

**COMPÉTENCE** : Adapter ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées.

**Objectifs** : - courir sans s'arrêter.  
- courir droit.  
- accepter de perdre.

DÉROULEMENT	MATÉRIEL	REMARQUES
<p><b>Entrer dans l'activité : Le loup dans la bergerie</b></p> <p>Les moutons se promènent dans le pré. Le loup se réveille et veut les attraper pour les manger. Les moutons se réfugient dans la bergerie avant que le loup ne les attrape.</p> <p><u>Interventions de l'enseignant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- raconter une histoire pour que les élèves rentrent plus facilement dans le jeu</li> <li>- adapter l'espace d'évolution en variant la nature du terrain</li> <li>- installer plusieurs zones figurant la bergerie.</li> </ul>	<p>des lattes pour figurer la bergerie</p>	<p>Difficultés anticipées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'enfant ne participe pas (ATSEM peut l'aider en le prenant par la main).</li> <li>- l'enfant n'accepte pas d'avoir été attrapé.</li> <li>- l'enfant ne veut pas jouer le rôle du loup.</li> </ul>
<p><b>Situation de référence : relais déménageur.</b></p> <p>Courir le plus vite possible d'un point à un autre en transportant un objet. Au signal du départ, un joueur attrape un objet puis va le déposer dans la caisse à l'autre bout du couloir en courant. Il revient toucher la main du second joueur qui part à son tour.</p> <p>Pour les PS : jeu des déménageurs</p> <p><u>Interventions de l'enseignant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- équilibrer les équipes.</li> <li>- ajuster les distances par rapport aux élèves.</li> <li>- nature des objets à transporter.</li> </ul>	<p>caisses (2 par équipes) nombre d'objets = 2 fois le nombre de joueur d'une équipe</p>	<p>Difficultés anticipées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'enfant ne respecte pas son couloir.</li> <li>- l'enfant part avant que le joueur ne lui tape dans la main</li> <li>- l'enfant ne part pas.</li> </ul>
<p><b>Apprendre et progresser :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Orienter sa course / « Le premier dans sa maison »</b> : Courir le plus vite possible jusqu'à son cerceau.</li> </ul> <p><u>Interventions de l'enseignant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- introduire les couloirs de course</li> <li>- aménager la distance jusqu'au cerceau par rapport aux élèves.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Etre prêt à partir vite / « Les lions et les gazelles »</b> : 2 équipes. 1 terrain comprenant 1 ligne de départ pour les gazelles et 1 ligne de départ derrière pour les lions. A l'autre bout 1 zone de refuge pour les gazelles. Au signal les lions tentent d'attraper les gazelles avant qu'elles n'atteignent la zone de refuge.</li> </ul> <p><u>Interventions de l'enseignant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Varier la distance de course</li> <li>- Varier la distance entre les gazelles et les lions.</li> </ul>	<p>cerceaux</p>	<p>Difficultés anticipées :</p> <p>L'enfant ne court pas droit ⇒ matérialiser les lignes de courses par des cordes puis des plots.</p> <p>Difficultés anticipées :</p> <p>L'enfant ne réagit pas au signal de départ ⇒ prévoir un instrument sonore (sifflet) / varier le signal de départ (sonore, visuel).</p>

<p>❖ <b>Etre prêt à partir vite / « les chats et les souris »</b> : 2 équipes réparties de part et d'autre de la ligne de départ. 1 équipe joue les souris avec un foulard accroché à la ceinture. Les chats essaient d'attraper les queues de souris avant la ligne d'arrivée. Chaque joueur doit rester dans son couloir.</p> <p>Interventions de l'enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- varier les distances entre souris et chats.</li> <li>- associer deux coureurs de même niveau dans un couloir.</li> </ul>	<p>foulards</p>	<p>L'enfant n'accepte pas de perdre ⇒ le fait que le foulard ne soit plus accroché est un signe de défaite que l'on ne peut pas nier.</p>
<p><b>Mesurer les progrès : Reprendre la situation de référence.</b></p>		

BILAN