

7 LES MERLES ET LES CANARIS

Se démarquer

★
6-10 JOUEURS



L'HISTOIRE

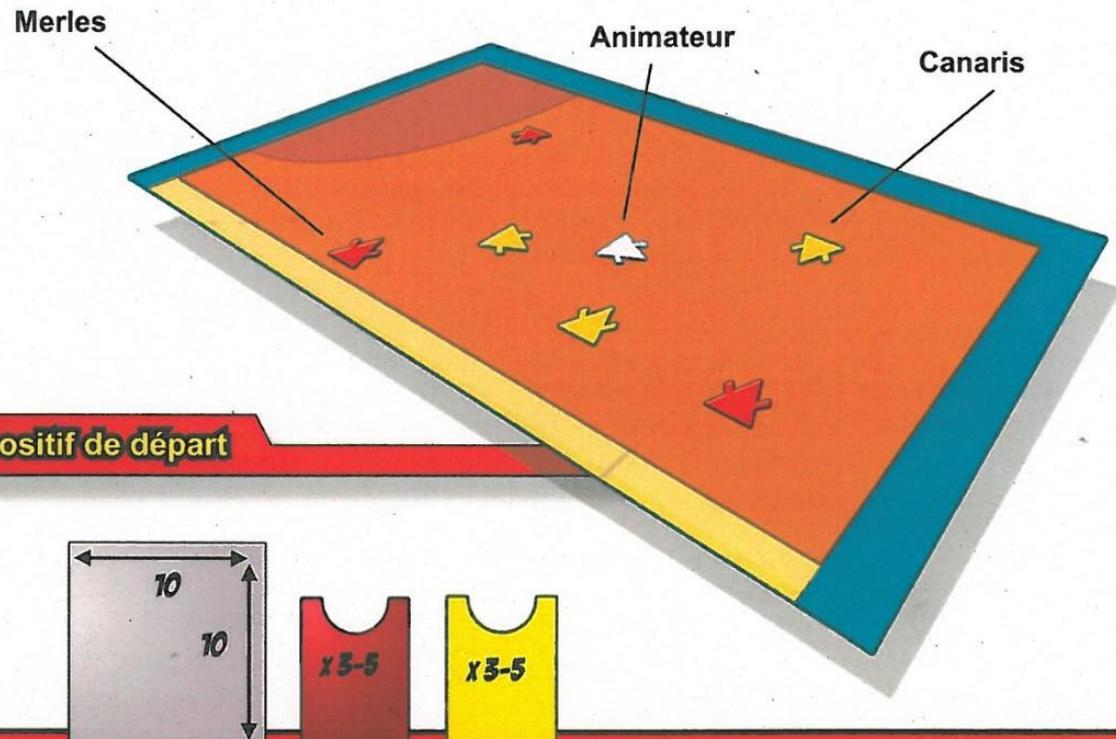
« Un dresseur d'oiseaux a groupé merles et canaris par couple. »

◆ Comment ça marche ?

- ◆ Un dresseur d'oiseau (l'animateur) joue tantôt avec les merles, tantôt avec les canaris. Il ne lance qu'au « merle qui s'est démarqué du canari »... Le merle reçoit et relance à l'oiseleur, et le jeu continue, toujours avec les merles.
- ◆ Après quelques minutes, l'animateur joue avec les canaris...

◆ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

Exiger que les couples « merle-canari » ne se défassent pas.



◆ Matériel

◆ Dispositif de départ



1 LES MERLES ET LES CANARIS

Se démarquer

★
6-10 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1^{ER} temps:

L'animateur se place à différents endroits de l'espace de jeu, utilise diverses formes de passes.

2^{EME} temps :

Un enfant prend la place de l'animateur.

3^{EME} temps :

Comptabiliser le nombre de réception dans un temps donné (3 mn).

COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Si les enfants ne se démarquent pas

2

Les enfants ont bien compris et mettent tout en œuvre le démarquage



◆ Répéter la consigne « je donne la balle au merle qui le mérite ». Ne pas hésiter à donner plusieurs fois au même merle. Utiliser le questionnement : « Pourquoi a-t-il le ballon ? »



◆ Installer des obstacles.

REMARQUES

Lorsque vous constatez dans un jeu quelconque des difficultés à se démarquer, il est possible de remettre en place rapidement cette situation : reprendre le 1^{er} jeu et voir les effets produits.

