



## Mon ombre me suit (cycle 1)

Inspiré du jeu *Mon ombre me suit* de l'université de la Réunion

Comme je sais que mon ombre me suit, je ne m'arrête pas ... sinon, elle va me rattraper !



- **But du jeu** : à partir de situations de jeux, s'initier à la course poursuite.
- **Nombre de joueurs** : groupe classe
- **Terrain** : en salle comme à l'extérieur ; la maison (étapes 4 à 6) : cercle de 12 à 20 m de diamètre
- **Avant de jouer** : aborder la notion d'ombre en classe : par observation d'ombres dans la cour, par projection d'images et de leurs ombres.  
IMPORTANT : l'ombre suit son partenaire sans le toucher ! Laisser un peu d'espace.
- **Déroulement du jeu** :

### Etape 1 : Jeu du train (l'enseignant est la locomotive)

**But du jeu** : reproduire un geste par imitation. Constituer un répertoire varié de gestes.

**Matériel** : aucun

**Déroulement** : l'enseignant est la locomotive et les enfants sont les wagons. Le train se déplace. La locomotive exécute un geste (de son choix) de manière répétitive et les wagons l'imitent.

Chaque geste doit être sur un temps assez long et lent afin que chaque enfant assimile celui-ci.

La variété des gestes doit être progressive (trois ou quatre gestes proposés).

Exemples : bras droit levé, bras gauche levé, mains sur la tête, s'accroupir, sauter, mains sur les hanches, sur un pied, pieds joints ...

### Etape 2 : Jeu du train (un enfant est la locomotive)

**But du jeu** : reproduire un geste par imitation. Compléter et réinvestir le répertoire de gestes.

**Matériel** : sifflet

**Déroulement** : un enfant est la locomotive et les autres enfants sont les wagons. Le train se déplace. La locomotive exécute un geste (de son choix) de manière répétitive et les wagons l'imitent. Au coup de sifflet de l'enseignant la locomotive doit changer de geste.

L'enseignant nommera ensuite une nouvelle locomotive.

### Etape 3 : Jeu du train (1 train = 4 ou 5 enfants)

**But du jeu** : reproduire un geste par imitation. Compléter et réinvestir le répertoire de gestes.

**Matériel** : tambourin

**Déroulement** : constituer des trains de 4 ou 5 enfants. Dans chaque train, un enfant est la locomotive et les autres enfants sont les wagons. Les trains se déplacent. La locomotive enchaîne des gestes (de son choix) et les wagons l'imitent. Cette fois, à chaque coup de tambourin (donné par l'enseignant), la locomotive va à la queue du train - l'enfant suivant devient locomotive. Le coup de sifflet pour le changement de geste n'est normalement plus nécessaire à cette étape.

### Etape 4 : Jeu de l'ombre par binôme (niveau 1)

**But du jeu** :

- Pour le meneur : regagner un lit avant d'être touché par son ombre.
- Pour l'ombre : toucher sans violence son meneur, avant qu'il ne regagne un lit.

**Matériel** : plots pour délimiter le terrain de jeu (la maison) ; languettes, cerceaux plats ou tapis pour matérialiser les lits dans la maison

Déroulement : constituer des binômes. Un enfant est le meneur et l'autre est son ombre. Les binômes se déplacent autour de la maison.

Le meneur enchaîne des gestes (de son choix) et l'ombre reproduit ceux-ci. Lorsque l'enseignant dit « Au lit ! », le meneur doit vite rejoindre un lit dans la maison sans se faire toucher par son ombre. Si le lit est occupé, il doit en trouver un autre. S'il se fait toucher, il reste immobile, ainsi que son ombre.

La manche est terminée lorsque chaque meneur a rejoint un lit ou a été touché. Faire plusieurs manches. Inverser régulièrement les rôles (meneur/ombre) au sein de chaque binôme.

### Etape 5 : Jeu de l'ombre par binôme (niveau 2)

#### But du jeu :

- Pour le meneur : regagner un lit de sa couleur avant d'être touché par son ombre.
- Pour l'ombre : toucher sans violence son meneur, avant qu'il ne regagne un lit.

Matériel : plots pour délimiter le terrain de jeu (la maison) ; languettes, cerceaux plats ou tapis de 4 couleurs différentes pour matérialiser les lits dans la maison ; chasubles, foulards ou gommettes de 4 couleurs différentes pour les binômes

Déroulement : même déroulement qu'à l'étape 4 mais, cette fois, chaque binôme a une couleur attribuée et doit rejoindre un lit de cette couleur. Si le lit est occupé, il doit en trouver un autre.

### Etape 6 : Jeu de l'ombre par binôme (niveau 3)

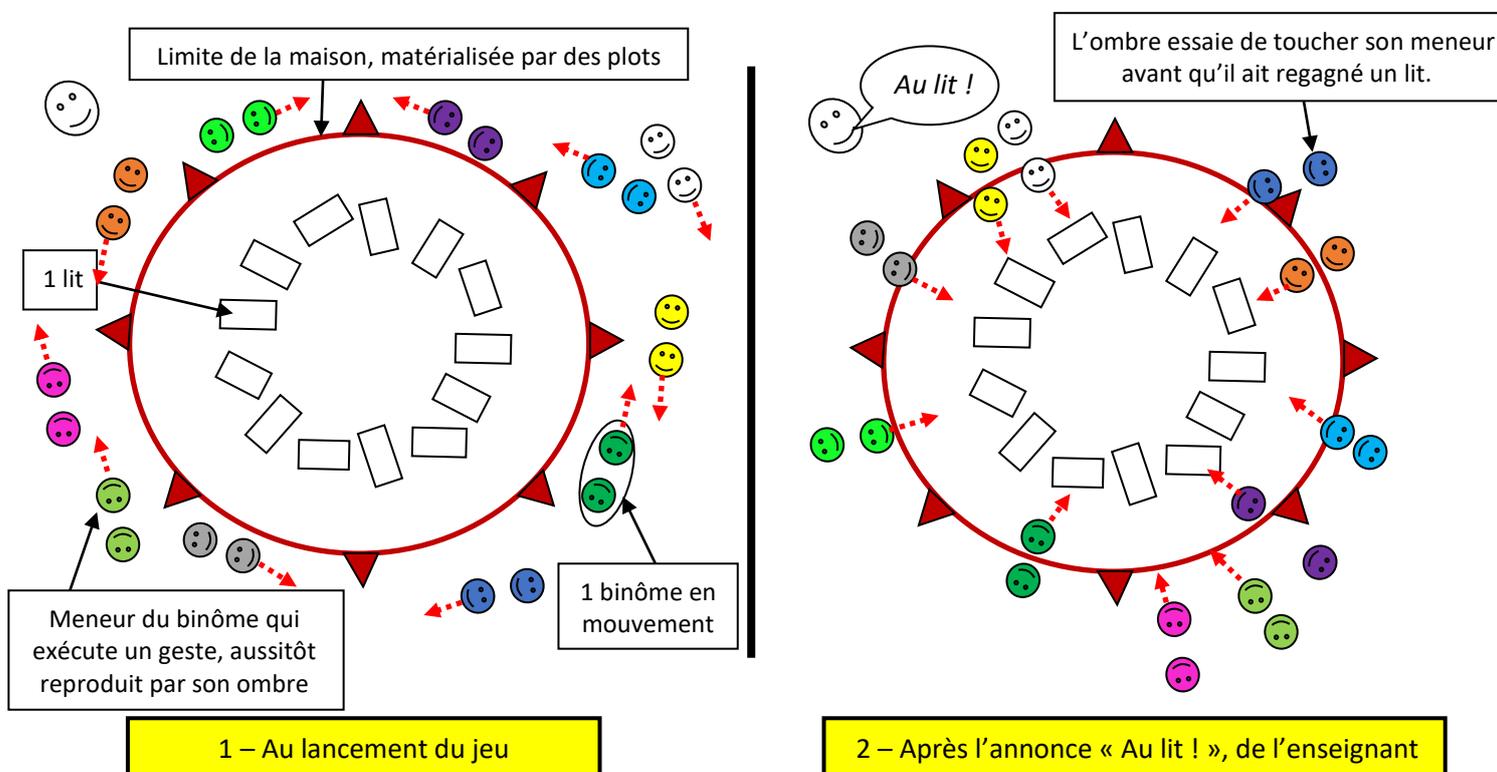
#### But du jeu :

- Pour le meneur : regagner son lit avant d'être touché par son ombre.
- Pour l'ombre : toucher sans violence son meneur, avant qu'il ne regagne son lit.

Matériel : comme à l'étape 4 + images d'animaux (autant d'images que de binômes - 1 image par lit)

Déroulement : même déroulement qu'à l'étape 4 mais cette fois, chaque binôme a un lit attitré (celui de son animal).

#### • Représentation du jeu dans la configuration de l'étape 4 :



#### • Variables :

- ✓ les dimensions de la maison (cercle de 12 à 20 m de diamètre, environ)
- ✓ le nombre de lits (au départ : plus de lits que de binômes / ensuite : autant de lits que de binômes)
- ✓ l'emplacement des lits dans la maison