

But :

- Se percher avant d'être touché par le chat

Objectifs visés :

- Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
- Accepter les contraintes collectives.

Objectifs secondaires :

- Oser s'engager dans différentes actions.
- Se conduire dans le groupe en fonction des règles.

Matériel :

4 cerceaux, 2 bâtons
témoins

Plots en cercle

ETAPE 1 : Mise en activité

1. Le relais

Au signal, on marche (ou court) vers le camarade de son équipe qui est dans le cerceau et on lui donne le bâton. On ne part pas tant qu'on n'a pas le bâton en main.

2 équipes partagées en 2 parties. Les élèves se placent dans le cerceau pour pouvoir avoir le témoin.

Etre attentif au passage de témoin, se préparer au passage de témoin,, respecter la règle de départ en course..

2. La maison du maître.

Au signal, on se réunit dans le cercle au milieu des plots (maison du maître). On ne parle pas dans la maison, on lève le doigt si on veut dire quelque chose.

Retour au calme pour pouvoir expliquer le jeu du jour.

ETAPE 2 : Chat perché

Le chat peut toucher toutes les souris. Quand une souris est perchée, le chat ne peut pas la toucher. Une souris touchée devient chat et le chat devient souris.

Tester avec les élèves.

Retour dans la maison du maître, ajustement si besoin.

Pour les souris : être attentif en permanence pour savoir qui est le chat. Décider rapidement du perchoir et s'adapter en fonction des autres.

Pour le chat : se rendre imprévisible pour les autres.

ETAPE 3 : Retour au calme

1. Les images.

Le PE fait porter une attention intériorisée sur chaque partie du corps (imaginer qu'un train parcourt les parties du corps, qu'un papillon se pose sur différentes parties du corps...)

Organisation :

2 équipes