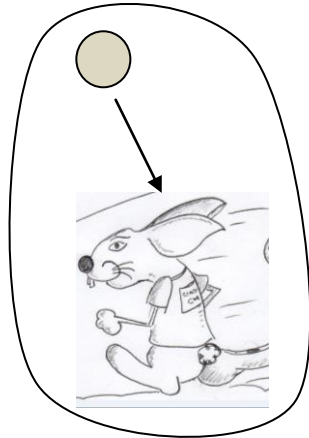


Compétence en Cycle 2 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		Nom du jeu : Chasse à courre	Activité : Jeu collectif avec ballon
Objectif d'apprentissage : enchaîner et coordonner plusieurs actions : courir, saisir et passer le ballon, tirer			
Descriptif de la tâche :			
But	Pour les chasseurs : éliminer successivement tous les lapins en les touchant avec le ballon. Pour les lapins : regagner leur terrier de l'autre côté du terrain sans se faire toucher.		
Dispositif	Deux équipes s'opposent : les chasseurs se trouvent à l'intérieur du terrain délimité. Les lapins sont alignés à l'extérieur. Le premier lapin lance la balle à l'intérieur et essaie de regagner son terrier à l'autre extrémité. Les chasseurs récupèrent la balle et tentent de le toucher. Si le lapin traverse, il reste dans son terrier, s'il est touché, il est éliminé. Dans les deux cas, le ballon est remis au lapin suivant. La partie se déroule en 2 manches de 5 minutes. L'équipe qui a le plus de lapins dans le terrier, a gagné.		
Consigne	Pour les lapins : « A tour de rôle, chaque lapin lance le ballon dans le terrain et essaie de le traverser sans se faire toucher, sinon il est éliminé. » Pour les chasseurs : « Récupérer la balle et toucher le lapin, sans viser la tête, pour l'éliminer ».		
Critères de réussite	Pour les lapins : traverser le terrain et regagner le terrier sans se faire toucher par le ballon. Pour les chasseurs : réussir à toucher le plus de lapins possible.		
			
Comportements attendus		Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
Pour les lapins : -courir en surveillant le porteur du ballon -rechercher les espaces libres -se déplacer rapidement en évitant les tirs Pour les chasseurs : -évaluer si l'on est bien placé pour tirer ou faire des passes		Les lapins : -lancent la balle au hasard, dans le terrain → -n'osent pas entrer dans l'espace de jeu → -se font toucher tout de suite Les chasseurs : -tirent sans viser → -tirent sans tenir compte des partenaires mieux placés → -perdent souvent la balle →	-les chasseurs attendent dans une maison le lancer du ballon (pour dégager une zone libre) -ajouter des zones refuges (cerceau) pour les lapins -mettre en place des ateliers de tirs sur cible -le porteur de balle doit s'arrêter avant de tirer ou passer -s'entraîner à lancer et recevoir un ballon
Trame de variance			
Simplifier : -augmenter la surface du terrain pour favoriser les lapins ou la réduire pour aider les chasseurs -jouer avec un ballon dégonflé ou en mousse -diminuer le nombre de chasseurs -faire partir plusieurs lapins en même temps		Complexifier : -mettre un 2 ^{ème} ballon à disposition des chasseurs -autoriser le lapin à bloquer le ballon et le relancer dans le terrain pour que le jeu continue -obliger le chasseur à faire au moins une passe avant de tirer	
Sécurité : -ne pas utiliser un ballon trop dur -ne pas viser la tête		Evaluation : L'élève sait : -courir en évitant le ballon -tirer à bon escient (précision et stratégie)	