

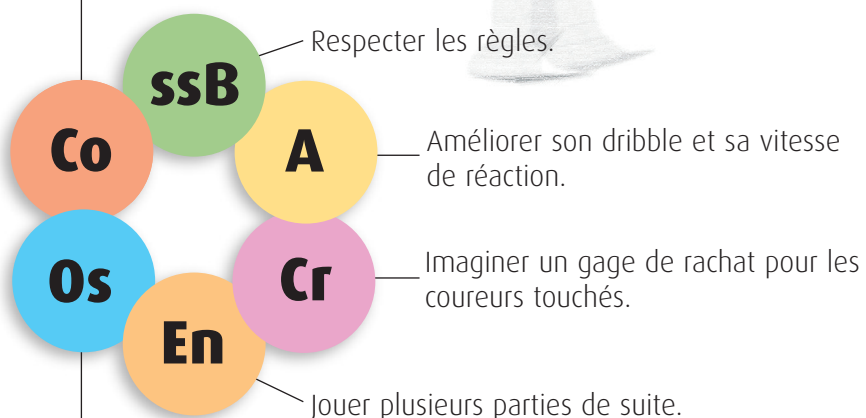
Jouer en dribblant

Jouer avec loyauté

6-8 ans



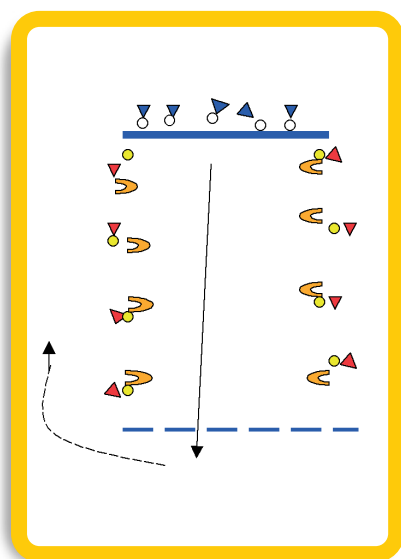
S'associer pour être l'équipe ayant réussi le plus de traversées.



S'élancer dans la première vague de coureurs.

Jouer en dribblant

JOUER (p. 11)



LES TRAVERSÉES

Matériel:

Balles mousse, ballons volley, cônes.

Descriptif:

Les coureurs, avec un ballon chacun, doivent tenter de traverser le terrain en dribblant.

Les tireurs, placés chacun derrière un cône, tentent de toucher les coureurs en roulant une balle mousse.

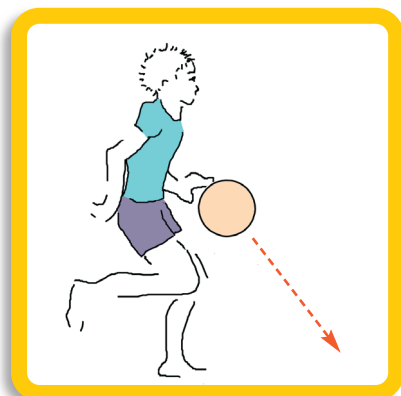
Pour réussir une traversée, il ne faut ni se faire toucher, ni interrompre son dribble.

Qui réussira le plus de traversées en 2 minutes ?

Règle:

Ne tirer que depuis son cône.

Le coureur touché retourne au départ.



Cours en dirigeant ton dribble vers l'avant!

L'élève sait-il réagir sans interrompre son dribble ?

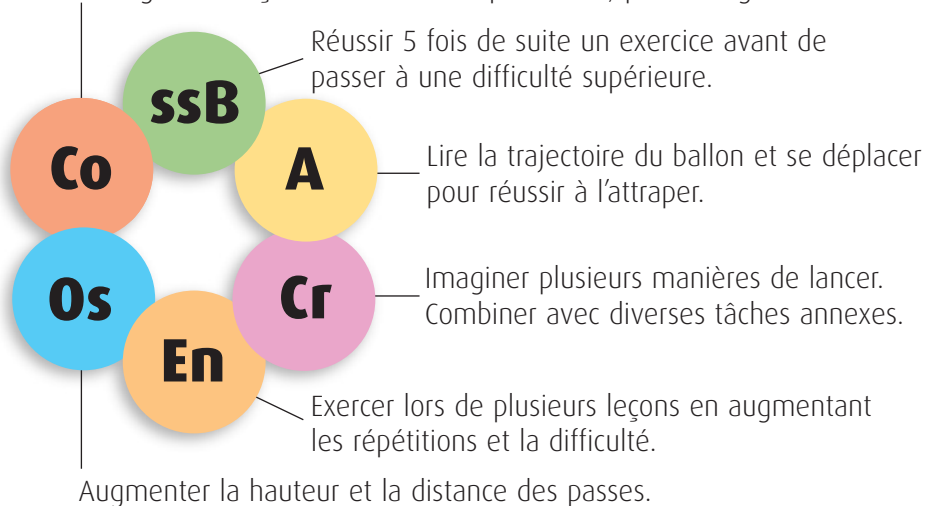
Jeux de balles avec les mains

Améliorer le lancer-recevoir

6-8 ans



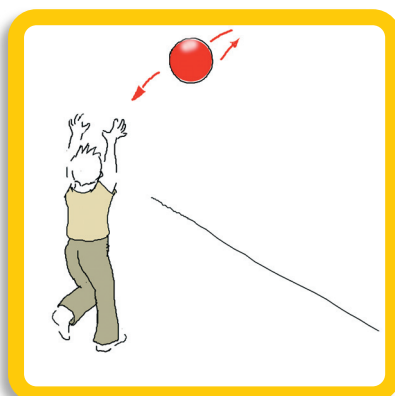
Enseigner sa façon de lancer à un partenaire, puis changer les rôles.



67

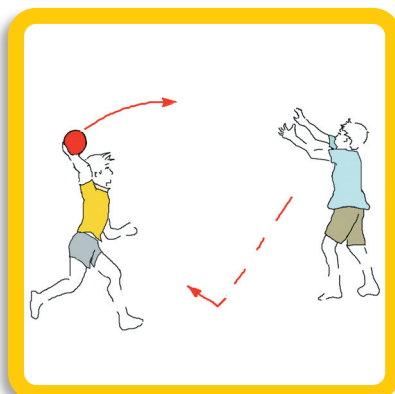
Jeux de balles avec les mains

JOUER (p. 14, 16)



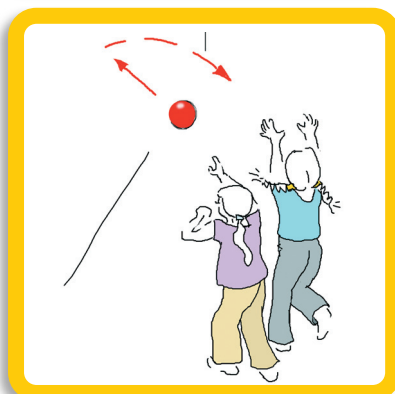
Lance ton ballon contre le mur, rattrape-le 10 fois de suite puis laisse ta place à ton partenaire !

L'élève lance-t-il la balle par le haut (=coude au minimum à hauteur d'épaule)?



Faites-vous des passes : avec rebond, en sautant, à 2 mains, etc.!

Chacun réceptionne-t-il en douceur (=en accompagnant la fin de la trajectoire du ballon)?



Lance le ballon contre le mur afin que ton partenaire puisse l'attraper !

L'élève qui rattrape est-il placé sous le ballon lorsqu'il arrive?

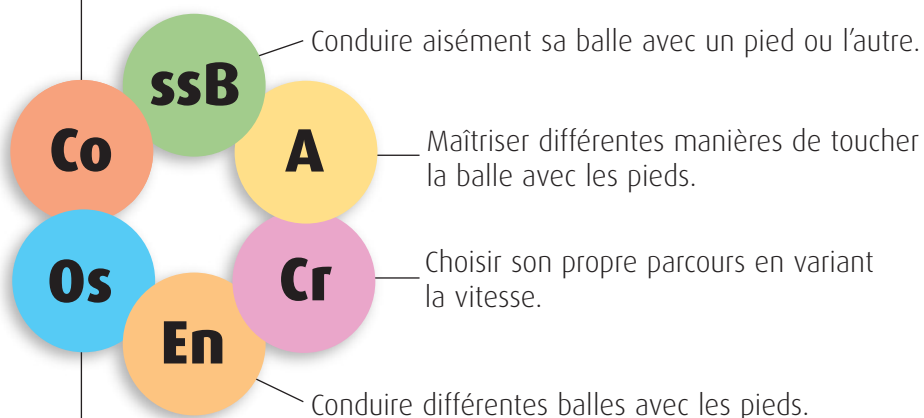
Jeux de balles avec les pieds

Développer le toucher de balle

6-8 ans



Au signal, échanger sa balle contre celle du joueur le plus proche.

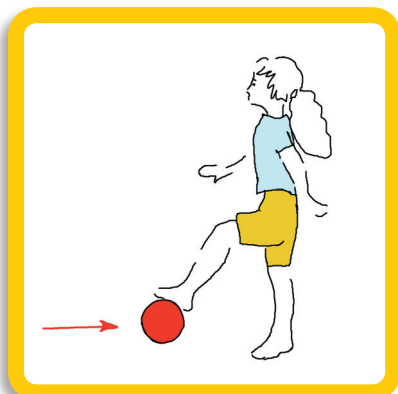


Se déplacer, balle au pied, tous ensemble et dans un espace limité.

68

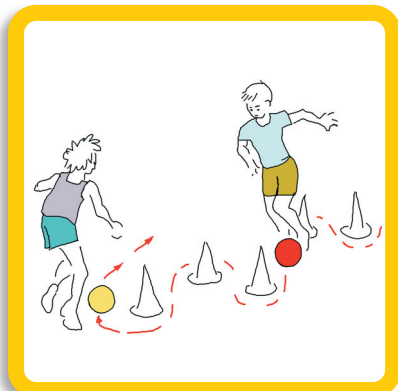
Jeux de balles avec les pieds

JOUER (p. 18, 19)



Arrête la balle avec les pieds quand tu le décides!

L'élève arrive-t-il aussi à stopper sa balle au signal (auditif, tactile ou visuel)?



**Slalome entre les cônes!
Essaie avec l'autre pied!**

Sans toucher les cônes, réussit-il son parcours avec un pied, avec l'autre, en alternant?



Conduis ta balle au milieu de tes camarades sans faire de collision!

Maîtrise-t-il sa balle même s'il la quitte des yeux?

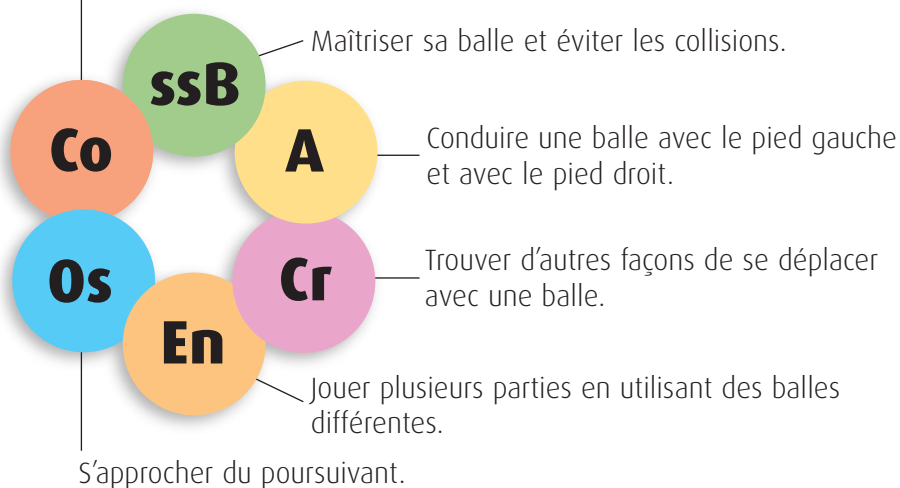
Jouer balle au pied

Améliorer sa coordination en adaptant ses déplacements

6-8 ans



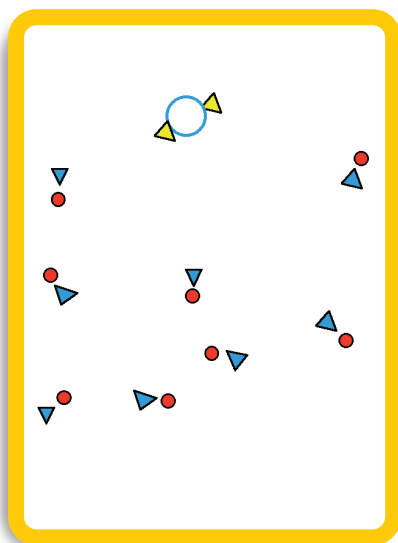
À 2 poursuivants: s'associer pour réussir à atteindre un joueur.



69

Jouer balle au pied

JOUER (p. 18-20)



POURSUITE FOOT

Matériel:

Balles, cerceau.

Descriptif:

Dans un espace délimité, tous les joueurs se déplacent (balle au pied).

Au signal, chacun doit échanger sa balle contre celle de son voisin direct.

Dès que la maîtrise de balle est suffisante: introduire 1-3 poursuivants (sans ballon) qui doivent toucher le ventre (le dos, l'épaule, ...) d'un dribbleur. L'élève touché donne sa balle à son poursuivant et endosse le rôle de poursuivant.

Règle:

Pas de retouche directe.

Variante:

Les 2 poursuivants tiennent un cerceau avec lequel ils doivent emprisonner un joueur. Le prisonnier prendra alors la place d'un des 2 poursuivants.



Conduis ta balle avec le pied en évitant les rencontres!

Le joueur quitte-t-il sa balle des yeux sans devoir la stopper?

Donne-t-il spontanément sa balle à celui qui le touche?

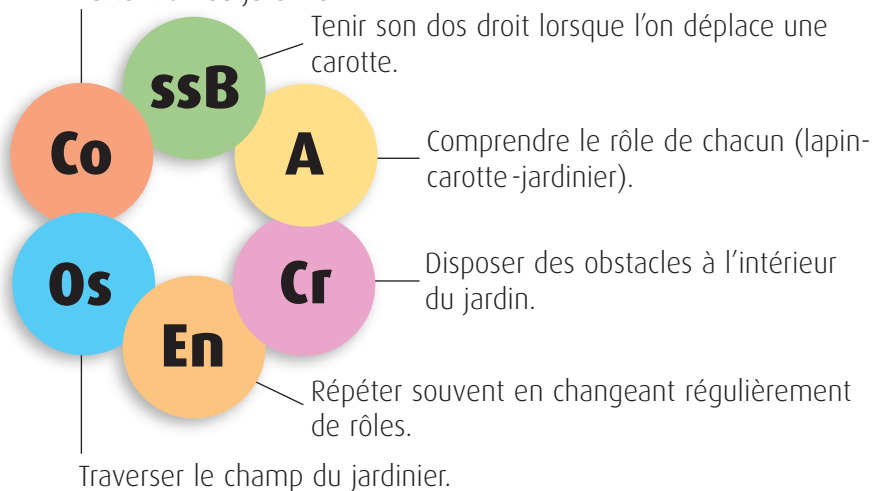
Poursuite entraide

Développer des stratégies d'observation

6-8 ans



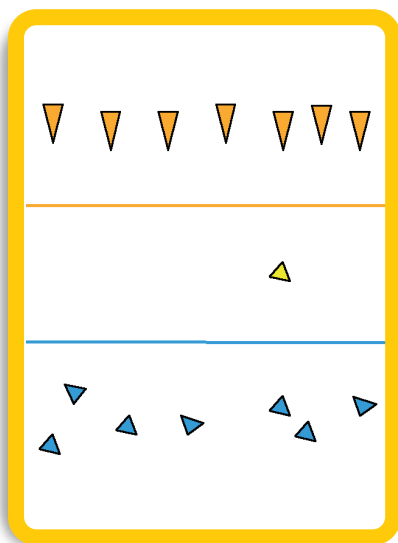
Par groupe (2-3): inventer une stratégie afin de détourner l'attention du jardinier.



70

Poursuite entraide

JOUER (p. 25)



Règle:

Le jardinier ne peut entrer ni dans le terrier, ni dans le jardin.

Une carotte ne peut pas se déplacer toute seule.

LAPINS ET CAROTTES

Matériel:

1-2 sautoirs (1-2 jardiniers).

Descriptif:

La salle est partagée en 3 zones : 1 jardin (6-8 élèves-carottes couchés sur le dos, bras le long du corps), 1 champ (jardinier) et 1 terrier (6-8 élèves-lapins).

Les lapins doivent aller chercher des carottes dans le jardin et les tirer par les pieds afin de les amener dans leur terrier.

Lorsqu'une carotte tirée par un lapin arrive dans le terrier, elle devient lapin.

Un lapin touché par le jardinier se transforme en carotte et se couche sur place.

Variante:

Les lapins doivent toujours se mettre à 2 pour voler une carotte.



Vole une carotte mais gare au jardinier!

Les élèves-lapins observent-ils la position du jardinier avant de déplacer une carotte?

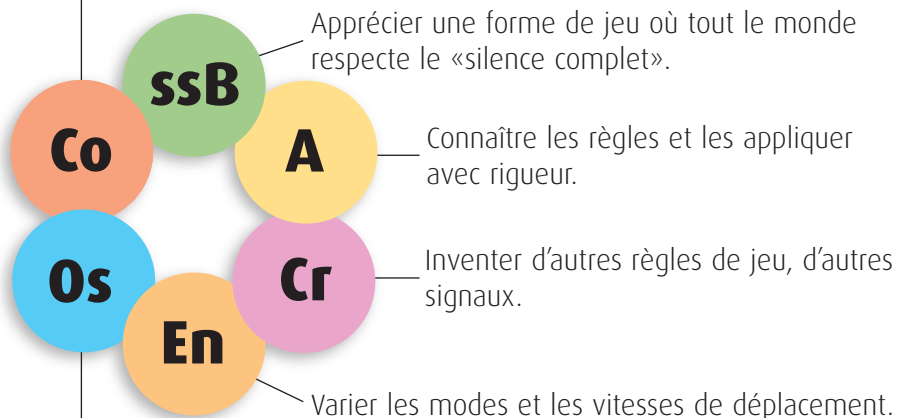
Jeu de course et d'observation

Améliorer sa vision périphérique

6-8 ans



Accepter le chien proposé par n'importe quel joueur.

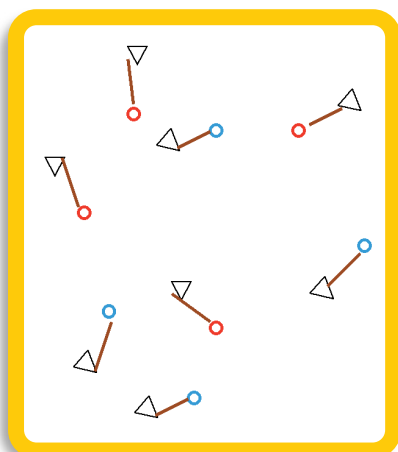


Se mettre en avant pour solliciter l'échange.

71

Jeu de course et d'observation

JOUER (p. 25)



Matériel:

Cannes suédoises, anneaux rouges et bleus.

Règle:

Le bout de la canne et l'anneau restent au sol. On ne peut pas rendre le chien à celui qui vient de nous le donner.



PROMENER SON CHIEN

Descriptif:

Chaque joueur promène son chien (anneau) au bout d'une laisse (canne). Dès que 2 promeneurs se rencontrent, ils échangent leurs chiens.

Idem, mais l'échange se fait selon 2 signaux différents :

- signal A: j'échange avec un promeneur qui a un chien de même race (couleur)
- signal B: j'échange avec un promeneur qui a un chien de race différente.

Idem mais seulement la moitié des promeneurs ont des chiens. Chaque propriétaire de chien doit, au signal, le confier rapidement à un promeneur solitaire.

Seuls 4-5 propriétaires possèdent des chiens féroces et tentent de s'en débarrasser en touchant les promeneurs solitaires.

Promène ton chien et au signal échange-le avec celui d'un camarade!

Les élèves occupent-ils tout l'espace à disposition?

Chacun réagit-il rapidement au signal?

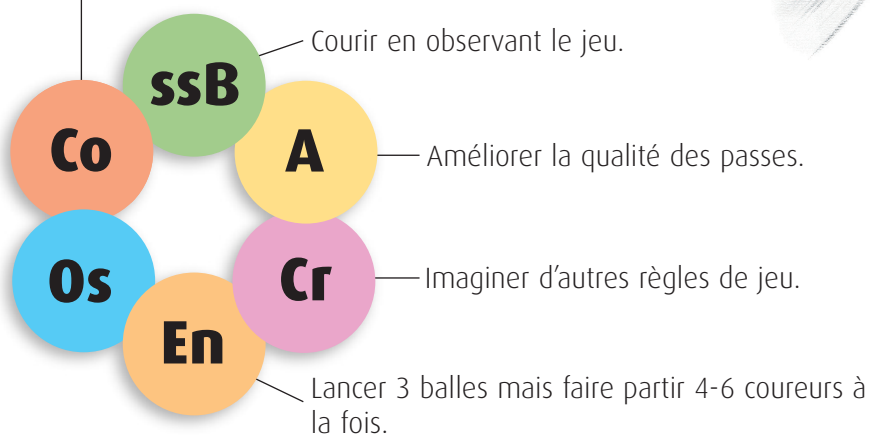
Variante de balle brûlée

Améliorer la collaboration

6-8 ans



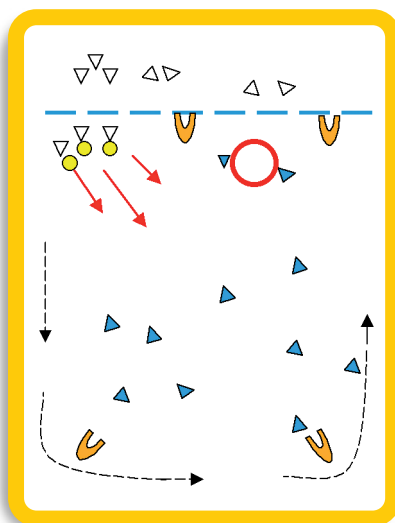
Mettre en place une tactique d'équipe.



72

Variante de balle brûlée

JOUER (p. 26, 27)



JAMAIS 2 SANS 3

Matériel:

3 balles, sautoirs, 4 cônes, 1 cerceau.

Descriptif:

2 équipes: les lanceurs-coueurs et les receveurs.

3 coueurs lancent ensemble 3 balles puis partent faire le tour de la salle.

Au 3^e ballon ramené dans le cerceau les receveurs crient «brûlé».

L'équipe marque 1 point par coueur ayant fini le tour avant le signal.

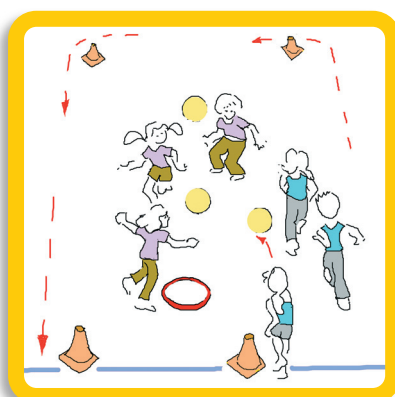
Changer les rôles après 5 minutes.

Règle:

Ne pas avancer balle en main.

Ne pas bloquer les coueurs.

Selon le niveau, modifier la longueur du tour.



Lance et fais le tour de la salle avant le signal «brûlé»!

Les receveurs s'organisent-ils pour récolter rapidement les 3 balles?

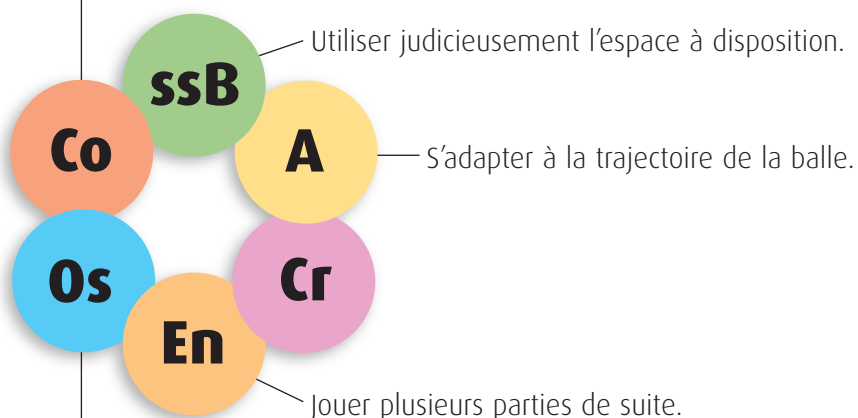
Variante de balle chasseur I

Savoir observer et réagir

6-8 ans



Faire une passe à un coéquipier mieux placé.

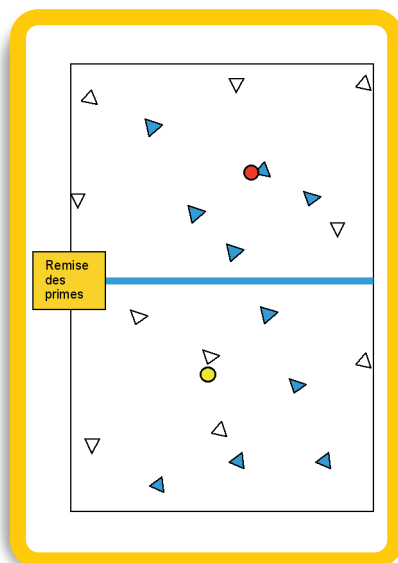


Comme lièvre, se déplacer en surveillant constamment le ballon.

73

Variante de balle chasseur I

JOUER (p. 28, 29)



LES CHASSEURS PRIMÉS

Matériel:

2 balles mousse, sautoirs.

Descriptif:

La salle est divisée en 2 terrains de chasse:

- sur le terrain 1, les chasseurs sont bleus
- sur le terrain 2, les chasseurs sont blancs.

Le chasseur qui touche un lièvre vient chercher sa prime (sautoir, pincette).

Quelle équipe de chasseurs possède le plus de primes à la fin de la partie?

Règle:

Ne pas marcher balle en main.

Ne pas toucher 2 fois de suite le même lièvre.



Évite de te faire toucher!

L'élève sait-il se déplacer en fonction de la trajectoire du ballon?

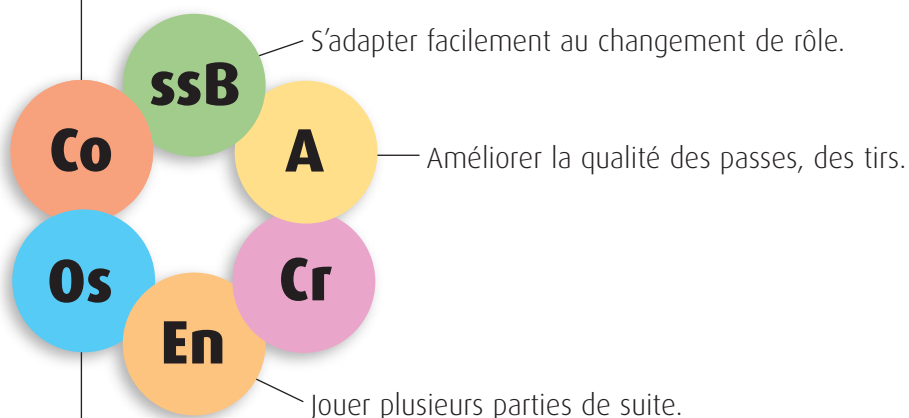
Variante de balle chasseur II

Contribuer à une réussite collective

6-8 ans



Donner des indications constructives à son coéquipier.

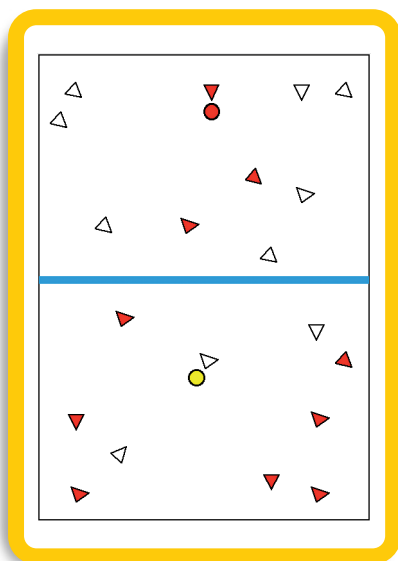


Comme lièvre, se déplacer en surveillant constamment le ballon.

74

Variante de balle chasseur II

JOUER (p. 28, 29)



LES LIÈVRES-CHASSEURS

Matériel:

2 balles mousse, sautoirs.

Descriptif:

La salle est divisée en 2 terrains de chasse:

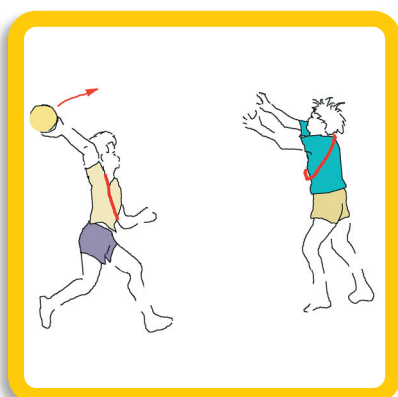
- terrain 1, 3 chasseurs rouges contre 7 lièvres blancs
- terrain 2, 3 chasseurs blancs contre 7 lièvres rouges.

Le lièvre touché change de terrain, il devient donc chasseur et aide ses coéquipiers.

Quelle équipe de chasseurs sera la première à avoir éliminé tous les lièvres de son terrain?

Règle:

Ne pas marcher balle en main.



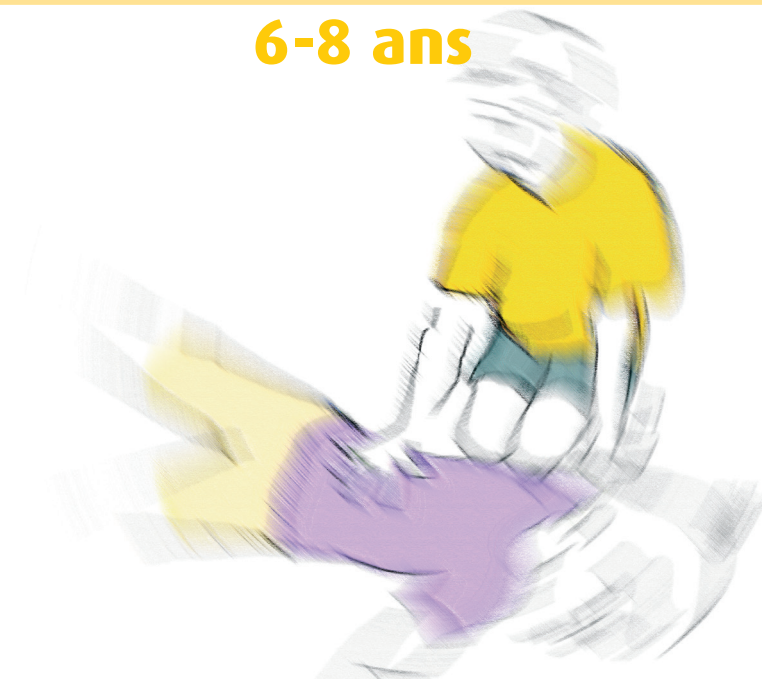
Fais une passe à un camarade mieux placé!

L'élève observe-t-il le jeu et sait-il réagir rapidement?

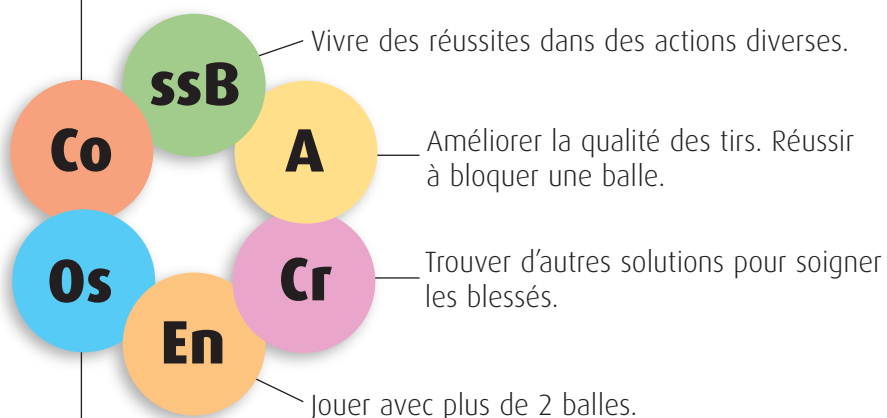
Variante de balle à deux camps

Jouer un rôle au sein d'une équipe

6-8 ans



Soigner n'importe quel coéquipier blessé.

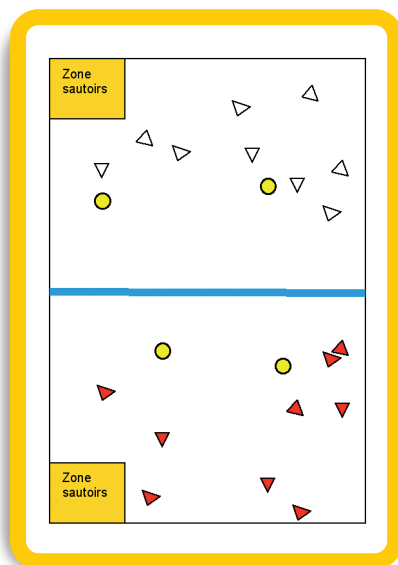


S'approcher d'une zone dangereuse pour sauver un partenaire.

75

Variante de balle à deux camps

JOUER (p. 28, 29)



LES SOIGNEURS

Matériel:

2-4 balles mousse, sautoirs.

Descriptif:

La salle est divisée en 2 camps.

Par des tirs précis, chaque équipe tente de toucher les adversaires.

Le joueur touché se couche sur le ventre (blessé).

Chacun peut soigner un partenaire en lui «massant» le dos.

Celui qui sauve un partenaire gagne une médaille rouge (sautoir).

Celui qui bloque la balle gagne une médaille jaune.

Celui qui touche un adversaire gagne une médaille verte.

À la fin de la partie, quelle équipe possède le plus de médailles?

Règle:

Pendant un sauvetage, on risque également de se faire toucher.



Sauve un blessé en posant ta main sur son dos!

L'élève observe-t-il le jeu pour éviter de se faire toucher?