

Lancer de précision



1-2P

- ⇒ Se concentrer sur une cible à atteindre
- ⇒ Lancer en visant une cible

3-4P

- ⇒ Coopérer avec différents partenaires et adversaires
- ⇒ Lancer avec précision pour atteindre une cible

5-6P

- ⇒ Lancer avec précision et de manière variée
- ⇒ S'organiser avec ses partenaires dans un projet collectif



1-2P

Matériel nécessaire : ballons divers (mousse, plastique...), cônes,



Chasse aux cônes

Des cônes sont disposés sur un banc/caisson et chaque équipe tente de faire tomber les cônes dans le camp adverse à l'aide d'une balle.

Attention délimiter une zone interdite et une seule balle par élève.

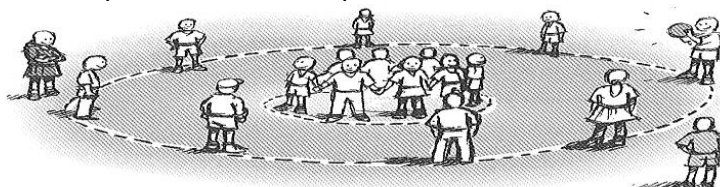
Matériel : Un ballon/élève, banc/caisson

Variante : modifier la hauteur des cibles (sur un caisson, deux bancs l'un sur l'autre...)



Ballon forteresse

2 équipes s'affrontent, l'une défend sa forteresse en cherchant à empêcher tout ballon d'y entrer à l'aide de toutes les parties de leur corps. Les défenseurs sont en cercle tournés vers les attaquants.



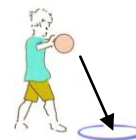
Course au dé

Faire tourner le plus de fois le dé !

Chaque numéro correspond à un atelier où l'on doit faire passer la balle à travers un cerceau. L'atelier est réussi lorsque l'on a réussi à envoyer deux fois sa balle dans le cerceau.



- 1) au sol avec un gros ballon
- 2) aux espaliers avec un gros ballon
- 3) aux anneaux avec un gros ballon
- 4) au sol avec un anneau
- 5) aux anneaux avec une boulette en papier/petite balle
- 6) aux espaliers avec une boulette en papier/petite balle



Variante : être le 1er à avoir réussi les 6 côtés du dé.

3-4P

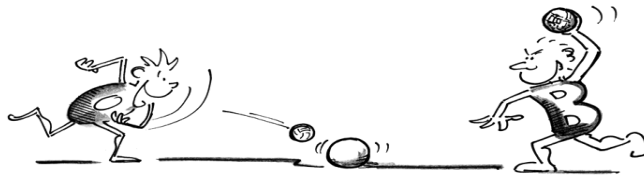
Matériel nécessaire : ballons divers (mousse, plastique...), cônes, blocs/quille bois,



Rollmop

Lancer son ballon pour faire avancer le ballon géant (ballon de basket) derrière la ligne du fond de terrain

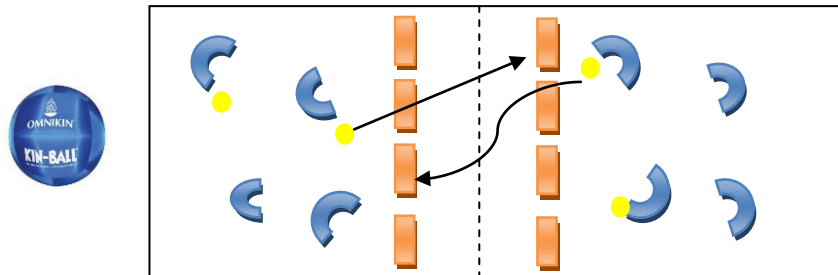
Variante : deux équipes s'affrontent et tentent de faire passer le ballon géant dans le terrain adverse.



Jeux

Planètes et les satellites

Chaque équipe doit tenter de faire tomber le plus vite possible les satellites adverses avant de s'attaquer à la planète située au fond du terrain. Les satellites sont des blocs de bois (ou cônes) et la planète est un gros ballon (medicine-ball) posé sur des cônes.

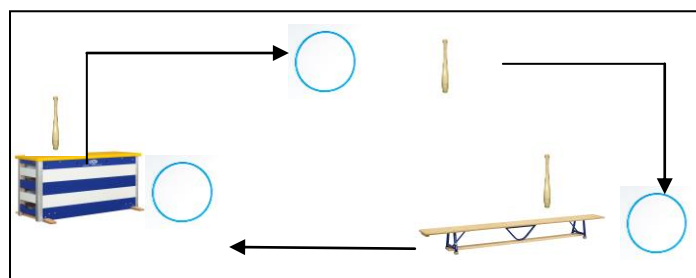


Parcours technique

La course aux quilles

Epreuve combinant de la course et des zones de lancer où il faut faire tomber une quille. Le lanceur doit garder les pieds à l'intérieur du cerceau. Si je réussis à toucher la quille je dois la repositionner au même endroit avant de poursuivre le circuit.

- 1) sur un caisson
- 2) un banc
- 3) au sol



5-6P

Matériel nécessaire : ballons divers (mousse, plastique...), piquets, anneaux



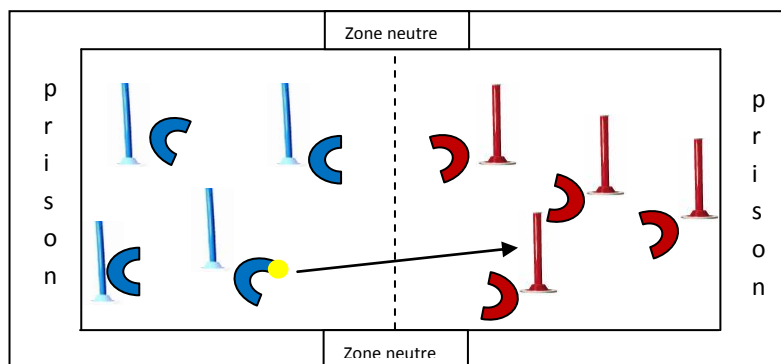
Balle camp piquet

Une variante du traditionnel jeu de balle camp, chaque joueur doit défendre son piquet si celui-ci tombe, le joueur doit déplacer son piquet dans la zone neutre (milieu de terrain) avant d'aller dans la zone des prisonniers (terrain adverse).

Attention il est interdit de toucher directement avec le corps son piquet, on ne peut pas arrêter un piquet qui est sur le point de tomber.

La victoire revient à l'équipe qui a le moins de prisonniers.

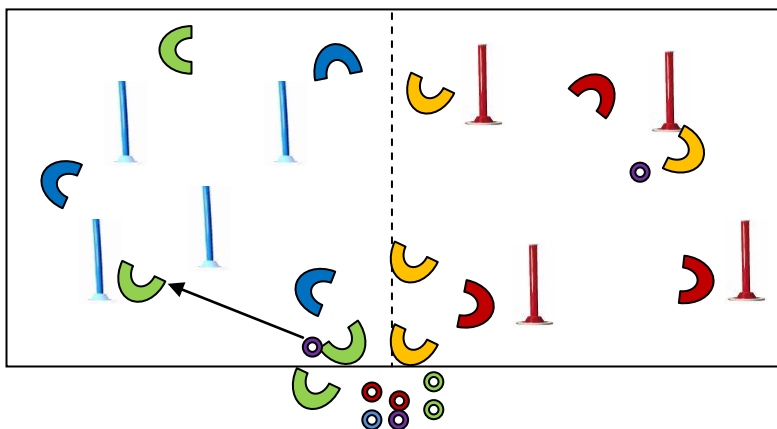
Variante : ajouter plusieurs balles durant le jeu, un joueur devient « bouclier » pour ses camarades et protège les piquets



Les perles

Deux équipes s'affrontent, une équipe cherche à marquer des points en enfilant des perles (anneaux) sur les poteaux (piquets/cônes). Les défenseurs vont devoir les empêcher en posant une main sur le sommet du poteau. Une fois qu'une perle a été enfilée, l'attaquant doit aller en chercher une autre.

Attention, les attaquants ne peuvent pas se déplacer avec un anneau dans les mains, les défenseurs ne peuvent pas intercepter les passes.



Multicibles

Lancer son ballon contre un couvercle de caisson puis le rattraper. Si le ballon est rattrapé, on peut aller le déposer dans un panier (petite caisse, parapluie, seau...).

Variantes : par équipe, vider sa caisse de ballon le plus vite possible, différentes tailles et textures de balles, distance entre le lanceur et le caisson/panier.

