

<b>DATE :</b> Semaine 18		<b>SEANCES</b> <b>Jeu des rondes</b>	<b>DUREE :</b> 30 mn
<b>ACTIVITE :</b> Faire la ronde à trois enfants <b>COMPETENCES :</b>  Réaliser une collection dont le cardinal est donné.  Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres lors de rondes ou de jeux chantés		<b>Ce que l'élève apprend :</b>  1. Accorder ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres pour évoluer collectivement selon une disposition spatiale simple  2. Constituer des groupements afin de réaliser des collections en réponse à une demande.	
<b>Situation 1</b> 2 mn	matériel	-	
	dispositif	Tous les élèves	
	déroulement	Les élèves courent dans la salle les uns derrière les autres, un tirage au sort a désigné le chef de file que les autres doivent suivre.	
	consignes	« Vous suivez X en courant tranquillement pour vous échauffer»	
	critère de réussite	Respecter le non dépassement de X en courant	
<b>Situation 2</b> 5mn	matériel	Deux zones délimitées par du scotch ruban + panneau affichage nombre (zone 1 et zone 2)+ espace de danse	
	dispositif	Tous les élèves	
	déroulement	L'enseignant demande aux élèves de choisir une zone en expliquant les deux zones	
	consigne	« Vous allez choisir dans quelle zone vous aimeriez aller , en zone 1, vous restez tout seul, en zone 2, vous devez être à deux , vous vous donnez la main à un copain»	
	critère de	Choisir sa zone	

	réussite	
Situation 3 10 mn	matériel	Idem situation 2+ bracelets de couleurs pour repérer sa zone ( 2 rouge, 1- bleu)+ cerceaux disposés au sol dans l'espace de danse+ musique rondes+ signal
	dispositif	Tous les élèves
	déroulement	L'enseignant explique qu'ils vont faire une ronde à 3 autour d'un cerceau
	consigne	« Au signal, vous quittez votre zone, et vous allez faire une ronde autour d'un cerceau, mais vous devez être 3 enfants dans votre ronde »
	critère de réussite	Se regrouper autour d'un cerceau en se donnant la main
Situation 4 10 mn + 3 mn retour au calme	matériel	Idem situation 3 mais moitié moins de cerceaux
	dispositif	Tous les élèves
	déroulement	L'enseignant indique que les élèves doivent constituer leur ronde le plus vite possible
	consigne	« Au signal, vous allez faire votre ronde à 3, attention, il n'y a pas assez de cerceau pour tous les groupes, si vous arrivez après les autres, vous êtes éliminés »
	critère de réussite	Ne pas se faire éliminer
TRACE ECRITE		Photos pour album langage

#### CONSEILS :

- Cette fiche est utilisée sur la semaine consacrée à ce jeu.
- En situation 2, l'enseignant fait choisir à plusieurs reprises les enfants entre zone 1 et zone 2 afin de s'assurer de la compréhension, les enfants se rendent dans la zone choisie et doivent respecter la consigne ( seul ou à deux), au dernier choix, celui-ci est définitif. Les bracelets de couleur sont distribués afin de repérer sa zone.
- En situation 3, les élèves sortent des zones pour former des rondes, les enfants de la zone 2 se déplacent à deux et les enfants de la zone 1 sont seuls. Ils se regroupent lorsqu'ils arrivent au cerceau. Ils forment la ronde à trois ( compositions possibles : deux enfants de la zone 2+ un enfant de la zone 1 ou bien trois enfants de la zone 1). Préalablement, l'enseignant explique comment faire une ronde. Le groupe valide les groupements.

- Les erreurs en situation 3 sont accueillies avec indulgence, les premiers essais seront certainement laborieux. Eventuellement, l' étape indications au sol type croix autour du cerceau pour aider les élèves peut être mise en place.
- Lorsque les groupes sont constitués, la musique démarre et la ronde est dansée.
- En situation 4, seuls les groupes à 3 premiers constitués dansent la ronde. A chaque jeu, tous les élèves rejouent.