

Unité d'apprentissage : jeux collectifs

Pour entrer dans l'activité		
Des situations globales de jeu	Déménageurs	
Pour évaluer les besoins		
Des situations de référence	La course aux couleurs La course aux objets La course aux couleurs avec défenseurs	
Pour apprendre et progresser : situations de transformation		
	Savoirs	Situations
Identifier et atteindre la cible	1 Se met en mouvement 2 Se déplace vers la bonne cible 3 Se déplace vers la bonne cible et marque plusieurs fois	Les balles brûlantes Vider le panier Les cercles mobiles
Construire l'espace de jeu	1 Joue sans tenir compte de l'espace 2 S'oriente et repère les limites 3 Reste dans les limites	Déménageurs Relais déménageur La course aux couleurs sans défenseurs
Comprendre les contraintes liées aux règles	1 Comprend les règles mais les oublie en cours de route 2 Comprend les règles et en applique au moins une 3 Respecte toutes les règles du jeu	Les sorciers Les buissons La famille lapin (variante des lapins dans la clairière)
Construire son rôle	1 Ne se reconnaît pas attaquant ou défenseur, sait qu'il appartient à un groupe identifié 2 Se reconnaît attaquant ou défenseur 3 Se reconnaît attaquant ou défenseur et a une action spécifique d'attaque ou de défense	Les chiens et les hérissons Le renard dans la basse cour Chats, oiseaux, abeilles
Pour évaluer les acquis		