

Divers jeux avec du papier journal

Jeux de lancers

Guillaume Tell

1. Lancer une boule de papier et rattraper (seul)
2. Garder une boule en équilibre sur la tête
3. Imiter son partenaire, avec une boule sur la tête
4. Qui peut raconter l'histoire de Guillaume Tell ?
5. Passe à deux avec une boule (différentes formes de lancers)
6. Idem avec deux boules
7. A lance la boule, B la rattrape sur une page de journal
8. A garde la boule sur la tête, B essaie de la faire tomber en lançant une autre boule
9. Bataille de boule de neige, avec engins pour se cacher, avec gage

Objectifs :

Savoir être : accepter différents partenaires :

Bien lancer pour que l'autre puisse rattraper; attendre que l'autre soit prêt avant de viser, accepter de jouer les deux rôles (Guillaume Tell et fils).

Savoir faire :

Lancer "bras cassé", rattraper la boule sur le journal, marcher 10 pas avec une balle en équilibre sur la tête.

Savoir :

Raconter l'histoire de Guillaume Tell, expliquer la position des pieds pour un lancer "bras cassé", corriger un camarade.

Autres exercices

Manuel 3, br. 4 p. 10 / Le torero : encorner la feuille de journal, courir avec une feuille sur la poitrine.

Manuel 3, br. 3 p. 5 / Combat des chevaliers, équilibre sur un banc, faire tomber l'adversaire avec un cornet rempli de boules de papier.

Autres possibilités

- ≠ Se fabriquer une épée en roulant le journal, combat au ralenti
- ≠ Mimer, faire vivre un objet fabriqué avec une feuille de journal (flûte, canne, raquette, cape, ...)
- ≠ Rollmops
- ≠ Vider la corbeille
- ≠ La bataille des balles
- ≠ Jongler
- ≠ Estafette
- ≠ Lancer une balle la rattraper sur une feuille de journal, seul ou à deux

≠ ...