



La queue du scorpion

Activité : Jeux collectifs

Niveau : Cycle 2

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

Objectifs

Coopérer avec des partenaires , anticiper la trajectoire du ballon, les réactions de ses partenaires et de ses adversaires , lancer , élaborer une stratégie d'attaque et de défense

Organisation

La classe est divisée en 2 équipes les rouges et les bleus

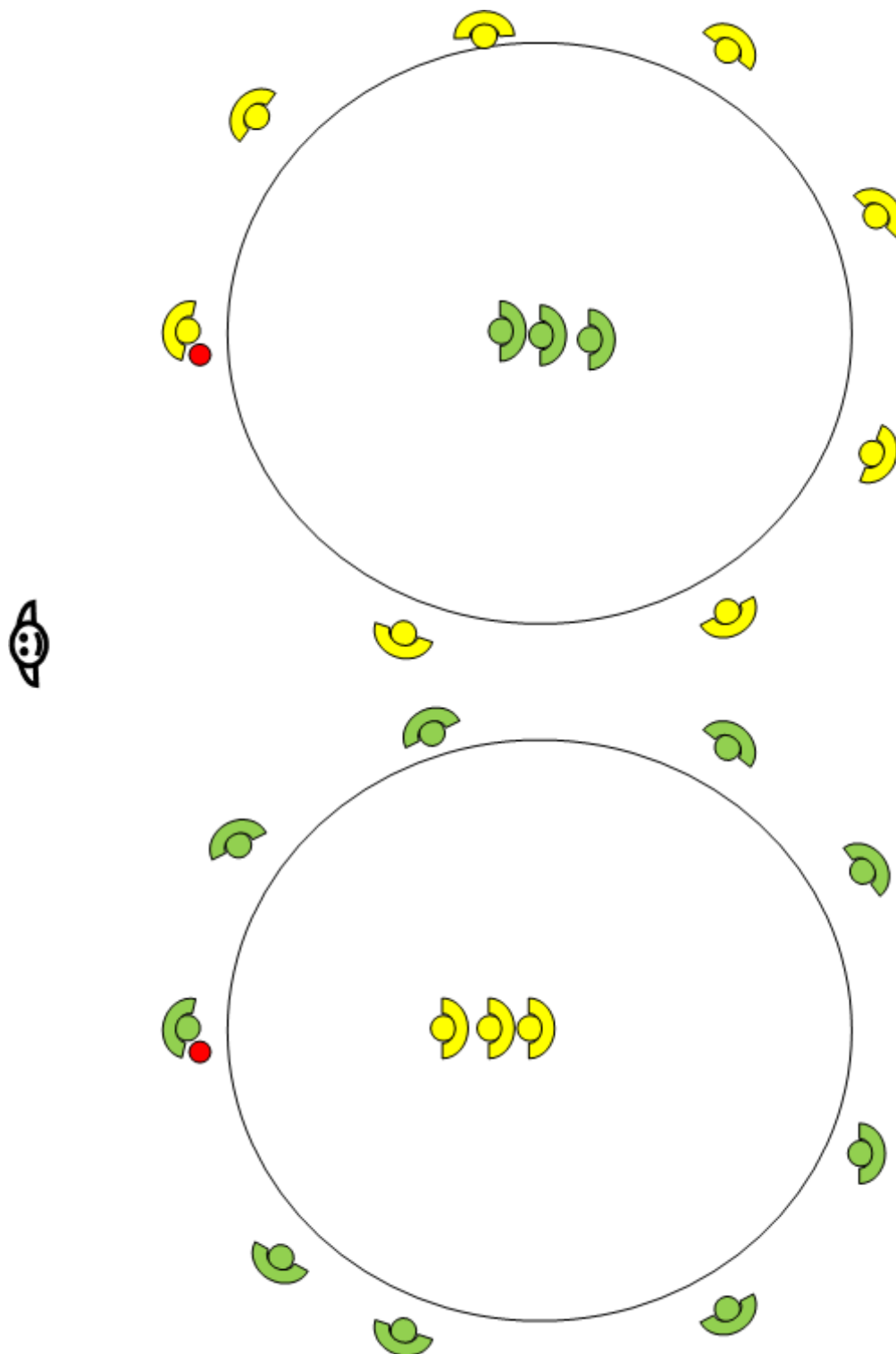
--dans chaque équipe, 3 élèves sont désignés pour constituer le scorpion : ils se tiennent par la taille et vont dans le cercle de l'équipe adverse

-- les autres se positionnent sur le cercle autour du scorpion de l'équipe adverse: ce sont les insecticides

Il est donc nécessaire de tracer deux cercles ou de faire deux rondes, une pour chaque équipe.

Une manche dure 3 minutes (début et fin au signal sonore)

Pour les changements de rôles, dans les parties suivantes, il faut faire en sorte que tous les joueurs passent au rôle de scorpion.



Matériel

2 ballons en mousse, 1 craie et des cordes pour tracer les terrains, 1 chronomètre, 1 sifflet

Consigne

Les insecticides doivent rester sur le cercle pour lancer le ballon.

A l'intérieur du cercle, les scorpions se déplacent en file indienne en se tenant par la taille (il y a une tête et une queue).

Attention : si les scorpions se détachent, le dernier de la file rejoint les insecticides de son camp.

Pour marquer des points, les insecticides doivent toucher la queue du scorpion avec le ballon,

Pour se défendre, les scorpions doivent esquiver le ballon, mais seule la tête peut toucher le ballon pour le dévier. Attention : si la tête du scorpion parvient à bloquer le ballon, l'insecticide qui l'a lancé rejoint les scorpions et agrandit la queue.

Les deux cercles jouent en même temps

Critères de réussite

Avoir le moins de joueurs dans son scorpion que l'équipe adverse

Critères de réalisation

Pour les insecticides :

- lancer avec précision le ballon sur la queue du scorpion
- lancer le ballon en étant sûr de toucher la queue du scorpion
- lancer le ballon en évitant la tête du scorpion
- anticiper la trajectoire du scorpion
- passer le ballon le plus rapidement possible au joueur qui est le plus proche de la queue du scorpion

Pour les scorpions :

- anticiper la trajectoire du ballon afin d'éviter que la queue ne soit touchée
- anticiper la trajectoire du ballon afin que la tête du scorpion puisse le dévier ou le bloquer
- pour la tête : chercher à bloquer le ballon
- adapter ses mouvements au déplacement de ses partenaires afin d'éviter le ballon et de ne pas briser la chaîne

Variables didactiques

Dimension du cercle

Nombre de tireurs

Nombre de joueurs dans la queue du scorpion

Nombre de ballons