

Les écureuils en cage

Activité support: jeu collectif

Cycle 1 (PS/MS)

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

Objectif pour le maître: amener les élèves à courir, se repérer et réagir vite. Les amener à orienter et ajuster leur déplacements en fonction de la cible, à s'informer des espaces libres participer à une action collective, respecter la règle et réagir à un signal.

But pour l'élève: Pour chaque écureuil, retrouver une cage le plus vite possible.

Matériel: tambourin, sifflet ou claves pour donner le signal, cerceaux, dans la cour ou dans la salle de motricité (l'espace doit être suffisamment vaste).

Organisation: la classe est divisée en équipes de 3. Au départ les enfants sont par groupe de trois, deux se font face en se tenant les mains avec un cerceau, c'est la cage et un troisième est dans la cage. Trois écureuils au départ sont sans cage.

NB: faire trois ou 4 parties sans changer les cages, puis changer la moitié des cages, refaire 3 ou 4 parties et remplacer les cages qui n'ont pas encore joué.

Déroulement/consigne:

Au signal « écureuils », les écureuils sortent des cages et vont se promener.

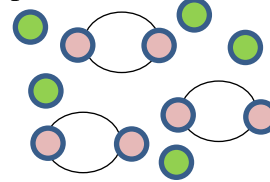
Au deuxième signal « rentrez », les écureuils doivent retrouver une cage le plus vite possible.

Les écureuils qui gagnent sont ceux qui ont retrouvé une cage.

Attention au départ certains écureuils n'ont pas de cage.

Critère de réussite:

avoir regagné sa cage le plus vite possible.



Comportements attendus:

- ne pas trop s'éloigner d'une cage,
- repérer les cages vides quand certaines sont déjà occupées (faire rapidement le tour des cages avec les yeux pour voir celles qui sont vides et susceptibles d'être atteintes).

Comportements à améliorer:

- pas ou peu de réaction au signal,
- l'espace est mal utilisé par les écureuils, donc certains se battent pour entrer dans la même cage alors que d'autres cages sont inutilisées.

- Variables:**
- nombre d'écureuils sans cage,
 - augmenter la durée de jeu des enfants,
 - zone délimitée pour aller se promener (pour obliger les écureuils à s'éloigner des cages),
 - ne pas revenir 2 fois consécutives dans la même cage,
 - rendre possible le déplacement des cages pendant le déplacement des écureuils,
 - ne pas attribuer de cage à chaque écureuil: il rejoint n'importe quelle cage,
 - varier l'emplacement des cages (dispersées dans la salle),
 - varier les modes de déplacement (à quatre pattes, en sautant, en rampant...),
 - donner des contraintes aux écureuils (aller chercher une noisette avant de rejoindre sa cage).

Bilan/remarques: