

<b>DATE :</b> Lundi, Mardi, Mercredi, Jeudi		<b>SEANCE N°8</b> <b>Nous jouons au jeu</b> <b>Remplir sa maison</b>	<b>DUREE :</b> 30 mn
<b>ACTIVITE :</b> Jeux collectif <b>COMPETENCE :</b> Développer ses capacités dans des déplacements et dans des projections et réceptions d'objets (phase d'entraînement)		<b>Ce que l'élève apprend :</b> 1. courir vite 2. courir en équipe 3. lancer 4. recevoir	
<b>Situation</b>	matériel	-	
<b>1</b>	dispositif	Tous les élèves	
<b>Durée :</b> <b>1mn*2</b>	déroulement	Echauffement : les élèves suivent un élève désigné qui court devant eux	
	consigne	« Vous suivez X et restez derrière »	
	critère de réussite	Participer jusqu'à la fin de l'échauffement	
<b>Situation</b>	matériel	Deux caisses de ballons (une caisse posée au sol avec ballons et une caisse vide posée en hauteur distantes de 7 m)+un banc pour délimiter la maison	
<b>Durée :</b> <b>4*3mn</b>	dispositif	Deux équipes jouent l'une contre l'autre pendant que deux équipes sont spectatrices	
	déroulement	L'enseignant explique qu'ils vont jouer au jeu « Remplir sa maison », chaque équipe doit rejoindre sa maison en courant et la remplir en prenant les ballons dans la caisse puis en allant les lancer dans le panier de la maison sans dépasser le banc. Les ballons qui n'atteignent pas la caisse sont ramassés et relancés depuis le banc.	
	consigne	« Au signal (coup de sifflet), vous courez jusqu'à votre maison, vous prenez les ballons et vous les lancez dans la caisse de votre maison, la première équipe qui a lancé tous ses ballons dans sa maison a gagné »	
	critère de réussite	Remplir sa maison en premier	
<b>Situation</b>	matériel	Deux caisses au sol à 7 m l'une de l'autre, l'une vide et l'autre remplie de ballons avec un repère au sol pour matérialiser la maison, 7 repères au sol écartés de 50 cm ( lettres du mot partage)	
<b>Durée :</b> <b>4*3mn</b> <b>+</b> <b>4mn</b> <b>retour</b>	dispositif	Deux équipes jouent l'une contre l'autre pendant que deux équipes sont spectatrices	
	déroulement	L'enseignant explique qu'ils vont à nouveau jouer au jeu « Remplir sa maison » mais en changeant les règles, il s'agit de rejoindre sa lettre, et celui qui est le plus près de la caisse de ballons prend le premier ballon et le lance à son copain du A	

au calme		façon chaîne des pompiers et ainsi de suite pour le mettre dans la maison. Les ballons qui tombent sont ramassés et relancés par le même enfant.
	consigne	« Au signal (coup de sifflet), vous courez jusqu'à votre lettre du mot Partage et vous vous lancez les ballons pour remplir votre maison, la première équipe qui a lancé tous ses ballons dans sa maison a gagné»
	critère de réussite	Remplir sa maison en premier
TRACE ECRITE		Vidéo des situations 2 et 3

#### CONSEILS :

Les élèves peuvent prendre leurs capes lors d'une des séances de la semaine. Evaluer la bonne hauteur pour la situation 2 afin que les élèves parviennent à atteindre le panier en lançant leur ballon (cela ne doit être ni trop difficile, ni trop facile).

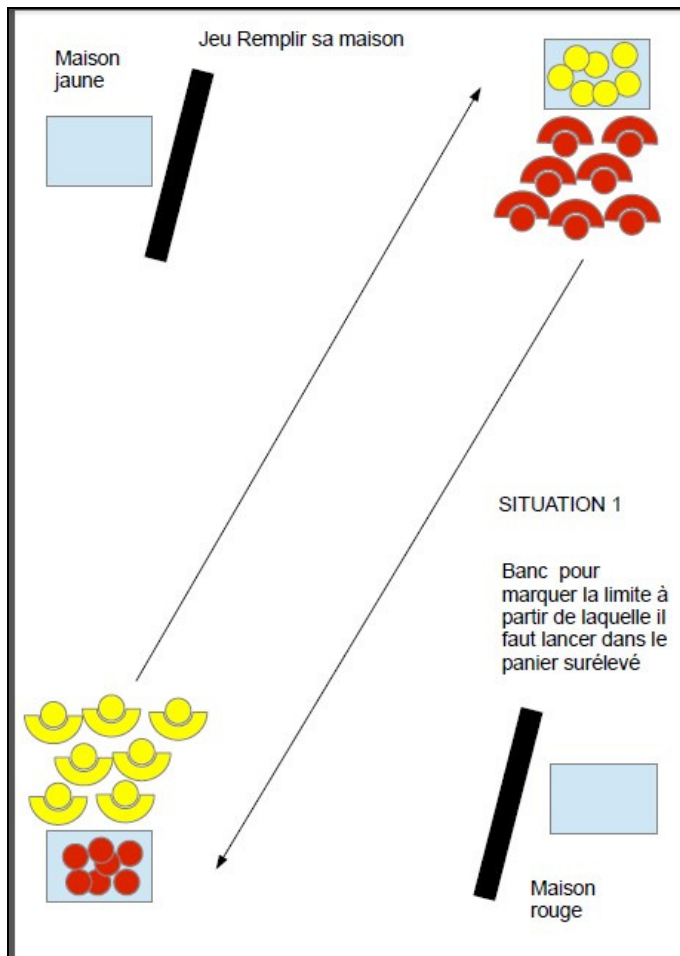
Ne pas hésiter à décomposer les situations pour que les élèves comprennent chaque étape.

On peut également ne pas mettre les élèves en concurrence dès les premiers jeux pour qu'ils s'exercent aux trajectoires et à l'organisation de leur équipe avant de songer à gagner.

Dans la situation 3, l'élève qui lance le premier ballon, relance le second sans attendre que le premier soit arrivé dans la caisse de la maison.

Les élèves vont visionner en classe les deux situations de jeux et vont choisir individuellement les règles qu'ils préfèrent pour créer un jeu.

#### Jeu 1



Jeu 2

