Les quatre coins Cycles 2 et 3	Matériel : des cerceaux ou des plots pour symboliser les coins des carrés, 1 sifflet		
x <u>Compétences travaillées</u> :	x <u>Obstacles/difficultés anticipés</u> : Accepter l'échec (différents rôles)		
<ul> <li>Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps</li> </ul>	Accepter de changer de place		
<ul> <li>S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils</li> </ul>	<ul> <li>x <u>Critères de réussite</u>:</li> <li>Les élèves ont tous changé de place durant la partie.</li> </ul>		
<ul> <li>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</li> </ul>			
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	Ils ont mis en place une stratégie de communication entre eux.		
x <u>Champs d'apprentissage abordés</u> :	x Schéma et règles du jeu :		
<ul> <li>Adapter ses déplacements à des environnements variés</li> </ul>			
Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel	Les élèves sont répartis en groupe de 5. Quatre cerceaux sont disposés en carrés de 200 cm de côté environ. Un enfant prend place dans chaque cerceau et le cinquième est au centre du carré.  Les élèves changent de cerceau à volonté, celui du centre tentant de gagner un coin rendu disponible.		
<ul> <li>x <u>Evolution envisagée</u>:</li> <li>le temps : limiter le temps de la partie</li> </ul>			
<ul> <li>l'espace : faire évoluer les dimensions des côtés du carré, selon les élèves, utiliser une autre forme géométrique</li> </ul>			
• le nombre de joueurs : 5 ou 6 avec un arbitre			
<ul> <li>les règles du jeu : Varier les modes de déplacement, permettre un temps de pause bref dans les cerceaux.</li> </ul>			
<ul> <li>le rôle des élèves : arbitre ou joueur</li> <li>•</li> </ul>			
Interdisciplinarité :			