

Animation EPH 2021-2022 – Jouer 4P

...en découvrant leurs spécificités

Expérimenter le rôle de chacun dans différents jeux

- Man. 3: broch. 5, pp. 26 à 30
- Fiches 6-8 ans: 72, 75 et 78

Jouer :

• Introduction

Le rôle de chacun... dans tous les jeux les élèves doivent tenir un rôle et se sentir utile ; on favorise ainsi la socialisation.

Echapper aux renards

Disposer dans la salle 4-5 tapis. 2-3 enfants sont des renards et sont reconnaissables à leur sautoir. Ils essaient de s'en débarrasser le plus vite possible en touchant un autre enfant. Pour échapper aux renards, les enfants peuvent se réfugier dans un nid (tapis) et doivent à nouveau la quitter dès qu'un autre enfant s'y réfugie.

Maman poule et ses poussins : 4 à 6 enfants se suivent et forment une colonne en se tenant par les épaules. Le renard essaie de toucher le dernier poussin. Maman poule protège ses poussins. On change de rôle dès que le dernier poussin a été touché par le renard.

D'un nid à l'autre (développer la vision périphérique)

Disposer dans chaque demi-salle ~8 cerceaux. Une équipe essaie de marcher dans les cerceaux libres = 1 point par cerceau durant 2 minutes. L'équipe adverse essaie de bloquer les cerceaux en se mettant à l'intérieur de ceux-ci. Inverser les rôles... comparer les résultats.

L'œuf dans le nid

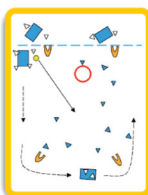
- Par équipe, dans un quart de salle, avec 4 cerceaux et un ballon. Un joueur a le rôle du défenseur et bloque les cerceaux libres. Les autres camarades, en se faisant des passes, essaient de poser le ballon dans un cerceau libre. Essayer ensuite avec 2 défenseurs.
- Dans les demi-salles, une équipe défend et l'autre essaie de poser le ballon dans un cerceau libre. Idem, avec 2 ballons.

• Variante de balle brûlée... les tapis volants

72

Variante de balle brûlée

JOUER (p. 26, 27)



LES TAPIS VOLANTS

Matériel:
1 balle, 4-6 tapis, 4 cônes, 1 cerceau.

Descriptif:
2 équipes: les lanceurs-coureurs et les receveurs.

Dès l'engagement de la balle, 2-4 coureurs s'élancent pour faire le tour de la salle en transportant un petit tapis.

Si les coureurs sont assis sur leur tapis au moment du « brûlé » (ballon posé dans le cerceau par les receveurs), ils pourront continuer leur tour dès le prochain engagement.

Un tapis volant rapporte 1 point par tour réussi.

Changer les rôles après 5 minutes.

Règle:
Ne pas avancer balle en main.



Lancez la balle puis faites le tour en « tapis volant » !

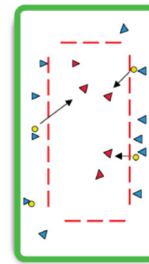
Les coureurs s'accordent-ils pour poser le tapis et s'y asseoir avant le signal « brûlé » ?

- **Balle à 1 camp**

- **Variante de balle à 2 camps I**

Jouer dans le pré

PLEIN AIR (p. 8)



BALLE À UN CAMP

Matériel:
4-5 balles, sautoirs, cordes.

Descriptif:
5 privilégiés se trouvent dans un camp (env. 5m par 10m) délimité par des cordes. Les autres joueurs, situés à l'extérieur du camp, tentent par des tirs précis de toucher les privilégiés.

Chaque privilégié doit prendre la place de celui qui vient de le toucher.

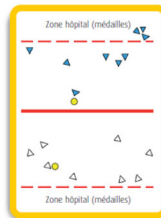
Un privilégié qui bloque la balle gagne un point (1 sautoir) et peut rester dans le camp.

Après 5 minutes: quel joueur aura gagné le plus de sautoirs.

Règle:
Ne pas viser la tête.

Variante de balle à deux camps I

JOUER (p. 28, 29)



LES SAUVETEURS

Matériel:
2 balles mousse, sautoirs.

Descriptif:
Par des tirs précis, chaque équipe tente de toucher les joueurs de l'autre camp. L'élève touché doit se coucher sur le dos (blessé).

2 sauveteurs peuvent racheter leur camarade en le tirant (par les mains) à l'hôpital et gagnent chacun une médaille (sautoir jaune).

Le joueur qui touche 1 adversaire gagne 1 médaille rouge et celui qui bloque 1 tir gagne 1 médaille verte.

A la fin du jeu, chaque joueur possède-t-il au moins 1 médaille?

Règle:
Ne pas avancer balle en main. Pendant un sauvetage, on risque également de se faire toucher.

- **Variante de balle à 2 camps II**

Variante de balle à deux camps II

JOUER (p. 28, 29)



LES CIBLES

Matériel:
2-4 balles, cônes (quilles).

Descriptif:
Par des tirs précis, chaque équipe tente de toucher tous les joueurs de l'autre camp. Les élèves touchés sortent provisoirement de l'aire du jeu. Celui qui bloque la balle rachète la vie d'un coéquipier touché. Celui qui atteint une cible située au fond du terrain adverse rachète tous ses coéquipiers touchés.

Règle:
Ne pas marcher balle en main. Ne pas pénétrer dans la zone des cibles.



Rachète la vie de tes coéquipiers en tirant sur une cible!

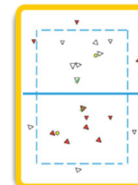
Selon la situation, l'élève a-t-il fait le meilleur choix (viser une cible ou un adversaire)?

- **Variante de balle à 2 camps III**

Avant cette forme, jouer la forme : balle entourée.

Variante de balle à deux camps III

JOUER (p. 28, 29)



LES PROTECTEURS

Matériel:
2 balles, sautoirs rouges+2 sautoirs verts.

Descriptif:
La salle est divisée en 2 camps (chacun entouré par une zone provisoire adverse). Tous les élèves commencent dans leur camp (sauf un en zone provisoire). Un joueur touché va dans la zone provisoire mais peut revenir dans son camp s'il touche un adversaire. Un protecteur (sautoir vert) par équipe. Une équipe est gagnante lorsqu'il ne reste plus que le protecteur dans le camp adverse.

Règle:
Le protecteur ne peut pas être touché mais n'a pas le droit de toucher. Faire changer de protecteur (transmettre le sautoir) au signal ou à volonté.



Protège tes coéquipiers!

Les élèves savent-ils se placer pour réagir efficacement?

- **Autre variante de balle à 2 camps : la balle à 2 camps avec les rois**

Forme semblable à la variante III. Les équipes dans leur coin se mettent d'accord pour désigner un roi (ou une reine) et un chevalier (intouchable – rôle de protecteur identique à la variante III). La partie est gagnée lorsque le roi adverse est touché.