

UNITE D'APPRENTISSAGE : Cycle 2 Jeu collectif : L'épervier déménageur
Compétence 3 : Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.

Pour ENTRER dans l'ACTIVITE		Pour APPRENDRE et PROGRESSER		Pour REINVESTIR les ACQUIS
SITUATIONS DEPENDANTES du VECU des ELEVES	SITUATION de REFERENCE (Pour voir où l'on en est)	SITUATIONS ORGANISEES par OBJECTIFS et DETERMINEES par l'OBSERVATION des ELEVES (pour acquérir des savoirs)	RETOUR à la SITUATION de REFERENCE (pour mesurer les progrès)	SITUATIONS de REINVESTISSEMENT (pour réutiliser les savoirs acquis)
<p align="center">OBJECTIFS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Donner le plaisir de participer ➤ Participer <p align="center">SITUATIONS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les belettes ➤ Les sorciers ➤ Les déménageurs 	<p align="center">SITUATION</p> <p align="center">L'épervier déménageur</p> <p align="center">ORGANISATION</p> <p>- un terrain tracé - 2 caisses pleines d'objets + caisses vides. - Des déménageurs et un épervier.</p> <p align="center">OBJECTIF</p> <p>Vider sa caisse sans se faire attraper par l'épervier.</p>	<p align="center">OBJECTIFS</p> <p align="center"><u>Courir, esquiver, attraper</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Accroche Décroche ➤ Le mur chinois ➤ La zone interdite <p align="center"><u>Atteindre la cible</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les quatre coins ➤ La Baguette ou la Visse ➤ La thèque foulard <p align="center"><u>Jouer des rôles antagonistes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Le béret ➤ Poules, Renards, Vipères 	<p align="center">L'épervier déménageur</p>	<p align="center">Rencontres inter-classes</p> <p align="center">Préparation à l'apprentissage d'autres jeux collectifs.</p>

COMPETENCE 3 : S'opposer individuellement ou collectivement

ACTIVITE SUPPORT : Jeu collectif Cycle 2 : l'épervier déménageur

OBJECTIF : pour entrer dans l'activité

SITUATION 1 : Les belettes

Lieu : cour, salle, espace délimité

Matériel : cerceaux pour les maisons

But : Ne pas être belette, ne pas se retrouver sans maison.

Modalités d'exécution :

Au signal, les belettes (2 ou 3 joueurs sans maison), et les autres joueurs se déplacent dans un espace délimité. Au nouveau signal, tous doivent rejoindre une maison. Ceux qui n'ont pas de maison deviennent des belettes.

SITUATION 2 : Les sorciers

Lieu : cour, salle, espace délimité

Matériel : Dossards pour identifier les sorciers

But : Pour les sorciers attraper tous les joueurs.

Modalités d'exécution :

Au signal les sorciers poursuivent les joueurs. Ceux qui sont touchés sont pétrifiés : ils s'immobilisent bras et jambes écartés et attendent qu'un camarade vienne les délivrer en passant entre leurs jambes. Le jeu peut débuter sans « délivrance ».

Le jeu s'arrête quand tous les joueurs sont pris ou au bout de 2 minutes.

Variantes :

Composer 4 ou 5 équipes où, à tour de rôle, chacun devient sorcier. Quelle équipe fera le plus de capture en 1 minute.

COMPETENCE 3 : S'opposer individuellement ou collectivement

ACTIVITE SUPPORT : Jeu collectif Cycle 2 : l'épervier déménageur

OBJECTIF : pour entrer dans l'activité

SITUATION 3 : Les déménageurs

Lieu : cour, salle

Matériel : une caisse pleine et une caisse vide par équipe

But : Etre la première équipe à vider sa caisse.

Modalités d'exécution :

Les joueurs sont les uns derrière les autres près de leur caisse pleine. Au signal, le premier joueur de chaque équipe doit traverser l'espace de jeu en transportant un seul objet vers la caisse vide, puis retourner au point de départ. Alors le deuxième joueur peut partir à son tour...

Le jeu s'arrête dès qu'une équipe a vidé sa caisse.

Variantes :

Placer des obstacles à franchir ou à contourner pour couper les courses rectilignes.

Utiliser des objets volumineux pour un travail plus collectif (porter à plusieurs).

COMPETENCE 3 : S'opposer individuellement ou collectivement

ACTIVITE SUPPORT : Jeu collectif Cycle 2 : l'épervier déménageur

OBJECTIFS : Coopérer avec partenaires – Enchaîner des actions simples – Evaluer des comportements

SITUATION DE REFERENCE:

Lieu : Cour ou salle. Espace délimité.

Matériel : 1 caisse remplie d'objets – 2 caisse vide – un dossard pour l'épervier qui doit être reconnaissable

But : Pour les déménageurs, vider leur caisse sans se faire attraper par l'épervier. Pour l'épervier, attraper les joueurs pour leur prendre l'objet transporté.

Modalités d'exécution :

Au signal, les déménageurs doivent transporter un objet de l'autre côté de l'espace de jeu sans se faire attraper par l'épervier. Les zones refuges permettent aux déménageurs d'être invulnérable dans ces endroits là.

Dès qu'un déménageur est pris, il doit céder son objet à l'épervier qui le dépose dans sa propre caisse.

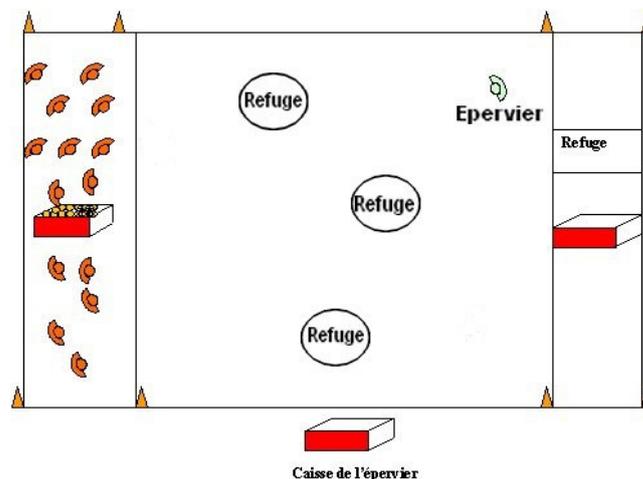
Le jeu s'arrête quand la caisse de départ est vide ou au bout de 2 minutes.

Variantes :

- Varier le nombre d'éperviers.
- Faire correspondre le nombre de caisses avec le nombre d'éperviers.
- Augmenter ou diminuer le nombre de refuges.
- Création d'un autre rôle en aide à l'épervier qui aura pour tâche de porter les objets récupérés par l'épervier soit dans la caisse de celui-ci soit dans celle des déménageurs.

DISPOSITIF :

Terrain rectangulaire de 20 x 10



EVALUATION

Éléments évalués par les élèves : Le nombre d'objets dans les caisses à la fin du jeu. Le nombre de prises de chaque épervier. Les enfants au repos peuvent comptabiliser le nombre d'objets transportés victorieusement par leurs camarades, le nombre de fois où ils se sont fait prendre.

Éléments évalués par le maître : La participation de chacun. L'efficacité des joueurs dans leurs rôles respectifs.

COMPETENCE 3 : S'opposer individuellement ou collectivement

ACTIVITE SUPPORT : Jeu collectif Cycle 2 : l'épervier déménageur

OBJECTIFS : Courir, esquiver, attraper

SITUATION D'APPRENTISSAGE 1 : Accroche - Décroche

Lieu : cour, salle, espace délimité

Matériel : aucun

But : Pour le chat, attraper la souris.

Modalités d'exécution :

Les joueurs se donnent le bras par couples et se placent sur l'espace de jeu. Leur main libre est placée sur la hanche. Une souris court entre les couples, poursuivie par un chat.

La souris s'accroche quand elle veut à un bras d'un des joueurs. Le joueur en surnombre dans le couple devient alors la souris.

Si le chat attrape la souris, on inverse les rôles ou 2 nouveaux joueurs les remplacent.

Variantes :

Après l'accrochage de la souris, on change les rôles : le chat devient la souris et le joueur en surnombre prend la place du chat.

SITUATION D'APPRENTISSAGE 2 : Le mur chinois

Lieu : cour, salle, espace délimité rectangulaire (20m x 10m) avec un couloir de 2 m tracé sur la largeur.

Matériel : Un dossard ou maillot pour que l'épervier soit bien reconnaissable.

But : Pour l'épervier, attraper le plus de cerfs possible. Pour les cerfs, être le dernier à se faire prendre.

Modalités d'exécution :

Au signal de l'épervier (ex : « épervier en chasse ! », les cerfs doivent traverser le terrain sans se faire toucher par l'épervier placé dans le couloir. Les cerfs touchés se placent, jambes écartées, dans le couloir et forment une barrière pour gêner et empêcher les futures traversées des autres.

Variantes :

On peut supprimer le couloir.

La barrière peut être mobile.

COMPETENCE 3 : S'opposer individuellement ou collectivement

ACTIVITE SUPPORT : Jeu collectif Cycle 2 : l'épervier déménageur

OBJECTIFS : Courir, esquiver, attraper

SITUATION D'APPRENTISSAGE 3 : La zone interdite

Lieu : cour, salle, espace délimité avec une zone interdite et un repaire.

Matériel : des objets

But : Pour les attaquants : ramener le maximum d'objets dans son repaire.

Modalités d'exécution :

Au signal, les attaquants essaient de récupérer des objets éparpillés dans la zone interdite et de les porter dans leur repaire. Des gardiens protègent leur trésor et restent dans la zone interdite. Tout attaquant touché s'assoit sur place. Son équipe peut le libérer en rendant un objet aux gardiens.

Au bout d'un temps de jeu déterminé, compter le nombre de prises et changer les rôles.

Variantes :

Variation 1 : Varier le rapport entre le nombre de gardiens et d'attaquants.

Variation 2 : Varier les espaces de jeu (zone, éloignement du repaire).

COMPETENCE 3 : S'opposer individuellement ou collectivement

ACTIVITE SUPPORT : Jeu collectif Cycle 2 : l'épervier déménageur

OBJECTIF : Atteindre la cible.

SITUATION D'APPRENTISSAGE 1 : Les quatre coins

Lieu : cour, salle, espace délimité avec 4 coins ou cerceaux

Matériel : aucun ou cerceaux

But : Pour celui qui n'a pas de place : s'approprier un coin. Pour les autres : se déplacer d'un coin à un autre.

Modalités d'exécution :

Composer des groupes de 5 ou 6 joueurs. Le ou les joueurs qui ne sont pas dans les coins refuges doivent profiter des déplacements des autres joueurs pour s'emparer d'un coin.

Variantes :

Obliger les changements à un moment précis.

SITUATION D'APPRENTISSAGE 2 : La Baguette ou la Visse

Lieu : cour, salle, espace délimité rectangulaire (20m x 10m).

Matériel : Un petit objet, des équipes avec dossards.

But : Pour l'équipe qui détient l'objet, le transporter dans l'autre camp.

Modalités d'exécution :

L'équipe qui détient l'objet désigne l'un d'entre eux pour le transporter en le mettant dans sa poche. Au signal, toute l'équipe attaquante essaie de changer de camp. L'équipe défensive essaie de les arrêter en les touchant. Quand tous les joueurs sont pris ou arrivés dans l'autre camp, on regarde où se trouve l'objet. Le point est donné à l'une des deux équipes suivant la position du possesseur de l'objet (camp ou pris).

Variantes :

Jeu par vagues avec 3, 4, ou 5 équipes.

COMPETENCE 3 : S'opposer individuellement ou collectivement

ACTIVITE SUPPORT : Jeu collectif Cycle 2 : l'épervier déménageur

OBJECTIF : Atteindre la cible.

SITUATION D'APPRENTISSAGE 3 : La Thèque Foulard

Lieu : cour, salle, espace délimité

Matériel : Foulards, cerceaux, ballon léger

But : Pour les attaquants : ramener dans son camp le plus de foulards possible.

 Pour les défenseurs : toucher l'attaquant pendant qu'il ramasse les foulards.

Modalités d'exécution :

Un attaquant lance le ballon à l'intérieur d'un espace délimité et traverse le terrain en ramassant au passage des foulards posés par terre. L'équipe défensive récupère le ballon et doit tirer sur l'attaquant qui court rejoindre l'autre côté du terrain. Chaque foulard collecté rapporte un point à son équipe.

Changement de rôles quand tous les lanceurs/coureurs sont passés.

COMPETENCE 3 : S'opposer individuellement ou collectivement

ACTIVITE SUPPORT : Jeu collectif Cycle 2 : l'épervier déménageur

OBJECTIF : Jouer des rôles antagonistes.

SITUATION D'APPRENTISSAGE 1 : Le Béret

Lieu : cour, salle, espace délimité avec 2 camps

Matériel : 1 foulard

But : Pour les joueurs appelés : ramener le foulard dans son camp sans se faire toucher par son adversaire direct.

Modalités d'exécution :

Chaque équipier de chaque équipe a un numéro. Le meneur de jeu annonce un numéro. Les 2 joueurs appelés se dirigent vers le foulard placé au centre du terrain qu'ils doivent ramener dans leur camp sans se faire toucher par l'adversaire.

Variantes :

On peut désigner au départ qui doit ramener le foulard dans son camp. L'autre ne pourra que l'en empêcher (Ex : 2 rouge).

Le meneur de jeu peut appeler plusieurs numéros en même temps.

SITUATION D'APPRENTISSAGE 2 : Poules, Renards, Vipères

Lieu : cour, salle, espace délimité avec 3 camps placés triangulairement.

Matériel : 3 équipes avec dossards.

But :

- Pour les poules : prendre les vipères sans se faire toucher par les renards.
- Pour les renards : prendre les poules sans se faire toucher par les vipères.
- Pour les vipères : prendre les renards sans se faire toucher par les poules.

Modalités d'exécution :

Dans leur camp, tous les joueurs sont vulnérables. Les animaux pris sont amenés près du camp ennemi et y forment une chaîne où ils pourront être délivrés par un joueur de leur camp.

Le jeu s'arrête quand une équipe a tous ses joueurs prisonniers.