



Poule renard vipère

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

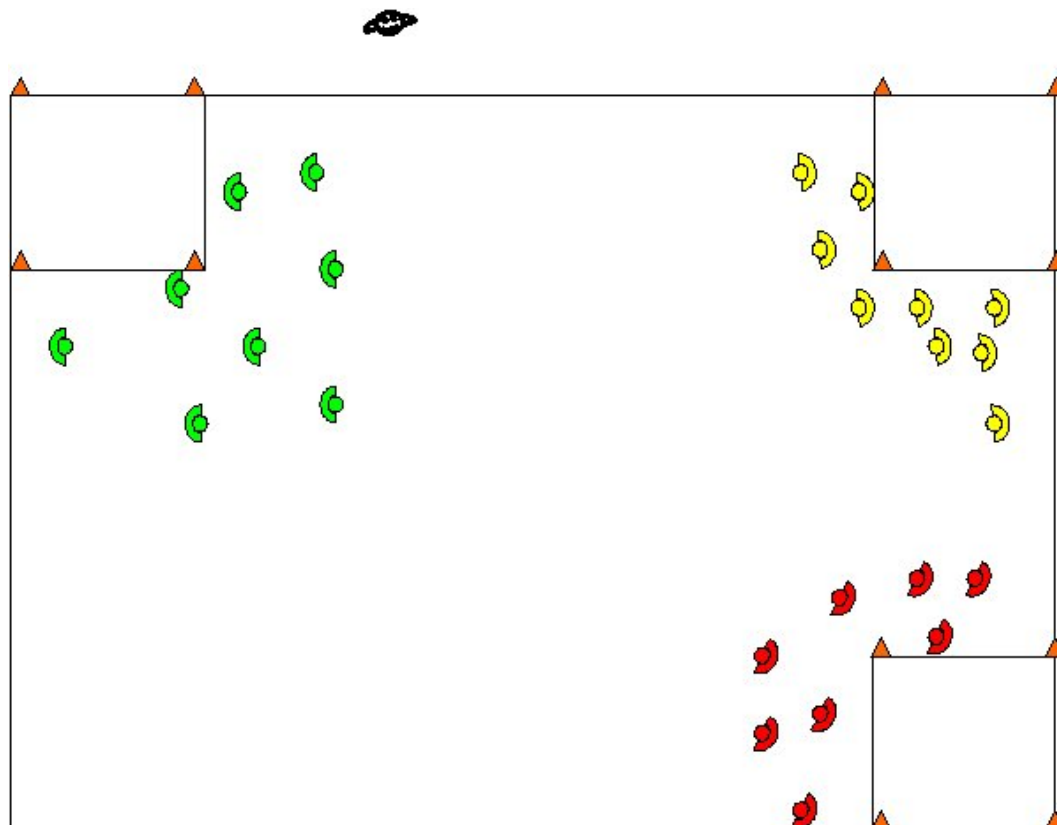
Courir, esquiver, feinter, coopérer avec ses partenaires, mettre au point une stratégie d'attaque et une stratégie de défense

Organisation

Lieu : un terrain de basket-ball ou de Handball (y tracer à la craie trois camps de 3 mètres sur 3 distancés les uns des autres).

Nombre de joueurs : 3 équipes de 8 joueurs. Les trois équipes jouent en même temps (les poules, les renards, les vipères).

Durée : 8 minutes par partie.



Matériel

24 dossards (un par élève de 3 couleurs) (8 bleus - 8 rouges - 8 oranges), 1 sifflet, des plots pour délimiter le terrain

Consigne

Il faut avoir attrapé le plus de prisonniers en un temps donné sans se faire prendre par l'équipe adverse.

Les poules doivent attraper les vipères.

Les vipères doivent attraper les renards.

Les renards doivent attraper les poules.

Critères de réussite

C'est l'équipe qui a attrapé le plus d'adversaires qui gagne

Critères de réalisation

Collaborer activement avec ses partenaires
Surveiller les adversaires qui peuvent nous attraper
et encercler les adversaires que nous devons attraper
feinter, attirer les attrapeurs vers ceux qui peuvent les attraper

Variables didactiques

Distance entre les camps
Durée du jeu
Prise de foulard pour faire prisonnier ou seulement toucher son adversaire