

Chameau-Chamois

Cycles 1, 2 et 3

x Compétences travaillées :

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
 - S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
 - Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
 - Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- ### x Champs d'apprentissage abordés:
- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
 - Adapter ses déplacements à des environnements variés
 - Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

x Evolution envisagée :

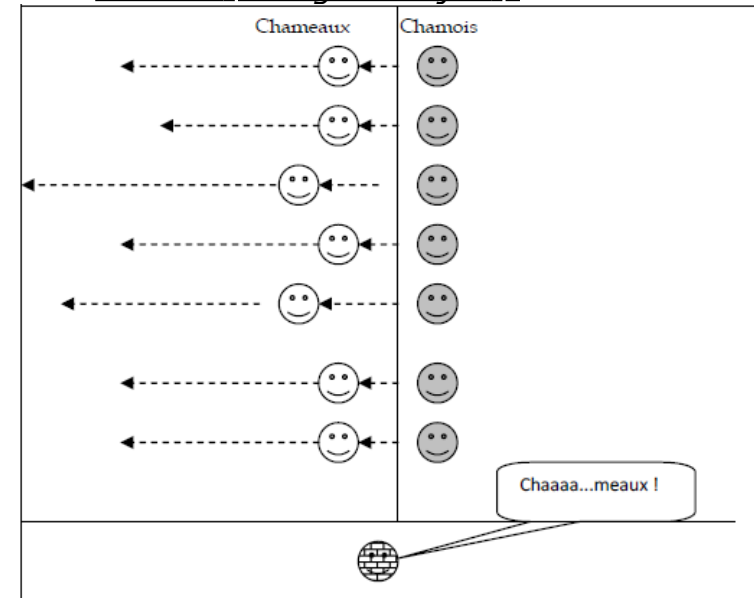
- *le temps* : annoncer en amont le nombre de points nécessaires pour gagner
- *l'espace* : varier la longueur du terrain, délimiter le terrain, jouer sur plusieurs terrains
- *les règles du jeu* : **mettre en vis à vis des joueurs de même niveau, imposer des modes de déplacements différents pour les C2-C3 (cloche-pied, pieds joints..., départ assis)**
- *le matériel* : chaque joueur peut avoir un foulard accroché à la ceinture, que l'adversaire pourra attraper
- *le rôle des élèves* : chamois/chameau/arbitre/meneur de jeu

Matériel : des plots pour délimiter le terrain

x Critères de réussite :

courir vite, courir à l'écoute un signal, écouter la consigne donnée par le meneur de jeu attraper un camarade

x Schéma et règles du jeu :



Chaque équipe se répartit de chaque côté de la ligne médiane. Chaque joueur a un vis-à-vis. Au signal de l'appel de son nom, chaque joueur de l'équipe s'enfuit vers son camp. Chaque vis-à-vis s'élance à la poursuite de son adversaire et essaie de le toucher avant qu'il ait rejoint son camp. Le signal est donné par le meneur qui choisit d'appeler l'une et l'autre équipe.