

## Faire évoluer l'organisation **C**orporelle

<b>Manipulation</b>	avec les pieds, les mains, sans les mains ...
<b>Latéralité</b>	avec le pied gauche, la main droite, ...
<b>Actions</b>	dribbler, tirer, lancer, passer, rattraper Précision...

## Faire évoluer le rapport aux **A**utres

<b>Fonction des élèves</b>	arbitre, joueur, organisateur
<b>Rôle des joueurs</b>	partenaire, adversaire attaquant, défenseur Réversibilité ou non du rôle ....
<b>Nombre</b>	privilégier les situations en surnombre pour l'attaque (la défense étant souvent très efficace)
<b>Forme</b>	Equipe, spontané, imposé, homogène, hétérogène.... ...
<b>Répartition</b>	Face à face, en dispersion (interpénétration des espaces), en relai ...
<b>Règles</b>	Actions permettant de marquer : Toucher , prendre un foulard, , délivrer.... Actions autorisées : toucher, plaquer, ...

## Faire évoluer le **M**atériel : l'utilisation d'engins

<b>Nombre</b>	Nombre de ballons dans le jeu,
<b>Type d'engins</b>	Ballon, freesbee, cross, batte....
<b>Forme et qualité</b>	Ballon léger, ballon mou, ballon spécialisé (basket, hand ball, rugby, football...)
<b>Règles</b>	Manipulation (pieds, mains, par l'intermédiaire d'un engin) Engins permet de neutraliser adversaire (ballon touche) Actions possibles : intercepter, passer, dribbler, faire rebondir

## Faire évoluer l'**E**space Le milieu et l'aménagement matériel

<b>Terrain</b>	Extérieur/intérieur Dimension : agrandir, rétrécir Qualité : cour de récré, gymnase, herbe Présence d'un filet, hauteur du filet Matérialisation de type ligne ou plot... ...
<b>Cibles</b>	Type : Joueur joker (ex : la balle au capitaine) Caisse, panier, but HB, but foot, ligne, objet à attraper pour neutraliser l'adversaire (foulard, cordelette)... Nombre Taille Emplacement Distance à parcourir entre deux cibles ...
<b>Zone d'actions</b>	Zone d'attaque/ zone de défense Zone d'action spécifique (ex zone de passe obligatoire...) Espaces séparés/interpénétrés ...
<b>Matérialisation réglementaire</b>	Zone interdite (ex HB) Zone d'invulnérabilité ou zone refuge Camps Zones de passages obligatoires

# C.A.M.E.T.I EN JEUX ET SPORTS COLLECTIFS

## Faire évoluer le **T**emps

<b>durée</b>	Plus ou moins longs
<b>Nombre d'essais</b>	Plus ou moins d'essais pour marquer : j'ai 5 essais combien de fois ai-je réussi à traverser sans me faire prendre le foulard, combien de fois l'équipe a-t- elle tenté de tirer, combien de fois a-t- elle marqué ?
<b>Fin du match</b>	Plus d'objets ou d'opposants ou fin du match à la durée

## Faire évoluer les **I**ntentions

En jeux et sports co le projet des élèves et surtout de l'équipe peut évoluer selon qu'il souhaite

- \* gagner : mon équipe a gagné
- \* Améliorer le score : diminuer ou augmenter l'écart de points
- \* réussir une action le plus de fois possible sur X essais
- ...

*L'évolution de l'intention doit s'appuyer avant tout sur le score bien plus que sur la victoire ou la défaite...*