

# Les 3 tapes

**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

- adopter des stratégies
- améliorer la réaction au signal (améliorer les réflexes)
- améliorer la mise en action en course de vitesse

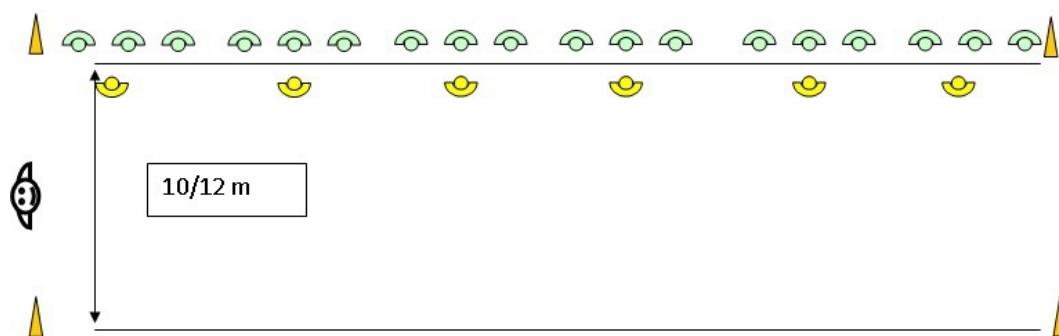
## Organisation

Terrain utilisé en longueur pour éviter les collisions. Il faut faire attention que les enfants aient de l'espace, ils ont tendance à courir en regardant derrière eux, donc pas droit et risquent de croiser la course d'un autre camarade. Plusieurs organisations sont possibles :

1- par groupe de 4, un joueur défie un autre joueur parmi 3 autres.

2- par vague, les élèves jouent en binômes

Remarque : ce jeu peut être utilisé en préparation athlétique en cycle 3



## Matériel

foulards de couleurs différentes, feuille de compte, cônes

## Consigne

Tâche :

Les défiés par groupe de 3 sont derrière une ligne et tendent la main.

Le défieur va taper 3 fois dans la main de 3 personnes ou d'une même personne ( c'est sa tactique pour surprendre) de l'équipe adverse. Ensuite, il doit regagner le plus vite possible son camp sans se faire attraper par celui à qui il a donné la dernière tape.

Pour compter les points plusieurs solutions :

- Si le défieur gagne il reste défieur
- Par équipe, chaque équipe fait trois courses, puis c'est le tour d'une autre équipe. Chaque joueur qui réussit à échapper à son poursuivant fait marquer un point à son équipe. C'est l'équipe qui a marqué le plus de point qui a gagné.

Consigne :

Vous tapez 3 fois dans la main d'un de vos adversaires ou dans plusieurs mains. A la troisième tape vous devez vous enfuir sans être rattrapé et touché par l'élève que vous avez défié avec la troisième tape.

Vous faites le jeu 4 fois, puis vous changez celui qui défie.

Signal de début et de fin de jeu

Le jeu commence lorsque le maître donne le départ du jeu

Il se termine au bout de 10 minutes.

## Critères de réussite

- regagner son camp sans se faire toucher

## Critères de réalisation

- attraper la personne qui a tapé dans notre main
- surprendre l'adversaire
- courir vite
- se mettre en position pour partir vite
- choisir une personne qui court moins vite.

## Variables didactiques

- l'équilibre entre les équipes
- la distance de course
- course dans un couloir