

Il fazzoletto (Rubabandiera)

Compétences travaillées :

- réagir à un signal
- courir en adaptant son déplacement
- adopter une stratégie individuelle ou collective

Dispositif matériel	But, critères de réussite	Déroulement	Langue	Instructions
<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes face à face, espacées de 15 à 20 m - 1 meneur : le maître puis un élève - un foulard au milieu d'un cerceau entre les deux équipes - craie ou cônes pour placer les équipes 	<ul style="list-style-type: none"> - Au signal du meneur : <ul style="list-style-type: none"> > Aller récupérer le foulard sans se faire toucher par son adversaire pour obtenir le point > Empêcher son adversaire de ramener le foulard dans son camp pour obtenir le point ou le toucher si c'est le cas - Gagner le plus de points pour son équipe 	<ul style="list-style-type: none"> - Les équipes sont alignées face à face, le foulard est au milieu (à l'intérieur d'un cerceau) - Chaque joueur de chaque équipe choisit un mot issu d'une thématique annoncée par le meneur - Le meneur annonce un mot - Les deux joueurs appelés essaient de prendre et ramener le foulard dans leur camp, sans se faire toucher par l'adversaire 	<ul style="list-style-type: none"> - nombres, couleurs, jours de la semaine, mois de l'année, animaux, ... - prendere, toccare... - essere toccato... - il fazzoletto - rispondi e domanda - ascolta e gioca - prendere il fazzoletto, dare il fazzoletto... - portare il fazzoletto nella propria squadra - fare un punto, perdere... 	<ul style="list-style-type: none"> - "Fate due squadre l'una di fronte all'altra." - "Scegli un numero, una parola..." - "In mezzo c'è un fazzoletto. Quando senti il tuo numero, la tua parola... devi correre per essere il primo a prendere il fazzoletto. - "Il giocatore che prende per primo il fazzoletto deve portarlo nella propria squadra, senza farsi toccare dall'altro bambino. - "Il bambino che non ha preso il fazzoletto può correre per toccare il giocatore che torna nella propria squadra.
Variables didactiques : <ul style="list-style-type: none"> - Annoncer plusieurs nombres, mots... à la fois afin de faire participer plusieurs enfants. - Utiliser un autre champ lexical ou d'autres structures langagières (ex : appeler des questions, les réponses devant se manifester) - 2 cerceaux de couleurs différentes correspondant à chacune des équipes : amener le foulard dans une cible de la couleur de l'équipe (lancer ou déposer). - Possibilité de déplacer la cible en fonction de la difficulté à se déplacer. - Lancer réussi : 1 point supplémentaire - Autoriser des stratégies : faire des passes... - Faire des passes à toute son équipe. 				