Mon ombre me suit

Activité support: jeu collectif Cycle 1

Compétences: - coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement,
- accepter les contraintes collectives.

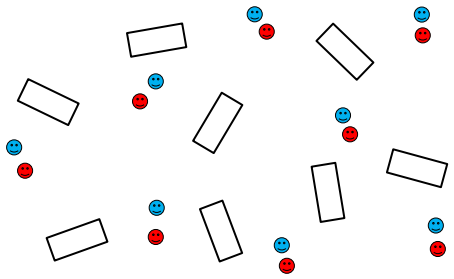
Objectifs pour le maître: amener les élèves à réagir vite à un signal, à respecter les consignes, à accepter d'imiter un camarade.

Buts pour l'élève: Pour l'élève bleu, se réfugier au signal sans se faire attraper par son ombre.
Pour l'élève rouge, faire exactement ce que fait l'enfant bleu, puis au signal l'attraper avant qu'il ne se réfugie.

Matériel: tapis, chasubles bleus et rouges.
Organisation: les enfants sont par deux en ordre dispersé. Des tapis (ou cerceaux) sont répartis dans l'espace de jeu.

Déroulement/consigne:
« Vous êtes par deux, un bleu et un rouge. Un est devant, c'est l'enfant bleu, l'autre est derrière, c'est l'ombre rouge.
Les enfants bleus, vous devez vous promener dans tout le terrain. Votre ombre vous suit et fait exactement ce que vous faites: marcher courir, sauter, ramper, trottiner, cloche pied, en avant, en arrière...
Au signal du maître les enfants bleus s'enfuient et trouvent un refuge libre sur un tapis. Leur ombre rouge doit les attraper avant que l'enfant bleu ne se réfugie. »

Critères de réussite:
- courir pour retrouver un espace défini,
- ne pas se faire attraper par son ombre,
- attraper l'enfant qui est devant avant qu'il ne soit dans un refuge,



Comportements attendus:
Pour l'ombre rouge:
- suivre son partenaire,
- être toujours prêt à réagir aux variations de son partenaire,
- être attentif au signal du maître.

Pour l'enfant bleu devant :
- varier ses déplacements,
- réagir vite au signal,
- repérer un refuge libre,
- s'enfuir et esquiver.

Variables:
- 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).

Bilan/remarques: