



# Chamboule tout



4 à 10  
ou plus



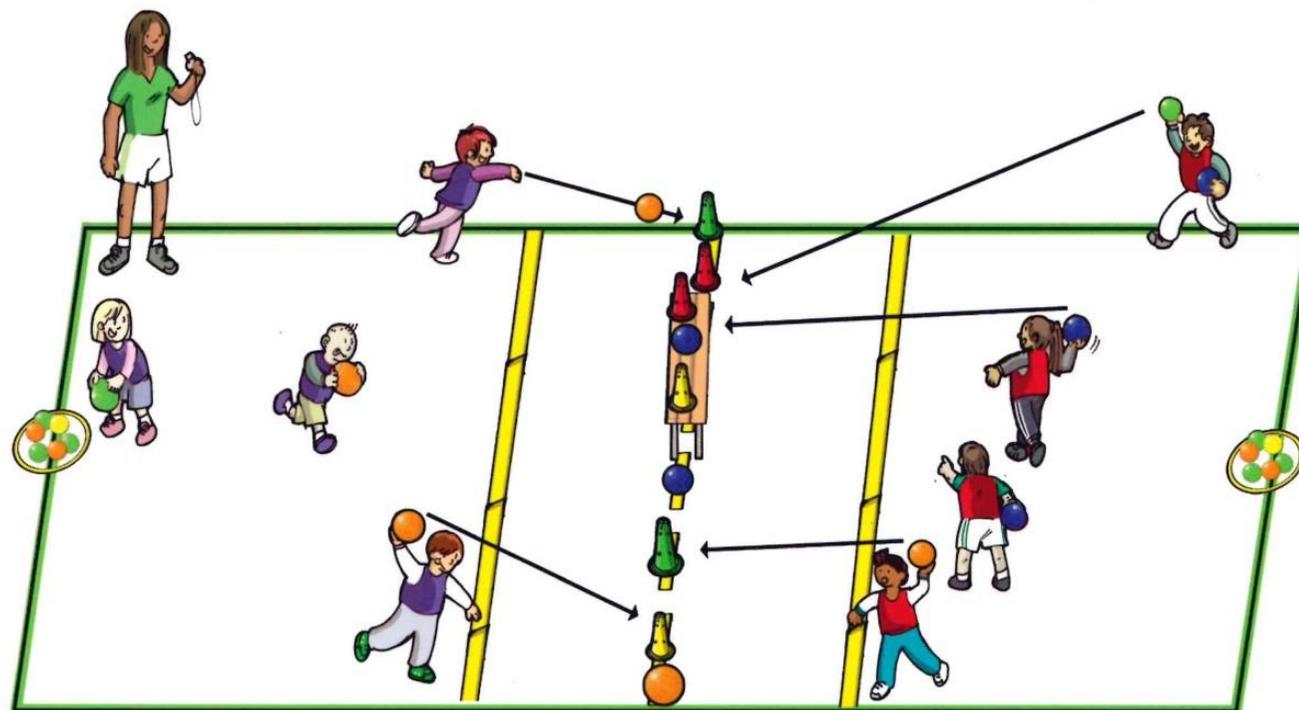
## L'histoire :

C'est la fête au village, 2 équipes s'affrontent dans un jeu de massacre.

## Comment ça marche ?

Au signal, chaque joueur s'empare d'un ballon et va tirer sur une cible posée sur un banc pour la faire tomber dans le camp adverse. Le jeu se termine soit après un temps donné, soit lorsque tous les objets sont tombés.

L'équipe qui a le moins d'objets dans son camp a gagné.



## Constats

S'ils sont en échec.

Ajustement individuel.

Si c'est facile.

## Régulations - Relances

Se rapprocher en déplaçant la ligne de lancer  
Mettre beaucoup d'objets cibles (cibles de volume plus important).

Différencier selon la réussite des enfants : chaque enfant lance dans un cerceau et l'avance ou le recule selon le résultat de son lancer.

On éloigne la ligne de lancer et on diminue le nombre d'objets cibles et/ou on réduit leur volume.  
Ajouter des plots plus petits qui valent 2 points.



*Une fois le tir réalisé, on récupère un autre ballon dans son propre camp.*

S4



# Chamboule tout



4 à 10  
ou plus

**Effectif :** de 4 à 10 ou plus...

**Matériel :** 2 bandes jaunes, plots de tailles différentes, briques, ballons cibles (gros et lourds) disposés sur un ou plusieurs bancs et/ou posés au sol, ballons à tirer (formes et touches différents).

**Objectifs :**

– Tirer "précis et fort" sur une cible immobile surélevée ou au sol.

**Description de la tâche :**

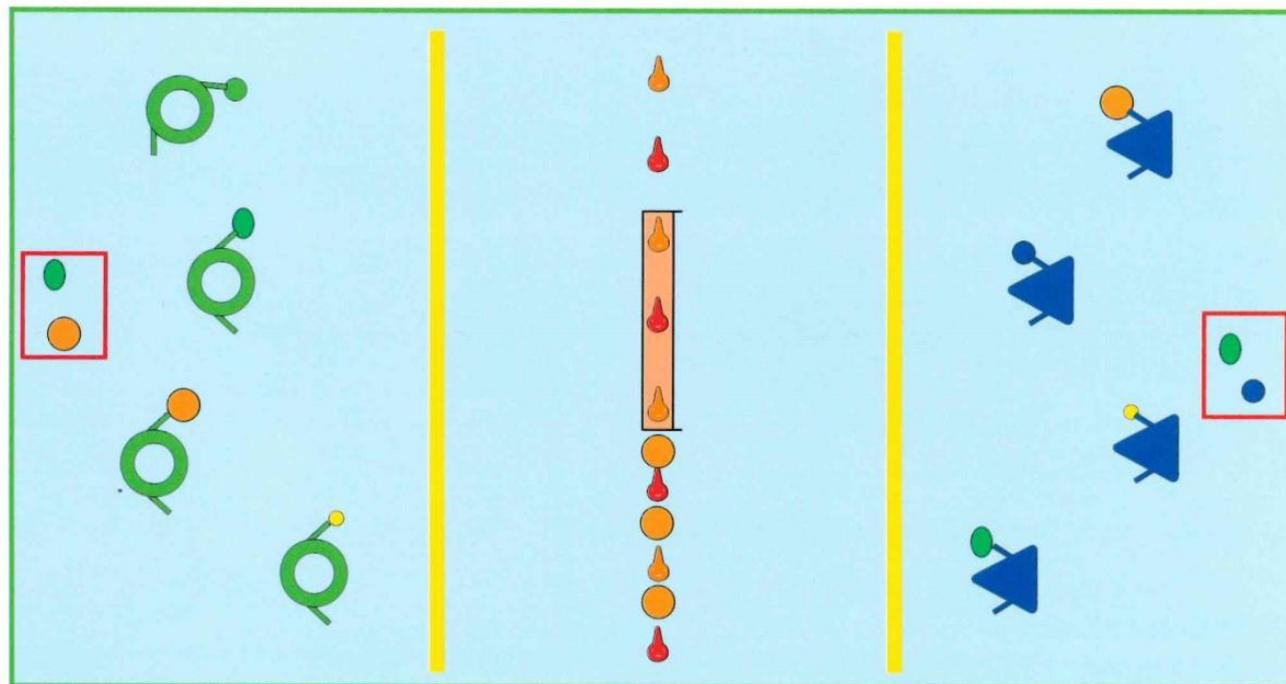
– Au signal, les joueurs des deux équipes prennent des ballons dans leur réserve (tailles, poids, formes différentes) et tentent de viser les différentes cibles (plots, briques, ballons de tailles importantes).

**Consignes :**

– "Au signal, vous visez les cibles pour les envoyer dans le camp de vos adversaires".  
– Le jeu se termine soit après un temps déterminé, soit quand il n'y a plus de cibles à tirer.

**Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :**

– La distance de tir (zone limitée).  
– La façon de tirer (pas de coup de pied !).  
– Les enfants ne doivent pas toucher les cibles autrement qu'en tirant dessus.



## Les capacités développées

<b>Percevoir</b>	les cibles à atteindre
<b>Décider</b>	choisir la cible en fonction de sa valeur et de ses possibilités
<b>Agir</b>	expérimenter les lancers sur des cibles

S4