

Les objets brûlants (ou balles brûlantes)

Activité support: jeu collectif (lancer/renvoyer)

Cycle 1

Compétences: - réaliser une action que l'on peut mesurer,
- accepter les contraintes collectives.

Objectifs pour le maître: amener les élèves à lancer, ramasser, viser des espaces libres, agir vite, à adapter le geste aux conditions matérielles (vers le haut, dans la zone), orienter la trajectoire du lancer (vers l'avant, dans la zone). Prendre en compte un adversaire défenseur pour attaquer le camp adverse en lançant dans un espace libre. Participer à une action collective. Respecter la règle. Renvoyer vite. S'organiser pour occuper l'espace. Ajuster son action en fonction de la cible et des objets à lancer. Réaliser des enchaînements d'actions (déplacements, préhension, lancer...). S'organiser collectivement.

Buts pour l'élève: lancer et relancer rapidement les objets dans la zone adverse pour en avoir le moins possible dans son camp à la fin de la partie.

Matériel: utiliser au moins autant de ballons qu'il y a de joueurs, éventuellement, autres objets à lancer de taille et forme différentes (balles en mousse, anneaux en quantité supérieure au nombre total d'élèves) de façon équitable dans chacun des deux camps. L'espace doit être obligatoirement clos (salle de motricité, gymnase, cour fermée...). Un filet de séparation, des plots. Foulards ou chasubles, chronomètre, un sifflet. Bancs, adhésif, filet, corde ou lattes pour délimiter les deux camps.

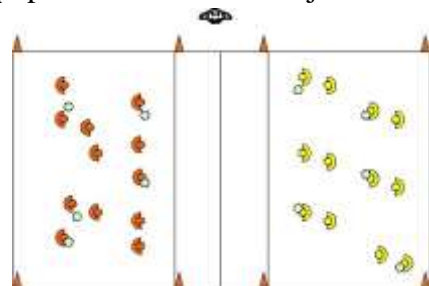
Organisation: le terrain est délimité, coupé en deux par un banc ou une table (à protéger). La classe est divisée en 2 équipes homogènes de 8 à 12 joueurs (en fonction de la taille du terrain et de l'âge des enfants), les rouges et les bleus, chacune occupant un terrain. Chaque partie dure environ 3 à 6 minutes. Les deux camps sont séparés par une zone neutre. Le groupe classe est divisé en équipes de 4 à 6 joueurs. Chaque équipe possède des récupérateurs extérieurs dans le camp adverse. Terrain de tennis ou ½ de hand.

Déroulement/consigne:

Vous êtes chacun dans votre camp.
Au signal vous devez prendre les objets dans votre caisse et les lancer par-dessus le filet dans le camp adverse pour s'en débarrasser. Au début vous les prenez dans la caisse, après vous les ramassez dans votre camp.
Tout ballon qui sort est perdu, il est pris par les récupérateurs
A la fin du jeu vous ne lancez plus d'objets, mais vous les ramassez et vous les mettez dans la caisse et nous comptons le nombre de ballons dans chaque camp.
L'équipe qui gagne est celle qui, quand je siffle la fin du jeu, a le moins d'objets dans son camp. L'équipe gagnante est celle qui dispose du moins de ballons dans son propre camp à la fin du jeu.

Critères de réussite:

- au niveau collectif: à la fin de la partie, avoir moins d'objets dans son camp que l'équipe adverse,
- au niveau individuel: participer à l'effort collectif en renvoyant le maximum d'objets,
- avoir renvoyé les objets en respectant les contraintes de franchissement de l'obstacle,
- avoir moins d'objets dans son camp que l'équipe adverse à la fin du jeu.



Comportements attendus:

- efficacité du lancer: direction, force,
- adaptation du geste du lancer à l'objet et à l'obstacle central (2 mains pour les objets gros et lourds, une main pour les autres),
- une main, à bras cassé ou pas,
- lancer vite,
- lancer dans des endroits où il n'y a pas d'adversaire,
- lancer plusieurs objets en même temps au même endroit,
- lancer les objets dans toutes les directions,
- participation active au jeu,
- lancer dans les espaces non surveillés par l'équipe adverse,
- lancer loin,
- s'organiser collectivement pour occuper tout le terrain.

Comportements à améliorer:

- lancer par le bas «à la cuillère»,
- les lancers ne sont pas efficaces (mal dirigés, trop peu appuyés).

Variables et variantes:

- hauteur et largeur de l'obstacle et validité de la zone de réception,
- dimension et forme du terrain: longueur du terrain (espace plus ou moins restreint),
- lancer dans des zones à points,
- augmenter ou diminuer la durée du jeu,
- le nombre, la taille et la diversité des objets à lancer: gros ballons, petites balles, balles en mousse, de tennis, ballons, ballons de foot, de rugby, cerceaux, anneaux...
- utiliser un seul type d'objet (sacs de graine ou petites balles en mousse par exemple),
- contrainte du geste: on doit lancer d'une certaine façon (bras cassé par exemple), les lancers se font à la main ou au pied, ou les deux, shooter, faire rouler...
- règles: par exemple, les enfants n'ont pas le droit de sortir de leur camp, en conséquence les objets qui sortent des camps ne peuvent plus être ramassés,
- la ligne de séparation est matérialisée par des caisses, une corde, des bancs...
- les objets lancés doivent passer par-dessus, ou par dessous les obstacles,
- hauteur et largeur de l'obstacle. MS Séparer les deux camps par un obstacle de faible hauteur (banc...). Les ballons doivent passer au-dessus de l'obstacle,
- adapter l'espace d'évolution: hauteur du filet...
- interdire de se déplacer ballon en mains (GS),
- les zones: lancer dans des zones à points,
- nombre de joueurs.

Bilan/remarques: