

séquence 3	Date 11 septembre 2006
Domaine	EPS : jeux collectifs La Thèque
Objectif général	- s'affronter individuellement ou collectivement
Compétences visées <u>être capable de :</u>	<ul style="list-style-type: none"> - s'engager lucidement dans l'action - intégrer et respecter les règles du jeu - établir des stratégies - formuler de façon correcte et pertinente ses remarques lors du bilan collectif.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - une affiche et un feutre. - cerceaux, plots, sifflet, une balle, des chasubles
	Déroulement /organisation
mise en place du jeu	<ul style="list-style-type: none"> - rappel des règles et rajout des règles évoquées par les enfants - rappel du vocabulaire (lanceurs / receveurs/ gober / capitaine) - répartition en équipe - 3 manches (1 manche est terminée lorsque tout le monde a couru ou qu'il y a eu 3 gobés)
BILAN	<ul style="list-style-type: none"> - on note les remarques des enfants faites sur chaque poste (lanceurs ou receveurs) - verbalisation des objectifs de chaque poste - on demande à chaque groupe s'il avait mis au point une stratégie - que peut-il y avoir comme autres stratégies? - A-t-on oublié des règles?
<u>prolongement</u>	<ul style="list-style-type: none"> - réécrire de façon individuelle la règle du jeu en utilisant des outils et en respectant la structure de ce type d'écrit.