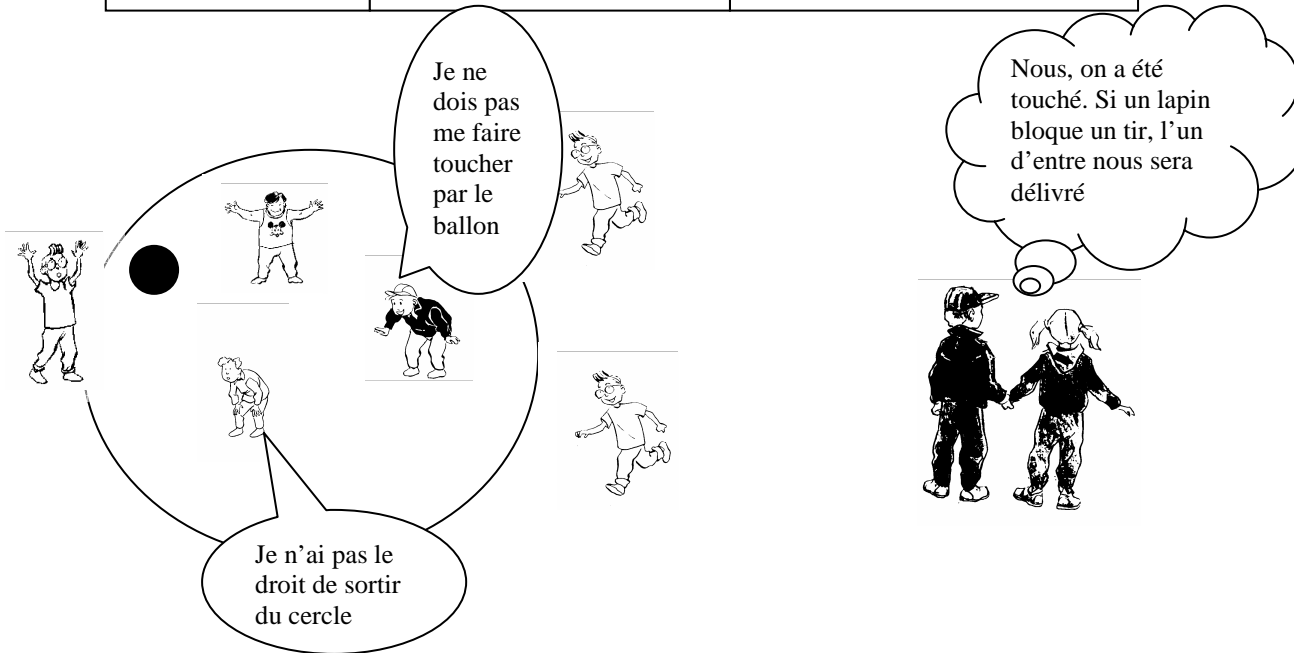


CP

**Jeu d'esquive  
avec ballon**

**Esquive Ballon**



**Sens du jeu :**

- lutte pour la survie

**Intérêts du jeu :**

- Sollicitations de la vigilance
- Anticipation
- Rapidité d'exécution

**Comprendre :**

- 2 statuts : chasseur - lapin
- 2 rôles pour le chasseur : passer – tirer
- 2 rôles pour le lapin : esquiver – bloquer (délivrer)

**L'enfant doit :**

- Lire et comprendre les comportements et attitudes des lapins pour les chasseurs, des chasseurs pour les lapins
- Choisir de tirer ou de passer pour les chasseurs
- Réagir vite au bon moment pour les lapins
- Avoir plusieurs scénarii en tête et anticiper
- Donner de fausses informations
- Mettre au point des stratégies pour toucher

**But du jeu :**

- Les chasseurs, situés à l'extérieur d'une zone matérialisée au sol, essaient de toucher le plus
- Les lapins ont le droit d'esquiver les tirs des chasseurs ou de bloquer les tirs

**Organisation matérielle :**

- 1 espace de jeu circulaire, d'environ 5 à 7 m de diamètre
- 1 ballon
- Des chasubles pour différencier lapins et chasseurs.

**Déroulement de la rencontre :**

- 2 équipes de 6 enfants : 1 équipe de chasseurs - 1 équipe de lapins
- Les lapins touchés par un tir direct sortent du cercle
- Le lapin qui bloque un tir délivre un prisonnier
- Le jeu se déroule en 2 parties avec changement de statuts
- A la fin de chaque partie, on compte le nombre de lapins encore vivants
- La comparaison entre les 2 parties détermine le vainqueur de la partie