



La baguette

Type de jeu
Jeu d'attrape
Évitement

F7

Objectifs essentiels

- ❑ Coordonner différents types de courses en fonction de la position du ou des défenseur(s) : accélérations, arrêts, démarrages, changements d'appuis, évitements...
- ❑ Repérer les trajectoires des adversaires pour les intercepter.
- ❑ Mettre en œuvre une stratégie collective : accepter de se faire toucher pour garantir la victoire de l'équipe.
- ❑ Elaborer collectivement des règles d'actions

Matériel

- ❑ foulards
- ❑ de quoi matérialiser clairement l'espace de jeu (assiettes)
- ❑ Une baguette de 2 ou 3cm pouvant être cachée dans une main d'enfant

Dispositif matériel



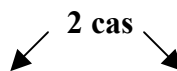
Deux équipes

But du jeu pour l'équipe en possession de la baguette : au signal du maître, traverser le terrain pour mettre la baguette en lieu sûr de l'autre côté.

But du jeu pour l'équipe qui n'a pas la baguette : Essayer d'arrêter les joueurs qui traversent le terrain en les touchant.

Règles:

- ❑ Une équipe tirée au sort a la baguette pour la première traversée (*les attaquants*). Un des attaquants la cache dans son *poing fermé* (*les défenseurs ne doivent pas savoir qui a la baguette, tous les autres font semblant de l'avoir aussi : poings fermés*)
- ❑ Au signal du meneur, les attaquants s'élancent pour traverser le terrain.
- ❑ Les défenseurs s'élancent en même temps et chacun tente d'arrêter un joueur en le touchant.
- ❑ A chaque passage, chaque défenseur ne peut toucher qu'un attaquant : les deux joueurs restent alors l'un à côté de l'autre jusqu'à la fin de la manche (traversée).
- ❑ Tout attaquant touché garde les poings fermés pour préserver le suspense jusqu'à la fin du passage.
- ❑ Quand le jeu est arrêté (*tous les joueurs arrêtés ou en sécurité dans le camp opposé*), le meneur crie « Ouvrez vos mains ! »



L'attaquant qui a la baguette est arrêté. L'équipe adverse remporte 1 point et récupère la baguette pour une traversée.

L'attaquant qui a la baguette a réussi à traverser le terrain sans se faire toucher : son équipe gagne un point et garde la baguette pour une nouvelle traversée.

- ❑ **Gagnante** : l'équipe ayant le plus de points en fin de partie

Comportements observables

- ❑ Phase émotionnelle : cris, courses désordonnées, pas de prise en compte des partenaires.
- ❑ Pas d'organisation collective des joueurs
- ❑ Peu de vigilance, fuite rectiligne sans prise d'info..

Comportements attendus dans le jeu

Quand on est joueur en danger (attaquants)

- ⇒ Course modulée (changements d'appuis, accélérations, pas chassées, ...)
- ⇒ Faire face au danger quand c'est nécessaire : changements d'appuis rapides, feinte, démarrage...
- ⇒ Mise en place de stratégie
 - ↳ Individuelle : décider du moment pour partir (avant, en même temps, après... les autres) et de la trajectoire.
 - ↳ Collective

Quand on est « joueur-danger » (défenseurs)

- ⇒ Idem + ...
- ⇒ Interception de trajectoires

Conseils pour l'animation

- Importance des signes distinctifs (prises d'informations)
- Réguler l'espace pour égaliser les chances et éviter la saturation (sécurité) : largeur , longueur.
- Proposer des temps de concertations avant chaque partie (élaborer une stratégie)
- Alternance "action – réflexion" pour :
 - ↳ Comprendre les rôles des uns et des autres
 - ↳ Intégrer les règles et Comprendre le résultat du jeu .
 - ↳ Faire émerger les règles d'actions.

Situations aménagées

Variable "temps"	Intérêts
<p>Limiter le temps des attaquants qui ne disposent que d'une 1mn30 pour traverser l'espace. Les attaquants qui n'ont pas traversé l'espace après ce délai ont perdu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Éviter l'enlissement du jeu. ▪ Mettre les enfants en crise de temps pour les obliger à des choix rapides.

Variable "droit des joueurs"	Intérêts
<p>Les attaquants ont le droit de se passer la baguette en cours de traversée.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entraide ▪ Sens du jeu : faire progresser la baguette vers le camp opposé (et pas nécessairement tous les joueurs)



- Parler pour mieux comprendre le jeu : voir ci-dessous!
- Élaboration d'une affiche, d'une fiche, ...
 - ⇒ Représentation dessinée de l'espace de jeu et du jeu (du dessin au plan)
 - ⇒ But du jeu
 - ⇒ Gagnants
 - ⇒ Règles Les compléter au fur et à mesure.
 - ⇒ Les « règles d'action » ... « Comment faire pour jouer efficacement à chacun des rôles présents dans le jeu ? »

Parler du jeu pour mieux comprendre...



Raconter ses émotions...

Quels sont les rôles que vous préférez ? Pourquoi ?
Avez-vous peur de traverser ? pourquoi ? (peur de se faire toucher , peur des bousculades...)
Pourquoi certains veulent-ils toujours la baguette ?

Connaître les règles...

Y a t'il des défenseurs qui touchent plusieurs attaquants ?
Quand ouvre t-on les mains ?
Que faire si l'une des deux équipes est beaucoup plus forte que l'autre ?

Parler du résultat ... pour mieux comprendre le jeu !

Qui gagne ? Un joueur touché a t'il nécessairement perdu ?

Réfléchir ...

Y a t'il des joueurs plus importants que d'autres ?

Les joueurs qui traversent (attaquants) ...

Comment faire pour ne pas perdre la baguette ?

- ⇒ Quel porteur choisir ?
- ⇒ Comment induire les autres en erreur (faire croire aux autres qu'on a la baguette par sa course , son regard , ...)
- ⇒ Peut-on accepter de se faire toucher pour protéger le porteur ?

Les défenseurs ...

Quels attaquants doit-on toucher ?

Comment s'organiser ?

