

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.

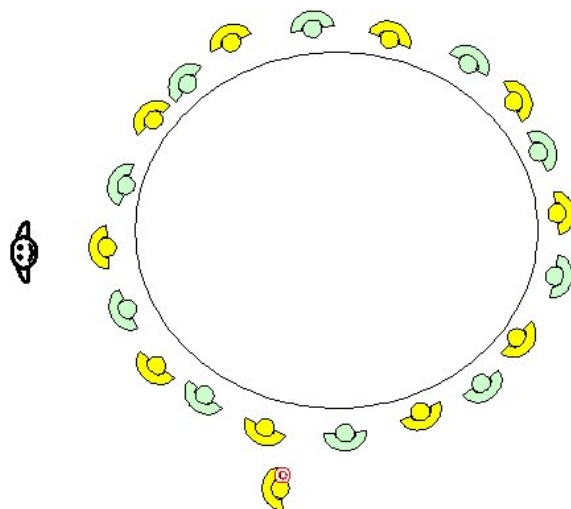
Objectifs

- courir pour retrouver un espace défini
- courir le plus vite possible
- savoir se repérer, s'orienter dans l'espace
- vocabulaire "sur sous- autour- dedans- dehors-à l'intérieur-à l'extérieur"
- utiliser différentes formes de déplacement (pieds joints, course, à cloche pied)

Organisation

La classe entière forme une ronde. Puis, les enfants s'assoient par terre. La maîtresse désigne un enfant comme étant le furet. Le furet aura pour rôle de choisir un autre furet (il cache l'objet en sa possession derrière celui-ci) et s'enfuit pour ne pas se faire attraper.

Quand le jeu est compris faire deux rondes pour que les élèves passent plus souvent.



Matériel

Un tambourin, foulards pour les carottes

Consigne

Le furet se déplace autour de ses camarades pendant qu'ils fredonnent la comptine "Il court, il court le furet".

Le furet doit changer de direction au moment où on dit "il est passé par ici, il repassera par là ...". A la fin de la comptine, tout le monde doit dormir afin de permettre au furet de choisir un autre furet.

Critères de réussite

- Furet : choisir un autre furet.
- Ne pas se faire attraper.
- Prendre la place de l'autre.
- Le nouveau furet : rattraper le furet.

Critères de réalisation

- Ecouter attentivement la comptine.
- Courir pour ne pas être attrapé.
- Courir pour rattraper l'autre.
- Repérer la place de l'autre.

Variables didactiques

- la dimension du cercle,
- le nombre de carottes en moins dans la clairière
- le fait de changer d'arbre à chaque partie
- les positions de départ autorisées : accroupi, à 4 pattes, debout, à genou, couché...
- le sens de rotation indiqué au départ, bien avant le début du jeu, au dernier moment juste avant le signal.