



Il n'y a plus de souris dans notre jardin

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.

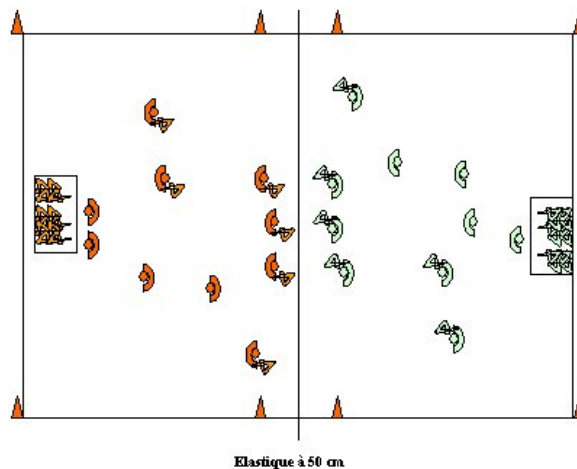
Objectifs

- lancer, ramasser, viser des espaces libres
- agir vite, et début de travail collectif

Organisation

Le terrain est délimité, de préférence dans une salle, un gymnase, une cour clôturée. La classe est divisée en 2 équipes identifiées, les rouges et les bleus.

Chaque équipe est située derrière la ligne médiane. Au début du jeu une caisse dans chaque camp contient autant d'objets à lancer (anneaux, balles mousse, ballons, comètes...)



Matériel

Ballons, comètes, balles mousse, anneaux

Consigne

Vous êtes chacun dans votre camp. L'équipe qui gagne est celle qui quand je siffle la fin du jeu à le moins de souris dans son camp. Au signal vous devez prendre les souris dans votre caisse et les lancer dans le camp adverse. Au début vous les prenez dans la caisse, après vous les ramassez dans votre camp.

A la fin du jeu vous ne lancez plus de souris, mais vous les ramassez et vous les mettez dans la caisse et nous les comptons

Critères de réussite

Avoir moins de souris dans son camp que l'équipe adverse à la fin du jeu

Critères de réalisation

- lancer vite
- lancer dans des endroits où il n'y a pas d'adversaire
- lancer plusieurs objets en même temps au même endroit
- lancer les objets dans toutes les directions

Variables didactiques

- taille des objets à lancer, gros ballons, petites balles, ballons mousse ou de foot, rugby...
- dimension du terrain
- règles, par exemple : les enfants n'ont pas le droit de sortir de leur camp, en conséquence les objets qui sortent des camps ne peuvent plus être ramassés
- la ligne de séparation est matérialisée par des caisses ou par une simple corde, des bancs
- les objets lancés doivent passer par dessus, ou par dessous les obstacles
- les lancers se font à la main ou au pied, ou les deux