L'ATTAQUE DU CHÂTEAU (1/2)

http://www.staj.asso.fr/nord-artois

Public

Petite Enfance et Enfance.

Intéret du jeu

Jeux faisant appel à la maîtrise de soi et à des réflexes.

Durée

Variable selon l'âge

Objectifs du jeu

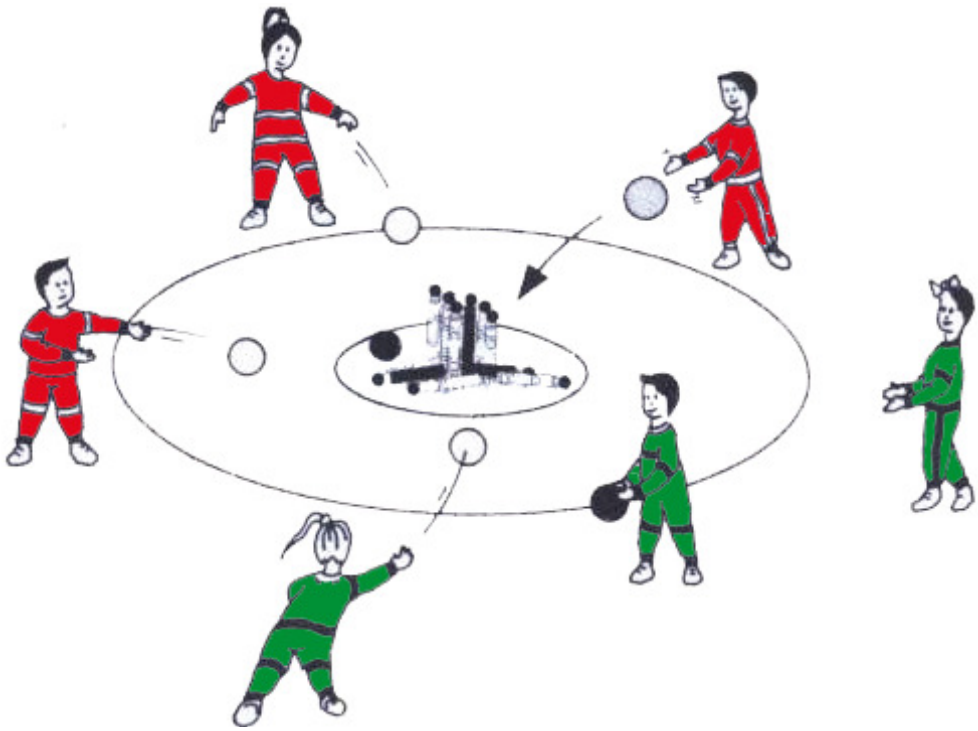
Tirer avec précision. Coopérer: faire des passes. S'opposer.

Espace

Intérieur ou extérieur

Mise en place

Diviser le groupe en deux ou quatre équipes de six à dix joueurs, différenciés par des dossards. Les enfants de chaque équipe, tous en possession d'un ballon, sont répartis autour d'un « château « (grand cercle de 8 m de diamètre) au centre duquel sont déposées, dans un « donjon « (2 m de diamètre), autant de quilles que de joueurs.



Matériel

Des dossards de deux couleurs différentes. Un ballon par enfant. Autant de quilles que d'enfants.

Nombre de participants

Deux équipes de 5 à 10 joueurs

Déroulement du jeu

Tache : abattre les quilles avec les ballons.

© STAJ Nord-Artois

L'ATTAQUE DU CHÂTEAU (2/2)

http://www.staj.asso.fr/nord-artois

Variantes

Règles : jouer à la main. Interdiction aux attaquants de pénétrer à l'intérieur du château pour tirer. L'accès du donjon est interdit à tous les joueurs.

Premier temps

Organiser des jeux parallèles. L'équipe gagnante est celle qui abat la première toutes ses quilles ou le plus de quilles en 2 ou 3 mn.
Au début:
-autoriser la récupération des ballons à l'intérieur du château ;
- accepter les différentes formes de tir (à deux mains, à une main, à bras cassé, avec rebond) ;
- inciter à se placer autour du château.
-Au cours des différentes « manches « :
- interdire de pénétrer dans le château pour récupérer les ballons ;
-réduire de moitié le nombre de ballons en jeu pour favoriser passes et réception, le nombre de quilles pour obtenir des tirs plus précis.

Deuxième temps

- Une équipe à l'extérieur du château attaque le donjon. Elle tire sur les quilles comme précédemment. Une autre, à l'intérieur, défend le donjon en repoussant les ballons.
- Interdire aux défenseurs de sortir du château, de pénétrer dans le donjon.
Au début:
- les quilles des deux équipes sont en jeu, chaque attaquant possède un ballon ;
- inciter les défenseurs à se déplacer pour « marquer « un attaquant. Accepter qu'ils repoussent les ballons avec les mains ou les pieds.
-Au cours des autres parties
-proposer que tout ballon bloqué de volée par un défenseur ne soit plus remis en jeu ;
- réduire progressivement le nombre de ballons en jeu.

Troisième temps

- L'enceinte du château est supprimée. Les attaquants et les défenseurs sont répartis sur le terrain délimité. Tout ballon bloqué par un défenseur est remis en jeu de la touche par un attaquant.
-Au début, mettre deux ballons en jeu et autant de quilles que d'attaquants.
-Pour finir, mettre un seul ballon et une seule quille en jeu pour favoriser un jeu collectif. Compter les points par manches de 5 mn.

Rôle et attitudes de l'animateur

Dynamiser les joueurs et les encourager. Tenir le rôle d'arbitre

Origines du jeu

...

© STAJ Nord-Artois