

Les ours dans leur tanière

Activité support: jeu d'opposition

Cycle 1

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

Objectifs pour le maître: amener l'élève à se situer dans un rôle d'attaquant ou de défenseur dans une situation d'opposition corporelle directe et à mettre en place des stratégies d'équipe.

Buts pour l'élève:

- pour les défenseurs (les ours), rester le plus longtemps possible dans leur tanière matérialisée par des tapis).
- pour les attaquants (les chasseurs), "déloger" le plus rapidement possible tous les ours de leur tanière.

Ce jeu étant un jeu d'opposition, mettre en place très rapidement des "règles d'or" (ne pas prendre par le cou, ne pas pincer etc...) et prévoir un échauffement musculaire important.

Matériel: plusieurs tapis réunis pour former un espace important (prévoir au moins un mètre carré par ours pour matérialiser la tanière).

Organisation: la classe est partagée en 2 équipes (l'équipe des ours et l'équipe des chasseurs).

Déroulement/consigne:

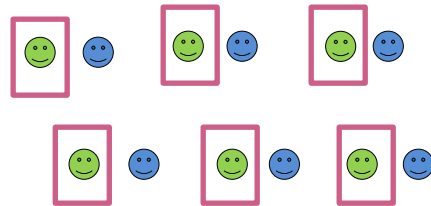
Au départ du jeu, tous les ours 😊 se situent dans leur tanière. Au signal de départ, les chasseurs 😊 doivent dans un temps défini "déloger" le maximum d'ours de leur tanière.

Dans la deuxième partie du jeu, les ours deviennent chasseurs, les chasseurs deviennent ours et la même situation est reproduite.

L'équipe gagnante est celle qui aura "délogé" le plus d'ours dans le temps défini.

Critère de réussite:

- pour les ours, rester le plus longtemps possible dans leur tanière,
- pour les chasseurs, déloger les ours.



Comportements attendus:

- respecte les « règles d'or »,
- adapte des stratégies de type « lutte » pour rester sur le tapis (ours)/pour déloger l'ours (chasseur).

Variables:

- augmenter ou diminuer l'espace matérialisant la tanière,
- augmenter ou diminuer le temps de jeu.

Bilan/remarques: