



COMPETENCE

Participer avec les autres à des jeux en respectant des règles simples dont il comprend l'utilité.

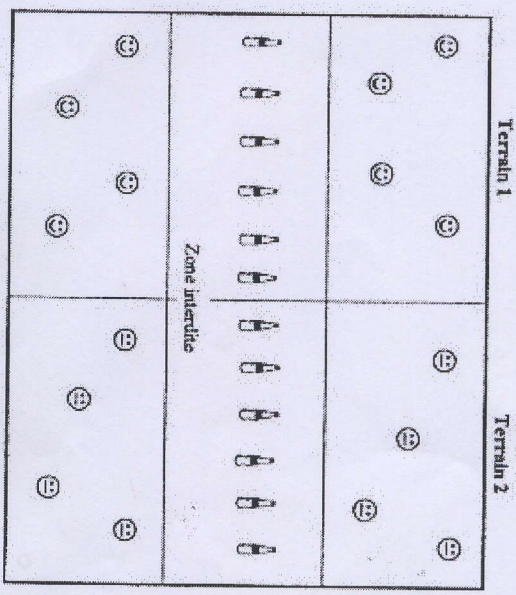
SAVOIRS & CONNAISSANCES

- Réaliser : Ajuster ses déplacements en fonction du trajet d'un mobile.
- Identifier : Prendre des informations sur le trajet des objets.
- Gérer : Evaluer le résultat des actions (les siennes et celles des autres).

But du jeu : Etre la première équipe à avoir abattu toutes les quilles à l'aide d'un ballon.

ABATTRE DES QUILLES

Aménagement



- 2 terrains / 2 x 6 quilles
- 2 équipes
- 2 ballons (1 par équipe)

Règles

- Défense d'entrer dans la zone interdite, sauf pour aller chercher le ballon immobilisé (dans ce cas revenir avec le ballon dans son camp).
- Jeu à la main.
- Engagement au signal (un joueur de l'équipe à le ballon).
- 1 point pour l'équipe qui abat la première toutes ses quilles.