

7 DEBARRASSEZ-MOI DE CES SOURIS !

Lancer à bras cassé

6 - 12 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu
et/ou aller plus loin

1^{ER} temps :

Introduire une zone interdite devant le fil (à l'oblique du fil pour une pédagogie différenciée)

2^{EME} temps :

Lancer non pas au-dessus du fil mais entre 2 fils tendus. Notion de précision

3^{EME} temps :

Lancer au travers de cerceaux suspendus (toujours des cerceaux plus élevés que certains autres)

COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Si difficultés à atteindre l'objectif
difficultés à lancer



◆ Faire prendre conscience des différentes formes de lancer.

2

Si c'est la même équipe qui gagne toujours



◆ Il faut lancer le plus loin possible pour gêner la récupération et gagner du temps donc lancer fort (comment ? placement de ballon ? appuis décalés...)

◆ Multiplier les situations de lancers avec des balles et ballons de différents volumes.

◆ Augmenter la zone du côté de l'équipe qui gagne le plus.



7 DEBARRASSEZ-MOI DE CES SOURIS !

Lancer à bras cassé

6 - 12 JOUEURS

◆ Comment ça marche ?

- ◆ Au premier signal les 2 équipes lancent leurs souris (ballons) dans l'autre camp.
 - ◆ Au 2^e signal : arrêt du jeu et l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp a gagné.
- Et ainsi de suite... (2^e manche).

◆ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

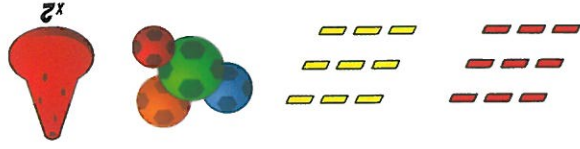
- ◆ Ne pas pénétrer dans le camp adverse.
- ◆ Arrêter de jouer impérativement au signal.
- ◆ Respecter la forme de lancer imposée.



L'HISTOIRE

« Un village est envahi par des souris. Les habitants s'en débarrassent en envoyant ces petits rongeurs chez les voisins. »

◆ Matériel



◆ Dispositif de départ

- ◆ 2 équipes de 6
- ◆ Un élastique tendu au milieu de l'espace et en oblique (2,50 m à une extrémité, 1,50 m à l'autre)
- ◆ Autant de ballons que de joueurs de part et d'autre

