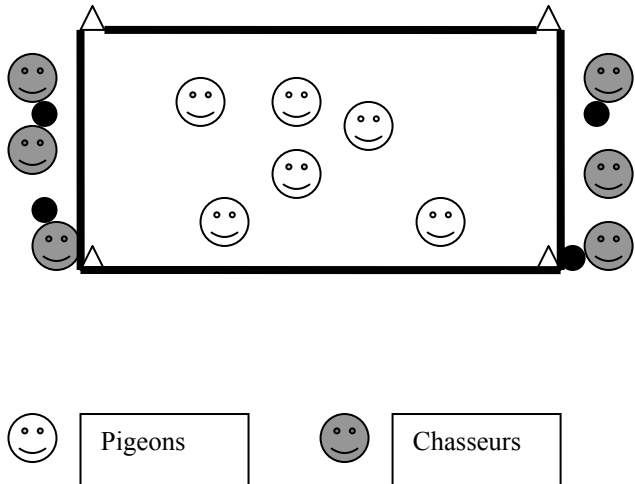


FICHE 10

<p>Objectif dominant : Se repérer dans l'espace</p>	<p>Objectif spécifique : s'adapter à l'adversaire pour éviter le ballon</p>
<p>Logistique nécessaire : plots, 1 ou 2 petits ballons ou ballon en mousse</p>	<p>Nom : le tir aux pigeons</p>
<p>Placement de départ : terrain 5x10m</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs: les pigeons <p>Je suis éliminé :</p> <ul style="list-style-type: none"> - si je sors du terrain - si je suis touché par le ballon et que le ballon touche le sol après <p>Si j'attrape le ballon de volée, j'élimine le ballon</p> <p>Je peux sauter, plonger, tomber, courir...</p> <ul style="list-style-type: none"> • opposants : les chasseurs <p>Toucher directement (sans rebond) les pigeons avec le ballon</p> <p>Ne pas toucher la tête</p> <p>Lancement de jeu :</p> <p>Les pigeons sont dans le terrain et au signal « feu », le jeu commence</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : regarder et se situer dans l'espace pour éviter les ballons en utilisant tous les mouvements possible Prise d'info sur les deux côtés L'adresse pour attraper les ballons (initiative et prise de risque) • opposants : ruser et feinter pour pouvoir toucher les pigeons
<p>But du jeu : Eliminer le maximum de pigeons en un temps donné. (1' au départ à réguler)</p> <p>Ne pas être touché par le ballon et attrapé les ballons de volée pour laisser moins de chance aux chasseurs</p>	
<p>Animation de l'éducateur : Au signal « feu » ou « la chasse est ouverte » le jeu commence, valoriser les évitements et les arrêts de volée.</p>	
<p>Variantes : augmenter ou diminuer le nombre de ballons pour complexifier ou simplifier la tâche des pigeons</p> <p>Variation de la taille du terrain en fonction des capacités des chasseurs à toucher les pigeons</p>	