

Les perturbations dans les jeux traditionnels

Sport des enfants

Voici quelques variantes et/ou adaptations que l'on peut mettre en place dans certains jeux traditionnels dans le but d'éviter les perturbations récurrentes que l'on rencontre en proposant la forme standard de ces jeux bien connus.

« La balle assise »

- Jouer avec plusieurs ballons (+ varier les tailles et les formes des ballons)
- Imposer une tâche quand la personne se fait toucher → aller toucher les 4 murs de la salle de gym puis revenir dans le jeu
- Quand on se fait toucher, aller dans l'ascenseur puis monter dans les étages (cerceaux)
- Proposer un challenge → si quelqu'un arrive à bloquer la balle alors qu'on était en train d'essayer de le toucher, c'est la personne qui a lancé la balle qui est touchée

« La balle à deux camps »

- Faire un plan avec des couleurs pour mettre en avant les différentes zones propres aux deux équipes
- Modifier l'espace destiné aux provisoires → le provisoire fait toute la largeur de la salle de gym, il n'est donc plus en « U »



- Mettre plusieurs ballons en jeu
- Balle à deux camps inverse: tous les membres de l'équipe commencent au provisoire, sauf une personne qui est dans la zone centrale de jeu. Pour pouvoir aller dans la zone centrale, il suffit de toucher un adversaire. Dans la zone centrale, il faut 1) éviter de se faire toucher et 2) faire des passes aux membres de son équipe qui sont encore dans le provisoire. Quelle est l'équipe qui sera le plus rapidement au complet dans sa zone centrale ?



« La balle brûlée »

- Partir à plusieurs
- Partir à deux et chacune lance un ballon → les ballons doivent être brûlés chacun dans un cerceau différent → deux brûleurs
- Jouer au temps plutôt qu'au nombre de brûlés
- Mettre un cerceau pour brûler à chacune des extrémités du terrain. Si le ballon lancé atterrit dans la première moitié de terrain, il faut aller le brûler dans la seconde moitié du terrain et inversement
- Balle aux points: après avoir lancé le ballon, courir le plus loin possible jusqu'à ce que la balle soit brûlée. Au signal, compter le nombre de cônes dépassés et aller se remettre dans la colonne de départ. Le nombre de cônes équivaut au nombre de points que la personne ramène à son équipe.
- Balle Alaska: un coureur lance la balle. L'équipe du centre doit aller la chercher, se mettre en « serpent » et se la passer entre les jambes. La dernière personne de la colonne crie « Alaska » quand elle reçoit la balle, la balle est donc brûlée.