



Jeu de lancer de comète

Alain Polin

1. Receveur / Lanceur

Matériel :

2 jeux de comètes de couleur.
1 élastique ou filet de volley-ball

Lieu :

Cour, salle de sport ...

Organisation :

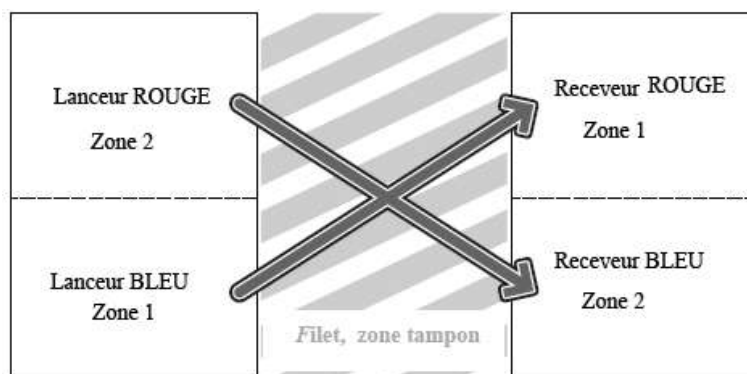
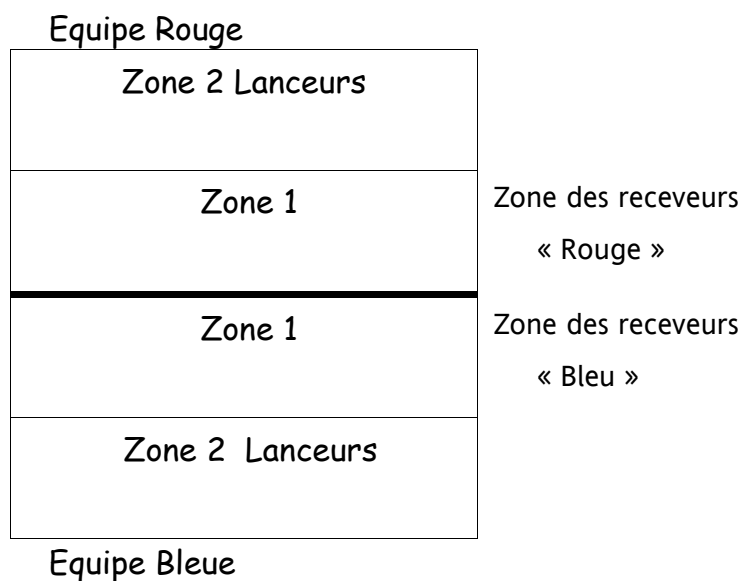
2 équipes (voir schéma)
Au signal, les élèves envoient les comètes dans l'autre camp par dessus l'élastique.
Les receveurs se trouvent dans les zones 1, les lanceurs dans les zones 2.

Jeu :

Les lanceurs doivent jeter leur comète au dessus du fil (élastique), les receveurs adverses doivent protéger leurs zones en attrapant les comètes avant qu'elles ne touchent le sol et les transmettent à leurs lanceurs. Ceux-ci doivent rester dans la zone 2. Si la comète touche le sol, elle ne peut pas être récupérée.

Durée 8', on inverse les rôles (lanceurs deviennent receveurs).

Afin de diversifier le jeu et d'augmenter sa difficulté ainsi que son intérêt, placer les zones de lanceurs et de receveur comme sur le dessin ci-dessous.





Consignes :

Lancer la comète par dessus l'élastique ou la zone tampon, sans quitter la zone 2.
L'équipe qui possède le moins de comètes dans sa zone a gagné.

Variantes :

Permettre aux plus jeunes de reprendre la comète qui touché le sol.
Expliquer aux receveurs qu'ils sont, en fait, les protecteurs du monde et qu'ils doivent empêcher les comètes de venir heurter la surface de la terre.
Remplacer le filet par une zone ou un obstacle afin d'augmenter la difficulté pour le lanceur.

2. Vol de comète

Matériel :

Élastique (filet)+ poteaux, 1 comète par groupe, cônes ou plots.

Organisation :

1 classe répartie par groupe de 2 ou 4

Lieu :

Cour, salle de sport ...

Consignes :

Lancer au dessus de la tête
Lancer la comète dans le camp adverse sans que celle-ci ne tombe au sol.

Jeu :

Le gagnant est l'équipe qui totalise en premier 11 points. Le point est marqué lorsque la comète tombe au sol dans les limites du terrain. Règle identique à celle du Volley-ball.

Important :

Le receveur adverse qui rattrape la comète avant qu'elle ne touche le sol peut la rattraper comme il le souhaite.

Variantes :

Obligation de rattraper la comète par la balle ou par la queue.
Cette variation peut être appliquée pour une seule équipe. Notamment si, lors d'un match, une équipe s'avère être beaucoup plus forte que l'autre. Dans ce cas, autoriser l'équipe la plus faible à attraper la comète comme elle le veut et obliger l'autre équipe à la rattraper uniquement par la queue ou par la balle.



3. La zone interdite

Matériel :

Comète de deux couleurs (1 comète par enfants)

Organisation :

2 équipes (une rouge & une bleue)

Plots ou cônes délimitant la zone interdite;

Consignes :

La comète doit franchir la zone interdite et tomber dans le camp adverse.

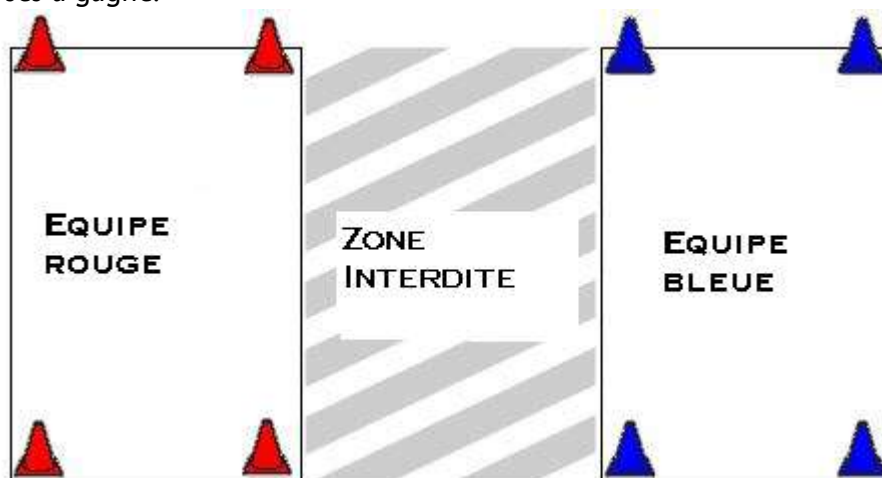
Personne ne peut pénétrer dans cette zone.

Adapter le jeu en fonction de vos joueurs (interdire l'utilisation des balles tombées sur le sol, relance de l'endroit de la réception, attraper la comète uniquement par la queue ou la balle, relance d'une certaine manière,)

Jeu :

Durée 8'

Compter le nombre de balles de chaque côté de la zone interdite, l'équipe qui possède le moins de comètes adverses a gagné.



4. Comètes brûlantes

Effectif :

Formation de 4 équipes (situation 1)

Matériel :

Cônes. Une comète par joueur

Jeu :

Chaque joueur a sa comète en main;



Au signal tout le monde lance dans les camps adverses (par dessus le fil ou autre obstacle, ...)
Les surfaces de jeu peuvent être délimitées par un élastique. Mais il est préférable de créer une zone tampon entre les équipes. Voir schéma

Objectif :

Au signal final (8'), le jeu s'arrête. Chaque équipe compte les comètes dans son camp, celle qui en a le moins a gagné. Il faut donc attraper les comètes arrivant dans son camp et les renvoyer dans l'autre camp.

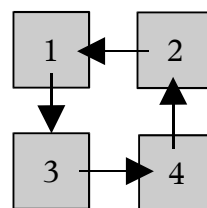
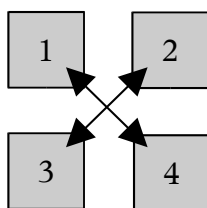
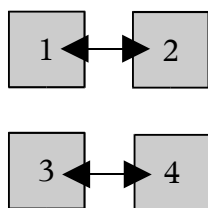
Consignes :

Les équipes peuvent être constituées d'un seul joueur.

Les équipes peuvent s'affronter en 1 contre 1, en parallèle ou en diagonale, ou en 4 contre 4, tout le monde contre tout le monde ou organiser une rotation. Voir ci-dessous

Il est important de souligner que les balles doivent être lancées dans les limites des camps adverses.

Dans le jeu 4 contre 4, on peut déterminer le gagnant par élimination. L'équipe possédant le plus de comètes dans son camp est éliminée, les 3 autres équipes continuent la partie et ainsi de suite.



5. Gagne terrain

Lieu :

Cour, salle de sport, terrain...

Effectif :

Un groupe, une classe

Les élèves sont répartis en équipes de 2 joueurs minimum. Les équipes jouent l'une contre l'autre. Chaque élève reçoit une lettre de passage. A puis B puis C puis D. (l'ordre doit être respecté)

Matériel :

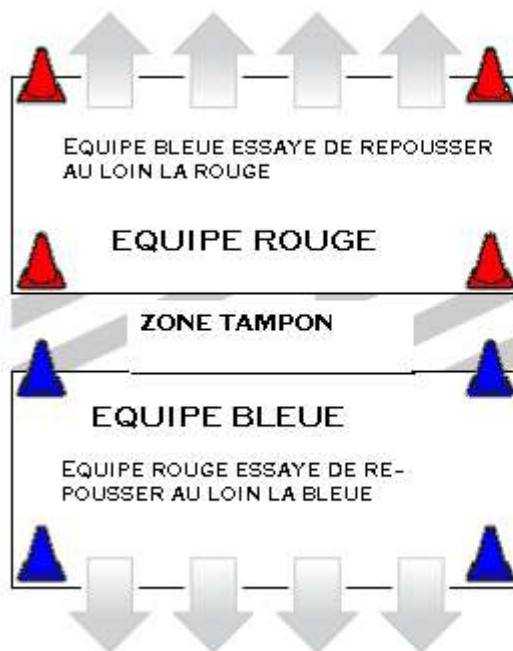
1 comète, poteaux, élastique(s), cônes.

Objectif du jeu :

Au commencement, on définit quelle est l'équipe qui débute le jeu. Dans l'équipe 1 il y a les joueurs A1, B1, C1 et D1. Dans l'équipe 2 il y a A2, B2, C2 et D2. Équipe 1 lance (Joueur A1), équipe 2 réceptionne (Joueur A2). Il doit attraper la comète afin de relancer celle-ci de l'endroit où il l'a réceptionnée, au-dessus du fil (un pas est autorisé). C'est donc équipe 1 (joueur B1) qui réceptionne à son tour la comète et la relance de l'endroit de réception etc..



Soit A1 lance, A2 reçoit, puis lance. B1 reçoit, puis lance. B2 reçoit, puis lance. A1 lance, C1 reçoit et lance, C2 reçoit et lance. L'équipe qui a gagné est celle qui a repoussé au loin l'équipe adverse afin que celle-ci ne puisse plus renvoyer la balle au-dessus de la zone tampon (filet) dans le camp adverse.



6. JEU DE COMETE

Lieu :

Salle de sport, cour, terrain ...

Matériel :

1 comète par groupe

Organisation :

1/1 ou équipe de 4 contre 4.

Jeu :

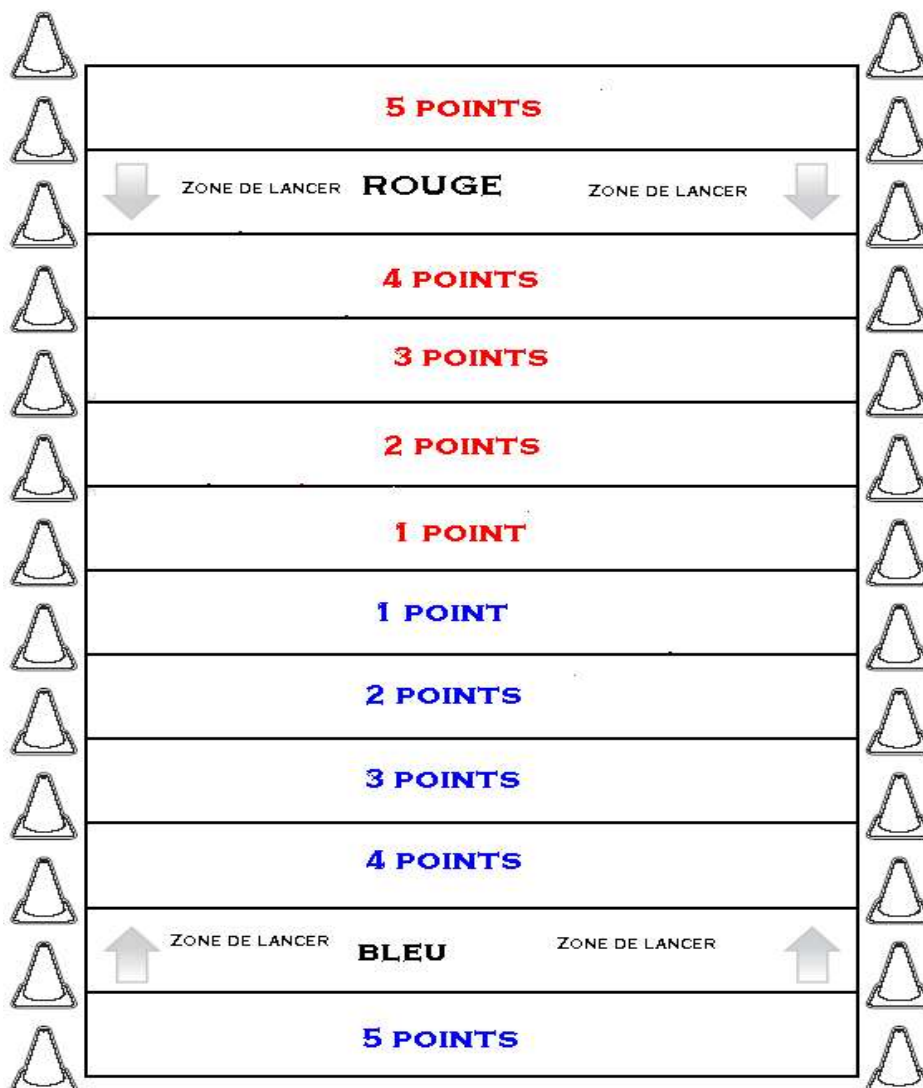
La comète doit tomber dans la zone pour marquer les points.

But du jeu :

Depuis sa zone, lancer la comète au-dessus du fil afin d'atteindre une zone de point. On comptabilise les points. L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points en un temps déterminé ou celle qui atteint en premier un nombre de points déterminé.



Comme précédemment, on peut demander aux enfants de rattraper la comète avant qu'elle ne touche le sol. Certains enfants deviennent donc des défenseurs.



Le point est alors marqué si la comète tombe au sol. Un joueur rouge lance de sa zone puis un joueur bleu lance de sa zone ...

Il est important de noter que la comète peut être utilisée dans tous les jeux de balles. Grâce à sa queue, les enfants peuvent très facilement visualiser la trajectoire de la comète, ce qui augmente le taux de réussite lors de la réception.

La comète devient donc un outil de réussite dans des sports tel que le Base-ball, le tennis, ...