

## Il n'y a plus de souris dans notre jardin (Débarrassez-moi de ces souris !)

**Activité support:** jeu collectif (lancer/renvoyer)

Cycle 1

**Compétences:** - coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement,  
- accepter les contraintes collectives.

**Objectifs pour le maître:** amener les élèves à lancer, ramasser, viser des espaces libres agir vite, et début de travail collectif.

**But pour l'élève:** avoir le moins possible de souris dans son jardin.

**Matériel:** ballons, comètes, balles mousse, anneaux, 2 caisses (réserve de départ).

**Organisation:** le terrain est délimité. La classe est divisée en 2 équipes identifiées par des chasubles. Chaque équipe est située derrière la ligne médiane. Au début du jeu, une caisse dans chaque camp contient autant d'objets à lancer (anneaux, balles mousse, ballons...). Chaque partie dure 1 à 2 minutes.

### Déroulement/consignes:

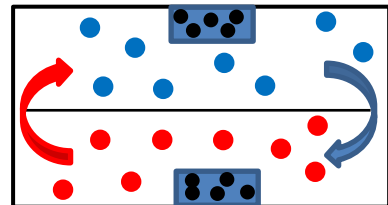
« Vous êtes chacun dans votre camp. L'équipe qui gagne est celle qui quand je siffle la fin du jeu à le moins de souris dans son camp.

Au signal vous devez prendre les souris dans votre caisse et les lancer dans le camp adverse. Il faut vous débarrassez des souris que vos adversaires envoient. Au début vous les prenez dans la caisse, après vous les ramassez dans votre camp.

A la fin du jeu vous ne lancez plus de souris, mais vous les ramassez et vous les mettez dans la caisse et nous les comptons. »

### Critère de réussite:

Avoir moins de balles (souris) dans son camp que l'équipe adverse à la fin jeu.



**Comportements attendus:** - lancer plusieurs objets en même temps au même endroit,  
- lancer les objets dans toutes les directions,  
- lancer dans des endroits où il n'y a pas d'adversaire, - lancer vite.

**Variables:** - jouer qu'avec des ballons (autant de ballons que de joueurs),

- taille et formes des ballons: gros ballons, petites balles, ballons mousse ou de foot, rugby...

- dimension du terrain,

- les enfants n'ont pas le droit de sortir de leur camp, en conséquence les objets qui sortent des camps ne peuvent plus être ramassés,

- varier la taille et la forme de l'obstacle central: filet, ligne de séparation matérialisée par des caisses ou par une simple corde, des bancs,

- les objets lancés doivent passer par-dessus, ou par dessous les obstacles,

- les lancers se font à la main ou au pied, ou les deux.

**Bilan/remarques:**