



Les trois refuges

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 :

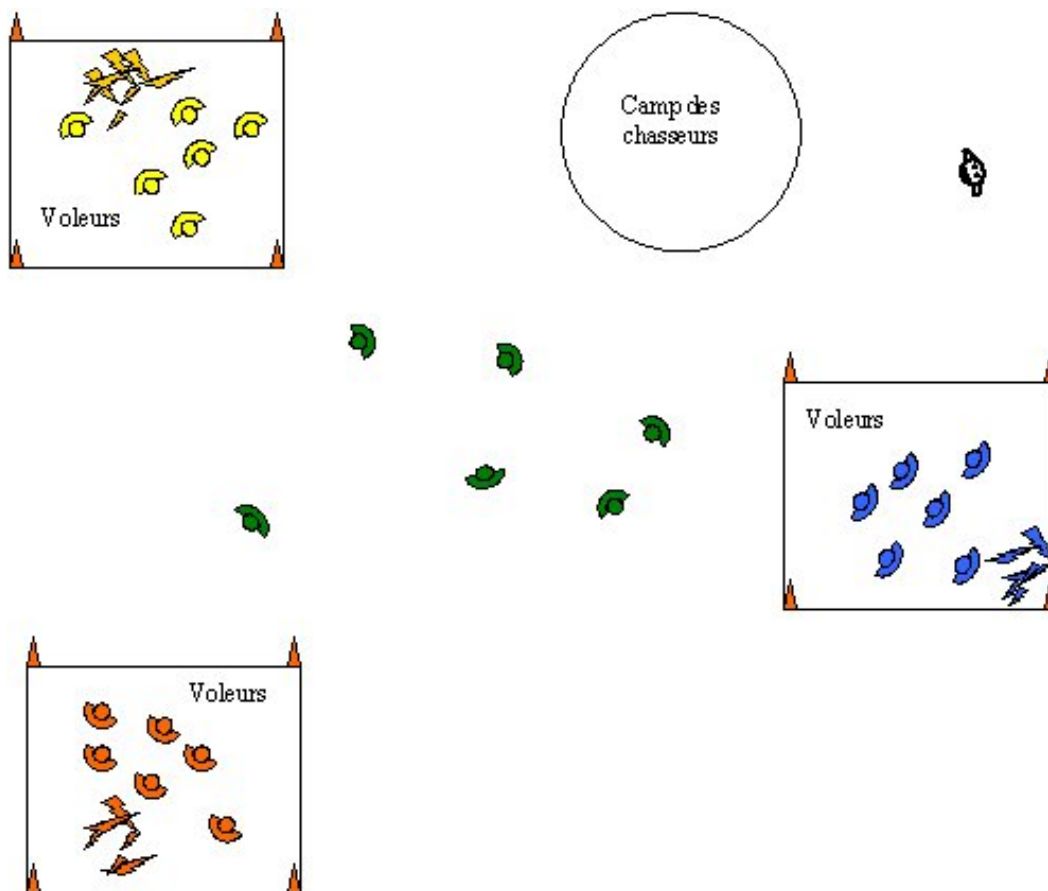
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs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

Objectifs

Courir, esquiver, prendre une décision rapide,
Compétence spécifique Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

Organisation

Le terrain est divisé en 4 camps : 3 refuges et un camp des chasseurs. Dans chaque camp on place des foulards de couleurs différentes.



Matériel

plots, foulards, dossards

Consigne

Les voleurs répartis dans les 3 zones. Ils ont un foulard de la couleur de leur camp attaché à leur ceinture. Les chasseurs peuvent se placer dans tout le terrain.

Au signal du départ (sifflet du maître ou engagement par le jeu des "3 tapes" par un chasseur, tous les voleurs doivent changer de camp sans se faire toucher ni se faire prendre le foulard.

Arrivé dans un nouveau camp, le voleur peut mettre à sa ceinture un foulard de la couleur du camp. Il reste alors dans ce camp en attendant le prochain défi.

Si un voleur parvient à avoir les foulard des trois camps il a gagné.

Si un chasseur touche un voleur le voleur lui donne "un" foulard et le chasseur ramène le foulard dans son camp. Le voleur repart alors dans le camp de la couleur du foulard pris et reprend un foulard.

Les joueurs attendent alors le défi suivant pour changer de base.

Critères de réussite

Pour les voleurs : parvenir à avoir un foulard de chaque camp accroché à la ceinture

Pour les chasseurs : Lorsque toutes les équipes sont passées au rôle de chasseur on compare le nombre de foulards récupérés par les différents chasseurs.

Critères de réalisation

Voleurs :

- courir vite
- esquiver
- choisir son parcours en fonction des emplacements et des déplacements des chasseurs

Gendarmes :

- ne pas se disperser viser un camp en particulier
- feinter (faire semblant de regarder ailleurs)

Variables didactiques

Espace entre les camps,

Nombre de joueurs