

Cours de perfectionnement du 18 mars 2018

Thème : fair-play et perturbations

Ballons volent (p6, brochure Fair-play)

Un ballon/enfant et un ou plusieurs /groupe

Tous les ballons sont lancés en l'air. Il s'agit de les maintenir le plus longtemps possible en l'air, sans frapper 2x de suite le même ballon.

Variante : chaque couleur doit être jouée avec une technique différente (pied, poignet, tête, main ouverte, genou, etc....)

But : assistance mutuelle

L'allumeur (p10, brochure Fair-play)

Les enfants forment un cercle et se tiennent par la main. Un joueur ,A = l'allumeur, tourne autour du cercle et vient frapper sur les bras tendus entre B et C. Ces derniers explosent et fond le tour du cercle le plus rapidement possible (un va à droite et l'autre à gauche). Le premier de retour reprend sa place et A remplace le dernier arrivé qui devient le nouvel allumeur

But : pas d'obstruction dans la course et le croisement

Deux assez, trois trop

Trois variantes :

- côte à côte, se placer à droite ou à gauche du couple. Celui qui se trouve à l'opposé s'en va et va se placer ailleurs.
- Face à face, se placer entre les 2 partenaires et se tourner dans la petite maison. Là où se trouvent 2 personnes l'une derrière l'autre, la plus en arrière s'en va et va se placer ailleurs.
- Côte à côte, couchés sur le sol avec un espace entre les 2 partenaires. Le poursuivi se place à gauche, à droite ou entre les 2 couchés. Il choisit ensuite de se placer et fait fuir son opposé.

Sorcier et fée (p 3, brochure Fair-play)

Lorsque le sorcier attrape un joueur, il l'ensorcelle en lui disant un mot magique (grenouille, singe, etc.) qu'il devra mimer en restant sur place. La fée peut délivrer un ensorcelé en lui disant le mot juste qu'il est en train de mimer. Ainsi délivré, le joueur peut s'enfuir et reprendre le jeu.

Variante : si beaucoup d'enfants, désigner plusieurs sorciers et fées.

But : rechercher le sens de la responsabilité. Le sorcier ne donne que des tâches aisément réalisables.

Les robots (p.28 top 100 des jeux)

Un groupe de trois. Un joueur joue le mécanicien et les 2 autres les robots. Le départ se fait dos à dos. Dès que le mécano donne une légère tape sur la tête, ils avancent. Si une touche est faite sur l'épaule gauche, le robot va à gauche, idem à droite.

L'arrêt se fait par une légère tape sur la tête.

Qui arrivera à ramener les robots pour qu'ils soient face à face ?

Le tronc transporté (p. 4 brochure Fair-play)

6-10 enfants sont couchés sur le sol à plat ventre sur un rang, distants chacun de 50cm (les rouleaux)

Au début du rand, un autre enfant se couche en travers sur ses camarades.

C'est le tronc, que les rouleaux transportent en roulant tous ensemble dans le même sens.

But : tous les enfants passent à la place du tronc

Permettre à plusieurs de faire passer un joyeux moment à un camarade.

Passes consécutives (vortex, balle, balle rugby mousse, peluches)

Effectuer 8 ou 10 passes de suite, sans que l'objet touche le sol ou par l'adversaire). Si 8-10 passes réussies = 1 point et objet volant va à l'adversaire.

Course de chevaux (cafignons---pantoufles en feutre et corde à sauter ou lanière élastique)

1 cavalier accroupi dans les cafignons tenant 2 chevaux par une corde chacun. Faire avancer le cavalier en le tirant, d'abord sur une traversée de salle, ensuite sur un aller-retour.

Attention au virage, ralentir à l'approche du mur.

But : collaboration et organisation dans le trio, pour le changement des feutres et le placement des cordes autour des hanches.

Voleur de pinces à linges

3 pinces à linge/enfant, placée sur les vêtements.

Prendre les pinces sur les copains et ensuite les placer sur soi.

Qui en aura le plus après un temps donné ?

Ne pas prendre 2x de suite une pince au même enfant.
Ne pas placer les pinces aux endroits « privés » des enfants (sexe et poitrine)

Voyage avec balle (p100, top des 100 jeux)

Par 2, avec un ballon. Le ballon doit être coincé par diverses parties du corps (tête, genou, hanches, dos, etc..)
Se déplacer dans la salle, ou entre 2 lignes sans que le ballon ne tombe.

Chouette endormie (p.97, top 100 des jeux-2)

Former des petits groupes de 4-6 joueurs. Un des joueurs est la chouette, avec en guise de plumes de pincettes accrochées à ses habits. Il a les yeux fermés.

But : avancer sans faire de bruit, donc sans réveiller la chouette et lui prendre une plume

Dessiner qqch

Par 2, un est couché à plat ventre sur le sol et l'autre dessine qqch sur son dos. Celui à plat ventre essaie de deviner le motif ou le mot écrit.

DOCUMENTS :

Brochures Fair-play éditée par l'ASEP (association suisse d'éducation physique à l'école)

- Un guide pratique pour l'école
- Un guide pratique pour l'école et les associations (cahier 2-grands jeux)

Le top des 100 jeux 1 et 2, édité par bm-sportverlag.ch