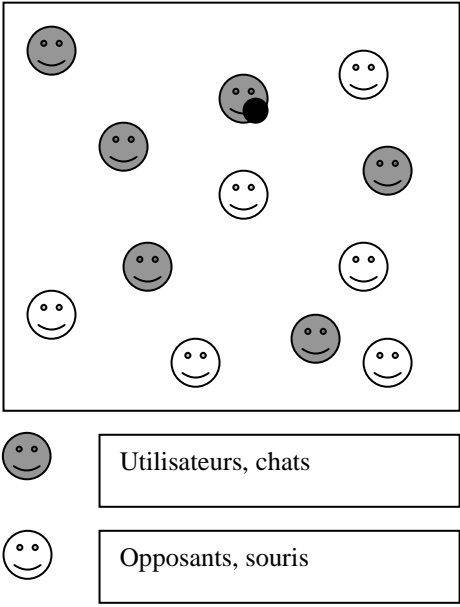


FICHE 13

Objectif dominant : Coopérer pour gagner	Objectif spécifique : prise d'info et se démarquer
Logistique : des plots, 1 ballon	Caractéristiques : échauffement
<p>Placement de départ = la dimension varie en fonction du nombre de joueurs ; si 6 contre 6 terrain de 10x10m</p> <div style="text-align: center;"> <p>E</p>  </div>	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : Je cours dans tout l'espace, sans retenir l'adversaire avec mon corps ou mes mains Quand j'ai le ballon : <ul style="list-style-type: none"> - je n'ai plus le droit de courir - je peux toucher un adversaire en posant le ballon sur lui - je peux le passer à un partenaire - je ne peux pas lancer le ballon sur un adversaire • opposants : Je me déplace dans tout l'espace, en marchant ou en courant. Si je suis touché par le ballon ou si je sors des limites du terrain je suis éliminé. <p>Lancement de jeu : Tout le monde est en mouvement dans le carré et l'éducateur au signal « JEU » passe le ballon à une équipe qui devient les chats (utilisateurs).</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : Prise d'information pour être toujours à côté d'un opposant (d'une souris). Toujours être en mouvement pour coller les opposants (anticiper leur course). Passer le ballon à un partenaire proche d'un opposant et pas un partenaire proche de moi. Adresse pour envoyer et recevoir le ballon. • opposants : Toujours être en mouvement, varier les courses pour se démarquer.
<p>But du jeu : éliminer au plus vite tous les adversaires (les souris)</p> <p>Durée : l'éducateur chronomètre le temps que met une équipe pour éliminer toutes les souris</p> <p>Le vainqueur est l'équipe qui met le moins de temps pour éliminer l'autre</p>	
<p>Critère de réussite pour le joueur : Rester le plus longtemps en piste pour les opposants.</p>	
<p>Variantes : Faire l'équipe contre un joueur et celui qui touche devient la souris, intégrer plusieurs ballons, obliger une forme de passe...</p>	