

RENCONTRE PELOTE

CYCLE 2

Les rencontres ayant lieu sur différents sites, elles ne concerneront donc pas les mêmes effectifs. Nous vous proposons plusieurs ateliers (inspirés des docs de l'IA) qu'il vous faudra adapter en fonction des effectifs, du nombre d'accompagnateurs et bien évidemment de l'espace disponible . Donc, pas de planning !

Les ateliers permettent de prévoir des jeux au sol afin de ne pas monopoliser tous les murs très certainement occupés par les jeux des plus grands.

Si vous manquez de matériel, vous pouvez envisager de demander aux élèves d'apporter leur pelote (marquée à leurs initiales)

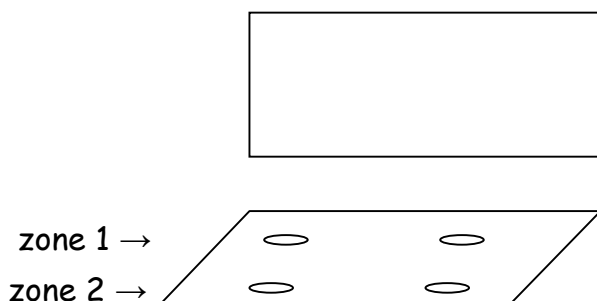
On pourra constituer des équipes de 10 enfants max

Durée des ateliers : 15 min

Atelier 1 (MUR) Jeu de record de l'échange (2 pelotes + 4 plots)

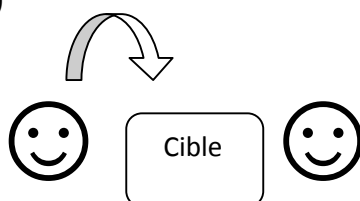
L'élève devra lancer la balle puis la rattraper après un rebond. Compter les records.

Variante : (plus les plus experts) même chose mais par 2 : un élève lance la pelote et le suivant doit la rattraper au rebond ; ainsi de suite...



Atelier 2 Jeu des records au sol (5 cerceaux / scotch ou craie + 5 pelotes)

2 élèves se placent face à face avec un cerceau ou une cible au sol matérialisée entre eux. Chacun doit lancer la balle dans la cible le plus grand nombre de fois consécutives (limite à atteindre : 10 fois consécutives)

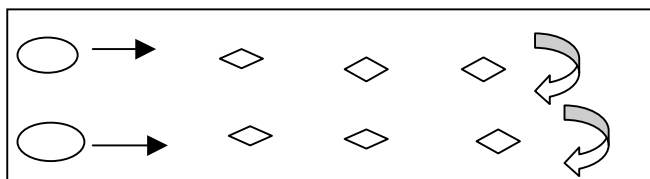


Atelier 3 Parcours de pelotes (6 plots + 2 pelotes)

Prévoir 2 parcours "simultanés" avec 2/3 plots. Les élèves pourront suivre le parcours en faisant rebondir la balle.

Groupe 1 →

Groupe 2 →



Variante: même exercice en alternant la main de réception : une fois la main gauche puis la main droite.

Atelier 4 Jeu de l'horloge (cerceaux + pelotes)

Former un grand cercle avec les élèves . Placer un cerceau entre chacun d'eux.
Sur le même principe que l'horloge au ballon, la balle devra effectuer un tour complet du cercle en rebondissant dans les "cerceaux-cibles" placés entre chacun des élèves.
Attention : l'objectif est de maintenir le plus longtemps possible l'échange.

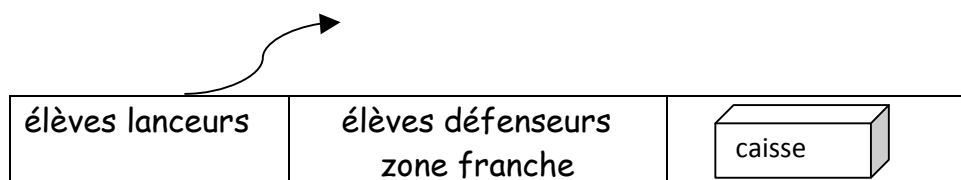
Variantes à envisager éventuellement: élève qui court autour du cercle pendant que les autres se passent la balle ou faire tourner plusieurs balles simultanément ...

Atelier 5 (MUR) Quiniela (4 pelotes + fiche pour comptage des points)

Parties en 2 points

Atelier 6 Remplir la caisse (10 pelotes + plots ou adhésif+ 2 caisses)

Par 5, les élèves enverront 10 balles dans une caisse placée dans une zone protégée par 5 défenseurs (si équipe de 10 !!!)



Si vous bénéficier d'espaces muraux importants, un atelier "lancer plus haut" peut être ajouté à la liste ci-dessus. Il s'agit de lancer la balle, 5 fois consécutives, dans une zone matérialisée sur le mur.....

Terminer la rencontre par 2/3 jeux de "à la porte" sur 2/3 terrains à raison de 20/25 élèves sur chaque terrain.