

Activité

 Modéré

 10 min

 Se dépenser

 Cour de récréation

 Lancer

 En groupe

Matériel

Un objet à lancer par enfant sauf pour le gardien



Fabriquer des balles de jonglage de couleurs différentes avec des ballons de baudruche remplis de sable.

Une quille à abattre



Description de l'activité

Lancer un objet vers une cible et le récupérer le plus rapidement possible avant d'être touché par le gardien.

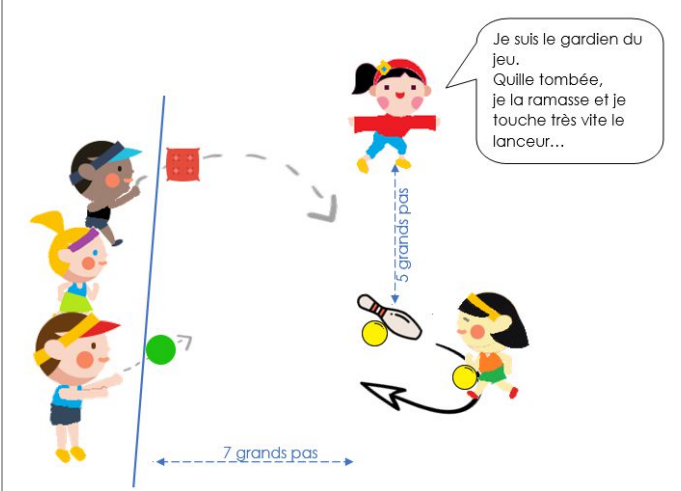
Les joueurs se placent à 7 grands pas de la quille derrière une ligne. Le gardien se place à 5 pas de la quille mais sur le côté droit ou gauche du jeu.

Le premier joueur lance son objet en essayant de faire tomber la quille. Deux cas se présentent :

1. S'il ne réussit pas, c'est au tour du joueur suivant qui fait de même. Chacun repère bien où est tombé son objet lancé car il doit rester à cet endroit jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à faire tomber la quille.
2. S'il réussit à faire tomber la quille, il doit aussitôt courir pour récupérer l'objet lancé et revenir à son point de départ sans se faire toucher par le gardien. S'il est touché, il devient gardien.

Dès que la quille est tombée, le gardien doit d'abord la remettre debout avant d'essayer de toucher le lanceur.

Illustration



Images à partir de : Flaticon.com

Inclusion



Varié la distance entre le lanceur et la quille : prévoir 3 zones de tirs en fonction des réussites des élèves (Zone à 7 pas, 9 pas, 5 pas...). La distance de tir est ainsi réduite mais également la distance de course.

Adapter les objets à lancer, la cible qui peut être plus grande (cerceau)

Évolution

Varié :

- Les distances, la taille et la forme des objets (plus lourds, moins gros...)
- La forme et la taille de la cible (cerceau, caisse...)

La galine « épervier »

- Dès qu'un joueur a fait tomber la quille, tous ceux qui ont déjà lancé leur objet sans succès peuvent aller le récupérer. Le but pour tous est de rentrer sans se faire toucher par le gardien. Le dernier touché devient le gardien.

Jouer en équipe

- Ce jeu peut évoluer vers un jeu en équipe avec un gardien par équipe et des possibilités d'emprisonner ou de libérer un à un les joueurs qui ont raté leur tir (à condition de réussir son tir et de rentrer sans se faire toucher...)