



Pile ou face

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 :

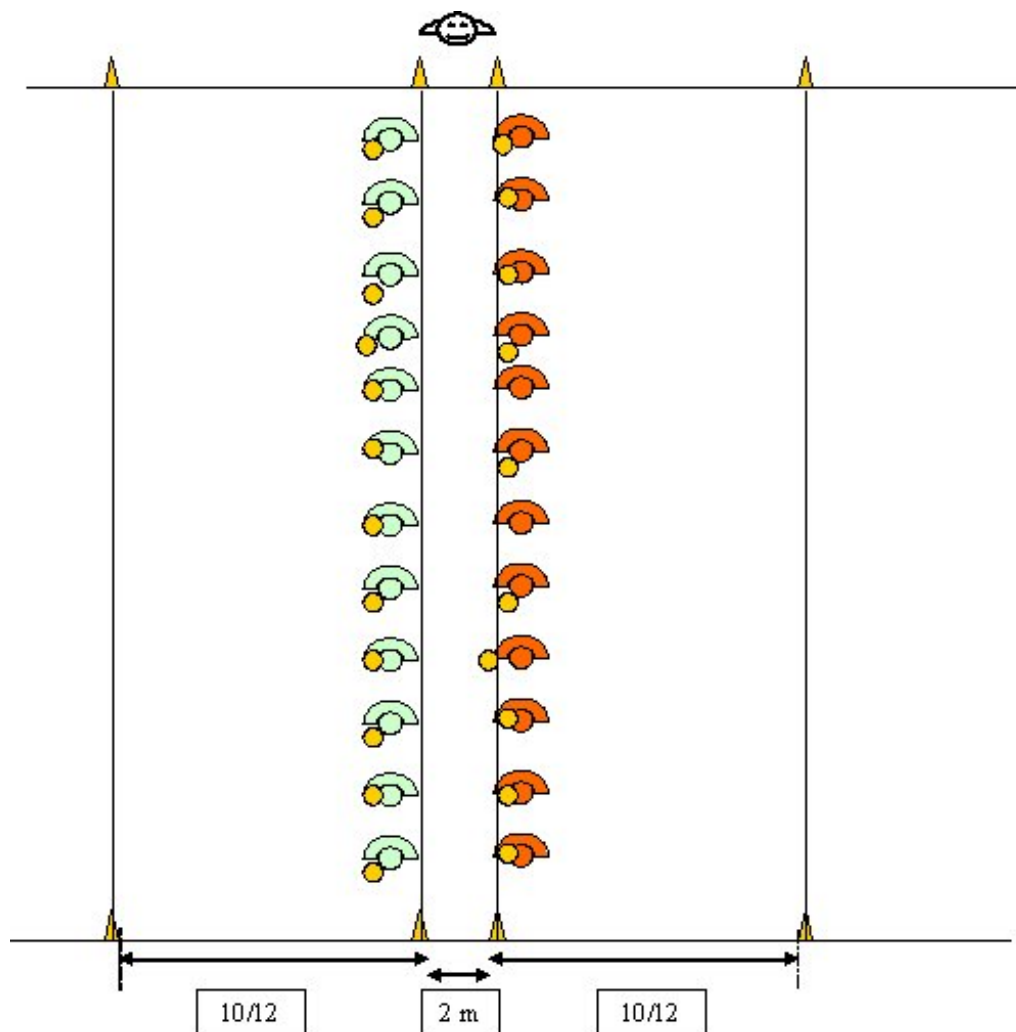
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs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

Objectifs

Viser, lancer et recevoir, réagir vite et courir vite, courir en zigzag

Organisation

Les élèves sont répartis de part et d'autre d'une zone de 2 mètres de large. Sur la ligne médiane posé dans un anneau, une balle en mousse. Chaque élève dispose d'un couloir de 4 à 5 mètres de large, car ils vont courir en zigzag et donc peuvent se heurter.



Matériel

balises, dossards, une balle en mousse par élève

Consigne

But du jeu : toucher son adversaire avec la balle

Les élèves sont face à face. Au signal "Pile", ce sont les rouges qui ramassent leurs balles et essaient de toucher leur adversaire qui s'enfuit, sans dépasser la limite de tir.

Si le signal est "face", ce sont les bleus qui ramassent et qui essaient de toucher les rouges.

Critères de réussite

Toucher son adversaire avec la balle

Critères de réalisation

lanceur :

- ramasser très vite
- viser juste, et fort

coureur :

- réagir correctement au signal
- courir vite
- éventuellement courir en zigzag

Variables didactiques

Distance entre les deux équipes

Les joueurs ont les balles en main ou doivent la ramasser

Une balle seulement placée entre les deux joueurs

Changement d'adversaire à chaque partie