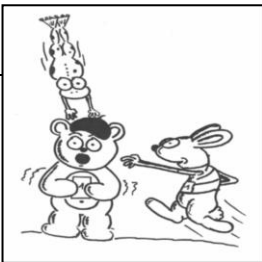


<b>Compétences au cycle 2 :</b> Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		<b>Nom du jeu :</b> Jeu du bérét	<b>Activité :</b> Jeu traditionnel sans ballon	
<b>Objectif d'apprentissage :</b> Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur)				
<b>Descriptif de la tâche :</b>				
<b>But</b>	Rapporter l'objet, placé au centre de l'espace de jeu, dans son camp sans se faire toucher par son adversaire.			
<b>Dispositif</b>	Un objet est placé au centre de l'espace de jeu à égale distance des deux camps matérialisés, dans lesquels se positionnent les joueurs. Les joueurs sont répartis équitablement dans les deux camps. Chaque joueur reçoit au préalable un numéro (attribuer les mêmes numéros dans les deux équipes). Au signal du meneur (enseignant au départ, un élève par la suite), il s'agira de prendre l'objet et de rejoindre son camp sans se faire toucher par l'adversaire.			
<b>Consigne</b>	« Chaque joueur se place dans un des deux camps. Je vais vous donner un numéro. Lorsque j'appellerai ce numéro, vous devrez courir pour ramasser puis rapporter l'objet dans votre camp sans vous faire toucher par votre adversaire. Celui qui n'a pas pris l'objet doit toucher son adversaire avant qu'il ne regagne son camp. Le joueur qui rapporte l'objet sans se faire toucher marque 3 points pour son camp. Le joueur qui touche un joueur marque 1 point pour son camp.			
<b>Critères de réussite</b>	Réagir au bon signal Courir vite en rapportant l'objet dans son camp Toucher ou esquiver			
<b>Comportements attendus</b>		<b>Difficultés rencontrées</b>	<b>Conseils pour progresser</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>-respecter la règle du jeu</li><li>-réagir au signal</li><li>-courir vite</li><li>-ramener l'objet dans son camp</li><li>-esquiver</li><li>-toucher un adversaire</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>-ne respecte pas les règles du jeu</li><li>-ne réagit pas au signal (son numéro)</li><li>-attend que l'autre joueur prenne l'objet</li><li>-prend l'objet sans s'occuper de l'adversaire</li><li>-les tentatives de feintes sont inefficaces</li><li>-touche l'adversaire trop facilement</li><li>-se fait toucher trop facilement</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-faire reformuler et donner des exemples</li><li>-faire répéter les numéros attribués</li><li>-toucher l'adversaire juste au moment de la prise de l'objet ne donne pas de point</li><li>-rappeler la règle « prendre l'objet sans se faire toucher »</li><li>-varier les espaces de jeux (en demi-cercles ou 2 demi-carrés)</li><li>-exiger la touche à une seule main, dans le dos ...</li><li>-mettre des adversaires de mêmes capacités de course</li><li>-proposer un module pour apprendre à courir vite, (jeux de chat ...)</li></ul>	
<b>Trame de variance :</b>				
<b>Simplifier :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-avoir le même numéro durant plusieurs parties</li><li>-proposer un objet facilement saisissable (foulard, anneau,...)</li><li>-mettre l'objet à la hauteur des joueurs</li><li>-mettre des adversaires de même niveau</li><li>-réduire le nombre de joueurs par équipe (plusieurs espaces de jeux)</li><li>-réduire l'espace de jeu</li><li>-proposer de jouer par 2</li></ul>			<b>Complexifier :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-agrandir l'espace</li><li>-limiter l'espace de course à un couloir</li><li>-l'espace d'arrivée est différent de celui de départ (4 zones)</li><li>-toucher ne donne pas de point (privilégier l'initiative)</li><li>-ramasser l'objet avec un bras dans le dos</li><li>-donner un temps limité pour ramasser l'objet (3 à 5 secondes)</li><li>-appeler 2 numéros ou plus en même temps (4 joueurs,...)</li><li>-proposer un objet plus difficile à saisir (ballon,...)</li></ul>	
<b>Sécurité</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-espace délimité sans obstacle</li><li>-rappeler les modalités de la touche (ne pas pousser, ni attraper,...)</li><li>-vérifier les lacets (avoir des chaussures adaptées à la course)</li><li>-l'enseignant est placé à l'extérieur de l'espace de jeu pour avoir une vision globale</li></ul>			<b>Evaluation</b> L'élève sait : <ul style="list-style-type: none"><li>-réagir à un signal</li><li>-se saisir d'un objet et le ramener dans son camp sans se faire toucher (feinter, courir vite, esquiver)</li><li>-courir vite pour toucher son adversaire (feinter, courir vite)</li><li>-s'orienter dans l'espace</li></ul>	