

Jeux de plein air

Autor(en): **Etter, Max**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Macolin : revue mensuelle de l'École fédérale de sport de Macolin et Jeunesse + Sport**

Band (Jahr): **41 (1984)**

Heft 3

PDF erstellt am: **10.08.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-997890>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Jeux de plein air

Max Etter

Max Etter, spécialiste de la branche «excursions et plein air», propose quelques «jeux adaptés» aux fantaisies de la nature et aux circonstances du moment. Je me suis toutefois abstenu de mettre, au programme, des pratiques sinon totalement, du moins fortement méconnues en Suisse romande. Je pense au «kickball», par exemple, dont il faudrait expliquer les règles dans le détail pour qu'il soit compris. Après ces «grands jeux», j'essaierai de présenter aussi, dans une édition ultérieure, quelques «petits jeux», toujours bienvenus à la belle saison.
(Y.J.)

Tout terrain naturel lance un défi au moniteur: il n'est pas possible d'y pratiquer sans autre les jeux classiques en respectant les règles établies. Il s'agit donc de les adapter selon les circonstances.

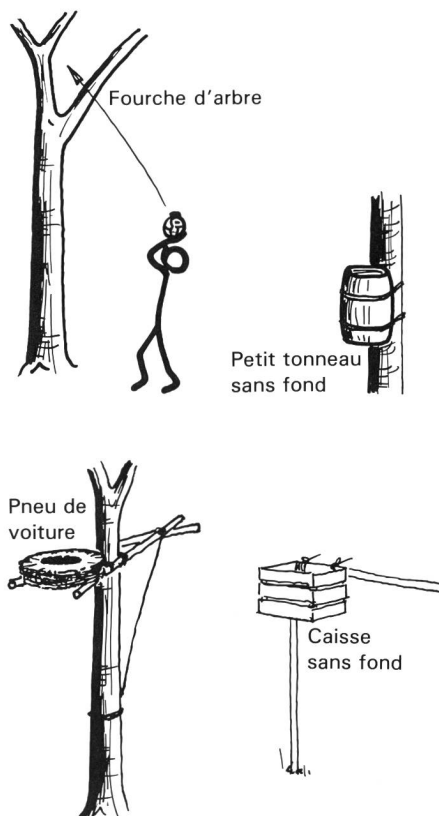
Exemples de jeux adaptés

Basketball / balle à la corbeille

Règles:

- de la balle à la corbeille adaptées
- de la balle-éclair adaptées

Paniers improvisés



Football sur terrain en pente

Surface de jeu:

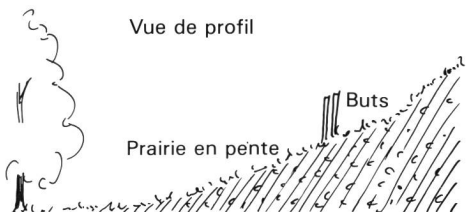
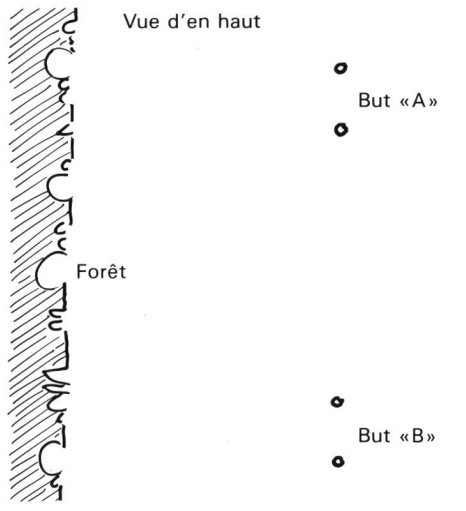
- en pente
- un des quatre côtés est formé par la forêt

Buts:

- posés latéralement à la pente
- piquets ou arbres en place

Règles:

- le ballon peut pénétrer dans le but des deux côtés
- règles simplifiées du football



Volleyball

Surface de jeu:

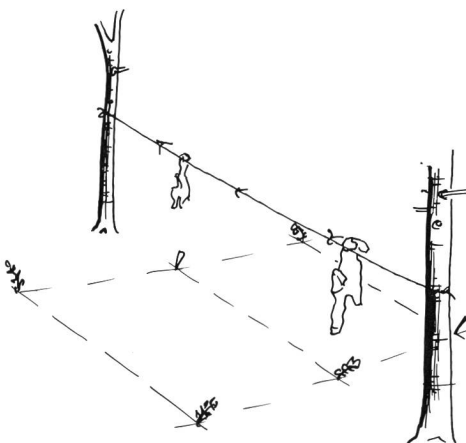
- selon le nombre de joueurs et le terrain à disposition

Filet:

- corde tirée entre deux arbres

Règles:

- habituelles ou adaptées.



Handball

Surface de jeu:

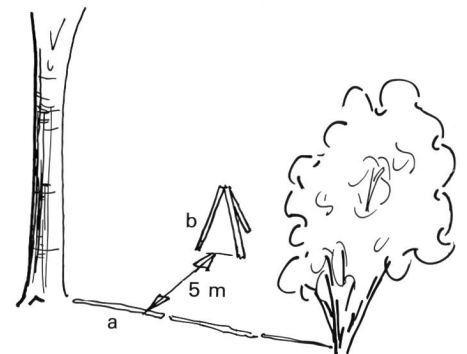
- illimitée
- clairière ou prairie avec arbres ou groupes d'arbres isolés

Buts:

- Ligne de tir (longue de 10 m au moins) tracée entre deux arbres (cordes à sauter, ruban, etc.)
- A 5 m de la ligne de tir: piquets posés en pyramide

Règles:

- Tir permis à partir de la ligne de tir seulement
- But marqué si la pyramide tombe
- Règles simplifiées du handball en plein air



Un jeu adapté est fort capable d'être attrayant, excitant et, aussi, souvent plus exigeant pour l'organisme que sa version originale.

Hockey

Surface de jeu:

- illimitée
- aussi peu bosselée que possible (prairie, sol de forêt sans racines, croisée de chemin)

Buts:

- piquets, arbres

Cannes:

- bâtons (branches, etc.) d'un mètre de long environ

Balle:

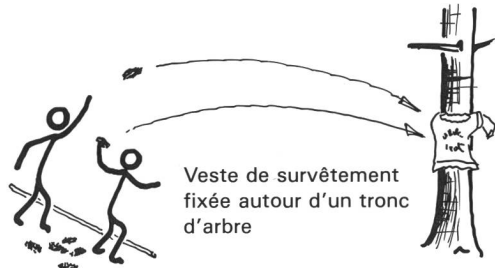
- légère, pas trop petite: ballon de volleyball par exemple

Règles:

- la «canne» ne doit pas être levée plus haut que la hanche
- seule la balle peut être frappée (tout coup porté à un joueur est punissable)
- la balle peut entrer dans le but des deux côtés
- la balle peut être arrêtée mais pas «jouée» avec le pied.

Circuit amusant dans le terrain

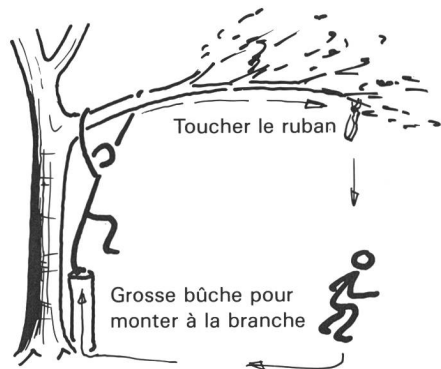
Peut aussi tenir lieu de leçon type.



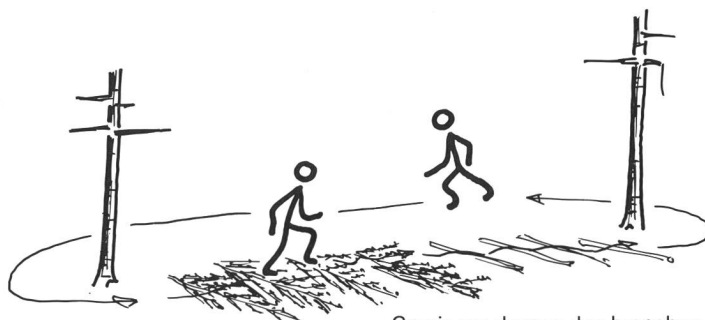
Viser la cible avec des pives



Le rouleau compresseur



Progresser en suspension



Parcours d'obstacles

Explications

Participants:

- deux participants en même temps par station

Matériel:

- 4 cordes à sauter, rubans, corde, etc.

Mise en train:

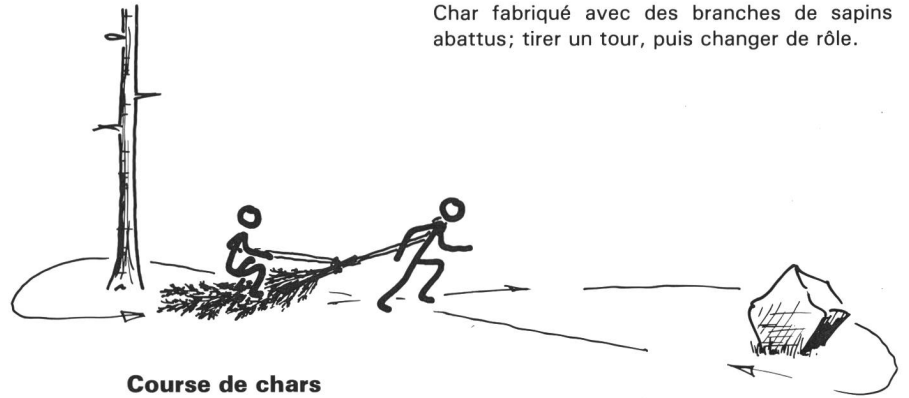
- en se rendant sur le circuit ou en le préparant

Préparation:

- le moniteur prépare le circuit avec ses élèves, donne ses instructions et procède, avec eux, à des essais

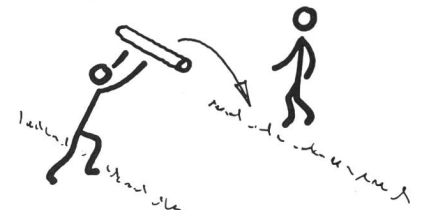
Exécution:

- des « points » sont attribués à chaque station
- chaque élève fait un parcours de circuit à l'essai
- la durée de l'exercice est fixée à chaque station
- le « concours » peut commencer. ■



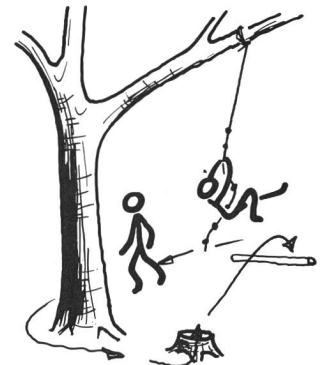
Course de chars

Char fabriqué avec des branches de sapins abattus; tirer un tour, puis changer de rôle.

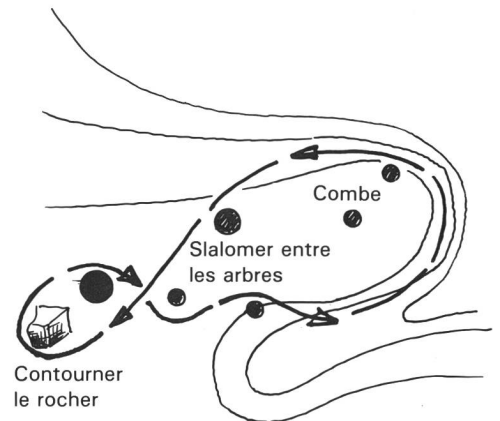


Lancer le rondin de l'autre côté du chemin; le partenaire fait de même

Lancement du rondin



Vol de Tarzan



Contourner le rocher

Course aux courbes de niveau