

# Burner Street Challenge

**Comment organiser un tournoi de «street games» original et sans accros? Les idées et conseils présentés ici vous guident pas à pas.**

La classe est divisée en groupes de trois à quatre élèves. Chaque équipe reçoit une feuille de concours sur laquelle elle inscrit ses résultats. En accord avec l'esprit des sports de rue, les performances sportives ne sont pas les seuls critères pris en compte pour l'attribution des points: la créativité, la capacité d'adaptation et l'orchestration des mouvements sont tout aussi importants. Et c'est le regard expert de l'enseignant d'éducation physique qui jugera tous ces aspects. Les points sont attribués ensuite en fonction du rang obtenu, de manière à donner le même poids à toutes les disciplines pour le décompte final.

## Manche 1 – Footbag: Battle

Chaque groupe présente une chorégraphie avec les footbags, en accord avec la musique. La suite doit aussi intégrer des éléments théâtraux.

**Temps de préparation:** 15 minutes

**Durée du show:** Max. 1 minute

**Critères d'évaluation:** Complexité et attractivité de la chorégraphie, style (qualité de l'exécution), performance de l'équipe



## Manche 2 – Streetball: The Poser

Chaque joueur entraîne une figure dans le répertoire du dribble, du tir en course ou répète une combinaison de gestes techniques. Après 10 minutes d'entraînement, l'équipe désigne son représentant pour la démonstration.

**Temps de préparation:** 10 minutes

**Nombre d'essais pour montrer la figure:** 2

**Critères d'évaluation:** Difficulté, créativité, style (qualité de l'exécution)



## Manche 3 – Cross golf: The Blue Window

Chaque groupe reçoit six à huit balles de tennis (deux par personne). Depuis la cour de récréation, viser une fenêtre ouverte. Attention à installer un dispositif pour que la balle rebondisse (placer une armoire ou dresser une table) ou qu'elle soit amortie (toile tendue dans l'encadrement de la fenêtre). Quel groupe réussit le plus de points en trois minutes?



### Manche 4 – Cross golf: Red Bull Put

Désigner pour chaque groupe une aire de départ sur un terrain plane (par ex. cour de récréation). Poser une canette vide à trois ou quatre mètres du point de départ. Toutes les équipes ont un putter et chaque joueur une balle de tennis. A tour de rôle, les joueurs tentent d'abattre la canette. Cette dernière est redressée à chaque fois qu'elle tombe. Quel groupe réussit le plus points en trois minutes?



### Manche 5 – Crossboule: Favourite Drive

Chaque groupe crée une piste de boccia originale. Les coéquipiers définissent ensemble l'aire de départ, la place du cochonnet, la manière de lancer la balle et la trajectoire. Tous ces éléments sont consignés sur une fiche placée bien en vue sur l'installation. L'aire de jeu la plus originale est primée.

**Temps de préparation:** 15 minutes



### Manche 6 – Crossboule: The Game!

Les équipes sont mélangées pour le jeu. Les groupes nouvellement formés comptent un représentant de chaque équipe. Les groupes passent d'une installation à l'autre selon le principe de rotation. Chaque joueur compte ses points. A la fin du tournoi, les équipes initiales se reforment et l'on additionne les points de chaque membre.



### Manche 7 – Streetball: King Of The Court Running

Toutes les équipes s'affrontent dans un grand tournoi de streetball. Afin d'occuper un grand nombre d'équipes sur chaque terrain, on joue selon le principe du «King Of The Court Running»: deux équipes se défient sous un panier pendant que les autres formations attendent près de la ligne du milieu de terrain. Les petits matches vont jusqu'à six points. L'équipe perdante quitte le terrain pour laisser sa place à une des équipes en attente. Chaque victoire rapporte un point. Quelle équipe atteint le plus vite les dix points?

