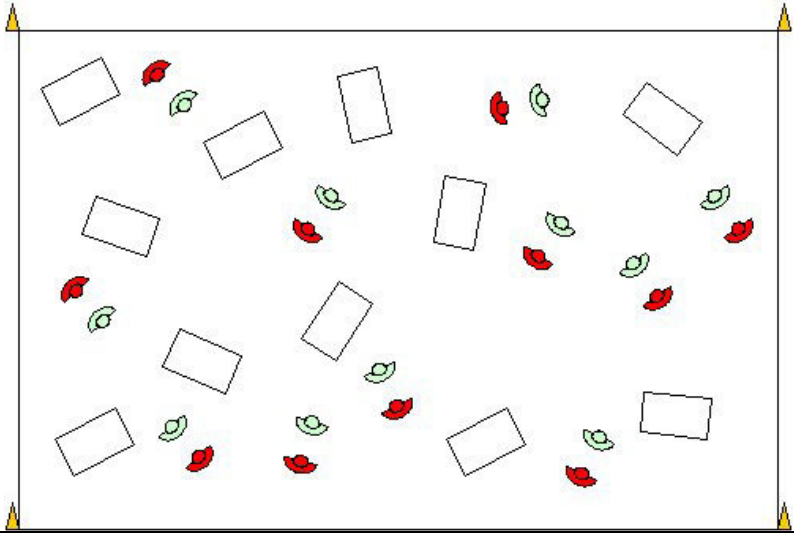


Mon ombre me suit		MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
- Se déplacer de différentes manières (marcher, courir, trotter... - Imiter	- Orienter son déplacement	- Participer à une action collective - Participer à un jeu collectif - Respecter la règle du jeu
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
- Pour les bleus : regagner le refuge sans se faire rattraper par son ombre. - Pour les rouges : attraper l'enfant avant qu'il n'atteigne son refuge.		
ORGANISATION		
		Matériel - Tapis (ou caisses, ou cerceaux) - Foulards (ou chouchous) Organisation de la classe - Les tapis sont répartis dans un espace de jeu (salle de motricité ou cour en herbe). - Dispersés dans l'espace de jeu, les élèves sont par deux : un devant (bleu), un derrière, c'est l'ombre (rouge).
CONSIGNES		
Les élèves se promènent par deux dans tout le terrain. Leur ombre les suit et fait exactement ce que fait le joueur de devant (bleu) : marcher courir, sauter, ramper, cloche pied, en avant, en arrière... Au signal du maître les élèves (bleus) s'enfuient et trouvent refuge sur un tapis. Les ombres les poursuivent et doivent les attraper avant qu'ils n'aient atteint le refuge.		
CRITERES DE REALISATION		
Pour l'enfant devant - Varier ses déplacements. - Rester équilibré. - Réagir vite au signal. - Repérer un refuge libre. - S'enfuir et esquiver.	Pour l'ombre - Suivre son partenaire. - Etre toujours prêt à réagir aux variations de son partenaire. - Etre attentif au signal du maître.	
VARIABLES		
- Varier la disposition des refuges. - Varier le nombre de refuges (même nombre que les binômes, un de moins que de binôme). - Agrandir ou réduire les dimensions de l'espace de jeu. - Diversifier le matériel sur le terrain (table, chaise, banc pour des sollicitations différentes).		