

## Chameau-Chamois

Cycles 2 et 3

### x Compétences travaillées :

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

### x Champs d'apprentissage abordés:

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
- Adapter ses déplacements à des environnements variés
- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

### x Evolution envisagée :

- *le temps* : annoncer en amont le nombre de points nécessaires pour gagner
- *l'espace* : varier la longueur du terrain, délimiter le terrain, jouer sur plusieurs terrains
- *les règles du jeu* : imposer des mode de déplacements différents (cloche-pied, pieds joints...)
- *le matériel* : chaque joueur peut avoir un foulard accroché à la ceinture, que l'adversaire pourra attrapé
- *le rôle des élèves* : chamois/chameau/arbitre/meneur de jeu

*Interdisciplinarité :*

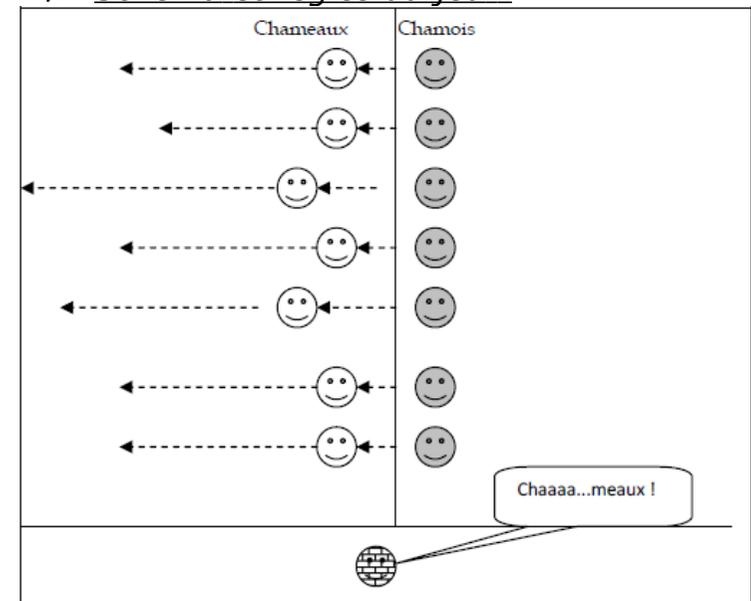
Matériel : des plots pour délimiter le terrain

### x Obstacles/difficultés anticipés :

### x Critères de réussite :

courir vite, courir à l'écoute un signal, écouter la consigne donnée par le meneur de jeu  
attraper un camarade

### x Schéma et règles du jeu :



Chaque équipe se répartit de chaque côté de la ligne médiane. Chaque joueur a un vis-à-vis. Au signal de l'appel de son nom, chaque joueur de l'équipe s'enfuit vers son camp. Chaque vis-à-vis s'élance à la poursuite de son adversaire et essaie le toucher avant qu'il ait rejoint son camp. Le signal est donné par le meneur qui choisit d'appeler l'une et l'autre équipe.

--	--