

DOMAINE DISCIPLINAIRE : EPS

Niveau GS/CP

TITRE : LA CHENILLE

Corrélée aux fiches mathématiques : La chenille

Champs d'apprentissage : 1 2 3 4

Collaborer, coopérer, s'opposer

Cycles 2/3 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Organisation type : Jeu d'équipes en plusieurs manches (voir tableau de comptage)

But du jeu :

Une fois les passes effectuées aux partenaires, être la première équipe à terminer l'aller-retour.

Dispositif et règle : Des équipes de 5/6 élèves - Les enfants se placent en file indienne/colonne.

Faire passer le plus rapidement possible le ballon de l'avant à l'arrière de la colonne, puis inversement pour revenir au point de départ :

Exemple : Aller (vers l'arrière de la colonne) au-dessus de la tête

Retour (vers l'avant de la colonne) : entre les jambes

Objectifs pour l'enseignant.e : Favoriser la coordination d'actions motrices simples en équipe

Compétences travaillées : Maîtriser la balle dans sa manipulation /Passer la balle/ Attraper la balle.

Coopérer au sein de l'équipe : Etre attentif, se préparer, anticiper.

Consignes :

« Au signal, vous devez passer la balle par-dessus votre tête à votre équipier derrière vous sans la faire tomber, puis au retour, le dernier de la file passe la balle entre les jambes de celui qui est devant, qui la réceptionne et la passe à son tour ».

Critères de réussite : Est déclarée gagnante l'équipe qui a effectué l'aller et retour en premier.

Variantes :

1/ Sur l'espace :

- on peut jouer sur l'écartement des joueurs (en réduisant ou augmentant la surface)

Sur le temps de jeu :

Il faut remporter plusieurs manches pour gagner la partie

2/ Sur les passes

- Varier le sens des passes : sur le côté gauche à l'aller et droit au retour

- Position du joueur : être assis avec des passes par-dessus la tête

3/ Sur les déplacements

A – Les équipes sont rassemblées et disséminées à un endroit du terrain.

Au signal, elles doivent en courant se rendre sur un endroit matérialisé pour chacune d'elles, puis s'organiser pour faire une file indienne, puis se passer la balle.

B - Chaque chenille se place à une distance égale d'une ligne tracée au sol.

Au signal le premier exécute sa passe, puis court se placer à l'arrière de sa chenille et ainsi de suite...

L'équipe gagnante est celle qui est arrivée en premier sur la ligne d'arrivée.

4/ Sur les formes de regroupement : En colonne (file indienne)/En ligne/En ronde

5/ Sur le type de balle pour varier les saisies : Ballons de basket, rugby, handball, balle de tennis, ballon de baudruche

