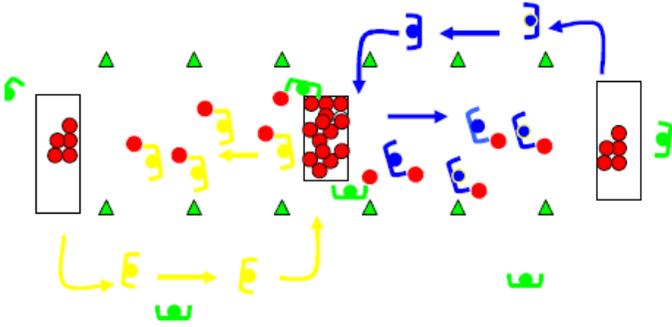


<p align="center"><b>Vider la caisse</b>      <i>Cycles 2 et 3</i></p>	<p><u>Matériel</u> : 3 caisses, des plots, des ballons en grande quantité</p>
<p>x <u>Compétences travaillées</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils</li> <li>• Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</li> <li>• Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</li> </ul> <p>x <u>Champs d'apprentissages abordés</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</li> <li>• Adapter ses déplacements à des environnements variés</li> </ul>	<p>x <u>Obstacles/difficultés anticipés</u> :</p> <p>le respect des parcours savoir dribbler</p> <p>x <u>Critères de réussite</u> :</p> <p>L'équipe qui a le plus de ballons mais sans avertissement de l'arbitre Le respect des consignes et la vitesse d'exécution</p>
<p>x <u>Evolution envisagée</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>le temps</i> : donner un temps de jeu limité</li> <li>• <i>le nombre de joueurs</i> : varier le nombre de joueurs par équipe</li> <li>• <i>les règles du jeu</i> : possibilité de faire des passes 2 par 2</li> <li>• <i>le matériel</i> : utiliser différents types de ballons</li> <li>• <i>le rôle des élèves</i> : arbitres, joueurs</li> </ul>	<p>x <u>Schéma et règles du jeu</u> :</p> 
<p><u>Interdisciplinarité</u> : ECM</p>	<p>2 équipes jouent et 1 équipe juge et organise. Les 2 équipes de joueurs conduisent leurs ballons dans la caisse correspondant à leur camp, ils reviennent par le couloir latéral. Le jeu démarre au signal. Un membre de l'équipe juge donne les ballons aux joueurs afin d'éviter les collisions autour de la caisse centrale. Le jeu se termine quand la caisse centrale est vide.</p>

