



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.

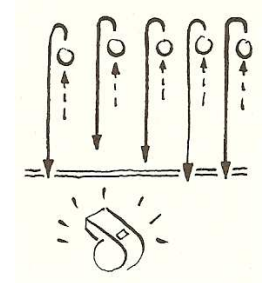
Variante : B lance la balle par-dessus A qui essaie de la rattraper le plus vite possible. Qui réussit avant que la balle tombe au sol ?

Attrape la balle : 2/2 : A debout, jambes écartées ; B roule une balle entre les jambes de A, depuis derrière. Aussitôt que A l'aperçoit, il essaie de la rattraper le plus vite possible.

Variante : lequel des deux (A ou B) réussira-t-il à shooter la balle du pied après son passage entre les jambes écartées ?

Sprint-retour : tous : Les enfants se déplacent côte à côte dans une direction. A un signal donné, ils font demi-tour et sprintent derrière une ligne d'arrivée.

Variante : au lieu de franchir une ligne, les enfants se précipitent sur une balle et la lancent sur une cible.



Biathlon : 4/4 : A traverse la salle et dresse une quille. A son retour, il tape dans la main de B qui en dresse une autre, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les quilles soient debout (3 quilles). Le dernier enfant revient avec 4 balles en mousse. Quel groupe réussira-t-il à renverser toutes les quilles en premier depuis une ligne de démarcation ?



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 !

Les mousquetaires : 2/2 : une raquette ou une canne suédoise par personne. Chacun tente de toucher le pied de l'autre.

Feu-eau-tremblement de terre : Les E marchent, courent, sautillent librement dans la salle et effectuent certaines tâches à un signal donné : « Au feu » = s'emparer rapidement d'un « tuyau » (corde à sauter) ; « Inondation ! » = se réfugier sur une « île » (tapis) ; « tremblement de terre ! » = se coucher immédiatement sur le sol (plat ventre ou sur le dos).

Variante : répartir la classe en 4 groupes marqués d'une couleur de sautoir. Les deux premiers enfants arrivés sur un tapis marquent un point pour leur équipe.

Course-poursuite : 2/2 : A et B trottent l'un derrière l'autre ; au signal (sonore), B essaie de rattraper A qui part en sprint.

Variante : A et B couchés, assis, à genoux l'un derrière l'autre. A divers signaux, les enfants de derrière essaient de rattraper leur camarade de devant

Retour gagnant : 2/2 A et B sont placés côte à côte sur la ligne de départ. B lance la balle vers la cible (une ligne à env. 10 m). A démarre et tente de l'arrêter avant la ligne suivante (à env. 15 m). Il la ramène vers B.

Variante : 3/3 : le joueur du milieu lance la balle. A et B luttent pour la possession. Qui ramène le ballon au meneur ?

Chasse douce : 4/4 : sur un petit terrain ; pendant env. 30 sec., le chasseur de chaque groupe essaie de toucher le plus d'adversaires possibles. Le chasseur a le droit de se reposer après son passage (il laisse passer un tour de jeu pour récupérer).



JEUX D'EQUIPE

Lance et cours :

Groupes de 3 à 6 joueurs. Le premier lance un volant (ou un indiaca) le plus loin possible. Dès que l'objet a touché le sol, le second joueur démarre, le ramasse et fait de même, etc. Une fois le terrain traversé (toucher le mur par ex.), les joueurs font le trajet en sens inverse jusqu'à la ligne de départ.

Aires de repos :

Jeu de poursuite, avec ou sans balle. Deux chasseurs essaient d'attraper les lièvres. Des piquets (ou tapis, bancs, etc.) sont disposés dans la salle et leur servent de refuge temporaire. Un lièvre au maximum peut s'y arrêter. Si un camarade arrive le premier doit laisser sa place.

Esprit d'équipe :

Des objets sont placés à différents intervalles sur le sol, le premier à environ six mètres. Au signal, les premiers coureurs s'élancent pour amener l'objet le plus proche. Ils passent le relais au suivant en lui tapant dans la main. Quelle équipe ramène tous ses objets le plus rapidement ?

Variante : chaque coureur choisit l'objet qu'il veut ramener (tactique d'équipe).

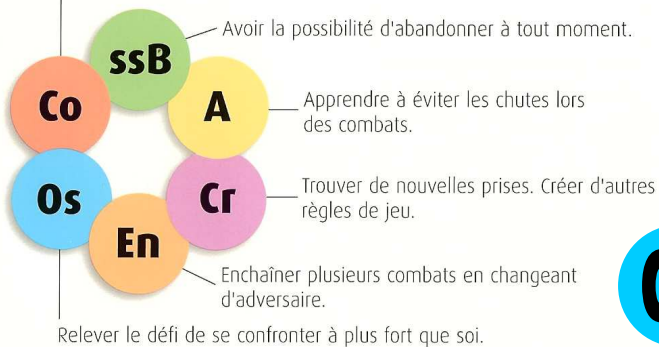


Réaction



Vitesse

Par 3: organiser des duels avec arbitre.



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

Sources : Manuel 3, Brochure 4, p. 9-10
Mobile, Cahier pratique 28 (2/07)