



# Chameau/chamois

**Activité : Jeux collectifs**

**Niveau : Cycle 2**

## Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

## Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

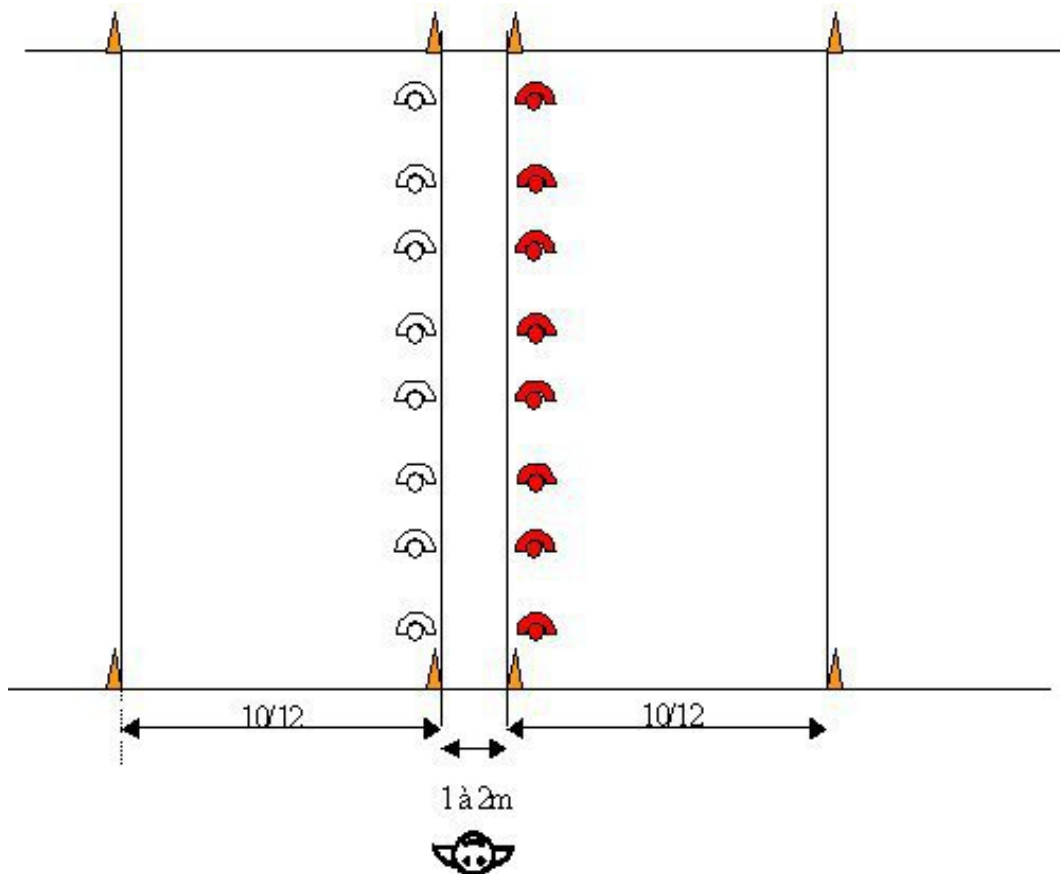
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

## Objectifs

Courir vite , améliorer la réaction au signal (améliorer les réflexes), améliorer l'attention

# Organisation

La classe est divisée en deux groupes, les blancs et les rouges. Il faut que le terrain soit large, pour que chaque coureur ait de la place. Sinon il faut diviser sa classe en 4 équipes. Après une course les enfants reviennent sur le côté et les deux équipes suivantes se mettent en place. Les enfants sont en fait par binômes séparés par une zone neutre de 1m à 2m de large. Après avoir couru les enfants reviennent se placer derrière leur ligne. Ils doivent faire une dizaine de courses au moins.



# Matériel

foulards de couleurs différentes, cônes, sifflet.

# Consigne

But de la tâche :

A son signal s'enfuir pour ne pas se faire attraper, à l'autre signal essayer de rattraper.

Consigne

Je vais raconter une histoire. Si vous entendez votre couleur, vous devez aller le plus vite possible dans votre camp.

L'équipe adverse devra essayer de vous toucher avant que vous n'arriviez à votre camp.

Vous revenez sur le côté et vous indiquez combien d'élèves ont été touchés dans votre équipe.

Dans l'histoire il est possible d'employer des mots proches pour créer de l'incertitude : plan, gland, flan ou gouge, bouge, rouge...

## Critères de réussite

---

- Ne pas se faire toucher
- Toucher quand on n'entend pas son signal

## Critères de réalisation

---

- Réagir vite au signal auditif
- Etre attentif
- Etre en position pour partir vite
- Ne pas se tromper de sens

## Variables didactiques

---

- L'incertitude du signal, : il est possible de prendre des mots proches : chameau-chamois, koffi-konan, poule-poulet...
- L'équilibre entre les équipes
- La distance de course
- Chaque enfant est placé dans un couloir
- Apprentissage : observation/imitation, aménagement du milieu, questionnement, conseils, jeu, répétition