



Rencontres maternelles  
Rencontres maternelles  
Jeux traditionnels 2014-2015  
Jeux traditionnels 2014-2015

**Vous avez dit SOURIS?!!**



# Vous avez dit souris ?!!



Dans ce document, vous trouverez les règles des jeux traditionnels proposés lors de la rencontre USEP jeux traditionnels maternelle.

Le principe de cette rencontre est d'acquérir des compétences nouvelles dans chaque domaine (coopération, déplacements, espace, expression...)  
Un fil rouge proposera aux enfants de remporter des morceaux de fromages.

**Au cours des séquences d'apprentissages, les élèves pourront développer des compétences :**

- **Au plan informationnel:** repérer et sélectionner des informations pour prendre des décisions dans l'action pour une situation donnée.
- **Au plan moteur:** posséder et enrichir des réponses motrices adaptées
  - adresse : sauter, tirer, courir vers, slalomer, ...
  - équilibre : s'immobiliser, tenir une posture
  - vitesse : de réaction, de course...
- **Au plan psychologique et social:** se contrôler, respecter la règle, développer des stratégies collectives ...  
Les jeux traditionnels de coopération seront une occasion d'apprentissage de la citoyenneté et des valeurs du "faire ensemble", de coopérer pour réussir.
- **Au plan culturel :** cet aspect est fondamental pour les jeux du patrimoine et les jeux traditionnels ; il s'agit pour ceux-ci d'un patrimoine corporel fondé sur l'action motrice. Ces jeux sont le fruit d'une histoire, les créations d'une culture... faire appel à la dimension historique va donc enrichir le cycle EPS proposé.

## Références aux programmes

- Compétences disciplinaires (IO EPS)

À l'école maternelle l'enfant est capable de :

- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ; « **Chat détective, Les souris chantent** »
- coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ; « **Chat ou souris, Les souris chantent, Mmmmmh...du fromage !!!!!!!** »
- s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ; « **1,2,3... chat !, Chat détective** »
- se repérer et se déplacer dans l'espace ; « **Chat détective, La marelle des souris** »
- décrire ou représenter un parcours simple.

- Compétences transversales (Programme MEN)

- respecter les autres et respecter les règles de la vie commune ;
- écouter, aider, coopérer ; demander de l'aide ;
- éprouver de la confiance en soi ; contrôler ses émotions ;
- identifier les adultes et leur rôle ;
- exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires ;
- dire ce qu'il apprend.

*La participation au projet est un contrat qui lie l'USEP et la classe:*

*>Le CPC et l'USEP prendront en charge tous les aspects de l'organisation.*

*>Le maître s'engage à mettre en place dès à présent un cycle complet.*

Vous trouverez dans cet envoi des documents qui peuvent être utilisés dans la mise en œuvre des jeux : un tableau récapitulatif des variables à introduire pour les situations d'apprentissages et une *grille de lecture*.

Leur mise en œuvre, combinée à un travail sur les variables proposées dans la présentation de chaque jeu, devrait vous permettre de mettre en œuvre une préparation de qualité.

Dès la petite section maternelle, je vous propose d'entrer dans l'activité et travailler parallèlement sur le vocabulaire spécifique, le langage et le sens de la règle.

Nous pouvons dire que connaître un jeu doit pouvoir se traduire par :

- l'appropriation du vocabulaire utilisé.
- la capacité à formuler :
  - le nom du jeu
  - le but du jeu
  - le ou les critères de réussite.

Je reste à votre disposition pour répondre aux questions éventuelles et pour vous aider à résoudre les difficultés de mise en œuvre que vous pourriez rencontrer.

Bonne préparation.

Bien cordialement

<b>Pour entrer dans l'activité</b>	<b>Jeux pour progresser (voir pages suivantes)</b>	<b>Objectifs</b>
<p><b>Minuit dans la bergerie :</b></p> <p><b>Objectif: participer à un jeu collectif</b>  <b>But : courir pour échapper au loup</b>  <b>Organisation matérielle :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1 terrain délimité avec un espace bergerie</li> </ul> <p><b>Consignes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Au signal les moutons vont dans la bergerie sans se faire attraper par le loup</li> </ul> <p><b>Variantes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le loup peut-être un élève</li> <li>➤ Avoir plusieurs loups</li> <li>➤ Varier les signaux (auditifs, visuels, gestuels)</li> <li>➤ Différentes manières de se déplacer</li> <li>➤ Varier les dimensions, la forme de l'aire d'évolution</li> </ul> <p><b>Critère de réussite : échapper au loup</b></p>	<p><b>1,2,3... chat !</b></p>	<p>actions motrices : s'immobiliser, s'équilibrer en tenant une posture  connaissances : réagir à un signal  attitudes : choisir une posture pour jouer, accepter de perdre</p>
<p><b>Chacun sa maison :</b></p> <p><b>Objectifs de la tâche :</b> se repérer dans l'espace  anticiper son déplacement  But : trouver une maison au signal</p> <p><b>Organisation matérielle :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Des cerceaux</li> <li>➤ Consignes : au signal, se diriger vers une maison (cerceau) libre</li> </ul> <p><b>Variantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Varier les signaux</li> <li>➤ Varier les distances entre cerceaux Mettre moins de cerceaux que de joueurs</li> </ul> <p><b>Critère de réussite :</b> trouver une maison le plus vite possible.</p>	<p><b>Chat détective</b></p>	<p>actions motrices : se déplacer en s'orientant dans l'espace, mimer  connaissances : relever des indices pertinents  attitudes : oser s'aventurer.</p>
	<p><b>Chat ou souris ?</b></p>	<p>actions motrices : Tirer, déséquilibrer  connaissances : repérer son camp  attitudes : s'engager</p>
	<p><b>Les souris chantent</b></p>	<p>actions motrices : se déplacer sur un parcours  connaissances : restituer la comptine  attitudes : accepter de rester en permanence avec son groupe</p>
	<p><b>La marelle des souris</b></p>	<p>actions motrices : se déplacer en sautant (pieds joints, cloche pied...)  connaissances : se repérer dans l'espace  attitudes : accepter le parcours</p>
	<p><b>Mmmmmh...du fromage !!!!!!!</b></p>	<p>actions motrices : courir vite vers la cible (caisse de fromage)  connaissances : repérer son camp, réagir à un signal  attitudes : accepter de jouer au sein d'un groupe</p>
	<p><b>« Croque-souris »</b></p>	<p>actions motrices : Réagir rapidement à un signal ; Atteindre une cible mouvante  connaissances : repérer son camp, réagir à un signal  attitudes : accepter de jouer au sein d'un groupe</p>
	<p><b>Les souris charardeuses</b></p>	<p>actions motrices : courir vite vers la cible (caisse de fromage)  connaissances : repérer son camp, l'autre camp, réagir à un signal  attitudes : accepter de jouer au sein d'un groupe</p>

# COMMENT FAIRE VARIER LES ACTIVITÉS ?

## PARAMETRES QUE L'ON PEUT FAIRE VARIER

LE CORPS	LE MATERIEL
<ul style="list-style-type: none"><li>- dans des positions différentes ;</li><li>- avec les différentes parties du corps ;</li><li>- d'un côté ou de l'autre ;</li><li>- d'une manière plus précise ;</li><li>- avec des intensités variées ;</li><li>- avec des énergies différentes ;</li><li>- en ajoutant une action ;</li><li>- ...</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- en ajoutant un même matériel ;</li><li>- en ajoutant un autre matériel ;</li><li>- en ajoutant un matériel en cours d'activité ;</li><li>- sans matériel ;</li><li>- en changeant de matériel ;</li><li>- en variant la position des objets;</li><li>- en introduisant des signaux sonores ou visuels ;</li><li>- avec du petit matériel (objets, accessoires, instruments, engins);</li><li>- avec du gros matériel (scolaire, mobilier, sportif);</li><li>- ...</li></ul>

L'ESPACE	L'AUTRE	LE TEMPS
<ul style="list-style-type: none"><li>- dans un espace proche;</li><li>- dans un espace lointain;</li><li>- sur place;</li><li>- sur une grande, une petite surface ;</li><li>- sur un plan horizontal, vertical, incliné;</li><li>- en respectant des itinéraires;</li><li>- par des trajets directs ou sinueux;</li><li>- en déplacement;</li><li>- ...</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- montrer à l'autre;</li><li>- faire comme l'autre;</li><li>- faire différemment;</li><li>- à deux, avec ou contre;</li><li>- à plusieurs;</li><li>- tous ensemble;</li><li>- ...</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- sans contrainte;</li><li>- s'arrêter, repartir;</li><li>- à différentes vitesses;</li><li>- plusieurs fois;</li><li>- plus longtemps;</li><li>- en respectant une chronologie;</li><li>- en s'adaptant à un rythme ;</li><li>- ...</li></ul>

### GRILLE DE LECTURE

Après avoir lu la règle et pratiqué le jeu, compléter la grille dictée à l'adulte au fur et à mesure que la compréhension du jeu s'affine : penser à utiliser les photos en situation

	Ce qui est <b>dit</b> dans la règle : "explicite"	Ce que nous avons trouvé ou <b>compris</b> nous-mêmes : "implicite"
Le matériel dont j'ai besoin, la situation de départ.		
Ce que je dois faire : But du jeu		
Quand ai-je gagné ? Les critères de réussite		
Ce que je ne dois pas faire : Les interdits		

Comment faire pour atteindre le but ?

Comment faire pour être plus *efficace* ?

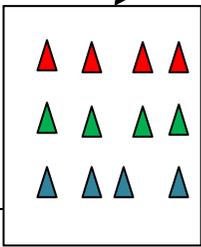
<b>CYCLE</b>	<b>1</b>	<b>DOMAINE</b>	<b>AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS</b>
<b>COMPETENCE</b>		<b>S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ...</b>	
<b>DOMAINE</b>		<b>Jeu d'expression</b>	
<b>ACTIVITE SUPPORT 1</b>		<b>1,2,3... chat !</b>	

<b>OBJECTIF</b>	<b>actions motrices</b> : s'immobiliser, s'équilibrer en tenant une posture <b>connaissances</b> : réagir à un signal <b>attitudes</b> : choisir une posture pour jouer, accepter de perdre	
<b>DISPOSITIF</b>	<b>Lieu</b> : terrain délimité : zone chat, zone départ souris, zones intermédiaires (couleurs)  <b>Matériel</b> : <b>lattes asco, 3 couleurs différentes</b>  <b>Organisation de la classe</b> : classe entière	<p>Schéma  x x x x x x x x x x x x x x  ligne souris</p>
<b>BUT</b>	Toucher la queue du chat pour aller l'embêter	
<b>CONSIGNES</b>	<b>Pour le chat</b> meneur de jeu : dire 1,2,3...chat !, à « chat » se retourner et contrôler si souris « visibles » <b>Pour les souris</b> : se déplacer vers le chat et au mot « chat » s'immobiliser pour devenir invisible aux yeux du chat, dans une posture déterminée.	
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Se rendre invisible (tenir 3sec la posture au cri du chat) toucher la queue du chat	

<b>VARIABLES</b>	<p>Les postures, imposées ou libres etc : Posture possible des statues (tenir en comptant jusqu'à 3 si possible)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur un pied, Deux bras vers le ciel ; à genoux ; un bras en l'air ; une jambe en l'air ; 1 main et un pied au sol ; seulement les fesses qui touchent le sol ; deux mains et un pied touchent le sol ; un genou touche le sol ; accroupis ; le nez touche le sol ; Couché au sol</li> </ul> <p>Jouer sur les équilibres Distance des zones repères</p>
------------------	--

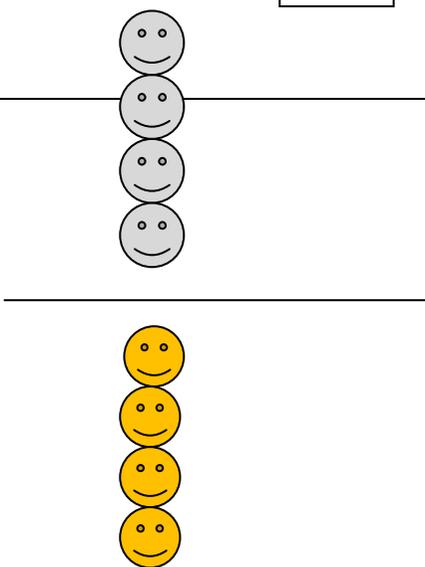
<b>EVALUATION</b>	<p>Support élève : zones atteintes</p> <p>Support maître : observation des réussites</p>
<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>	Tient la posture en comptant jusqu'à 3
<b>COMPORTEMENTS OBSERVES</b>	

<b>CYCLE</b>	<b>1</b>	<b>DOMAINE</b>	<b>AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS</b>
<b>COMPETENCE</b>		<b>Se repérer et se déplacer dans l'espace et exprimer des émotions par le geste</b>	
<b>DOMAINE</b>		<b>Jeu d'expression</b>	
<b>ACTIVITE SUPPORT 2</b>		<b>Chat détective</b>	

<b>OBJECTIF</b>	<b>actions motrices</b> : se déplacer en s'orientant dans l'espace, mimer <b>connaissances</b> : relever des indices pertinents <b>attitudes</b> : oser s'aventurer.		
<b>DISPOSITIF</b>	<b>Lieu</b> : Stade  <b>Matériel</b> : Jeu de 20 photos différentes (balise avec images souris) en double, pour 6 groupes. Cartes expressions du visage  <b>Organisation de la classe</b> : 4 équipes organisées en groupes de 2 ou 3 élèves.	<b>Schéma</b> Des fiches recto verso sont apposées sur des plots supports dans un milieu naturel (peut se faire dans la cour) recto : image de la souris à retrouver   Sur stade ou cour disposition sorte de jeu de mémoire : plots avec cartes souris au recto et mime au verso verso : expression à mémoriser	
<b>BUT</b>	Retrouver la carte jumelle à la sienne et mimer l'expression de la carte.		
<b>CONSIGNES</b>	Par équipes de 2 ou 3, munis de votre carte souris, vous devez retrouver la même carte dans la zone de jeu, Vous retournez la carte et il s'agit alors, sur place, de mimer la posture afin de la mémoriser pour dans un 2ème temps ,être capable de tous la reproduire, de retour auprès de l'adulte. Vous gagnez un morceau de fromage, si tous les membres de l'équipe miment la bonne expression!!!Sinon, vous retournez pour vous entraîner. Après une bonne réponse, l'équipe reçoit une nouvelle image à trouver.		
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Mimer le maximum d'expressions.		
<b>VARIABLES</b>	Espace de jeu Choix des cartes expressions Temps défini Lieu connu à inconnu		

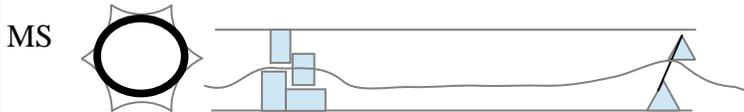
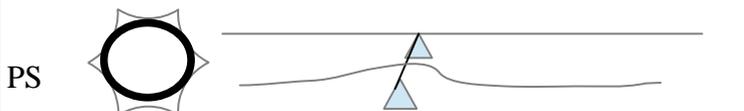
<b>EVALUATION</b>	<p>Support élève : carte score fromages à colorier ou collage gommette</p> <p>Support maître : grille observation mimes réussis par élève</p>
<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>	<p>Pour les PS : a réussi à mimer une expression.</p> <p>Pour les MS : A réussi à mimer deux expressions.</p> <p>Pour les GS : a réussi à mimer trois expressions.</p>
<b>COMPORTEMENTS OBSERVES</b>	

<b>CYCLE</b>	<b>1</b>	<b>DOMAINE</b>	<b>AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS</b>
<b>COMPETENCE</b>		<b>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</b>	
<b>DOMAINE</b>		<b>Jeu d'opposition</b>	
<b>ACTIVITE SUPPORT 3</b>		<b>Chat ou souris ?</b>	

<b>OBJECTIF</b>	<b>actions motrices</b> : tirer, déséquilibrer <b>connaissances</b> : repérer son camp <b>attitudes</b> : s'engager		
<b>DISPOSITIF</b>	<b>Lieu</b> : terrain stable  <b>Matériel</b> : Une corde pour les élèves, deux rubans pour marquer la zone arrière (environ 2m du dernier joueur) 2 jeux en parallèle (donc 2 cordes) Une ligne tracée au sol  <b>Organisation de la classe</b> : 2 équipes une équipe de chats une équipe de souris	<b>Schéma</b> camp souris          camp chat	
<b>BUT</b>	Déséquilibrer son adversaire par action sur la corde,		
<b>CONSIGNES</b>	Au départ les deux équipes sont face à face, les deux pieds ancrés dans le sol. Vous devez en tirant la corde déséquilibrer vos adversaires. Partie en 4 manches.		
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Une équipe a gagné lorsque <b>le pied du dernier de la file</b> a atteint le ruban de derrière. (ruban au sol à 2m) Il marque un point. Le jeu se termine à l'issue des 4 manches.		
<b>VARIABLES</b>	Distance entre les deux camps, distance entre ruban et dernier joueur (1m.2m.3m) nombre de manches adversaire		

<b>EVALUATION</b>	Support élève : carte score fromages à colorier ou collage gommette Support maître : grille observation réussite déséquilibrer
<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>	A réussi à déséquilibrer son adversaire
<b>COMPORTEMENTS OBSERVES</b>	

<b>CYCLE</b>	<b>1</b>	<b>DOMAINE</b>	<b>AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS</b>
<b>COMPETENCE</b>		<b>coopérer et mémoriser une comptine</b>	
<b>DOMAINE</b>		<b>Jeu de coopération</b>	
<b>ACTIVITE SUPPORT 4</b>		<b>Les souris chantent</b>	

<b>OBJECTIF</b>	<b>actions motrices</b> : se déplacer sur un parcours <b>connaissances</b> : restituer la comptine <b>attitudes</b> : accepter de rester en permanence avec son groupe	
<b>DISPOSITIF</b>	<b>Lieu</b> : terrain stabilisé  <b>Matériel</b> : Comptine : la queue du chat (voir ci-dessous) 1 cerceau par équipe obstacles (exemple haies à franchir )  <b>Organisation de la classe</b> : 4 équipes	<i>Schéma : exemple de parcours distance ≈ 10 m</i>  MS   PS 
<b>BUT</b>	Se déplacer sur un parcours en restant groupés et en chantant.	
<b>CONSIGNES</b>	Autour d'un cerceau (lien de l'équipe) les élèves se regroupent en tenant des deux mains le cerceau. Au signal, vous devez chanter la comptine et effectuer le parcours sans lâcher le cerceau . Si un élève lâche, retour au départ.	
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Faire le parcours sans lâcher tout en chantant. Pour les PS : un obstacle à franchir sur un parcours en ligne droite Pour les MS : 2 obstacles à franchir sur un parcours en ligne droite Pour les GS : 3 obstacles à franchir sur un parcours en slalom 1 morceau de fromage par parcours réussi.	
<b>VARIABLES</b>	Parcours (ligne droite, slalom, distance) Choix des obstacles Temps défini	

	Nombre d'essais
--	-----------------

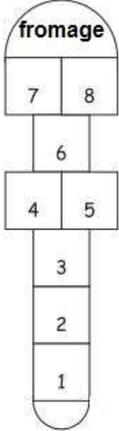
<b>EVALUATION</b>	Support élève : carte score fromages à colorier ou collage gommette Support maître : grille observation coopération
<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>	Voir critères de réussite
<b>COMPORTEMENTS OBSERVES</b>	

### La queue du chat

La queue du chat  
 Voyez-vous ça  
 S'en va par ci  
 S'en va par là  
 Monte tout droit  
 Et tourne en rond  
 Comme un point d'interrogation  
 Dis-moi, le chat  
 Que fais-tu là  
 Ne vois-tu pas  
 Danser les rats?

Corinne Albaut

<b>CYCLE</b>	<b>1</b>	<b>DOMAINE</b>	<b>AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS</b>
<b>COMPETENCE</b>		<b>Se repérer et se déplacer dans l'espace</b>	
<b>DOMAINE</b>		<b>Jeu de déplacement dans l'espace</b>	
<b>ACTIVITE SUPPORT 5</b>		<b>La marelle des souris</b>	

<b>OBJECTIF</b>	<b>actions motrices</b> : se déplacer en sautant (pieds joints, cloche pied...) <b>connaissances</b> : se repérer dans l'espace <b>attitudes</b> : accepter le parcours	
<b>DISPOSITIF</b>	<b>Lieu</b> : terrain stable  <b>Matériel</b> : une marelle tracée au sol ou sur moquette ( <b>une par équipe</b> )  <b>Organisation de la classe</b> : 2 équipes	<i>Schéma</i>  
<b>BUT</b>	Suivre le parcours de la marelle en respectant les consignes de sauts	
<b>CONSIGNES</b>	Exemple : PS uniquement à pieds joints et écartés sur les cases doubles MS à cloche-pied sur case simple, écartés sur doubles cases GS avec palet, à cloche-pied sur case simple, écartés sur doubles cases	

<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Exemple : 1 morceau de fromage si réussite jusqu'à 5, 2 morceaux de fromage si réussite jusqu'à « fromage »
<b>VARIABLES</b>	Consignes différentes sauts différents nombre de passage (aller et retour) sauter en reculant sauter en franchissant (ne pas mettre le pied sur la case 2)

<b>EVALUATION</b>	Support élève : carte score fromages à colorier ou collage gommette Support maître : grille observation réussite sauts
<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>	A réussi les différents sauts demandés sur toute la marelle
<b>COMPORTEMENTS OBSERVES</b>	

<b>CYCLE</b>	<b>1</b>	<b>DOMAINE</b>	<b>AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS</b>
<b>COMPETENCE</b>		<b>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</b>	
<b>DOMAINE</b>		<b>Jeu d'opposition collective</b>	
<b>ACTIVITE SUPPORT 6</b>		<b>Mmmmmh...du fromage !!!!!!!</b>	

<b>OBJECTIF</b>	<b>actions motrices</b> : courir vite vers la cible (caisse de fromage) <b>connaissances</b> : repérer son camp, réagir à un signal <b>attitudes</b> : accepter de jouer au sein d'un groupe	
<b>DISPOSITIF</b>	<b>Lieu</b> : terrain stable  <b>Matériel</b> : 2 jeux en parallèle pour chaque jeu, autant de cerceaux que de joueurs une caisse avec des étiquettes fromages (4 morceaux par élèves) chronomètre  <b>Organisation de la classe</b> : 2x 2 équipes <b>Dispositif</b> : une équipe de souris : une souris par cerceau  Chaque souris doit ramener un seul morceau de fromage par trajet. <b>On fait 3 parties.</b>	<b>Schéma</b> <b>2 ateliers en //</b> 
<b>BUT</b>	Ramener un morceau de fromage dans sa maison.	
<b>CONSIGNES</b>	<b>Les souris</b> : chaque élève se met dans un cerceau et repère sa maison. Au signal vocal de départ « mmmh,, » du meneur de jeu, la souris sort du cerceau et court le plus vite possible chercher un morceau de fromage (un seul morceau de fromage par trajet) pour le ramener dans sa maison. Au bout de 10 à 20 s, le meneur de jeu siffle et on compte les morceaux de fromage rapportés. (on empile les cubes et on compare : la tour la plus haute a gagné)	
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	En trois manches, rapporter le plus de morceaux de fromage. On comptabilise par équipes.	

<b>VARIABLES</b>	Distance entre les cerceaux et la caisse Temps Déplacement (ex : retour à quatre pattes)
<b>EVALUATION</b>	Support élève : carte score fromages à colorier ou collage gommette Support maître : grille observation morceaux rapportés par élève en un temps déterminé
<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>	Pour les PS : a réussi à ramener un morceau. Pour les MS : a réussi à ramener 2 morceaux. Pour les GS : a réussi à ramener 3 morceaux.
<b>COMPORTEMENTS OBSERVES</b>	

<b>CYCLE</b>	<b>1</b>	<b>DOMAINE</b>	<b>AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS</b>
<b>COMPETENCE</b>		<b>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</b>	
<b>DOMAINE</b>		<b>Jeu de poursuite</b>	
<b>ACTIVITE SUPPORT 7</b>		<b>« Croque-souris »</b>	

<b>OBJECTIF</b>	<b>actions motrices</b> : Réagir rapidement à un signal ; Atteindre une cible mouvante <b>connaissances</b> : repérer son camp, réagir à un signal <b>attitudes</b> : accepter de jouer au sein d'un groupe	
<b>DISPOSITIF</b>	<b>Lieu</b> : terrain stable  <b>Matériel</b> : 2 jeux en parallèle Chronomètre, foulards pour les queues de souris Un foulard par souris, accroché dans le dos à la ceinture.  <b>Organisation de la classe</b> : 2x 2 équipes	<b>Schéma</b> 
<b>BUT</b>	Attraper la queue de la souris pour le chat. Pour les souris : se mettre à l'abri derrière leur ligne (territoire des souris).	
<b>CONSIGNES</b>	Au signal, les chats essaient d'attraper la queue de la souris avant le passage de la ligne. (corde au sol par ex). Les prises doivent concernées le foulard et non le vêtement « de la souris ». <u>Jeu en trois manches.</u> Les enfants vont vivre les deux rôles mais après les trois manches (surtout pour les PS)	
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Pour les souris : conserver leur queue Pour les chats : attraper les queues des souris. Sont comptabilisés les foulards attrapés par les chats. Au départ, les chats ont les mains levées aux oreilles.	
<b>VARIABLES</b>	Distance entre les chats et les souris/distance entre souris et leur territoire Temps, position de départ	

	Déplacement (ex : zone de déplacement à pieds joints par ex)
--	--

<b>EVALUATION</b>	Support élève : carte score souris à colorier ou collage gommette Support maître : grille observation morceaux rapportés par élève en un temps déterminé
<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>	Pour les PS : 1-2 foulards récupérés Pour les MS : 2-3 foulards récupérés Pour les GS : 3 foulards récupérés.
<b>COMPORTEMENTS OBSERVES</b>	

<b>CYCLE</b>	<b>1</b>	<b>DOMAINE</b>	<b>AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS</b>
<b>COMPETENCE</b>		<b>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</b>	
<b>DOMAINE</b>		<b>Jeu d'opposition collective</b>	
<b>ACTIVITE SUPPORT 8</b>		Les souris chapardeuses	

<b>OBJECTIF</b>			
<b>DISPOSITIF</b>	<p>2 équipes se font face. Les souris bleues veulent faire chasser les souris rouge sen leur volant leurs morceaux de fromage et ainsi les affamer. Au départ, chaque équipe dispose de plus d'objets (morceaux de fromage) qu'il y a de joueurs. Les cerceaux qui se font face, sont séparés par une distance d'environ 15 mètres. Chaque partie dure 3 minutes. Selon l'état de fatigue des élèves on fera 2 ou 3 parties avec une pause entre chacune des parties.</p> <p>Matériel : une zone bleue, 1 rouge (délimitation par des plots)</p> <p>12 objets bleus (morceaux de fromage), 12 objets rouges (par ex pour 7 joueurs)</p>		
<b>BUT</b>	<b>Prendre et ramener les fromages de l'autre équipe.</b>		
<b>CONSIGNES</b>	<p><b>Consignes :</b></p> <p>Au signal, les souris « bleues » vont aller prendre dans la zone de l'équipe « rouge » un objet pour le ramener dans leur camp. Les souris « rouges » vont aller prendre dans la zone de l'équipe « bleue » un objet bleu pour le ramener dans leur camp. Quand je sifflerai, on s'arrêtera où on est, (statue) et on comptera les objets dans chaque cerceau.</p>		
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	A la fin, l'équipe qui a le plus d'objets dans son cerceau a gagné. A chaque partie l'équipe qui gagne a 2 points. Celle qui perd 1 point.		
<b>VARIABLES</b>	Nombre d'objets, distance à parcourir, grosseur des objets, parcours à suivre avec sauts et slalom		

<b>EVALUATION</b>	<p>Support élève : carte score fromages à colorier ou collage gommette</p> <p>Support maître : grille observation morceaux rapportés par élève en un temps déterminé</p>
<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b>	<p>Pour les PS : a réussi à ramener un objet de l'autre camp (donc couleur opposée).</p> <p>Pour les MS : a réussi à ramener plusieurs objets du camp opposé.</p> <p>Pour les GS : a réussi à ramener plusieurs objets du camp opposé</p>
<b>COMPORTEMENTS OBSERVES</b>	