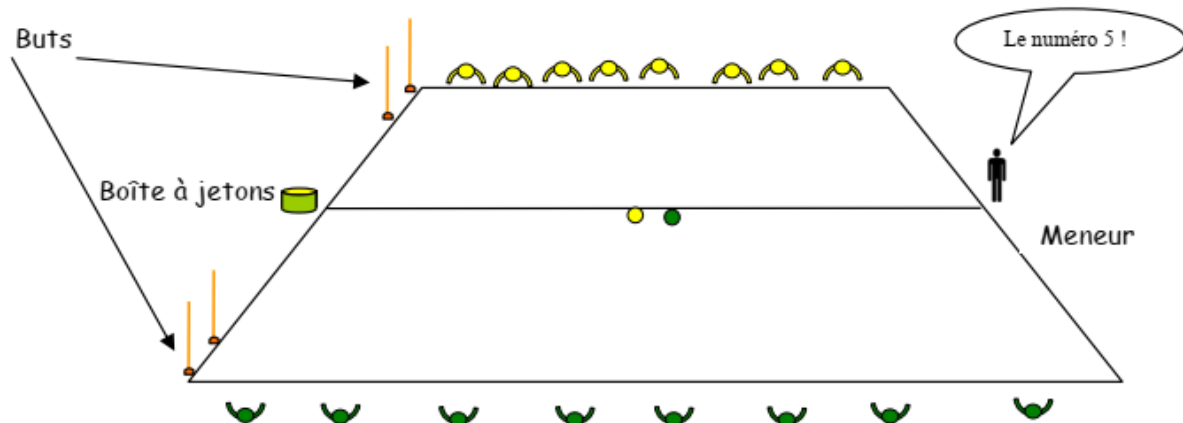


CYCLE 2 - Module 2

Situation de référence 2: BÉRET BALLON AU PIED

Compétences spécifiques	Enchaîner des actions simples pour coopérer avec un ou plusieurs partenaires ou s'opposer à un ou plusieurs adversaires	<input type="checkbox"/> <u>attaquant</u> : - courir et atteindre une cible fixe - courir et conduire un engin - progresser vers une cible pour tirer.
Compétences générales	S'engager lucidement dans l'action	<input type="checkbox"/> Choisir des stratégies d'action efficaces
	Construire individuellement ou collectivement un projet d'action	<input type="checkbox"/> Mettre en œuvre individuellement des formes d'action variées pour viser une meilleure performance
	Mesurer et apprécier les effets de l'activité	<input type="checkbox"/> Lire des indices de plus en plus variés : espace de jeu

DISPOSITIF



Matériel :

- 4 plots pour délimiter les buts
- 2 ballons de couleurs différentes
- 1 terrain (15/20m. sur 10/15m.)
- 1 boîte de jetons pour le score

Organisation de la classe :

- 2 équipes différenciées
- Numéroté de la même façon les joueurs de chaque équipe
- Faire 3 parties en changeant les N° de chaque joueur
- A chaque partie, appeler chaque N° dans un ordre aléatoire

CONSIGNES

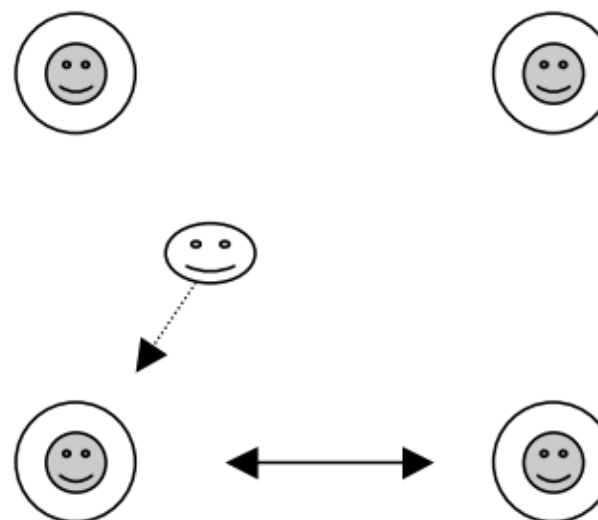
Marquer un but pour donner des points à son équipe.

- 2 points (2 jetons) pour le 1^{er} qui marque
- 1 point (1 jeton) pour le 2^e s'il marque
- 0 point pour tout ballon « mort ».
- Le maître appelle un numéro et les joueurs correspondants vont chercher leur ballon.
- Les joueurs appelés ramènent leur ballon dans leur but en le conduisant au pied.
- Le ballon sorti des limites est un ballon « mort ».
- Chaque joueur récupère un ou deux jetons selon sa réussite dans la « boîte à jetons ».
- Donner le résultat de l'équipe à chaque fin de partie.

Les 4 coins

5 élèves

L'élève placé au centre essaie de prendre la place d'un des deux camarades qui changent de place.



1, 2, 3... Soleil !

Un enfant contre le mur , les autres sur une ligne à 8 ou 10 mètres .

L'enfant frappe trois fois contre le mur en disant distinctement « 1 , 2 , 3 , soleil ! » .

Pendant ce temps ses camarades avancent pour être les premiers à toucher le mur.

Dès que le mot *soleil* est prononcé , le joueur se retourne et observe ses camarades qui doivent être parfaitement immobiles.

But du jeu : parvenir le premier au mur sans se faire surprendre en train de se déplacer.

Règles :

- ❑ Un joueur surpris en train de se déplacer retourne sur la ligne de départ
- ❑ Changement de rôle : le premier à atteindre le mur remplace le joueur du mur.