



Les sorciers et les lutins

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 :

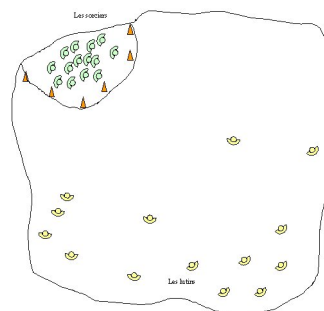
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs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

Objectifs

Courir, Esquiver, se situer par rapport à des adversaires, élaborer des stratégies individuelles ou collectives

Organisation

La classe est divisée en 2 équipes : les sorciers et les lutins. Un espace est défini dans un coin de la cour pur les sorciers au début du jeu. Le jeu se joue dans un espace défini, assez grand.



Matériel

Foulards de 2 couleurs, ou dossards, plots

Consigne

Au départ les sorciers vous êtes dans votre camp. Au signal , vous sortez de votre maison et vous devez touché les lutins. Quand un lutin est touché, il est immobiliser par le sorcier et il se met assis.

La manche dure 3 minutes.

A la fin de la manche , nous comptons le nombre de lutins assis, ou le temps mis pour que tous les lutins soient assis.

Puis on inverse les rôles; les lutins deviennent sorciers et les sorciers lutins.

A la fin de la deuxième manche, l'arbitre désigne l'équipe gagnante.

Critères de réussite

Nombre de lutins assis au bout de 3 minutes , ou temps mis pour mettre assis tous les lutins

Critères de réalisation

Pour les lutins :

- courir vite
- feinter
- esquiver
- se déplacer en fonction des déplacements des sorciers
- se cacher
- se faire oublier dans un coin

Pour les sorciers :

- courir vite
- choisir les d'abord les lutins les plus vulnérables
- observer les déplacements des lutins
- encercler les lutins

Variables didactiques

Dimensions du terrain

Nombre de joueurs

Temps de la manche

Règle : les lutins peuvent délivrer leurs camarades