

La balle Nantaise

Situation adaptée pour un milieu de cycle.



Objectifs :

Cycle de jeu basée sur l'habileté manuelle et corporelle, l'attention visuelle, la concentration et le contrôle des gestes.



Le dispositif :

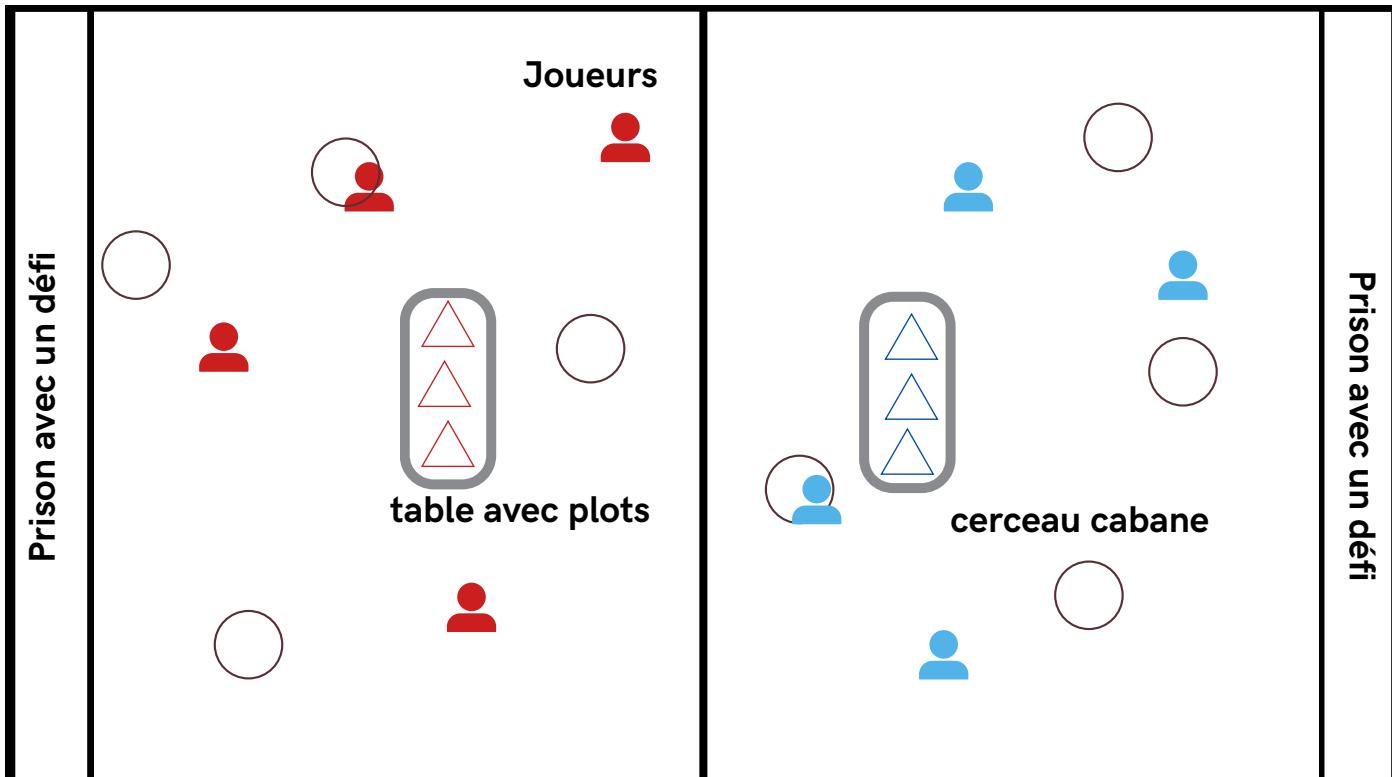
Durée : 15 minutes

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

Effectif : 8 à 16 participant·e·s

Matériel : Ballon, table ou banc, plots, chasubles, matériel défi

Schéma :



Mise en œuvre :

BUT

Réaliser les différents défis de coordination, adresse et manipulation. Faire tomber tous les plots (vies) des adversaires ou capturer tous les adversaires.

CONSIGNES

Chaque équipe possède un camp et va devoir lancer les ballons pour :

- Faire tomber des plots sur une table au milieu du terrain des adversaires. Chaque plot tomber correspond à une vie en moins des adversaires et donc faire tomber les 5 plots amène à la défaite de l'équipe opposée.
- Toucher les adversaires. Un adversaire peu rentrer dans un cerceau et est intouchable (cabane). Evidemment, une seule personne max dans un cerceau et 4 à 5 cerceaux pour un camp de 10 joueurs. Si un joueur est toucher, il est capturé et se dirige dans la prison ou il devra réaliser une épreuve de manipulation, coordination ou d'adresse.

Un bottle flip, un parcours, une épreuve de lancer, etc, peuvent être envisager pour se libérer de la prison.

REGLES

- Viser le visage est interdit. Respect des consignes pour un jeu sans incident.
- Une seule personne max part cabane. Je ne pousse, ne tire, ne frappe personne.
- Limite du terrain fixé et respect des temps mort et de fin de jeu.

VARIABLES :

- Pas de camp, les joueurs peuvent se déplacer n'importe où dans le terrain, les zones de tir type chamboule tout son aux opposés du terrain. Et donc la zone de tir possède un espace interdit autour de la table (distance de sécurité ajuster en fonction du niveau du groupe).
- Obstacle sur le terrain via différent module et tapis (style battle archery)

