

<b>DATE :</b> Semaine 26		<b>SEANCE</b> <b>Jeu de l'ours</b>	<b>DUREE :</b> 30 mn
<b>ACTIVITE :</b>  Jeu de course-poursuite avec chaise  <b>COMPETENCE :</b> Courir de différentes façons dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.		<b>Ce que l'élève apprend :</b>  1. Alternier course et immobilité  2. Respecter les règles d'un jeu collectif	
<b>Situation</b>  <b>1</b>  <b>2 mn</b>	matériel	-	
	dispositif	Tous les élèves	
	déroulement	Les élèves sont assis avec de l'enseignant autour d'un grand cercle matérialisé (craie au sol). Celui-ci propose de réveiller son corps en faisant remuant la partie du corps qu'il désigne.	
	consignes	« Tu vas remuer ta tête.... puis ton bras, ... l'autre bras, ta main et tes doigts... puis l'autre main, les autres doigts... tu te mets debout, et tu remues ta jambe.... puis l'autre jambe... ton pied .... et enfin l'autre pied ».	
	critère de réussite	Participer activement	
<b>Situation</b>  <b>2</b>  <b>7 mn</b>	matériel	Une chaise par élève	
	dispositif	Tous les élèves	
	déroulement	L'enseignant propose de voir collectivement les différentes positions de l'enfant sur la chaise (assis, debout, couché, accroupi, à genoux, à quatre pattes)	
	consigne	« Montrez-moi comment vous pouvez vous mettre sur la chaise ».	
	critère de réussite	Participer	
<b>Situation</b>  <b>3</b>  <b>5 mn</b>	matériel	Idem situation 2 + tambourin	
	dispositif	Tous les élèves	
	déroulement	Les chaises sont positionnées le long des murs. L'enseignant donne la consigne et rappelle les règles de sécurité.	
	consigne	« Tu te promènes dans la salle, quand je frappe sur le	

		tambourin, tu cours t'asseoir sur ta chaise».
	critère de réussite	Respecter le signal pour aller s'asseoir
Situation 4 13 mn + 3 mn retour au calme	matériel	Idem situation 2 + foulards ou chasubles en fonction du nombre d'ours
	dispositif	Tous les élèves
	déroulement	L'enseignant désigne des élèves pour jouer le rôle de l'ours, durant la chanson Monsieur l'ours réveille-toi, ils sont assis, les autres élèves sont debout, éparpillés dans la salle. Lorsque les ours sortent, ils courent pour attraper
	consigne	« Nous chantons la petite chanson aux ours qui sont assis et lorsqu'ils répondent qu'ils sortent, vous courez vous asseoir sur une chaise, l'ours ne peut vous attraper que si vous bougez, il faut donc rester immobile sur votre chaise. Quand vous vous faites attraper, vous passez un tour de jeu sans participer».
	critère de réussite	Ne pas se faire attraper
TRACE ECRITE		Photos

#### CONSEILS :

- Cette fiche est utilisée toute la semaine.
- Situation 2 : l'enseignant laisse les élèves chercher, puis au fur et à mesure propose que tous les enfants prennent la même position. L'enseignant indique la différence entre s'asseoir et grimper sur la chaises. Il est également question des parties du corps et notamment des fesses lorsqu'on est assis (Mots de l'imagier)
- Situation 3 : il est indispensable de déterminer ensemble les règles de sécurité lorsqu'on court sans direction commune.
- Situation 4 : Selon le nombre d'élèves, l'enseignant désigne un nombre d'ours qui permet un jeu équilibré (trop ou pas assez d'ours). L'élève qui s'est fait attraper s'assoit dans une zone dite de l'ours durant un jeu.
- La chanson de l'ours :

**Monsieur Ours réveille-toi**

Monsieur l'ours réveille-toi

Tu as bien trop dormi comme ça

Au bout de trois , réveille-toi

Un, deux, trois

Monsieur l'ours, tu dors ou tu sors

Ron,ron je dors !

Monsieur l'ours réveille-toi

Tu as bien trop dormi comme ça

Au bout de trois , réveille-toi

Un, deux, trois

Monsieur l'ours, tu dors ou tu sors

Grrr, je sors !