

## FICHE ACTIVITE : « JEU DU DEGOMME TOUT » - « HAND BALL, DU CP AU CM2 »

Niveau de classe ou Cycle concerné : 5 niveaux allant du CP au CM2.

### Déroulement de l'activité :

Le matériel :

Le plus de paires de chaussettes roulées en boules possibles

Le plus de petits objets possibles (jouets), attention à utiliser des objets qui ne cassent pas !!!

De quoi créer une limite au milieu du terrain de jeu (du linge, des chaussures, une corde...)

De quoi créer une base de lancers ronde comme un cerceau ou un pantalon...

### Le but du jeu :

Après avoir créé votre terrain, délimité son milieu par une ligne médiane, et placé votre aire de lancers derrière votre côté de terrain (comme indiqué sur le schéma « niveau 1 » ci-dessous), munissez-vous du même nombre de paires de chaussettes que votre adversaire.

Placez où bon vous semble, sur votre moitié de terrain, le même nombre d'objets (jouets) que votre adversaire (comme indiqué sur le schéma « niveau 1 » ci-dessous).

Au top départ, faites tomber le plus d'objets de votre adversaire en tirant dessus avec toutes vos paires de chaussettes.

Une fois toutes les chaussettes lancées, comptabilisez de chaque côté le nombre d'objets tombés et déterminez qui remporte la partie.

### Variables didactiques (facultatif) :

- Rajoutez un chronomètre afin de réduire le temps d'action

- Une fois tous les objets adverses dégommez, vous devez toucher votre adversaire en le visant avec une paire de chaussettes pour finir la partie.

- Limitez le nombre de lancers autorisés.

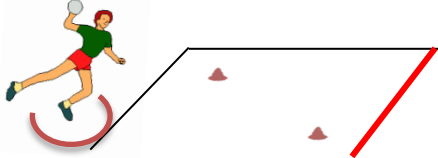


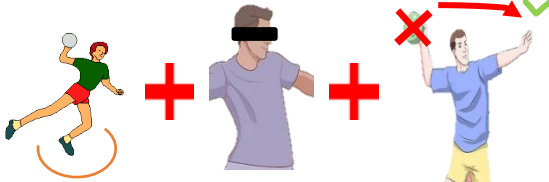
### Variantes possibles (facultatif) :

- Retirez les cerceaux de lancers, et déplacez-vous de 3 appuis maximum avant de tirer.

Si vous avez de l'espace, vous pourrez alors tirer en sautant comme lors d'un vrai jeu de handball.

- Autorisez-vous à récupérer les chaussettes de votre adversaire tombées dans votre camp pour augmenter le temps de jeu et le nombre de tirs.

NIVEAUX	OBJECTIFS	ILLUSTRATIONS
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancez vos balles en ayant les 2 pieds à l'intérieur du cerceau que vous aurez placé où vous voulez, à condition qu'il soit derrière la ligne de fond de votre terrain.</li> <li>- Visez les objets de votre adversaire, pour les faire tomber.</li> <li>- Le 1<sup>er</sup> qui aura fait tomber tous les objets adverses gagne la partie.</li> </ul>	

2	<p>-Mêmes règles qu'au 1<sup>er</sup> niveau, mais chaque lancer doit se faire en étant sur un seul pied. (Le pied opposé à la main qui lance)</p>	
3	<p>- Mêmes règles qu'au 1<sup>er</sup> niveau, mais chaque lancer doit se faire les yeux fermés APRES avoir repéré et sélectionné une des cibles.</p>	
4	<p>- Mêmes règles qu'au 1<sup>er</sup> niveau, mais chaque lancer doit se faire les yeux fermés après avoir repéré et sélectionné une des cibles ET sur un seul pied. Ici on mixe les niveaux 2 et 3.</p>	
5	<p>-Mêmes règles qu'au 4<sup>ème</sup> niveau, mais en se servant du bras opposé (si je suis droitier je tire avec le bras gauche et inversement).</p>	

<p>Bilan de la séance par l'élève (commentaires, remarques, analyses) à communiquer éventuellement à l'enseignant</p>	
---	--