Le Sorlin Cycles 2 et 3

- x Compétences travaillées :
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- S'approprier une culture physique sportive et artistique
- x Champs d'apprentissage abordés :
- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
- Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel
- x <u>Evolution envisagée</u>:
- le temps : limiter le temps de la partie
- *l'espace :* varier le terrain en fonction des élèves, jouer sur deux terrains
- *les règles du jeu :* énoncer le nombre de poins nécessaires pour gagner
- le matériel :utiliser deux ou trois sorlins, jouer avec différentes balles
- le rôle des élèves : joueurs/arbitres

<u>Interdisciplinarité</u>: jouer en anglais

Matériel: des dossards, 1 ballon par élève, un plot

Obsacles/difficultés anticipés :

viser le sorlin se déplacer pour éviter le gardien

x Critères de réussite :

faire tomber le sorlin traverser le terrain sans se faire toucher par les adversaires

x Schéma et règles du jeu :

Au départ du jeu, chaque équipe prend place sur une des deux lignes. Un gardien de chaque équipe se place à côté du Sorlin (plot, bâton de bois...). L'arbitre appelle un numéro, les enfants portant celui-ci lancent leur balle. Quand un joueur n'a pas réussi à renverser le Sorlin, il vient se positionner là où sa balle est tombée. Il remplace le gardien.

Si un joueur fait tomber le Sorlin, il court pour rejoindre la ligne adverse et marque un point.



6 à 12 m