Niveau : CP	Discipline : EPS	Date : 14/01/2018	Séance n° 2

Séquence : « Jeux collectifs d'opposition et de coopération en extérieur »

Objectif : Préparer à la pratique de la lutte.

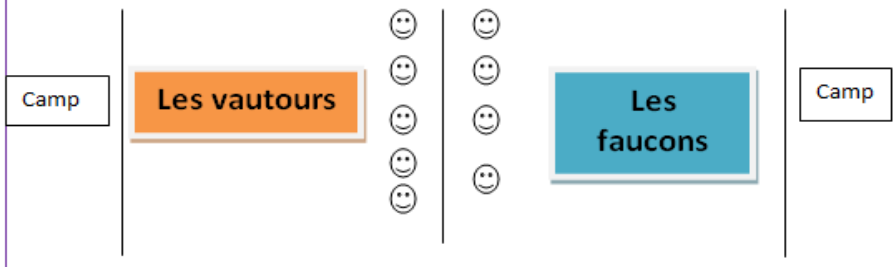
Titre de la séance : « Le jeux des foulards »

Objectifs spécifiques : Identifier et occuper les rôles d'attaquants et de défenseurs, d'abord alternativement puis simultanément.

Compétences : - Développer sa motricité et sa réactivité ;

- Occuper simultanément les rôles d'attaquants et de défenseurs ;

Matériel : Foulards, sifflets, craie, maillots ou chasubles, chronomètre.

Durée	Modalités de travail	déroulement
1 min	Extérieur, en cercle	**Introduction :** Rappel des règles, poser le cadre (Silence…)
10 min	Extérieur, 2 équipes.	**Phase de mise en route :** → **« Le jeu Chameaux/Chamois ou faucons/vautours»** - Capte l'attention des élèves car on est obligé d'être attentif à ce que raconte l'enseignant.e ; - Développe la réactivité ; - Capacité à occuper alternativement les rôles d'attaquants et de défenseurs. - Réinvestissent du travail de phonologie (les sons « f » et « v »). Les élèves sont placés dos à dos avec d'un côté les vautours et de l'autre les vipères.  L'enseignante raconte une histoire qui met en jeu des vautours et des faucons. Les élèves dos à dos écoutent attentivement. Quand l'enseignante dit le mot « faucon » ce sont les vipères qui se retournent et qui doivent attraper les vautours avant qu'ils n'atteignent leur camp. Et inversement, ce sont les vautours qui s'élancent à la poursuite des vipères quand l'enseignante dit le mot « vautour ».

Histoire : …

10 min	Extérieur, 2 équipes	**<u>Phase d'entraînement :</u>** → Jeux des foulards (2 équipes : les rouges et les jaunes) <u>Note</u> : Veiller à composer des équipes homogènes et mixtes. <u>Durée d'une manche</u> : 1 min. <u>Matériel</u> : Foulards, chasubles, un sifflet et un chronomètre. <u>Déroulement</u> : Deux équipes s'affrontent : les rouges et les jaunes. Chaque enfant a un foulard attaché à la ceinture dans le dos. L'équipe qui gagne est celle qui a ramassée le plus de foulards avant la fin du jeu. S'il y a des volontaires, un élève peut co-arbitrer avec l'enseignante. Un élève arbitre récupère les foulards et compte le nombre de foulards récupérés par équipe. 1) Bien délimiter le terrain de jeu. Il n'y a pas de camps mais chaque équipe commence d'un côté du terrain. 2) Expliquer les règles : - on n'a pas le droit d'attraper les adversaires, on doit juste attraper le foulard. - une fois que l'on a attrapé un foulard on le donne à un arbitre puis on continue à jouer pour attraper d'autres foulards. 3) Chaque manche commence et se termine avec un coup de sifflet. 4) Plusieurs manches peuvent être jouées. 5) L'équipe qui gagne est celle qui totalise le plus de point. 6) L'arbitre qui a compté les points annonce le nom de l'équipe gagnante.

<u>Bilan :</u>