

SAVOIRS A DÉVELOPPER

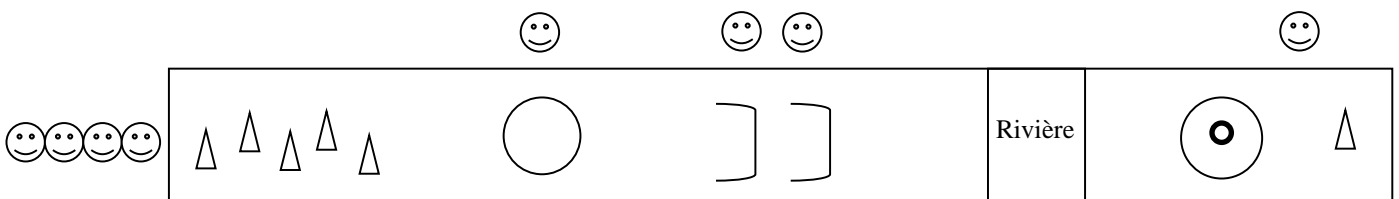
Connaître et accepter les règles du jeu.

Se déplacer rapidement, en enchaînant des actions motrices variées

Différencier les rôles, être attentif, prendre part activement à un résultat d'équipe

MATÉRIEL	PARCOURS à ACCOMPLIR
<ul style="list-style-type: none"> • Lieu : stade, cour, pré... • Tracé du terrain : <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 2 parcours de 20 à 25 m environ ⇒ 1 cordelette « départ » ⇒ 2 cerceaux par parcours ⇒ 2 haies par parcours ⇒ 6 cônes par parcours ⇒ 2 cordelettes (rivière) par parcours ⇒ 1 ballon par parcours <p>Pour différencier les équipes : foulards, chasubles ou dossards (facultatif)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. partir du départ, 2. slalomer entre les cônes, 3. faire des pas chassés des cônes au cerceau, 4. faire un tour complet du cerceau, 5. franchir les haies, 6. franchir la rivière, 7. s'arrêter dans le cerceau et prendre le ballon, 8. lancer le ballon sur le cône-cible : <ul style="list-style-type: none"> • Si le ballon fait tomber le cône, on peut faire le retour, • Si le ballon ne fait pas tomber le cône, aller faire tomber le cône avec la main pour pouvoir faire le retour, 9. franchir la rivière, 10. franchir les haies, 11. sauter à pieds joints dans le cerceau, 12. courir en marche arrière du cerceau aux cônes, 13. slalomer entre les cônes, 14. toucher la main du suivant qui effectue à son tour le parcours, 15. s'asseoir... afin que les autres joueurs sachent qu'on est passé.

DISPOSITIF MATÉRIEL pour un parcours



Deux équipes s'affrontent, chacune sur son parcours. L'équipe dont le dernier joueur a franchi la ligne d'arrivée a gagné.

Dans le cas où les effectifs des équipes qui s'affrontent sont différents, un ou plusieurs joueurs de l'équipe au petit effectif passe deux fois (ces joueurs s'installeront en tête de colonne et passeront les premiers)

Si une équipe est plus âgée que l'autre (CP contre CE1 par ex.), on recule sa ligne de départ et on éloigne son cône-cible, pour allonger son parcours.

Une équipe qui ne joue pas se tient sur le bord du parcours, sans gêner les joueurs, et aide au bon déroulement :

Vérification de la bonne exécution du parcours, du tour du cerceau (aller) ou du saut dans le cerceau (retour), du saut de rivière sans y mettre le pied, remise en place d'une haie qui tombe, remise en place des cônes et du ballon...

Toute erreur est sanctionnée. Le joueur qui a commis une erreur doit s'arrêter immobile pendant 3 secondes devant la ligne de départ/arrivée avant de toucher la main du suivant ou de franchir la ligne d'arrivée.

Les sanctions se cumulent (plusieurs erreurs entraînent autant de fois 3 secondes d'immobilisation).

Chaque geste mal exécuté est une erreur : faire tomber un cône lors du slalom, se tromper entre pas chassés et course en arrière, entre tour du cerceau et saut dans le cerceau, faire tomber une haie, mettre un pied dans la rivière, sortir du cerceau pour lancer le ballon, mal réaliser le saut à pieds joints, les pas chassés, la course en marche arrière.

Si un joueur chute en faisant tomber une haie, on ne lui compte pas de pénalité pour ça, car il a perdu du temps dans sa chute.

Si un joueur rate le cône-cible avec le ballon, on ne lui compte pas de pénalité pour ça, car il doit aller toucher le cône avec la main, ce qui constitue la pénalité.