

DATE : Lundi, Mardi, Mercredi, Jeudi et Vendredi avec les grands qui ont été invités		SEANCE N°9 Nous créons notre jeu	DUREE : 30 mn
ACTIVITE : Jeux collectif COMPETENCE : Dans la pratique d'activités qui comportent des règles, développer des capacités d'adaptation et de coopération (phase de réinvestissement)		Ce que l'élève apprend : 1. courir vite 2. courir en équipe 3. lancer 4. recevoir	
Situation 1 Durée : 1mn*2	matériel	-	
	dispositif	Tous les élèves	
	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	
Situation 2 Durée : 6mn	matériel	-	
	dispositif	Tous les élèves	
	déroulement	L'enseignant explique qu'ils ont choisi les règles principales du jeu, il s'agit maintenant d'inventer leur propre jeu et d'y introduire du partage	
	consigne	« Racontez moi ce qu'est votre jeu des super élèves »	
	critère de réussite	Etablir un scénario et pour les autres jours de la semaine, reformuler le scénario collectivement	
Situation 3 Durée : 18mn + 4mn retour au calme	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)	
	dispositif	Deux équipes jouent l'une contre l'autre pendant que deux équipes sont spectatrices	
	déroulement	L'enseignant explique qu'ils s'entraînent au jeu « Les super élèves » afin de savoir courir et lancer encore mieux.	
	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

Photographies/ Carnet de bord avec installation du dispositif façon maquette

CONSEILS :

Les élèves peuvent prendre leurs capes lors des séances de la semaine.

Le partage peut se concrétiser par exemple en décidant que l'équipe qui remplit son panier (de nourriture symbolisée par les ballons) en premier invite l'autre équipe à manger chez elle.

Si le temps est favorable, aller jouer dehors peut permettre de faire agir les 4 équipes en même temps avec un espace plus large qui permet 4 zones de jeu ce qui augmente le temps d'action des élèves, ce qui est toujours à rechercher.

Jeu

