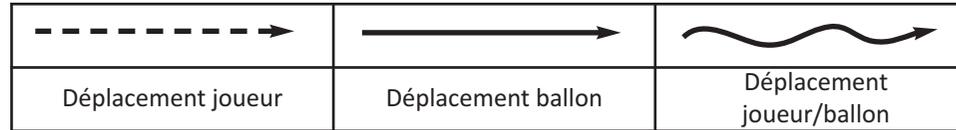
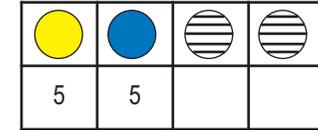


20



Déplacement joueur

Déplacement ballon

Déplacement  
joueur/ballon

5

5

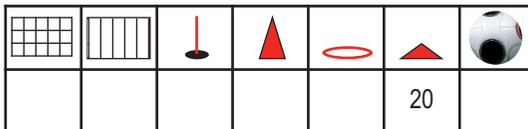
Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p><b>Objectifs</b> Se protéger face aux autres joueurs en mettant son corps en opposition.</p> <p><b>But</b> Attraper le plus de chasubles possibles sans se faire prendre le sien.</p> <p><b>Consignes</b> Chaque joueur accroche une chasuble dans son dos (la "queue du diable"), rentré dans son short. Le but du jeu est d'attraper le plus de chasubles possibles sans se faire prendre le sien. Quand on a perdu "sa queue", on sort du jeu ("prison"). Le gagnant est celui qui a le plus de chasubles en fin de partie (chaque chasuble pris vaut un point, si on a gardé sa queue : + 2 points).</p>	10'		Variables
		Nbre de joueurs		Méthode pédagogique
		10 à 12		ACTIVE
		Espaces		Laisser jouer - Observer - Questionner
		20x20		Veiller à...
			<p>Je dois assurer 2 rôles : attaquer et me défendre.</p> <p>Je dois regarder partout : devant, sur les côtés, derrière ... et changer rapidement d'appuis pour me retrouver face au danger.</p> <p>Occuper tout l'espace pour être plus en sécurité.</p> <p>On peut faire alliance !</p> <p>Limiter le temps du jeu (séquences de 2 à 3 min. maxi) pour ne pas laisser trop longtemps les joueurs dans la "prison".</p>	

				2	20	

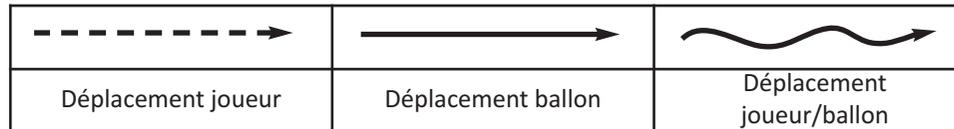
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

5	5		

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Eléments pédagogiques
Jeu	<p><b>Objectifs</b> Se protéger face aux autres joueurs en mettant son corps en opposition.</p> <p><b>But</b> Attraper le plus de chasubles possibles sans se faire prendre le sien.</p> <p><b>Consignes</b> Faire 2 équipes de couleurs différentes, chaque équipe ayant une 2<sup>e</sup> chasuble accrochée dans le dos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque joueur doit attraper "la queue" d'un adversaire et conserver la sienne.</li> <li>- Un joueur dont la queue est attrapée va en prison.</li> <li>- Le sorcier qui a attrapé la queue va la déposer dans le coffre fort de son équipe avant de rejouer.</li> <li>- Un joueur peut délivrer un prisonnier en lui apportant une chasuble prise dans la réserve (une seule délivrance à la fois).</li> <li>- Attention, la réserve de chasubles est limitée !</li> <li>- Compter les chasubles apportées dans les coffres forts après 3 minutes de jeu.</li> </ul>	10'		Variables
	Nbre de joueurs	10 à 12		Méthode pédagogique
	Espaces	20x20		ACTIVE
				Laisser jouer - Observer - Questionner
				Veiller à...
			<p>Quand on est joueur en danger :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se déplacer pour ne pas se faire toucher</li> <li>- Etre vigilant et regarder autour de soi</li> <li>- Déplacements variés (changements d'appuis, accélérations, pas chassés ...)</li> <li>- Faire face au danger quand c'est nécessaire (pour faire écran et protéger "sa queue")</li> <li>- Délivrer à bon escient !</li> </ul> <p>Quand on est "sorcier" : développer une stratégie collective pour "attaquer" et "garder" ses prisonniers !</p>	

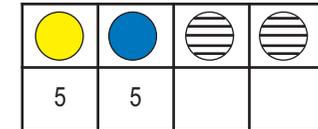


20



Déplacement joueur

Déplacement ballon

Déplacement  
joueur/ballon

5

5

Partie	Tâche	Durée	Descriptif	Éléments pédagogiques	
Jeu	<p><b>Objectifs</b> S'organiser collectivement pour défendre.</p> <p><b>But</b> Pour le sorcier : attraper la "queue du diable" le plus rapidement possible. Pour le diable : se déplacer ensemble pour conserver "sa queue".</p> <p><b>Consignes</b> Chaque équipe forme une colonne, chaque joueur tient la taille de celui qui est devant lui. Le dernier de la file accroche la chasuble à son short "la queue du diable". Face à chaque équipe, un joueur adverse (le "sorcier") tente de récupérer "la queue du diable" avant celui de l'équipe adverse. Le 1<sup>er</sup> qui y parvient marque un point.</p>	10'		<b>Variables</b>	
		Nbre de joueurs		10 à 12	Méthode pédagogique
		Espaces		20x20	<b>ACTIVE</b>
					<b>Laisser jouer - Observer - Questionner</b>
				Veiller à...	
				<p>On joue sur un temps donné (maxi. 45 secondes). Les joueurs formant la colonne doivent se déplacer ensemble pour empêcher le sorcier d'attraper la queue du diable. Faire en sorte que la chasuble soit bien visible et pas rentrée dans le short. Le 1<sup>er</sup> joueur de la file se met sans cesse en opposition au sorcier (sans l'accrocher ...), le reste de la file s'applique à ne pas se désunir.</p>	