**Courses en ligne**

**Ressources travaillées :**

L’élève est capable de …

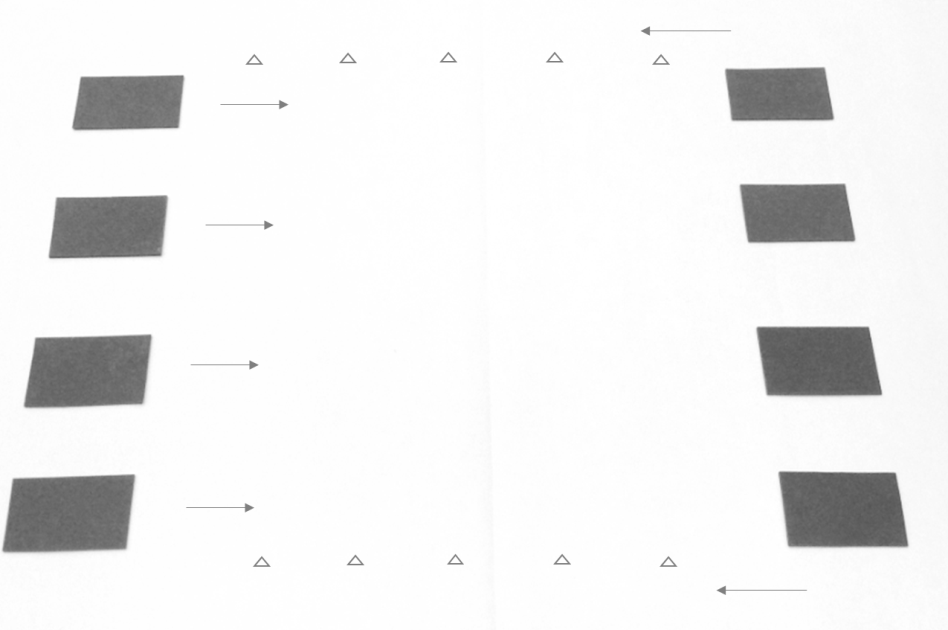
**1.b** … réagir à un stimulus (visuel ou auditif)

**3.a** … courir vite

**Matériel :**

* 8 tapis
* assiettes
* sifflet/tambourin/…
* év.t sautoirs pour les

équipes



**Descriptif :**

4 élèves prennent une position indiquée par l’enseignant (debout, assis, couché sur le dos/à plat ventre, en arrière, en appui facial,…) sur le tapis de départ. Au signal, chacun rejoint le plus vite possible son tapis d’arrivée, avant de revenir tranquillement par les côtés.

L’enseignant varie les signaux de départ (visuels et auditifs).

Après quelques départs, placer les élèves les plus rapides au début de la colonne afin d’équilibrer les courses.

**Organisation :**

4 équipes, chacune en colonne derrière son tapis de départ.

Organisation par vague avec à chaque fois une pause entre deux départs successifs.

**Variante :**

* Un élève est sur le tapis et son adversaire juste devant lui sur le sol. Après le signal, l’élève de derrière arrive-t-il à rattraper son adversaire avant qu’il n’ait atteint le tapis/la ligne d’arrivée ?
* Idem mais avec deux positions de départ différentes.

**Remarque et/ou suggestion d’amélioration (enseignant) :**

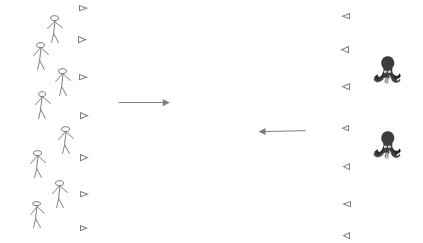
**Octopus**

**Ressources travaillées :**

L’élève est capable de …

**3.a** … courir vite

**4.b** … jouer individuellement et en équipe

**5.e** … avoir un comportement adapté (règles du fair-play)

**Matériel :**

* assiettes

**Descriptif :**

Deux grandes pieuvres, appelées Octopus, se trouvent du côté opposé aux poissons (tous les autres élèves). Après avoir crié « Octopus, 1, 2, 3 ! », elles traversent l’océan en essayant de toucher les poissons qui viennent en sens inverse. Les poissons touchés se transforment en petites pieuvres et choisissent un endroit dans l’océan où elles vont coller leurs pieds pour essayer de toucher dès la prochaine partie les poissons restants, et ceci en bougeant uniquement les bras (tentacules). Après chaque traversée, on marque une pause jusqu’à ce que les deux Octopus donnent le nouveau signal.

Qui sera le dernier poisson à avoir résisté à toutes ces pieuvres ?

**Organisation :**

Pour une introduction, désigner au début du jeu environ 10 pieuvres et faire traverser les poissons sans Octopus (changer les rôles après quelques parties).

**Règle :**

* Toujours courir vers l’avant ou les côtés, jamais en arrière.
* Rester dans l’océan si j’ai été touché.
* Les pieuvres peuvent changer de place entre chaque partie.

**Variante :**

* Mettre 2 paires d’Octopus qui doivent toujours se donner la main pour attraper.
* Les pieuvres peuvent se déplacer mais uniquement sur un pied.

**Remarque et/ou suggestion d’amélioration (enseignant) :**

…

…

**Ballon par-dessus le filet**

**Ressources travaillées :**

L’élève est capable de …

**4.a** … maîtriser les gestes de base avec une balle

**4.b** … jouer individuellement et en équipe

**5.e** … avoir un comportement adapté (règles du fair-play)

**Matériel :**

* Filet longitudinal/ruban/

élastiques

* 20 ballons mousse
* sautoirs



**Descriptif :**

Deux équipes se trouvent de part et d’autre du filet longitudinal (hauteur environ 1,80m). Pendant 1 min, le but est de se débarrasser des ballons de son camp en les lançant par-dessus le filet. Au signal de fin, les élèves s’asseyent par terre bras croisés. L’enseignant compte alors le nombre de ballons dans chaque camp et l’équipe qui en a le moins a gagné la partie.

**Organisation :**

Toute la classe en même temps.

**Règle :**

* Rester dans son camp (ne jamais franchir le filet).
* Les ballons sont à tout le monde.
* Ne plus lancer de ballon sitôt le signal de fin.

**Variante :**

* Imposer une manière de lancer (par-dessus la tête ; depuis la poitrine avec coudes sur l’extérieur ; départ ballon entre les jambes ; en arrière ; à une main ;…).
* Mettre en jeu 4 ballons rouges qui valent chacun 5 points lors du décompte.
* Rouler/shooter les ballons rouges (sous le filet) mais lancer les ballons blancs.
* Faire à chaque fois une passe contre le mur de son camp avant de lancer par-dessus le filet.
* Par deux, se faire le maximum de passes rattrapées par-dessus le filet.

**Remarque et/ou suggestion d’amélioration (enseignant) :**

…

**Poursuite-perles**

**Ressources travaillées :**

L’élève est capable de …

**4.b** … jouer individuellement et en équipe

**5.e** … avoir un comportement adapté (règles du fair-play)

**Matériel :**

* 20 billes
* assiettes
* 4 sautoirs



**Descriptif :**

Au début du jeu, l’enseignant distribue une perle (bille) à chaque élève-huître qu’il ferme dans sa main, ainsi qu’un sautoir aux 4 crabes. Ces derniers doivent toucher les huîtres et leur indiquer s’ils veulent voir s’ouvrir leur main gauche ou droite. Si la perle s’y trouve, alors le crabe peut la prendre et partir attraper quelqu’un d’autre. S’il n’y a rien, il repart sans perle.

Après 1 min, les crabes viennent donner leur butin à l’enseignant qui compte les perles attrapées.

Est-ce qu’une équipe arrive à attraper toutes les perles ?

**Organisation :**

Au début de chaque partie, l’enseignant change les sautoirs des crabes et redistribue une perle à chaque élève. Tous les élèves prennent une fois le rôle de crabe.

**Règle :**

* Toujours garder les poings fermés pour faire douter les crabes, même si je n’ai plus de perle.
* Ouvrir immédiatement la main indiquée par le crabe.
* Rester dans les limites du terrain (1/3 de salle).

**Variante :**

* Avec 3 perles noires et toutes les autres d’une autre couleur. La partie est terminée uniquement quand les 3 perles noires ont été trouvées.
* Tous les élèves se donnent la main par deux. Quand une paire de crabes attrape, alors elle prend d’office les deux perlent des huîtres qui peuvent venir vers l’enseignant en reprendre chacun une.

Jouer sur toute la salle et prévoir plus de perles.

**Remarque et/ou suggestion d’amélioration (enseignant) :**

…