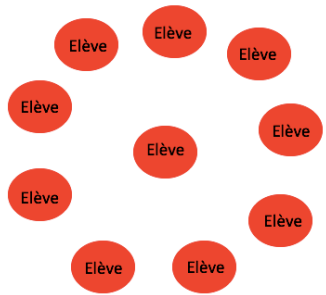




Conditions	Moi	Nom : « Bibidi Bibidi Pop »	
	L'autre	Nombre d'E : Variable	Conditions classe (filles / garçons) : Variable
	Matériel	Aucun	

ROSACE des sens : Se sentir bien – Expérimenter –Créer - S'entraîner - Défi -	Objectif général :	Retour au calme		
		Rire, enlever toute forme de stress au corps en fin de leçon		
	Activités d'apprentissage (Scénario, contenus, exercices, etc.)	SENS	Type d'organisation Formes de groupement	Matériel Documents didactiques

<p>Temps 5-10'</p>	<p>Déroulement : L'élève au centre du cercle doit essayer de s'échapper pour revenir dans le cercle. Pour ce faire, il doit surprendre ou piéger le camarade de son choix qui fait partie du cercle. Pour ce faire, plusieurs possibilités s'offrent à lui :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Bibidi Bibidi Pop » → il désigne du doigt un camarade tout en essayant de dire le plus rapidement possible : « Bibidi bibidi pop ». Si le camarade désigné ne parvient pas à dire « BOP ! » avant la fin de la prononciation de « bibidi bibidi pop » par l'élève du centre, il doit prendre sa place au centre du jeu. Sinon, le jeu continue avec l'élève au centre qui va tenter de piéger un autre camarade. - « BOP ! » → il désigne du doigt un camarade en disant : « BOP ! ». L'élève désigné ne doit émettre aucun son, ne rien dire, sinon il prend la place au centre du jeu. Le jeu continue alors avec l'élève au centre qui va tenter de piéger un autre camarade. - « ELEPHANT » → il désigne du doigt un camarade en citant un animal ou un objet parmi une série d'éléments (entre 4 et 5) décidés et mis en place avant le début du jeu. Ces éléments doivent impliquer l'élève désigné et les deux élèves situés à ses côtés (un à gauche et un à droite). Les 3 élèves en question ont 10 secondes pour mimer le mot demandé. Pendant ce temps, l'élève au centre tente de compter rapidement jusqu'à 10. A la fin du décompte, si l'un des trois élèves s'est trompé dans le mime, il prend place au centre. Si le temps est dépassé, l'élève désigné prend place au centre. Si le mime est correct, la personne au centre reste et va tenter de piéger un autre camarade <p>Divers mîmes :</p> <ul style="list-style-type: none"> -ELEPHANT : l'élève désigné fait la trompe et chacun des élèves à ses côtés fait une oreille - MACHINE A LAYER : les élèves de côté font la machine avec les bras et l'élève désigné tourne sa tête comme le linge dans la machine - BIG MAC : l'élève désigné fait la viande et les élèves à ses côtés les pains - RACLETTTE : l'élève désigné fait le fromage fondu au sol et les élèves à ses côtés font les patates (à croupi en se prenant les genoux) FONDUE : l'élève désigné fait un caquelon en levant les bras alors que les élèves à ses côtés tournent le pain dans le caquelon <ul style="list-style-type: none"> - « MUR » ou « PATATE » : l'élève au centre crie l'un de ses deux mots en sachant pertinemment qu'il va pouvoir sortir du cercle. On peut donc jouer sans cette règle (à choix). <p>S'il dit « mur », tous les élèves doivent aller toucher le mur le plus proche et revenir en formation cercle. Le dernier à revenir doit prendre place au centre du cercle.</p> <p>S'il dit « patates », tous les élèves doivent faire une patate à croupi au sol. Le dernier à faire la patate doit venir au centre.</p> <p>Remarque : Pour les élèves timides qui ne se sentiraient pas à l'aise d'être le centre de l'attention au milieu du cercle, un JOKER peut être accordé. Il suffit de lever la main au centre du cercle et l'enseignant change cette personne avec une autre.</p>	<p>Participer Se sentir bien</p>	<p>Toute la classe En groupe</p> <p>Elèves en cercle au centre de la salle avec un élève au centre</p> 	<p>Pas de matériel</p>
-------------------------------	--	--------------------------------------	--	------------------------



Conditions	Moi	Nom :	
	L'autre	Nombre d'E :	Conditions classe (filles / garçons) :
	Matériel		

ROSACE des sens : Se sentir bien – Expérimenter –Créer - S'entraîner - Défi - Participer	Objectif général :	
	Objectif (s) spécifique(s) :	

	Activités d'apprentissage (Scénario, contenus, exercices, etc.)	SENS	Type d'organisation Formes de groupement	Matériel Documents didactiques
Temps x'	<p><u>Balle à deux camps et ses variantes (jeux d'opposition) :</u></p> <p>Classique : lorsqu'un élève est au ciel et touche un adversaire, il peut revenir en jeu Si un élève se fait toucher en ayant une balle dans les mains, il est immunisé Si un élève se fait toucher à la tête, la touche ne compte pas</p> <p>Roi : Chaque équipe désigne un roi qui se positionne au milieu de son camp sur un tapis (interdiction de sortir du tapis) qu'il faudra à tout prix protégé</p> <p>Inversé : Tous les élèves commencent à l'extérieur (au ciel), sauf un. Puis règle normale. La partie est terminée quand tous les élèves ont retrouvé leur camp, qu'il n'y a plus personne au ciel.</p> <p>Tapis : Chaque équipe à un tapis (de 16 ou de 30) qu'elle doit tenir à la verticale dans son camp Si le tapis tombe, le jeu est terminé, l'équipe qui a fait tomber son tapis a perdu</p>	<p>Expérimenter Participer Défi</p>	<p>2 équipes en opposition</p>	<p>Balles en mousse Tapis</p>
Remarques	<u>Activité pour le contrôle de l'apprentissage / Contrôle de l'objectif (Organisation/Outils/Critères de réussite) / Remédiations</u>			



Conditions	Moi	Nom :	
	L'autre	Nombre d'E :	Conditions classe (filles / garçons) :
	Matériel		

ROSACE des sens : Se sentir bien – Expérimenter –Créer - S'entraîner - Défi - Participer	Objectif général :	
	Objectif (s) spécifique(s) :	

	Activités d'apprentissage (Scénario, contenus, exercices, etc.)	SENS	Type d'organisation Formes de groupement	Matériel Documents didactiques
Temps x'	<p><u>Petit jeu de lutte (d'opposition) :</u></p> <p>Former 2 ou 4 équipes Ramener tous les élèves derrière une ligne précise, dans une zone définie, sur un tapis etc en calculant le temps ou en un temps donné Attention : Ne pas faire mal, ne pas chatouiller</p> <p>Par 2, un tapis pour 2 Essayer de toucher l'adversaire sans passer sur le tapis Bras de fer (les 2 bras) en étant couché à plat ventre sur le tapis Face à face à croupi en se donnant les mains, essayer de pousser l'adversaire hors du tapis Dos à dos, crochet les bras, essayer de faire toucher l'épaule de l'adversaire par terre Un élève à plat ventre, l'adversaire doit essayer de le retourner sur le dos Un élève à plat ventre, l'adversaire doit l'empêcher de se relever ETC</p>	<p>Défi Participer Créer</p> <p>Défi Participer Se sentir bien</p>	<p>2 ou 4 équipes (selon le nombre d'élèves)</p> <p>Par paires</p>	<p>Sautoirs (formation des équipes) Cône (délimiter les zones) Tapis (créer des zones)</p> <p>Un tapis pour 2 élèves</p>
Remarques	<u>Activité pour le contrôle de l'apprentissage / Contrôle de l'objectif (Organisation/Outils/Critères de réussite) / Remédiations</u>			



Conditions	Moi	Nom :	
	L'autre	Nombre d'E :	Conditions classe (filles / garçons) :
	Matériel		

ROSACE des sens : Se sentir bien – Expérimenter –Créer - S'entraîner - Défi - Participer	Objectif général :	
	Objectif (s) spécifique(s) :	

	Activités d'apprentissage (Scénario, contenus, exercices, etc.)	SENS	Type d'organisation Formes de groupement	Matériel Documents didactiques
Temps x'	<p><u>Jeux Mixtes (jeux d'opposition) :</u></p> <p>Basket - football : La salle est partagée par son milieu D'un côté, les règles du basket sont en vigueur, de l'autre, les règles du football Dès qu'il y a franchissement du milieu du terrain, attention à s'adapter aux nouvelles règles Ne pas oublier d'inverser les camps après un certain temps pour que l'équipe qui attaque football puis attaquer basketball et l'inverse Choisir une balle qui convient au deux sports (idéalement une balle de football qui rebondit suffisamment pour pouvoir dribbler avec)</p> <p>Football – handball : mixte sur tout le terrain, ballon d'handball. Attention : interdiction de se mettre la balle au sol ni de se la lever (mais transmettre à un partenaire pour faire le changement)</p>	Défi Participer Créer	2 ou 4 équipes (selon le nombre d'élèves)	Panier de basket But de football Balle qui convient aux deux sports
Remarques	<u>Activité pour le contrôle de l'apprentissage / Contrôle de l'objectif (Organisation/Outils/Critères de réussite) / Remédiations</u>			



Conditions	Moi	Nom :	
	L'autre	Nombre d'E :	Conditions classe (filles / garçons) :
	Matériel		

ROSACE des sens : Se sentir bien – Expérimenter –Créer - S'entraîner - Défi - Participer	Objectif général :	
	Objectif (s) spécifique(s) :	

	Activités d'apprentissage (Scénario, contenus, exercices, etc.)	SENS	Type d'organisation Formes de groupement	Matériel Documents didactiques
Temps x'	<p><u>Super Marion (jeux d'opposition)</u></p> <p>Former 2 équipes Construire un parcours avec tous le matériel à disposition en forme de U But : en un temps donné, l'équipe A doit traverser le parcours le plus de fois possible sans se faire toucher par les balles lancées par les adversaires (équipe B) 1 tour = 1 point Si un élève se fait toucher, il recommence au départ 3 élèves de l'équipe B sont positionner à l'intérieur du U sur des tapis et canardent les adversaires sans sortir de leur tapis Les autres élèves de l'équipe B sont à l'extérieur du U et renvoient les balles à leurs lanceurs L'enseignant vérifie le parcours avant le début du jeu afin de repérer les passages dangereux et les passages trop imperméables (impossible de toucher les élèves)</p>	<p>Défi Participer Se sentir bien</p>	<p>Classe séparée en 2 équipes</p>	<p>Tout le matériel à disposition Attention à proscrire le matériel dangereux</p>
Remarques	<u>Activité pour le contrôle de l'apprentissage / Contrôle de l'objectif (Organisation/Outils/Critères de réussite) / Remédiations</u>			



Conditions	Moi	Nom :	
	L'autre	Nombre d'E :	Conditions classe (filles / garçons) :
	Matériel		

ROSACE des sens : Se sentir bien – Expérimenter –Créer - S'entraîner - Défi - Participer	Objectif général :	
	Objectif (s) spécifique(s) :	

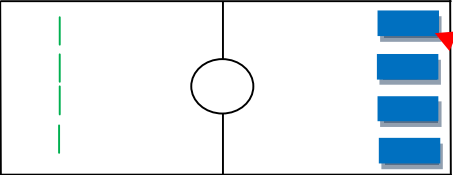
	<i>Activités d'apprentissage (Scénario, contenus, exercices, etc.)</i>	SENS	Type d'organisation Formes de groupement	Matériel Documents didactiques
Temps ,	<p style="text-align: center;">« Paintball »</p> <p>Règles : 3 équipes : chaque équipe a un camp, dans lequel se trouve leur drapeau. Le but est d'aller chercher le drapeau des autres et de le ramener dans son camp, sans se faire toucher. Variante : Déposer un seul cône dans la salle que toutes les équipes doivent aller chercher et ramener dans leur camp. Une équipe peut aussi gagner si elle parvient à éliminer les deux autres équipes.</p> <p>Les porteurs de ballon sont autorisés à marcher, mais ils ne sont pas protégés par le ballon. Si un joueur est touché alors qu'il a un drapeau dans les mains, il doit le laisser à l'endroit-même où il s'est fait toucher.</p> <p>Lorsqu'un joueur se fait toucher : il doit retourner dans son camp et effectuer 100 sauts à la corde pour pouvoir ensuite revenir dans le jeu.</p> <p>Fin du jeu : Lorsque deux équipes sont touchées Lorsqu'une équipe a réussi à ramener le drapeau dans son camp</p>	Défi, Participer	3 équipes mixtes	Caissons Gros tapis Barres // Bancs Ballons (4 par équipes) Cônes (drapeau) Piquets Tapis de 16 Sautoirs Cordes à sauter
Remarques	<u>Activité pour le contrôle de l'apprentissage / Contrôle de l'objectif (Organisation/Outils/Critères de réussite) / Remédiations</u>			



Conditions	Moi	Nom :	
	L'autre	Nombre d'E :	Conditions classe (filles / garçons) :
	Matériel		

ROSACE des sens : Se sentir bien – Expérimenter –Créer - S'entraîner - Défi - Participer	Objectif général :	
	Objectif (s) spécifique(s) :	Jeux de collaboration

	Activités d'apprentissage (Scénario, contenus, exercices, etc.)	SENS	Type d'organisation Formes de groupement	Matériel Documents didactiques
Temps x'	<p>Jeu 1 : On dispose les 4 tapis au font de la salle de gym.</p> <p>Consignes : Toute la classe doit arriver de l'autre côté de la salle sans toucher le sol. Aucune partie du corps ne peut toucher le sol. Si un élève touche le sol, on recommence l'activité avec chaque groupe sur leur tapis.</p> <p>Observations : Ce n'est pas une compétition, mais on remarque vite que 2 équipes se rassemblent pour affronter les autres</p> <p>Variante : On commence comme au début avec un tapis par groupe au font de la salle et on rajoute un tapis en face de chaque groupe au milieu de la salle.</p> <p>Consignes : même objectif que ci-dessus, par contre il y a compétition lorsqu'on récupère le deuxième tapis au milieu. Si un élève touche le sol avant d'arriver au milieu, toute la classe est pénalisée et recommence au départ. Par contre depuis le milieu, si un élève touche le sol, son équipe est stoppée pendant 10 secondes</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>Jeu 1</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Variante du jeu 1</p> </div> </div>		4 groupes de 4 à 6 personnes	<p>1 tapis par groupe</p> <p>2 tapis par groupe pour la variante. 1 au départ et l'autre au milieu.</p>
Remarques	<u>Activité pour le contrôle de l'apprentissage / Contrôle de l'objectif (Organisation/Outils/Critères de réussite) / Remédiations</u>			

	Activités d'apprentissage (Scénario, contenus, exercices, etc.)	SENS	Type d'organisation Formes de groupement	Matériel Documents didactiques
Temps x'	<p>Jeu 2 : Petite compétition par équipe. On place 4 tas de 3 petits tapis au fond de la salle. L'objectif est de traverser la salle sans toucher le sol jusqu'à une limite bien définie (ligne du terrain de volley par exemple).</p> <p>Consignes : Chaque équipe commence sur le dessus des 3 petits tapis, debout. Chaque équipe qui touche le sol avec une partie du corps est pénalisée de 10 secondes sans bouger. La première équipe qui atteindra la limite gagne (3pts), la 2^{ème} équipe (2pts), la 3^{ème} équipe (1pt) et la 4^{ème} (0pt)</p> <p>Observations : Souvent les élèves voudront commencer avec un pied sous le 1^{er} tapis car ceci facilitera pour prendre le tapis du dessus plus rapidement. Il est donc important d'insister sur le fait que tout le monde commence debout avec les deux pieds sur le tapis du haut.</p> <p>Variante : Au lieu de donner comme objectif de passer la ligne, on peut leur demander de finir comme ils ont commencé. Ce qui veut dire, la première équipe qui termine avec les 3 tapis les uns sur les autres et toute l'équipe sur le tapis du haut derrière la limite a gagné.</p> <div data-bbox="533 868 1301 1043" style="text-align: center;">  <p data-bbox="996 959 1301 1002">=3 petits tapis l'un sur l'autre</p> </div>		4 équipes de 4 à 6 personnes	3 tapis par équipes
Remarques	<u>Activité pour le contrôle de l'apprentissage / Contrôle de l'objectif (Organisation/Outils/Critères de réussite) / Remédiations</u>			

Recueil de jeux : cours AVMEP du 09.11.2016

Activités d'apprentissage (scénario, contenus, exercices, variations, etc,...)	R. des sens	Type d'organisation Formes de groupement	Matériel
Création d'équipe			
<p>Sans matériel</p> <p>- Jeux de confrontation par 2 : toucher le pied de son adversaire avec son pied, toucher le genou de son adversaire avec sa main (l'autre main dans le dos)</p> <p>confrontation-équilibre par 2 : accroupis, faire chuter l'autre en le poussant/tirant avec ses mains, debouts sur un pied, faire chuter l'autre en le poussant/tirant avec 1 main.</p> <p>Confrontation reflexe par 2 : debouts ou assis face à face, un élève place ses mains en supination en dessous des mains placées en pronation de l'autre élève. Le premier tente de venir toucher la face extérieure d'1 ou des 2 main(s) de l'autre élève.</p> <p>- Jeux de course type 2 c'est assez 3 c'est trop : Varier les consignes de placement pour les duos : assis côte à côte, debouts côte à côte, debouts en face en se tenant les mains en haut (forme de pont), debouts derrière des tapis de gym...</p> <p>Varier les styles de déplacements pour tous les acteurs du jeu.</p> <p>-Jeu de course type Packman : tous les acteurs ne peuvent se déplacer que sur les lignes du terrain, les lapins peuvent courir et doivent s'organiser lors d'un croisement sur une ligne. Le chasseur ne peut pas courir.</p> <p>-Jeu de course avec chasseur aléatoire : Pierre-Feuille-Ciseaux. Le perdant fait demi tour et doit rejoindre une cible le plus vite possible. Le gagnant tente de le rattraper.</p> <p>-« bidibididipop » : jeu d'intégration, de reflexe. En ronde avec un élève au milieu dont le but est de laisser sa place pour réintégrer la ronde. L'élève au milieu joue avec des mots qui provoqueront une action (ou non) d'un ou de 3 ou de tous les membres de la ronde. L'élève dans</p>	<p>Ssb Os</p> <p>Os Co</p>	<p>Par 2</p> <p>Collectif Varier le nombre de « chasseurs »</p> <p>+varier les lignes, la taille du terrain</p> <p>varier les cibles et leur distance</p> <p>toute la classe</p>	

<p>la ronde qui se trompera ou qui ne terminera pas dans le temps imparti (compter jusqu'à 10) ou qui sera le dernier à terminer l'action prendra la place du milieu. Il se peut que celui qui est au milieu le reste pendant quelques défis (on ne fait pas perdre à tous les coups !)</p> <p>L'élève au milieu désigne toujours une personne du regard quand il dit son mot puis, selon le mot énoncé, compte très vite jusqu'à 10 pour réduire le temps imparti à celui ou ceux qu'ils défie.</p> <p>Les mots et leurs incidences :</p> <p style="padding-left: 40px;">Incidence sur 1 élève (sans compter) :</p> <p>-« bididididipop » : l'élève défié doit dire « bop » avant que l'autre n'ait fini de dire ce mot</p> <p>-« bop » : l'élève défié ne doit pas réagir</p> <p style="padding-left: 40px;">Incidence sur 3 élèves. C'est après avoir dit ces mots qu'il faut compter jusqu'à 10.</p> <p>-« fondue » : l'élève défié fait le caquelon, les 2 élèves qui l'entourent remuent les pics</p> <p>-« raclette » : l'élève défié fait le fromage fondu par terre, les 2 qui l'entourent font les pommes de terre</p> <p>-« kebab » : l'élève fait la viande qui tourne, les 2 autres coupent la viande</p> <p>-« toast » : l'élève défié fait le toast et saute dans le toaster fait par les 2 autres</p> <p>-« machine à laver » : l'élève défié tourne sa tête pour faire le tambour, les autres forment la machine.</p> <p>-« bigmac » : l'élève défié fait le hamburger et les 2 autres font les pains.</p> <p>Dans ce cas, si un élève ne réussit pas avant le décompte, il prend la place du milieu.</p> <p style="padding-left: 40px;">Incidence sur toute la ronde(sans compter) :</p> <p>-« patate » : tous les élèves doivent s'accroupir en forme de pomme de terre</p> <p>-« mur » : tous les élèves doivent aller toucher le mur le plus proche et revenir.</p> <p>Dans ce cas, c'est le dernier à agir qui prend la place du milieu</p> <p>Varié les mots utilisés et leurs incidences.</p> <p>Autoriser un jocker pour un élève vraiment trop timide</p> <p>-« Formez des symboles » : Jeu de coopération :</p> <p>L'enseignant annonce des lettres, chiffres, numéros, formes... que les élèves</p>	<p>Co Ssb</p>	<p>Par équipe de 4 ou 5, qui s'affrontent.</p>	
--	-------------------	--	--

<p>doivent reproduire au sol le plus vite possible. Tous les élèves doivent participer à chaque fois. Le 1^{er} groupe qui finit gagne. L'enseignant peut impliquer un élève blessé dans le rôle de juge.</p> <p>-« souris faible » : 2 élèves sont exclus le temps d'en désigner 2 souris faibles avec le reste de la classe. But des 2 élèves exclus : toucher le maximum de souris, tenter de détecter les souris faibles pour les toucher (elles rapportent plus de points) But des 2 souris faibles : ne pas se faire toucher. But des autres souris : protéger ses souris faibles en acceptant le sacrifice de se faire toucher si impossibilité de faire autrement.</p> <p>-« les déménageurs » : déménager un objet ou une personnes dans différentes formes. L'équipe qui termine en 1^{er} a gagné</p> <p>-Les squats en équipes sur une ligne du terrain ou sur un banc Réaliser un enchaînement de squats. Varier la quantité de squat demandée</p> <p>-course aux numéros : - En cercle, chaque personne correspond un numéro. Il y a plusieurs fois le même numéro, réparti sur le cercle. L'enseignant annonce un numéro et tous les élèves correspondant à ce numéro doivent courir autour du cercle pour revenir à sa place avant les autres. L'enseignant peut nommer plusieurs numéros à la fois. - En colonne. Sur chaque colonne il y a le numéro 1,2,3 et 4. Le but du coureur est de passer devant le 1er numéro puis derrière le dernier numéro et de revenir à sa place avant les autres. L'enseignant peut faire des feintes et appeler par exemple le numéro 34 qui indique que le numéro 3 et le numéro 4 doivent courir...</p> <p>- la pyramide : Aller toucher un point haut. Par petit groupe, au top l'équipe s'organise de façon à ce que au moins une personne touche le « haut des espaliers » « le panier de basket ».... Les élèves peuvent se porter, se soutenir, faire des pyramides....</p>	<p>Cr</p> <p>Co</p> <p>Co A SSb Co Ent</p> <p>Ssb Os</p>	<p>Collectif</p> <p>Varier la taille des groupes : du duo à 6 élèves Par 3, 4 ou 5</p> <p>4 numéros différents, 5 ou 6 selon le nombre de participants</p> <p>Par équipes de 4, à varier selon</p>	<p>Bancs</p>
---	--	--	--------------

<p><u>-Jeu de la tour :</u> Au centre de la salle, (limites à définir en fonction de la grosseur du groupe), il y a une tour virtuelle. L'équipe gagnante est celle dont au moins 1 joueur reste dans la tour tandis que tous les autres joueurs sont sortis de cette tour. Ils ont le droit de se pousser, de porter quelqu'un, ... mais n'ont pas le droit de sortir ne serait-ce qu'un pied à l'extérieur.</p> <p><u>-Jour/nuite ou Chameau/Chamois :</u> 2 par 2 le long de la ligne centrale du terrain. Les uns sont les chameaux les autres sont les chamois. Quand l'enseignant nomme les chameaux, ceux-ci doivent se sauver dans leur camp (mur opposé) et les chamois doivent leur courir après et les toucher. Quand l'enseignant nomme les chamois, les rôles sont inversés. Le départ se fait assis en tailleur le long de la ligne face à face. Il est possible de varier en partant à plat ventre, dos à dos, couché sur le dos,... ou en jouant 2 par 2 au « shifumi » (pierre, feuille, ciseaux). Dans ce cas, le gagnant doit se sauver et le perdant lui court après.</p>	Co Os Co Os Ssb Ssb Os	 Par petits groupe 2 contre 2 ou 4 contre 4	
Avec balles			
Collaboration			
Opposition			
Retours au calme			



Conditions	Moi	Nom :	
	L'autre	Nombre d'E :	Conditions classe (filles / garçons) :
	Matériel		

ROSACE des sens : Se sentir bien – Expérimenter –Créer - S'entraîner - Défi - Participer	Objectif général :	
	Objectif (s) spécifique(s) :	Retour au calme

	Activités d'apprentissage (Scénario, contenus, exercices, etc.)	SENS	Type d'organisation Formes de groupement	Matériel Documents didactiques
Temps x'	<p><u>Activité 1 : rangement du matériel</u></p> <p>Le but de l'activité est de ranger le matériel mis en place durant la leçon. Dans cet exercice, les élèves doivent collaborer et se faire confiance l'un l'autre.</p> <p>Pour cela, les élèves se mettent par deux. Le premier prend le rôle du directeur. Celui-ci donnera les indications à son compagnon pour ranger le matériel sans parler. Le deuxième devra alors prendre les éléments dans la salle et les ramener dans le hangar les yeux bandés.</p> <p>Les élèves ont 5 minutes pour élaborer un code entre eux afin que le dirigeant puisse transmettre les informations à son camarade (orientation, déplacement, prise du matériel, etc.). Une fois que l'activité commence, les élèves n'ont plus le droit de parler. Cette activité s'effectue en silence.</p> <p>Il est possible de déterminer une zone (à partir d'une ligne) proche du hangar ou le directeur peut enlever le bandeau de son camarade afin d'éviter les chocs entre les élèves et les bouchons devant le hangar.</p>	Se sentir bien, percevoir, être en harmonie, sentir	Par deux, un élève dirige et l'autre suit les directives (yeux bandés)	Tout le matériel qui est en place durant la leçon
Remarques	<u>Activité pour le contrôle de l'apprentissage / Contrôle de l'objectif (Organisation/Outils/Critères de réussite) / Remédiations</u>			



Conditions	Moi	Nom :	
	L'autre	Nombre d'E :	Conditions classe (filles / garçons) :
	Matériel		

ROSACE des sens : Se sentir bien – Expérimenter –Créer - S'entraîner - Défi - Participer	Objectif général :	
	Objectif (s) spécifique(s) :	

	Activités d'apprentissage (Scénario, contenus, exercices, etc.)	SENS	Type d'organisation Formes de groupement	Matériel Documents didactiques
Temps 30 min	<p>Jeux de balle :</p> <p>Le Dodgeball</p> <p><u>Le terrain :</u></p> <p>-le terrain est partagé en 3 zones, il est de même dimension que pour une balle à 2 camps. La troisième zone (zone tampon) est un rectangle au centre, ou les 2 équipes peuvent pénétrer (on délimite cette zone avec 2x6 assiettes).</p> <p>-5 quilles sont disposées sur la ligne de fond de chaque terrain. 2 quilles sont disposées au centre juste devant les 5 quilles de chaque terrain.</p> <p><u>Règles du jeu :</u></p> <p>-Le but est d'éliminer/de toucher toute l'équipe adverse ou de faire tomber les 5 quilles du fond du terrain, de l'équipe adverse.</p> <p>-On joue à plusieurs ballons : 6 ballons (par exemple)</p>	<p>Participer</p> <p>Expérimenter</p> <p>Défi</p>	<p>Par équipe/ 2 équipes</p>	<p>-12 assiettes</p> <p>-14 quilles (2x5 et 2x2)</p> <p>-6 ballons</p> <p>-Sautoirs pour 2 équipes</p>
Remarques	<u>Activité pour le contrôle de l'apprentissage / Contrôle de l'objectif (Organisation/Outils/Critères de réussite) / Remédiations</u>			

-Quand un joueur est touché, il va s'asseoir sur le banc de son équipe. On s'assied dans l'ordre des touches.

-Quand un joueur rattrape la balle sans la faire tomber, il n'est pas touché et il libère le premier coéquipier qui a été touché (qui est sur le banc).

-On peut marcher avec le ballon ! mais le ballon ne nous protège pas de la touche.

-si on fait tomber les 2 quilles (devant les 5), on libère toute notre équipe.

-dans la zone tampon, on doit toucher les adversaires en gardant le ballon en main.

Début du jeu :

-les 2 équipes se trouvent sur leur ligne de fond, les ballons en ligne au milieu du terrain, course pour s'emparer des ballons.

Variantes :

-Variante avec une **planète** : une planète est constituée dans chaque camp avec 5-6 cerceaux debout. Elles se situent au fond de chaque camp devant les quilles. Il n'y a plus que 3 quilles sur la ligne de fond.

-Il faut détruire/faire tomber la planète avant de pouvoir toucher ses adversaires.

-les joueurs protègent la planète -> Ils ne peuvent pas être touchés tant que la planète est debout. Puis il faut toucher ses adversaires ou faire tomber les quilles.

Variantes avec les **paniers de basket** :

-les paniers du fond : 5pts.

-les paniers des côtés : 3 pts.

-un temps de jeu est déterminé, l'équipe qui a mis le plus de points gagne.

Variantes avec **caissons** :

-On place des caissons pour protéger les quilles ou la planète.

-On installe des caissons ouverts -> mettre la balle dans les caissons.

Par équipe/ 2 équipes

-12 cerceaux (2x6)
-4 caissons