

# JOUER

## ET APPRENDRE à FAIRE DES PASSES RAPIDES

5P

CM24/5.20

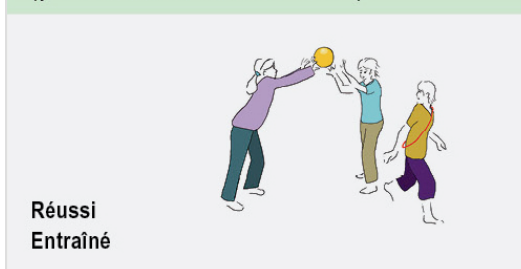
Connaître les règles d'au minimum un jeu et les expliquer.



6P

CM24/6.26

Se déplacer sur le terrain pour toucher un membre de l'équipe adverse, la balle tenue dans les mains. (par ex.: balle au chasseur touché).



**S**ourire : Fair play et plaisir dans le jeu

**T**ester différents rôles

**A**ctif dans le jeu

**R**espect des autres

**WARS**

### L'IDÉE DE JEU : UNIVERS STAR WARS

**AVANTAGE :** Jeu inconnu qui amène à discuter des règles, résoudre les problèmes et coopérer.

**LES RÔLES DANS LE JEU :** Connaître les règles. S'entraîner techniquement pour être capable d'assumer leur fonction (passes rapides – réception – vision périphérique du jeu )

*Un grand guerrier?  
Personne par la guerre  
ne devient grand.*

YODA



RESSOURCES : <https://www.youtube.com/watch?v=YGiYUsC0jSI>

# JEUX ÉCHAUFFEMENT

## ENDOR

ENDOR FUT LE THÉÂTRE D'UNE BATAILLE MAJEURE ENTRE L'ALLIANCE REBELLE ET L'EMPIRE GALACTIQUE, DÉTERMINANT LE SORT DE LA GALAXIE.

Comment ?

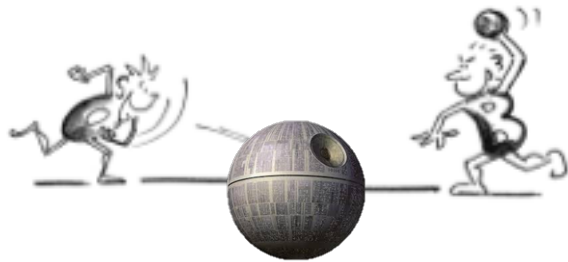
Un nombre égal de cerceaux (rouges et bleus) sont couchés dans les deux demi-terrains. Quelle équipe les font tourner sans arrêt jusqu'au coup de sifflet ?



## ÉTOILE NOIRE LA BASE PRINCIPALE DE L'EMPIRE

Comment ?

Deux équipes, face à face, visent un ballon placé au milieu du terrain pour le repousser dans le camp adverse.

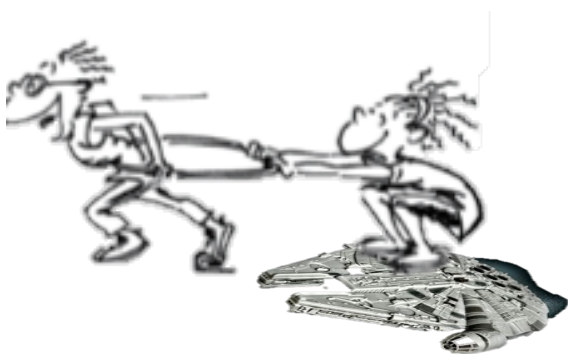


## BALLADE INTER-GALACTIQUE

Comment ?

Se faire tirer par un camarade en position assise, à genoux ou debout sur un ou deux morceaux de moquettes.

Variante : Deux chevaux qui tirent et des virages augmentent la difficulté!



# JEUX DE RÔLES : PROTECTEUR / LIBÉRATEUR

## LA FORTERESSE

### Comment?

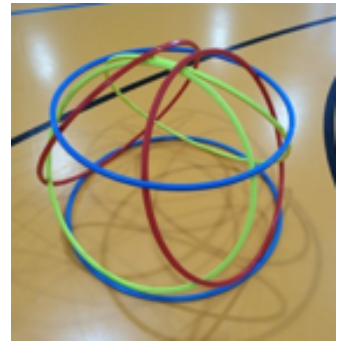
A et B essaient de viser une planète à l'aide d'un ballon.  
L'objet est défendu par un autre joueur.

### Règles :

- Ne pas marcher avec le ballon
- Se faire des passes
- Ne pas entrer dans la zone interdite ( cercle autour de la planète )

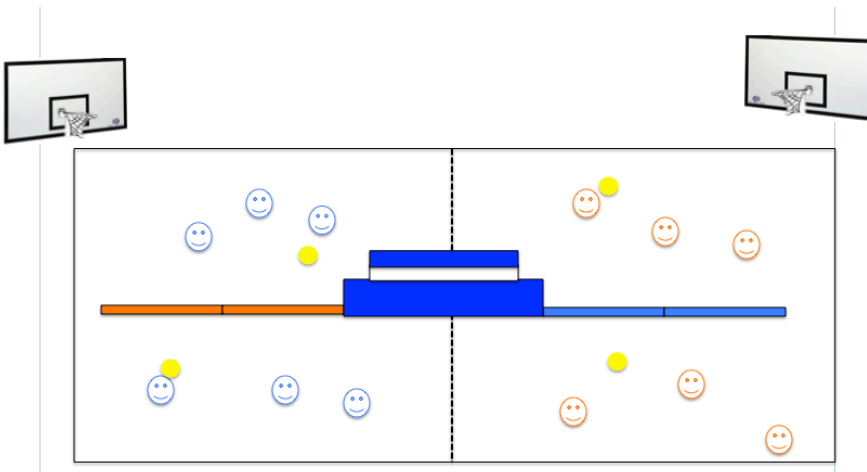
### Que protéger ?

Un ballon posé sur caisson / Des quilles / Une physioballe



## JEDI SAUVEUR

Balle à deux camps avec une ligne de tapis qui enjambe les deux camps.  
Quand on est touché par une balle on est prisonnier (le long du mur)



Il est permis de courir avec le ballon sur la ligne de tapis pour aller dans le camp adverse et viser le panier de basket.

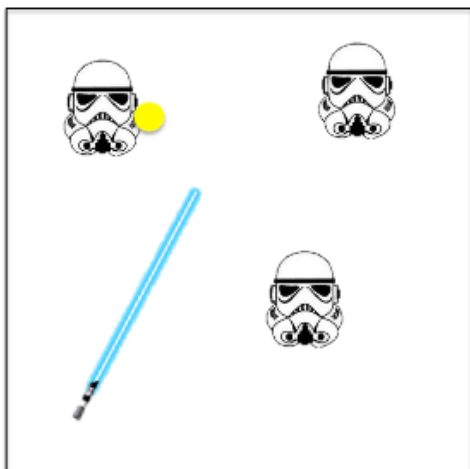
Si le panneau de basket est touché tous les joueurs prisonniers de son équipe sont libérés.



Discuter de la « mission Jedi » en équipe : quand prendre le risque d'aller chez les adversaires pour tenter de sauver les prisonniers ? Attention : le joueur sur la ligne de tapis peut également se faire toucher.

# VARIANTES AUTOUR DU JEU **BALLE CHASSEUR TOUCHÉ**

## LE JEU :



Par groupes de quatre.

Trois soldats clônes essaient de toucher un jedi dans un terrain délimité. Les soldats n'ont pas le droit de courir avec la balle, ils doivent se la passer.

Changer le rôle du jedi toutes les minutes

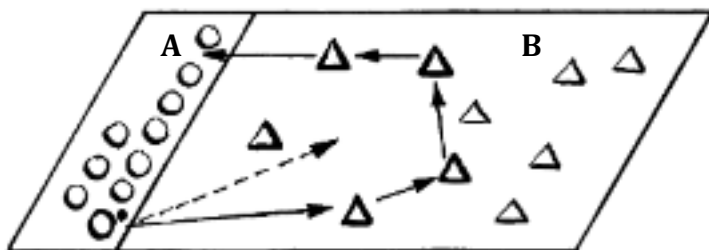
### Variante :

- 2 élèves commencent à chasser, les élèves touchés passent du côté des chasseurs.

- 4 contre 4 par terrain: chaque équipe possède la balle pendant 1 minute. Quelle équipe gagne?

## BALLE BRÛLÉE REVISITÉE N°1 : VISITE DU CÔTÉ OBSCUR DE LA FORCE

Après lancer la balle dans le terrain, 1 à 3 jedis (A) pénètrent en même temps dans le camp des soldats clones (B). Ils doivent essayer de toucher 4 joueurs B sans balle sans se faire toucher. Un point par parcours réussi. Les joueurs B se font des passes pour toucher les A. Changement de rôles après 10 départs.



## BALLE BRÛLÉE REVISITÉE N°2 : LA VITESSE DE LA LUMIÈRE



Comment? Les tireurs (A) expédient la balle dans le camp (B) après l'avoir tirée contre le cadre de renvoi de thoubball. Ils effectuent ensuite leur parcours. Les défenseurs essaient de réceptionner la balle et de la transmettre au gardien le plus vite possible pour la brûler.

Avant ce jeu : Expérimenter le rebond au cadre de thoubball  
4 à 8 joueurs face au cadre. Seul le premier joueur a un ballon. Il vise la cible et laisse la place au suivant qui réceptionne et tire à son tour. Lorsque dix passes sont réussies, le groupe s'éloigne d'un mètre.



# LE JEU STAR WARS



**Dark vador** : Commandant de l'Empire (côté obscur de la force)

Action : S'il touche avec sa balle rouge un rebelle, il le transforme en stormtroopers.



**Stormtrooper** : soldat de l'Empire.

Action : S'il touche avec balle jaune un rebelle alors celui s'assoit et est prisonnier.



**Maître yoda** : Possède la force

Action : S'il touche avec la balle verte un stormtroopers il le transforme en rebelle



**Jedi** : maîtrise le Côté lumineux de la Force pour maintenir la paix dans la galaxie

Action : Peut libérer les rebelles prisonniers en les touchant avec la frite de piscine ( ou ruban )



Date : X.X.2016

Cycle : 5-6P

### Thèmes et intentions

Développer des comportements et mobiliser des habiletés spécifiques au jeu ... en collaborant et en assumant une fonction au sein d'un groupe.



Fin du cycle : vignette évaluation 5P CM24/5.20 et 6P CM24/6.126

Maîtresse :

Ressources sur jouer en équipe

Fiche EPS 69, 78 à 80 (8-10 ans)

Manuel 3 : brochure 5 pp 22 et 30

	Matière	Organisation / Contrôle
<p><b>Expérimenter un jeu type balle chasseur avec des règles qui se construisent par étape</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Jouer avec fair play</li><li>- Améliorer la vision périphérique du jeu</li></ul>	<p><b>1 : L'univers Star wars</b> Les rebelles (sautoirs verts) essayeront de contrecarrer les plans du mauvais empire.</p> <p><b>2 : Les soldats clones</b> Le mauvais empire a envoyé les soldats clones pour faire prisonnier les rebelles. Quand un rebelle est touché par une balle en mousse jaune : il est gelé sur place (assis)</p> <p><b>3 : La force envoie deux jedis pour libérer les rebelles gelés.</b> Quand un jedi touche un rebelle gelé, il le libère.</p> <p><b>4 : Dark vador ayant appris la venue des Jedis arrive dans le combat.</b> Si un rebelle est touché par la balle rose de Dark vador il passe du côté obscur de la force et devient soldat clone (change de sautoirs : prend un sautoir jaune)</p> <p><b>5 : Maître Yoda. Sur la planète Dagobah, maître Yoda a senti une perturbation de la force et a décidé de rejoindre les rebelles.</b> Quand il touche un soldat avec sa balle verte, celui est libéré de la force obscure. Maître yoda et dark vador sont de force égale et ne peuvent pas se toucher mutuellement</p>	<p>Les rebelles : sautoirs verts</p> <p>Les soldats clones : sautoirs jaunes + balle mousse jaune</p> <p>Jedis : Frites de piscine ou rubans comme sabre laser</p> <p>Dark vador : Balle rose</p>  <p>Chariot bleu rempli de balle mousse.</p> <p>Maître Yoda : balle mousse verte</p> 
<p><b>Partie finale</b></p> <p><b>Retour au calme</b></p>	<p>2 minutes à jouer sans interruption pour ensuite compter qui de l'empire obscur ou de la force rebelle a le plus de joueurs</p> <p>Réunir le groupe et échanger les expériences sur le jeu</p>	