

FICHE – JEU – TITRE : le camp ruiné

Objectifs :

Bloquer, viser, intercepter, passer ou recevoir
Mettre en œuvre des stratégies collectives

Niveau :

C1 / C2 / C3

Espace :

intérieur / extérieur
petit / moyen / grand
milieu naturel

Durée :

10 min

Intensité :

actif / très actif
calme / très calme

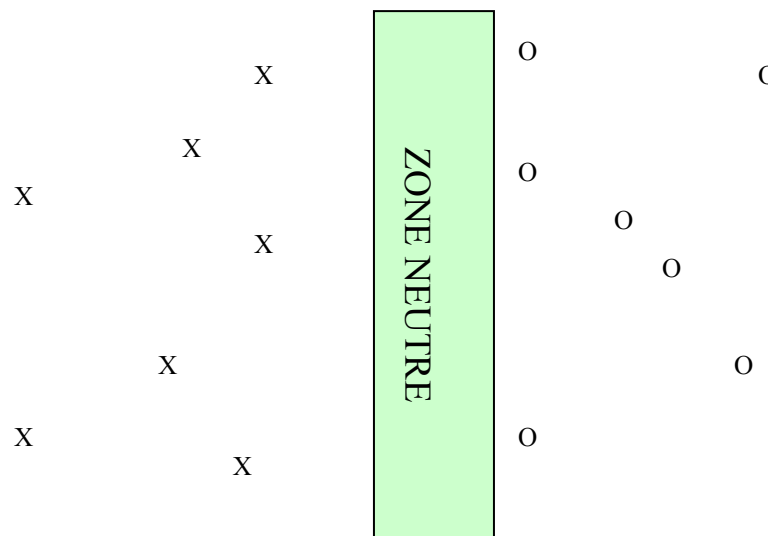
Matériel :

1 ballon type volley
plots pour délimiter le terrain
dossards

Famille :

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

Dispositif :



Opérations : déroulement – règles - variantes

Classe en 4 équipes de 6-7 : 2 jouent et 2 regardent comment font les autres (mini-tournoi)
Chaque équipe est dans son camp.
Pour passer dans le camp adverse, il faut bloquer le ballon de volée, venant soit de l'adversaire soit d'un partenaire déjà passé dans l'autre camp.
Quand la balle sort du terrain, elle revient à l'équipe adverse.

Remarques :

6 matchs pour faire un tournoi : A/B – A/C – A/D – B/C – B/D – C/D

Variantes :

Lancer les balles avec une seule main.
Diminuer le nombre d'enfants par équipe pour augmenter les échanges.
Varier la taille des ballons.
Modifier la taille du terrain pour aérer le jeu.
Placer un filet au milieu de la zone neutre pour laisser le temps aux enfants d'anticiper les trajectoires.
Interdiction de se déplacer avec une balle.

Ressources mobilisées :

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

But – critères de réussite :

Faire passer tous les joueurs de son équipe dans le camp adverse (ou avoir plus de joueurs que les autres dans un temps donné).
Le jeu se termine quand tous les joueurs d'une équipe est passé de l'autre côté ou quand l'arbitre siffle la fin.