

# Les petits taquins

**Activité support:** jeu de poursuite

Cycle 1

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

**Objectif pour le maître:** amener les élèves à réagir à un signal, imiter des mouvements, s'immobiliser, comprendre des règles simples.

**But pour l'élève:** ne pas être vu en mouvement.

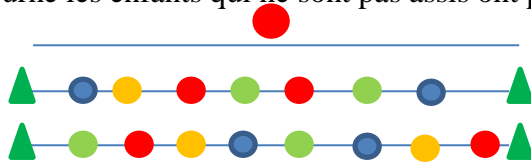
**Matériel:** plots, cordes, tambourin

**Organisation:** le maître est devant sa classe et lui tourne le dos. Les enfants sont répartis en 1, 2 ou 3 vagues en fonction de l'espace disponible.

## Consignes:

Premier jeu: les élèves doivent imiter les déplacements et les gestes du maître, au signal (tambourin) ils doivent rester immobiles. Le maître les regarde. S'ils ne sont pas immobiles ils ont perdu.

Deuxième jeu: le jeu se déroule de la même façon le maître se déplace et fait des gestes, mais cette fois les enfants doivent s'asseoir au signal. Quand le maître se retourne les enfants qui ne sont pas assis ont perdu.



## Critère de réussite:

ne pas être vu en mouvement.

## Comportements attendus:

- s'arrêter de bouger au signal,
- être attentif au signal et se concentrer sur ce que le maître fait,
- se placer dans un angle de vision difficile sur la gauche alors que le maître se retourne à droite (se cacher derrière les autres).

## Comportements à améliorer:

- continue de bouger au signal,
- n'est pas attentif à ce que le maître fait.

## Variables:

- les gestes et les déplacements du maître,
- critère de réussite: parvenir à une ligne d'arrivée sans être vu en mouvement,
- les positions d'immobilisation peuvent être: accroupi, debout sur une jambe, à 4 pattes...
- le meneur (maître ou enfant).

## Bilan/remarques: