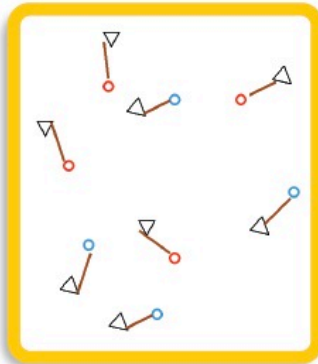


Jeu de course et d'observation

JOUER (p. 25)



Matériel:

Cannes suédoises, anneaux rouges et bleus.

Règle:

Le bout de la canne et l'anneau restent au sol. On ne peut pas rendre le chien à celui qui vient de nous le donner.

PROMENER SON CHIEN

Descriptif:

Chaque joueur promène son chien (anneau) au bout d'une laisse (canne). Dès que 2 promeneurs se rencontrent, ils échangent leurs chiens.

Idem, mais l'échange se fait selon 2 signaux différents :

- signal A: j'échange avec un promeneur qui a un chien de même race (couleur)
- signal B: j'échange avec un promeneur qui a un chien de race différente.

Idem mais seulement la moitié des promeneurs ont des chiens. Chaque propriétaire de chien doit, au signal, le confier rapidement à un promeneur solitaire.

Seuls 4-5 propriétaires possèdent des chiens féroces et tentent de s'en débarrasser en touchant les promeneurs solitaires.



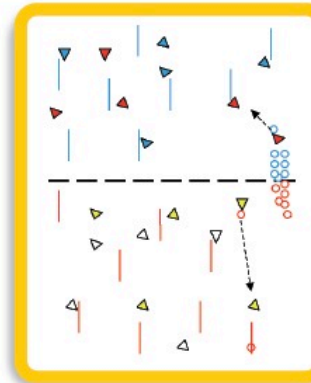
Promène ton chien et au signal échange-le avec celui d'un camarade!

Les élèves occupent-ils tout l'espace à disposition?

Chacun réagit-il rapidement au signal?

Jeu de démarquage

JOUER (p. 25)



ENFILER DES PERLES

Matériel:

Poteaux (ou cônes), anneaux, sautoirs.

Descriptif:

5 attaquants affrontent 5 défenseurs (1/2 salle).

En se faisant des passes, les attaquants essaient d'enfiler une perle (anneau) à un des 8 poteaux défendus par l'équipe adverse. Chaque défenseur tente de les en empêcher en plaçant 1 main sur le sommet d'un poteau.

Dès qu'un attaquant a enfilé une perle, il peut aller en prendre une nouvelle dans le stock et la mettre en jeu.

Après 5 minutes: combien y a-t-il de perles enfilées?

Règle:

Les attaquants ne marchent pas avec l'anneau en main.

Les défenseurs n'interceptent pas les passes.



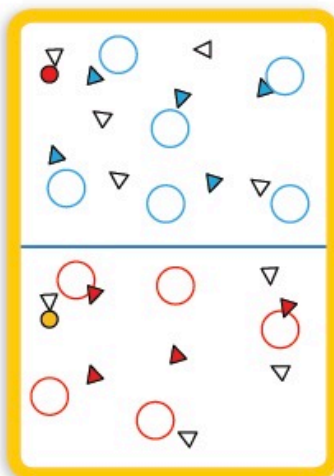
Fais une passe à un partenaire mieux placé pour qu'il puisse enfiler l'anneau à un poteau!

Les attaquants se placent-ils à proximité d'un poteau libre?

Les défenseurs se déplacent-ils en fonction des passes adverses?

Jouer ensemble au ballon

JOUER (p. 11, 13)



Cerceau occupé

Matériel:

Balles, sautoirs, cerceaux (débuter le jeu avec 2 cerceaux de plus que le nombre de défenseurs puis, si les attaquants marquent facilement, passer à 1 cerceau).

Descriptif:

Dans chaque ½ salle, 2 équipes de 3-5 joueurs s'affrontent.

Les attaquants cherchent, par un jeu de passes, à poser leur balle dans un cerceau libre.

Les défenseurs ne peuvent pas interrompre les passes mais doivent mettre un pied dans le cerceau pour fermer le « but ».

Changement de rôles après 2 minutes.

Quelle équipe totalisera le plus de buts ?

Règle:

Ne pas marcher balle en main.

Interdiction de se « jeter » dans un cerceau.

Minimum 3 passes réussies avant de pouvoir marquer un but.

Variante:

L'attaquant doit se trouver debout, les 2 pieds dans le cerceau pour marquer un but.



- **Choisissez un cerceau libre et faites circuler rapidement la balle jusqu'à cet endroit !**

Les attaquants communiquent-ils pour changer rapidement de cible en fonction du placement de la défense ?