

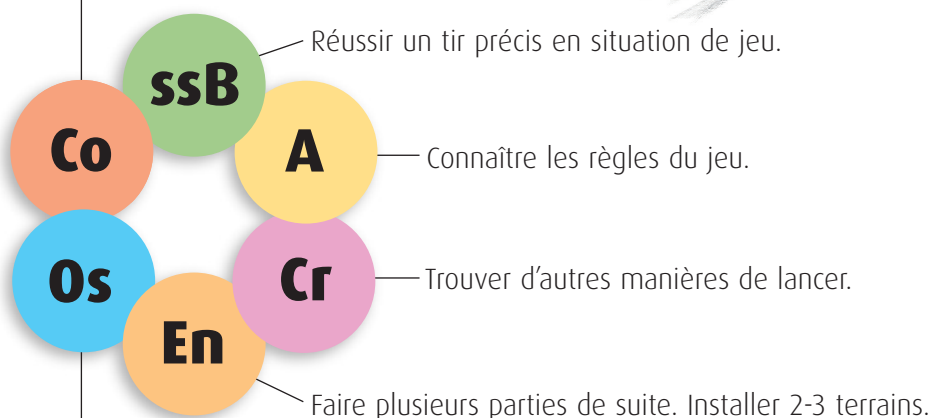
Jeu de lancers I

Développer de nouvelles formes de jeu

6-8 ans



Organiser les tirs du groupe pour déjouer les gardiens.

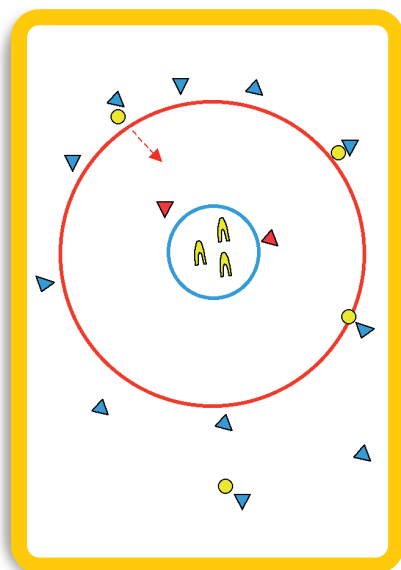


Arrêter ou dévier les tirs pour protéger son château.

55

Jeu de lancers I

JOUER (p. 2)



BALLON-CHÂTEAU

Matériel:

Balles, quilles, corde (=mur d'enceinte).

Descriptif:

Un groupe de joueurs se trouve à l'extérieur d'un grand cercle (ou carré).

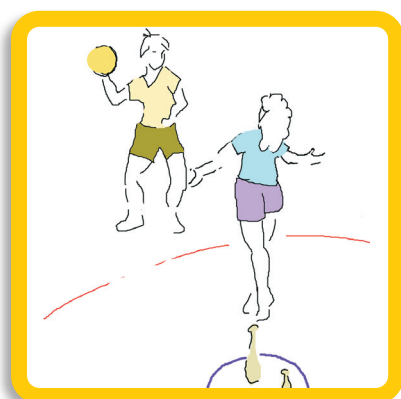
Le château (3-4 quilles + corde) placé au centre du cercle est protégé par 2 gardiens.

Par des tirs précis, les joueurs doivent faire tomber toutes les quilles.

Règle:

Les joueurs doivent être à l'extérieur du cercle pour tirer.

Les gardiens ne peuvent pas franchir le mur du château.



Vise une quille pour détruire le château!

L'élève lance-t-il avec précision?

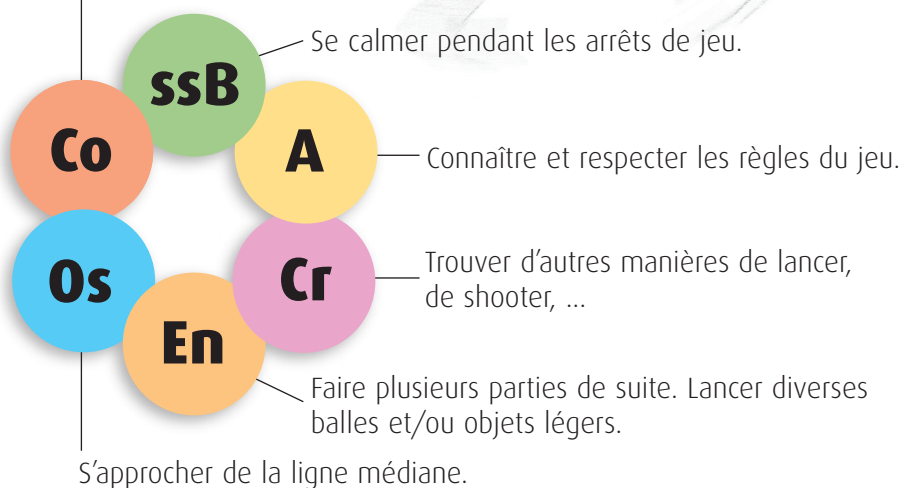
Jeu de lancers II

Développer de nouvelles formes de jeu

6-8 ans

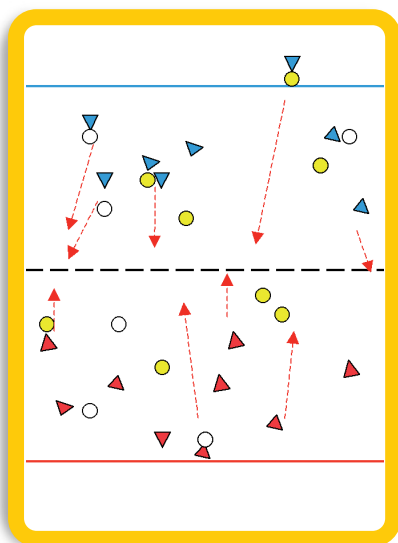


Signaler la fin de la partie aux coéquipiers distraits.



Jeu de lancers II

JOUER (p. 2)



BATAILLE DES BALLEES

Matériel:

Balles.

Descriptif:

La salle est partagée en deux camps par la ligne médiane.

Les élèves et les balles sont répartis dans les camps.

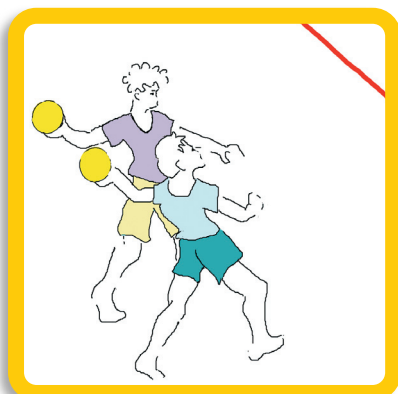
Au signal de début de partie, les élèves doivent débarrasser leur camp de toutes les balles qui s'y trouvent.

Au signal de fin de partie, les élèves doivent cesser de tirer et aller s'asseoir sur la ligne au fond de leur terrain.

Règle:

La première équipe assise au signal gagne 2 points.

L'équipe qui a réussi le mieux à se débarrasser des balles gagne 1 point par balle en moins.



Lance les balles chez les adversaires!

L'élève lance-t-il dans les zones adverses inoccupées?

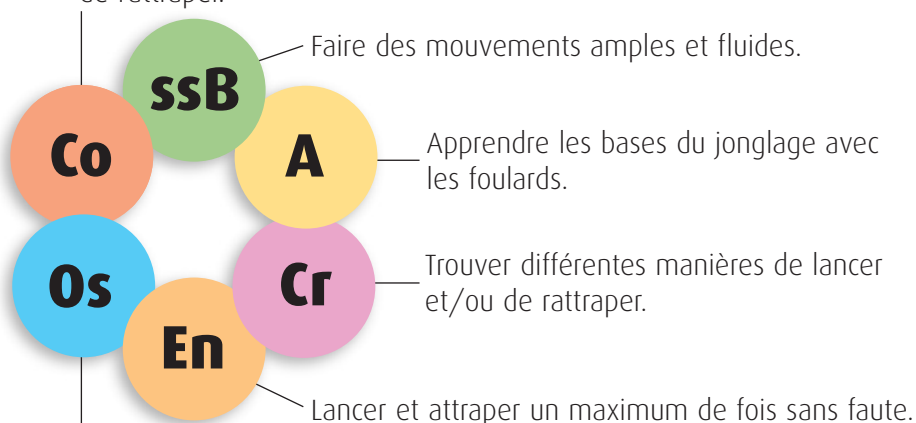
Avec des foulards

Lancer et attraper

6-8 ans



Lancer ou lâcher le foulard pour permettre à son partenaire de l'attraper.



Faire des mouvements amples et fluides.

Apprendre les bases du jonglage avec les foulards.

Trouver différentes manières de lancer et/ou de rattraper.

Lancer et attraper un maximum de fois sans faute.

Lancer et attraper plusieurs foulards.

57

Avec des foulards

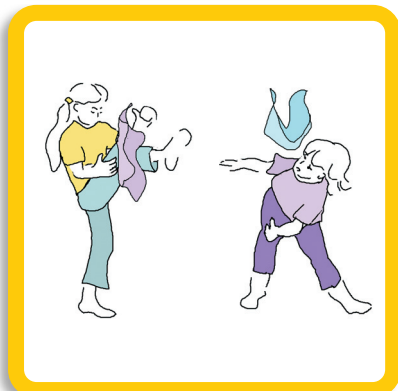
JOUER (p. 4)



Au signal, ouvre les yeux et attrape le foulard!

L'élève attrape-t-il le foulard avant qu'il ne touche le sol?

Changer de main et de position de départ.



Réceptionne avec différentes parties du corps!

Réussit-il avec au moins 4 parties du corps ?

Et en alternant ?

À faire seul ou par 2.



Lance d'une main et attrape avec l'autre!

Le mouvement est-il symétrique et harmonieux ?

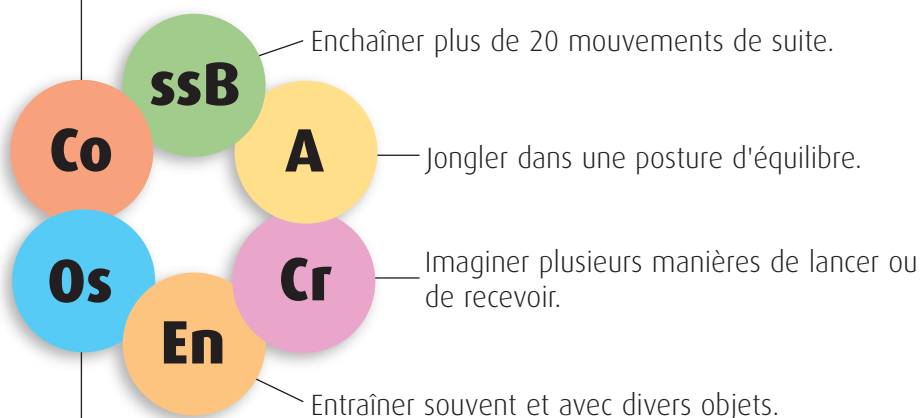
Jongler avec divers objets

Entraîner des habiletés motrices

6-8 ans



Par groupe de 3-6 élèves: maintenir en l'air plusieurs ballons de baudruche.



Montrer un enchaînement.

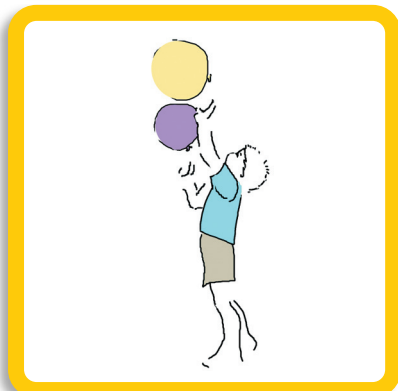
Jongler avec divers objets

JOUER (p. 4, 5, 8)



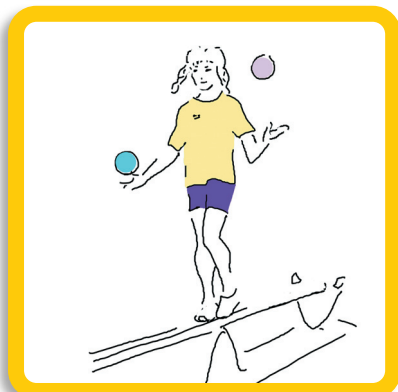
Jongle avec 2 foulards!

Les foulards décrivent-t-ils un 8 lorsqu'ils volent?



Jongle avec 2 ballons de baudruche!

L'élève maintient-il les 2 ballons en l'air pendant au moins 10 secondes?



Jongle avec 2 balles!

Arrive-t-il à jongler en restant en équilibre sur un banc, sur un bloc de bois, sur la poutrelle, ... ?

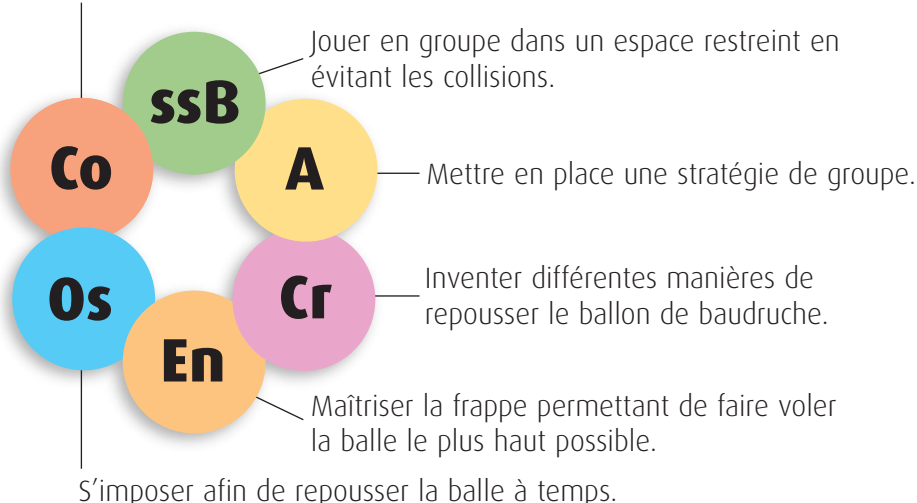
Ballons de baudruche

Jouer en groupe

6-8 ans

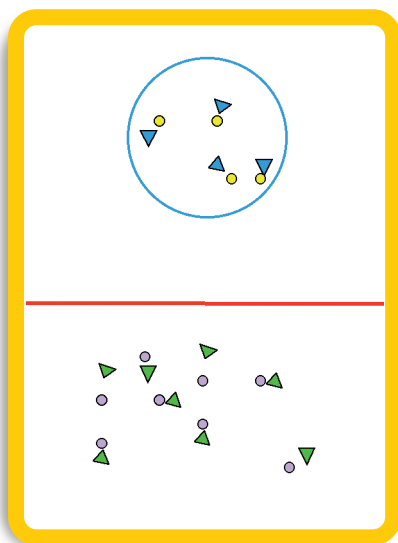


S'associer afin de maintenir le maximum de ballons en l'air.



Ballons de baudruche

JOUER (p. 5)



BALLONS VOLANTS

Matériel:

Ballons de baudruche, cordes (limites).

Descriptif:

Par groupe de 3-5 élèves (terrain délimité).

Au début du jeu: chaque élève engage son ballon en le frappant, puis tente de maintenir en l'air tous les ballons du groupe.

À la fin de la partie (1 minute) combien de ballons sont-ils encore en jeu?

Augmenter progressivement le nombre d'élèves par groupe.

Variante:

Ne pas frapper 2 fois de suite le même ballon.

Règle:

Ne pas récupérer les balles qui sont au sol.

Respecter les limites du terrain.



Maintenez un maximum de ballons en l'air pendant 1 minute!

Après 3 tentatives, le groupe peut-il mettre en place une stratégie afin d'améliorer sa performance?

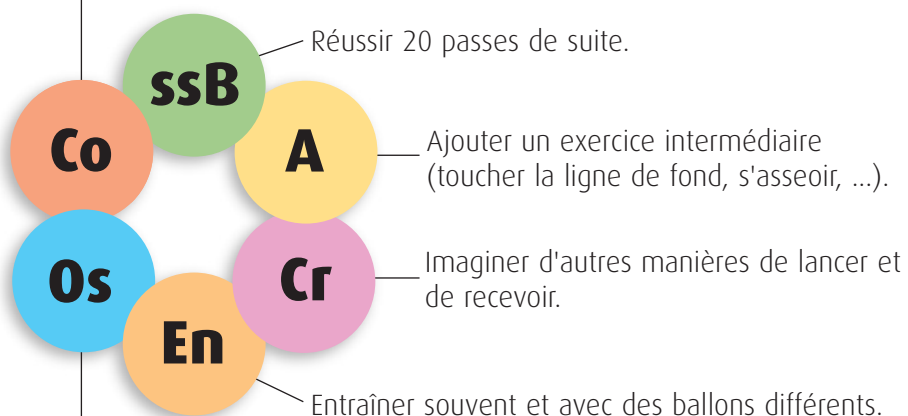
Jouer à deux

Développer de nouvelles formes de jeu

6-8 ans



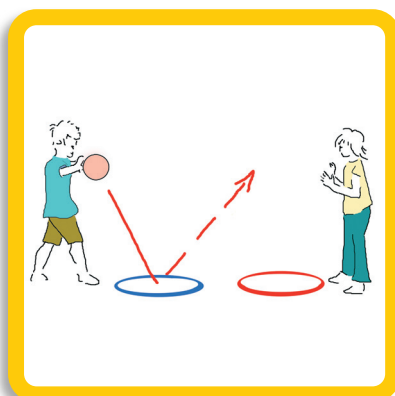
Jouer à 2 contre 2.



Compter les points lors d'un match, d'un tournoi.

Jouer à deux

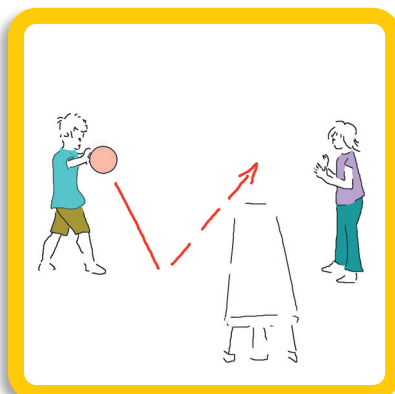
JOUER (p. 5, 16)



Faites-vous des passes avec rebond dans un cerceau!

Le lanceur pousse-t-il le ballon à 2 mains (départ à hauteur des épaules)?

Le receveur se déplace-t-il assez tôt pour réussir à bloquer la balle?



Fais rebondir le ballon dans ton camp afin qu'il franchisse le banc!

Lance-t-il à la bonne distance par rapport au banc?



Bloque le ballon lancé par l'adversaire!

Le défenseur sait-il anticiper et se déplacer rapidement?

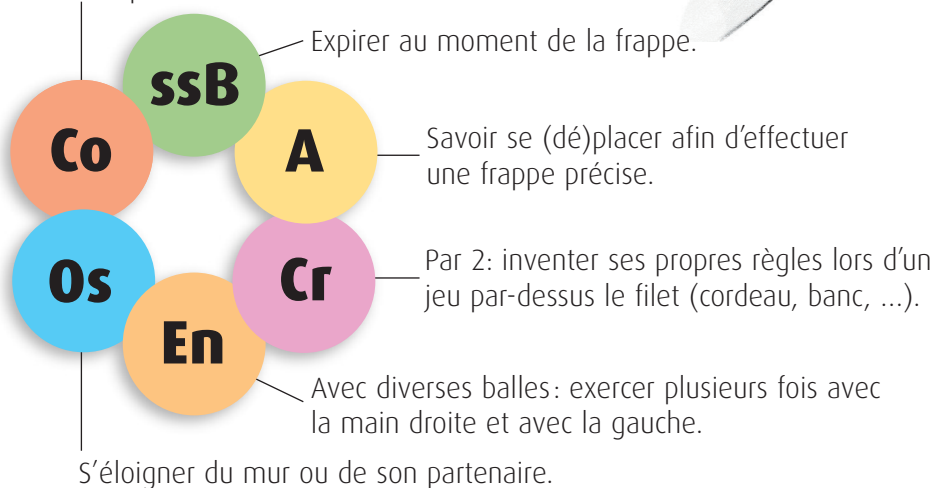
Jouer avec une planche (GOBA)

S'initier aux jeux de renvois (mini-tennis)

6-8 ans



Doser sa force de frappe pour permettre à son partenaire de réussir.



61

Jouer avec une planche (GOBA)

JOUER (p. 6, 7, 38, 39)



Fais rebondir ta balle sur le GOBA*

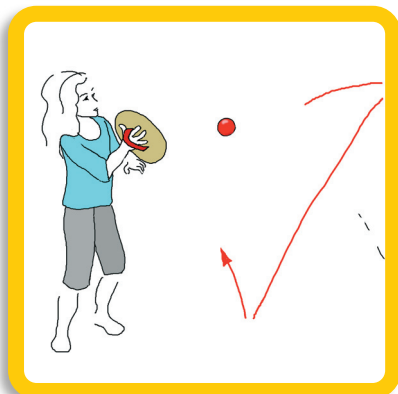
**planchette munie de 1-2 bandes élastiques de fixation*

L'élève réussit-il 6-8 rebonds de suite?
Et avec le GOBA fixé à l'autre main?



Lâche la balle puis frappe-la après un rebond!

Après la frappe, peut-il rattraper la balle avec la main libre?



Après un rebond au sol, envoie ta balle contre le mur!

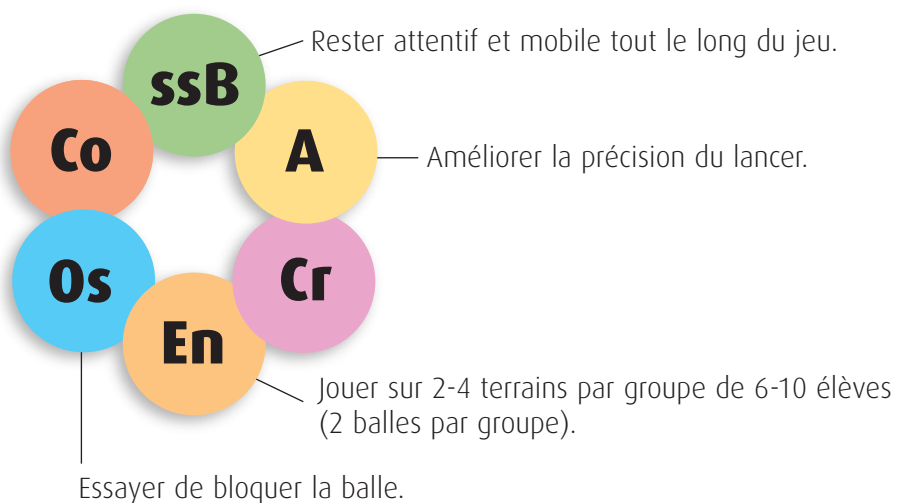
Parvient-il à enchaîner plusieurs fois: sol-frappe-mur-sol-frappe-mur-...?

Par 2: réussissent-ils plusieurs échanges avec puis sans rebond?

Variante de balle assise I

Améliorer sa vision périphérique

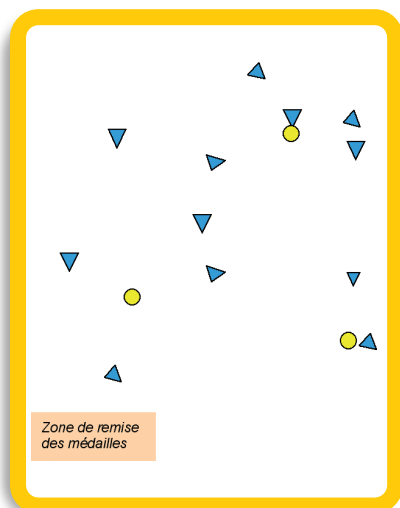
6-8 ans



62

Variante de balle assise I

JOUER (p. 9)



LES MÉDAILLÉS

Matériel:

3-4 balles mousse, sautoirs.

Descriptif:

Par des tirs précis, chacun cherche à toucher les autres.

L'élève touché ne s'assied pas, il continue de jouer.

L'élève qui réussit à toucher un joueur ou à bloquer la balle gagne une médaille (sautoir).

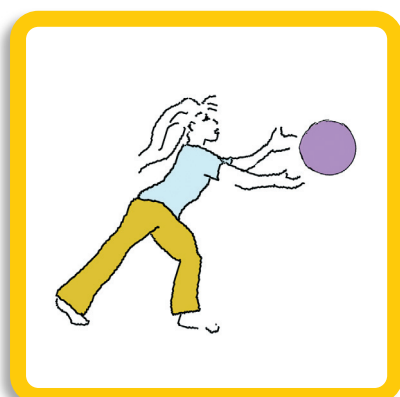
Règle:

Ne pas viser la tête.

Respecter les limites du terrain et la zone de remise des médailles.

Rendre une médaille lorsque l'on se fait toucher.

Ne pas avancer balle en main.



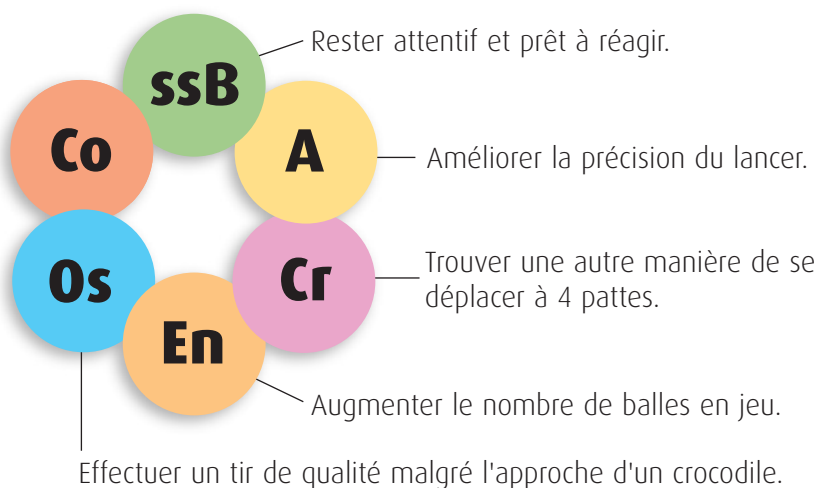
Prépare-toi à bloquer la balle!

L'élève accepte-t-il d'être touché (rendre un sautoir)?

Variante de balle assise II

Éveiller le sens du fair-play

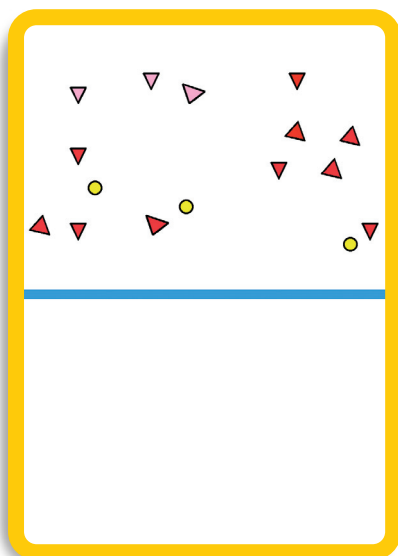
6-8 ans



63

Variante de balle assise II

JOUER (p. 9)



BALLE CROCODILE

Matériel:

2-4 balles mousse.

Descriptif:

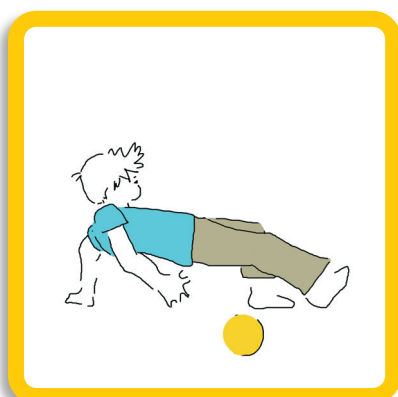
Le jeu se déroule dans une moitié de salle.

L'élève touché doit se déplacer à 4 pattes, il pourra se relever si:

- Il attrape une balle
- Il touche le mollet d'un joueur; ce dernier deviendra «crocodile» à sa place.

Règle:

Ne pas marcher balle en main, même si un crocodile s'approche.



Évite les balles et prends garde aux crocodiles!

L'élève accepte-t-il le changement de rôle?

Respecte-t-il les règles du jeu?

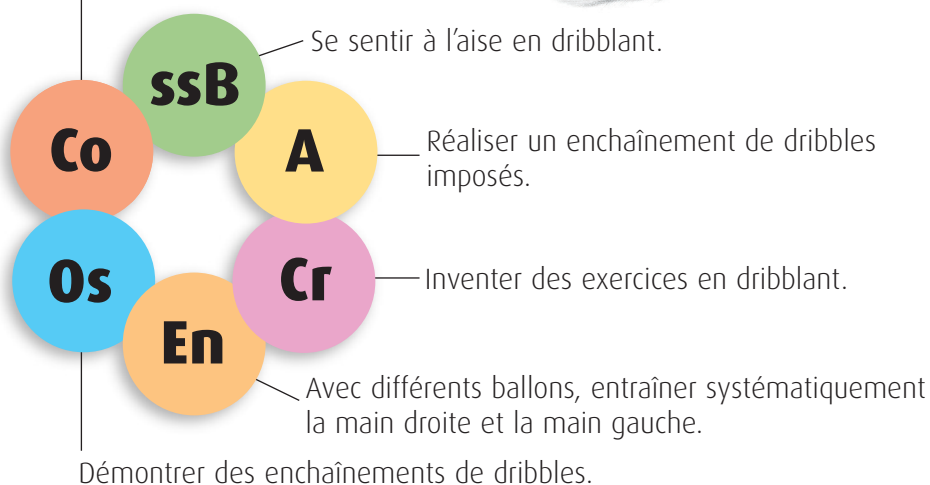
Dribbler

Entraîner les habiletés motrices spécifiques

6-8 ans



Dribbler par petits groupes en étant synchronisés.



Dribbler

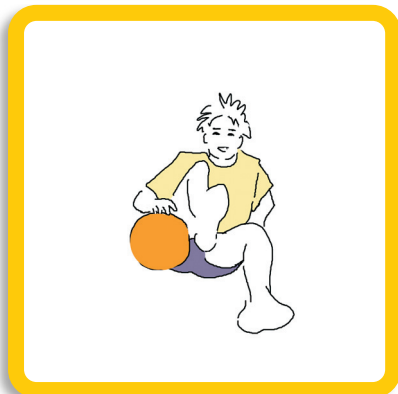
JOUER (p. 10)



Dribble sans crisper ta main!

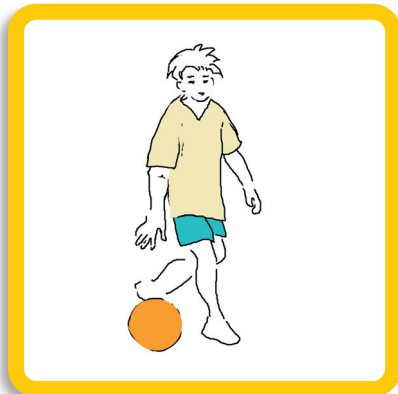
L'élève dribble-t-il en poussant la balle sans la frapper?

Et avec l'autre main?



Change de position sans t'arrêter de dribbler!

Continue-t-il à dribbler lors du changement de position?



Dribble en regardant où tu vas!

L'élève arrive-t-il à dribbler en se déplaçant et en détachant son regard du ballon?

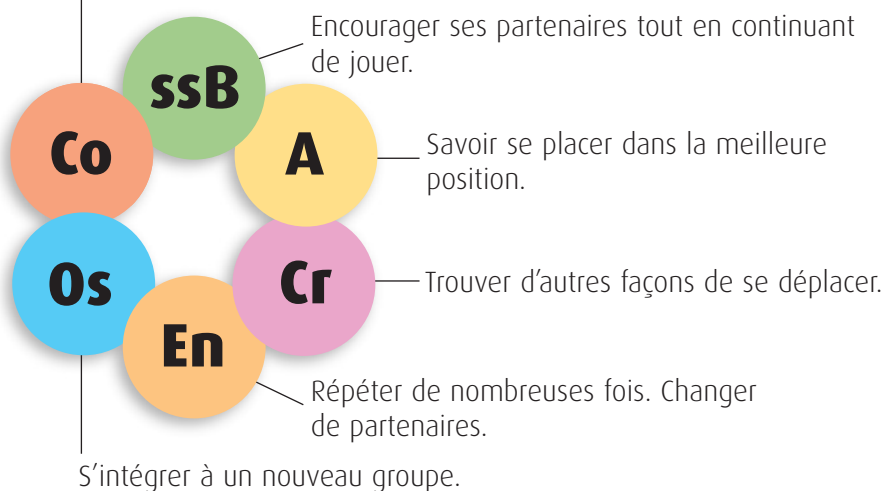
Se déplacer dans les jeux

Observer et s'intégrer au groupe

6-8 ans



Écouter les remarques des autres et en tenir compte.



65

Se déplacer dans les jeux

JOUER (p. 10, 15, 25)



Courez par 3 en restant sur une ligne!

L'élève du centre sait-il se placer pour maintenir l'alignement?



Passes ta balle et va te placer derrière la colonne d'en face!

Change-t-il de place immédiatement après sa passe?



Déplacez-vous en dribblant comme des «frères-jumeaux»!

Les jumeaux (ou triplés) restent-ils unis pendant l'exercice?