



Les petits taquins

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.

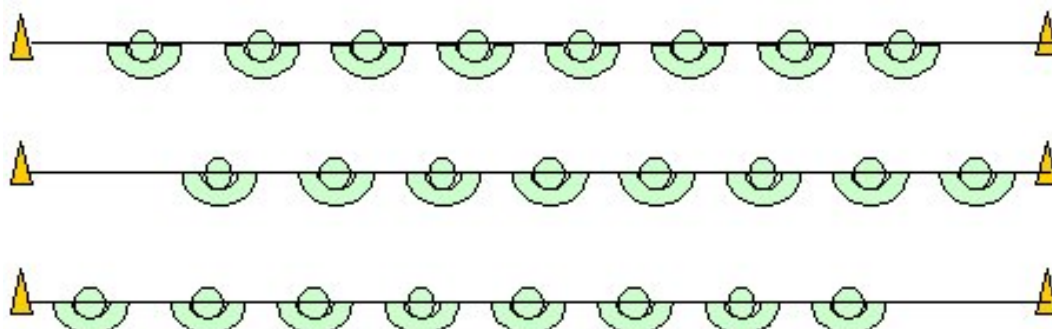
Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

Objectifs

- réagir à un signal
- imiter des mouvements
- s'immobiliser
- comprendre des règles simples

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.



Matériel

Plots, cordes, tambourin

Consigne

Premier essai :

Les élèves doivent imiter les déplacements et les gestes de la maîtresse, au signal (tambourin) ils doivent rester immobiles. Le maître les regarde. S'il 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.

Evolution possible :

Il est possible de prendre un enfant comme chef de file, les autres devant l'imiter. Les positions d'immobilisation peuvent être : accroupi, debout sur une jambe, à 4 pattes....

Critères de réussite

- ne pas être vu en mouvement
- devenir le petit taquin en arrivant le premier à la ligne du taquin

Critères de réalisation

- bonne compréhension de la consigne.
- s'arrêter de bouger au signal
- être attentif au signal et se concentrer sur ce que le maître fait.
- se cacher derrière les autres
- se placer dans un angle de vision difficile sur la gauche de ce lui qui se retourne à droite.

Variables didactiques

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