



Grand mère Kal

Activité : Jeux collectifs

Niveau : Cycle 1

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.

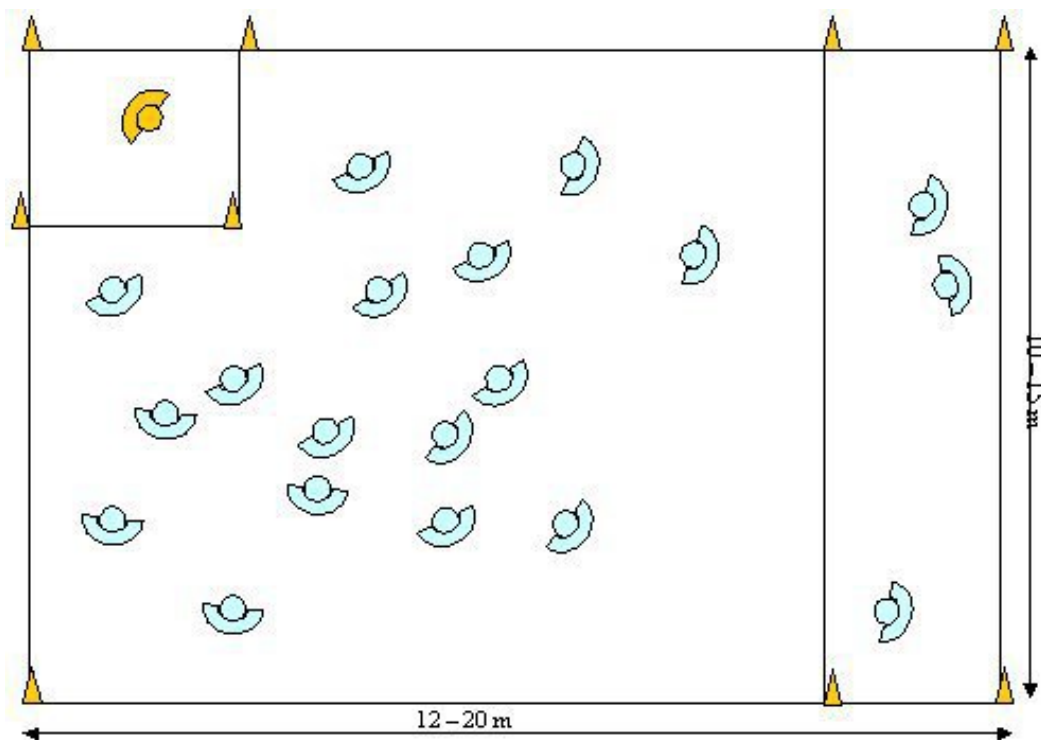
Compétence de fin de cycle

Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent dans des jeux de balle, des jeux d'opposition, des jeux d'adresse. Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste.

Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

Organisation

Tous les élèves sont des enfants sauf un enfant qui fait la grand mère Kal . La maison de grand mère Kal est délimitée dans une partie du terrain. La maison des enfants est délimitée dans un espace du terrain. Tous les enfants ont un foulard. Durée du jeu : 3 à 4 réponses il est minuit.



Matériel

craie ou corde, foulards, plots, tambourin

Consigne

- Les enfants se promènent et demandent l'heure à grand mère Kal.
- Lorsque grand mère Kal répond minuit, les enfants vont se réfugier dans leur maison.
Les enfants attrapés deviennent des aides de grand mère Kal.

Critères de réussite

- Grand mère Kal: attraper le plus de moutons possible
- Enfants: être le dernier enfant à se faire attraper

Critères de réalisation

- réagir vite à un signal
- courir esquiver feinter
- courir attraper
- anticiper
- varier ses déplacements
- se reconnaître poursuiveur/poursuivi

Variation didactiques

- nombre de grand mère Kal au départ
- nombre de tanières
- taille de la maison des enfants
- portes de passage " obligatoires " pour entrer dans la bergerie