



Le filet du pêcheur

Activité : Jeux collectifs

Niveau : Cycle 1

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.

Compétence de fin de cycle

Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent dans des jeux de balle, des jeux d'opposition, des jeux d'adresse. Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste.

Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

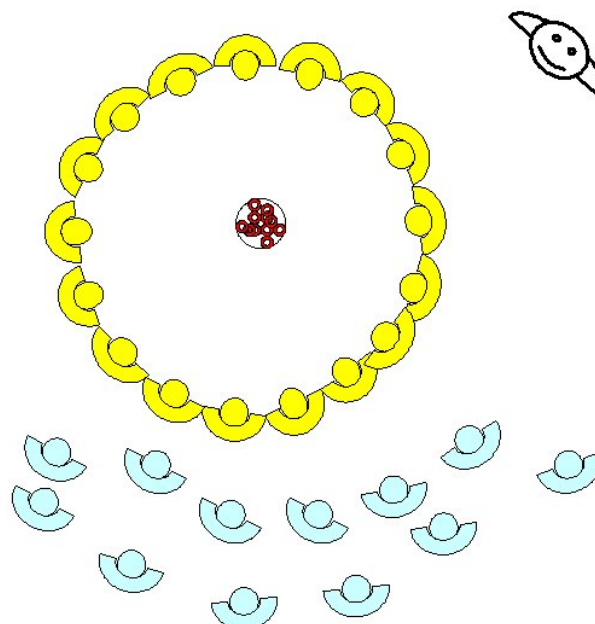
Objectifs

- courir, se repérer dans l'espace, réagir à un signal, développer des stratégies individuelles ou collectives

Organisation

La classe est divisée en 2 groupes.

Une équipe formera les pêcheurs et l'autre les poissons. On effectuera une rotation après 3 prises.



Matériel

Foulards de deux couleurs, anneaux de plusieurs couleurs

Consigne

Après s'être mis d'accord sur un signal pour baisser le filet, les pêcheurs font une ronde. Les poissons doivent aller chercher au moins un anneau chacun (un seul anneau à chaque aller retour) à l'intérieur du filet.

Les poissons pris lorsque le filet s'abaisse sont comptés.

Au signal du maître les enfants "filet" commencent à chanter, et les poissons vont chercher des appâts.

Quand le filet est baissé le maître et les enfants comptent les poissons pris. Les poissons pris ne sont pas éliminés, ils rejouent la deuxième et la troisième partie. On retient seulement le meilleur coup de filet.

Puis c'est au tour des poissons de devenir filet, pour 3 parties.

A la fin des 6 jeux l'équipe gagnante est celle qui a pris le plus de poissons en un seul coup de filet.

Critères de réussite

C'est l'équipe qui a pris le plus de poissons en un coup de filet qui gagne

Critères de réalisation

Pêcheurs :

- varier les moments pour baisser le filet,
- observer le comportement des poissons pour décider le moment de la chanson ou le nombre de la comptine (début s'ils rentrent vite, après un petit moment s'ils rentrent tout doucement)

Poissons :

- être rapide,
- entrer et sortir très vite du filet,
- se répartir autour du filet pour ne pas se gêner

Variation didactiques

- Critères de réussite : exemple l'équipe qui gagne est celle "qui aura attrapé le plus de poissons en 3 coups de filet" ou "ce sont les poissons qui ne se sont pas fait prendre"
- Règlement : les poissons pris deviennent filet
- Nombre de coups de filet