




Date : X.X.2016 Maîtresse :	Cycle : 5-6P	Thèmes et intentions Développer des comportements et mobiliser des habiletés spécifiques au jeu ... en collaborant et en assumant une fonction au sein d'un groupe. Fin du cycle : vignette évaluation 5P CM24/5.20 et 6P CM24/6.26
Ressources sur jouer en équipe Fiche EPS 69, 78 à 80 (8-10 ans) Manuel 3 : brochure 5 pp 22 et 30		

	Matière	Organisation / Contrôle
Expérimenter un jeu type balle chasseur avec des règles qui se construisent par étape - Jouer avec fair play - Améliorer la vision périphérique du jeu	1 : L'univers Star wars Les rebelles (sautoirs verts) essayeront de contrecarrer les plans du mauvais empire. 2 : Les soldats clones Le mauvais empire a envoyé les soldats clones pour faire prisonnier les rebelles. Quand un rebelle est touché par une balle en mousse jaune : il est gelé sur place (assis) 3 : La force envoie deux jedis pour libérer les rebelles gelés. Quand un jedi touche un rebelle gelé, il le libère. 4 : Dark vador ayant appris la venue des Jedis arrive dans le combat. Si un rebelle est touché par la balle rose de Dark vador il passe du côté obscur de la force et devient soldat clone (change de sautoirs : prend un sautoir jaune) 5 : Maître Yoda. Sur la planète Dagobah, maître Yoda a senti une perturbation de la force et a décidé de rejoindre les rebelles. Quand il touche un soldat avec sa balle verte, celui est libéré de la force obscure. Maître yoda et dark vador sont de force égale et ne peuvent pas se toucher mutuellement	Les rebelles : sautoirs verts  Les soldats clones : sautoirs jaunes + balle mousse jaune Jedis : Frites de piscine ou rubans comme sabre laser Dark vador : Balle rose  Chariot bleu rempli de balle mousse. Maître Yoda : balle mousse verte 
Partie finale	2 minutes à jouer sans interruption pour ensuite compter qui de l'empire obscur ou de la force rebelle a le plus de joueurs	
Retour au calme	Réunir le groupe et échanger les expériences sur le jeu	