

Chat - souris

Activité support : course

Cycle 1

Compétences: - réaliser une action que l'on peut mesurer,
- accepter les contraintes collectives.

Objectif pour le maître: amener les élèves à courir en couloir le plus vite possible.

But pour l'élève: courir plus vite que l'autre et gagner l'arrivée sans se faire arracher sa queue.

Aménagement:

Enfants 2 par 2 l'un derrière l'autre à un mètre d'écart. L'enfant placé devant a une «queue».

Déroulement/consignes:

« Vous devez réagir au signal:

Elève devant: gagner l'arrivée avec sa queue sans sortir du couloir.

Elève derrière: arracher la queue avant l'arrivée.»



Critère de réussite:

- réaction au signal de départ,
- course sans sortir de son couloir,
- arrachage ou sauvegarde de sa queue,
- arrêt de la poursuite ou de la fuite après la ligne.

Comportement attendu:

- réaction au signal,
- orienter de la course: courir dans son couloir,
- arrêt après la ligne d'arrivée,
- désir de gagner: courir plus vite que l'autre.

Comportement à améliorer:

- pas ou peu de réaction au signal,
- course mal orientée,
- arrêt avant la ligne d'arrivée ou poursuite après la ligne.

Variables:

- augmenter ou réduire la distance,
- augmenter ou réduire la taille des couloirs,
- placer des obstacles sur le parcours,
- modifier la position du chat ou de la souris ou des 2 au départ (assis, couché, bras levés, ...),
- écart de départ entre le chat et la souris.

Variantes:

- jeu:
Chameau - chamois,
Bleu - rouge, ...

Bilan/remarques: