

<p style="text-align: center;">Définition de l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans un espace délimité, affrontement collectif de deux équipes dont le but commun est de marquer le plus de points pour gagner. 	<p style="text-align: center;">Problèmes à résoudre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respecter et faire respecter les règles • Identifier l'espace de jeu et ses différentes zones • S'orienter et optimiser l'espace de jeu • S'organiser collectivement pour élaborer une stratégie • Prendre des informations pour prendre des décisions • Se situer successivement (cycle 2) ou simultanément (cycle 3) attaquant et défenseur
<p style="text-align: center;">Enjeux de formation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les règles et les respecter • Jouer différents rôles (défenseur, attaquant, arbitre, organisateur) • Adapter ses habiletés motrices • Gérer ses efforts • Maîtriser ses émotions et persévérer dans son projet 	<p style="text-align: center;">Exigences minimales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opposition permanente entre joueurs de statuts différents (attaquants/défenseurs) • Espaces de jeu délimités et orientés • Espace de jeu suffisant pour jouer collectivement • Signes distinctifs pour les joueurs (chasubles) • Durée de jeu définie • Gain de la partie connue

CINQ UNITÉS D'APPRENTISSAGE

	UA 1 CYCLE 2	UA 2 CYCLE 2	UA 3 CYCLE 3	UA 4 CYCLE 3
Sit	Les situations	Les situations	Les situations	Les situations
	Fin de cycle 1	Fin d'UA1	Fin UA2	Fin UA3
1	La traversée	Le chat et les souris	Les déménageurs	Les éperviers déménageurs
2	Accroche décroche	La défense du château	La baguette	La course aux objets
3	Les diables	Gendarmes et voleurs	Les voleurs de trésor	Poules, renards, vipères
4	Le chat, la poule et les poussins	Les déménageurs	Les gendarmes et les voleurs	Le double drapeau
5	L'hôpital	L'épervier chaîne	Les éperviers et les déménageurs	Le drapeau avec chien
6	Le chat et les souris	La baguette	La course aux objets	Le double drapeau avec chien
Capable de	L'élève assure différents rôles (attaquant, défenseur) de façon active en respectant les règles			

RECOMMANDATIONS GÉNÉRALES

Organisation matérielle :

- 1 terrain pour toute la classe divisée en X équipes.
OU
plusieurs terrains pour deux équipes de X joueurs.
- **La taille des terrains, des refuges, des prisons, des trésors, etc. est donnée à titre indicatif. Il pourra s'avérer nécessaire de la modifier pour faciliter le jeu ou le rendre plus difficile.**
- Des plots, des sifflets, jeux d'objets (balles lestées, anneaux foulards...)
- Des chasubles pour identifier les équipes

Démarche :

- Pour chaque situation
 - un temps de pratique
 - un bilan intermédiaire dans lequel on relève les réponses et les stratégies des élèves (cf les Modalités d'Exécution)
 - un nouveau temps de mise en œuvre.
- Construire progressivement l'arbitrage des jeux par les élèves

Déroulement de la séance :

- La durée maximum de la plupart des situations et des jeux est déterminée par un temps fixé au départ et non par l'obtention d'un gain minimum. Ceci permet de garantir la durée globale des manches, des situations et de la séance.

Travail en classe :

- Travailler les règles de jeu et l'énoncé des stratégies en classe en maîtrise de la langue.

TERMINOLOGIE UTILISÉE POUR LES SITUATIONS

B : but, ce qu'il faut faire **CR** : critère de réussite, gain **OR** : organisation **R** : règles cad droits et devoirs **E** : évolutions
ME Modalités d'exécution: critères de réalisation, conseils, exigences, comportement attendu