

ANIMATION 1-4P : JOUER

Lancer-recevoir _ une progression d'une année

- un ballon **adapté** par enfant (un ballon qui rebondit, mais qui ne fait pas mal s'il tombe sur le nez)
- changer de type de ballon pour faire varier la difficulté
- si possible des ballons de couleurs différentes
- pour toutes les étapes, on peut adapter en laissant plusieurs rebonds ou supprimer le rebond
- penser à utiliser les solutions et les idées des enfants
- on joue **avec** le partenaire et non pas contre un adversaire
- penser à faire changer les couples, les groupes plusieurs fois durant l'activité

Amener progressivement l'enfant à se placer correctement dans l'espace, par rapport au ballon et au partenaire.

1. Lancer le ballon vers le ciel, le laisser rebondir une fois au sol et le rattraper (sur place).

Attention, on lance vers le ciel (plafond), à deux mains et on rattrape à deux mains également !

2. Idem "1.", mais on le fait en se déplaçant dans tout l'espace disponible.
3. On reprend "1" et on invente quelque chose à faire pendant que la balle est en l'air (toujours un seul rebond).
4. Un ballon pour deux, **je lance vers le ciel** et mon partenaire doit se débrouiller pour rattraper après un rebond.

Attention à bien lancer vers le ciel et pas vers son partenaire.

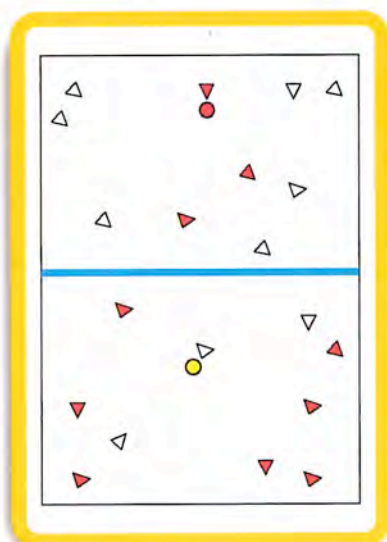
5. Reprendre "4" et combiner avec "3", l'un des deux invente et son partenaire imite, puis on inverse les rôles.
6. Idem "4", mais avec deux ballons, chacun lance en même temps et rattrape le ballon de son partenaire (prendre deux ballons de couleurs différentes)
condition de réussite impérative : lancer en même temps
7. Idem "6", mais avec des petits groupes de 3-4 enfants, mise en place d'une stratégie de réussite, si possible de manière intuitive, sinon induite.

Jeu intéressant par rapport au changement de statut.

Une fois qu'un lièvre se fait toucher, il devient chasseur (actif) contrairement à d'autres jeux, dans lesquels l'élève touché peut parfois attendre longtemps avant d'être libéré.

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:

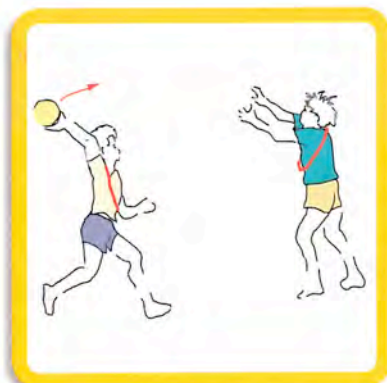
- terrain 1, 3 chasseurs rouges contre 7 lièvres blancs
- terrain 2, 3 chasseurs blancs contre 7 lièvres rouges.

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 ?