
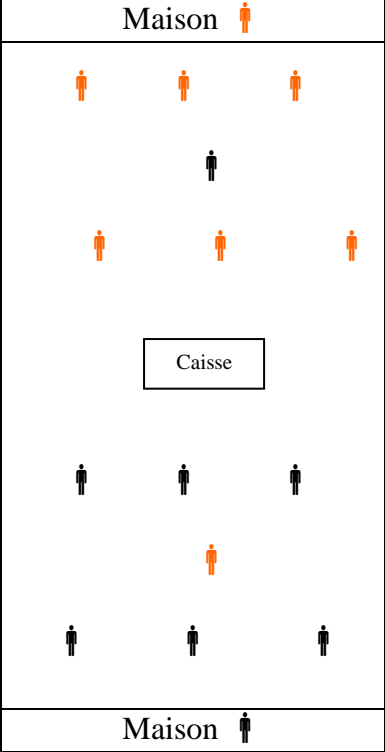



Situation 2 : jeu de référence – vider la caisse

- Matériel :**
- *beaucoup* d’objets (ballons ou non) dans plusieurs caisses (pour limiter l’effet de grappe)
 - des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ou des tapis (les maisons)
 - des chasubles de couleur

EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But du jeu</u> En présence d’un défenseur, chaque équipe doit vider sa caisse et remplir sa maison le plus vite possible</p> <p><u>Organisation</u> Faire jouer 4 équipes (de 6) sur 2 demi-terrains (20m/10m)</p> <p><u>Consignes pour les moutons</u> - Au signal chaque attaquant se précipite pour aller chercher 1 objet (et 1 seul à la fois) dans les caisses centrales et le ramener le plus rapidement dans sa maison. Ensuite il peut retourner en chercher un deuxième, puis un troisième.... Dans un temps limité. - Le défenseur récupère les objets en touchant les attaquants. Il ramène l’objet de l’attaquant touché dans les caisses centrales</p> <p><u>Recommandations</u> - Arrêter le jeu avant l’épuisement total du stock d’objets pour éviter un regroupement général autour du dernier objet. - Il est important de privilégier le temps d’action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu pour commencer à construire une stratégie.</p> <p><u>Critères de réussite</u> Avoir plus d’objets dans sa maison que l’équipe adverse</p>	<p>Reformulation par les élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> - du but du jeu, des règles - des espaces du jeu - des critères de réussite <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p><u>Dispositif</u></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Maison </p>  <p>Maison </p> </div>