



Balle à terre

A partir de
7 ans

DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES

Chaque équipe se place dans son camp.

On tire au sort pour désigner le possesseur du ballon.

Un joueur essaie de lancer la balle hors de portée des adversaires mais dans les limites de leur camp ; si le ballon touche le sol, l'équipe du lanceur marque un point et reprend la balle ; si un joueur adverse bloque la balle de volée, c'est son équipe qui marque le point ; si le ballon tombe hors des limites, on ne marque pas de point mais le ballon change de camp.

La balle doit toucher le sol dans le camp adverse.

- rectangle de 20 x30 m
- 2 équipes
- 1 ballon
- 5 minutes

VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION

Privilégier grand espace / petit nombre de joueurs.

- Prévoir un couloir neutre large ou avec filet.

- Varier le type de balles.

COMPETENCES - CRITERES DE CHOIX

COURIR

Esquiver

Frapper (dans ou sur un objet)

Lancer

Passer / recevoir

Anticiper

Attaquer / défendre

Élaborer des stratégies collectives

Feinter

Marquer quelqu'un, se démarquer

Occuper l'espace

Aider les partenaires

Réagir à un signal

✓ Arbitrer



Accroche décroche

A Partir
de 6 ans

DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES

Les joueurs se donnent le bras par couple et se dispersent sur l'aire de jeu.
Leur main libre est placée sur leur hanche. La souris court en passant où elle veut entre les couples.
Le chat la suit en suivant exactement le même chemin. La souris s'accroche quand elle veut au bras libre d'un joueur.
Le joueur en surnombre dans le couple devient alors souris.
Si le chat attrape la souris, les rôles s'inversent ou bien deux nouveaux joueurs les remplacent.

Un chat doit attraper une souris.

- indéterminé
- 16 à 30 joueurs (nombre pair)
- Aucun
- indéterminée

VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION

Une disposition des couples en cercle est aussi intéressante (pour les petits qui ont des difficultés à suivre exactement le chemin de la souris)
- Pour les tout petits, les joueurs seront dispersés sur le terrain, dès que la souris se place à côté de l'un d'eux, il devient à son tour souris. (JAMAIS LA PAIRE)

COMPETENCES -
CRITERES DE
CHOIX

COURIR
Esquiver

A partir de 6 ans

Camp ruiné

Un jeu de ballon et d'adresse

Matériel :

Une balle de quoi délimiter un terrain

Chaque équipe se place dans un camp de part et d'autre d'une zone interdite (5 à 7mètres).

On tire au sort pour désigner le possesseur du ballon.

Un joueur essaie de lancer la balle hors de portée des adversaires mais dans les limites de leur camp.

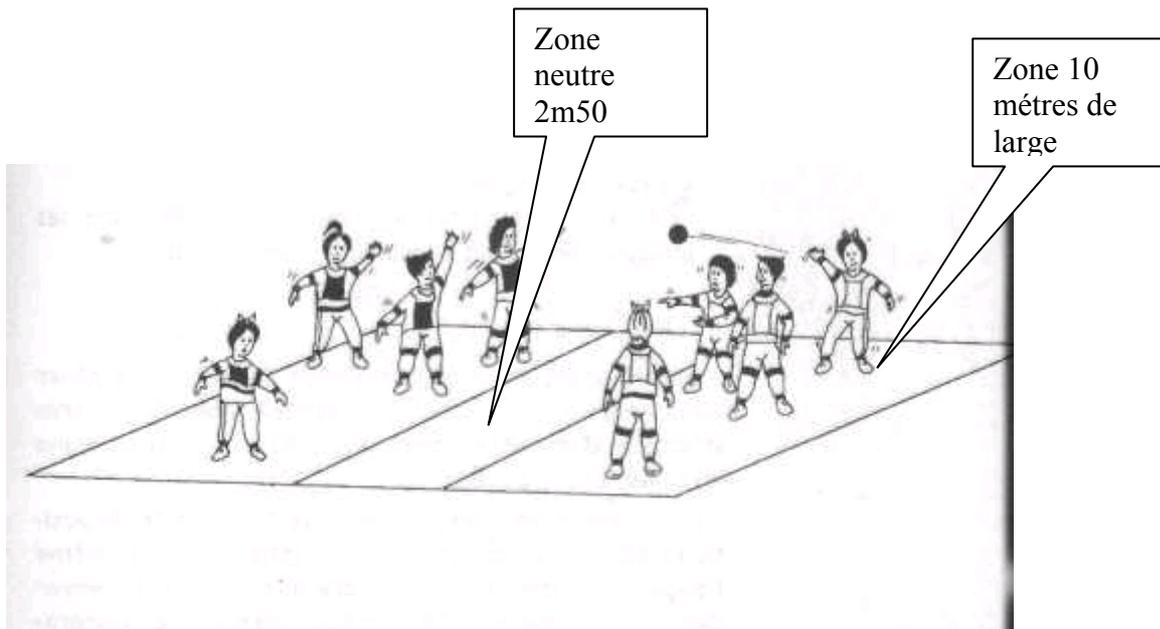
1- Le lanceur change de camp si son ballon a touché le sol dans les limites du camp adverse; le ballon reste à son équipe.

2- Si un joueur adverse bloque de volée le ballon, il entre dans le camp adverse et laisse le ballon dans son camp à un de ses partenaires.

Dès qu'un équipier est dans le camp adverse, on peut soit toucher le sol, soit passé le ballon à son partenaire pour changer de camp.

Si le ballon sort des limites ou reste dans la zone interdite, il revient au dernier joueur l'ayant touché (qui reprend sa place avant de recommencer le jeu).

Est victorieuse l'équipe qui se trouve au complet dans le camp adverse.



	<h1>Changer de camp</h1>	<h2>A partir de 5 ans</h2>
DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES		<p>Changer de camp.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 15 m x 15 m • 12 à 25 enfants • 4 ballons-foulards ou chasubles (dossards) • 5 minutes <p>COMPETENCES - CRITERES DE CHOIX</p> <p>COURIR</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lancer Passer / recevoir Prendre des décisions rapidement ✓ Élaborer des stratégies collectives ✓ Occuper l'espace ✓ Réagir à un signal ✓ Arbitrer
<p>Quatre camps : un à chaque coin du terrain. Une équipe dans chaque camp : 3 à 5 enfants et un ballon par équipe. Quatre observateurs arbitres sont désignés. Au signal, on doit changer de camp après s'être échangé le ballon: chaque enfant devra avoir touché au moins une fois le ballon. On ne court pas avec la balle. L'équipe gagnante est celle qui change le plus rapidement de camp.</p>		
<p style="text-align: center;">VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION</p> <ul style="list-style-type: none"> - On peut varier la forme, la taille des ballons. - On peut agrandir l'espace jeu. - Introduire un joueur adverse dans chaque équipe chargé de gêner les passes. 		

A partir de 4 ans



Chevaliers et tourelles

DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES

la renverse
ballon chassé

Renverser avec un ballon un objet protégé.

- *Cercle ou carré de 10m*
- *7 ou 8 contre 2 ou 3*
- *5 ballons, quilles ou barils*
- *10 minutes*

COMPETENCES - CRITERES DE CHOIX

- ✓ Lancer
- ✓ Prendre des décisions rapidement
- ✓ Attaquer / défendre
- ✓ Arbitrer

Un nombre réduit de gardiens est chargé de protéger des tours que les chevaliers veulent détruire.

O ne joue qu'avec un seul ballon à la fois (une réserve est disponible).

2 tours sont au centre du terrain dans un cercle interdit de 2m.

Les chevaliers, hors du grand cercle, essaient de les renverser; 1 ou 2 gardiens les défendent à l'intérieur du grand cercle.



LA TRAVERSÉE DANGEREUSE

A partir de 7
ans

DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES

Deux équipes différenciées par foulards : les coureurs et les tireurs. Les tireurs, disposés part et d'autre du couloir, disposent d'un ballon chacun. Les coureurs attendent le signal de départ derrière la ligne A.

TÂCHES

- des coureurs: traverser le couloir, de A à B, en évitant les ballons des tireurs ;
- des tireurs: tirer sur les coureurs. Règles :
 - Les tireurs ne doivent pas pénétrer dans le couloir. - Ils peuvent récupérer les ballons au sol pour tirer à nouveau.
 - Les tirs à la tête sont Proscrits, ils ne seront pas comptabilisés.
 - Les coureurs touchés ne sont pas éliminés, ils courent au passage suivant.
 - Les tireurs compteront les cibles atteintes. Les points seront comptabilisés au niveau de chaque équipe.

VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION

Premier temps

Organiser trois traversées avant de changer les rôles. - Inviter les joueurs à tenter de multiples tactiques

- pour les coureurs : traverser en groupe resserré, traverser par petits groupes successifs, traverser en se dispersant
- pour les tireurs : tirer sans passes, tirer à l'issue de passes : par-dessus le couloir, d'un même côté du couloir.
- Orienter les tirs de façon à ce que les partenaires placés de l'autre côté du passage puissent récupérer la balle et l'utiliser à nouveau (tirs orientés en oblique de A vers B).

Retenir les stratégies les plus efficaces.

Deuxième temps

Changer les conditions de jeu pour poser de nouveaux problèmes :

- raréfier les ballons
- utiliser des ballons différents
- imposer aux coureurs des traversées deux par deux,

- *Courir vite, esquiver.*
- *Tirer avec précision.*
- *Coopérer*

- Des ballons et des foulards.

COMPETENCES - CRITERES DE CHOIX

COURIR

Esquiver

Frapper (dans ou sur un objet)

Lancer

Passer / recevoir

Transporter

Prendre des décisions rapidement

Anticiper

Attaquer / défendre

Élaborer des stratégies collectives

Feinter

Marquer quelqu'un, se démarquer

Occuper l'espace

Aider les partenaires

Réagir à un signal

✓ Arbitrer

des traversées en cascades... ;

- imposer des traversées solitaires.

- Quand le niveau de jeu est suffisant, proposer à nouveau des manches avec traversées collectives. Éliminer les enfants touchés. Poursuivre la partie jusqu'à élimination totale de l'équipe et inverser les rôles.



LE BALLON RAPIDE

A partir de
5 ans

DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES

Deux équipes égales de six à huit joueurs.

- Dans la cour, au gymnase, tracer une ligne de départ et une ligne d'arrivée distantes de 15 à 25 m, suivant le nombre d'équipiers.

- Dans chaque équipe, un enfant muni d'un ballon se place derrière la ligne de départ, un autre derrière la ligne d'arrivée, les autres, chacun dans un cerceau, se répartissent sur la trajectoire de la traversée.

Tâche : se faire des passes rapides pour être la première équipe à faire franchir la ligne d'arrivée à son ballon.

Règle : le joueur qui n'intercepte pas le ballon doit le récupérer afin d'effectuer sa passe.

VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION

Premier temps

Rappeler les conseils pour bien lancer et bien recevoir (la chaîne des pompiers)

- Effectuer plusieurs " manches " en changeant la place des joueurs.

- Pour poser de nouveaux problèmes d'adaptation

- utiliser des ballons de différentes textures et grosseurs;

- donner une autre forme au trajet (slalom, quinconce ...);

- jouer les manches en aller et retour.

- Faire des passes précises pour faire progresser le ballon.

- Savoir se placer pour recevoir le ballon.

- - Un ballon par équipe.
- Un cerceau par enfant.
- De la craie.

COMPETENCES - CRITERES DE CHOIX

COURIR

Frapper (dans ou sur un objet)

Lancer

Passer / recevoir

✓ Arbitrer

Deuxième temps

- Doubler voire tripler la distance départ-arrivée. Les joueurs et leurs cerceaux sont placés aux mêmes endroits qu'au premier temps. Dès qu'un enfant a passé le ballon, il court placer son cerceau au-delà du dernier équipier et se prépare à recevoir le ballon pour le faire progresser à nouveau.
- Faire prendre conscience de la nécessité de se placer à portée de passe, de réagir vite après avoir effectué une passe.

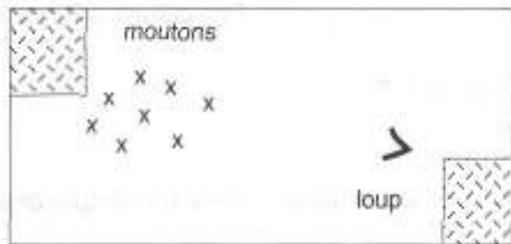
Troisième temps

- Supprimer les cerceaux, organiser des équipes de quatre ou cinq joueurs placés en lignes, le long de la ligne de départ. Au signal, les joueurs devront, par passes successives, faire progresser le ballon jusqu'à la ligne d'arrivée.
- Au fur et à mesure des essais, compléter les règles :
 - tous les joueurs doivent recevoir et transmettre le ballon ;
 - ne pas se déplacer avec le ballon, puis accepter trois pas ;
 - ne pas redonner le ballon à celui qui l'a transmis ;
 - remettre en jeu de la ligne de départ toute balle tombée ;
 - interdire de dribbler.
- Inviter à s'organiser, se placer devant le porteur du ballon.
- Lorsque les règles sont comprises et assimilées, organiser des rencontres inter équipes.

	<h1>Le scorpion</h1>	<h2>A partir de 6 ans</h2>
DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES		Loup, berger, agneau
<p>Des joueurs sont placés en cercle avec un ballon; au centre, évolue un scorpion composé de plusieurs enfants se tenant par la taille. On doit essayer de toucher la queue du scorpion (le dernier joueur de la file). Seul le 1er joueur de la file peut essayer de dévier le ballon. Quand le dernier joueur est touché, il devient lanceur et se place sur le cercle. Si la chaîne du scorpion se casse, le dernier joueur rejoint le cercle des lanceurs.</p>		<p>Toucher un joueur avec le ballon.</p> <ul style="list-style-type: none"> • cercle 5 à 7m de rayon • la classe • 1 ballon • 5 minutes environ
VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION		
<p>- Taille du cercle.</p> <p>- 2 ballons.</p> <p>- Nombre de joueurs-scorpion.</p> <p>-Peut se jouer sous forme de rencontre entre 2 équipes (c'est la durée qui désigne le gagnant)</p>		<p>COMPETENCES - CRITERES DE CHOIX</p> <p>COURIR</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Esquiver ✓ Lancer ✓ Prendre des décisions rapidement Anticiper ✓ Feinter ✓ Aider les partenaires ✓ Arbitrer

	<h1>Minuit dans la bergerie</h1>	<h2>A partir de 4 ans</h2>
DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES		Les sorciers
<p>Un (ou plusieurs) loup dans sa tanière</p> <p>6 à 10 moutons qui se promènent, et demandent au loup "quelle est heure est-il ?"</p> <p>Les moutons se promènent dans le pré.</p> <p>Un dialogue s'engage avec le loup:</p> <p>« - Loup quelle heure est-il ?</p> <p>- Il est 6 heures.</p> <p>- Loup quelle heure est-il ?</p> <p>- Il est 8 heures.... » Quand le loup répond « Il est minuit ! » tous les moutons essaient de rejoindre la bergerie. Le loup essaie d'en attraper le plus possible. Les moutons pris vont dans le repaire du loup.</p> <p>BUT ET CRITERES DE REUSSITE :</p> <p>La promenade continue jusqu'à ce que le loup réponde "il est minuit". A ce moment-là, le loup poursuit les moutons pour les toucher avant qu'ils n'atteignent la bergerie.</p> <p>OPERATIONS A REALISER</p> <p>Courir vite.</p>		<p>Eperviers sortez</p> <p>Le loup doit toucher le plus possible de moutons.</p> <p>Repérage d'espaces. Réaction aux décisions de l'adversaire</p> <ul style="list-style-type: none"> • non délimité (sauf "bergerie") • à partir de 10 • Foulard pour le loup • 5 minutes <p>COMPETENCES - CRITERES DE CHOIX</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ COURIR ✓ Esquiver Frapper (dans ou sur un objet) Lancer Passer / recevoir Transporter
VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION		
<p>- Nombre de loup(s).</p> <p>- Taille du terrain.</p> <p>- Prise par toucher ou foulard.</p> <p>Ne jamais rentrer dans la même deux fois consécutivement. (la mise en place des 2 bergeries évite le fait que certains restent à côté de la bergerie)</p>		<p>Prendre des décisions rapidement</p> <p>Anticiper</p> <p>Attaquer / défendre</p> <p>Élaborer des stratégies collectives</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Feinter Marquer quelqu'un, se démarquer ✓ Occuper l'espace

bergerie

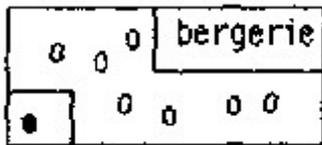


Aider les partenaires

✓ Réagir à un signal

✓ Arbitrer

Changer de loup fréquemment, voire même à chaque passage! (on peut compter le nombre de prises par loup)



REPONSES ENVISAGEES

- Les moutons ne sortent pas assez loin

INTERVENTIONS

- placer une zone neutre devant la bergerie

- les moutons doivent aller chercher des objets dans un panier

EVALUATION

Vigilance et réussite dans les deux rôles.



Vent du Nord, vent du Sud

A partir de 4 ans

DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES

Les sorciers

Toucher et délivrer

- Terrain 20 x 20
- La classe
- Foulard(s) rouge(s), foulard(s) bleu(s)
- 1 minute environ

COMPETENCES - CRITERES DE CHOIX

- ✓ COURIR
- ✓ Marquer quelqu'un, se démarquer
- ✓ Occuper l'espace
- ✓ Arbitrer

Un enfant est le vent du Nord (foulard rouge), un autre est le vent du Sud (foulard bleu). Tous les enfants se déplacent librement. Le vent du nord poursuit ses camarades et essaie d'en toucher le plus possible. Les enfants touchés sont "gelés" et s'accroupissent. Le vent du Sud a, pendant ce temps, la possibilité de toucher les joueurs "gelés" qui à son contact se "dégèlent" et peuvent à nouveau se déplacer. Après 30 ou 40 secondes, le jeu cesse. Si le nombre d'enfants "gelés" est nul, le vent du Sud est déclaré vainqueur. Remplacer les joueurs "vents".

VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION

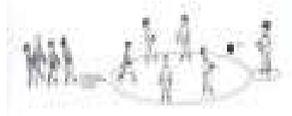
- Opposer deux ou trois "vents du Nord" à un seul "vent du Sud".
- Faire évoluer les autres enfants 2 par 2 en se tenant la main, ils se séparent quand ils sont touchés.

	<h1>LA PRINCESSE PRISONNIÈRE</h1>	<h2>A partir de 6 ans</h2>
DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES		
<p>Organiser quatre équipes de cinq à huit enfants. Elles se rencontrent par deux et se font face, séparées par une zone d'au moins 20 m de large.</p> <p>Chaque équipe choisit sa princesse, qui se tient assise au centre de la zone, face à l'équipe adverse. Les autres joueurs, " les chevaliers ", sont munis d'un foulard et alignés derrière leur base de départ</p> <p>TÂCHE des chevaliers: aller l'un après l'autre (relais) attacher à sa chaise la princesse de l'équipe adverse.</p> <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Les chevaliers passent dans l'ordre de leur alignement. -Les chevaliers ne doivent pas franchir la ligne de base avant d'être en possession du témoin. <p>L'équipe qui a la première a attaché sa prisonnière a gagné</p>		<p>Courir vite en relais. - Transmettre un témoin.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un foulard par enfant. • Une chaise et un témoin par enfant <p>COMPETENCES - CRITERES DE CHOIX</p> <p>COURIR Esquiver Frapper (dans ou sur un objet) Lancer Passer / recevoir Transporter</p> <p>Prendre des décisions rapidement Anticiper Attaquer / défendre Élaborer des stratégies collectives Feinter Marquer quelqu'un, se démarquer Occuper l'espace Aider les partenaires</p>
VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION		
<p>Premier temps</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laisser les enfants attacher leur prisonnière comme bon leur semble, mais sans lui faire mal. - Exiger que le passage du témoin se fasse suivant la règle. - Inviter les relayeurs à présenter le témoin de façon à en faciliter la préhension. -À l'issue de la première manche, faire l'inventaire des possibilités d'attaches, les comparer. Mettre en évidence les plus faciles, les plus solides. - Changer les princesses à chaque manche. - Demander que les attaches soient solides, tout lien défait doit être renoué. <p>Deuxième temps</p> <ul style="list-style-type: none"> -À l'issue du premier temps, mettre en commun les difficultés rencontrées 		

<p>: noeuds mal faits, liens trop serrés, attaches non autorisées...</p> <p>- En fonction des possibilités d'attaches recensées, choisir celles qui semblent les plus adaptées : autour des chevilles, aux genoux, aux poignets, aux bras...</p> <p>- Chaque équipe attache sa prisonnière, avant le relais, selon les critères retenus par la classe. Les chevaliers devront cette fois, toujours sous forme de relais, aller détacher " leur princesse ".</p> <p>- Changer de princesse à chaque manche.</p> <p><i>Troisième temps</i></p> <p>La manche se déroule en enchaînant deux relais : celui du premier temps et celui du deuxième temps. Dès que les cavaliers d'une équipe ont attaché leur prisonnière, ils entament aussitôt le deuxième relais pour détacher leur princesse. Si à cet instant l'autre équipe n'a pas fini de poser ses liens, elle entame elle aussi la libération de sa princesse.</p> <p>- Laisser aux enfants le libre choix des formes d'attaches.</p> <p>- Ne pas autoriser les prisonnières à tenter de desserrer leurs liens.</p> <ul style="list-style-type: none">• Exiger le passage correct des témoins.• L'équipe qui a délivré sa princesse la première a gagné• Jouer la partie en autant de manches qu'il y a d'équippers	<p>Réagir à un signal</p> <p>✓ Arbitrer</p>
--	---

	<h1>LA QUEUE DU DIABLE</h1>	<h2>A partir de 5 ans</h2>
DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES		<p>Courir vite pour poursuivre ou esquiver.</p> <p>Réagir vite.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un ruban d'environ 1,20m à 1,50m de longueur. <p>COMPETENCES - CRITERES DE CHOIX</p> <p>COURIR</p> <p>Esquiver</p> <p>Frapper (dans ou sur un objet)</p> <p>Lancer</p> <p>Passer / recevoir</p> <p>Transporter</p> <p>Prendre des décisions rapidement</p> <p>Anticiper</p> <p>Attaquer / défendre</p> <p>Élaborer des stratégies collectives</p> <p>Feinter</p> <p>Marquer quelqu'un, se démarquer</p> <p>Occuper l'espace</p> <p>Aider les partenaires</p> <p>Réagir à un signal</p>
<p>- Les enfants sont dispersés sur un terrain plat et dégagé, nettement délimité.</p> <p>- Un enfant est désigné pour être le diable. Il porte un ruban dans le dos, glissé à la ceinture de façon à traîner sur le soi.</p> <p>- Organiser deux ateliers en fonction de l'effectif de la classe.</p> <p>TACHES</p> <p>du diable: poursuivre et toucher le maximum de joueurs ne pas perdre le ruban; - des autres joueurs : - marcher sur la queue du diable pour qu'elle tombe à terre ; éviter de se faire toucher par le diable. Règles: - Tout joueur touché par le diable est " pétrifié " et s'assoit sur place. - Celui qui réussit à attraper la queue du diable devient diable à son tour. Les pétrifiés reprennent alors le jeu.</p>		
VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION		
<p>Premier temps</p> <p>- Afin de ne pas désigner un enfant, l'enseignant tient au départ le rôle du diable.</p> <p>- Changer de diable S'il n'est pas pris au bout d'une minute car le jeu est très sollicitant.</p> <p>- En fonction du nombre et du niveau des enfants, mettre éventuellement deux diables en jeu.</p> <p>- Faire remarquer au diable qu'il est plus aisé de défendre sa queue lorsqu'il se déplace près des limites du terrain.</p> <p>- Inviter les joueurs à se mettre par deux : l'un attire l'attention du diable pendant que l'autre l'attaque.</p> <p>Deuxième temps</p> <p>- À condition de ne pas bouger, un pétrifié peut être libéré si le diable ou son ruban le frôlent en passant. La tâche du diable devient plus difficile, il est obligé d'éviter les pétrifiés.</p> <p>- Veiller à ce que ce ne soit pas les mêmes enfants qui tiennent le rôle du diable, donner un tour et attribuer des points aux joueurs qui s'emparent de la queue.</p>		

<p>Troisième temps</p> <p>Mettre plusieurs diables en jeu. Disposer quelques cerceaux au sol, refuges pour les joueurs.</p> <p>N'autoriser la présence que d'un seul enfant par refuge et lui interdire la prise de la queue du diable.</p> <p>- Inciter les diables à s'organiser pour attaquer les joueurs.</p>	<p>✓ Arbitrer</p>
--	-------------------



LA PETITE CHASSE A COURRE

A partir de 6 ans

DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES

Faire des passes et des tirs précis.

Réagir vite pour esquiver le ballon.

- Un ballon mousse (ou un ballon léger, de type hand).
- Un chronomètre.
- Plots pour délimiter le terrain

COMPETENCES - CRITERES DE CHOIX

- Esquiver
- Lancer
- Passer / recevoir
- ✓ Arbitrer

- Organiser la classe en équipes de cinq à sept enfants.

Elles se rencontreront par deux :

- les chasseurs sont dispersés à l'intérieur d'un cercle d'environ 15 m de diamètre (le bois) ;

- les renards sont alignés à l'extérieur du cercle
- - un chasseur, en possession du ballon, se trouve dans un repaire situé à l'opposé de l'entrée des renards.

-Au signal, le premier renard entre dans le bois, la balle est mise en jeu par le chasseur.

TÂCHE

-des chasseurs: toucher le plus rapidement possible, avec le ballon, le renard qui se déplace à l'intérieur du bois ;

- du renard: esquiver le ballon pour ne pas être touché.

Règle :

- Les chasseurs ne se déplacent pas avec le ballon en main, ils se font des passes.
- Quand un renard est touché
 - il sort et le suivant rentre en jeu immédiatement
 - le ballon est aussitôt remis en jeu du repaire des chasseurs

- Le renard qui sort de la zone de jeu est éliminé. - Les chasseurs ne doivent pas viser la tête des renards. - L'enseignant chronomètre le temps mis pour éliminer tous les renards. L'équipe qui, à l'issue de deux manches où les rôles auront été inversés, a mis le moins de temps pour éliminer l'autre a gagné.

VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE – EVALUATION

Premier temps

Pour progresser

- inviter les chasseurs à
- coopérer, faire des passes pour rapprocher le ballon du renard ;
- faire des passes courtes, éviter de tirer de loin - occuper judicieusement l'espace ;
- inviter les renards à ne jamais tourner le dos au ballon.

Deuxième temps

Pour poser de nouveaux problèmes d'adaptation

- donner une autre forme, d'autres dimensions à la surface de jeu ;
- mettre en jeu plusieurs ballons suivant le niveau des enfants ;
- demander au renard de bloquer le ballon de volée pour ne pas être pris, de le lancer au loin pour retarder les chasseurs.

Troisième temps

- Les chasseurs se répartissent autour du bois.
- Tous les renards se trouvent dans l'aire de jeu.
- Un renard fait la mise en jeu en lançant le ballon à un chasseur.
- Les chasseurs ne pénètrent dans le bois que pour récupérer le ballon, ils n'ont pas le droit de tirer de l'intérieur de la zone. Les passes deviennent indispensables pour que les tirs soient courts et précis.
- Les renards quittent le bois au fur et à mesure de leur élimination.