

## UA Jouer avec des partenaires

### Objectifs :

- Apprendre à gérer ses émotions (PS)
- Développer des stratégies d'évitement (contrôler une motricité spécifique) (MS)
- Participer avec les autres à des jeux respectant des règles
  - identifier son camp

### **fin de Période 3 :** 7 séances de 30 min

PS et MS sont séparés. Les PS doivent avant tout gérer leur peur et accepter de jouer en respectant les règles. 2 groupes : 10 PS 18 MS ou 4 groupes : 5 PS, 5 PS, 9 MS, 9 MS

### **Exploration**

#### Objectifs :

- attraper, renvoyer une balle avec les mains
- Identifier un camp

#### Sé 1 :

**1 - Les sorciers :** toucher le maximum de joueurs qui sont changés en statues (2/3 min)

Se déplacer en fonction des autres

1 sorcier (avec dossard) pour 5 joueurs

**2 - Renvoyer les balles** de différentes façons : lancer, faire rouler

Rester dans son camp

**3 - Déménager les objets :**

Se déplacer avec un objet vers un camp

#### Sé 2:

1- plus de sorciers

2 - idem

3 – passage obligé par une zone

### **Diversification**

#### Objectifs :

- Ajuster ses actions en fonction des autres
- Coordonner des actions de déplacement et de maîtrise de l'objet

#### Sé 3, 4, 5 :

**1- Les balles brûlantes :** relancer vite, viser des espaces libres, lancer fort

**2- Les déménageurs :** courir vite vers la cible

### **Structuration**

#### Objectifs :

- Reconnaître les différents rôles PS
- Contrôler une motricité spécifique (évitement, interception) MS
- Connaître et appliquer une règle PS et MS

#### Sé 6, 7

**Déménageurs et voleurs** = transport et interception

S'orienter (PS), courir vite, respecter des règles (ne pas se bousculer), esquiver (MS), transporter beaucoup d'objets, intercepter