TITRE : **Motricité Jeu collectif : Les SORCIERS**		Niveau : PS-MS	N° de séance : 1 sur 1	Date : 11/10/2012
Compétence / Item du socle commun : **Agir et s'exprimer avec son corps.**	Pré-requis :		**Objectif :** **Courir, esquiver, attraper, comprendre et respecter les règles du jeu.**	
Amorce : *« Qu'est-ce qu'un sorcier ? Quel sort peut-il jeter?... »*				

Temps	Situations d'apprentissage et déroulement	Modalités de travail Organisation	Consignes	Matériel
30 min	-Explication des règles. -Désigner les 6 sorciers (chasubles) **-Deuxième partie :** Introduire les cabanes (cerceaux) pour les joueurs. A l'intérieur, ils ne peuvent pas se faire attraper. Un seul joueur par cerceau : prise en compte des partenaires. Au départ, tout le monde dans une cabane, quand je frappe des mains tout le monde sort. -**Variante :** Se déplacer à 4 pattes. Délivrance. Retirer des cerceaux.	Jeu collectif. Le jeu est terminé lorsque tous les enfants ont été transformés en statue.	*Les sorciers doivent attraper les enfants pour les transformer en statue.* *Si un enfant est touché, il devient une statue.* *Pas de délivrance* *Ne pas rester trop longtemps dans la cabane.* *Un seul joueur par cerceau*	32 cerceaux 6-7 chasubles

BILAN	Difficultés rencontrées :	Remarques / remédiations :	Prolongements : -Mettre en place une prison que les sorciers doivent surveiller.