

# Le **sens** du jeu pour devenir un Timalins -Timalines

13. J'ai lancé différents objets...



**E R**

- à un camarade
- sur des cibles
- sur des cibles en utilisant chaque main

8. Dans les jeux, j'ai fait preuve de fair-play en...



**E R**

- donnant la balle à chacun de mes camarades
- acceptant d'être touché-e par une balle
- sauvant des camarades « touchés »

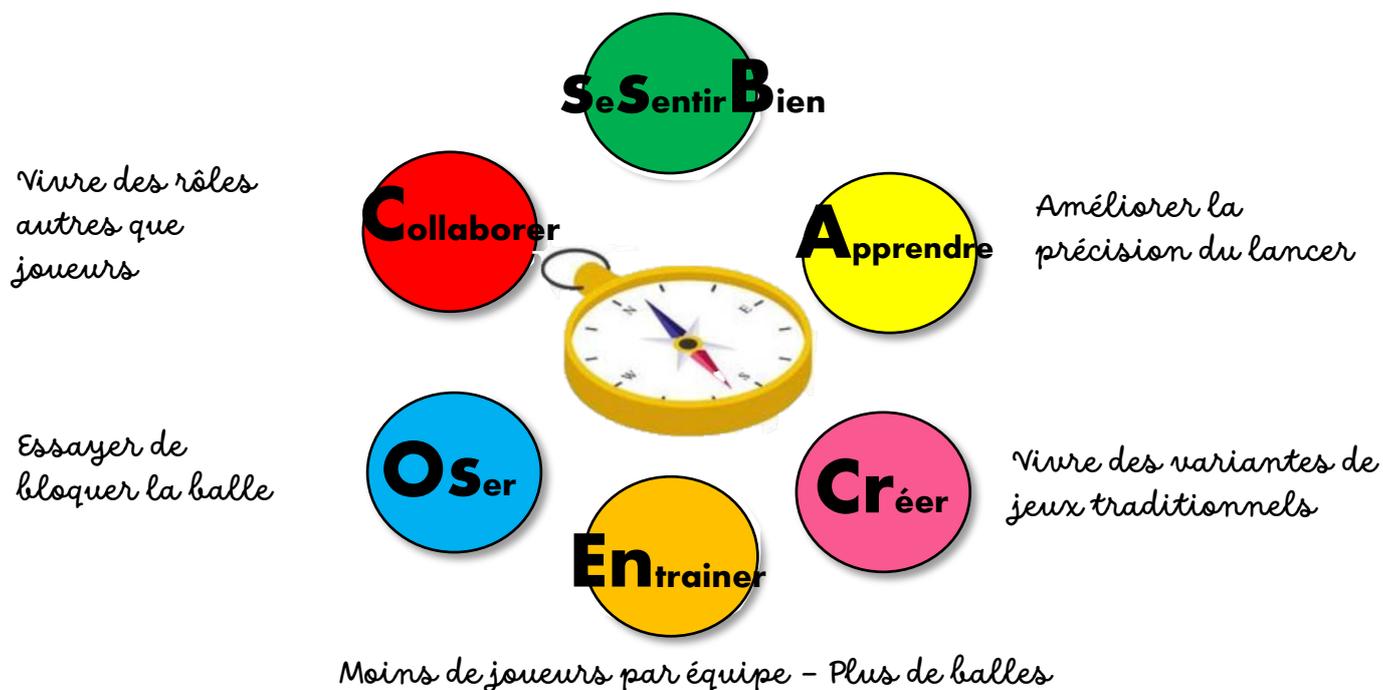
2. J'ai lancé avec chaque main...



**E R**

- un sac de sable dans une caisse
- un ballon à travers un cerceau accroché aux anneaux
- une balle pour toucher un gros ballon qui roule

*Rester attentif et mobile tout le long du jeu. Pas d'élimination*



# Le livre en support

Les images peuvent être utilisées en classe pour préparer les élèves au jeu en salle de gymnastique. Par groupe les élèves disposent de l'affiche ou d'une image « à travers la palissade » pour verbaliser les règles du jeu.

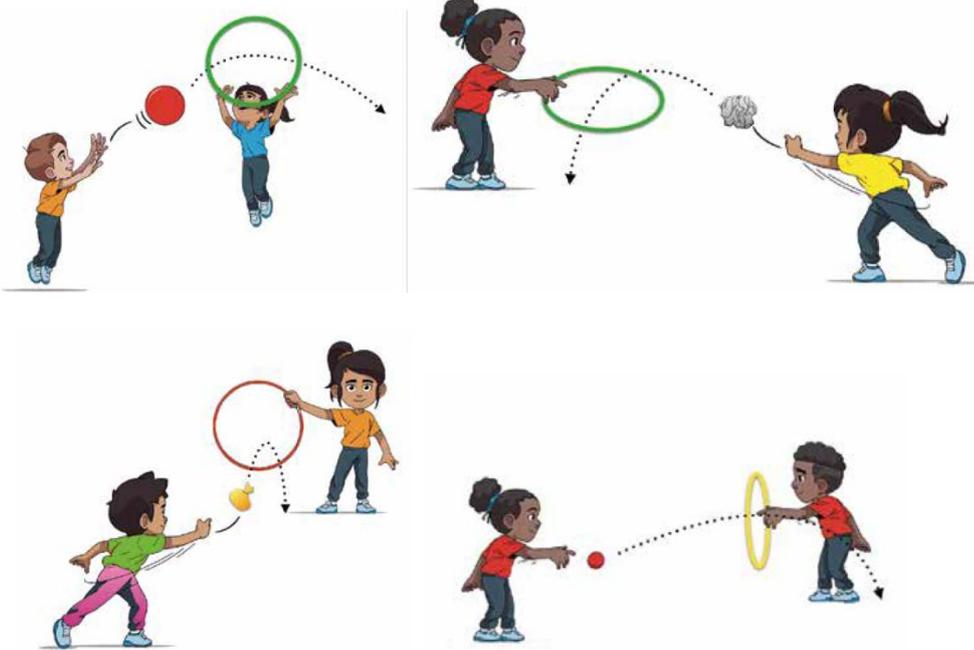


Exemple de rôles autres que joueurs :

		<p>2. Je compte les points.</p>
<p>1. Je connais les règles du jeu.</p>	<p>2. Je sais compter les points.</p>	<p>OU</p> <p>2. Je compte les bouchons.</p>
<p>3. Je sais utiliser le sablier.</p>	<p>4. Je sais mettre en place et ranger le matériel.</p>	<p>5. Je donne le signal de fin du jeu à la fin de l'écoulement du sablier: STOP !</p>

# Activités pour améliorer la manipulation de balle

Dès l'échauffement proposer des défis seul ou à deux

<p><b>Balle volante</b></p> 	<p><b>Toupie</b></p> 
<p><b>Balle au mur</b></p> 	<p><b>Le cône de glace</b></p> 
<p><b>Le cerceau cible</b></p> <p>Astuce : Varier le matériel : taille de balles, boules de papier, sacs de grains...</p> 	

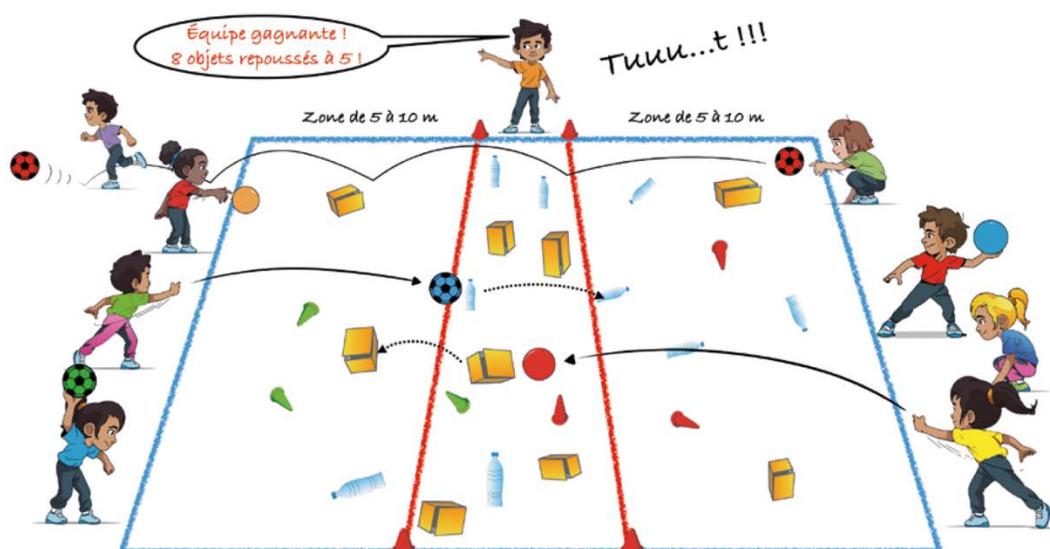
# Jeux pour entraîner la précision du tir en équipe

## Repousse ballon

Matériel : Divers objets (cônes, blocs, balles lourdes...) – Balles rose

But du jeu : Face à face, 2 équipes de 6 à 7 élèves visent les différentes cibles de la zone centrale pour les repousser dans le camp adverse. L'équipe gagnante est celle qui aura repoussé le plus

grand nombre de cibles dans le camp adverse.



## Enfiler les perles

Matériel : 20 Anneaux – 10 cônes

2 équipes de 6 joueurs s'affrontent autour du cercle.

• Lancer le cerceau autour du cône.

• Identifier l'équipe gagnante en comptant le nombre de cerceaux autour de chaque cône.



# Variantes des jeux traditionnels

*Sensibiliser à la coopération et à la notion de victoire collective.*

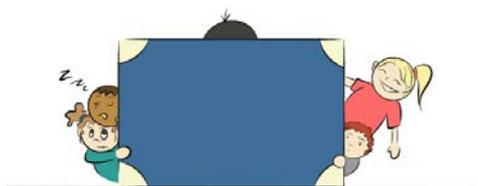


## **Balle « avec rôles »**

Avant le début du jeu, chaque équipe désigne secrètement un roi/une reine des abeilles.

Si le roi/la reine des abeilles est touchée, la partie s'arrête et l'autre équipe marque un point.

Désigner un bourdon : quand il se fait toucher, il doit donner le nom du roi/reine de son équipe



## **Balle à deux camps « muraille »**

Un petit tapis de sol est placé verticalement dans chaque terrain. Il sert de cachette. Le tapis peut être déplacé dans le terrain mais s'il tombe l'équipe perd la partie.



## **Balle « sprinter »**

Les élèves touchés peuvent se libérer en :

- Lançant une balle et toucher un adversaire et « se racheter »

- Courant depuis la ligne de fond du terrain de l'adversaire pour revenir dans le leur. Ils sont libérés s'ils rejoignent leur camp sans se faire toucher par une balle.



## **Balle « duo »**

Si le joueur de mon duo est touché, j'ai le droit de lui passer le ballon. Si les deux sont touchés, ils ont un gage à faire avant de revenir jouer.



## **Balle « château »**

Au centre de chaque camp se trouve un cerceau dans lequel sont posées 4 cônes /quilles. Si une équipe parvient à renverser les objets de son adversaire, elle est éliminée.