

FICHE – JEU – TITRE : esquive ballon

Objectifs :

Tirer - Esquiver
S'organiser dans l'espace par rapport à la position du ballon
Réagir vite

Niveau :

C1 / C2 / C3

Espace :

intérieur / extérieur
petit / moyen / grand
milieu naturel

Durée :

5 min

Intensité :

actif / très actif
calme / très calme

Matériel :

5-10 balles ou ballons (pour avoir une réserve)
plots pour délimiter le(s) terrain(s)

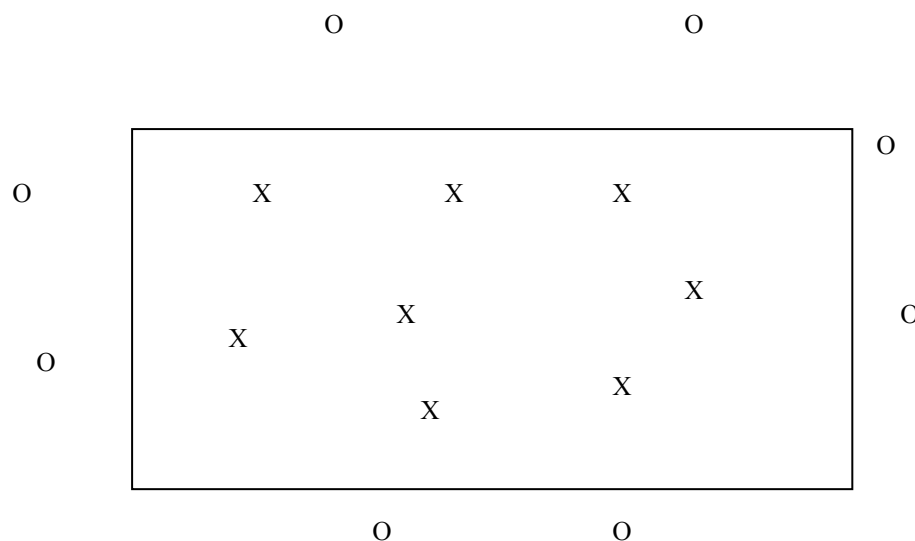
Famille :

Environnement fixe
Tâches individuelles
Tâches indiv. en gpe
Opposition collective
Coopération
Socialisation
Créativité
Stratégie
Adresse
Agilité, équilibre
Force
Vitesse
Endurance
Locomotion
complexe

Dispositif :

X : Lapins

O : Chasseurs



Opérations : déroulement – règles - variantes

Classe en 4 équipes : 2x2 groupes : lapins – chasseurs. (2 jeux en parallèle).
Le terrain est bien délimité.
1 ballon par équipe de chasseurs.
Deux possibilités :
- soit tout lapin touché par le ballon devient chasseur
- soit le chasseur marque 1 point à chaque lapin touché (temps limité).
Les enfants doivent rester dans leur camp.
Avoir une réserve de ballons pour avoir toujours un ballon en jeu, pour le dynamiser.

Variantes :

Lancer les balles avec une seule main (celle avec les enfants écrivent ou l'autre).
Faire varier le nombre de ballon pour augmenter les possibilités de tirs.
Varier la taille du terrain (augmenter pour rendre le lancer plus précis, diminuer pour augmenter le déplacement des lapins).
Possibilité de faire un concours entre les deux équipes jouant en parallèle : la gagnante est celle qui a touché le plus de lapins en un certain laps de temps.

Ressources mobilisées :

Informationnelles+++
Kinesthésiques
Energétiques +++
Affectives +
Sociales +++
Biomécaniques

But – critères de réussite :

Toucher tous les lapins
Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de lapins ou au coup de sifflet de l'arbitre.