

Séquence EPS : jeux collectifs : le jeu du béret

Compétence visée – programmes 2008 : Coopérer ou s’opposer individuellement et collectivement

Etapes	Compétence spécifique travaillée	Activité Dispositif	Matériel	Consigne	Critère de réussite
1.	Réagir vite à un signal sonore	Jeu du béret traditionnel	1 foulard 1 terrain 2 camps 2 équipes	A l’appel de son N°, aller chercher le foulard et le ramener dans son camp. Celui qui n’a pas le foulard peu toucher son adversaire pour le neutraliser.	Ramener le foulard dans son camp (sans se faire prendre)
2.	Réagir vite à un signal sonore	Jeu du béret avec 2 foulards ou deux ballons	2 foulards / ballons 1 terrain 2 équipes	A l’appel de son N°, aller chercher le foulard et le ramener dans son camp le plus vite possible.	Etre le premier à ramener le « béret » dans son camp.
3.	Enchaîner les actions, coopérer, savoir faire des passes	Béret ballon 1 - situation collective 2 – Trois ateliers : un béret ballon dirigé par l’enseignant et 2 ateliers autonomes (passes, passe à 5 ...)	4 ballons 4 cerceaux (prévoir un anneau ou un plot pour empêcher le ballon de rouler)	1 – Appel du N° - aller chercher le ballon - aller dans le cerceau - faire une passe à chacun des élèves restés dans le camp. - reposer le ballon à sa place initiale - revenir dans son camp. 2 – Aller chercher le ballon - revenir dans son camp - faire passer le ballon au dessus de la tête de chaque joueur. Le dernier crie « stop » ou le ramène à sa place initiale et revient dans son camp.	Etre la première équipe à avoir terminé les passes.
4.	Enchaîner les actions, coopérer, savoir faire des passes	Béret ballon Situation collective ou ateliers	4 ballons 4 cerceaux	Appel du N° - le N° appelé va chercher le ballon, se place dans le cerceau et fait des passes aux autres partenaires placés	Etre la première équipe dans son camp

Séquence EPS : jeux collectifs : le jeu du béret

Etapes	Compétence spécifique travaillée	Activité Dispositif	Matériel	Consigne	Critère de réussite
				autour du cerceau - reposer le ballon à sa place initiale (pour le N° appelé) - revenir dans son camp	
5.	Faire progresser le ballon vers son camp	Béret ballon	2 ballons Même N° pour deux élèves	Appel du N° - aller chercher le ballon - le ramener dans son camp - le porteur du ballon ne peut se déplacer avec le ballon.	Premier joueur appelé à recevoir le ballon dans son camp. Intercepter la balle pour les défenseurs
6.	S'opposer	Béret ballon	1 ballon dossards une couleur par équipe Même N° pour deux élèves	Appel du N° - aller chercher le ballon et le ramener dans son camp sans se le faire prendre par l'autre équipe. - le porteur du ballon ne peut se déplacer avec le ballon.	Ramener le ballon dans son camp. Intercepter la balle pour les défenseurs
7.	Coopérer et s'opposer	Béret ballon	1 ballon dossards une couleur par équipe Même N° pour deux élèves	Appel du N° - Prendre le ballon et l'amener dans le camp adverse sans se le faire prendre. - Attaque / défense - le porteur du ballon ne peut se déplacer avec le ballon.	Recevoir le ballon dans le camp adverse Intercepter la balle pour les défenseurs
8.	Coopérer et s'opposer	Béret rugby - appliquer la règle de la passe arrière pour le porteur du ballon.	1 ballon rugby dossards une couleur par équipe Même N° pour deux élèves Terrain pelouse	Appel du N° - Prendre le ballon et l'amener dans le camp adverse sans se le faire prendre. - Attaque / défense	Déposer le ballon dans le camp adverse (l'en-but) Intercepter la balle pour les défenseurs