

Situation 1 : jeu simple pour entrer dans l'activité – 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> Chaque équipe doit vider la caisse et remplir sa maison le plus vite possible</p> <p><u>Organisation</u> Un seul espace bien délimité (salle de jeux, gymnase, extérieur – sol non dangereux)</p> <p><u>Consignes pour les moutons</u> Au signal chaque joueur part chercher un objet (1 seul à la fois) placé dans la caisse centrale et le rapporte dans sa maison. Il retourne en chercher un 2^{ème}, puis un 3^{ème}, etc... jusqu'à épuisement du stock d'objets.</p> <p><u>Recommandations</u> Toute la classe joue (divisée en 2 équipes)</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 - de l'espace du jeu - des critères de réussite <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p><u>Dispositif</u></p> 