



La baguette

Type de jeu
Jeu d'attrape
Évitement

F7

Objectifs essentiels

- ❑ Coordonner différents types de courses en fonction de la position du ou des défenseur(s) : accélérations, arrêts, démarrages, changements d'appuis, évitements...
- ❑ Repérer les trajectoires des adversaires pour les intercepter.
- ❑ Mettre en œuvre une stratégie collective : accepter de se faire toucher pour garantir la victoire de l'équipe.
- ❑ Elaborer collectivement des règles d'actions

Matériel

- ❑ foulards
- ❑ de quoi matérialiser clairement l'espace de jeu (assiettes)
- ❑ Une baguette de 2 ou 3cm pouvant être cachée dans une main d'enfant

Dispositif matériel



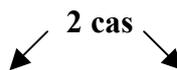
Deux équipes

But du jeu pour l'équipe en possession de la baguette : au signal du maître, traverser le terrain pour mettre la baguette en lieu sûr de l'autre côté.

But du jeu pour l'équipe qui n'a pas la baguette : Essayer d'arrêter les joueurs qui traversent le terrain en les touchant.

Règles:

- ❑ Une équipe tirée au sort a la baguette pour la première traversée (*les attaquants*). Un des attaquants la cache dans son *poing fermé* (*les défenseurs ne doivent pas savoir qui a la baguette, tous les autres font semblant de l'avoir aussi : poings fermés*)
- ❑ Au signal du meneur, les attaquants s'élancent pour traverser le terrain.
- ❑ Les défenseurs s'élancent en même temps et chacun tente d'arrêter un joueur en le touchant.
- ❑ A chaque passage, chaque défenseur ne peut toucher qu'un attaquant : les deux joueurs restent alors l'un à côté de l'autre jusqu'à la fin de la manche (traversée).
- ❑ Tout attaquant touché garde les poings fermés pour préserver le suspense jusqu'à la fin du passage.
- ❑ Quand le jeu est arrêté (*tous les joueurs arrêtés ou en sécurité dans le camp opposé*), le meneur crie « Ouvrez vos mains ! »



L'attaquant qui a la baguette est arrêté. L'équipe adverse remporte 1 point et récupère la baguette pour une traversée.

L'attaquant qui a la baguette a réussi à traverser le terrain sans se faire toucher : son équipe gagne un point et garde la baguette pour une nouvelle traversée.

- ❑ **Gagnante** : l'équipe ayant le plus de points en fin de partie

Comportements observables

- ❑ Phase émotionnelle : cris, courses désordonnées, pas de prise en compte des partenaires.
- ❑ Pas d'organisation collective des joueurs
- ❑ Peu de vigilance, fuite rectiligne sans prise d'info..

Comportements attendus dans le jeu

Quand on est joueur en danger (attaquants)

- ⇒ Course modulée (changements d'appuis, accélérations, pas chassées, ...)
- ⇒ Faire face au danger quand c'est nécessaire : changements d'appuis rapides, feinte, démarrage...
- ⇒ Mise en place de stratégie
 - ↳ Individuelle : décider du moment pour partir (avant, en même temps, après... les autres) et de la trajectoire.
 - ↳ Collective

Quand on est « joueur-danger » (défenseurs)

- ⇒ Idem + ...
- ⇒ Interception de trajectoires

Conseils pour l'animation

- Importance des signes distinctifs (prises d'informations)
- Réguler l'espace pour égaliser les chances et éviter la saturation (sécurité) : largeur, longueur.
- Proposer des temps de concertations avant chaque partie (élaborer une stratégie)
- Alternance "action – réflexion" pour :
 - ↳ Comprendre les rôles des uns et des autres
 - ↳ Intégrer les règles et Comprendre le résultat du jeu.
 - ↳ Faire émerger les règles d'actions.

Situations aménagées

Variable "temps"	Intérêts
Limiter le temps des attaquants qui ne disposent que d'une 1mn30 pour traverser l'espace. Les attaquants qui n'ont pas traversé l'espace après ce délai ont perdu.	<ul style="list-style-type: none">▪ Éviter l'enlèvement du jeu.▪ Mettre les enfants en crise de temps pour les obliger à des choix rapides.

Variable "droit des joueurs"	Intérêts
Les attaquants ont le droit de se passer la baguette en cours de traversée.	<ul style="list-style-type: none">▪ Entraide▪ Sens du jeu : faire progresser la baguette vers le camp opposé (et pas nécessairement tous les joueurs)



- Parler pour mieux comprendre le jeu : voir ci-dessous!
- Élaboration d'une affiche, d'une fiche, ...
 - ↳ Représentation dessinée de l'espace de jeu et du jeu (du dessin au plan)
 - ↳ But du jeu
 - ↳ Gagnants
 - ↳ Règles Les compléter au fur et à mesure.
 - ↳ Les « règles d'action » ... « Comment faire pour jouer efficacement à chacun des rôles présents dans le jeu ? »

Parler du jeu pour mieux comprendre...



Raconter ses émotions...

Quels sont les rôles que vous préférez ? Pourquoi ?
Avez-vous peur de traverser ? pourquoi ? (peur de se faire toucher , peur des bousculades...)
Pourquoi certains veulent-ils toujours la baguette ?

Connaître les règles...

Y a t'il des défenseurs qui touchent plusieurs attaquants ?
Quand ouvre t-on les mains ?
Que faire si l'une des deux équipes est beaucoup plus forte que l'autre ?

Parler du résultat ... pour mieux comprendre le jeu !

Qui gagne ? Un joueur touché a t'il nécessairement perdu ?

Réfléchir ...

Y a t'il des joueurs plus importants que d'autres ?

Les joueurs qui traversent (attaquants) ...

Comment faire pour ne pas perdre la baguette ?

- ⇒ Quel porteur choisir ?
- ⇒ Comment induire les autres en erreur (faire croire aux autres qu'on a la baguette par sa course , son regard , ...)
- ⇒ Peut-on accepter de se faire toucher pour protéger le porteur ?

Les défenseurs ...

Quels attaquants doit-on toucher ?

Comment s'organiser ?

