

# FICHE – JEU – TITRE : esquive ballon

## Objectifs :

Tirer - Esquiver  
S'organiser dans l'espace par rapport à la position du ballon  
Réagir vite

## Niveau :

C1 / C2 / C3

## Espace :

intérieur / extérieur  
petit / moyen / grand  
milieu naturel

## Durée :

5 min

## Intensité :

actif / très actif  
calme / très calme

## Matériel :

5-10 balles ou ballons (pour avoir une réserve)  
plots pour délimiter le(s) terrain(s)

## Famille :

Environnement fixe  
Tâches individuelles  
Tâches indiv. en gpe  
Opposition collective  
Coopération  
Socialisation  
Créativité  
Stratégie  
Adresse  
Agilité, équilibre  
Force  
Vitesse  
Endurance  
Locomotion  
complexe

## Dispositif :

X : Lapins  
O : Chasseurs


## Opérations : déroulement – règles – variantes

Classe en 4 équipes : 2x2 groupes : lapins – chasseurs. (2 jeux en parallèle).  
Le terrain est bien délimité.  
1 ballon par équipe de chasseurs.  
Deux possibilités :  
- soit tout lapin touché par le ballon devient chasseur  
- soit le chasseur marque 1 point à chaque lapin touché (temps limité).  
Les enfants doivent rester dans leur camp.  
Avoir une réserve de ballons pour avoir toujours un ballon en jeu, pour le dynamiser.

## Variantes :

Lancer les balles avec une seule main (celle avec les enfants écrivent ou l'autre).  
Faire varier le nombre de ballon pour augmenter les possibilités de tirs.  
Varier la taille du terrain (augmenter pour rendre le lancer plus précis, diminuer pour augmenter le déplacement des lapins).  
Possibilité de faire un concours entre les deux équipes jouant en parallèle : la gagnante est celle qui a touché le plus de lapins en un certain laps de temps.

## Ressources mobilisées :

Informationnelles+++  
Kinesthésiques  
Energétiques +++  
Affectives +  
Sociales +++  
Biomécaniques

## But – critères de réussite :

Toucher tous les lapins  
Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de lapins ou au coup de sifflet de l'arbitre.