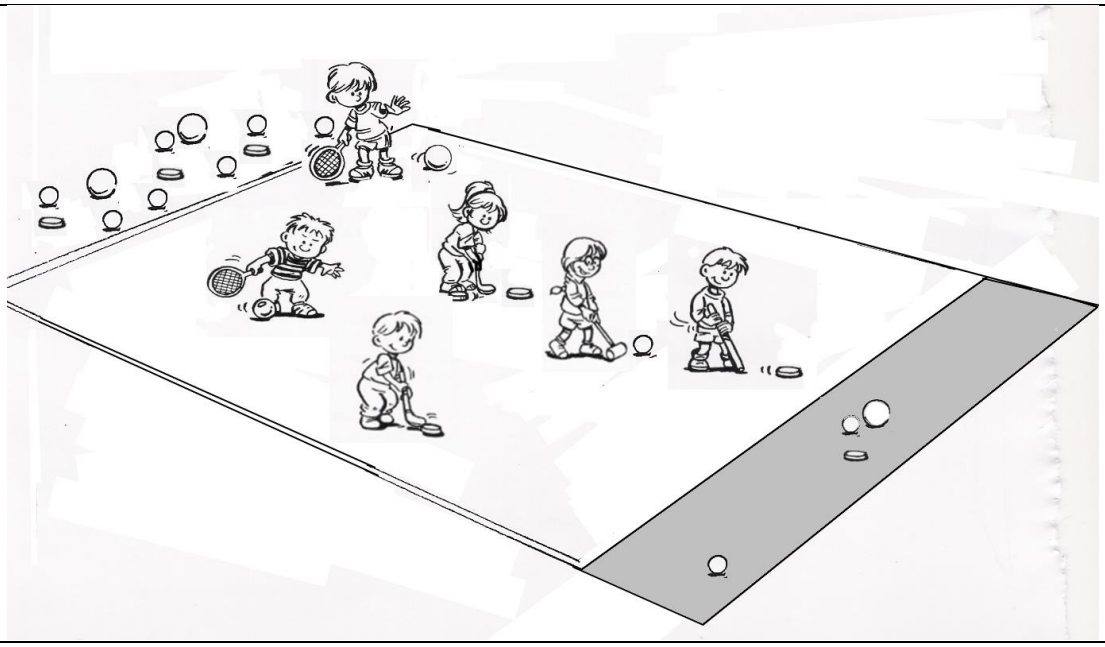
Etape 1	Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation
Verbe d'actions spécifiques	**Expérimenter en frappant pour faire glisser, pour faire rouler, pour faire rebondir, pour faire voler**
Objectif pour l'enseignant (e)	*Amener les élèves à expérimenter en frappant*
But pour l'élève:	Frapper pour faire glisser, pour faire rouler, pour faire rebondir, pour faire voler
Jeu	**Le chercheur frappeur**
Consignes :	1/ « Frapper pour faire glisser, pour faire rouler au sol» 2/ « Frapper pour faire rebondir, pour faire voler en l'air ou vers le sol »
Comportements attendus	- Passer à tous les ateliers - Respecter les consignes de « frappe » - Les frappes sont adaptées au profil de l'engin
Dispositif et organisation :	Mise à disposition de matériel dans des espaces différenciés avec indications des règles de sécurité et des consignes.
	« frapper pour faire rouler, faire glisser » ➢ Au sol : 4 ateliers au choix • Crosses, clubs, maillets + palets, anneaux, ballons et balles • Raquettes, pom'do + balles, ballons • Pied + balles, ballons • Main + balles, ballons
	« frapper pour faire voler, rebondir » ➢ Aériens : En l'air ou vers le sol, 3 ateliers au choix • Main + balles, ballons, peteca • Pied + balles, ballons • Raquettes, pom'do + balles, ballons
Matériel	Crosses, clubs, maillets, palet, anneaux, balles, raquettes, pom'do, peteca
Variante « Vider sa maison » avec crosses ou raquettes, etc…	

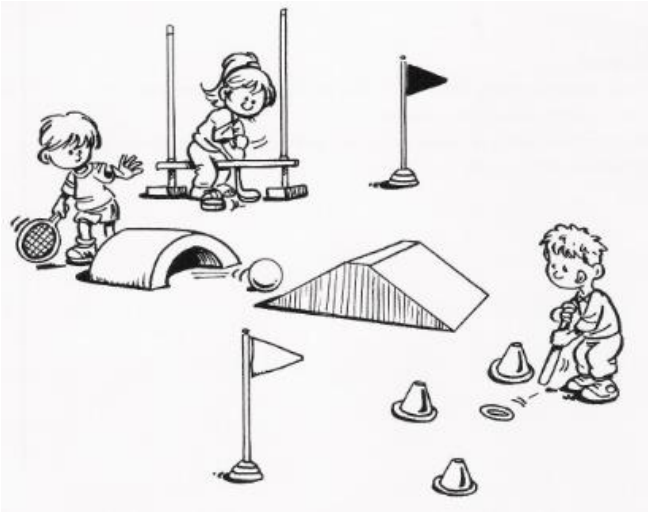
Etape 2	Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis
Verbe d'actions spécifiques	**Expérimenter en frappant pour faire glisser, pour faire rouler, pour faire rebondir, pour faire voler**
Objectif pour l'enseignant (e)	*Amener les élèves à expérimenter en frappant*
But pour l'élève:	Frapper pour faire glisser, pour faire rouler, pour faire rebondir, pour faire voler
Jeu	**Le roulé glissé volé**
Consignes :	1/ « Frapper pour faire glisser, pour faire rouler au sol …… » 2/ « Frapper pour faire rebondir, pour faire voler …… »
Comportements attendus	- Passer à tous les ateliers - Respecter les consignes de « frappe » - Les frappes sont adaptées au profil de l'engin
Dispositif et organisation :	Mise à disposition de matériel dans des espaces différenciés avec indications des règles de sécurité et des consignes.

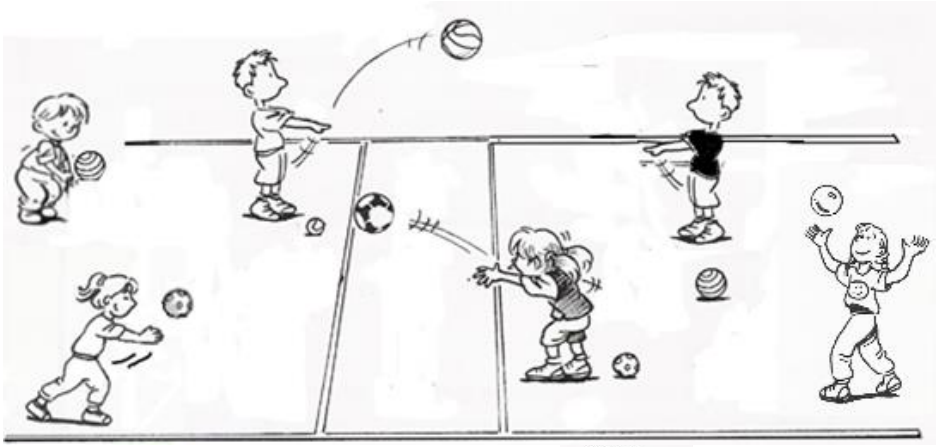
Frapper pour faire rouler, faire glisser au sol en suivant les chemins (utiliser des fléchages)	Frapper pour faire voler : 3 ateliers au choix	Frapper pour faire rebondir : 4 ateliers au choix
• Crosses, clubs, maillets + palets, anneaux, ballons et balles • Raquettes, pom'do + balles, ballons • Pied + balles, ballons • Main + balles, ballons	• Main + balles, ballons, pétéka • Pied + balles, ballons • Raquettes, pom'do + balles, ballons	

Répertoire d'obstacles				
	○ Sous une table ○ Dans un couloir avec des lattes ○ Contre un mur	○ Sur un banc ○ Sous un banc ○ Sur un plan incliné ○ Dans un but ○ Vers une quille	○ Par-dessus un obstacle ○ Dans une cible horizontale ○ Dans une cible verticale contre un mur	○ Au sol ○ Contre un mur ○ Sur une table collée au mur ○ Dans un cerceau

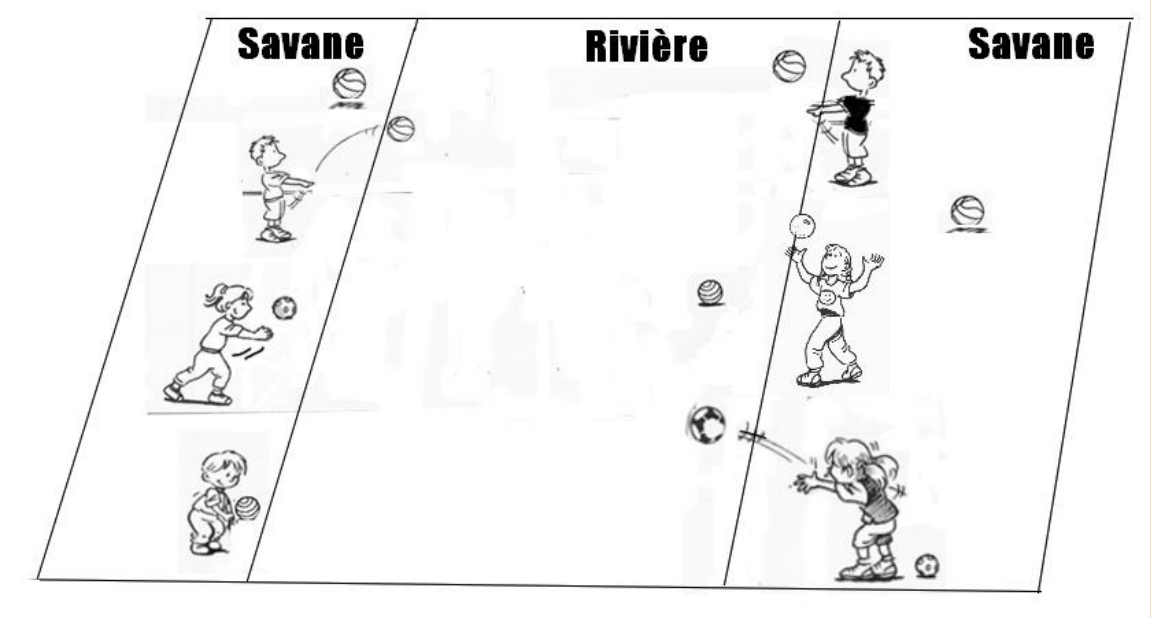
Variante

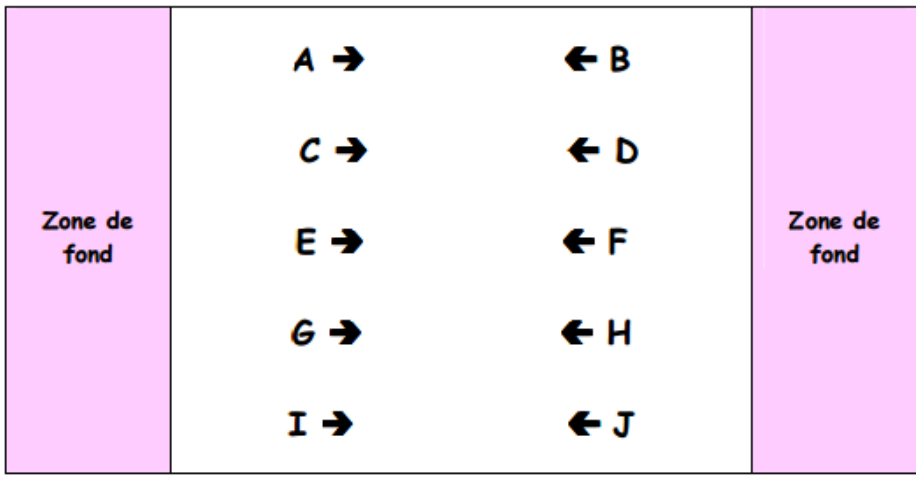
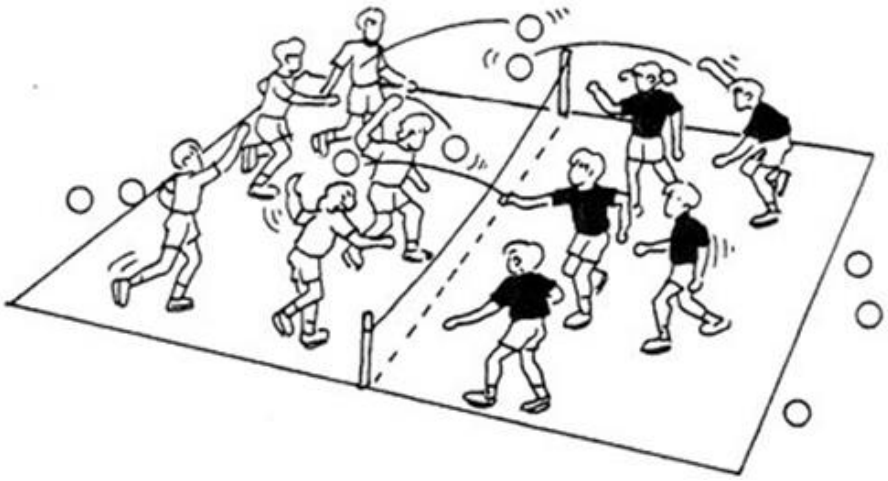
X circuits « type mini-golf »

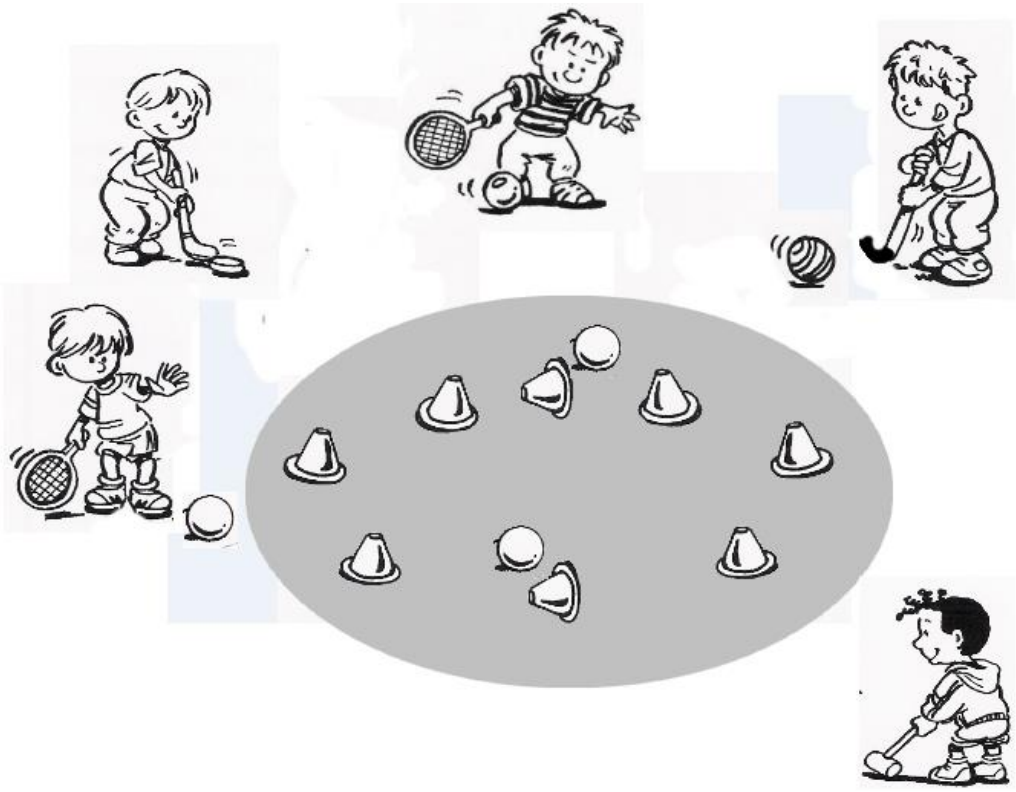


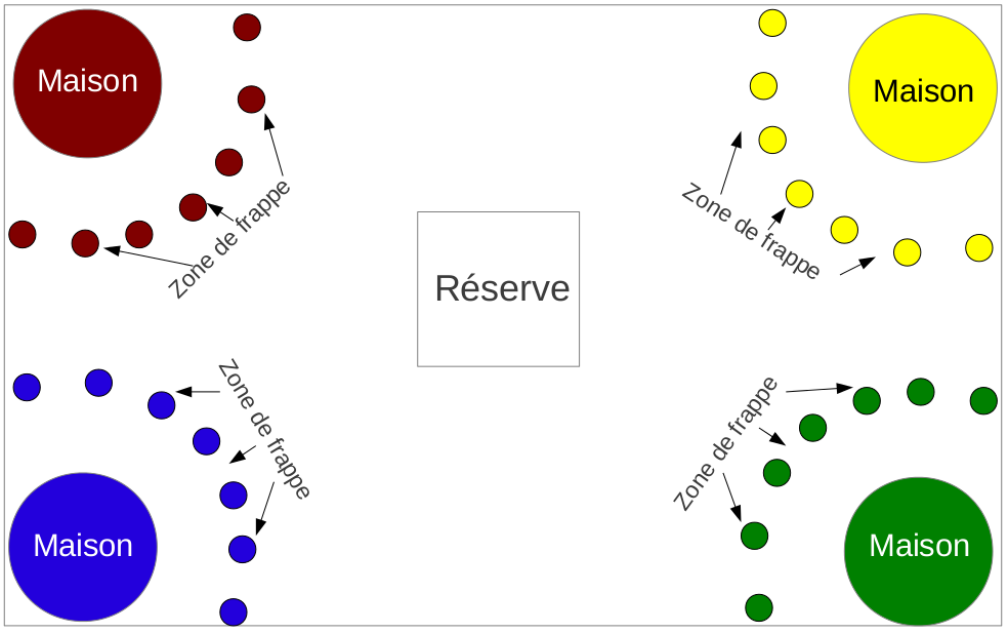
Etape 3	Expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché
Verbe d'actions spécifiques	**Expérimenter en frappant pour faire glisser, pour faire rouler, pour faire rebondir, pour faire voler**
Objectif pour l'enseignant (e)	*Amener les élèves à expérimenter en frappant*
But pour l'élève:	**Frapper** pour faire glisser, pour faire rouler, pour faire rebondir, pour faire voler
Jeu	**La balle brûlante**
Consignes :	« Vous devez lancer les balles (ou autres) dans le camp de l'équipe adverse le plus vite possible pendant une minute. Au bout d'une minute, je sifflerai et on arrêtera le jeu : l'équipe qui aura le moins de balles dans son camps aura gagné ».
Comportements attendus	- Renvoyer efficacement les objets, pour qu'il en reste le moins possible dans son camp au signal de fin de jeu. - Les frappes sont adaptées au profil de l'engin, la main peut être l'engin pour frapper
Dispositif et organisation :	1/ Balles brûlantes avec ballons paille **frappés uniquement** à la main  2/ Balles brûlantes avec ballons frappés **uniquement** au pied 3/ Balles brûlantes avec **uniquement** crosses et palets 4/ Balles brûlantes avec **uniquement** raquettes et balles et ballons paille (frappes roulées)
Matériel	Balles, ballons, ballons paille, sacs de sable pour les « faire voler » Crosses, raquettes pour les « faire rouler »
Variantes	Le béret ballon tennis, hockey, football, etc….

Etape 1	Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation
Verbe d'actions spécifiques	**Frapper pour faire rouler/glisser/rebondir/voler <u>LOIN</u>**
Objectif pour l'enseignant (e)	*Amener les élèves à développer la force dans la frappe*
But pour l'élève:	Apprendre à frapper pour atteindre une zone lointaine
Jeu	**Le frappe-tout loin**
Consignes :	Frapper avec le matériel ou la partie du corps indiqué sur la fiche pour atteindre une zone lointaine
Comportements attendus	- Passer à tous les ateliers - Respecter les consignes de sécurité de« frappe » - Les frappes sont adaptées au profil de l'engin - Les frappes sont adaptées au profil de la zone lointaine
Complexification	- Zones de lancer plus lointaines - Varier les types de balles (balles, ballons, palets, ballons de baudruche, pétéka, volant …)
Dispositif et organisation :	Privilégier un espace très grand voire en extérieur Atelier 1 FRAPPER pour faire VOLER ou ROULER avec raquettes/balles, ballons paille, ballons de baudruche Atelier 2 FRAPPER pour faire VOLER avec la main, pomdo, pétéka, ballons paille, ballon de baudruche Atelier 3 FRAPPER pour faire ROULER ou GLISSER avec crosse, bâton, balles, anneaux, palets Atelier 4 FRAPPER pour faire VOLER ou ROULER avec le pied, balles, ballons Possibilité d'un atelier 5 FRAPPER/POUSSER pour faire ROULER avec la main avec cerceaux, pneus

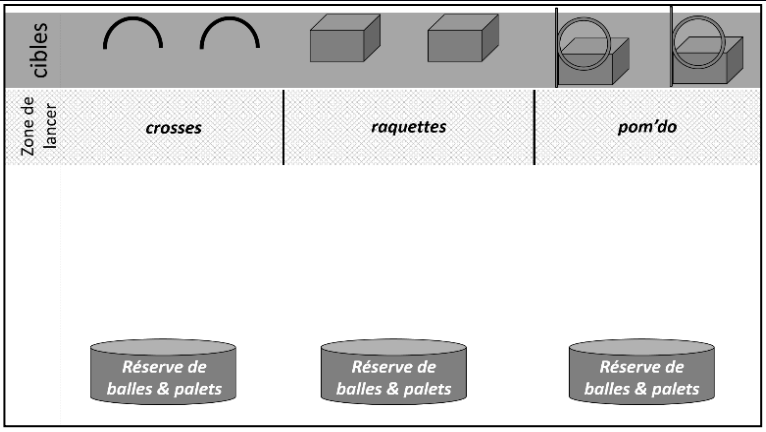
Etape 2	Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis
Verbe d'actions spécifiques	**Frapper pour faire rouler/glisser/rebondir/voler <u>LOIN</u>**
Objectif pour l'enseignant (e)	*Amener les élèves à améliorer leur force en frappant loin*
But pour l'élève:	Apprendre à frapper pour atteindre une zone lointaine
Jeu	**Le vide-panier**
Consignes :	Frapper avec le matériel mis à disposition ou une partie du corps indiqué pour atteindre une zone lointaine
Comportements attendus	- Respecter les consignes de sécurité de« frappe » - Les frappes sont adaptées au profil de l'engin - Les frappes sont adaptées au profil de la zone lointaine
Dispositif et organisation :	Privilégier un espace très grand voire en extérieur en plusieurs étapes 1/ panier contenant : ballons de baudruche 2/panier contenant : balles, ballons, pétéka, volants 1 maison : diverses raquettes 1 maison : main, pomdo, pétéka 1 maison : cross, bâton 1 maison : pied
Complexification	-
Variante : Le jeu de la rivière	**Consignes :** Deux équipes : les tigres et les éléphants. Chaque équipe est placée dans sa savane de part et d'autre d'une grande rivière. Dans chaque savane, il y a des petits animaux indésirables. Il va falloir s'en séparer, en les frappant jusqu'à la savane opposée : **attention s'ils restent dans la rivière, on ne peut les récupérer.** **1/ Frappe à la main «(dessin)** **2/ Frappe au pied** **3/ Frappe avec raquettes et balles (roulées)** **4/ Frappe avec crosse et balles/palets** Conseil : utiliser deux couleurs différentes de balles/palets par équipe (ou marques différentes)  **Critère de réussite** : L'équipe gagnante est celle qui a renvoyé le plus d'animaux indésirables.

Etape 3	Expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché
Verbe d'actions spécifiques	**Frapper pour faire rouler/glisser/rebondir/voler <u>LOIN</u>**
Objectif pour l'enseignant (e)	*Amener les élèves à améliorer la précision de leur frappe en visant une zone lointaine*
But pour l'élève:	Apprendre à frapper pour atteindre une cible lointaine
Jeu	**Le gagne terrain**
Consignes :	Frapper avec le matériel mis à disposition ou une partie du corps indiqué pour atteindre une zone lointaine
Comportements attendus	- Respecter les consignes de sécurité de« frappe » - Les frappes sont adaptées au profil de l'engin - Les frappes sont adaptées au profil de la zone lointaine
Dispositif et organisation :	Consignes : « - Vous devez frapper le volant / la pétéka le plus loin possible pour faire reculer votre adversaire derrière la ligne de fond. Le receveur renvoie l'objet de l'endroit où l'objet est tombé. » **Critères de réussite** Faire reculer l'adversaire jusqu'à la ligne de fond en frappant le volant / la pétéka le plus loin possible. **Matériel :** un volant ou une pétéka par binôme **Variables :** Sur la surface de jeu : surface plus ou moins longue 
Complexification	- Zones de lancer plus lointaines - Varier les types de balles
Variante : Balle au fond	But : renvoyer les balles en les frappant pour leur faire franchir la ligne du fond en les frappant Organisation : Un élastique ou un filet (1m50 hauteur) Règles : - tout ballon qui franchit la ligne du fond est "mort ", il ne peut être remis en jeu. - chaque équipe reste dans son camp. 

Etape 1	Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation
Verbe d'actions spécifiques	**Frapper pour faire rouler/glisser/rebondir/voler <u>DANS</u>**
Objectif pour l'enseignant (e)	*Amener les élèves à développer la précision dans la frappe*
But pour l'élève:	Apprendre à frapper pour atteindre une cible précise
Jeu	**Les tours du château**
Consignes :	« Faire tomber les tours du château en frappant la balle en mousse /le ballon paille/le palet à l'aide de la raquette ou de la crosse
Dispositif et organisation :	**Matériel** (pour 1 terrain) : raquettes de tennis (1 par joueur) + balles en mousse ou ballons pailles (minimum : 1 par joueur) + cerceaux (1 pour chaque joueur) + des cibles à viser (ex :boîtes de balles de tennis usagées pour matérialiser les tours du château !) **château au sol pour PS /MS** – frapper les balles mousses et /ou ballons pailles au sol avec raquettes /palettes (château fait de boites ou briquettes. Chacun est dans son cerceau autour du château. Chaque enfant a 2 ou 3 balles en mousse dans son cerceau au début du jeu ou 1 ballon paille (les enfants ont 20 secondes pour frapper leurs balles ou ballon vers les tours ; quand tous les enfants ont frappé leurs balles ou ballon, ils ont 10 secondes pour aller les récupérer et revenir dans leur cerceau ; dès lors l'enseignant donne un nouveau départ... et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les tours soient détruites). **Variable** : adapter le jeu avec des crosses et des palets. 

Etape 2	Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis
Verbe d'actions spécifiques	**Frapper pour faire rouler/glisser/rebondir/voler <u>DANS</u>**
Objectif pour l'enseignant (e)	*Amener les élèves à améliorer leur précision en frappant*
But pour l'élève:	Apprendre à frapper pour atteindre une cible précise
Jeu	**Remplir sa maison**
Consignes :	1/ Frapper pour atteindre une cible horizontale 2/ Frapper pour atteindre une cible verticale
Comportements attendus	- Passer à tous les ateliers - Respecter les consignes de « frappe » (vs. lancé) - Les frappes sont adaptées au profil de l'engin - Les frappes sont adaptées au profil de la cible
Complexification	- Zones de lancer plus lointaines - Cibles plus restreintes
Dispositif et organisation : 3A ateliers cible verticale 3B ateliers cible horizontale	Atelier A1 / cible verticale : balles & mains + 2 cerceaux de tailles différentes Atelier A2 / cible verticale : pétéka + 2 cerceaux de tailles différentes Atelier A3 / cible verticale :raquettes pom'do +2 cerceaux de tailles différentes Atelier B1/ cible horizontale : balles & pieds + 2 cerceaux de tailles différentes Atelier B2 / cible horizontale : crosse & palet/balle + 2 zones de but de tailles différentes Atelier B3 / cible horizontale : raquettes pom'do + grande caisse
	But : remplir la maison avec le plus d'objet possible en utilisant toutes sortes de frapper, en fonction du matériel **Matériel** (pour 1 terrain) : sac de graines, balles, ballons, pétéka, un grande réserve, 4 grands bacs (maison) **Remplir sa maison** – Au coup de sifflet les élèves choisissent un objet dans la réserve, se mettent sur une coupelle de leur maison et frappe l'objet pour qu'il atteigne sa maison. **Variables** : choix des objets, tailles des maisons, distances de la zone de frappe. 

Etape 3	Expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché
Verbe d'actions spécifiques	**Frapper pour faire rouler/glisser/rebondir/voler <u>DANS</u>**
Objectif pour l'enseignant (e)	*Amener les élèves à améliorer la précision de leur frappe en visant une cible*
But pour l'élève:	Apprendre à frapper pour atteindre une cible précise Apprendre à frapper pour intercepter, s'opposer
Jeu	**Les déménageurs avec zone de lancer et cibles**
Consignes :	1/ Essayer dans 3 ateliers de frapper pour atteindre une cible horizontale 2/ Essayer dans 3 ateliers de frapper pour atteindre une cible verticale
Comportements attendus	- Passer à tous les ateliers - Respecter les consignes de « frappe » (vs. lancé) - Les frappes sont adaptées au profil de l'engin - Les frappes sont adaptées au profil de la cible
Complexification	- Zones de lancer plus lointaines - Cibles plus restreintes
Dispositif et organisation :	**Matériel** : -balles dans des réserves arrière - engins (crosse, raquettes, pom'do) devant la zone de lancer **Consignes** Tous les élèves jouent ensemble, le temps est chronométré. Récupérer une balle, aller dans la zone de lancer (couloir), Frapper avec l'engin approprié pour mettre la balle dans une des cibles. **Critères de réussite** : Aller le plus vite possible. Nombre de balles dans les cibles. **Variable** : Possibilité de mettre des équipes en opposition. *Conseil : choisir une couleur par équipe.*
Matériel	Balles, palets, crosses, raquettes, pom'do



VARIANTE :

Détruire/Protéger les tours du château

But : Attaquant / faire tomber les tours du château en frappant le palet avec sa crosse. Défenseur / intercepter le palet et frapper pour l'envoyer dans la réserve.

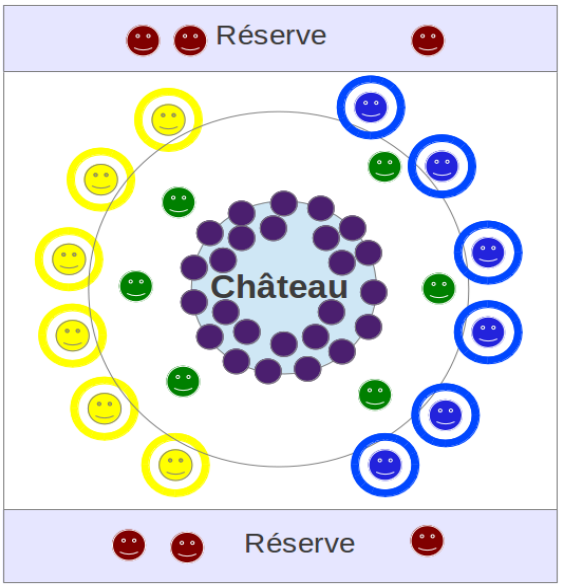
matériel (pour 1 terrain) : crosse (1 par joueur) + palets (minimum : 3 par joueur) + des cibles à viser (ex :boîtes de balles de tennis usagées pour matérialiser les tours du château !)

Détruire/Protéger les tours du château – Chaque attaquant est dans son cerceau autour du château. Chaque attaquant a au moins 3 palets dans son cerceau au début du jeu (les enfants ont __secondes pour frapper leurs palets vers les tours.

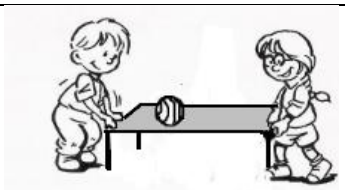
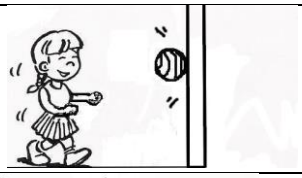
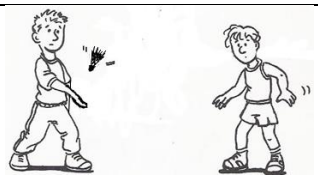
Les défenseurs doivent intercepter les palets et les envoyer en réserve

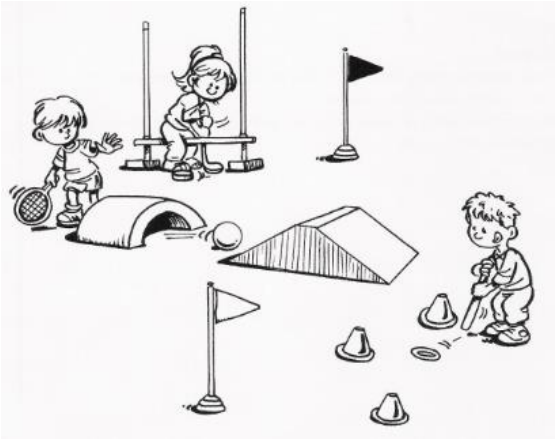
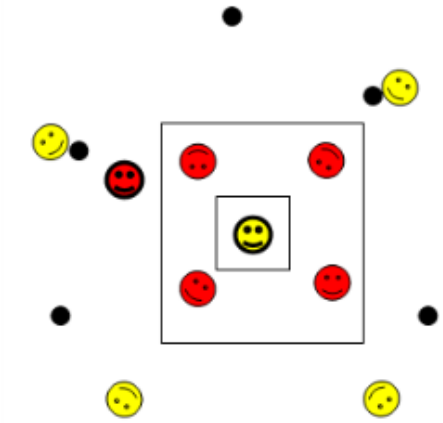
Quand tous les enfants ont frappé leurs palets, une équipe d'attaquants devient défenseurs.

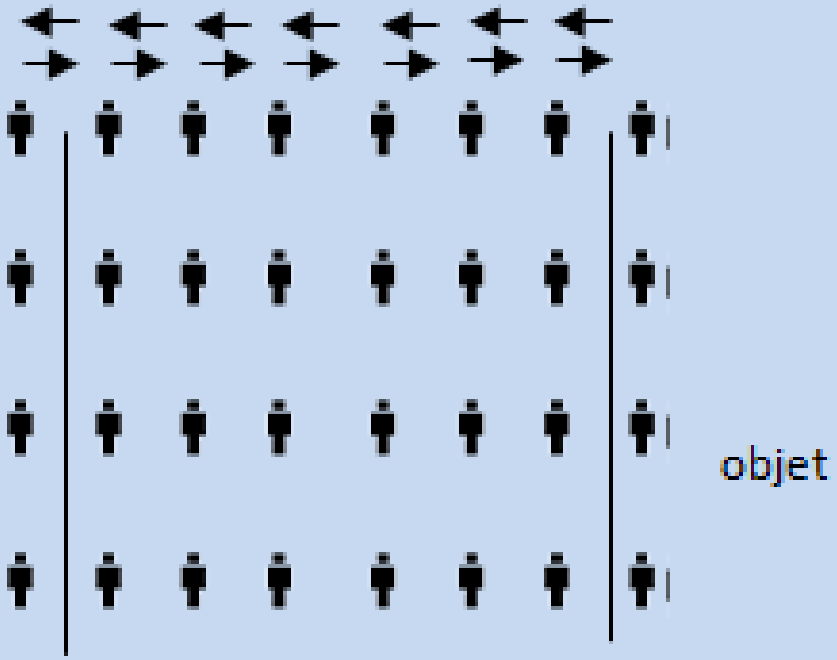
Variables : peut être adapté avec des pom'do.



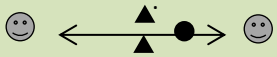
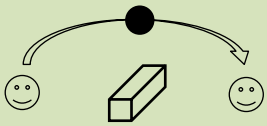
Etape 1	Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation
Verbe d'actions spécifiques	**Frapper pour faire glisser, pour faire rouler, pour faire rebondir, pour faire voler <u>SUR/CONTRE</u>**
Objectif pour l'enseignant (e)	*Amener les élèves à expérimenter en frappant pour faire glisser SUR/CONTRE*
But pour l'élève:	Frapper pour faire glisser, pour faire rouler, pour faire rebondir, pour faire voler sur/contre
Jeu :	**La conduite de frappes**
Consignes :	1/ « Frapper pour faire glisser, pour faire rouler 2/ « Frapper pour faire rebondir, pour faire voler
Comportements attendus	- Passer à tous les ateliers - Respecter les consignes de « frappe » - Les frappes sont adaptées au profil de l'engin
Dispositif et organisation : **5 parcours délimités par des plots de couleurs différentes, d'une distance d'une vingtaine de mètres**	**Si possible en extérieur (cour de récréation)** **1/ Avec une raquette/une crosse :** Parcours 1 : Conduire en frappant balle/palet jusqu'à un mur. Parcours 2 : Conduire en frappant balle/palet en slalomant entre des plots. Parcours 3 : Conduire en frappant balle/palet entre une série de deux cônes disposés en quinconce. **2/ Au pied :** Parcours 4 : Conduire ballon au pied en slalomant, entre 2 plots. **3/ A la main :** Parcours 5 : Conduire en frappant le ballon de baudruche d'un point A à un point B, sans que celui-ci ne touche le sol. Parcours 6 : Conduire en frappant la pétéca d'un point A à un point B. On rejoue de l'endroit où elle est tombée. Parcours 7 : Conduire en frappant le volant de badminton avec une raquette d'un point A à un point B. On rejoue de l'endroit où le volant est tombé.

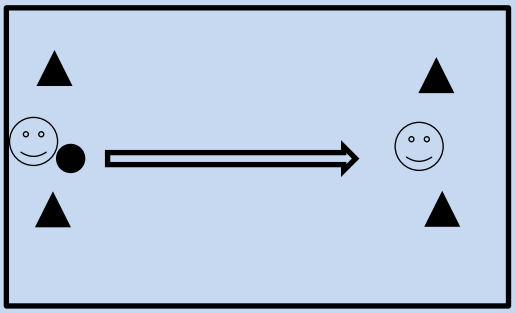
Etape 2	Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis	
Verbe d'actions spécifiques	**Frapper pour faire glisser, pour faire rouler, pour faire rebondir, pour faire voler <u>SUR/CONTRE</u>**	
Objectif pour l'enseignant (e)	*Amener les élèves à expérimenter en frappant pour faire rouler SUR*	
But pour l'élève:	Frapper pour faire rouler, pour faire rebondir, pour faire voler sur …	
Jeu :	**A fond les frappes**	
Consignes :	« Frapper pour faire rouler, rebondir, pour faire voler sur ……. en essayant de répéter le geste.»	
Comportements attendus	- Passer à tous les ateliers - Respecter les consignes de « frappe » - Les frappes sont adaptées au profil de l'engin	
Dispositif et organisation : Matériel dans des espaces différenciés avec indications des règles de sécurité et des consignes.:	*Frapper pour faire rouler à 2, sur une table, un banc, le sol*	
	Frapper pour faire rouler seul, sur un plan incliné isolé ou collé au mur	
	Frapper pour faire rebondir à 2, sur une table, le sol	
	Frapper pour faire rebondir seul, sur une table collée au mur	
	Frapper pour faire rebondir seul contre un mur	
	Frapper à la main pour faire voler jusqu'à un camarade	
Matériel	Frappe avec mains, pieds, raquettes, pom'do, crosses, jalons (bâtons) Objets frappés : balles, ballons, petecas, palets, anneaux, cerceaux, pneus	
Variante	Les voleurs de trésors But : à la main, frapper les balles (trésors) pour les envoyer aux partenaires (gardiens du trésor), pour les mettre à l'abri dans les caisses (coffre). Chaque équipe est scindée en 2, de chaque côté d'une zone délimitée. Il faut transmettre les balles **en les FRAPPANT** pour les envoyer de l'autre côté. Chaque équipe ne joue qu'avec ses balles (1 couleur). Matériel : plots, balles en mousse de plusieurs couleurs (une/équipe), chasubles (pour différencier les équipes), caisses. Evolution : Les 2 équipes peuvent jouer avec toutes les balles.	

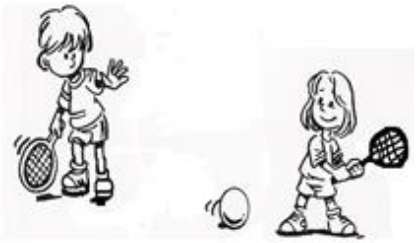
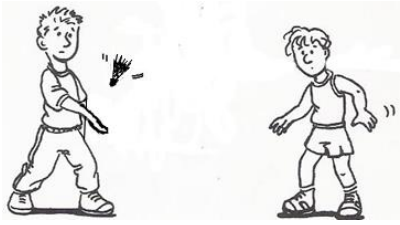
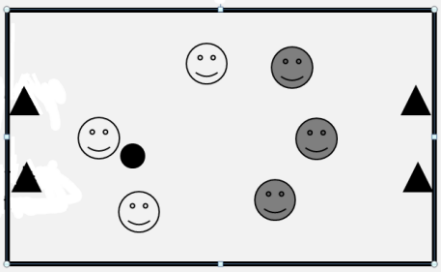
Etape 3	Expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché
Verbe d'actions spécifiques	**Frapper pour faire glisser, pour faire rouler, pour faire rebondir, pour faire voler <u>SUR/CONTRE</u>**
Objectif pour l'enseignant (e)	*Amener les élèves à expérimenter en frappant pour faire glisser,……. Sur/contre…*
But pour l'élève:	Frapper pour faire glisser, pour faire rouler, pour faire rebondir sur/contre …
Jeu :	**Les circuits**
Consignes :	« Vous devez suivre les parcours en respectant les consignes. »
Comportements attendus	- Faire tous les parcours. - Les frappes sont adaptées au profil de l'engin
Dispositif et organisation :	**X circuits « type mini-golf » avec obstacles sous forme d'ateliers ou de parcours.** 
Variante : *Remplir le but au hockey, au tennis ou au football*	 Pour les attaquants (en jaune) mettre toutes les balles dans la zone centrale. Les attaquants restent à l'extérieur de la zone de défense et envoient les balles au « ramasseur » qui doit les réceptionner, les défenseurs dans leur zone tentent de les en empêcher, le chien à l'extérieur en fait de même. « Pendant 2 mn, les attaquants doivent donner le plus de balles possibles au ramasseur, les défenseurs et le chien tentent de les en empêcher.» Simplification : Enlever le chien.

Etape 1	**Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation**			
Verbe d'actions spécifiques	**Frapper pour faire glisser, pour faire rouler, pour faire rebondir, pour faire voler <u>A PLUSIEURS</u>**			
Objectif pour l'enseignant (e)	*Amener les élèves à expérimenter en frappant pour faire glisser,……. avec…*			
But pour l'élève:	Frapper pour faire glisser, pour faire rouler, pour faire rebondir, pour faire voler avec …			
Jeu :	**Le duo en atelier**			
Consignes :	- Frapper pour faire « glisser, rouler, rebondir, frapper » avec un autre élève			
Comportements attendus	- Participer activement, respecter les règles. - Coopérer ou s'opposer avec ses camarades. - Adapter son geste en fonction des autres.			
Dispositif et organisation :	**Atelier *glisser* :** A deux, s'envoyer le palet en le faisant glisser à l'aide d'une crosse	**Atelier *rouler* :** A deux, s'envoyer : - le ballon avec le pied ; - la balle avec la crosse ; - la balle au sol avec la raquette.	**Atelier *rebondir* :** A deux s'envoyer avec une raquette, une pomme do, la main : - la balle ou ballon avec rebond au sol ; - la balle ou ballon avec rebond au mur.	**Atelier *voler* :** A deux s'envoyer avec une raquette, une pomme do, la main, la balle ou le ballon de baudruche
<u>Matériel</u>	Cônes, palets, balles, ballons, ballons de baudruche, coupelles, chasubles, Mur, crosses, clubs, maillets adaptés, raquettes, pom'do »			
Variante **La chaine des pompiers**	***But*** : Se faire passer en frappant un objet (palets, balles, ballons) le plus rapidement possible pour effectuer l'aller/retour avant les autres équipes. ***Disposition*** : 4 équipes de joueurs <u>fixes</u> en ligne, une couleur par équipe. Un objet par manche avec x aller/retour de l'objet ***Evolution*** : changer les objets 			

Etape 2	**Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis**
Verbe d'actions spécifiques	**Frapper pour faire glisser, pour faire rouler, pour faire rebondir, pour faire voler <u>A PLUSIEURS</u>**
Objectif pour l'enseignant (e)	*Amener les élèves à expérimenter en frappant pour faire rouler,……. avec…*
But pour l'élève:	Frapper pour faire rouler, pour faire rebondir, pour faire voler avec …
Jeu :	**Le duo avec obstacles**
Consignes :	« Frapper pour faire glisser, rouler, rebondir, frapper avec un autre élève »
Comportements attendus	- Participer activement, respecter les règles. - Coopérer ou s'opposer avec ses camarades. - Adapter son geste et ses stratégies en fonction des autres.
Dispositif et organisation :	**Avec obstacles**

Atelier *glisser* :	**Atelier *rouler* :**	**Atelier *rebondir* :**	**Atelier *voler* :**
A deux, s'envoyer, <u>entre deux plots</u>, le palet en le faisant glisser.	A deux, s'envoyer, <u>entre deux plots</u> : - le ballon avec le pied ; - la balle avec la crosse ; - la balle au sol avec la raquette.	A deux s'échanger avec une raquette, une pomme do, la main : - la balle ou ballon avec rebond au sol <u>dans une zone délimitée</u> ; - la balle ou ballon avec rebond au mur <u>dans une zone délimitée</u>.	A deux s'échanger, <u>par-dessus un obstacle (ex : banc)</u>, avec une raquette, une pomme do, la main la balle ou ballon de baudruche
			

<u>Matériel</u>	Cônes, palets, balles, ballons, ballons de baudruche, coupelles, cerceaux, chasubles Raquettes, mur, banc, poutre, crosses, clubs, maillets adaptés, « pom dom » ou « pom'do »
Variante	***Balle au but, 1c1 ou 2c2*** *Vers le tennis, le football, le hockey, le volley-ball* **But** : marquer plus de buts que son adversaire **Matériel** : terrain délimité, marquage des buts (plots), objet à choisir (palet & crosse, balle, ballon de baudruche…) **Evolution** : changement d'objet, avec obstacles 

Etape 3	**Expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché**
Verbe d'actions spécifiques	**Frapper pour faire glisser, pour faire rouler, pour faire rebondir, pour faire voler <u>A PLUSIEURS</u>**
Objectif pour l'enseignant (e)	*Amener les élèves à expérimenter en frappant pour faire glisser avec…*
But pour l'élève:	Frapper pour faire glisser, pour faire rouler, pour faire rebondir avec …
Jeu :	**L'échange**
Consignes :	« Frapper pour faire glisser, rouler, rebondir, frapper avec un ou plusieurs élèves »
Comportements attendus	- Participer activement, respecter les règles - Coopérer ou s'opposer avec ses camarades - Adapter son geste et ses stratégies en fonction des autres
Dispositif et organisation :	<u>But</u> : effectuer le plus d'échanges possibles. Les élèves sont par 2 face à face: - Mettre en place autant d'espaces de jeu que de binômes pour effectuer des échanges sans obstacles avec divers matériel*.  Frapper rouler Frapper rouler (balle) ou glisser (palet)  Frapper voler main Frapper voler - Ensuite, en fonction du jeu, un obstacle vertical* peut séparer les deux joueurs (pour péteca, raquette, ballon de baudruche), et un passage entre deux plots pour les roulés ou glissés. **Dans la cour, le gymnase… on peut tendre un élastique, de la rubalise, entre deux points fixes et placer les élèves de part et d'autre.* ****Matériel : 1 ballon de baudruche pour 2 ; 1 raquette par élève et des plots pour délimiter les espaces.*** ***On peut changer le type de balle petit à petit : ballons paille, balles en mousse, petites balles, balles de tennis.***
Matériel	Palets et crosses, balles, coupelles, ballons, raquettes ou pomme do, cônes
VARIANTE **3 contre 3, au hockey ou au football** Marquer plus de buts que l'équipe adverse. Situation de match, opposition à 3 contre 3 sur des terrains de 20 x 13 avec des buts sans zone ni gardien.	« Vous devez jouer contre l'équipe adverse en respectant les règles suivantes : jouer avec la crosse ou le pied, ne pas frapper ou pousser les autres. »  *Un tutorat avec des élèves de cycle 3 est envisageable.*