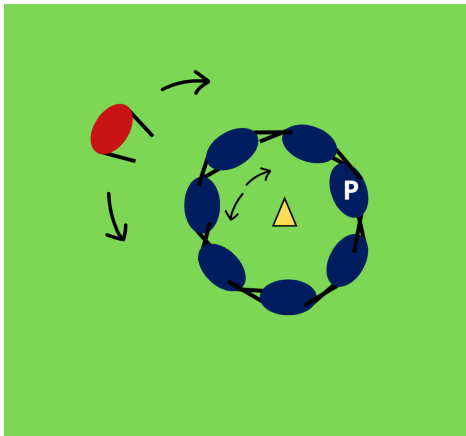


Séance 1

<p><u>Nom :</u> Le chasseur et la proie</p>	<p><u>Compétences travaillées :</u> Toucher en se contrôlant</p>
<p><u>Objectif de l'enseignant :</u> L'élève doit contrôler son engagement physique pour toucher sa cible à une main de façon sécuritaire</p>	<p><u>But des élèves :</u> Toucher la proie le plus vite possible</p>
<p><u>Mise en place humaine :</u> Deux équipes. Pour chaque équipe, désigner un chasseur qui se place avec l'équipe adverse. Chaque équipe forme un cercle, les joueurs se tenant par les épaules.</p>	<p><u>Consignes :</u> L'équipe forme un cercle en se tenant par les épaules. Elle désigne une proie parmi ses joueurs. Au signal de l'enseignant, le chasseur adverse a 10 secondes pour toucher la proie avec une main. Pour protéger la proie, l'équipe doit tourner sur elle-même dans le sens qu'elle veut, sans jamais se désolidariser. Au moment où il touche la proie, le chasseur doit crier "Touch !" Le chasseur n'a pas le droit de bousculer les autres joueurs. Il n'a pas non plus le droit de chercher à traverser le cercle, ni de sauter pour toucher sa proie. Il doit courir autour du cercle.</p>
<p><u>Spatio -temporelle :</u> Le jeu se fait sur place Le signal de l'enseignant lance le jeu. Le jeu s'arrête quand le chasseur touche sa proie, ou au bout de 10 secondes (signal enseignant)</p>	
<p><u>Matérielle :</u> Pas besoin de matériel, juste d'un peu d'espace</p>	
<p><u>Critères de réalisation :</u> Chasseur : - Toucher à une main la proie - Annoncer le toucher Défense : - Rester toujours en contact les uns les autres - Tourner sur place - Communiquer pour changer de direction</p>	<p><u>Critères de réussite :</u> - Toucher la proie en moins de 10 secondes</p>
<p><u>Schéma :</u></p> 	
<p><u>Notes :</u></p>	