

Le gant cible entraîne des concepts de lancer et attraper à deux mains et ressemble à d'autres activités où l'on a besoin de ces aptitudes.

On peut l'utiliser pour les 2 mains. Il y a une bande élastique à l'intérieur et, grâce à une attache à la poignée, le gant tient encore mieux.

Comme le gant est plus grand que la main, il offre une cible plus grande. Le gant cible augmente l'amusement et incorpore la coordination des mains et de yeux.

De plus le prof peut donner des nombres de points différents pour les 2 couleurs de la cible. De manière à encourager les élèves de lancer et attraper avec une des deux couleurs sur le gant.

Le gant peut être utilisé pour des simples jeux de lancer et rattraper, mais aussi pour d'autres types de jeux.

Les couleurs du gant ont été choisies exprès pour permettre à celui qui lance de pouvoir voir les couleurs même lorsqu'il est à une distance de plusieurs mètres de son partenaire.

ACTIVITÉS

1. L'ELIMINATION

Équipement: Filet de volley-balle, 1 gant cible par élève, 1 ballon scratch.

Âge: à partir de la 3^{ème} primaire.

Déroulement:

On fait 2 équipes. Un joueur de l'équipe A lance la balle au dessus du filet, mais à l'intérieur du terrain de volley. Si la balle sort du terrain de volley, le joueur est éliminé. Le joueur de l'équipe B de l'autre côté du filet essaye d'attraper la balle. Après avoir lancé le joueur de l'équipe A court rapidement en dessous du filet vers l'équipe B et va se mettre en dernier dans leur rangé. Comme de plus en plus d'élève seront éliminés, il faudra courir de plus en plus vite pour passer de l'autre côté puisqu'il y aura moins de joueurs derrière lesquels s'aligner. Lorsqu'il ne reste qu'une seule personne, elle doit attraper son propre lancer.

2. MATHEMATIQUE

Équipement: 1 gant cible par élève et 1 ballon scratch.

Âge: de la 1^{ère} primaire à la 5^{ème} primaire

Déroulement:

Les élèves se mettent en cercle avec une personne au centre. Le prof demande une opération mathématique, par ex : 4×8 . La personne au centre lance la balle contre le sol pour qu'elle rebondisse et s'en va. Les élèves doivent calculer dans leur tête et celui qui a la bonne réponse essaye d'aller au centre pour attraper la balle et dire à voix haute la réponse. Si l'élève n'attrape pas la balle ou que sa réponse n'est pas bonne, il est éliminé pour un court moment. Le temps de faire 10 pompes ou abdos. Puis il participe de nouveau.

3. VARIANTE DU BASE- BALL

Équipement: 1 gant cible par élève, des cônes, 1 scratch balle

Âge: à partir de la 3^{ème} primaire

Déroulement:

Une équipe se met sur le terrain. L'autre équipe se met en ligne. Le premier lance sa balle et court jusqu'à une base (comme au base-ball). A chaque cône qu'il passe le lanceur reçoit un point. Les receveurs doivent faire 4 passes entre eux. Lorsque ces 4 passes ont eu lieu le lanceur doit être en sécurité à une base. Selon le niveau et l'âge de vos joueurs vous pouvez augmenter ou réduire le nombre de passes nécessaires sur le terrain avant que le lanceur doit être en sécurité.

4. JEU CONTRE LE MUR

Équipement: 1 gant cible par élève, 1 ballon scratch

Âge: à partir de la 3^{ème} primaire.

Déroulement:

Le lanceur se met avec son dos vers le mur. Le terrain de basket est utilisé comme terrain. Le lanceur doit essayer de lancer la balle contre le mur aussi fort qu'il peut. La balle doit rebondir contre le mur et puis passer les lignes latérales du terrain de basket. Si la première ligne est passée le lanceur à 1 point, si la ligne qui partage le terrain en 2 est passée, il reçoit 2 points, si la balle passe la 3^{ème} ligne c'est 3 points et si c'est beaucoup plus loin ça compte comme un Homerun et donc 5 points.

5. BASE-BALL

Équipement: 4 matelas, 1 gant cible par élève, 1 balle scratch

Âge: Primaire

Déroulement:

Une équipe se disperse sur le terrain derrière la ligne qui partage le terrain en 2. L'autre équipe se met l'un derrière l'autre en ligne un peu plus loin. Les matelas sont les bases qu'il faut atteindre. Le lanceur lance la balle et court. Il essaye d'être à une base avant que l'autre équipe ne réussisse de déposer la balle dans le cercle au centre du terrain. Lorsque la balle est déposée dans ce cercle tous les joueurs qui ne sont pas sur un matelas sont éliminés.

6. LANCER DE BALLE RAPIDE

Équipement: 1gant cible par élève, 1 balle de scratch

Âge: à partir de la 3ème primaire

Déroulement:

2 équipes se dispersent dans une salle de sport ou sur le terrain. Chaque équipe doit faire 5 passes pour obtenir un point. Lorsqu'on attrape la balle on ne peut plus bouger. Si l'on perd la balle, l'équipe doit recommencer à 0. L'autre équipe peut essayer de bloquer une balle, de l'attraper avant que le joueur de l'équipe adverse ne l'attrape.

L'ENSEMBLE GANTS CIBLES



Vous pouvez également acheter l'ensemble gant cible qui se constitue de:

- 12 gants cibles, diamètre 26,7 cm
- 1 batte supersafe
- 1 tee d'entraînement
- 9 balles velcro

Découvrez le baseball d'une manière différente grâce à cet ensemble pour 12 joueurs: 4 joueurs intérieurs, 5 joueurs extérieurs, 1 lanceur, 1 receveur et 1 batteur. Les joueurs intérieurs et extérieurs possèdent chacun un gant cible qui leur permettra, grâce au scratch de celui-ci, d'attraper la balle plus facilement.