



SKRIPT BURNER GAMES® HEP LAUSANNE 2022

DISCLAIMER

Sauf autorisation de la maison d'édition, la reproduction de tout ou partie du manuel par des moyens phototechniques est formellement interdite. Cette interdiction s'étend également à la reproduction à des fins d'enseignement (exception faite des cas particuliers énoncés aux §§ 53, 54 de la LDA). Elle s'applique spécialement aux traductions, reproductions et microfilms, ainsi qu'à la saisie et au traitement dans des systèmes électroniques.

JEUX D'ÉCHAUFFEMENT

Matériel :

- Sifflet

LE JOGGING DES CALCULES

Les élèves se déplacent en désordre dans la salle. L'enseignant(e) donne des exercices d'échauffement et de temps en temps des calculs à résoudre en regroupant avec des autres élèves la bonne réponse. Les élèves qui n'ont pas pu créer la bonne réponse ont un petit gage (Jumping Jack, squat, pompes...). La fréquence des déplacements est progressive (marcher → trotter → courir → sprinter).

4 MURS, DES LIGNES ET DES AMI(E)S

Les élèves sont en cercle. L'enseignant(e) donne des tâches à faire. Le but est que les élèves soient le plus vite possible de nouveau dans le cercle.

Par exemple : Touchez 4 murs

Touchez 3 murs et présentez-vous à 3 personnes (high-elbow)

Touchez 2 murs, présentez-vous à 2 pers. et tournez autour de 2 autres pers.

Touchez 1 mur «...» passe sous les jambes d'une autre personne

PROGRESSION POUR ARRIVER AU BURNER BATTLEFIELD (Logic de construction)

Matériel :

- Beaucoup de ballons mous
- 2 caissons
- 3 chariots de tapis
- Sautoirs
- 8 cônes
- 4 battes (2 couleurs différents)
- 3 pads
- Gourde
- Poulet
- 2 panneaux de basketball

1. BALLE ASSISE : VARIANTE DU TRIANGLE DE BERMUDA (Burner Games Academy 2)

Chacun/chacune joue pour soi. Il n'est pas permis de se déplacer avec le ballon en main. Un(e) joueur/joueuse touché(e) doit sortir et se mettre sur un pad. Si les 3 pads sont occupés il faut tourner la gourde. La personne qui est montrée par la gourde, doit prendre un poulet et doit faire un tour de la salle de gym. Si elle arrive à toucher quelqu'un avec le poulet les deux personnes changent de rôle.

2. BALLE ASSISE AMERICAINE : VARIANTE par paire (ALLIANCE à 2) (Burner Games 1, p.37)

Les joueurs/joueuses se mettent par deux pour jouer à la balle assise. Il n'est pas permis de se déplacer avec le ballon en main. Les 2 joueurs/joueuses peuvent se faire des passes entre eux/elle. Un(e) joueur/joueuse touché(e) doit sortir. Il/Elle peut se libérer si la personne qui l'a touchée doit sortir à son tour.

3. BALLE ASSISE : VARIANTE ALLIANCE EN PETITS GROUPES

Pareil que la variante par paire, mais cette fois en groupes de 4 personnes.

4. BALLE ASSISE : VARIANTE ALLIANCE EN 2 GROUPES

Pareil que la variante par petits groupes mais cette fois en deux groupes.



5. BURNER BATTEFIELD (Burner Games 3, revolution, p.48)

La variante en salle de sport du célèbre jeu-vidéo apporte du suspense dans le jeu ! Le jeu se déroule selon la forme de base du dodgeball sissy (p.46). Règles de balle assise à deux groupes. Chaque équipe a un refuge qui contient un caisson et 3 chariots de tapis sont placés dans la salle.

Durant le jeu, les joueurs/joueuses peuvent se déplacer dans la salle avec ou sans ballon. Ils/Elles peuvent contrer les tirs adverses avec le ballon qu'il/elle porte et se cacher derrière les engins. Ils/Elles n'ont pas le droit de pénétrer dans le terrain adverse. Les joueurs/joueuses piqué(e)s s'assoient sur le banc au bord du terrain en attendant d'être libéré(e)s.

Les joueurs/joueuses se libèrent des façons suivantes :

- Lorsqu'un(e) joueur/joueuse est piqué(e) tous les joueurs/joueuses adverses qu'il/elle a piqué(e) sont libéré(e)s (américaine).
- Si un(e) joueur/joueuse lance le ballon contre la planche du panier de basketball du terrain adverse, le joueur/la joueuse qui attend depuis le plus longtemps est libéré(e).
- Si un(e) joueur/joueuse marque dans le panier adverse, tous ses coéquipiers sont libéré(e)s d'un coup.

L'équipe qui a éliminé tous les joueurs de l'équipe adverse a gagné.

VARIANTE DÉSERT (Level 2)

Chaque équipe nomme un(e) chamelier/chamelière (=joker). Cette personne est immortelle. Sur le caisson de chaque équipe sont regroupé deux fois deux cônes. Ils symbolisent les chameaux.

L'équipe qui a éliminé tous les joueurs de l'équipe adverse ou descend toutes les bosses de chameaux (cônes) a gagné.

VARIANTE DARK VADOR (Level 3)

Chaque équipe a une à deux épées (=Dark Vador). Chaque équipe a une autre couleur d'épée. Les épées ont la même fonction que les ballons mous. Une personne qui se fait toucher d'une épée doit sortir. Si Dark Vador se fait toucher d'une autre épée ou d'une balle, Dark Vador doit sortir et lâcher son épée. Seulement quelqu'un d'autre de son groupe peut reprendre l'épée.

BALLE À DEUX CAMPS

VARIANTE POULET (Burner Games Academy 2)

Cette forme de balle à 2 camps se joue selon la version New School. Chaque groupe a un poulet. Le poulet est toujours aux provisoires. Avec le poulet, on peut toucher des adversaires. Celui qui se fait toucher par un poulet doit aller aux provisoires et la personne du provisoire qui réussit à toucher quelqu'un avec le poulet peut retourner dans le camp. Avec le poulet, on a le droit de pénétrer le camp des adversaires à condition qu'un pied reste dans le provisoire. Les personnes du provisoire ont le droit de former une chaîne et pénétrer le camp adverse à condition qu'un pied du bout de la chaîne reste aux provisoires. L'équipe qui élimine en premier l'équipe adverse de son camp, gagne.

VARIANTE AQUARIUM (Burner Games Academy 2)

Chaque camp à deux aquariums (cerceaux avec des poissons dedans). Dans chaque aquarium il y a trois poissons. Les personnes du provisoire peuvent retourner dans leur camp s'ils arrivent à piquer un poisson d'un aquarium adverse et retourner dans leur provisoire sans se faire toucher par un adversaire. S'ils se font toucher par un adversaire, ils doivent retourner le poisson et aller toucher le mur du fond. Ils restent au provisoire, mais peuvent soit réessayer de piquer un poisson ou descendre les adversaires avec les ballons mous. L'équipe qui n'a plus de poisson dans un des deux aquarium pendant 10 secondes perd la manche. Il est possible de transférer des poissons de ses propres aquariums.



VARIANTE ECHEC ET MAT (Burner Games Academy 2)

Chaque personne a deux quilles. Si une quille tombe quelle que soit la raison, la personne à qui appartient la quille doit faire un tour de son propre provisoire (→ échec).

Si pendant qu'elle court sa deuxième quille tombe, la personne est → échec et mat. Elle doit prendre ses deux quilles et aller au provisoire. Si du provisoire elle arrive à faire « échec et mat » à un(e) adversaire, elle peut retourner avec ses deux quilles dans son camp. Pour défendre les quilles, seuls les deux pieds ont le droit de toucher le sol. Les personnes doivent rester debout (s'accroupir n'est pas autorisé). L'équipe qui élimine en premier l'équipe adverse de son camp, gagne.

VARIANTE TOURTEREAUX (Variante des amoureux → Burner Games 3 revolution p.33)

Cette forme de balle à deux camps se joue selon la version old School (voir p.53). Les joueurs forment des couples dans chaque équipe. Un des deux est le numéro 1 et son partenaire le numéro deux. Tous les numéros 1 ont une vie. Les numéros 2 sont immortels tant que leur numéro 1 reste en vie. L'équipe qui élimine en premier l'équipe adverse de son camp, gagne.

VARIANTE TAPIS (Burner Games 1, p.34)

Les équipes ont chacune un gros tapis qu'elles installent où elles veulent sur leur terrain et dans n'importe quel angle. Le tapis peut être changé de place et de l'orientation durant le jeu, mais doit toujours rester debout sur sa longueur. Le provisoire entoure le terrain de jeu selon la variante 2 (p.30.). Durant le jeu, les joueurs peuvent se cacher derrière le tapis, mais n'ont pas le droit de le faire tomber. L'équipe qui n'a plus de joueurs sur le terrain ou dont le tapis est tombé a perdu. Lorsque le tapis commence à tomber, les joueurs peuvent essayer de le retenir et de le redresser. Ils peuvent même placer une main ou un pied dessus, car le jeu prend fin seulement lorsque le tapis touche complètement le sol.

Matériel :

- 3-6 Ballons mous
- 2 gros tapis (tapis moyen)
- Sautoirs
- 2 poulets
- 12 poissons
- 4 cerceaux
- 2 quilles par personne

ENVIE D'EN PLUS ?

Vidéos, photos, cours et plus d'informations:

Sur la site d'internet burnermotion: <https://burnermotion.ch/de/burner-games/>

Manuels & matériel: Shop

Beaucoup de manuels sont déjà traduits en français. Au shop, vous trouvez aussi les ballons spéciaux, les poulets couineurs et des autres trucs tendances pour enseigner le sport: www.burnershop.ch

Location du matériel

à SWISSCOVERY on peut louer du matériel gratuitement: <https://swisscovery.slsp.ch/>

