

# UA Jeux de poursuite

## Objectifs :

- Apprendre à gérer ses émotions (PS)
- Développer des stratégies d'évitement (MS)
- Participer avec les autres à des jeux respectant des règles

## **Période 2 : Exploration, diversification**

6 séances le VENDREDI

PS et MS sont séparés. Les PS doivent avant tout gérer leur peur et accepter de se laisser attraper.

3 groupes : 10 PS, 9 MS, 9 MS

Sé 1 : Obj : S'engager dans l'activité

1- Maîtresse = chat, élèves = souris. Touché = mangé > hors jeu sur un banc EPS

2- Un chat par groupe, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de souris.

3 -Bilan : comment gérer sa peur

Sé 2, 3 : Obj : Développer une vision globale du jeu

1- Un chat par groupe, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de souris.

2- Un chat par groupe, mais la souris devient chat. Anneaux à se passer de main en main.

Difficulté : se concentrer pour repérer le nouveau chat

Sé 4 : Obj : Complexifier les mouvements des souris (se déplacer avec un ballon dans les bras) , développer une vision globale du jeu.

1- Id sé 3 (2)

2- Un chat par groupe et chaque souris avec un ballon dans les bras.

Sé 5 : Obj : Complexifier les actions des souris, S'orienter, prendre en compte le danger

1- id Sé 4 (2)

2- Un chat par groupe : Attraper les foulards

## **Période 3 : Diversification puis structuration**

4 séances le vendredi

PS et MS sont séparés : 3 groupes de 10, 9 et 9 élèves, soit 10 min par groupe à chaque séance. Les 2 groupes qui ne passent pas observent sur les bancs. Un observateur par souris, avec consigne d'observation (MS = comment esquiver, attraper...)

Sé 1 : Obj : Complexifier les actions des souris, puis du chat.

1- Un chat par groupe et chaque souris avec un ballon dans les bras. Chaque souris touchée devient un chat (lâche son ballon). Jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de souris.

2- Souris ballon : Lancer le ballon pour attraper les souris)

Sé 2, 3 : Obj : Complexifier les actions du chat (lancer le ballon pour attraper les souris)

1- Souris ballon

2 – Déménageurs 4 équipes ( 2 PS, 2 MS)

Sé 4 : Obj : S'orienter (PS), courir vite, respecter des règles (ne pas se bousculer), esquiver (MS), transporter beaucoup d'objets, intercepter

1- Id sé 3 (2)

1- Déménageurs et voleurs = transport et interception