

Le Vollegg à l'école

Dès la maternelle, le Vollegg peut se jouer à l'école, notamment en EPS. Formez des cercles, assis au sol : de 3 à 8 joueurs, les échanges sont particulièrement amusants. Le plus jeune commence. Ensemble, gardez l'œuf en mouvement !

Les règles, tout simplement

01 Formez un cercle de 3 à 8 joueurs assis au sol. Chacun doit pouvoir voir les autres et leur faire une passe.

02 Le plus jeune commence. Faites circuler l'œuf en le tapant : ne l'attrapez pas et ne le lancez pas.

03 Les rebonds et les roulades font partie du jeu. Tant que l'œuf bouge, la partie continue.

04 S'il s'arrête, recommencez ensemble. Personne n'est éliminé : le défi est commun.

Proposition de séance · 15 à 20 minutes

3 min : découvrir l'œuf et essayer quelques touches.

5 min : jouer librement avec les règles de base.

5 à 8 min : choisir une carte et essayer une variante à la fois.

2 à 4 min : échanger. Qu'est-ce qui nous a aidés à jouer ensemble ?

Adaptez l'écart entre les joueurs et le rythme au groupe. Gardez une zone dégagée ; pour la variante debout, prévoyez davantage d'espace. Pour les variantes avec objets, choisissez des objets légers et sans arêtes.

Le jeu invite à explorer la coordination, les réflexes, l'attention et la coopération, sans objectif de performance individuelle ni comparaison entre les enfants. Avec une règle qui laisse le droit à l'erreur, le Vollegg peut aider chacun à oser, à se sentir plus à l'aise et à prendre confiance.



12 cartes pour varier le jeu

Les cartes originales en français sont jointes à la page suivante. Découpez-les et choisissez un seul défi à la fois.

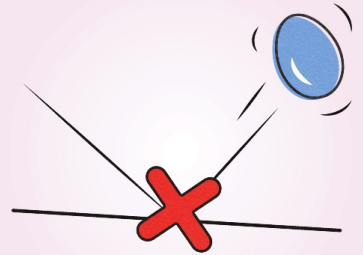
- 01** Jouer à une touche
- 02** Jouer avec un objet dans la main
- 03** Jouer sans rebond
- 04** Jouer avec un objet au milieu du cercle
- 05** Jouer avec la main non dominante
- 06** Une touche de chaque main
- 07** Debout et en mouvement
- 08** Passer dans le sens des aiguilles d'une montre, puis inverser
- 09** Dire un mot différent à chaque passe
- 10** Compter les passes : chercher un record commun
- 11** Chronométrer : faire durer l'échange
- 12** Jouer le poing fermé



JOUER À UNE TOUCHE



JOUER AVEC UN OBJET DANS LA MAIN



JOUER SANS REBOND



**JOUER AVEC UN OBJET
AU MILIEU DU CERCLE**



JOUER AVEC SA MAUVAISE MAIN



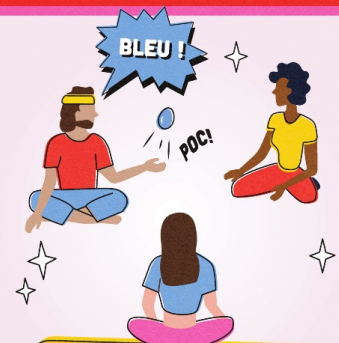
UNE TOUCHE DE CHAQUE MAIN



DEBOUT ! EN MOUVEMENT



**PASSES DANS LE SENS DES AIGUILLES
D'UNE MONTRE (PUIS INVERSE)**



**DIRE UN MOT DIFFÉRENT
À CHAQUE PASSE**



**COMPTE : RECORD DU
NOMBRE DE PASSES**



**CHRONO : RECORD
ÉCHANGE LE PLUS LONG**



JOUER LE POING FERMÉ