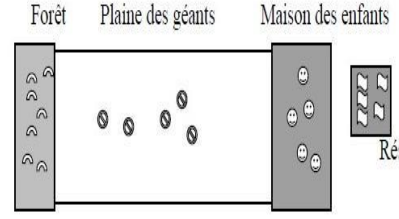


Compétence au cycle 2 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		Nom du jeu : Les affreux géants CP/ CE1	Activité : Jeu collectif
Objectif d'apprentissage : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires /Assurer des rôles différents : attaquant, défenseur, arbitre /Elaborer, faire évoluer et respecter une règle de jeu			
Descriptif de la tâche :			
But	Pour les « enfants » : aller chercher le plus d'objets (un objet à la fois) dans la forêt et revenir à la maison sans laisser les géants prendre le foulard accroché à sa ceinture. Pour les « géants » : attraper le foulard des enfants sans pénétrer dans la maison ni dans la forêt.		
Dispositif	2 équipes de 5 à 10 joueurs : autant de géants que d'enfants Deux parties de 3 minutes chacune. Terrain rectangulaire 15x10m environ divisé en 3 zones (forêt = 2m, plaine = 10m, maison des enfants = 3m) délimitées par des plots. 1 foulard par enfant + 10 foulards supplémentaires en réserve dans la maison, petit matériel (environ 30 objets) dans la zone forêt.		
Consigne	« L'équipe des enfants doit ramener le plus d'objets possibles dans la maison. Chaque enfant ne peut transporter qu'un objet à la fois. Les enfants, il faut traverser la plaine sans que les géants prennent votre foulard. Si vous perdez votre foulard, vous pouvez en prendre un autre dans la réserve et rejouer, jusqu'à épuisement du stock. Vous perdrez aussi votre foulard si vous sortez du terrain. »		
Critères de réussite	Le jeu se joue en 2 parties (une dans le rôle des enfants, une dans celui des géants). A l'issue de chaque partie (3mn), on comptabilise le nombre d'objets ramenés par les enfants. L'équipe gagnante est celle qui a rapporté le plus d'objets.		
Comportements attendus		Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
-comprendre les différents statuts : enfants ou géants -repérer les différentes zones -orienter sa course en fonction des 3 zones délimitées -courir vite et savoir esquiver		<u>Enfant ou géant :</u> -ne repère pas les zones → <u>Enfant :</u> -ne se lance pas dans la traversée de la plaine → -court sans repérer les opposants, sans les esquiver → <u>Géant :</u> -reste statique, ne parvient pas à saisir de foulards →	-distinguer par des plots d'une même couleur chacune des 3 zones -limiter le temps de station dans la maison -varier les situations-jeux : chat (poursuite) -varier les situations-jeux : queue des souris ou queue du diable (voir fiche action en maternelle)
TERRAIN: Rectangle 15mX10m réparti en trois zones (2m + 10m + 3m)			
			
DUREE: 3 mn ou prise de tous les foulards ou prise de tous les objets.			
Trame de variance			
Simplifier : -pratiquer le jeu avec moins d'opposants (géants) -augmenter l'espace « plaine » -augmenter le nombre de foulards en réserve -limiter la zone d'intervention des géants (rivière)		Complexifier : -augmenter le nombre de géants -transformer l'espace « plaine » en couloirs pour que les joueurs développent des stratégies de déplacement	
Sécurité Attraper les enfants uniquement par le foulard (pas de contacts physiques)		Evaluation -l'élève sait s'orienter, courir dans les différents statuts (enfant – géant) -l'élève sait observer pour esquiver l'adversaire ou attraper le foulard	