

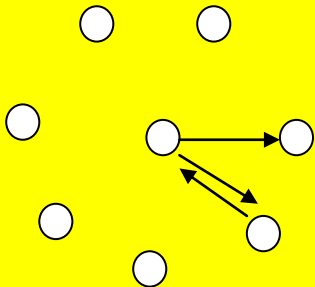
Thème : Des jeux à règles aux jeux collectifs

Compétences visées :

- Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement
- Accepter les contraintes collectives

Objectif poursuivi :

- Lancer et recevoir une balle à un enchaînement lancer/réception

Situation pédagogique	Organisation	Matériel nécessaire	Critères de réussite	Variables
Ballon-chronomètre But du jeu : Faire faire un ou plusieurs tours complets le plus rapidement possible. ➤ Le joueur du centre lance successivement le ballon à chacun de ses camarades qui le lui renvoie. ➤ A chaque perte de balle, la partie reprend du centre en direction du joueur après celui qui a perdu le ballon.	➤ Joueurs : 2 équipes d'effectif égal (maximum 8 élèves) formant chacune une ronde autour d'un des leurs. ➤ Durée : un tour de ronde 	➤ Un ou deux ballons par équipe ➤ Un chronomètre ➤ Un sifflet ➤ Un ballon sonore	➤ L'équipe qui aura terminé son tour ou ses tours en premier ➤ Dans le temps donné, faire un maximum de tours. ➤ Avoir le moins de balles perdues (dans un temps donné).	➤ Nombre de ballons ➤ Espace de jeu ➤ Durée du jeu, nombre de tours ou en un temps donné, faire un maximum de tours. ➤ Nombre de joueurs ➤ Nombre de passes Déficient visuel ➤ Un ballon sonore et/ou une équipe en nombre de joueurs inférieur ➤ Le lanceur le prévient : « je te lance le ballon »

				Déficient moteur ➤ Une équipe en nombre inférieur ➤ S'il perd le ballon, un camarade le lui récupère.
--	--	--	--	--