

3 ALERTE AU VOLCAN

Manipuler la balle - lancer - se déplacer

4 - 10 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Poséidon, Dieu des mers et des océans, est chargé d'amener la lave jusqu'au torrent pour éviter qu'elle ne détruise le village. »

Comment ça marche ?

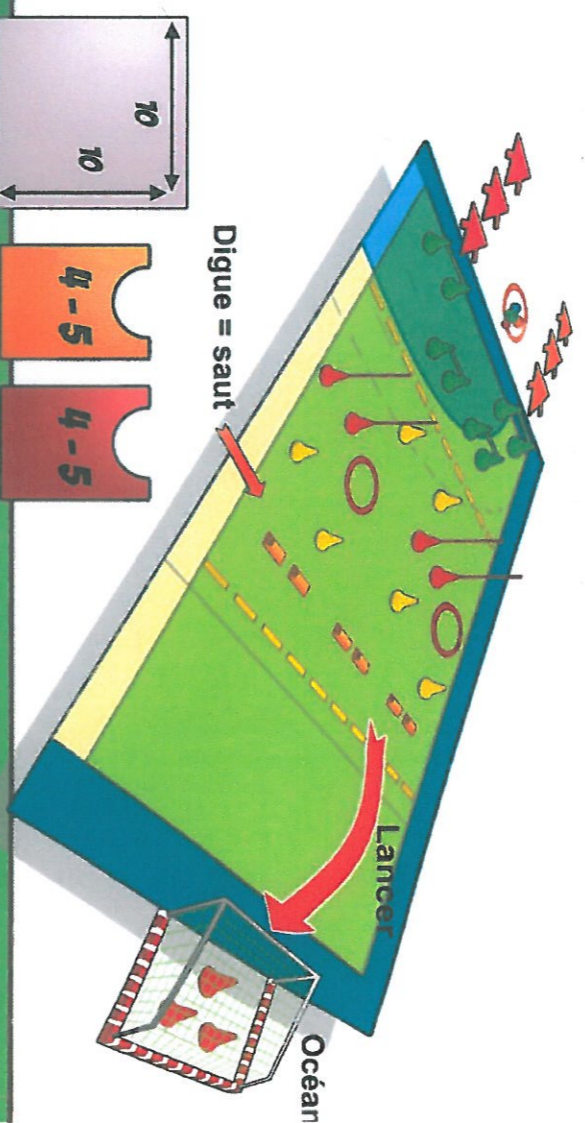
Chaque Poséidon récupère une boule de lave et traverse le terrain pour aller lancer cette boule de lave dans l'océan.

Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ Temps de pratique pour tous et compréhension de la situation.
- ◆ Inciter les joueurs à explorer tous les modes de manipulations et de déplacements (valoriser par 1 point la succession de manipulations ou déplacements différents).

Dispositif de départ

- ◆ Le matériel installé.
- ◆ Ballons = prévoir 2 ballons par joueurs.



Matériel



3 ALERTE AU VOLCAN

Manipuler la balle - lancer - se déplacer

4 - 10 JOUEURS

LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1^{ER} temps : découverte du parcours
Si la boule de lave atteint l'océan : 1pt.
Celui qui a le plus de points gagne.
Variante: idem mais comptage par équipe.

2^{EME} temps :
Donner des contraintes avec le matériel en place : slalom, passer dessous, sauter par-dessus...

3^{EME} temps :
Utiliser les contraintes précédentes et varier les déplacements: en dribble, marche arrière, de côté...

4^{EME} temps :
Respecter les déplacements en faisant des passes.

COMPORTEMENTS OBSERVES

1 Difficultés à lancer le ballon dans le but

2 Facilité à atteindre le but

3 Facilité à atteindre le but

◆ Rapprocher la ligne qui délimite la zone.

◆ Varier les modes de déplacements et de manipulations de balle.
◆ Faire partir les joueurs par 2, l'un derrière l'autre. Le 1^{er} mène et le 2^e le suit en mimant (décentrage du ballon).
◆ Lancer le jeu sous forme de course relais (rapidité d'exécution des actions motrices).
◆ Faire partir un poursuiveur derrière les joueurs (gestion du stress).

◆ Varier les formes des tirs.
◆ Remettre le but normalement et rajouter un gardien de but ou rajouter des cibles dans le but.

