

La chandelle carrée

Activité support: jeu collectif

Cycle 1 (MS/GS)

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


Objectifs pour le maître: amener l'élève à participer à une action collective, respecter la règle, réagir à un signal, courir vite, orienter son déplacement.

But pour l'élève: regagner au plus vite un espace défini.

Matériel: matérialiser l'emplacement des souris (trait, foulards, plots...).

Organisation: 1 chat et 4 groupes de souris répartis sur un carré (1 groupe sur chaque côté).

Déroulement/consignes:

Les souris  autour du carré sont assises.

Le chat  tourne à l'extérieur du carré et tape dans le dos d'une souris.

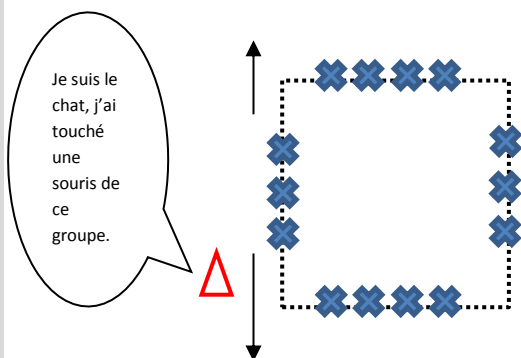
Toutes les souris du groupe doivent alors se lever, faire le tour du carré (dans le sens inverse du chat) le plus rapidement possible pour rejoindre leur place avant qu'elle ne soit prise par le chat.

Si les souris rejoignent leur place avant le chat, celui-ci reste chat ou peut être remplacé.

Si le chat arrive avant les souris, c'est la dernière souris assise qui devient le chat.

Critère de réussite:

regagner au plus vite un espace défini.



Comportements attendus:

- partir du bon côté (sens inverse du chat),
- réagir vite au signal (lorsqu'une souris du groupe est touchée dans le dos par le chat),
- courir vite pour être plus rapide que le chat.

Variables:

- les souris font un tour sur elles-mêmes lorsqu'elles croisent le chat,
- modifier le périmètre du carré.

Bilan/remarques: