

**TITRE :** REMPLIR LE PANIER

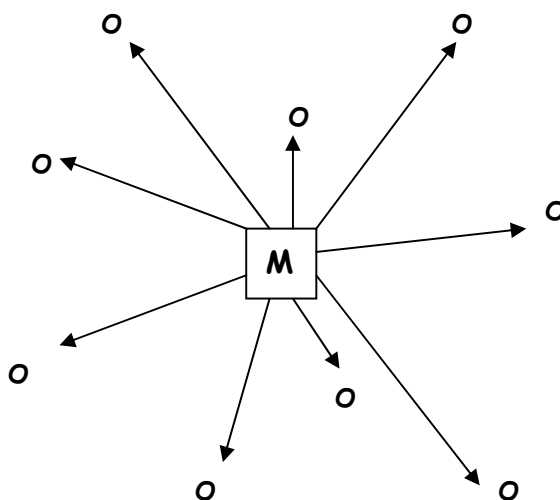
**OBJECTIFS :** Permettre à l' enfant de s'engager individuellement pour marquer

**BUT :** Remplir le panier.

**DISPOSITIF :**

Ballons de différentes couleurs dans le panier.

La maîtresse lance les ballons dans l'espace de jeu, les enfants rapportent les ballons dans le panier



**CONSIGNES :**

Au signal, récupère un ballon et rapporte le dans le panier.

**CRITERES DE REUSSITE :**

Caisse vide : la maîtresse a gagné. 1 ballon au moins dans la caisse, les élèves ont gagné.

**VARIABLES :**

- Temps de jeu
- Couleurs des ballons
- Remplacer la maîtresse par des enfants « videurs »
- Changer de rôles
- Jouer dans un espace orienté
- Ajouter des obstacles.

**TITRE :** SITUATION DE REFERENCE 1 (ou 1<sup>ère</sup> unité d'apprentissage)

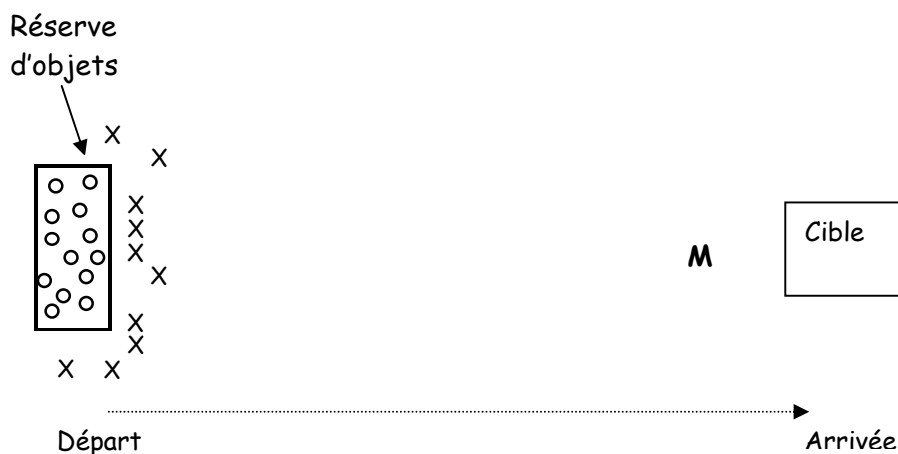
**OBJECTIFS :** Evaluer et déterminer les niveaux de jeu

**BUT :** Aller déposer le ballon dans la cible.

**DISPOSITIF :** pour un groupe de 10 élèves

Plus de ballons que d'élèves.

Temps de jeu limité (utiliser une comptine connue de tous)



**Légende :**

X : Elève attaquant

M : Maîtresse (obstacle mobile par rapport à la cible, gêne physique qui joue le rôle de défenseur)

**CONSIGNES :**

Au signal, prends un ballon et va le déposer dans la cible et recommence plusieurs fois jusqu'à la fin du temps.

**CRITERES DE REUSSITE :**

Au moins un ballon déposé dans le temps de jeu.

**VARIABLES :**

**TITRE :** SITUATION DE REFERENCE 2 (ou 2<sup>ème</sup> unité d'apprentissage)

**OBJECTIFS :** Evaluer et déterminer les niveaux de jeu

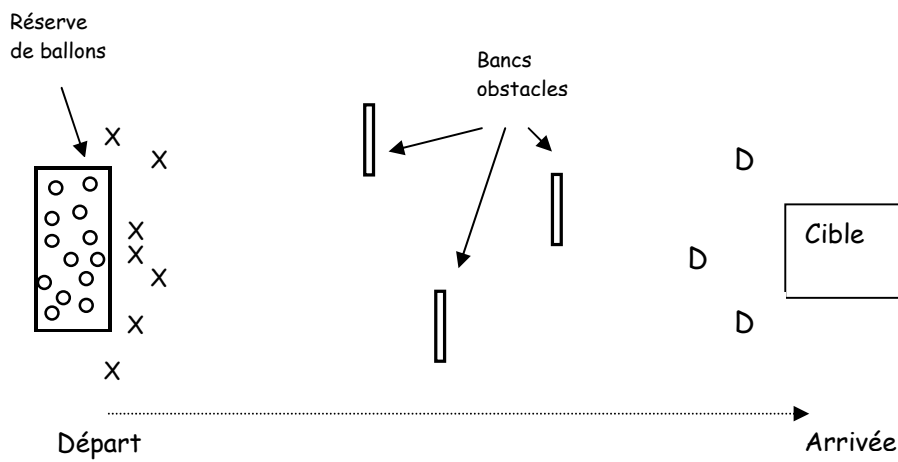
**BUT :** Pour les attaquants : aller déposer le ballon dans la cible.  
Pour les défenseurs : ramener les ballons dans la réserve.

**DISPOSITIF :** pour un groupe de 10 élèves

Plus de ballons que d'élèves.

Plusieurs temps de jeu limités (voir SR1)

Changement de rôles à chaque temps de jeu.



**Légende :**

X : Elèves attaquants (7)

D : Elèves défenseurs (3)

**CONSIGNES :**

**Pour les attaquants :** au signal, prends un ballon, va le déposer dans la cible et recommence plusieurs fois jusqu'à la fin du temps.

**Pour les défenseurs :** ramène les ballons dans la réserve, et recommence plusieurs fois jusqu'à la fin du temps.

**CRITERES DE REUSSITE :**

**Attaquants :** ballon (s) déposé (s) ou ayant atteint la cible (lancés)

**Défenseurs :** ballon (s) ramenés (s) et action de gêne par rapport à la cible.

**VARIABLES :**

**TITRE :** SITUATION DE REFERENCE 3 (ou 3<sup>ème</sup> unité d'apprentissage)

**OBJECTIFS :** Evaluer et déterminer les niveaux de jeu

**BUT :** Pour les attaquants : aller déposer le ballon dans la cible.  
Pour les défenseurs : prendre le ballon des attaquants.

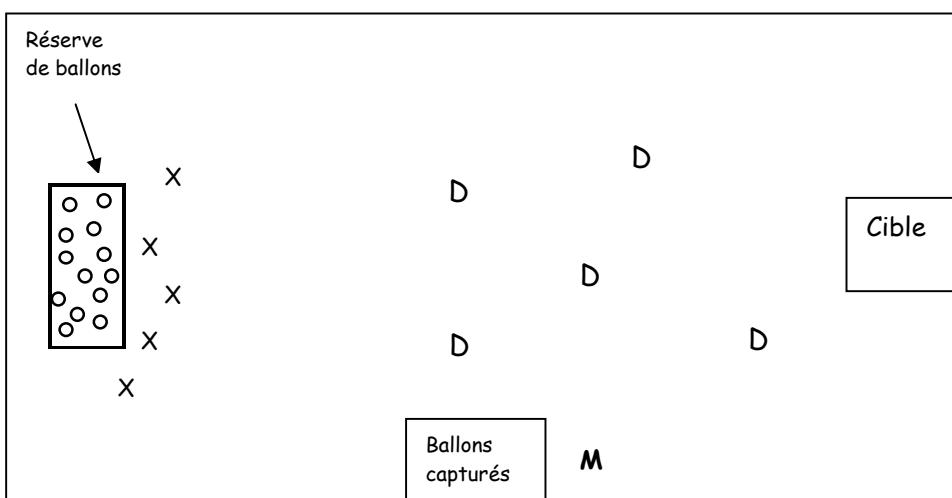
**DISPOSITIF :** pour un groupe de 10 élèves

Plus de ballons que d'élèves.

Plusieurs temps de jeu : le jeu s'arrête quand il n'y a plus de ballons dans la réserve. On compte les ballons dans la cible (pour les attaquants) et dans la caisse de la maîtresse (pour les défenseurs).

Changement de rôles à chaque temps de jeu.

Terrain délimité.



**Légende :**

X : Elèves attaquants (7)

D : Elèves défenseurs (3)

**CONSIGNES :**

**Pour les attaquants :** au signal, prends un ballon, va le déposer dans la cible et recommence plusieurs fois jusqu'à épuisement de la réserve.

**Pour les défenseurs :** attrape le ballon de l'attaquant et ramène-le dans la caisse de la maîtresse.

( les ballons ayant atteint la cible ou étant capturés ne sont plus jouables).

**CRITERES DE REUSSITE :**

Rapport entre le nombre de ballons dans la cible et le nombre de ballons capturés.

**VARIABLES :**