



Les sorciers

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.

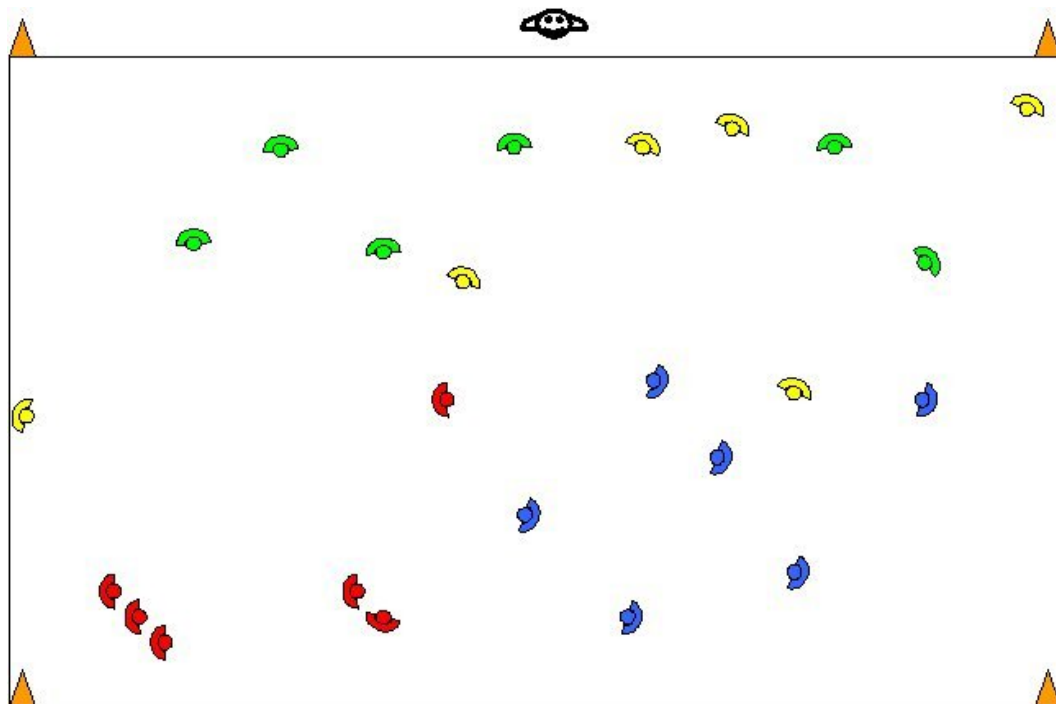
Objectifs

Courir, esquiver, se repérer dans l'espace,
Se concentrer sur un adversaire, s'organiser collectivement

Organisation

la classe est divisée en 4 équipes, chaque équipe va passer à son tour au rôle de sorcier.

Les enfants sont dispersés dans toute la cour. Chaque manche dure 2 minutes. A la fin d'une partie il faut déclarer l'équipe gagnante.



Matériel

Les équipes équipées de dossards de couleurs différentes

Consigne

Les sorciers doivent toucher les autres joueurs pour les transformer en statues.

Critères de réussite

- Sorcier: toucher 4 joueurs.
- Joueur ne pas se faire transformer en statue jusqu'à la fin du jeu.

Critères de réalisation

- Le sorcier doit courir après un joueur pour le toucher et le transformer en statue.
- Le joueur ne se laisse pas attraper par le sorcier (course rapide, feinte, esquive...).

Variables didactiques

Les statues peuvent être délivrées par leurs camarades