

But :

- Ne pas se faire attraper par le chat.
- Attraper une souris.

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. Se déplacer comme

Vous devez vous déplacer comme l'animal, le personnage que je vais vous dire.

Les élèves se déplacent dans la pièce en imitant ce qui vient d'être demandé.

Robot - tout mou - tout raide - capitain Crochet (jambe de bois) - aveugle - clown - funambule sur un fil - du verglas - serpent - souris - kangourou ...

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 tabou

Le chat doit attraper les souris. La souris pour ne pas être attrapée doit se mettre dans la position qu'on aura décidée.

Tester avec les élèves.

Retour dans la maison du maître, ajustement si besoin.

Changement de position (ou pas).

Pour les souris : être attentif pour savoir qui est le chat et où se trouve la souris solitaire.

Pour le chat : se rendre imprévisible pour la souris.

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