

Etape 1	Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles :
Verbe d'actions spécifiques	Marcher, courir pour toucher, attraper, esquiver, feinter
Objectif pour l'enseignant (e)	Courir pour toucher, attraper, esquiver, feinter
But pour l'élève:	Poursuivre un camarade dans ses déplacements dans le but de le toucher Courir pour fuir, esquiver ou feinter l'autre Mobiliser son énergie pour rattraper l'autre ou lui échapper
Situation proposée	Minuit dans la bergerie
Consignes :	Les moutons, vous vous promenez. Puis l'un d'entre vous demande au loup « Quelle heure est-il ? ». Si le loup vous répond « Il est 10h », vous continuez à vous promener tranquillement. Mais si le loup répond « Il est minuit. », alors vous devez tous courir vous réfugiez dans la bergerie sans vous faire attraper par le loup.
Critères de réussite	Le nombre de fois où l'enfant- souris a été touché.
Critères de réalisation	Courir vite pour toucher, anticiper Courir vite pour esquiver, feinter, anticiper
Dispositif et organisation :	Dispositif : Cour d'école avec « Chat perché » (si le milieu le permet) ou « chat glacé » ou chat avec zone refuge tracée à la craie au sol.
Matériel	Chasubles pour identifier le(s) chat(s)
Variantes	Jouer avec plusieurs chats, Donner un temps limité (sablier, signal) Augmenter ou diminuer la taille du terrain Diminuer le nombre de refuges Limiter le nombre de souris dans les refuges

Etape 2	Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles :
Verbe d'actions spécifiques	Marcher, courir pour toucher, attraper, esquiver, feinter
Objectif pour l'enseignant (e)	Courir pour toucher, attraper, esquiver, feinter
But pour l'élève:	Poursuivre un camarade dans ses déplacements dans le but de le toucher Courir pour fuir, esquiver ou feinter l'autre Mobiliser son énergie pour rattraper l'autre ou lui échapper
Situation proposée	Jeux de chats et de souris
Consignes :	Se déplacer sans se faire toucher par le(s) chat(s). Si la souris est dans un refuge, le chat ne peut pas l'attraper.
Critères de réussite	Le nombre de fois où l'enfant- souris a été touché.
Critères de réalisation	Courir vite pour toucher, anticiper Courir vite pour esquiver, feinter, anticiper
Dispositif et organisation :	Dispositif : Cour d'école avec « Chat perché » (si le milieu le permet) ou « chat glacé » ou chat avec zone refuge tracée à la craie au sol.
Matériel	Chasubles pour identifier le(s) chat(s)
Variantes	Jouer avec plusieurs chats, Donner un temps limité (sablier, signal) Augmenter ou diminuer la taille du terrain Diminuer le nombre de refuges Limiter le nombre de souris dans les refuges