

JEUX DE LANCER ET DE RENVOI

LA PETITE THEQUE

Niveau : fin cycle 2 et cycle 3

But du jeu :

lanceurs/coueurs : lancer le ballon (en faisant en sorte qu'il soit récupéré par les receveurs le plus tard possible) et effectuer le tour du pentagone en courant le plus rapidement possible.

Receveurs/passeurs : récupérer le ballon et le relancer au plus vite au joueur/receveur.

Organisation :

2 équipes de 8 à 10, 5 plots/bases disposés en pentagone, 1 petit ballon,

Espace: un terrain (fonction du niveau)et un pentagone tracé à l' extrémité du terrain

Compétences travaillées :

- Jouer en équipe
- coopérer
- lancer
- renvoyer
- attraper
- changer de rôle
- anticiper
- élaborer une stratégie

Déroulement :

Un des lanceurs envoie le ballon dans le terrain, puis part immédiatement pour réaliser le tour des bases.

Les joueurs de la deuxième équipe (passeurs) qui sont répartis sur le terrain, doivent rattraper le ballon et essayer de le renvoyer à l'aide de passes au joueur/receveur qui se trouve dans le pentagone. Celui-ci crie STOP dès qu'il reçoit le ballon.

A ce moment-là, 3 possibilités :

- le lanceur se trouve entre deux bases : il est éliminé
- le lanceur a terminé le tour du pentagone : l'équipe marque 3 points
- Le lanceur s'est arrêté sur une base : il pourra terminer son tour au(x) lancer(s) suivant(s) et son équipe marquera alors 1 point. Deux joueurs ne peuvent pas être sur la même base ; si un joueur est rejoint sur sa base par un autre, il est éliminé.

La manche se termine lorsque tous les lanceurs ont joué.

Les deux équipes changent de rôle à la manche suivante.

Trame de variance :

Taille du terrain

Nature du référentiel bondissant en fonction de l'âge des enfants (qui tient dans une main)

Nombre de joueurs

Complexifier : les passeurs doivent toucher le lanceur lorsqu'il est entre deux bases (absence de receveur)

LA PETITE THEQUE (explication n°2)

Niveau : fin cycle 2 et cycle 3

But du jeu :

lanceurs/coueurs : lancer le ballon le plus loin possible et effectuer le tour du pentagone en courant le plus rapidement possible.

Receveurs/passeurs : récupérer le ballon et le ramener le plus vite possible au joueur/receveur.

Organisation :

2 équipes de 8 à 10, 5 plots/bases disposés en pentagone à une extrémité du terrain, 1 petit ballon, 1 grand terrain (fonction du niveau)

Compétences travaillées : notion d'équipe, coopération, lancer et renvoyer, attraper, changer de rôle, anticiper, élaborer une stratégie

Déroulement : Un des lanceurs envoie le ballon le plus loin possible dans le terrain puis part immédiatement pour réaliser le tour des bases.

Les joueurs de la deuxième équipe (passeurs) qui sont répartis sur le terrain, doivent rattraper le ballon et essayer de le renvoyer au joueur/receveur qui se trouve dans le pentagone. Celui-ci crie STOP dès qu'il reçoit le ballon.

A ce moment-là, 3 possibilités : - le lanceur se trouve entre deux bases : il est éliminé
- le lanceur a terminé le tour du pentagone : l'équipe marque 3 points
- Le lanceur s'est arrêté sur une base : il pourra terminer son tour au(x) lancer(s) suivant(s) et son équipe marquera alors 1 point. Deux joueurs ne peuvent pas être sur la même base ; si un joueur est rejoint sur sa base par un autre, il est éliminé.

La manche se termine lorsque tous les lanceurs ont joué.

Les deux équipes changent de rôle à la manche suivante.

Trame de variance :

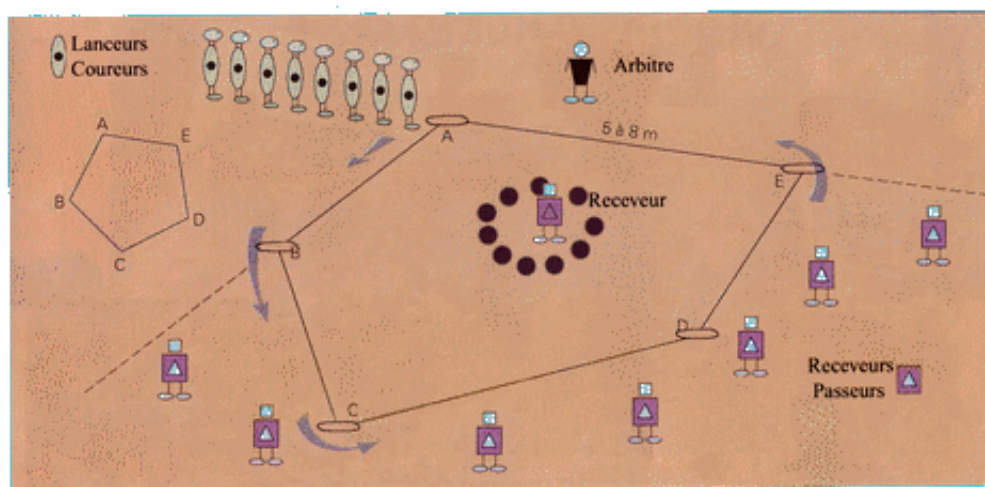
Taille du terrain

Nature du référentiel bondissant !!

Nombre de joueurs

Complexifier : les passeurs doivent toucher le lanceur lorsqu'il est entre deux bases (plus de receveur)

LA PETITE THEQUE



Objectifs:

- Situer le niveau d'habileté de la classe

- Formaliser les règles de base du jeu

Compétence :

Organiser ses actions en fonction de règles, de rôles et de codes et communiquer avec les autres.

Matériel: 1 petite balle, 6 plots et un cerceau

Effectif: 10 à 30 joueurs

Terrain: un pentagone avec 5 bases (plus base de départ), un emplacement délimité pour le chien.

Organisation: on forme deux équipes: les lanceurs-coueurs et les trimeurs:

- Les lanceurs déterminent leur ordre de passage. Le 1^{er} se place sur la 1^{ère} base.
- Les trimeurs se répartissent sur le grand champ. Ils choisissent un chien. Ils n'ont pas le droit d'aller sur le petit champ.

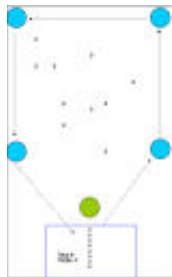
Déroulement

Le premier lanceur envoie la balle d'une main: hors du petit champ. Puis effectue le tour complet du pentagone. S'il se sent menacé, il peut s'arrêter à une base.

Dès qu'une balle est lancée, les trimeurs s'en emparent. Ils la ramènent par passes et l'envoient au chien. Ils ne se déplacent pas avec la balle.

Un coureur est éliminé s'il se trouve entre deux bases quand la balle est rendue au chien.

Points: 3 points quand un tour complet est effectué, 1 points quand le tour est effectué avec arrêt aux bases.



Critères de réussite : Les élèves s'investissent en tant qu'équipe, mettent en place des stratégies pour être plus efficace.