

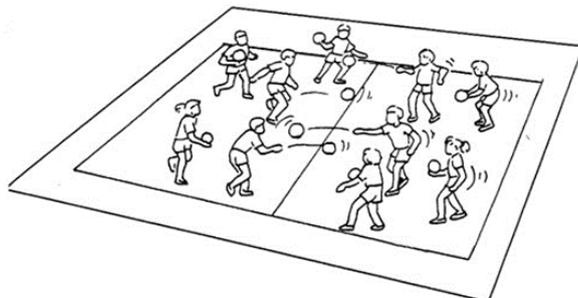
Domaine : *Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique*

Objectif 4 : *Collaborer, coopérer, s'opposer*

1

Intitulé du jeu : **Les balles brûlantes**

Situation de référence :



Terrain(s) par équipe : 10m sur 15m

Durée : 1 min

Deux équipes de 5 joueurs sont face à face, dans des terrains séparés. Chaque équipe a un nombre équivalent d'objets non dangereux (ballons). Au signal et durant 1 mn, par des lancers à la main, les joueurs de chaque équipe doivent envoyer le maximum d'objets dans le camp adverse.

But du jeu :	A la fin du jeu, avoir moins de balles dans son camp que l'équipe adverse.
Matériel :	1 ballon par enfant, chasubles, bancs, cordes ou scotch.
Organisation de la classe :	Classe partagée en 4 équipes (2 groupes de 2 équipes).
Actions motrices mobilisées :	<i>Ex : courir, lancer, réceptionner, intercepter, esquiver, transporter, toucher, ...</i> Courir, lancer, transporter.

Situations de transformation / Progressivité

	Situations de transformation / Variables	Objectifs	Niveau/âge
1	<p><u>Matériel</u> : bancs, ballons en nb > au nb d'enfants</p> <p>1. Toute la classe dans une même "maison" : lancer les ballons (ou les faire rouler) dans l'autre maison. Arrêt du jeu quand il n'y a plus de ballon. 2. Idem, mais on change de maison.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Repérer un espace de jeu Accepter de se séparer du ballon Orientation du geste 	TPS/PS
2	<p>Idem + contrainte : les enfants ne peuvent prendre qu'un ballon à la fois.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Idem 	TPS/PS
3	<p><u>Matériel</u> : idem + chasubles <u>Organisation</u> : 2 équipes en opposition : ½ classe dans chaque maison.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : avoir moins de ballons que l'équipe adverse. (<i>/!\</i> : pb de comparaison de collections → placer les ballons de chaque camp dans un cerceau et comparer visuellement ; correspondance terme à terme).</p>	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaitre son camp. Lancer vers le camp opposé. 	TPS/PS

4	<u>Matériel et organisation</u> : idem. ½ classe joue (2 équipes opposées), l'autre observe.	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les règles du jeu. • Verbaliser les réussites. 	PS/MS
5	<u>Prolongement possible</u> : 2 couleurs dans chaque équipe → 1 couleur ramasse et donne, l'autre envoie dans la maison d'en face.	<ul style="list-style-type: none"> • Vers la coopération. • Reconnaître son rôle. 	MS
6	Retour à la situation de référence.	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluer les progrès. 	