

# Le béret

**Activité support:** jeu de poursuite

Cycle 1

**Compétences:** - coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement,  
- accepter les contraintes collectives.

**Objectifs pour le maître:** amener les élèves à adopter des stratégies, à améliorer la réaction au signal (améliorer les réflexes), à courir pour se sauver et/ou pour attraper.

**But pour l'élève:** réagir à l'appel de son numéro et attraper le béret en premier sans se faire toucher par son adversaire.

**Matériel:** foulards de couleurs différentes, plots.

**Organisation:** les élèves sont sur deux lignes distantes de 10 à 15 m. Chaque élève reçoit un numéro de 1 à 4. Les élèves sont opposés 4 contre 4. Chaque groupe de 8 joueurs a un foulard placé entre les deux lignes à égale distance.

Le jeu dure pour que chaque enfant ait fait au moins 8 courses.

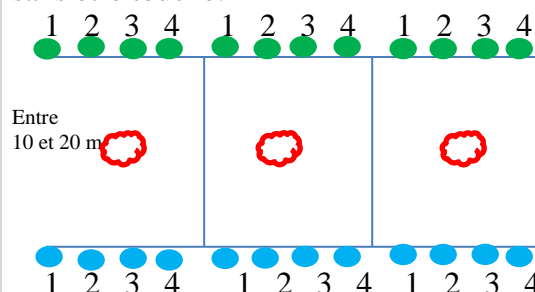
## Consigne:

Je vais appeler un numéro, alors ceux qui ont ce numéro courent vite vers le foulard qui se trouve entre les deux lignes

Ils essaient de le ramener dans leur camp sans se faire toucher par leur adversaire.

## Critères de réussite:

- réagir au numéro appelé et courir vite,
- revenir dans son camp avec le foulard sans être touché.



## Comportements attendus:

- être attentif aux ordres du maître,
- être dans une position de départ favorable à un départ rapide,
- établir une stratégie pour ramener le foulard sans se faire toucher si les deux adversaires arrivent en même temps.

## Comportements à améliorer:

- ne réagit pas à l'appel de son numéro,
- n'essaie pas d'attraper son adversaire.

**Variables:** - la distance entre les lignes,

- l'avertissement pour les élèves appelés: « attention j'appelle le numéro »... ou « numéro... »

- le niveau de l'adversaire, - la position de départ,

- l'apprentissage: observation/imitation, aménagement du milieu, questionnement, conseils, jeu, répétition.

## Bilan/remarques: