

# Jeu : BRAS DESSUS, BRAS DESSOUS

<b>Concepteurs : GR. 5</b>	<u>Compétence(s) spécifique(s) :</u>
<b>Stagiaires T2 – Années 2008/2009</b>	<b>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</b>
	<u>Objectif(s) pédagogique(s) :</u>
	<b>Développer la coopération entre élèves</b>
<b>Niveau de classe :</b>	<u>Cycles 1 et 2</u>

## Organisation matérielle (matériel, équipes, espace...)

- plots
- groupe classe pouvant également être divisé en 2 espaces de jeu.

## Règle(s) de base

- *Tous les participants, sauf deux (le chat et la souris), se dispersent en groupes de deux dans un lieu défini, bras dessus, bras dessous*
- *Le chat poursuit la souris et doit la toucher*
- *La souris poursuivie peut se sauver en s'accrochant au coude d'un membre d'un groupe de deux. L'autre membre du groupe devient alors la personne à poursuivre et doit donc s'enfuir.*
- *Quand la personne qui poursuit touche l'autre, les deux changent de rôle.*

## Déroulement

Temps/ Organisation	Situations	Critère de réussite
3 minutes	- <b>Echauffement corporel:</b> • <b>déplacements en pas chassés, en petites accélérations, en levant les genoux, en touchant les fesses avec les talons...</b>	
7 minutes	- <b>Bras dessus, bras dessous</b> <b>But: poursuivant: toucher l'autre</b> <b>Poursuivi: échapper à l'autre</b>	
3 minutes	- <b>Bilan</b> • <b>évoquer les difficultés et les réussites</b>	
10 minutes	- <b>Bras dessus, bras dessous</b> • <b>augmentation du nombre de chats pendant le jeu : 3</b>	

## Evolution du jeu (Variante(s) ; variable(s) de progrès)

Variables du corps:

- chat blessé: le chat doit courir en touchant l'endroit où il a été touché.
- chat assis: les participants sont assis, le chat se déplace à cloche-pied.
- 
- chat coupé: si un autre joueur passe entre poursuivant et poursuivi, le chat doit courir après celui qui "a coupé".
- puce aidée: puce coupée: jeu de puce classique mais, lorsque le joueur poursuivi sent qu'il va être pris, il crie "à l'aide". Un des joueurs lui donne la main. Le couple devient intouchable, et la puce doit poursuivre d'autres proies.
- puce statue: lorsqu'un poursuivi est touché par la puce, il devient une statue. Les autres peuvent le délivrer en passant sous ses jambes.
- puce avec un ballon mousse : les puces doivent toucher avec le ballon les participants (sans le lancer). Il s'agit de mieux visualiser la puce et d'éviter griffures et autres désagréments.

## Bilan/évaluation :

- **ne pas éterniser les temps de jeux car ces activités demandent un effort physique important.**
- **permettre à chacun d'être le poursuivant en changeant souvent les rôles.**