

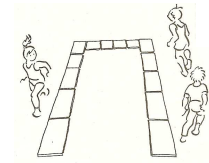


Balle invisible : 2/2 : B se tient derrière A, à une longueur de bras. Il lâche un ballon sur le sol. Dès que A entend l'impact, il se tourne et essaie de rattraper la balle avant le second rebond.

Eviter le trou :

Des bancs ou des tapis sont disposés en forme de « U ». Les enfants courent tranquillement autour. Au signal, tous les enfants s'immobilisent sur place. Personne ne doit se trouver dans la brèche à ce moment précis.

Variante : Ceux qui sont stoppés dans le « trou » ont une petite tâche supplémentaire.
A deux, en se tenant par la main.



Volant farceur :

Six à dix joueurs dans un terrain de badminton, sans filet. Le chasseur essaie de toucher les lièvres avec le volant. Il peut faire trois pas au maximum avec le volant en main.

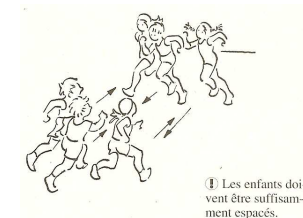
Variante : augmenter le nombre des chasseurs ; viser uniquement les jambes.

Changez de côté :

Les deux moitiés de la classe se font face en se tenant chacune sur une ligne. Au signal, tous les enfants traversent et atteignent le côté opposé le plus vite possible. Quel groupe atteint-il la ligne opposée en premier ?

Variante : Positions de départ (assis, couché, etc.)

Le signal de départ est visuel ; divers signaux de départ : foulard rouge = course en avant ;
foulard jaune = à quatre pattes, foulard vert = sautiller.





AUTRES POSSIBILITES

Tête à l'envers : 2/2 : 1 raquette de badminton (ou de tennis, canne suédoise, etc.). Ils posent le tamis sur le sol. Au signal, ils changent de raquette avant que celle-ci tombe.

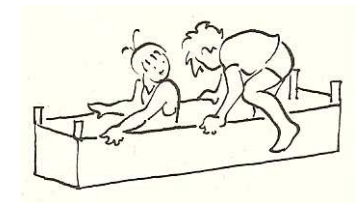
Variante : 3/3, 4/4, etc. *puis défi de classe* : en cercle, attraper la raquette du camarade placé à sa gauche : aucune raquette ne tombe !

Vite, en voiture !:

En répartis des cerceaux (ou des éléments de caissons). Les enfants se déplacent librement et, au signal « en voiture, par deux ! », ils sautent le plus vite possible dans une voiture libre.

Variantes : le signal est modifié chaque fois : par deux, par trois etc.

Celui qui ne trouve pas de place a une tâche supplémentaire, p.ex. : aller toucher 1 fois chaque mur.

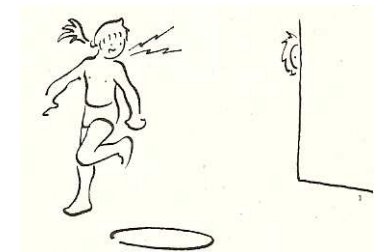


Colis express :

Plusieurs joueurs (2 à 4) se placent sur la ligne de départ. En face d'eux, à dix mètres, se trouve une balle pour chacun. Au signal, ils sprintent, prennent leur balle et effectuent un aller-retour en dribble (ou conduite de balle). Qui est le premier de retour ?

Renard et lapins :

On place des cerceaux qui représentent les terriers des lapins (un cerceau de moins que le nombre de lapins.). Les lapins courent ou sautent librement autour de leurs terriers et s'exclament : « Le renard est mort, le renard est mort ! ». Tout à coup, le renard sort de sa cachette (p. ex. un caisson) et essaie d'attraper les lapins qui s'enfuient dans leur terrier. Après un certain temps, le renard désigne son remplaçant.



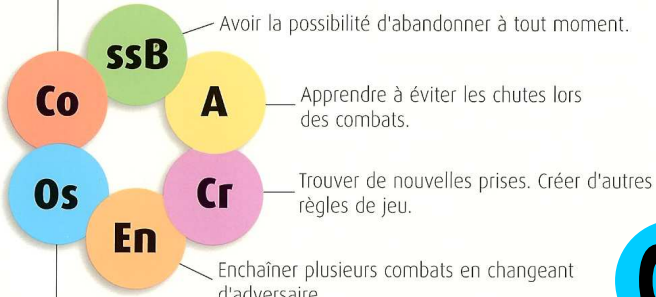


Réaction



Vitesse

Par 3: organiser des duels avec arbitre.



Relever le défi de se confronter à plus fort que soi.



Os Rechercher le défi et rivaliser :
Se confronter à soi-même et aux autres

Sources : Manuel 2, Brochure 4, p. 8-9
Mobile, Cahier pratique 28 (2/07)