

Les pilleurs de trésor

| | |
|-------------------|---|
| Niveau | MS/GS. |
| Durée | 30 minutes. |
| Activité proposée | Jeu avec ballon (actions de coopération et d'opposition). |
| Objectifs | <ul style="list-style-type: none">- ajuster ses déplacements en fonction du trajet d'une balle;- coordonner des actions de déplacement/lancer/réception;- prendre des informations sur les espaces proches;- coordonner son action avec celles des autres. |
| Compétences | <ul style="list-style-type: none">- utiliser, à son initiative ou en réponse aux sollicitations du milieu, un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires : courir, lancer...- se situer dans l'espace;- coopération, respect de l'autre;- respect des règles. |
| Déroulement | <p><u>But</u> : remplir les cales de son bateau avant l'autre équipe.</p> <p><u>Terrain</u> : Deux terrains parallèles, séparés, identiques et contigus. Une zone centrale sépare chaque terrain en deux. Une cale aux extrémités des terrains : une cale avec des balles d'un côté (la cale du navire abordé), une cale vide de l'autre (la cale du navire abordeur).</p> <p><u>Matériel</u> : Ballons ou balles en nombre identique dans chaque cale du navire abordé.</p> <p><u>Équipes</u>: Deux équipes évoluent chacune sur le terrain. Dans chaque équipe, deux groupes qui jouent deux rôles différents :</p> <ul style="list-style-type: none">- les pilleurs vont chercher des ballons dans la cale du navire abordé;- les transporteurs remplissent les cales du navire abordeur. <p><u>Les règles</u> : Les joueurs ne peuvent franchir la zone centrale. Les objets sont transportés un par un.</p> <p>Au signal, les pilleurs prennent une balle dans la cale du navire abordé et la lancent aux transporteurs qui remplissent la cale vide.</p> <p><u>Variante</u> : Disposer un adversaire dans la zone interdite pour intercepter les balles (des requins).</p> |