



La cachette des écureuils



2 à 8



2

Effectif : 2 à 8 joueurs.

Matériel : 4 réserves avec des balles aux quatre coins de l'espace. Balises, plots, haies, obstacles...

Objectifs :

- Il faut transporter des balles de tailles et de formes différentes en se jouant des obstacles, tout en modifiant le plus possible les modes de déplacement avec la balle (dribble main, pied, lancer, rouler...).

Description de la tâche :

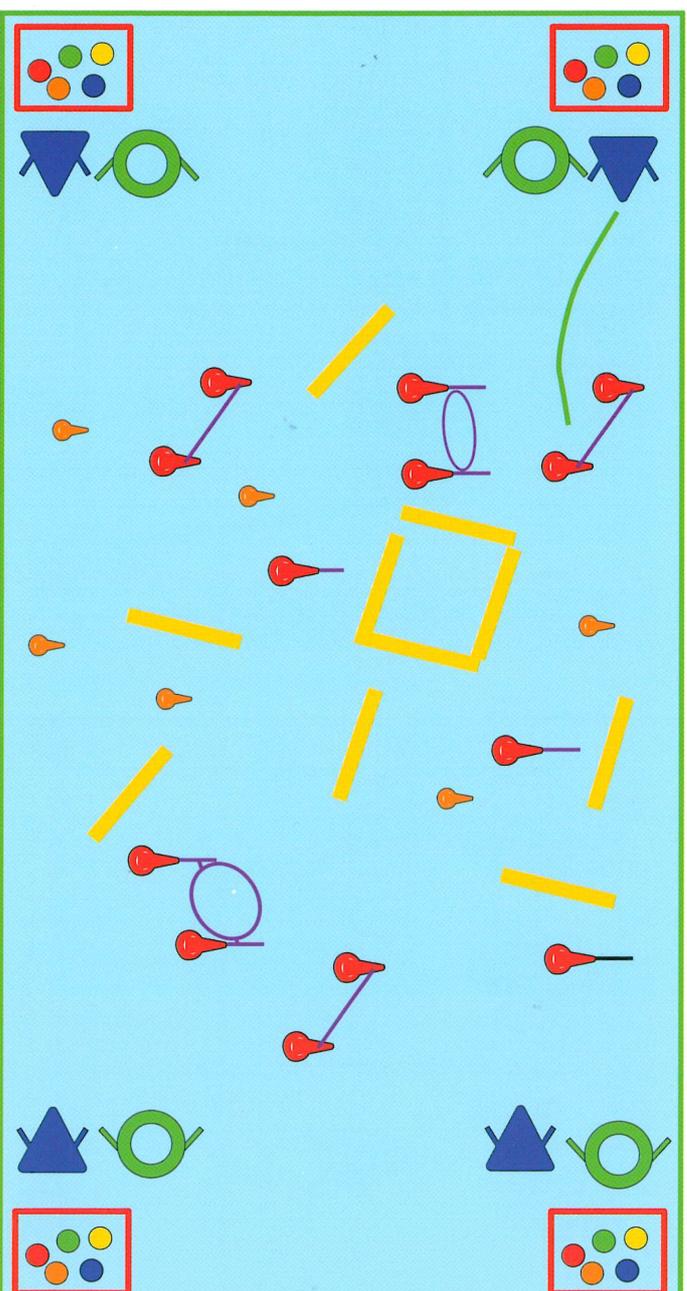
- Chaque joueur se munit d'une balle en la prenant dans une réserve et transporte cette balle dans une réserve différente. Puis il change alors de balle et se dirige vers une autre réserve en modulant le parcours.

Consignes :

- Varier le choix des balles utilisées.
- Inventer des modes de déplacements avec la balle.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- L'alternance dans le choix des balles et la variété des parcours réalisés.



Ce qui peut être modifié

Rendre les parcours de plus en plus complexes. Imposer un parcours. Imposer un mode de transport.

Copier le mode de déplacement d'un autre joueur.

Constats

Trop de dribbles.

Toujours le même parcours.

Utilise toujours le même type de balle.

Régulations - Relances

Utiliser des balles qui ne rebondissent pas (rugby).

Déplacer les obstacles et les réserves.

Obiger à changer de type de balle lorsqu'ils prennent une nouvelle balle dans la réserve.



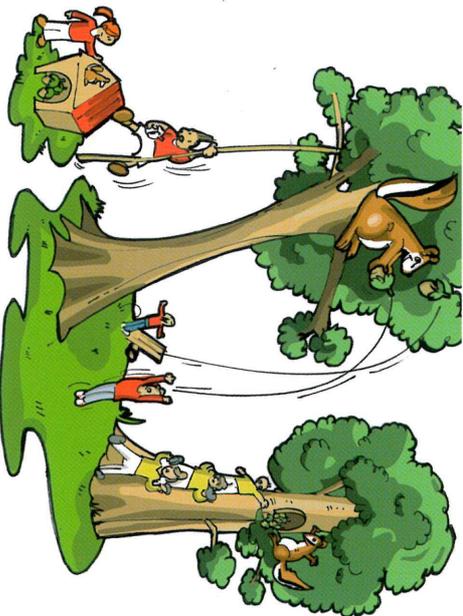
La cachette des écurouillis



2 à 8



2



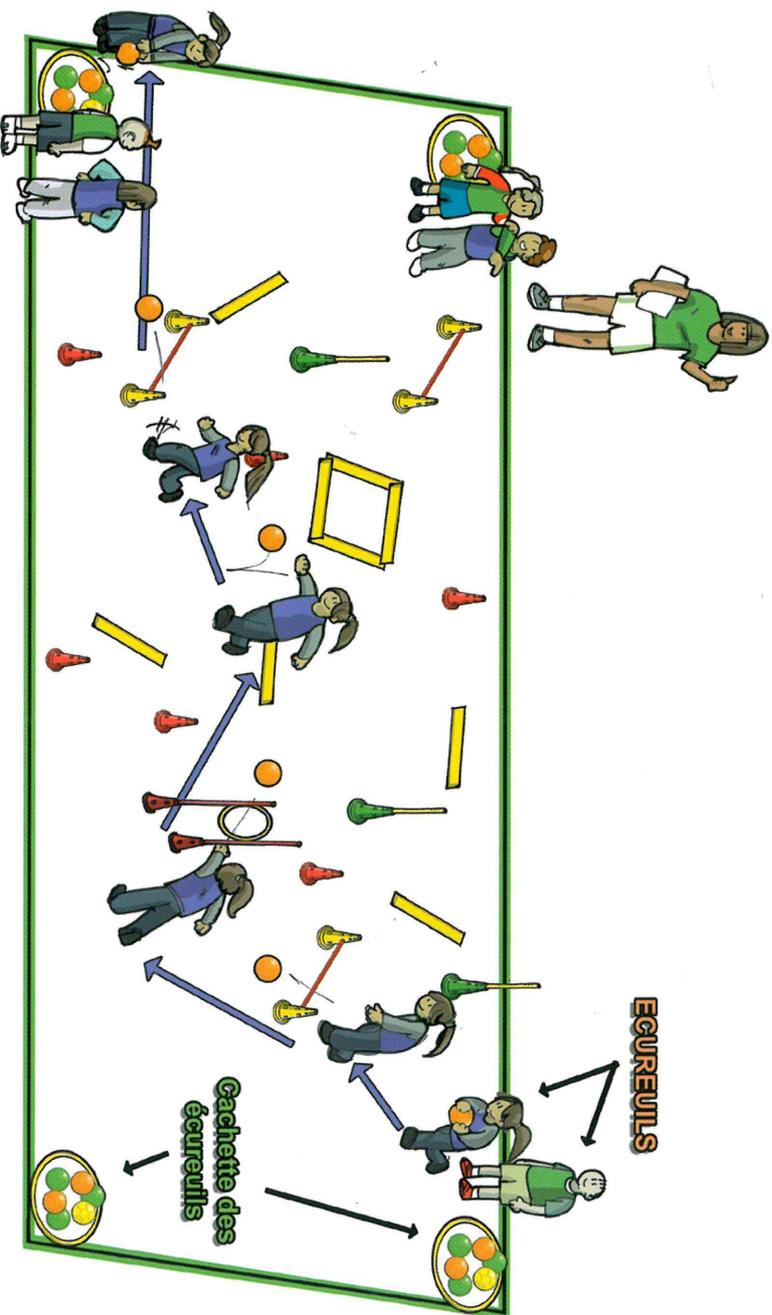
L'histoire :

Les écurouillis ont décidé de transporter leurs noisettes (balles) dans différentes cachettes (réserves de balles). Pour cela, ils doivent prendre une noisette dans une réserve et la porter dans une autre réserve. Chaque écurouil choisit son mode de transport (faire rouler la balle, la faire rebondir, la lancer en l'air, inventer des modes de transports nouveaux). Il doit franchir ou contourner les obstacles répartis sur le terrain. Lorsqu'il arrive à une cachette, il pose la noisette transportée et en prend une autre, qui est différente. Il repart alors vers une autre cachette en empruntant un autre parcours.

Comment ça marche ?

Le joueur se déplace avec une balle. Il explore l'espace en jouant avec la balle, d'une réserve à l'autre.

! Veiller à ce que les enfants varient leur mode de manipulation de balle et empruntent des parcours variés.



Changer la forme et la taille des balles.

Constats

Trop de dribbles.

Toujours le même parcours.

Utilise toujours le même type de balle.

Réglations - Relances

Utiliser des balles qui ne rebondissent pas (rugby).

Déplacer les obstacles et les réserves.

Obliger à changer de type de balle lorsqu'ils prennent une nouvelle balle dans la réserve.