



SÉANCE 1

JEUX DE COMBATS

CM1 - CM2



Objectif général : Développer des capacités et ressources permettant d'enchaîner des actions et d'anticiper pour agir efficacement sur son adversaire selon des règles précises.

Programme 2020 : **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**

Compétences travaillées :

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.

Déroulement de la séance

PHASE 1 : MISE EN ROUTE

10'

Les élèves arrivent dans le gymnase et enlèvent leurs chaussettes. Leur demander d'enlever tous les objets qui peuvent être blessant (bijoux, lunettes...)

Jeu des statues :

Les élèves se déplacent sur l'ensemble du tapis en marchant puis font la statue quand je taperai dans les mains. Les statues sont muettes !!

Puis contraintes : 1 main au sol ; 2 mains au sol ; 1 main et 1 pied au sol ; 1 genou au sol ; Statue par 2 ; Statue par 2 avec 1 pied en équilibre ; Statue par 3 ;

Matériel : tapis déjà installés

PHASE 2 : JEU EN 2 ÉQUIPES « LES DÉMÉNAGEURS »

10'

Constituer 2 groupes, meubles et déménageurs, 2 cercles tracés au sol ou matérialisés représentent une maison. Inverser les rôles.

But du jeu : déplacer, déménager des « meubles » d'une zone à l'autre, sans les déformer. Les ranger, les disposer en se concertant et en élaborant des stratégies de coopération.

Consignes : aux meubles : « vous faites comme si vous étiez un meuble (lit, chaise, table, armoire...), prenez la forme d'un meuble et conservez là »

aux déménageurs : « sans les 'déformer', ni les 'détériorer', vous devez déménager les meubles d'une maison à l'autre et les ranger. Ne pas prendre par les vêtements. »

PHASE 3 : JEU COLLECTIF

6'

Le jeu de la rivière

Les élèves s'allongent sur le ventre et se collent les uns aux autres du début à la fin de la rivière (réalisée avec 2 cordes) pour matérialiser des rochers. (environ 10 élèves).

Les autres doivent traverser la rivière qui fait 4m de longueur en rampant sur les rochers.

But du jeu : Ne pas tomber dans la rivière.

Matériel : 2 cordes

PHASE 4 : MISE EN COMMUN

4'

Le maître interroge les élèves sur les différentes actions qu'ils ont effectuées et les élèves essayent de restituer le vocabulaire des verbes d'actions effectués : s'immobiliser, tirer, pousser, saisir ; porter, ramper...

Point sur la sécurité : Règle d'or de la lutte à donner aux élèves : « **Ne pas faire mal, ne pas se faire mal et ne pas se laisser faire mal** »

Bilan de la séance :



SÉANCE 2

JEUX DE COMBATS

CM1 - CM2



Objectif général : Développer des capacités et ressources permettant d'enchaîner des actions et d'anticiper pour agir efficacement sur son adversaire selon des règles précises.

Programme 2020 : **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**

Compétences travaillées :

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.

Déroulement de la séance

PHASE 1 : MISE EN ROUTE

10'

Les élèves arrivent dans le gymnase et enlèvent leurs chaussettes. Leur demander d'enlever tous les objets qui peuvent être blessant (montres, bijoux, lunettes...)

Consigne 1: « Courir sur toute la surface du tapis sans se rentrer dedans »

Consigne 2: « Se déplacer à 4 pattes sur toute la surface du tapis »

Consigne 3: « Se déplacer à 4 pattes sur toute la surface du tapis mais quand je taperai dans les mains vous roulez sur le côté »

Consigne 4: « La lutte est de sport de contact, donc maintenant vous allez vous déplacer à 4 pattes mais quand vous croiserez quelqu'un il y en aura un qui passera sous l'autre »

Consigne 5 : « Se déplacer à plat ventre sur toute la surface du tapis et quand on croise quelqu'un on passe au dessus de lui. »

Matériel : tapis déjà installés

PHASE 2 : JEU EN 2 ÉQUIPES « LES DÉMÉNAGEURS »

10'

Constituer 2 groupes, meubles et déménageurs, 2 cercles tracés au sol ou matérialisés représentent une maison. Inverser les rôles.

But du jeu : déplacer, déménager des « meubles » d'une zone à l'autre, sans les déformer. Les ranger, les disposer en se concertant et en élaborant des stratégies de coopération.

Consignes : aux meubles : « vous faites comme si vous étiez un meuble (lit, chaise, table, armoire...), prenez la forme d'un meuble et conservez là »

aux déménageurs : « sans les 'déformer', ni les 'détériorer', vous devez déménager les meubles d'une maison à l'autre et les ranger. Ne pas prendre par les vêtements. »

PHASE 3 : JEU COLLECTIF

6'

Le jeu de la rivière

Les élèves s'allongent sur le ventre et se collent les uns aux autres du début à la fin de la rivière (réalisée avec 2 cordes) pour matérialiser des rochers. (environ 10 élèves).

Les autres doivent traverser la rivière qui fait 4m de longueur en rampant sur les rochers.

But du jeu : Ne pas tomber dans la rivière.

Matériel : 2 cordes

PHASE 4 : MISE EN COMMUN

4'

Le maître interroge les élèves sur les différentes actions qu'ils ont effectuées et les élèves essayent de restituer le vocabulaire des verbes d'actions effectués : *s'immobiliser, tirer, rouler, pousser, saisir ; porter, ramper...*

Rappel règle d'or de la lutte à donner aux élèves : « **Ne pas faire mal, ne pas se faire mal et ne pas se laisser faire mal** »

Bilan de la séance :



SÉANCE 3

JEUX DE COMBATS

CM1 - CM2



Objectif général : Développer des capacités et ressources permettant d'enchaîner des actions et d'anticiper pour agir efficacement sur son adversaire selon des règles précises.

Programme 2020 : **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**

Compétences travaillées :

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.

Déroulement de la séance

PHASE 1 : MISE EN ROUTE

10'

Les élèves arrivent dans le gymnase et enlèvent leurs chaussettes. Leur demander d'enlever tous les objets qui peuvent être blessant (montres, bijoux, lunettes...)

Passation des consignes avec différents jeux pour découvrir les limites.

Consigne 1 : « Courir sur toute la surface du tapis sans se rentrer dedans »

Consigne 2 : « Se déplacer à 4 pattes sur toute la surface du tapis »

Consigne 3 : « Se déplacer à genoux. »

Consigne 4 : « Se déplacez à 4 pattes mais quand vous croirez quelqu'un il y en aura un qui passera sous l'autre »

Consigne 5 : « Se déplacer à plat ventre sur toute la surface du tapis et quand on croise quelqu'un on passe au dessus de lui. »

Matériel : tapis déjà installés

PHASE 2 : LA LUTTE ÉCOSSAISE (A GENOUX)

15'

Constitution de groupes de 3 par affinité et gabarit ; fonctionnement en 1 contre 1 ; 1 juge-arbitre qui détermine le vainqueur avant la fin du temps ; espace délimité (6 m²) ; temps limité à 1 min. Les groupes de 3 peuvent être mélangés en fonction des observations du maître.

But du jeu : Fixer l'autre au sol / l'autre ne peut plus se déplacer au sol, se retourner ou se relever pendant 5 secondes (comptés par l'arbitre)

Consignes : Au signal, fixe l'adversaire au sol : on est fixé au sol quand on ne peut ni se retourner, ni se déplacer, ni se relever pendant 5 secondes.

Matériel : 9 chronomètres ou minuteurs / 1 sifflet / des tapis

PHASE 3 : MISE EN COMMUN

5'

Interroger les élèves sur les nouvelles actions qu'ils ont effectuées et les élèves essayent de restituer le vocabulaire des verbes d'actions effectués : *pousser, bloquer, s'immobiliser, résister, tenir, avancer, reculer, ...*

Demander aux élèves les difficultés qu'ils ont eues dans le combat à genoux : peur, n'arrive pas résister, refus du combat, comportements de fuite...

Faire un point sur la sécurité et sur le rôle des arbitres.

Bilan de la séance :



SÉANCE 4

JEUX DE COMBATS

CM1 - CM2



Objectif général : Développer des capacités et ressources permettant d'enchaîner des actions et d'anticiper pour agir efficacement sur son adversaire selon des règles précises.

Programme 2020 : **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**

Compétences travaillées :

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.

Déroulement de la séance

PHASE 1 : MISE EN ROUTE

10'

Les élèves arrivent dans le gymnase et enlèvent leurs chaussettes. Leur demander d'enlever tous les objets qui peuvent être blessant (bijoux, lunettes...)

Jeu des statues :

Les élèves se déplacent sur l'ensemble du tapis en marchant puis font la statue quand je taperai dans les mains. Les statues sont muettes !!

Puis contraintes : 1 main au sol ; 2 mains au sol ; 1 main et 1 pied au sol ; 1 genou au sol ; Statue par 2 ; Statue par 2 avec 1 pied en équilibre ; Statue par 3 ;

Matériel : tapis déjà installés

PHASE 3 : MISE EN COMMUN

5'

Interroger les élèves sur les nouvelles actions qu'ils ont effectuées et les élèves essaient de restituer le vocabulaire des verbes d'actions effectués : *pousser, bloquer, s'immobiliser, résister, tenir, avancer, reculer, ...*

Demander aux élèves les difficultés qu'ils ont eues dans le sumo : ne pas résister longtemps, refuser le combat, comportements de fuite...

Faire un point sur la sécurité et sur le rôle des arbitres.

PHASE 2 : LE SUMO

15'

Constitution de groupes de 4 ou 5 en fonction des gabarits. Fonctionnement groupe à groupe mais combat en 1 contre 1 ; espace délimité ; temps limité (30 sec.) Rôles différenciés : attaquant/défenseur qui résiste. Les groupes peuvent être mélangés en fonction des observations du maître.

But du jeu : Exclure l'autre de son territoire, c'est-à-dire placer ses 2 pieds hors des limites du terrain. L'attaquant marque 1 point s'il sort l'adversaire de l'espace.

Le défenseur marque 1 point s'il résiste jusqu'à la fin du combat. (Critères de réussite)

Consignes : **Pour les attaquants** : faire sortir l'adversaire du territoire.

Pour les défenseurs : Résister jusqu'à la fin du combat.

Matériel : 6 chronomètres ou minuteurs / 1 sifflet / des tapis

Bilan de la séance :



SÉANCES 5 ET 6

JEUX DE COMBATS

CM1 - CM2



Objectif général : Développer des capacités et ressources permettant d'enchaîner des actions et d'anticiper pour agir efficacement sur son adversaire selon des règles précises.

Programme 2020 : **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**

Compétences travaillées :

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.

Déroulement de la séance

PHASE 1 : MISE EN ROUTE

10'

Les élèves arrivent dans le gymnase et enlèvent leurs chaussettes. Leur demander d'enlever tous les objets qui peuvent être blessant (bijoux, lunettes...)
Constituer 2 groupes, meubles et déménageurs, 2 maisons sont matérialisées au sol.
Inverser les rôles.

But du jeu : déplacer, déménager des « meubles » d'une zone à l'autre, sans les déformer.

Consignes : aux meubles : « vous faites comme si vous étiez un meuble (lit, chaise, table, armoire...), prenez la forme d'un meuble et conservez là

aux déménageurs : « sans les 'déformer', ni les 'détériorer', vous devez déménager les meubles d'une maison à l'autre et les ranger. Ne pas prendre par les vêtements. »

PHASE 2 : LA SITUATION DE RÉFÉRENCE

Les lutteurs :

Constitution de groupe de 6 ou de 7. Fonctionnement par catégorie . jeu en 1 contre 1 au cours de 3 combats ; espace délimité (9 à 10 m² avec zone de mise en danger); temps limité (1 min.) mais on peut gagner avant la fin du temps.

But du jeu : Faire tomber son adversaire sur le dos = « tombé » donc fin du combat (gagné) sortir l'autre de son territoire (zone carrée) / 1 point, ou l'amener au sol / 2 points, ou le fixer au sol / 3 points ou 4 points si l'adversaire est fixé sur le dos, puis reprise du combat au signal de l'arbitre jusqu'à la fin du temps imparti.

2 lutteurs, 1 arbitre, 3 observateurs (1 par lutteur et 1 pour l'arbitre) et 1 secrétaire score.

Matériel : 5 chronomètres ou minuteurs / 1 sifflet / des tapis / des fiches scores

PHASE 3 : MISE EN COMMUN

Interroger les élèves sur les actions qu'ils ont effectuées et les élèves essayent de restituer le vocabulaire des verbes d'actions effectués : *pousser, bloquer, s'immobiliser, résister, tenir, avancer, reculer, ...*

Demander aux élèves les difficultés qu'ils ont eues dans cette situation de lutte : ne pas résister longtemps, refuser le combat, comportements de fuite...

Faire un point sur la sécurité et sur le rôle des arbitres.

Bilan de la séance :



FICHES SCORE

CM1 - CM2

Noms des lutteurs	Points	Gagné ou perdu
	1	G - P
	2	
	3	
	4	
	T	
	1	G - P
	2	
	3	
	4	
	T	

Ecrire une croix (X) en face du code correspondant chaque fois que le lutteur marque.

A la fin du combat, on entoure G ou P (gagné ou perdu)

Noms des lutteurs	Points	Gagné ou perdu
	1	G - P
	2	
	3	
	4	
	T	
	1	G - P
	2	
	3	
	4	
	T	

Ecrire une croix (X) en face du code correspondant chaque fois que le lutteur marque.

A la fin du combat, on entoure G ou P (gagné ou perdu)

Noms des lutteurs	Points	Gagné ou perdu
	1	G - P
	2	
	3	
	4	
	T	
	1	G - P
	2	
	3	
	4	
	T	

Ecrire une croix (X) en face du code correspondant chaque fois que le lutteur marque.

A la fin du combat, on entoure G ou P (gagné ou perdu)

Noms des lutteurs	Points	Gagné ou perdu
	1	G - P
	2	
	3	
	4	
	T	
	1	G - P
	2	
	3	
	4	
	T	

Ecrire une croix (X) en face du code correspondant chaque fois que le lutteur marque.

A la fin du combat, on entoure G ou P (gagné ou perdu)



SÉANCES
7 À 14

JEUX DE COMBATS

CM1-CM2



Objectif général : Développer des capacités et ressources permettant d'enchaîner des actions et d'anticiper pour agir efficacement sur son adversaire selon des règles précises.

Programme 2020 : **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**

Compétences travaillées :

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.

Séances sous forme D'ATELIERS TOURNANTS parmi la liste :

LA TORTUE

VIENS CHEZ MOI

LE PIQUE-ÉPINGLES

FAIRE TOUCHER LE SOL

LE VOL-BALLON

MAINTENIR AU SOL

LA PRISE DES FOULARDS

LES PETITS PAPIERS

POUSSER LA VOITURE

LE DÉFI

ATELIER 1	« LA TORTUE »
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> - 2 Joueurs, 1 attaquant (jardinier), 1 défenseur (tortue) - 1 observateur/arbitre - Changement de rôle après 1 réussite - Position de départ : à genoux face à face
BUT	Retourner la tortue (appui sur les 2 épaules au sol)
CRITERE DE REUSSITE	<p>Avoir réussi à retourner la tortue sur ses épaules pour le jardinier Empêcher le jardinier de me saisir, l'esquiver pour la tortue</p>
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Saisir qu'avec une main - La tortue doit garder ses mains dans le dos

ATELIER 2	« LE PIQUE-ÉPINGLES »
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> - 2 Joueurs, 1 attaquant et 1 défenseur - 1 observateur/arbitre - Changement de rôle après 1 réussite - Position de départ : debout
BUT	Chaque combattant a des épingles accrochées sur lui, nombre égal d'épingles sur chacun. S'approcher de son adversaire afin de lui prendre toutes ses épingles avant même qu'il n'ait réussi à prendre ses propres épingles.
CRITERE DE REUSSITE	Gain du jeu avant la limite de temps ou dans la limite de temps, sachant que s'il y a égalité au vu du nombre d'épingles, le juge-arbitre devra proclamer un vainqueur au regard de la combativité.
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Réduction de l'espace de jeu - Positionnement des épingles

ATELIER 3	« LE VOL-BALLON »
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> - 2 Joueurs, 1 ballon pour 2 - 1 observateur/arbitre - Changement de rôle après 1 réussite - Position de départ : debout
BUT	S'approcher de son adversaire et lui prendre le ballon.
CRITERE DE REUSSITE	Gain du jeu avant la limite de temps ou dans la limite de temps, sachant que si le ballon n'a pas été arraché dans le temps, le juge-arbitre devra proclamer un vainqueur au regard de la combativité.
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Réduction de l'espace de jeu - Taille du ballon

ATELIER 4	« LA PRISE DES FOULARDS »
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> - 2 Joueurs, 4 foulards par joueur - 1 observateur/arbitre - Changement de rôle après 1 réussite - Position de départ : debout
BUT	S'approcher de son adversaire et lui prendre le plus de foulards possible dans le temps imparti.
CRITERE DE REUSSITE	Gain du jeu avant la limite de temps ou dans la limite de temps, sachant que si un nombre égal de foulards ont été enlevés dans le temps imparti, le juge- arbitre devra proclamer un vainqueur au regard de la combativité.
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Réduction de l'espace de jeu - Nombre de foulards (aller jusqu'à un seul)

ATELIER 5	« POUSSER LA VOITURE »
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> - 2 Joueurs, 1 attaquant (un garagiste) et 1 défenseur (une voiture) - 1 observateur/arbitre - Changement de rôle après 1 réussite - Position de départ : debout
BUT	Il faut sortir la voiture du garage (tapis) en la poussant.
CRITERE DE REUSSITE	<p>Gain du jeu pour le garagiste si la voiture est sortie entièrement.</p> <p>Gain du jeu pour la voiture si elle est encore sur le tapis.</p>
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Réduction de l'espace de jeu - Positionnement de départ (assis)

ATELIER 6	« VIENS CHEZ MOI »
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> - 2 Joueurs, 1 attaquant et 1 défenseur - 1 observateur/arbitre - Changement de rôle après 1 réussite - Position de départ : debout face à face, prises par les poignets, les mains
BUT	L'attaquant doit emmener son adversaire dans son camp (sur son tapis) alors que l'autre doit rester sur son tapis.
CRITERE DE REUSSITE	Gain du jeu quand l'attaquant a emmené son adversaire sur son tapis ou que le défenseur a résisté au moins 30s.
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Les deux combattants sont à la fois attaquant et défenseur - Position de départ

ATELIER 7	« MAINTENIR AU SOL »
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> - 2 Joueurs, 1 attaquant et 1 défenseur - 1 observateur/arbitre - Changement de rôle après 1 réussite, maximum 30s - Position de départ : debout face à face, prises par les poignets, les mains
BUT	Priver l'autre de sa liberté en le maintenant au sol.
CRITERE DE REUSSITE	Pour l'attaquant : Gain du jeu dans le temps défini s'il immobilise et maintient son adversaire hors d'état de combattre.
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Les deux combattants sont à la fois attaquant et défenseur - Position de départ

ATELIER 8	« FAIRE TOUCHER LE SOL »
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> - 2 Joueurs, 1 attaquant et 1 défenseur - 1 observateur/arbitre - Changement de rôle après 1 réussite, 1min maximum - Position de départ : debout face à face, prises par les poignets, les mains
BUT	Faire toucher le sol à une autre partie du corps que le pied.
CRITERE DE REUSSITE	Gain du jeu avant la limite de temps ou détermination du vainqueur par l'arbitre au regard de la combativité.
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Temps de jeu - Position de départ

ATELIER 9	« LES PETITS PAPIERS »
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> - 2 Joueurs, 1 attaquant et 1 défenseur - 1 observateur/arbitre - Changement de rôle après 1 réussite - Petits papiers tirés au sort par les lutteurs, comportant une indication d'action → tirer-tirer, pousser-pousser, tirer-pousser, porter-repousser, déplacer-porter.
BUT	Faire tomber son adversaire ou le faire sortir de son territoire.
CRITERE DE REUSSITE	Gain du jeu avant la limite de temps ou détermination du vainqueur par l'arbitre au regard de la combativité..
VARIABLES	<ul style="list-style-type: none"> - Seul l'attaquant a un petit papier - Position de départ

ATELIER 10	« LE DÉFI »
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> - 2 Joueurs, 1 attaquant et 1 défenseur - 1 observateur/arbitre - Changement de rôle après 1 réussite - Position de départ : debout face à face
BUT	<p>Choix de son adversaire dans sa catégorie</p> <p>Situation de combat : vaincre l'autre par tombé.</p>
CRITERE DE REUSSITE	Gain du jeu avant la limite de temps ou détermination du vainqueur par l'arbitre au regard de la combativité.
VARIABLES	Combat aux points



SÉANCES 15 ET 16

JEUX DE COMBATS

CM1 - CM2



Objectif général : Développer des capacités et ressources permettant d'enchaîner des actions et d'anticiper pour agir efficacement sur son adversaire selon des règles précises.

Programme 2020 : **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**

Compétences travaillées :

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.

EVALUATION : SITUATION « LES LUTTEURS » SOUS FORME DE TOURNOIS

Constitution de groupe de 6 ou de 7.

Fonctionnement par catégorie . jeu en 1 contre 1 au cours de 3 combats ; espace délimité (9 à 10 m² avec zone de mise en danger); temps limité (1 min.) mais on peut gagner avant la fin du temps.

But du jeu : Faire tomber son adversaire sur le dos = « **tombé** » donc fin du combat (gagné) sortir l'autre de son territoire (zone carrée) / 1 point, ou l'amener au sol / 2 points, ou le fixer au sol / 3 points ou 4 points si l'adversaire est fixé sur le dos, puis reprise du combat au signal de l'arbitre jusqu'à la fin du temps imparti.

2 lutteurs, 1 arbitre, 3 observateurs (1 par lutteur et 1 pour l'arbitre) et 1 secrétaire score.

Matériel : 5 chronomètres ou minuteurs / 1 sifflet / des tapis / des fiches scores S5 et S6 / des fiches observation

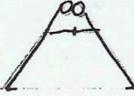


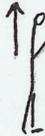
FICHES D'OBSERVATION

CM1 - CM2

NOM Prénom :	
COMBAT	ESPACE/ Entoure l'attitude    
	SAISIES/ Entoure les lieux de saisie <i>mains épaules bras taille jambes pieds...</i> 
	EQUILIBRE/ Entoure la direction   
ARBITRE	

NOM Prénom :	
COMBAT	ESPACE/ Entoure l'attitude    
	SAISIES/ Entoure les lieux de saisie <i>mains épaules bras taille jambes pieds...</i> 
	EQUILIBRE/ Entoure la direction   
ARBITRE	

NOM Prénom :	
COMBAT	ESPACE/ Entoure l'attitude    
	SAISIES/ Entoure les lieux de saisie <i>mains épaules bras taille jambes pieds...</i> 
	EQUILIBRE/ Entoure la direction   
ARBITRE	

NOM Prénom :	
COMBAT	ESPACE/ Entoure l'attitude    
	SAISIES/ Entoure les lieux de saisie <i>mains épaules bras taille jambes pieds...</i> 
	EQUILIBRE/ Entoure la direction   
ARBITRE	