



# Vider le panier

**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.

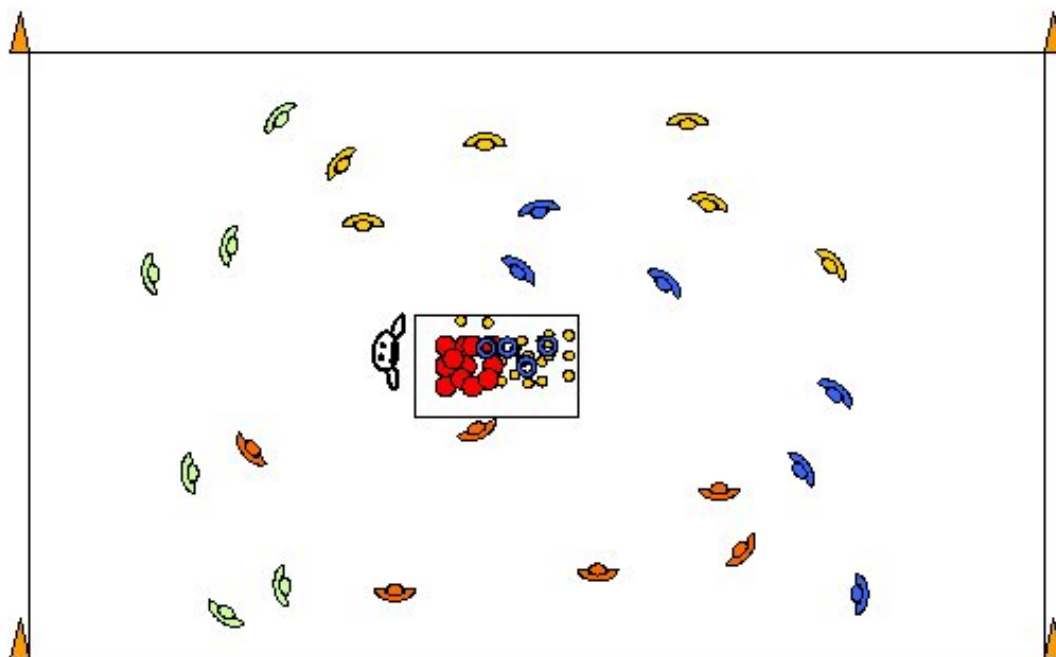
## Objectifs

- lancer, courir et ramasser,
- comprendre des règles simples
- repérer les espaces de jeu

## Organisation

Ce jeu se fait dans une salle, ou dans une petite cour clôturée

l'enseignant est au centre d'un terrain avec une corbeille dans laquelle se trouvent de nombreux objets.



## Matériel

Carton ou corbeille, nombreuses balles, ballons, anneaux, comètes

## Consigne

Le but pour tous les enfants c'est que ce panier ne soit jamais vide.

Moi la maîtresse : je vais essayer de vider le panier, vous vous allez rechercher les objets que j'ai lancé et vous les remettez dans le panier. Attention je ne peux prendre qu'un objet à la fois dans le panier.

Si au bout d'une minute il n'y a plus d'objet dans le panier, c'est la maîtresse qui gagne. Si il reste des objets dans le panier, ce sont les enfants qui gagnent.

## Critères de réussite

- vider le panier pour les lanceurs
- faire en sorte qu'il reste toujours au moins un objet dans le panier pour les enfants

## Critères de réalisation

- pour les lanceurs, lancer loin
- pour les enfants, se placer pour recevoir les objets tout autour du panier
- ramasser les ballons ou balle le plus vite possible( sans s'arrêter de marcher ou courir)

## Variables didactiques

---

- nombre d'objets
- taille des objets, gros ballons (basket, foot, rugby...), petits ballons( mousse, hand,...), balles (tennis, petites balles en mousse,) comètes, foulards, anneaux...
- dimension du terrain
- le lanceur est la maîtresse, la maîtresse aidée par un ou deux enfants, 2 ou 3 enfants seuls