

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

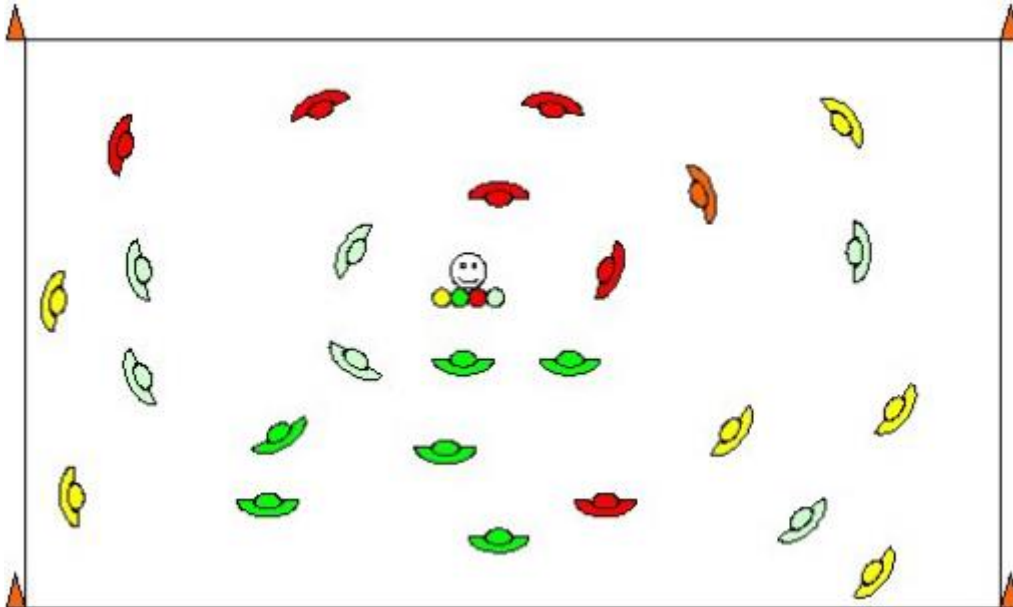
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

Objectifs séance 1

- identifier son équipe
- courir et se repérer par rapport à un objet, un groupe, une couleur

Organisation :

Les enfants sont répartis sur tout le terrain , ils trottinent.



Matériel :

Chasubles ou foulards , cerceaux disposés au sol

Consigne

les élèves trottinent dans tout le terrain, au signal du maître ils doivent :

Premier temps : se regrouper par 2 dans un cerceau.

Deuxième temps : se regrouper par 3

Troisième temps : se regrouper par 4

Critères de réussite

- être dans un cerceau complet

Critères de réalisation

observer les cerceaux incomplets,
se regrouper si on est seul dans un cerceau

Variables didactiques :

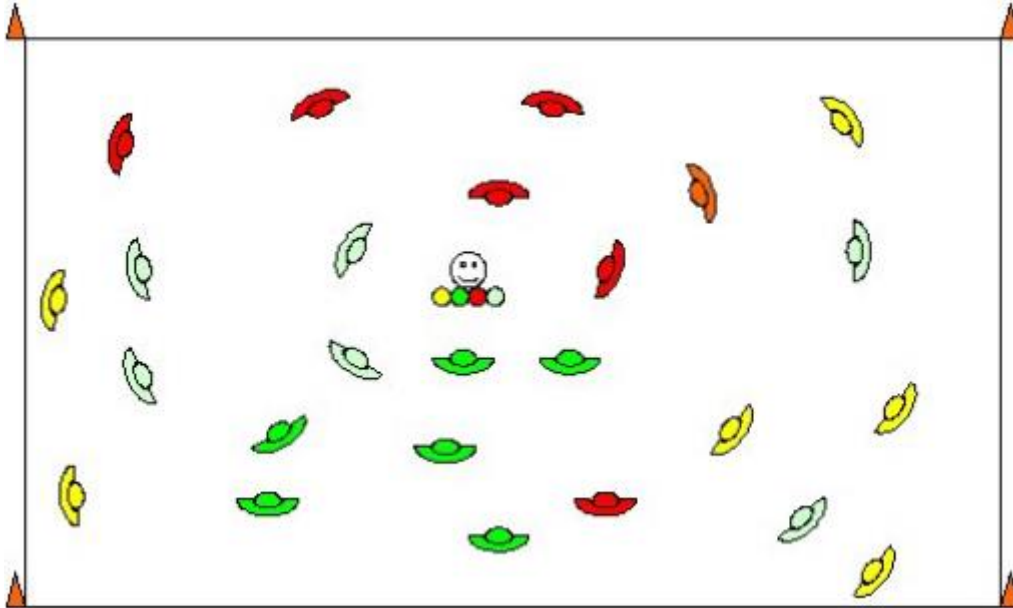
plus de cerceaux que de groupes
autant de cerceaux que de groupe

Objectifs séance 2

- identifier son équipe
- courir et se repérer par rapport à un objet, un groupe, une couleur

Organisation :

Les enfants sont répartis en 4 équipes de couleurs différentes dans tout le terrain, ils trottent.



Matériel :

Chasubles ou foulards , 4 ballons de couleurs différentes

Consigne

Au signal , le maître lance 4 ballons aux couleurs des différentes équipes dans le terrain. Les enfants doivent récupérer le ballon, le poser au sol, et par équipe se mettre assis autour du ballon. C'est la première équipe assise qui gagne.

Critères de réussite

- être la première équipe à être assise autour de son ballon.

Critères de réalisation

- repérer son ballon,
- se souvenir de sa couleur
- se souvenir des membres de son équipe ou son équipe.

Variables didactiques :

Dimension des ballons

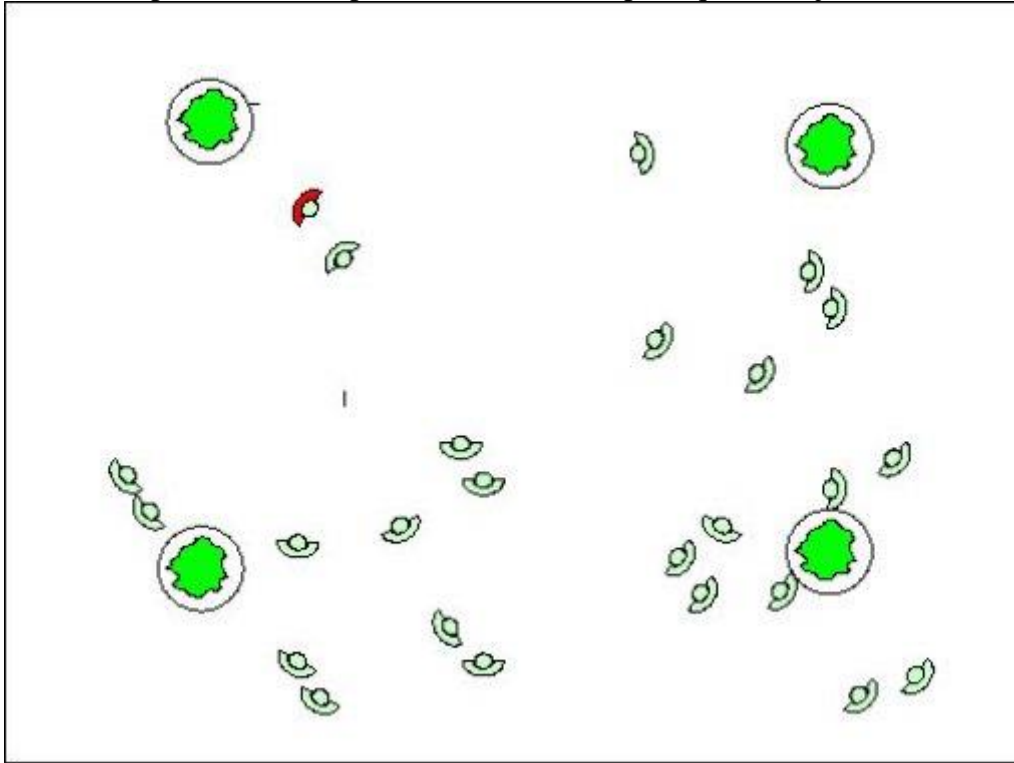
Ballons de même couleur mais équipe différenciée par des chasubles, par des foulards, par des chouchous, ou juste désignée par une couleur.

Objectifs séance 3

- courir, esquiver, feinter, orienter sa course pour ne plus être poursuivi, accepter de perdre

Organisation :

Le terrain n'est pas obligatoirement délimité (cour de récréation), mais il peut l'être (savoir visé alors : prendre en compte les limites d'un espace quand on joue)



Matériel :

Foulards

Consigne

L'un de vous est le "mairie". Il poursuit les enfants qui s'échappent partout où ils peuvent. Si le "mairie" touche un enfant, il est libéré, il donne son foulard à celui qui vient d'être touché. Le but du jeu est de ne pas se faire touché, ou si on est "mairie" de se délivrer le plus vite possible.

Critères de réussite

- Ne pas être touché
- se délivrer si on est "mairie"

Critères de réalisation

- surveiller où se trouve le "mairie"
- s'enfuir si il se rapproche
- si on est poursuivi courir vers d'autres enfants pour que le mairie les touche au passage et ne nous poursuive plus.

Variables didactiques :

Dimension du terrain

Limites du terrain

Nombre de "mairie"

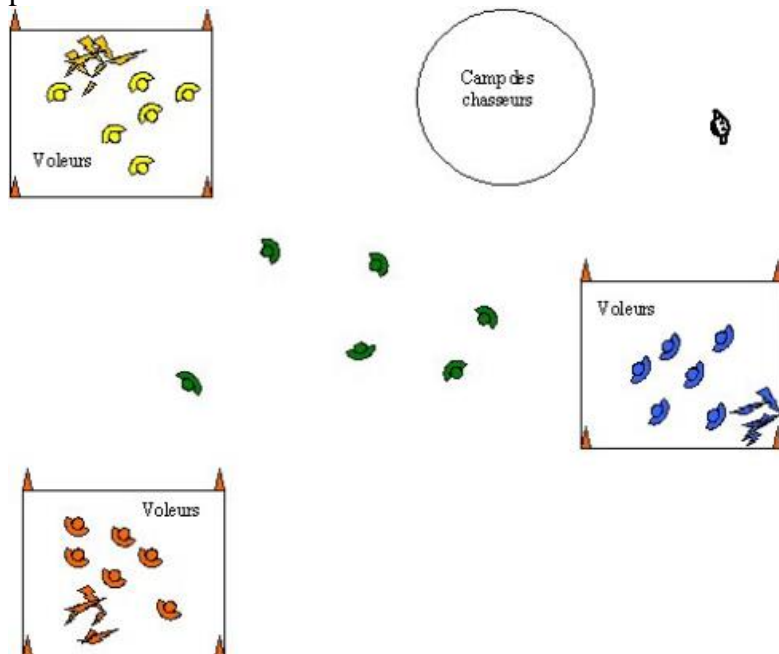
Objectifs séance 4

Courir, esquiver, prendre une décision rapide,

Compétence spécifique Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

Organisation :

Le terrain est divisé en 4 camps : 3 refuges et un camp des chasseurs. Dans chaque camp on place des foulards de couleurs différentes.



Matériel :

plots, foulards, dossards

Consigne

Les voleurs répartis dans les 3 zones. Ils ont un foulard de la couleur de leur camp attaché à leur ceinture. Les chasseurs peuvent se placer dans tout le terrain.

Au signal du départ (sifflet du maître ou engagement par le jeu des "3 tapes" par un chasseur, tous les voleurs doivent changer de camp sans se faire toucher ni se faire prendre le foulard.

Arrivé dans un nouveau camp, le voleur peut mettre à sa ceinture un foulard de la couleur du camp. Il reste alors dans ce camp en attendant le prochain défi.

Si un voleur parvient à avoir les foulards des trois camps, il a gagné.

Si un chasseur touche un voleur le voleur lui donne "un" foulard et le chasseur ramène le foulard dans son camp. Le voleur repart alors dans le camp de la couleur du foulard pris et reprend un foulard.

Les joueurs attendent alors le défi suivant pour changer de base.

Critères de réussite

Pour les voleurs : parvenir à avoir un foulard de chaque camp accroché à la ceinture

Pour les chasseurs : Lorsque toutes les équipes sont passées au rôle de chasseur on compare le nombre de foulards récupérés par les différents chasseurs.

Critères de réalisation

Voleurs :

- courir vite
- esquiver
- choisir son parcours en fonction des emplacements et des déplacements des chasseurs

Gendarmes :

- ne pas se disperser viser un camp en particulier
- feinter (faire semblant de regarder ailleurs)

Variables didactiques :

Espace entre les camps,
Nombre de joueurs

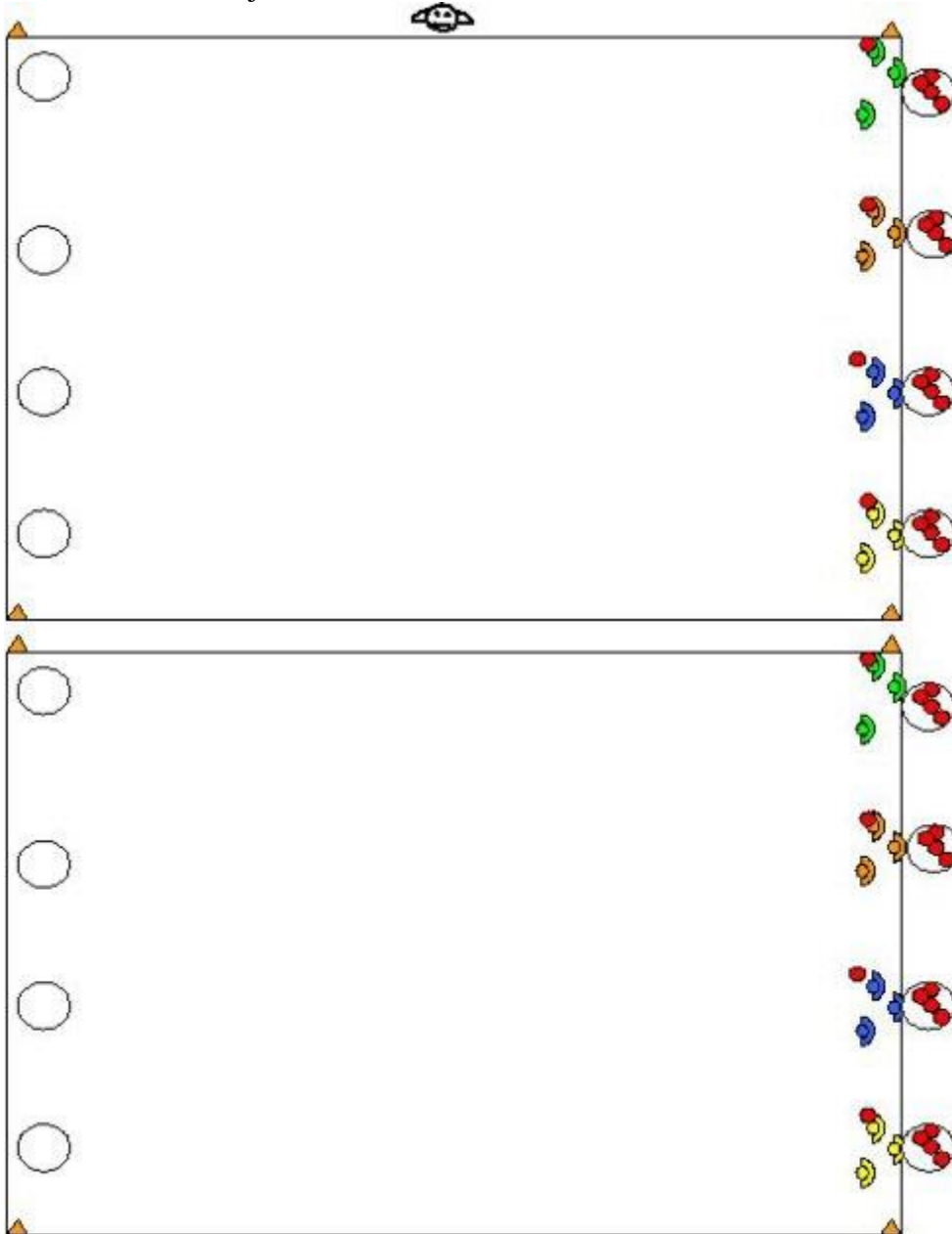
Organisation séance 5:

Deux groupes de douze élèves, deux jeux en parallèle.

Les deux contenants sont placés aux deux extrémités de l'aire de jeu. On place une grande quantité d'objets dans un des contenants

Les enfants se trouvent vers la maison pleine .

Au signal du maître, ils commencent à déménager. Ils sont par trois et ils ont interdiction de marcher avec un objet.



Matériel :

- Quilles, bouteilles lestées, plots
- Dossards
- 4 caisses

Consigne

But du jeu :

Déménager le plus vite possible les objets vers la boîte vide. L'équipe qui a terminé la première a gagné.

Consignes ou règles d'or :

Au signal du maître, vous déménagez les objets le plus vite possible. Pour cela, vous devez prendre les objets dans la boîte qui est pleine et les transporter pour les mettre dans la boîte vide.

Attention vous devez vous faire des passes pour transporter les objets, vous n'avez pas le droit de courir avec un objet dans les mains.

L'équipe qui gagne est celle qui a déménagé sa caisse en premier.

Critères de réussite

- Être la première équipe à avoir déménagé sa maison.

Critères de réalisation

- Transporter le plus vite possible les objets.
- se placer à distance de passe
- courir en même temps
- regarder son camarade, ce qu'il fait

Variables didactiques :

- on introduit le temps en chronométrant deux groupes différents.
- à 2 pour ramener un objet en se le passant
- Taille des objets

Objectifs séance 6

Courir vite, s'organiser collectivement, esquiver, s'organiser collectivement

Organisation :

Durée : 30 minutes.

Deux groupes de douze élèves, deux jeux en parallèle.

Deux équipes en compétition. Chacune a une maison vide et une maison pleine qui sont situées l'une en face de l'autre. Plusieurs défenseurs sont désignés dans chaque équipe et viennent se placer sur le trajet de l'équipe adverse face à la maison pleine.

La présence d'arbitres est requise afin d'éviter la triche. Les arbitres et les défenseurs se placent du même côté du terrain. Entre les caisses vides et les caisses pleines, une zone avec des défenseurs.



Matériel :

Plots, chronomètre, foulards ou dossards, 4 caisses, de nombreux objets à transporter

Consigne

- Chaque équipe doit vider sa maison et remplir sa maison vide le plus rapidement possible en évitant le défenseur de l'équipe adverse.
- Les enfants ne doivent prendre qu'un ballon à la fois.
- Les défenseurs peuvent se déplacer dans leur espace et s'ils touchent un joueur celui-ci doit donner son ballon
- Le terrain est délimité.
- Pour chaque joueur touché, le ballon est remis dans sa maison de départ.
- La décision de l'arbitre doit être respectée.
- On arrête le jeu au coup de sifflet quand une des équipes a fini de remplir sa maison (ou au bout de 2 minutes)

Critères de réussite

- Être la première équipe à avoir déménagé sa maison.

Critères de réalisation

Attaquants : Se faire des passes, courir, éviter les défenseurs

Défenseur : viser un attaquant, ne pas se disperser sur plusieurs, se déplacer latéralement pour bloquer son passage

Variables didactiques :

- on introduit le temps en chronométrant deux groupes différents.
- les passes par-dessus la zone des défenseurs sont interdites