

Dauphin Dauphine

Situation adaptée pour un milieu/fin de cycle.



Objectifs :

Courir, sauter, ramper dans un espace, seul ou en équipe dans un but précis.



Le dispositif :

Durée : 15 minutes.

Terrain : terrain de jeu 20x15m adaptable selon l'effectif et l'âge du public.

Effectif : 8 à 16 participant·es.

Matériel : un ballon.

Schéma :



Mise en œuvre :**BUT**

- Mémoriser les prénoms du groupe.
- Travail des réflexes et du déplacement.
- Développer la rapidité et la précision.

CONSIGNES

- Un jeu où l'on cherche à éliminer les autres... sans se faire éliminer.
- Les joueurs sont disposés en un large cercle, à 1,5 ou 2 mètres les uns des autres. Un joueur désigné par l'animateur ou tiré au sort se place au centre du cercle. Il lance le ballon en l'air, le plus haut possible, tout en criant le prénom d'un joueur.
- Le joueur appelé doit essayer d'attraper le ballon avant qu'il ne touche terre. Pendant ce temps, les autres en profitent pour se disperser.
- Si le joueur appelé arrive à attraper le ballon avant qu'il ne touche terre, il le relance en l'air en criant le prénom d'un autre joueur.
- S'il n'y arrive pas, et que le ballon tombe à terre, il doit le récupérer le plus vite possible et crier « STOP » dès qu'il l'a saisi. Au « STOP », tous les joueurs s'immobilisent. Le joueur qui a le ballon l'envoie en cherchant à toucher un autre joueur, sans changer de place.
- S'il y arrive, le joueur touché est éliminé, et celui qui a lancé le ballon le relance en l'air en criant un prénom.
- S'il n'y arrive pas, il est éliminé, et c'est au joueur visé de lancer le ballon en l'air.

REGLES

- Interdit de pousser/frapper/etc.
- A la fin du temps imparti, compter le nombre de joueur touché par des Gargamel. A vous de déterminer l'équipe gagnante.

VARIABLES

- Réduire ou agrandir la zone de jeu.
- Chacun possède 3 vies (on perd une vie chaque fois que l'on est touché).
- Reformuler le cercle chaque fois qu'un joueur est éliminé (on ralentit alors la dynamique du jeu).