

SITUATION 14 : LE MUR CHINOIS

LE JEU

But

Traverser le terrain sans se faire toucher de volée par le chasseur.

Conditions d'exécution

Au signal de l'arbitre, les joueurs traversent le terrain en essayant de ne pas se faire toucher de volée par le chasseur.

Les joueurs touchés se rassemblent progressivement pour constituer le « mur chinois » que le chasseur dispose où il veut. Ce mur, qui doit rester immobile, réduit alors l'espace de traversée.

Tout joueur qui franchit les limites du terrain est considéré comme étant capturé et rejoint le mur.

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur : celui-ci est déclaré vainqueur.

Consignes

Aux joueurs : « Traversez le terrain en évitant de vous faire toucher par le chasseur ».

Au chasseur : « Touche de volée, un à un, tous les joueurs à l'aide du ballon ».

Critères de réussite

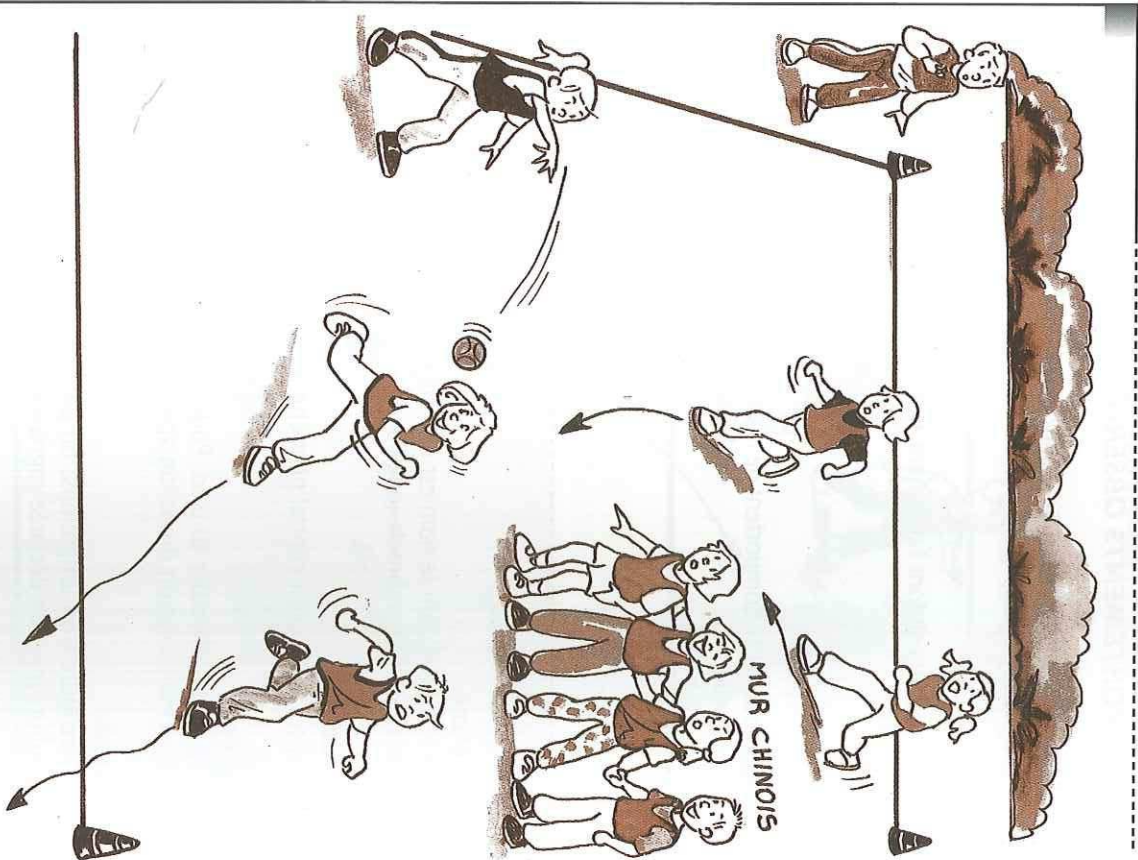
Le dernier joueur encore libre est déclaré vainqueur.

Matériel

Un ballon de type handball.

Une chasuble ou un dossard pour identifier le chasseur.

Des cônes pour délimiter le terrain.



CO

- Le
- Le
- Le
- Le
- Le

- Le
- Le
- Le
- Le
- Le

Mat
Remp
rir plu

Joue
Augm
Donn
reveni

Espa
Le cha

Tem
Limité

SITUATION 14 : LE MUR CHINOIS

COMPORTEMENTS OBSERVÉS

- Le chasseur hésite avant de tirer.
- Le chasseur dispose son mur sans efficacité.
- Les joueurs se concentrent seulement sur la traversée. Ils partent isolément et se font toucher facilement.
- Les joueurs ne se centrent que sur la traversée à effectuer. Ils ne respectent pas les limites du terrain
- Les joueurs foncent dans le mur.

PROPOSITIONS POUR LES TRANSFORMER

Méthodes : choisir une cible et s'y tenir.

Habiletés motrices : armer son bras en conséquence et adapter son tir.

Méthodes : placer le mur de telle sorte qu'il ne reste dans le terrain qu'un passage disponible pour les joueurs.

Méthodes : regarder la position du chasseur avant de s'élancer.

Habiletés motrices : effectuer sa traversée en variant sa vitesse, sa direction, en feignant...

Méthodes :

- avant de s'élancer, repérer les limites du terrain et anticiper son déplacement,
- se mettre d'accord sur le moment du départ et agir ensemble.

Méthodes : repérer la position du mur et anticiper la trajectoire de course.

VARIABLES

Matériel

Remplacer le ballon par une « vie » (foulard, bande de tissu...) : cela entraînera la nécessité d'anticiper davantage sur le choix de sa cible, de courir plus rapidement.

Joueurs

Augmenter le nombre de chasseurs. Le temps de jeu en sera réduit mais son intensité plus forte.

Donner la possibilité aux joueurs du mur d'être libérés : ceux qui traversent le terrain peuvent les toucher de la main et leur permettre ainsi de revenir dans le jeu.

Espace

Le chasseur a la possibilité de placer deux murs chinois. L'espace de jeu sera réduit, la prise de risque augmentée.

Temps

Limiter le temps de jeu à 5 minutes par exemple. Seront déclarés vainqueurs tous les joueurs non touchés.

SITUATION 15 : PILE OU FACE

LE JEU

But

Toucher le plus rapidement possible son adversaire de volée avec le ballon quand on est désigné comme attaquant par tirage au sort.

Conditions d'exécution

Au début du jeu, les enfants sont placés par paires, dos à dos, de part et d'autre de la ligne médiane du terrain sur laquelle sont disposés les ballons (un par paire).

Au signal de l'arbitre, selon le tirage au sort, les enfants de l'équipe désignée doivent saisir le ballon et tirer sur l'adversaire placé en vis-à-vis. Ce dernier tente d'atteindre l'arrière de son camp pour se mettre à l'abri.

Le point n'est attribué à un joueur que lorsqu'il touche son adversaire direct.

La partie doit durer pour que dix à douze phases de jeux puissent avoir lieu. L'équipe gagnante est celle qui a obtenu le plus de points.

Consignes

À l'attaquant : « Si le tirage au sort me désigne, je récupère le ballon et j'essaie de toucher de volée mon adversaire ».

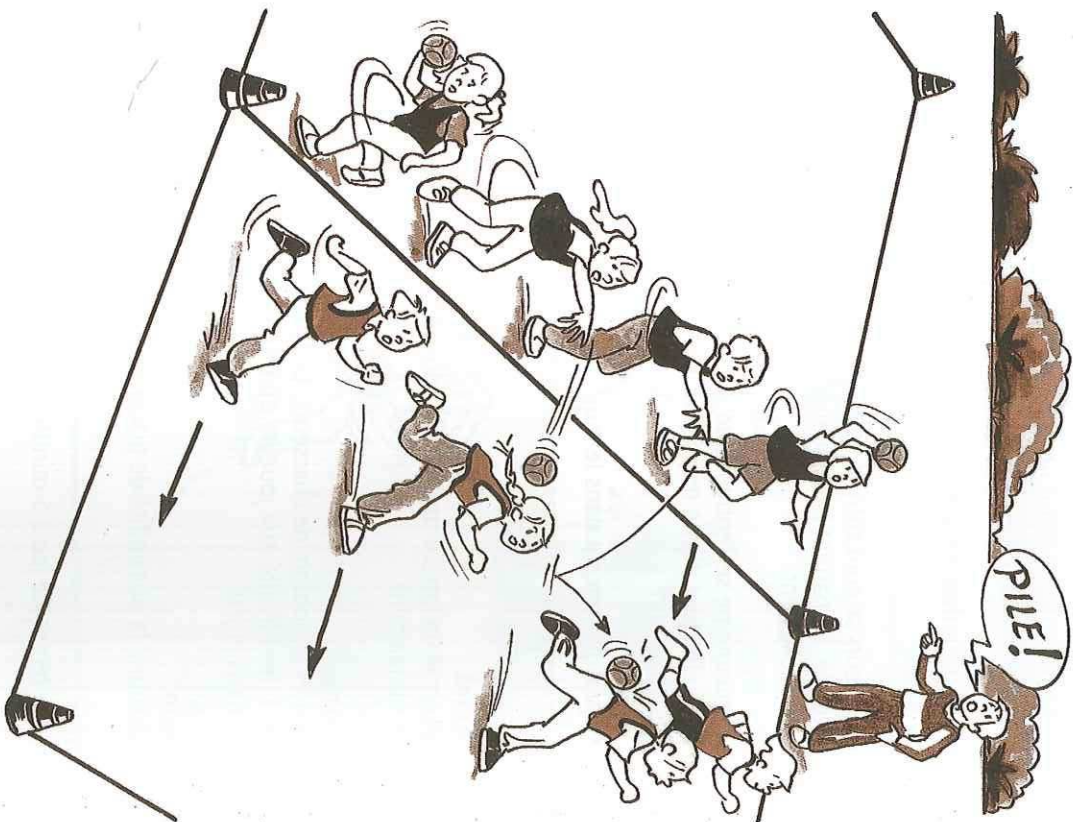
Au défenseur : « Si je ne suis pas désigné comme attaquant, je m'enfuis le plus rapidement possible pour atteindre mon refuge ».

Critères de réussite

Additionner le nombre de points obtenus par chaque équipe.

Matériel

Deux jeux de dossards pour distinguer les deux équipes.
Autant de ballons que de paires de joueurs.
Des cônes pour matérialiser la surface de jeu.



CO

- Le au s tent

- Lé mer

- C d'ét

- Le gner

Mat

Rédui pour

Jou

Rédui

Espi

Dispe fonct et la t

Règ

Pour à son

Tem

Si les