



# Mon ombre me suit

**Activité : Jeux collectifs**

**Niveau : Cycle 1**

## Compétence spécifique

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

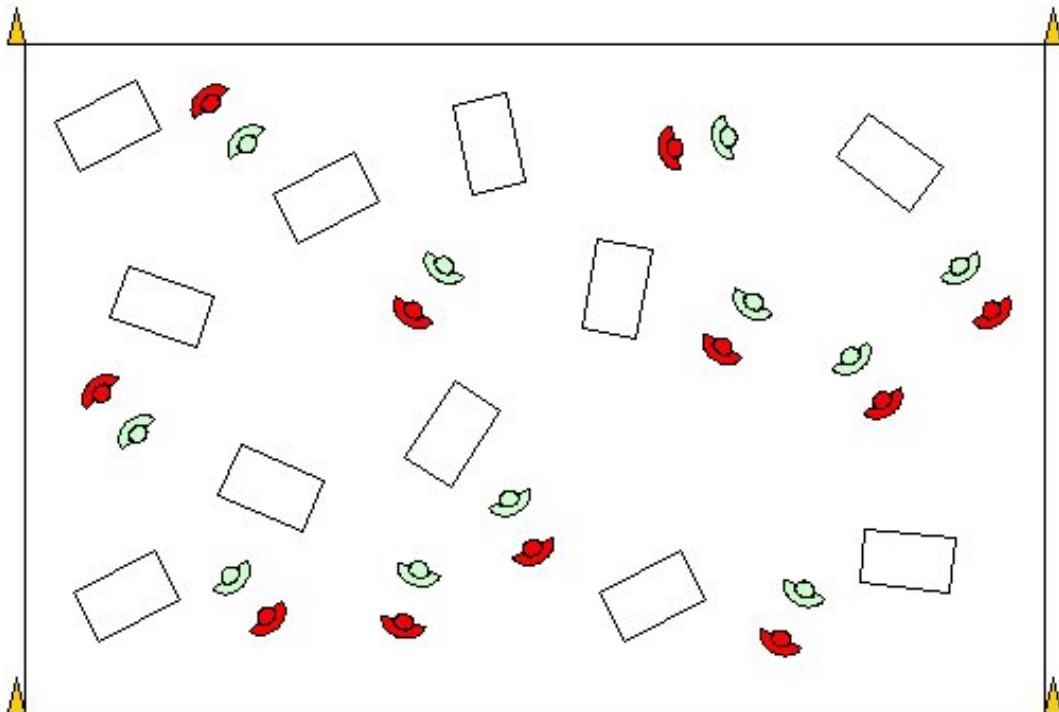
## Compétence de fin de cycle

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

Les enfants sont par deux en ordre dispersé. Des tapis (ou caisse, ou cerceau dans le gazon) sont répartis dans l'espace de jeu.



## Matériel

Tapis, foulards ou chouchou

## Consigne

" Vous êtes par deux, un bleu et un rouge. Un est devant, c'est l'enfant(bleu), le deuxième est derrière, c'est l'ombre (rouge).

Les enfants se promènent dans tout le terrain. Leur ombre suit et fait exactement ce que vous faites : marcher courir, sauter, ramper, cloche pied, en avant, en arrière....

Au signal du maître les enfants s'enfuient et trouvent un refuge sur un tapis,

## Critères de réussite

- ne pas se faire attraper par son ombre
- attraper l'enfant qui est devant avant qu'il ne soit sur un refuge

## Critères de réalisation

Pour l'enfant devant :

- varier ses déplacements
- rester équilibré
- réagir vite au signal
- repérer un refuge libre
- s'enfuir et esquiver

Pour l'ombre

- suivre son partenaire
- être toujours prêt à réagir aux variations de son partenaire
- être attentif au signal du maître

## Variables didactiques

- disposition des refuges
- nombre de refuges (même nombre que les couples, un de moins que de couple)
- dimension du terrain
- Matériel sur le terrain ( table chaise, banc pour des sollicitations différentes)