

Objectif(s) de la séquence :

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).
S'approprier les règles pour mieux jouer.

Compétences visées :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle :

Dans des situations aménagées et très variées :

- » S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ;
- » Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;
- » Connaitre le but du jeu ;
- » Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Compétences travaillées pendant le cycle :

- » Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- » Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- » Accepter l'opposition et la coopération.
- » S'adapter aux actions d'un adversaire.
- » Coordonner des actions motrices simples.
- » S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- » Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

Lien avec le socle :

S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

- » Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.
- » Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.

Domaine du socle : 2

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

- » Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur,...).
- » Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.
- » Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.

Domaine du socle : 3

S'approprier une culture physique sportive et artistique

- » Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.

Domaine du socle : 5

| | Séance | Durée | Objectifs | Organisations | Matériel |
|---|----------------------------------------------|-------|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------|------------------------------------------------------------------|
| 1 | Situation de référence | 1h | Évaluer ses besoins | Collectif - Oral | - un foulard par enfant - une feuille de résultats |
| 2 | Courir vite | 1h | Fournir un effort continu et maintenir sa motivation | Collectif - Oral | Foulards Matériel pour afficher les scores (ardoise, affiche) |
| 3 | Conquérir un territoire | 1h | Occuper judicieusement les espaces | Collectif - Oral | Foulards Grille élève pour marquer les scores |
| 4 | Toucher, esquiver | 1h | Atteindre sa cible, passer d'un rôle à l'autre (attaquant, défenseur) | Collectif - Oral | Foulards |
| 5 | Transporter des objets sans se faire toucher | 1h | Occuper judicieusement des espaces. | Collectif - Oral | Des objets divers Des foulards |
| 6 | Mesurer ses progrès | 1h | Évaluer ses progrès en reprenant la situation de référence. | Collectif - Oral Groupes | Affiche Fiche de résultats |

Séance 1 sur 6 : Situation de référence

Durée : 1h

Objectifs :

Évaluer ses besoins

Compétences visées :

- » S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- » Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

| | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
|---|-------|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 1 | 20' | Collectif - Oral | Situation de référence : L'épervier foulard. 4 équipes de 6 joueurs : 3 équipes de lapins et 1 d'éperviers, sur 3 terrains. Les éperviers attrapent les foulards. On fait le compte sur 5 passages. | - un foulard par enfant - une feuille de résultats |
| 2 | 10' | Collectif - Oral | Reprise orale de la situation : règles ? Que faire quand on est lapin ? épervier ? Verbaliser les comportements attendus. | |
| 3 | 15' | Collectif - Oral | S'entraîner à courir vite et à attraper le foulard : chameaux, chamois : les chamois avec un foulard à leur ceinture courent vers leur ligne, les chameaux partis 1 m derrière les poursuivent. | |
| 4 | 15' | Collectif - Oral | S'entraîner à courir vite : le bétet. | |

Séance 2 sur 6 : Courir vite

Durée : 1h

Objectifs :

Fournir un effort continu et maintenir sa motivation.
Améliorer sa vitesse.

Compétences visées :

- » S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu
- » Coordonner des actions motrices simples.

| | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
|---|-------|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| 1 | 05' | Collectif - Oral | Mise en route : course rapide par deux en revenant vers le centre. | |
| 2 | 15' | Collectif - Oral | Chameaux, chamois (course pour attraper le foulard des adversaires avant la ligne) : compter les foulards à chaque tour. | Foulards Matériel pour afficher les scores (ardoise, affiche) |
| 3 | 15' | Collectif - Oral | Le béret : donner des numéros aux enfants, au signal aller chercher le foulard. | Foulards |
| 4 | 15' | Collectif - Oral | Vider le grenier : 4 équipes, 4 maisons, un grenier central plein de foulards. Au signal, les enfants doivent rapporter les foulards de leur couleur, un par un. | Foulards |
| 5 | 10' | Collectif - Oral | Retour à la situation de référence : épervier foulard. | Foulards |

Séance 3 sur 6 : Conquérir un territoire

Durée : 1h

Objectifs :

Occuper judicieusement les espaces, repérer l'espace libre, organiser ses déplacements.

Compétences visées :

- » Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- » S'adapter aux actions d'un adversaire.
- » Coordonner des actions motrices simples.
- » S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.

| | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
|---|-------|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| 1 | 05' | Collectif - Oral | Mise en route : course par deux, course guidée. | |
| 2 | 15' | Collectif - Oral | Les écureuils en cage : Les enfants forment des cages sur une ronde. Un enfant sans cage au milieu. Au signal, tout le monde change de cage. | |
| 3 | 15' | Collectif - Oral | Les lapins dans la forêt : par 12 joueurs : la moitié forme une ronde d'arbres, un lapin au pied de chaque arbre. Au signal, les lapins passent sous les jambes de leur arbre, font le tour de la ronde, et regagnent l'intérieur en repassant sous le même arbre. Les 3 derniers arrivés marquent 1 point. | Grille élève pour marquer les scores |
| 4 | 15' | Collectif - Oral | Les loups et les moutons : 3 équipes de moutons dans 3 bergeries, avec un foulard attaché. Au signal, ils doivent changer de bergerie sans se faire prendre leur foulard. | Foulards |
| 5 | 10' | Collectif - Oral | Revenir à la situation de référence : l'épervier foulard. Verbaliser les progrès constatés. | Foulards |

Séance 4 sur 6 : Toucher, esquiver

Durée : 1h

Objectifs:

Atteindre sa cible, passer d'un rôle à l'autre (attaquant, défenseur)

Compétences visées :

- » Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.
- » Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- » Accepter l'opposition et la coopération.
- » S'adapter aux actions d'un adversaire.
- » S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.

| | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
|---|-------|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 1 | 05' | Collectif - Oral | Mise en route : trotter dans tout l'espace en se frôlant, s'esquivant, sans se toucher. | |
| 2 | 15' | Collectif - Oral | La queue du diable : 1 diable avec un foulard et 5 joueurs par terrain (8x8) : essayer de prendre la queue du diable. Si le diable touche un joueur, il s'assied et compte jusqu'à 20. | Foulards |
| 3 | 15' | Collectif - Oral | Les sorciers : 9 fées, 1 reine, 2 sorciers. Les sorciers doivent toucher les fées qui deviennent des statues, jambes écartées. Pour délivrer une fée, la reine (ne peut pas être touchée) passe entre leurs jambes. 3 min, puis, comptage des fées immobiles, points pour les sorciers. | |
| 4 | 15' | Collectif - Oral | L'arc-en-ciel : des équipes de 4 élèves avec chacun un foulard d'une couleur différente. Un élève est le nuage. Au signal, il doit toucher un élève de cette couleur, qui devient nuage en prenant son foulard à la main... | Foulards |
| 5 | 10' | Collectif - Oral | Retour à la situation de référence : jouer à l'épervier. | |

Séance 5 sur 6 : Transporter des objets sans se faire toucher

Durée : 1h

Objectifs:

Occuper judicieusement des espaces, commencer à esquiver...

Compétences visées :

- » Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- » S'adapter aux actions d'un adversaire.
- » Coordonner des actions motrices simples.
- » S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.

| | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
|---|-------|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| 1 | 05' | Collectif - Oral | Mise en train : La queue du diable rapide (le diable peut toucher un enfant qui s'assied 20', celui qui attrape la queue devient diable). | Des foulards |
| 2 | 15' | Collectif - Oral | Les déménageurs/éperviers : 2 équipes s'affrontent les déménageurs doivent déposer le plus d'objets dans leur caisse, en traversant le terrain. Les éperviers s'ils les touchent récupèrent l'objet. | Des objets divers |
| 3 | 15' | Collectif - Oral | Les gendarmes et les voleurs : 3 équipes de 4 joueurs. Les voleurs de chaque camp (2 équipes) vont chercher des objets dans la banque au milieu du terrain et les ramènent dans leur caisse. Les policiers, dans une zone définie autour de la banque, doivent toucher les voleurs et reprendre leur objet, qu'ils remettent à la banque. | Des objets divers |
| 4 | 15' | Collectif - Oral | Le béret | Des foulards |
| 5 | 10' | Collectif - Oral | Retour à la situation de référence : l'épervier et verbalisation des progrès constatés. | |

Séance 6 sur 6 : Mesurer ses progrès

Durée : 1h

Objectifs :

Évaluer ses progrès en reprenant la situation de référence.

Compétences visées :

- » S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ;
- » Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;
- » Connaître le but du jeu ;
- » Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

| | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
|---|-------|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| 1 | 10' | Collectif - Oral | Mise en train : courir en occupant tout l'espace. Au signal, suivre un camarade, changer fréquemment. | |
| 2 | 15' | Collectif - Oral | Mise en place de critères de réussite du jeu , à écrire sur une affiche, en les numérotant et les illustrant pour que les enfants se les approprient. | Affiche |
| 3 | 30' | Groupes | Évaluation : en demi-classes : une demi-classe joue à l'épervier, l'autre demi-classe doit observer un joueur, en fonction de critères établis ensemble au dessus, et remplir un petit tableau. Puis, échange entre les deux élèves. Changement des rôles. Grille d'évaluation à remplir par la maîtresse. | Affiche Fiche de résultats |
| 4 | 05' | Collectif - Oral | Bilan collectif de l'activité, retour sur les acquis, sur ce qui reste à acquérir. | |

Bilan :