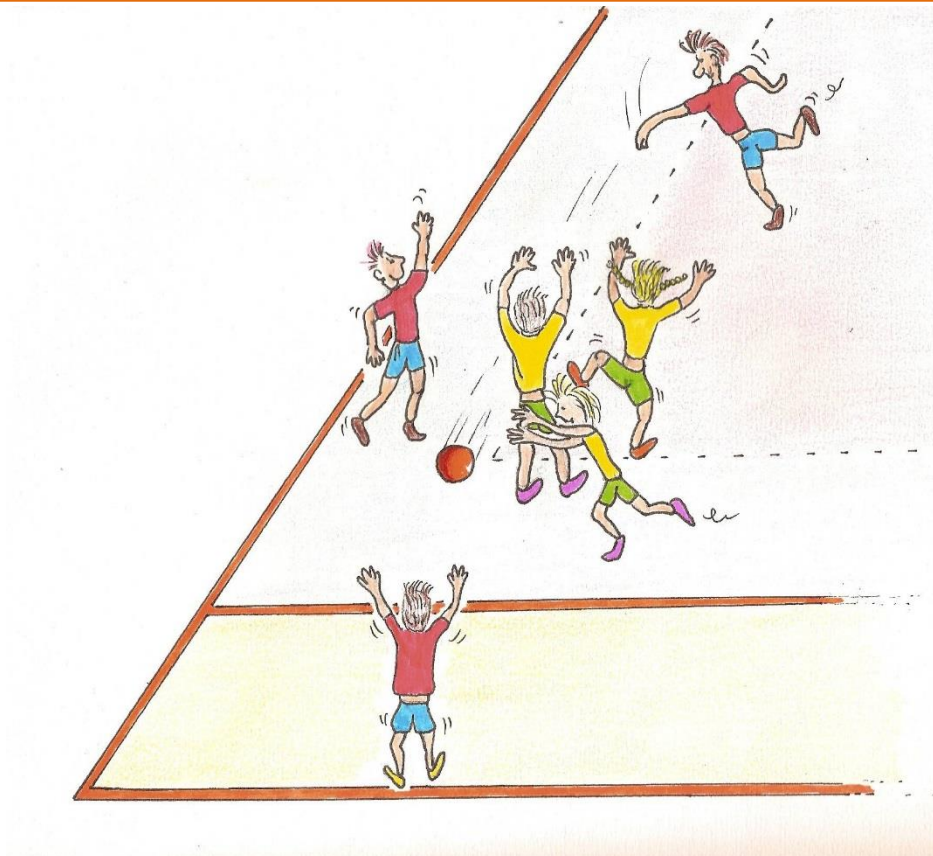


Cycle 2

Une progression en jeux collectifs



*Dossier élaboré par l'équipe des CPC EPS
du Haut-Rhin - 2016*

SOMMAIRE

INTRODUCTION :

- Le matériel, les organisations, les équipes page 2
- Les mises en train en jeux collectifs au cycle 2 page 3
- Trame de séance type page 6
- Repères d'apprentissages page 7
- Les compétences visées page 8
- Trame de variance page 9

LES JEUX :

- L'île au trésor (1) page 12
- L'île au trésor (2) page 14
- L'île au trésor (3) page 16
- L'île au trésor (4) page 18
- La balle au capitaine simplifiée page 20
- La balle au capitaine page 22

LES ANNEXES :

- Annexe 1 : la chasse aux fennecs page 26
- Annexe 2 : atelier décroché pour travailler le « Lancer / Attraper » page 27
- Annexe 3 : le ballon chronomètre page 28
- Annexe 4 : le béret anglais page 29
- Annexe 5 : atelier décroché « Passe et suit » page 30
- Annexe 6a : vider son camp (1) page 31
- Annexe 6b : vider son camp (2) page 32
- Annexe 7 : la passe à 5 page 33
- Annexe 8 : atelier décroché pour travailler le tir dans ou sur une cible page 34
- Annexe 9 : ateliers pour améliorer les passes page 35
- **LES SCHEMAS D'ORGANISATION (grand format)** page 38

INTRODUCTION

Le matériel

- du matériel de balisage : bandes souples, cônes, lattes souples, coupelles, cerceaux plats...
- des dossards de couleurs différentes, éventuellement numérotés pour prévoir une alternance dans les rôles (arbitres, lanceurs / réceptionneurs, éperviers...)
- des sifflets (poire ou à pile)
- des balles adaptées
- des caisses
- des cibles verticales, horizontales

Les organisations, les équipes

Organisation :

- Matérialiser systématiquement les espaces d'évolution (cônes, lattes souples...).
- Prévoir et matérialiser un espace pour les regroupements (analyses, bilans, consignes, attentes quand la classe est divisée en deux groupes pour les activités...).
- Privilégier des durées de jeu courtes et nombreuses.
- Si l'espace disponible est réduit, préférer un travail en demi-groupes.
- Si l'espace disponible est vaste, en profiter pour diviser la classe en groupes qui fonctionnent en parallèle sur des surfaces bien délimitées.
- Prévoir les différents rôles sociaux : joueurs, arbitres, organisateurs (remise en place du matériel après chaque jeu).

Constitution des équipes :

- Il est important de toujours différencier les équipes à l'aide de dossards.
- Constituer les équipes en fonction des objectifs visés (homogènes ou hétérogènes).

Les équipes peuvent être prévues en amont de la séance (comme le sera l'organisation spatiale et matérielle). Elles ne sont pas figées durant tout un cycle.

Les mises en train en jeux collectifs au cycle 2

Préalables :

La mise en place :

Il est précieux de donner des habitudes aux élèves : par exemple mettre son dossard, se regrouper au même endroit au signal du maître.

En fin de séance également, les élèves enlèvent leur dossard, rangent le matériel...


La mise en train :

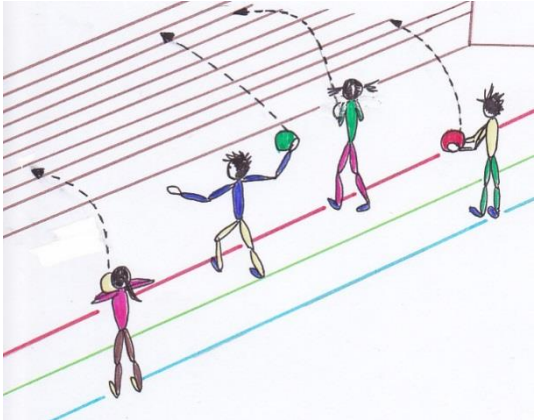
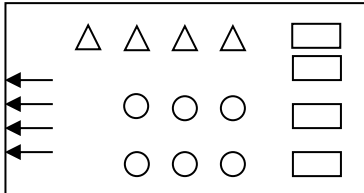
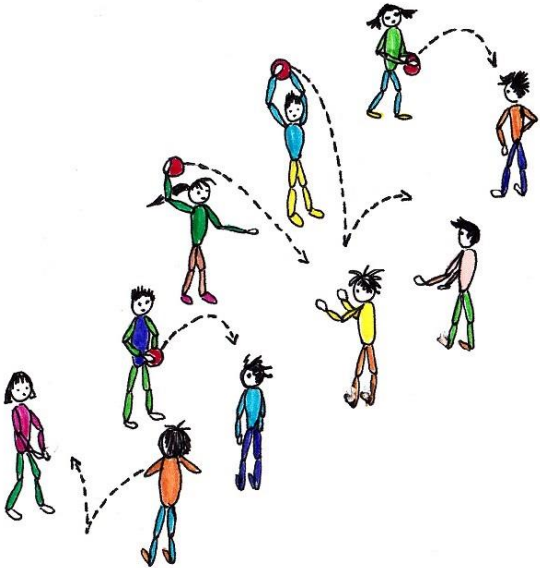
C'est une phase importante, mais qui doit être courte. Elle durera un maximum de 10 minutes : mise en place rapide (peu de consignes et d'aménagement matériel) et situations dynamiques. Elle peut être ritualisée. **Elle doit être en lien avec la pratique qui suit.**

Il est fondamental d'en faire un temps de **maniement de la balle**, afin d'améliorer les habiletés de base qui permettront de mieux jouer ensuite.

Exemples de tâches pour la mise en train :

Tâche globale	Variante tâche	Variante balle
1 balle chacun Circuler dans la salle en tenant la balle.	<ul style="list-style-type: none">- Tourner dans la salle.- Suivre une ligne de couleur annoncée (dans un gymnase, utiliser les lignes de terrains HB, BB...). Au signal, s'arrêter en bloquant la balle au sol (sous un pied, sous les fesses...) puis repartir. <ul style="list-style-type: none">- Par 2, 3 ou 4, faire un petit train et agir comme la locomotive qui court en tenant sa balle de différentes façons.	Tenue de balle pour courir : <ul style="list-style-type: none">- bras tendus devant soi- balle posée sur sa tête- balle tenue dans son dos- balle coincée sous un bras- balle serrée entre les coudes- balle coincée entre l'épaule et le bras levé- balle coincée sur son ventre- balle tenue entre les pieds, entre les genoux (sauts pieds joints)

Tâche globale	Variantes tâche	Variantes balle	Illustrations et remarques
<p>1 balle chacun statique</p> <p>Par 2, A propose une manipulation, puis un enchaînement de manipulations. B répète.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Faire tourner la balle autour de son ventre. - Ecarter les pieds et faire rouler la balle autour d'un pied, de l'autre, en 8. - Passer la balle d'une main à l'autre, mains de + en + écartées, de + en + vite. - Assis au sol, faire rouler la balle sur toutes les parties possibles du corps. - Assis au sol jambes écartées, faire rouler la balle selon un circuit qui dessine les contours des jambes, puis lever une jambe et la passer dessous, puis l'autre... - Debout, faire rouler la balle sur son ventre (du menton vers le ventre, sans la laisser tomber) sur un bras... - Lancer la balle devant soi, la laisser rebondir au sol, la rattraper. <ul style="list-style-type: none"> • idem sans le rebond • idem, faire rebondir la balle au sol devant soi, la rattraper • idem à côté de soi à D, à G <p>Rechercher un rebond haut, moyen, bas, enchaîner, combiner.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dribbler(*) devant soi, à D, à G, statique, puis en marchant, puis en courant. - Dribbler(*) en suivant une ligne, en s'inventant un parcours. 		<p>(*) <u>Le dribble</u> : c'est une habileté complexe, qui demande un long temps d'apprentissage. Pour un débutant en jeux et sports collectifs, il ne constitue pas une réponse adaptée et prioritaire, puisqu'il accapare toute l'attention de l'élève, occultant toute autre prise d'information. C'est pourquoi les jeux collectifs proposés en cycle 2 se feront sans dribble. Cependant, il sera travaillé dans des situations décrochées, afin de le préparer « pour plus tard ».</p> <p>Les situations d'apprentissage travaillées en atelier décroché peuvent être reprises en échauffement quand elles sont bien connues : passe et suit, passe à 5...</p>
<p>1 balle chacun en déplacement dans la salle</p>	<p>Tourner dans la salle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - chacun pour soi - par 2, 3 ou 4, faire un petit train et faire comme la locomotive. 	<ul style="list-style-type: none"> - Poser la balle à côté de soi, la faire rouler à côté de soi, courir 3 pas et la reprendre. - Idem, arrêter la balle avec la main, le coude, les fesses (s'asseoir dessus), le pied... repartir. - La locomotive reprend les exercices individuels vus ci-dessus, les combine, en invente d'autres... - Au signal, changement de locomotive. 	

<p>1 balle chacun face à un mur</p>	<p>En statique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Envoyer la balle contre le mur et la rattraper après rebond, puis sans. - Varier : <ul style="list-style-type: none"> • les lancers : 2 mains, 1 main • les hauteurs de lancer (lignes au mur) • les distances de lancer (reculer d'un pas tous les 5 lancers) 	
<p>Parcours (Il peut devenir un rituel de démarrage, <u>même avec un matériel minimum.</u>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Combiner les différentes propositions précédentes. - Matérialiser différents parcours, différents espaces. 		
<p>1 balle pour 2, à distance de passe</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Distance de passe : elle sera suffisamment grande (au moins 2m). - Quand un lancer est réussi 3 fois, on recule d'un pied pour augmenter la distance de passe. - A lance et B renvoie en imitant le lancer de A. - A et B se font des passes : A est statique, B tourne autour de lui. 	<ul style="list-style-type: none"> - Envoyer la balle : <ul style="list-style-type: none"> - à 2 mains - à 1 main - en cloche - tendue - en rebond... - Rattraper à 2 mains (3 niveaux de réalisation) : <ul style="list-style-type: none"> - mains en corbeille (débutants) - mains tendues vers la balle et elles la ramènent vers le ventre - saisie de la balle uniquement avec les mains 	

Trame de séance type

1. Un temps de mise en train : avec balles (10 min maximum).
2. Temps d'évocation : rappel des objectifs convenus en séance précédente.
3. Apprentissages ciblés : en fonction des constats de la séance N-1, proposer des ateliers décrochés ou des jeux complémentaires qui permettent de faire progresser le jeu ou les habiletés motrices.
4. Une ou des phases de jeu : accompagnée(s) de quelques ajustements courts (rappel des règles, des principes de jeu). **C'est le temps le plus important de la séance, en durée et pour donner du SENS au travail.**
5. Un bilan : ce que l'on sait faire, les obstacles que l'on ne sait pas encore surmonter → objectif pour la prochaine fois.

Repères d'apprentissage (en référence aux programmes - BO spécial n°11 du 26 novembre 2015)

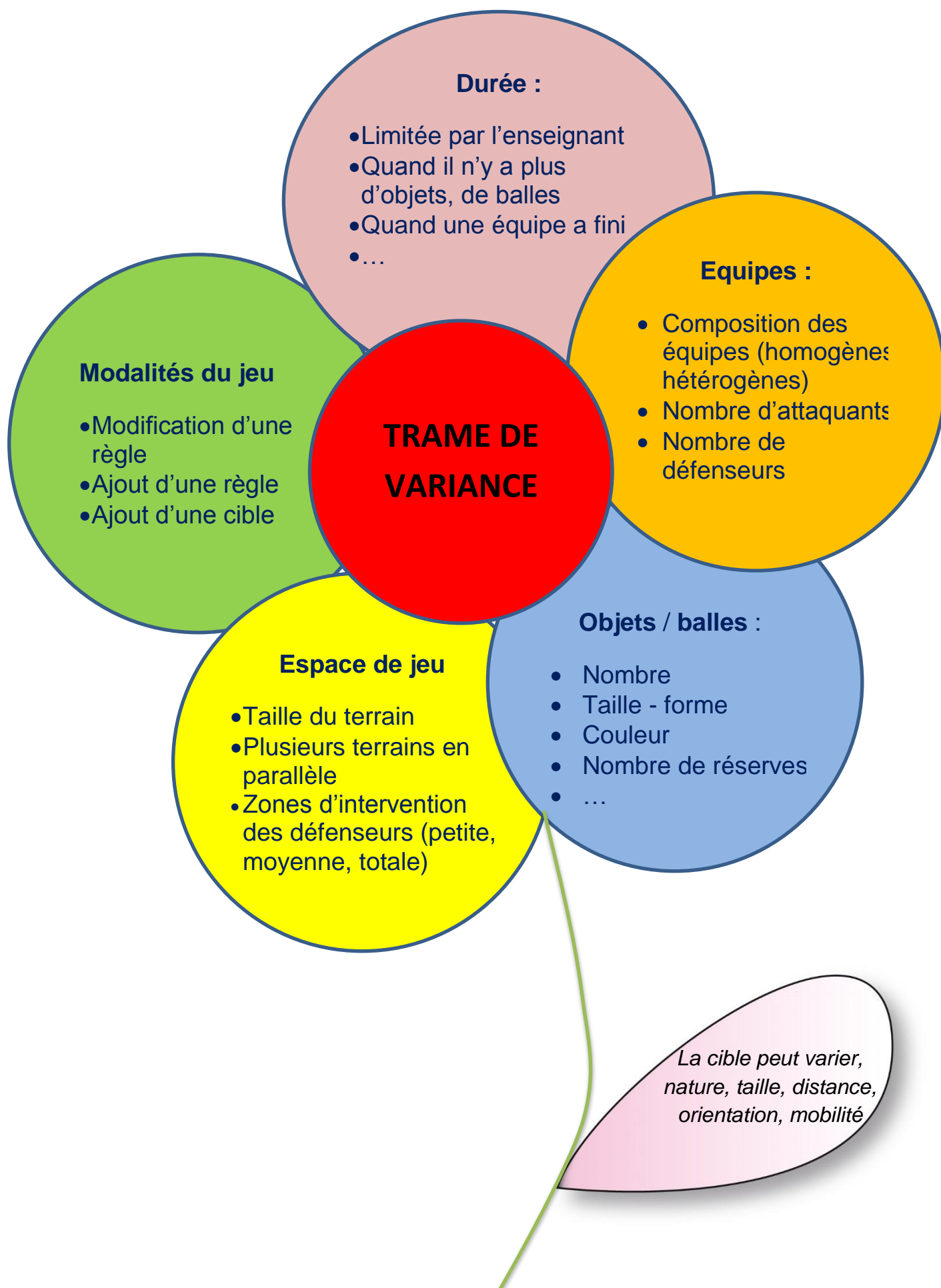
Les données en italique sont des propositions complémentaires aux extraits des programmes.

<p>Champ d'apprentissage 4 : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</p> <p>Activités supports :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine...) ▶ jeux collectifs avec ou sans balle (à effectifs réduits) ▶ jeux pré-sportifs... 	Conduire et maîtriser un affrontement collectif
	S'engager dans un affrontement individuel ou collectif.
	Connaitre le but du jeu, se reconnaître comme attaquant ou défenseur, reconnaître ses partenaires et ses adversaires.
	Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
	Respecter des règles essentielles de jeu et de sécurité <i>et les faire évoluer.</i>
	S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
	Développer des stratégies.
	Identifier et assumer des rôles et des statuts différents (attaquant, défenseur, poursuivant, poursuivi, arbitre, observateur...).
	Coordonner des actions motrices simples
	<i>Attraper une balle.</i>
	<i>Faire une passe précise.</i>
	<i>Tirer pour atteindre une cible.</i>
	<i>Réaliser des actions avec ses partenaires : aider, délivrer, attraper...</i>
	<i>Eviter un adversaire, gêner les actions d'un adversaire.</i>
	<i>Produire des trajectoires de balle de plus en plus variées (courtes tendues / longues courbes) au service du jeu (analyser avant d'agir).</i>
	<i>Enchaîner plusieurs actions élémentaires pour la continuité du jeu (anticiper, pour être efficace).</i>

Les compétences visées

Dimensions	Méthodologique			Motrice									Sociale			
	Connaître et intégrer les règles de base	Se reconnaître attaquant ou défenseur	S'informer pour agir	Courir vers	Eviter un adversaire	Tirer sur une cible (Cf. variantes proposées)	Courir pour toucher un adversaire	Lancer une balle pour faire une passe	S'orienter et attraper une balle suite à une passe	Faire progresser une balle à plusieurs vers un but (sans courir balle en jeu)	Se démarquer	Jouer son rôle de défenseur : gêner le jeu des attaquants	Changer de rôle et donc d'actions au cours du jeu	Accepter de jouer avec différents partenaires	Accepter différents rôles (arbitre, joueur, secrétaire, organisateur,	Savoir gagner et perdre loyalement, être fair-play
Jeux																
L'île au trésor (1)	X		X	X	X	X	X							X	X	X
L'île au trésor (2)	X		X	X	X	X	X	X	X					X	X	X
L'île au trésor (3)	X		X	X	X	X	X	X	X	X				X	X	X
L'île au trésor (4)	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X
La balle au capitaine simplifiée	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X		X	X	X
La balle au capitaine	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X

La trame de variance



LES JEUX

Présentation et démarche de traitement

Les jeux, qui se succèdent en emboîtement

Jeu 1 : l'île au trésor (1)

Jeu 2 : l'île au trésor (2)

Jeu 3 : l'île au trésor (3)

Jeu 4 : l'île au trésor (4)

Jeu 5 : la balle au capitaine simplifiée

Jeu 6 : la balle au capitaine

Afin de toujours permettre le jeu des attaquants et de garantir le respect entre adversaires, il conviendra d'imposer 2 règles d'or pour certains jeux :

Les contacts sont interdits

**On n'arrache pas la balle
des mains**

1. L'ÎLE AU TRÉSOR (1)

PRESENTATION DU JEU

Principales compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> - Courir vers. - Éviter un adversaire. - Courir pour toucher un adversaire.
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes composées chacune de 6 à 10 matelots (placés sur leur bateau) et de 2 ou 3 pirates (en mer). - Le jeu démarre au signal du maître et se termine : <ul style="list-style-type: none"> • soit quand l'île au trésor est vide • soit au bout d'un temps donné (2 à 4 minutes)
But du jeu	Rapporter le plus de balles possibles dans son coffre.
Règle du jeu	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque balle rapportée dans le coffre vaut un point. - Chaque matelot transporte une balle à la fois. - Un matelot touché par un pirate ou sortant du terrain doit rapporter sa balle sur l'île. - Seuls les matelots ont le droit d'aller dans les bateaux et sur l'île.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Varier le nombre de matelots. - Varier le nombre de pirates.
Pistes pour une classe à niveaux multiples	<ul style="list-style-type: none"> - Organiser plusieurs terrains (un terrain par niveau) ou plusieurs temps de jeu. - Varier la composition des équipes (hétérogènes, homogènes, mixtes...).
Rôles sociaux possibles pour réguler le jeu	Des arbitres veillent au respect des règles : « <i>le matelot touché donne sa balle au pirate</i> », « <i>le matelot qui sort du terrain rapporte sa balle sur l'île</i> ».

Aménagement

Ile au trésor

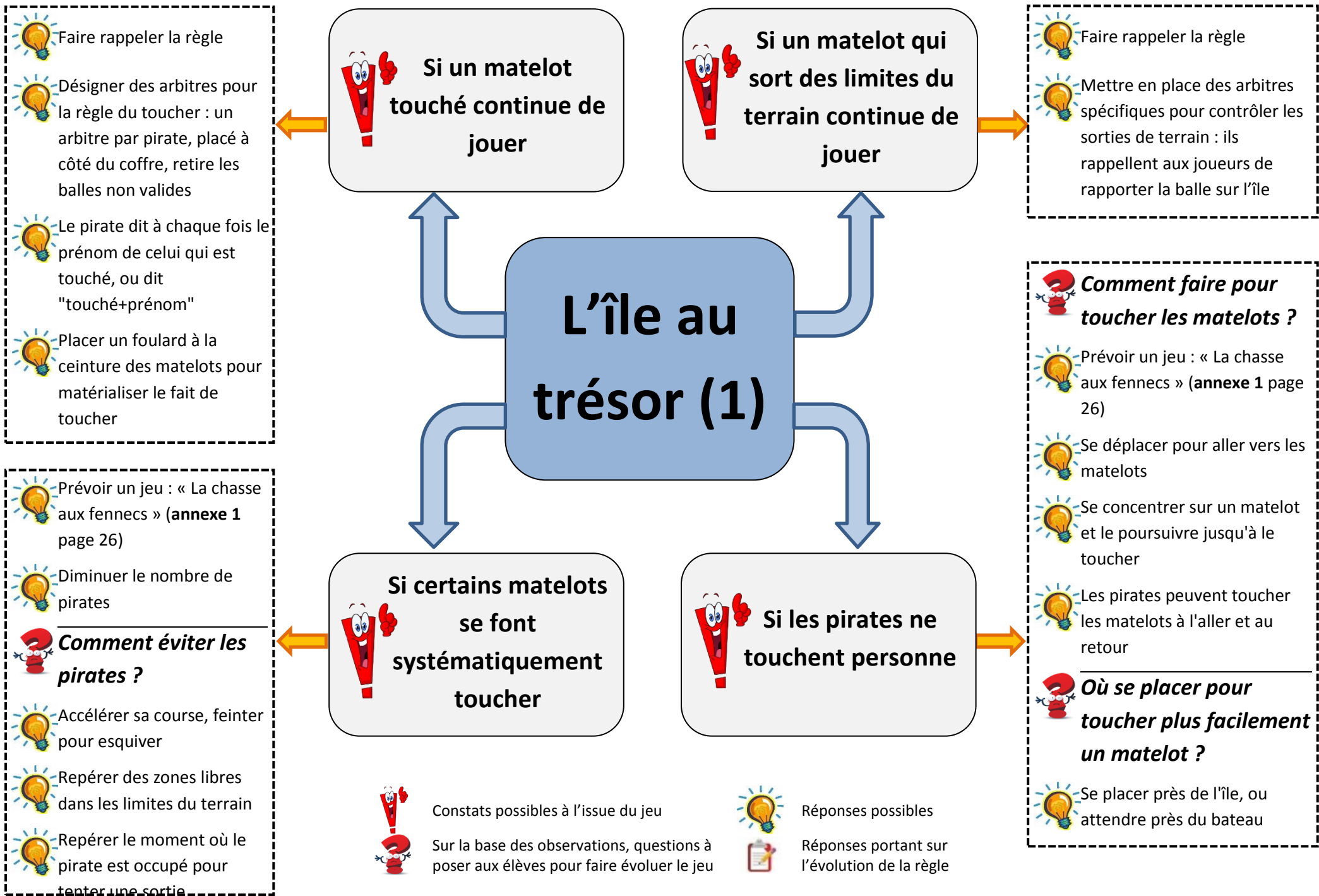
Règles d'Or

Bateau et matelots Pirates Bateau et matelots

(Le schéma au format A4 se trouve en page 38)

Matériel

- des balles nombreuses et variées disposées dans une caisse au milieu de l'île
- 2 coffres
- chasubles de 2 couleurs différentes
- des foulards pour distinguer les pirates
- un chronomètre
- matériel de marquage des zones (coupelles, plots, bandes souples...)

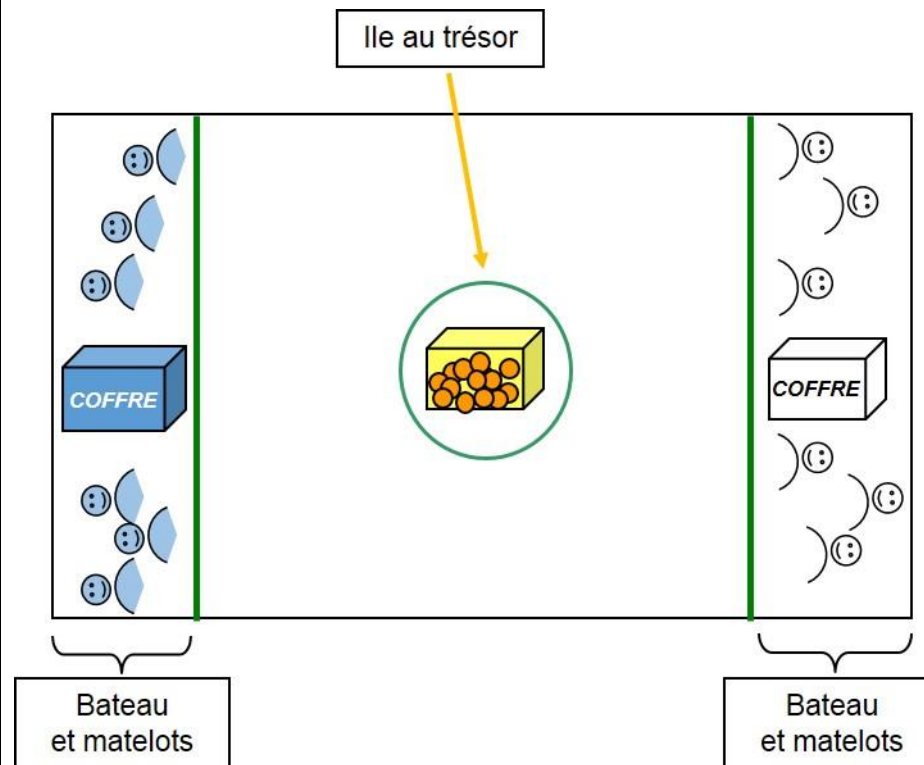


2. L'ILE AU TRESOR (2)

PRESENTATION DU JEU

Principales compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> - Courir vers. - Lancer une balle pour faire une passe. - S'orienter et attraper une balle suite à une passe. - Faire progresser une balle à plusieurs vers un but.
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - 1 terrain de jeu délimité (environ 10m x 20m). - 2 équipes composées chacune de matelots (placés sur leur bateau). - Le jeu démarre au signal du maître et se termine : <ul style="list-style-type: none"> • soit quand l'île au trésor est vide • soit au signal du maître
But du jeu	Rapporter le plus de balles possibles dans son coffre.
Règle du jeu	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque balle rapportée dans le coffre vaut un point. - Un matelot qui porte une balle n'a pas le droit de se déplacer. Si un matelot se déplace balle en main, il doit la rapporter sur l'île. - Les balles sorties du terrain sont perdues.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Varier le nombre ou le type de balles. - Varier le nombre de joueurs. - Varier la longueur du terrain.
Pistes pour différencier	<ul style="list-style-type: none"> - Organiser plusieurs terrains (un terrain par niveau) ou plusieurs temps de jeu. - Varier la composition des équipes (hétérogènes, homogènes, mixtes...).
Rôles sociaux possibles pour réguler le jeu	Deux arbitres (un pour chaque équipe) vérifient le respect des règles.

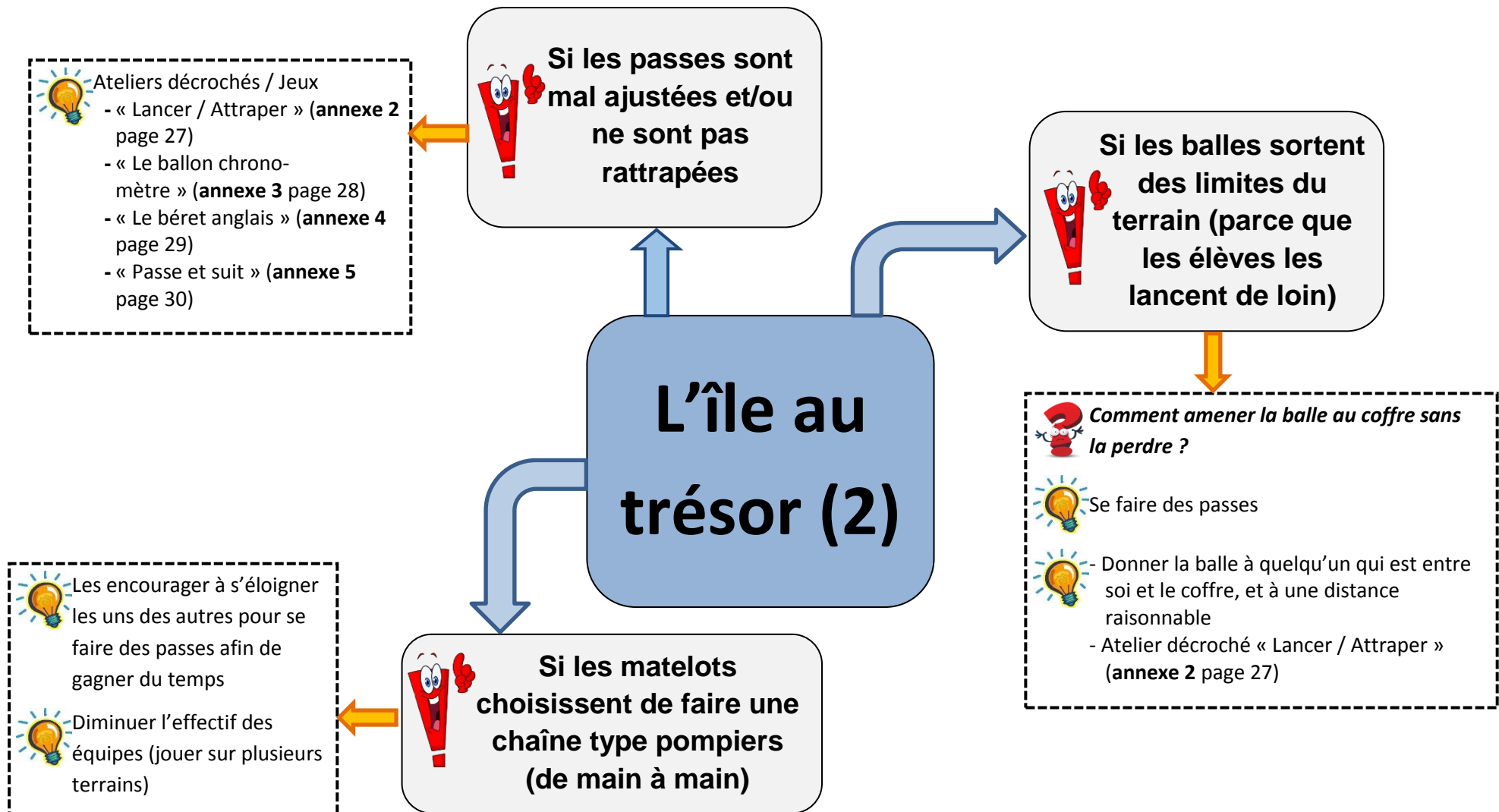
Aménagement



(Le schéma au format A4 se trouve en page 39)

Matériel

- au moins autant de balles (basket, handball, balles pailles...) que de joueurs disposées dans une caisse au milieu de l'île
- 2 coffres
- chasubles de 2 couleurs différentes
- un chronomètre
- matériel de marquage des zones (coupelles, plots, bandes souples...)



Constats possibles à l'issue du jeu

Sur la base des observations, questions à poser aux élèves pour faire évoluer le jeu



Réponses possibles

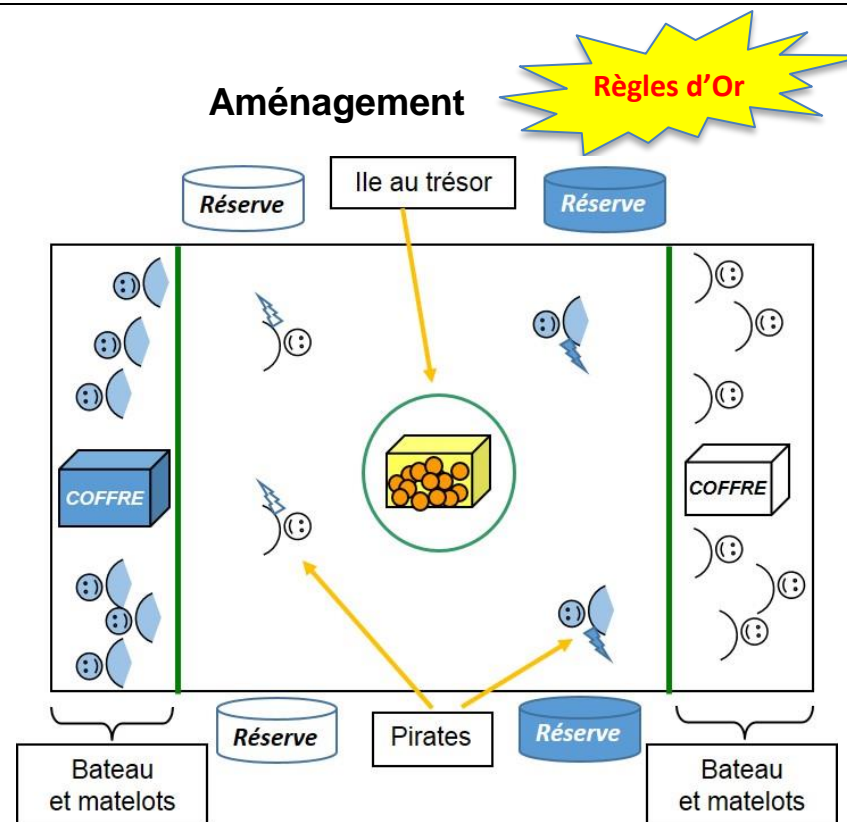


Réponses portant sur l'évolution de la règle

3. L'ÎLE AU TRÉSOR (3)

PRESENTATION DU JEU

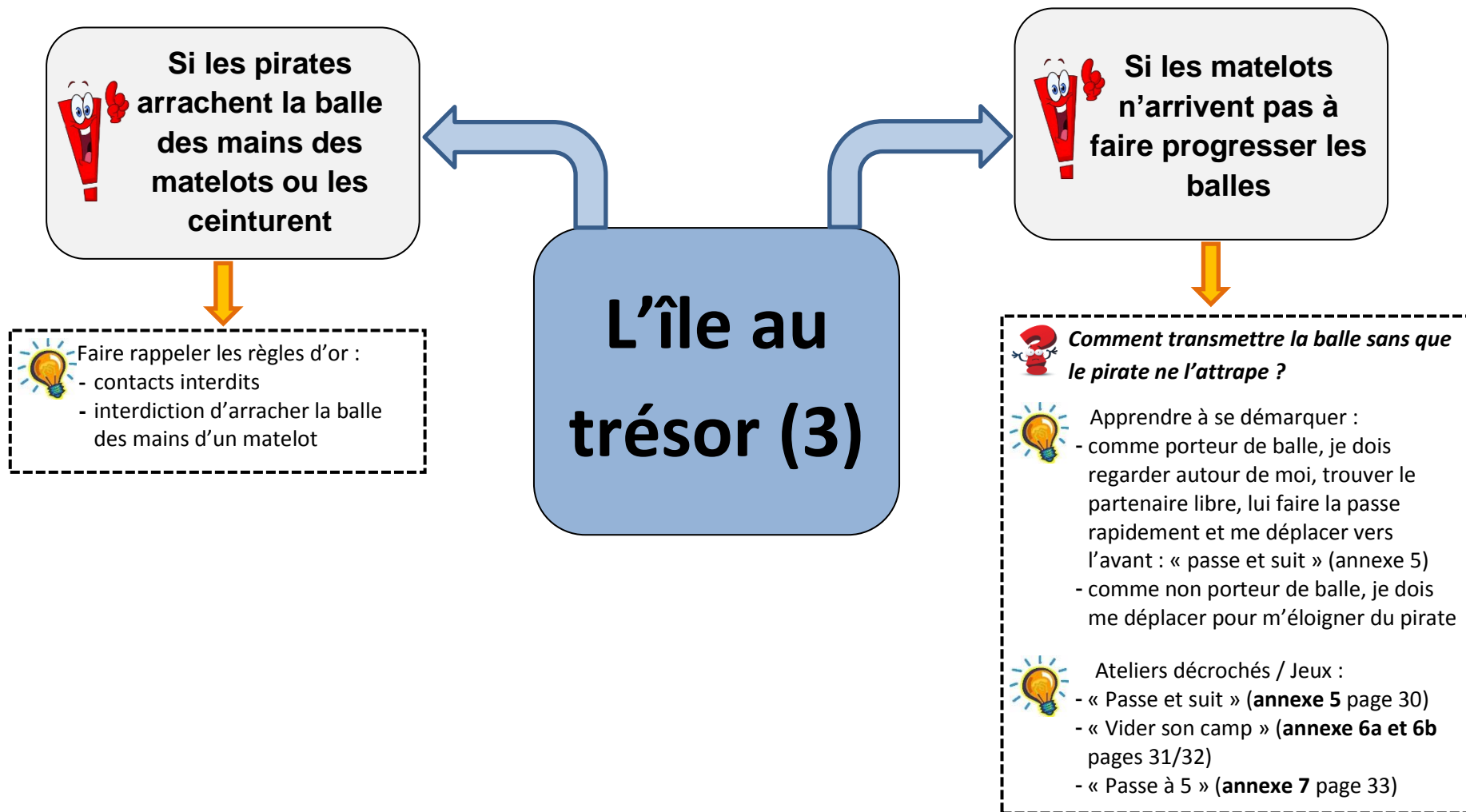
Principales compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> - Faire progresser une balle à plusieurs vers un but. - Éviter un adversaire. - Se démarquer. - Jouer son rôle de défenseur : gêner le jeu des attaquants.
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - 1 terrain de jeu délimité (environ 10m x 20m). - 2 équipes composées chacune de matelots (placés sur leur bateau) et de pirates (1 pirate pour 4 matelots). - Le jeu démarre au signal du maître et se termine : <ul style="list-style-type: none"> • soit quand l'île au trésor est vide • soit au signal du maître
But du jeu	Rapporter le plus de balles possible dans son coffre.
Règle du jeu	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque balle rapportée dans le coffre vaut un point. - Un matelot qui porte une balle n'a pas le droit de se déplacer. - Les pirates n'ont pas le droit d'aller dans les bateaux. - Si un matelot se déplace balle en main, il doit la rapporter sur l'île. - Les pirates cherchent à attraper les balles de l'équipe adverse sans toucher les matelots. Ils les stockent dans leur réserve. Elles seront comptabilisées pour leur équipe à la fin du jeu. - Les balles qui sortent du terrain sont perdues (elles restent en dehors du terrain).
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Varier le type de balles. - Augmenter le nombre de pirates. - Les balles interceptées et saisies par les pirates comptent double.
Pistes pour une classe à niveaux multiples	<ul style="list-style-type: none"> - Organiser plusieurs terrains (un terrain par niveau) ou plusieurs temps de jeu. - Varier la composition des équipes (hétérogènes, homogènes, mixtes...).
Rôles sociaux possibles pour réguler le jeu	Deux arbitres (un pour chaque équipe) vérifient le respect des règles.



(Le schéma au format A4 se trouve en page 40)

Matériel

- au moins autant de balles (basket, handball, balles pailles...)
- que de joueurs disposées dans une caisse au milieu de l'île
- 2 coffres
- 4 réserves
- chasubles de 2 couleurs différentes
- des foulards pour distinguer les pirates
- un chronomètre
- matériel de marquage des zones (coupelles, plots, bandes souples...)



Constats possibles à l'issue du jeu

Sur la base des observations, questions à poser aux élèves pour faire évoluer le jeu



Réponses possibles

Réponses portant sur l'évolution de la règle

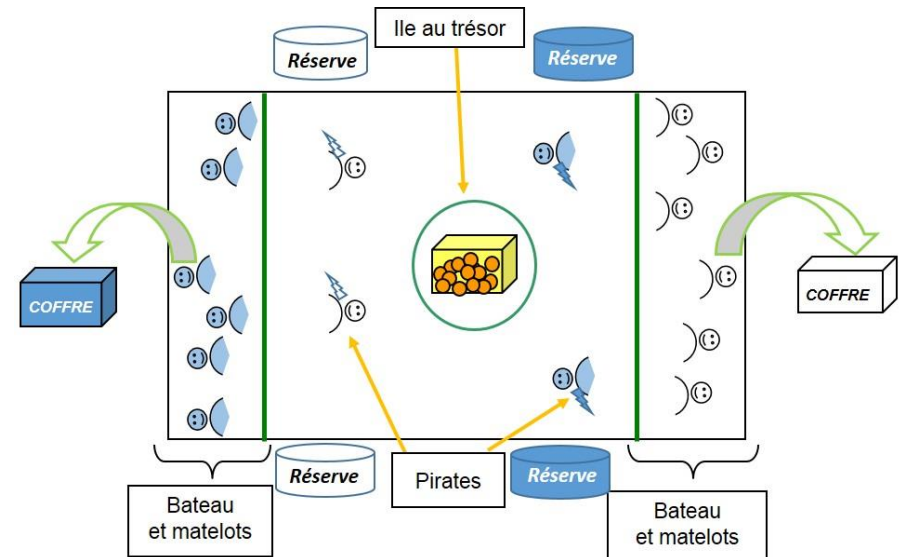
4. L'ILE AU TRESOR (4)

PRESENTATION DU JEU

Principales compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> - Faire progresser une balle à plusieurs vers un but. - Éviter un adversaire. - Se démarquer. - Tirer sur / dans une cible. - Jouer son rôle de défenseur : gêner le jeu des attaquants.
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - 1 terrain de jeu délimité (environ 10m x 20m). - 1 cible par équipe (située à au moins 1,50m derrière le bateau). - 2 équipes composées chacune de matelots (placés sur leur bateau) et de pirates (1 pirate pour 4 matelots). - Le jeu démarre au signal du maître et se termine : <ul style="list-style-type: none"> • Soit quand l'île au trésor est vide • Soit au signal du maître
But du jeu	Lancer le plus de balles possibles dans son coffre.
Règle du jeu	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque balle qui arrive dans le coffre vaut un point. - Pour tirer, le matelot doit rester derrière la ligne de fond. - Les pirates n'ont pas le droit d'aller dans les bateaux. - Un matelot qui porte une balle n'a pas le droit de se déplacer. Si un matelot se déplace balle en main, il doit la rapporter sur l'île. - Les pirates cherchent à attraper les balles de l'équipe adverse. Ils les stockent dans leur réserve. Elles seront comptabilisées pour leur équipe à la fin du jeu. - Les balles qui sortent du terrain sont perdues (elles restent en dehors du terrain).
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Varier le type de balles et le type de cibles. - Augmenter le nombre de pirates.
Pistes pour une classe à niveaux multiples	<ul style="list-style-type: none"> - Organiser plusieurs terrains (un terrain par niveau) ou plusieurs temps de jeu. - Varier la composition des équipes (hétérogènes, homogènes, mixtes...).
Rôles sociaux possibles pour réguler le jeu	Deux arbitres (un pour chaque équipe) vérifient le respect des règles.

Aménagement

Règles d'Or



(Le schéma au format A4 se trouve en page 41)

Matériel

- au moins autant de balles (basket, handball, balles pailles...) que de joueurs
- 2 cibles (caisses, joueurs réceptionneurs, cônes à renverser...)
- 2 caisses (réserves)
- chasubles de 2 couleurs différentes
- un chronomètre
- matériel de marquage des zones (coupelles, plots, bandes souples...)

L'île au trésor (4)



Si les balles lancées par les matelots n'atteignent pas le coffre



Atelier décroché « tir dans une cible »
(annexe 8 page 34)



Varier les cibles, varier la distance de tir



Constats possibles à l'issue du jeu

Sur la base des observations, questions à poser aux élèves pour faire évoluer le jeu



Réponses possibles



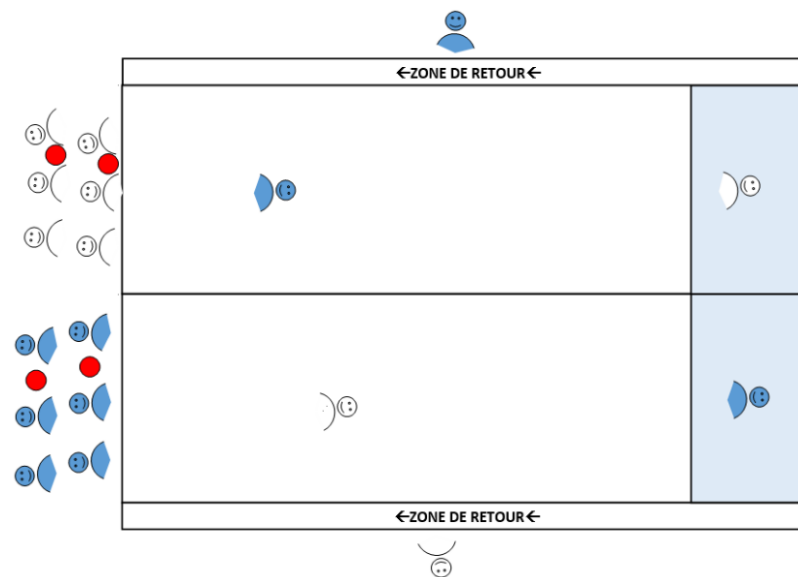
Réponses portant sur l'évolution de la règle

5. LA BALLE AU CAPITAINE SIMPLIFIEE

PRESENTATION DU JEU

Principales compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> - Faire progresser une balle à plusieurs vers un but (sans courir balle en main). - Jouer son rôle de défenseur : gêner le jeu des attaquants. - Se démarquer.
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - 2 terrains de jeu délimités (au moins 6m x 20m). - 2 équipes composées chacune : <ul style="list-style-type: none"> → d'attaquants : par vagues de 3 ils font progresser la balle vers le capitaine → d'1 capitaine qui se déplace dans sa zone → de 2 défenseurs : ils gênent l'équipe adverse
But du jeu	Marquer un maximum de points dans un temps donné (5 minutes minimum).
Règles du jeu	<ul style="list-style-type: none"> - Pour marquer un point, la balle doit être attrapée par le capitaine dans sa zone. - Les attaquants doivent faire progresser la balle par vagues de 3. - Il est interdit de se déplacer balle en main. - La zone du capitaine lui est réservée ; il n'en sort jamais. - C'est seulement quand la balle est interceptée, sort du terrain ou quand un point est marqué qu'une nouvelle vague de 3 peut démarrer. La vague qui est passée récupère sa balle et revient par la zone de retour. - Le défenseur change pour chaque nouvelle vague.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Passer à un dispositif avec 4 attaquants et 2 défenseurs sur le terrain. - Varier la taille de la zone de but (largeur / profondeur). - Valider le point si le capitaine a simplement touché la balle. - Ajouter un deuxième capitaine. - Varier le type de balle.
Rôles sociaux possibles pour réguler le jeu	<ul style="list-style-type: none"> - Arbitre - Secrétaire

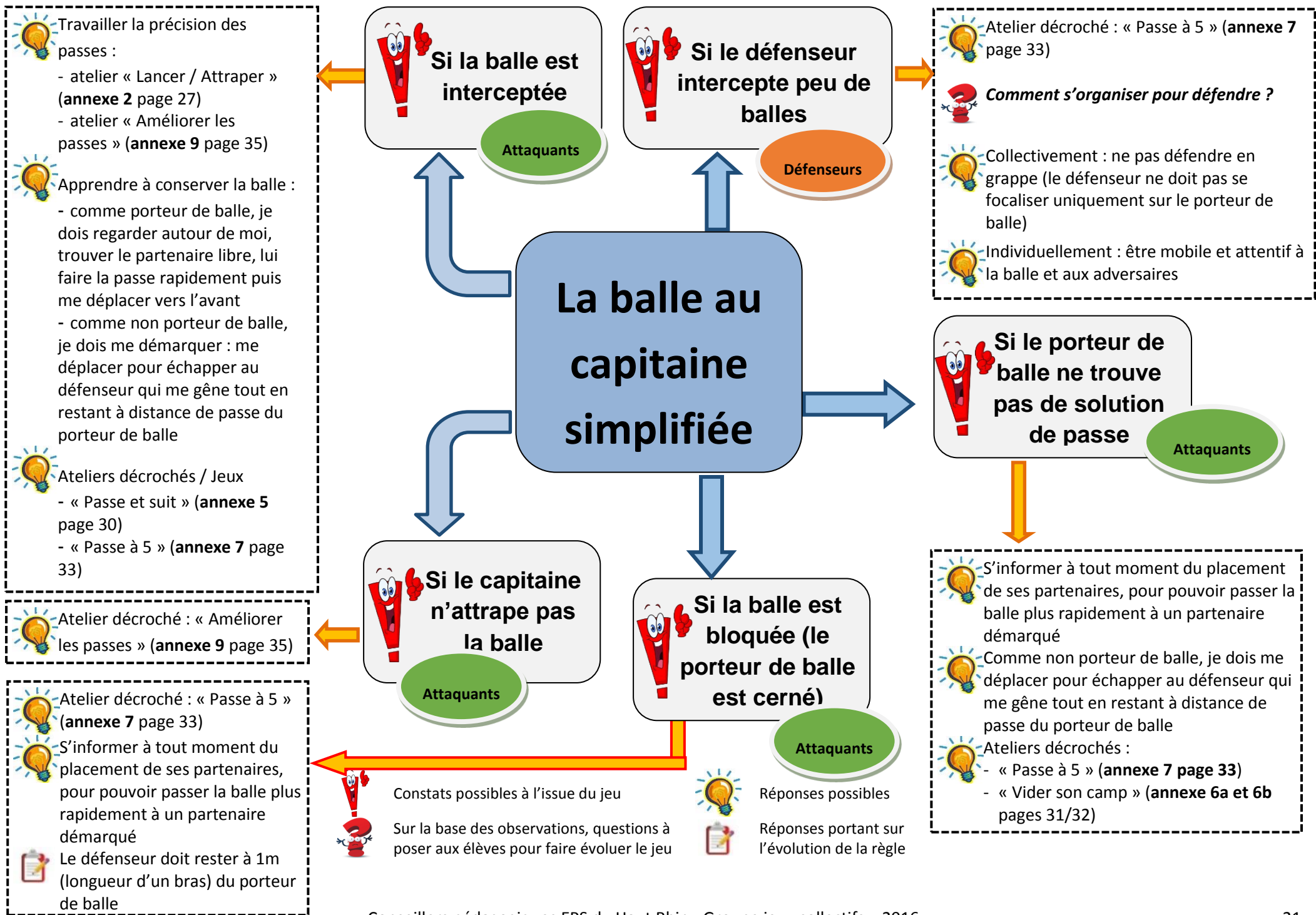
Aménagement



(Le schéma au format A4 se trouve en page 42)

Matériel

- des balles (1 par vague de 3 joueurs)
- chasubles de 2 couleurs différentes
- matériel de marquage des zones (coupelles, plots, bandes souples...)



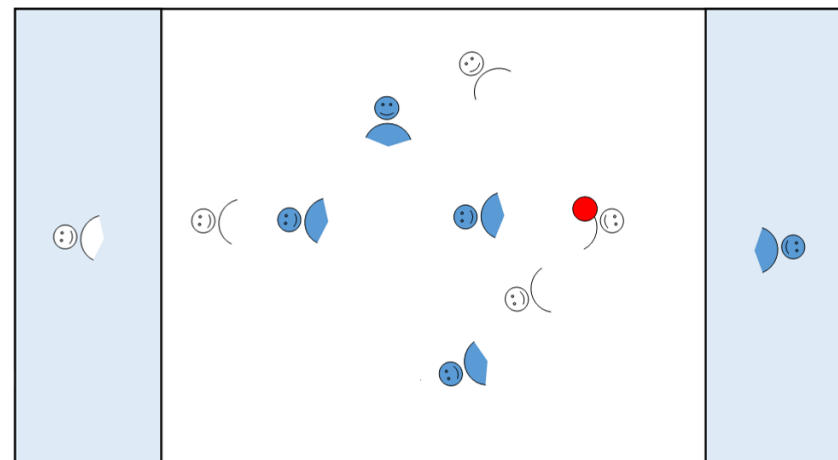
6. LA BALLE AU CAPITAINE

PRESENTATION DU JEU

Principales compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> - Faire progresser une balle à plusieurs vers un but (sans se déplacer balle en main). - Se démarquer. - Changer de rôle et donc d'actions au cours du jeu (attaquant / défenseur).
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - 1 terrain de jeu délimité (environ 10m x 20m). - 2 équipes de 5 : 4 joueurs de champ + 1 capitaine. - Durée de chaque partie : 5 min.
But du jeu	Pour marquer un point, la balle doit être réceptionnée par son capitaine suite à une passe.
Règles du jeu	<ul style="list-style-type: none"> - L'engagement se fait par une passe : on ne peut pas marquer directement sur la mise en jeu. - A chaque point, la remise en jeu se fait sur la ligne de fond de l'équipe adverse. - Si la balle est interceptée, le jeu continue et les rôles (attaquants / défenseurs) sont inversés. - Si la balle sort du terrain, elle est donnée à l'autre équipe à l'endroit où elle est sortie. Une passe est obligatoire : on ne peut pas marquer directement sur la remise en jeu. - Il est interdit de se déplacer balle en main. - Les contacts sont interdits. - Il est interdit de prendre la balle dans les mains de l'adversaire. - La zone du capitaine lui est réservée ; il n'en sort jamais.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - A chaque point, le joueur ayant marqué remplace son capitaine. - Varier le nombre d'attaquants. - Varier la taille du terrain. - Capitaine statique dans sa zone (dans un cerceau), ou mobile. - Valider le point si le capitaine a simplement touché la balle. - Remplacer le capitaine par une cible.
Rôles sociaux possibles pour réguler le jeu	<ul style="list-style-type: none"> - Arbitre - Secrétaire

Aménagement

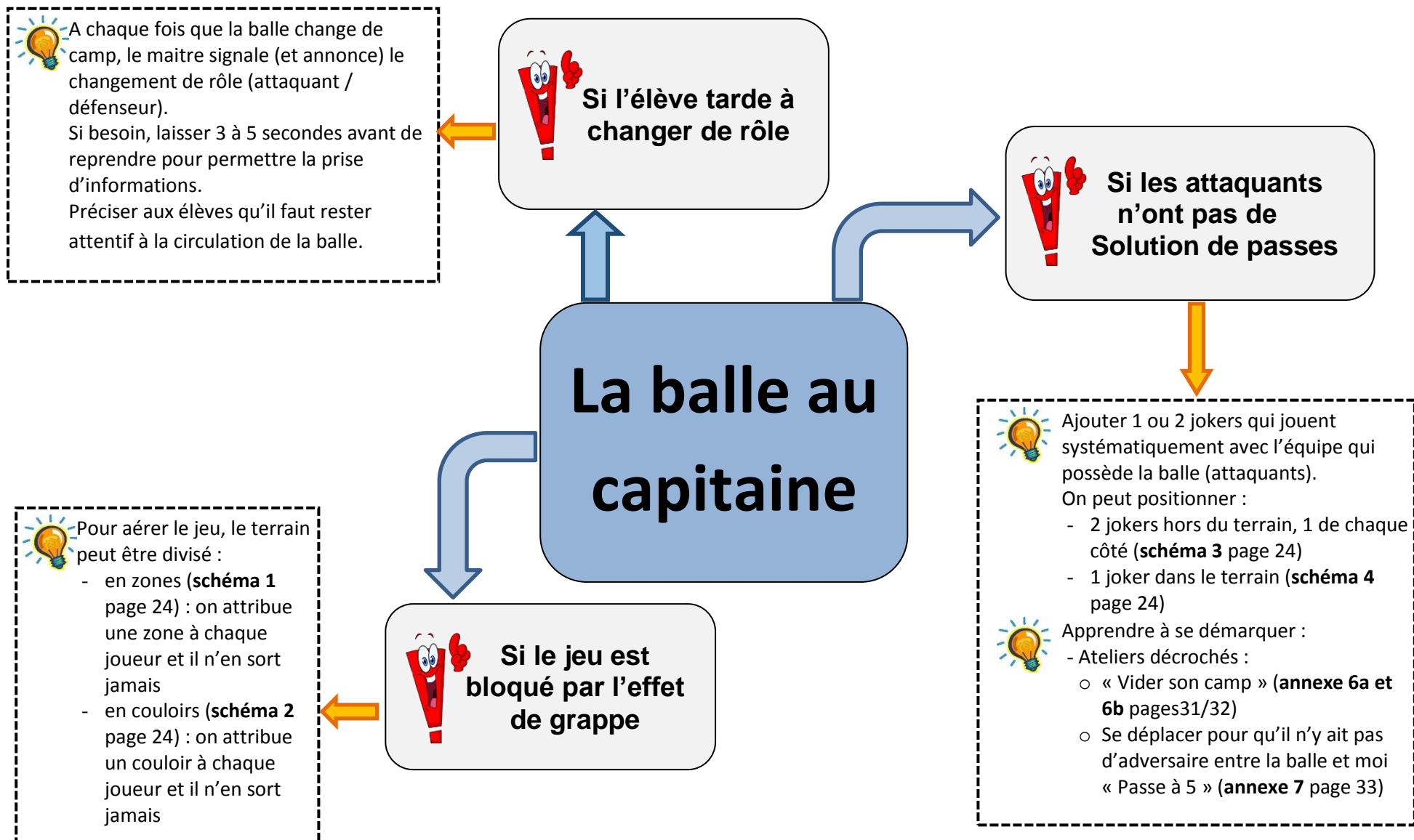
Règles d'Or



(Le schéma au format A4 se trouve en page 43)

Matériel

- 1 balle
- chasubles de 2 couleurs différentes
- matériel de marquage des zones (coupelles, plots, bandes souples...)



Constats possibles à l'issue du jeu

Sur la base des observations, questions à poser aux élèves pour faire évoluer le jeu



Réponses possibles

Réponses portant sur l'évolution de la règle

Schéma 1

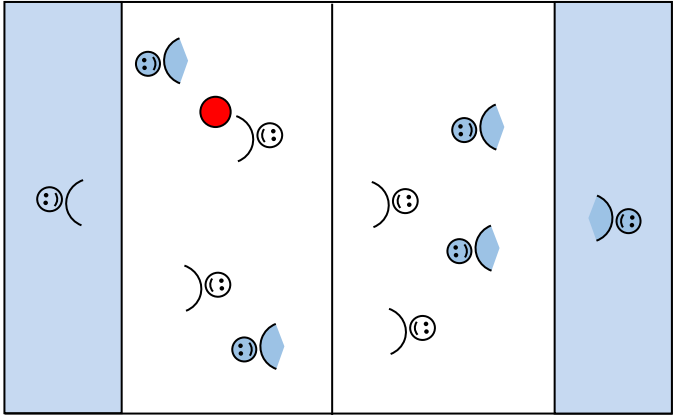


Schéma 2

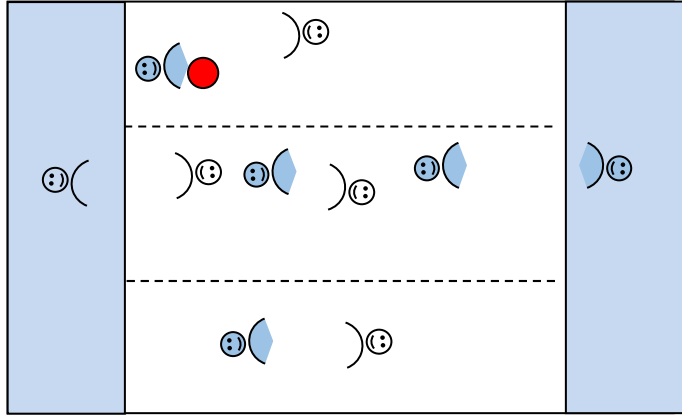


Schéma 3

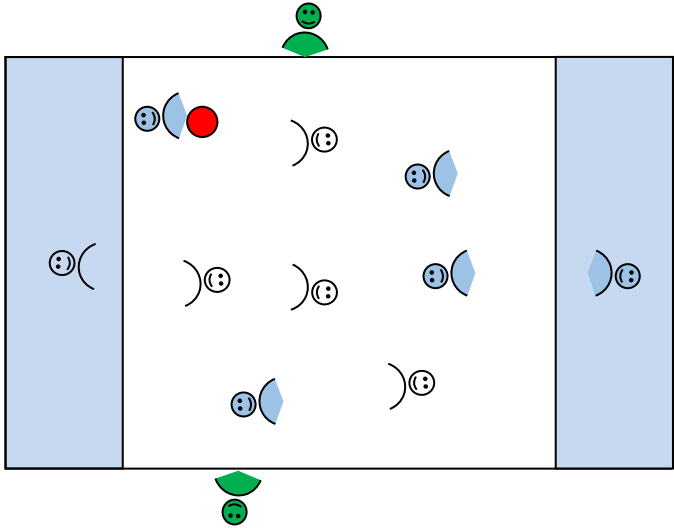
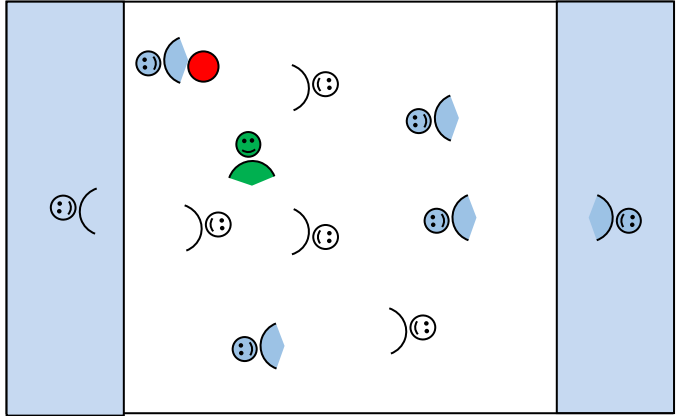


Schéma 4



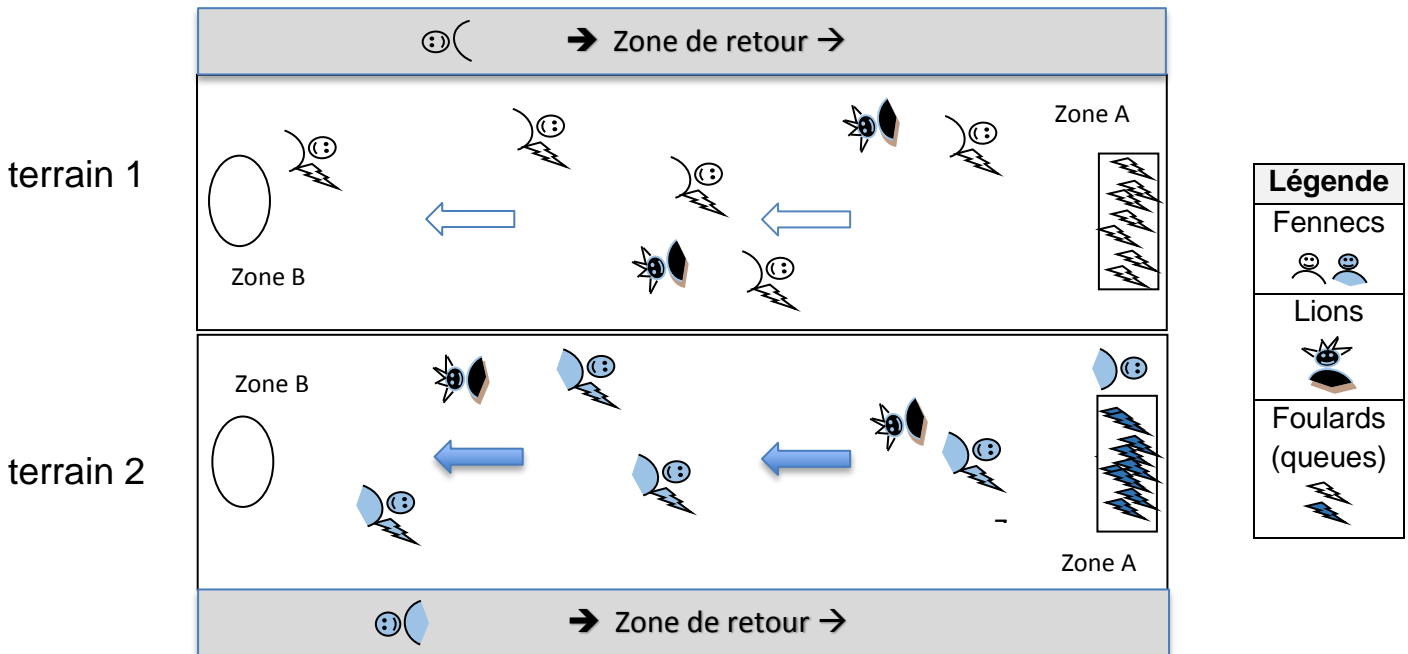
ANNEXES

LA CHASSE AUX FENNECS

Annexe 1

Equipes

3 équipes : 2 équipes de fennecs qui devront apporter leur queue dans la nouvelle réserve et 1 équipe de lions qui devront s'emparer de la queue des fennecs de leur zone de jeu. Le nombre "n" de joueurs est déterminé par l'équipe la moins nombreuse. Les joueurs en surnombre dans les équipes de fennecs devront attendre le retour à la réserve de queues (zone A) d'un de leur camarade avant de pouvoir partir à leur tour.



Règle du jeu (disposition : voir croquis)

Les 2 équipes de fennecs doivent passer avec une queue (foulard à la ceinture, bien apparent, de couleur identique pour chaque équipe) de la zone A à la zone B. Ils effectuent des allers-retours autant de fois que nécessaire jusqu'à épuisement du stock.

Les lions (la 3^{ème} équipe divisée en 2), doivent attraper la queue des fennecs auxquels ils sont opposés. Par exemple : la moitié de l'équipe des lions attrape la queue des fennecs du terrain 1, et l'autre moitié des lions attrape la queue des fennecs du terrain 2. Ils la remettent dans la réserve de l'équipe concernée avant de continuer à jouer.

Un fennec qui perd sa queue continue de jouer en allant rechercher une autre queue. (Un adulte pourra se charger de la placer)

Durée du jeu : limitée (4 min)

On inscrit le nombre de queues déplacées par chaque équipe.

On change les rôles jusqu'à ce que chaque équipe ait été lion.

L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de queues déplacées.

Règles d'Or

Décompte des points

3 points pour l'équipe première.

2 points pour la deuxième ou en cas d'égalité.

1 point pour la troisième.

Matériel

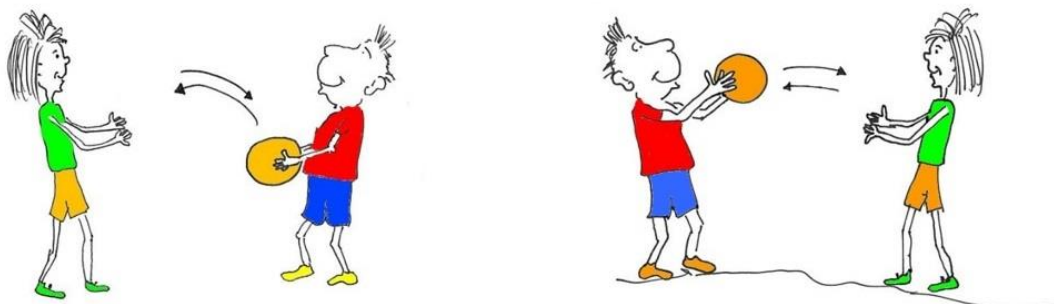
- des foulards et des dossards de 2 couleurs différentes.
- de quoi délimiter les couloirs des fennecs (cordelette/ruban adhésif/plots).
- 4 caisses ou cerceaux.
- de quoi écrire.



Pratique : matérialiser des zones de retour pour éviter des télescopages en cours de jeu.

ATELIER DECROCHÉ POUR TRAVAILLER le « Lancer / Attraper »

Annexe 2



Objectifs :

- Lancer une balle à un réceptionneur
- Attraper une balle

Situation de travail :

- Par paire d'élèves
- *De part et d'autre de la « forêt », se lancer une balle sans la laisser tomber.*

Matériel :

- des balles ou objets souples (1 pour 2 enfants)
- des bandes souples pour marquer la « forêt »

Critère de réussite :

Réussir à se faire 3 passes sans laisser tomber la balle

Evolution :

- si la paire réussit, l'un des deux joueurs recule d'un pas
- si la paire échoue * :
 - utiliser un objet plus léger, plus lent (coussin, balle paille, balle, mousse, balle de plage...)
 - 4 favoriser les trajectoires en cloche pour augmenter le temps 4
 - éventuellement, accepter la réception après rebond

Savoir-faire à utiliser :

- **pour le lanceur :**
 - s'orienter vers le réceptionneur (regard, corps) - doser son lancer
 - viser le haut du corps entre la tête et le ventre
 - essayer différents types de lancers (à deux mains par en-dessous, à deux mains en poussant la balle partir de la poitrine...)
- **pour le réceptionneur :**
 - s'orienter vers le lanceur (regard, corps)
 - préparer les mains pour présenter une cible claire au lanceur - suivre la trajectoire de la balle
 - saisir la balle et la bloquer
 - être mobile et se déplacer si besoin

- **Niveau 1 :** tendre les bras, attraper en corbeille, balle contre le buste
- **Niveau 2 :** les mains saisissent la balle qui sera bloquée contre le buste
- **Niveau 3 :** saisie de la balle uniquement avec les mains

* NB : *il convient de respecter une distance minimale entre les deux partenaires (au moins 2 m) pour garantir un temps de réaction suffisant*

Equipes

3 équipes. Le nombre "n" de joueurs est déterminé par l'équipe la plus nombreuse. S'il n'y a pas égalité, l'équipe numériquement inférieure fait rejouer un ou plusieurs de ses équipiers. Il sera identifié par un foulard. Pour un joueur faisant partie d'une horloge, on peut par exemple lui demander de lancer la balle en l'air et de la rattraper après un rebond.

Règle du jeu (disposition : voir croquis)

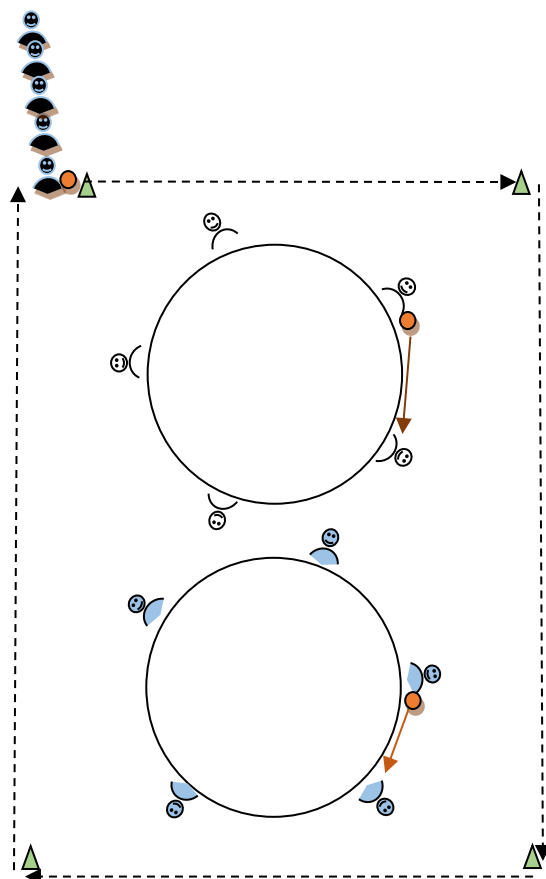
2 équipes forment 2 cercles. Dans chacune, les joueurs se passent une balle en la lançant. Lorsque la balle est perdue, elle est remise en jeu par le joueur qui l'a lancée. La 3ème équipe est en colonne. Chaque joueur doit contourner les 2 cercles en courant (les CE1 peuvent le faire en dribblant) et passer le relais au suivant en lui transmettant la balle. Le jeu est fini lorsque tous les enfants de la colonne ont couru. On inscrit le nombre de tours d'horloge de chaque équipe. On fait une deuxième, puis une troisième partie, pour que chaque équipe ait effectué le relais. L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de tours d'horloge.

Décompte des points

- 3 points pour l'équipe première.
- 2 points pour la deuxième ou en cas d'égalité.
- 1 point pour la troisième.

Matériel

- 3 balles (une par équipe)
- de quoi délimiter la zone de départ, le parcours des relayeurs et les 2 cercles représentant les chronomètres (cordelette/ruban adhésif/plots)
- de quoi écrire





<p>Matériel</p> <p>2 balles de basket, 2 jeux de maillots, 4 cerceaux, des plots, 1 chronomètre</p>	<p>Durée</p> <p>4 minutes par rencontre, soit environ 15 minutes pour l'atelier.</p>	
<p align="center">But du jeu</p> <p>Ramener en premier la balle dans son camp, après avoir fait des passes à ses partenaires.</p>		
<p align="center">Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le meneur de jeu appelle un numéro. Les 2 joueurs appelés courent vers leur balle, la ramassent dans le premier cerceau et se placent dans le 2^{ème} cerceau. - A ce moment, les autres joueurs de l'équipe forment un grand cercle autour du porteur de balle. - Celui-ci passe successivement la balle à chacun de ses partenaires qui la lui renvoient (les joueurs reviennent dans leur camp le plus rapidement possible dès qu'ils ont renvoyé la balle). - Ensuite le joueur appelé revient poser la balle dans le 1er cerceau et rentre dans son camp. 		
<p>Organisation</p> <p>- 3 équipes (A, B, C) de 4 à 5 joueurs → 2 équipes s'opposent, 1 équipe encadre</p> <p>- A rencontre B, C encadre ; A rencontre C, B encadre ; B rencontre C, A encadre</p>	<p>Encadrement</p> <p>1 animateur qui appelle les numéros et juge du retour dans le camp, 1 chronométreur, 1 secrétaire, 1 juge pour surveiller la zone de passes.</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>Un point est donné à l'équipe dont le joueur appelé a remplacé le premier la balle dans son cerceau</p>
<p align="center">Défi pour l'équipe</p> <p align="center">Réussir à marquer au moins 4 points en deux rencontres</p>		

Objectifs :

Enchaîner des actions de lancer et de course.

Intégrer la règle « ne pas courir avec la balle en mains ».

Organisation :

Par 4 à 6 élèves, placés en 2 colonnes qui se font face.

1 balle par groupe.

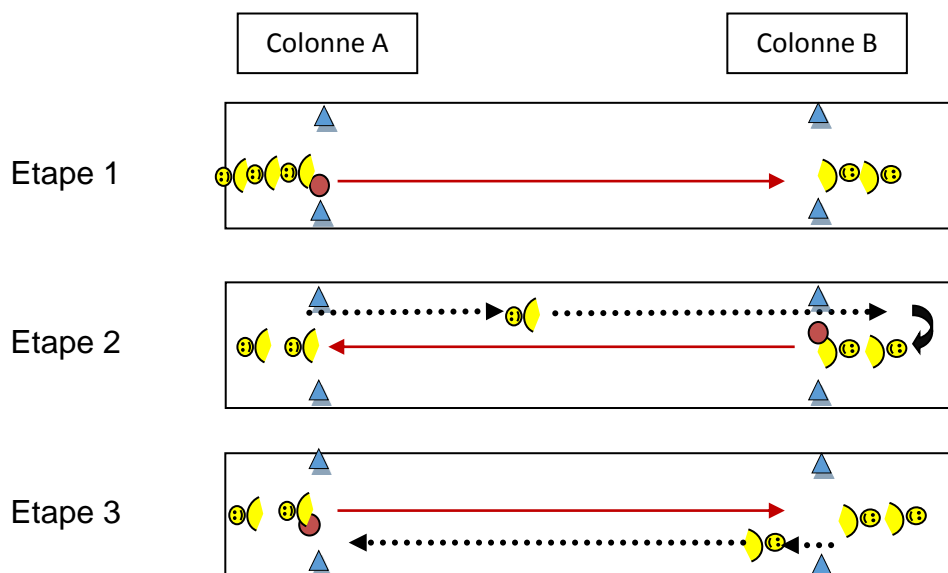
Des cônes pour matérialiser les colonnes (limites où attendre la balle).

Matériel :

- 1 balles par équipe
- 4 cônes par équipe

Tâche :

La balle démarre du premier joueur de la colonne A. Il doit l'envoyer au 1^{er} joueur de la colonne B (étape 1), puis immédiatement « suivre la balle » et aller se ranger derrière la colonne B (étape 2). Le partenaire de B qui reçoit la balle fait de même (étape 3), et ainsi de suite...



Critère de réussite :

Enchaîner un maximum de passes sans perdre la balle (compter les passes à voix haute, le compte repart à zéro chaque fois que la balle est perdue ; faire le meilleur score dans le temps imparti).

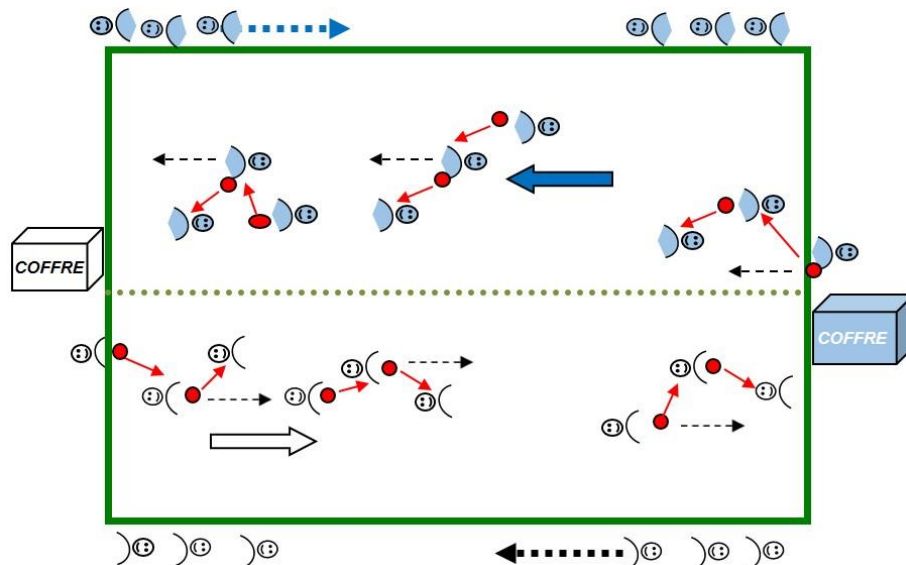
Ce qu'il faut faire :

Dès que je reçois la balle, je la renvoie vers la colonne opposée.

Dès que j'ai donné la balle, je cours en avant (je la suis).

Evolutions :

- Augmenter la distance entre les colonnes.
- Imposer un style de passe (rebond, en cloche, tendue...).
- Diminuer le nombre de joueurs (4, jusqu'à 3). Dans ce cas, la balle démarre toujours de la colonne où il y a 2 joueurs.
- Jouer au temps : comptabiliser le nombre maximum de passes enchaînées en 2 minutes (on repart à zéro à chaque fois que la balle tombe au sol).
- Jouer à 3 colonnes en triangle (il faut au minimum 4 joueurs).



(Le schéma au format A4 se trouve en page 45)

Objectifs :

- Faire progresser une balle à 3 vers un but en tenant compte des autres.
- Lancer une balle pour faire une passe.
- S'orienter et attraper une balle suite à une passe.

Situation de travail :

- 1 terrain de jeu délimité (environ 10m x 20m) séparé en deux parties dans le sens de la longueur.
- 2 équipes composées chacune de joueurs qui se déplacent en trios. La vague suivante part quand la balle précédente a été déposée dans le coffre.
- Tous les élèves jouent en même temps si la taille de la salle le permet.
- Le jeu s'arrête au bout d'un temps donné (environ 3 minutes).

Matériel :

- balles molles ou dégonflées (autant que de joueurs)
- 2 caisses (grands cartons avec une couverture au fond)
- chasubles
- un chronomètre
- matériel de marquage des zones (coupelles, plots, bandes souples...)

But et règle du jeu :

Les équipes doivent vider leur coffre pour remplir le coffre adverse.

Pour cela, les élèves se mettent par 3 et progressent en se faisant des passes.

Attention, lorsqu'un élève a une balle en mains, il n'a plus le droit de se déplacer. Les balles qui sortent des limites du terrain sont perdues.

Au signal de fin, l'équipe qui aura le moins de balles dans son coffre a gagné.

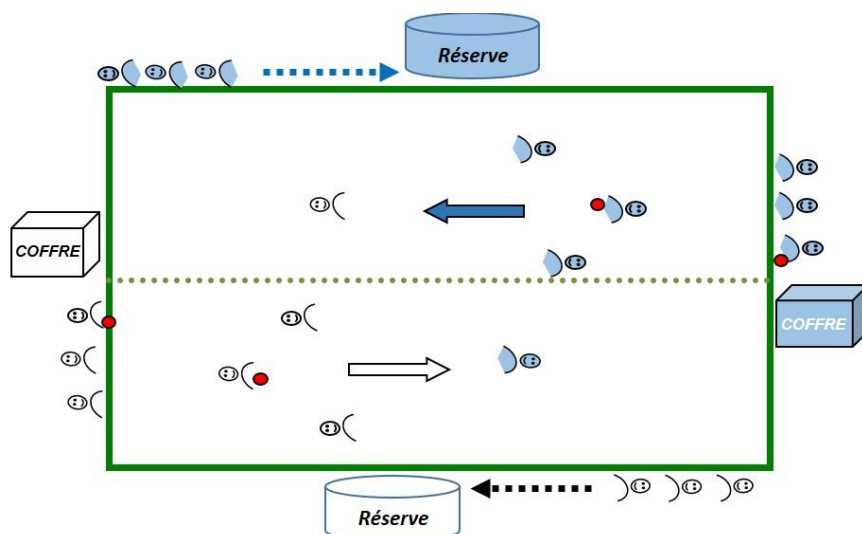
Evolution :

- Dédoubler le jeu.
- Placer le coffre derrière une zone interdite et lancer les balles à l'intérieur. Les balles qui n'arrivent pas dans le coffre ne sont pas comptabilisées.

VIDER SON CAMP (2)

Annexe 6b

3 attaquants montent la balle face à 1 défenseur. Tant que leur balle n'est pas posée dans la caisse ou perdue, les 3 suivants attendent



Matériel :

- balles molles ou dégonflées (autant que de joueurs),
- 2 caisses,
- chasubles,
- un chronomètre,
- matériel de marquage des zones (coupelles, plots, bandes souples...).

(Le schéma au format A4 se trouve en page 46)

Objectifs :

- Faire progresser une balle à 3 vers un but en tenant compte des autres.
- Lancer une balle pour faire une passe.
- S'orienter et attraper une balle suite à une passe.
- Se démarquer.
- Intercepter une passe.

Situation de travail :

- 1 terrain de jeu délimité (environ 10m x 20m) séparé en deux parties dans le sens de la longueur.
- 2 équipes, comprenant chacune des trios d'attaquants et 1 "voleur" (ou des quatuors d'attaquants et 2 « voleurs »).
- Tous les élèves jouent en même temps si la taille de la salle le permet.
- Le jeu s'arrête au bout d'un temps donné (environ 3 minutes).

But et règle du jeu :

Les équipes doivent vider leur coffre pour remplir le coffre adverse.
Au signal de fin, l'équipe qui aura le moins de balles dans son coffre a gagné.

► pour les attaquants :

Les élèves se mettent par 3 et progressent en se faisant des passes.

Attention, lorsqu'un élève a une balle en mains, il n'a plus le droit de se déplacer. Les balles qui sortent des limites du terrain sont perdues.

► pour le défenseur :

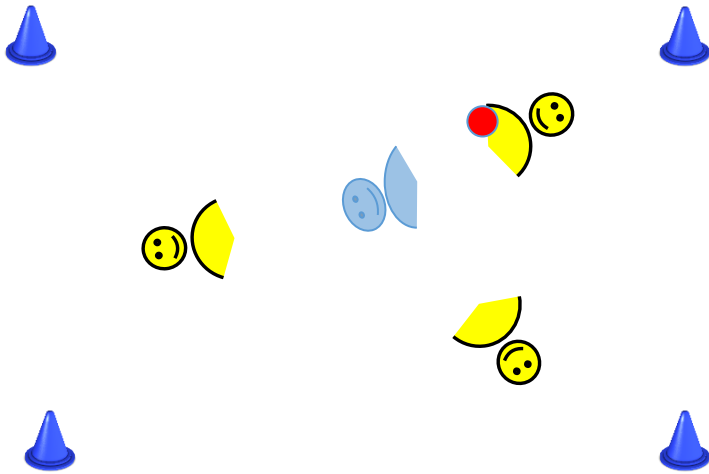
Il doit intercepter les balles, sans les arracher des mains, ni toucher les joueurs. S'il attrape une balle, il va la poser dans son coffre (réserve). A la fin du jeu, le voleur ajoute ses balles dans le coffre adverse.

Evolution :

- Délimiter une zone dans laquelle le défenseur devra rester.
- Ajouter un défenseur et / ou un attaquant.
- Placer un capitaine devant la caisse, dans une zone délimitée. Les joueurs doivent lui envoyer les balles.

LA PASSE À 5

Annexe 7



Matériel :

- Balles souples de types mini-hand ou mini-basket
- Cônes
- Dossards de couleurs

Objectifs :

Se passer une balle sans la perdre.

Situation de travail :

Par quatre, trois passeurs et un intercepteur.
Délimiter des zones de jeu avec des cônes.

But du jeu :

Réussir à se faire 5 passes sans la faire tomber ou se la faire prendre.

Evolution :

- Si réussite, augmenter progressivement le contrat de 5 passes vers 6, 7...10 passes.
- En cas de difficultés, réduire le contrat à 4 ou 3 passes.

Savoir-faire à utiliser :

► pour le lanceur :

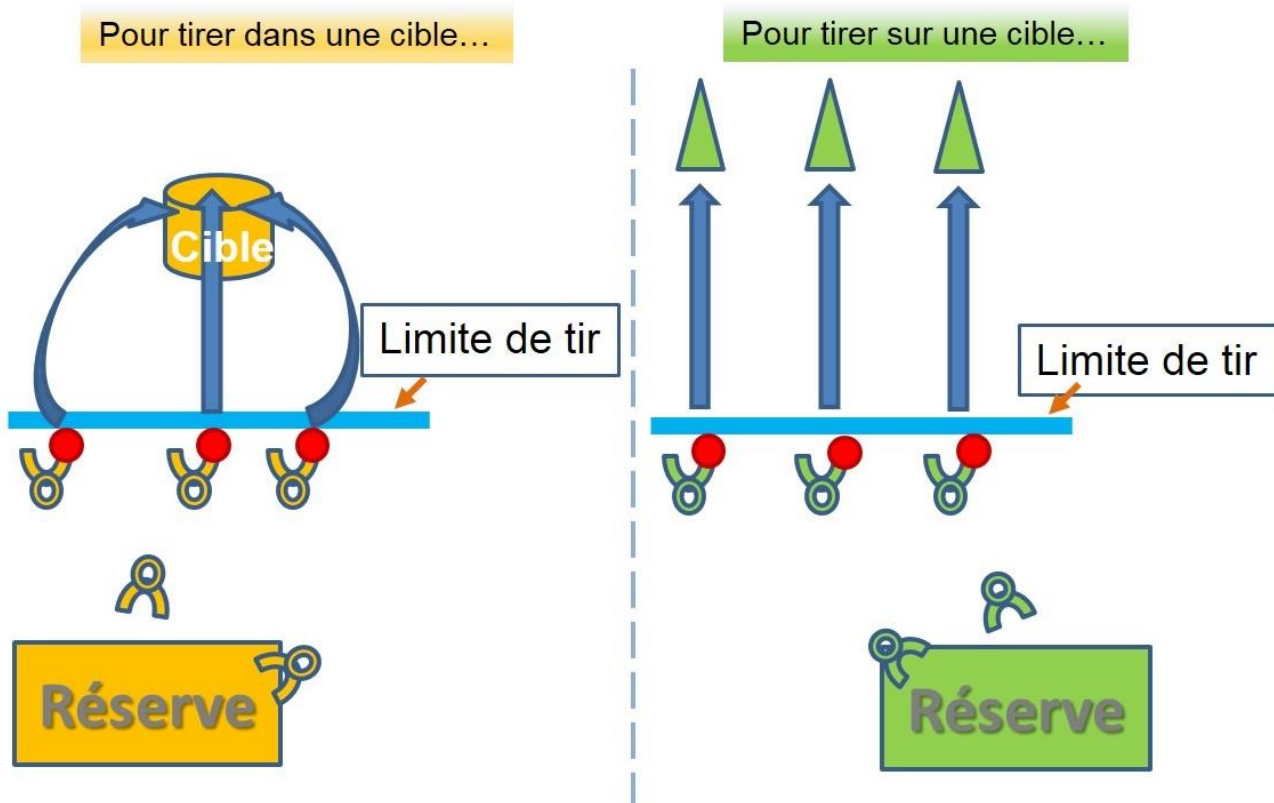
- Doser son lancer et choisir la trajectoire adaptée (en cloche, tendue, avec rebond).
- Viser le haut du corps entre la tête et le ventre.
- Essayer différents types de lancers (à deux mains, à une main, avec rebond, ...).
- Faire la passe rapidement au partenaire démarqué : partenaire à distance de passe, sans adversaire entre lui et moi.

► pour le réceptionneur :

- Etre mobile et se déplacer pour se dégager du défenseur (le défenseur n'est pas entre le ballon et moi).
- Ne pas trop s'éloigner.
- S'orienter vers le lanceur (regard, corps).
- Préparer les mains pour présenter une cible claire au lanceur.
- Suivre la trajectoire de la balle.
- Saisir la balle et la bloquer.

ATELIER DÉCROCHÉ POUR TRAVAILLER LE TIR DANS OU SUR UNE CIBLE

Annexe 8



Objectif :

lancer une balle dans ou sur une cible.

Situation de travail :

- On peut prévoir l'atelier pour un groupe d'élèves. L'objectif sera alors, pour chaque élève, d'atteindre un maximum de fois la cible.
- On peut la faire évoluer en situation d'opposition entre deux équipes. Les réussites sont comptabilisées collectivement.

Matériel :

- Balles diverses
- Caisses
- Cônes
- Matériel de marquage des zones (coupelles, plots, bandes souples, cerceaux...)

Règle du jeu :

Le lanceur cherche une balle dans sa réserve. Il se place derrière la ligne de tir et cherche à la lancer dans ou sur la cible. Il ne prend qu'une balle à la fois.

Savoir-faire à utiliser pour le lanceur :

- S'orienter vers la cible (regard, corps...).
- Doser son lancer.
- S'arrêter et se mettre en position de tir.
- Tirer de différentes manières : à une main (à bras cassé), à deux mains...



Pratique : Placer des cibles à proximité d'un mur pour éviter la dispersion des balles

Remarque : il est important de travailler les passes à chaque séance, notamment lors de la mise en train (voir les exercices proposés en début de document).

Objectif : améliorer la précision, la vitesse, l'amplitude des passes, en étant statique ou après un déplacement.

Petite progression :

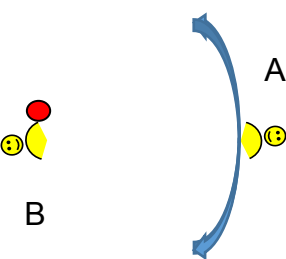
- La passe à 2 mains, en cloche (balle devant la poitrine au départ).
- La passe à 2 mains, plus tendue (balle devant la poitrine au départ).
- La passe à 1 main.

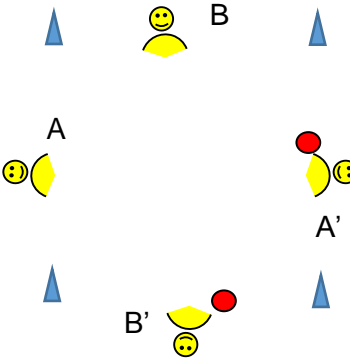
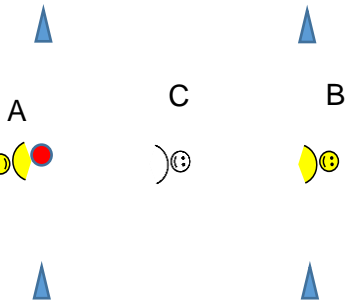
Matériel :

- Balles souples de type mini-hand
- Cônes
- Dossards de couleurs

Savoir-faire à utiliser :

- pour le lanceur :
 - o Doser son lancer.
 - o Viser le haut du corps entre la tête et le ventre.
 - o Essayer différents types de lancers (à deux mains, à une main, avec rebond...)
- pour le réceptionneur :
 - o Tendre les mains vers la balle, la saisir à 2 mains et la ramener vers soi

Exercices	Consignes	Variantes
<p>Enchaîner des passes à 2</p> <p><u>le plus vite possible sans perdre la balle</u></p>	<p>Par 2 à quelques mètres l'un de l'autre.</p> <p>Au coup de sifflet, démarrer les passes et les compter. En faire le plus possible sans que la balle tombe au sol. Si elle tombe, le compte repart à 0. Au coup de sifflet suivant, annoncer le meilleur score.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Varier le temps imparti (1 min, 1 min 30...). - Varier la distance (de 1,50m à 3,50m). - Changer de partenaire à chaque nouveau coup de sifflet.
<p><u>Augmenter sa distance de passe</u></p>	<p>Par 2, à 2m l'un de l'autre, enchaîner les passes sans rebond.</p> <p>Chaque fois que 5 passes sont réussies <u>par chacun des 2 partenaires</u>, ils reculent d'un pas.</p> <p>Lorsque la passe est ratée, ils avancent d'un pas.</p> <p>Changer de partenaire souvent.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Varier le type de passe : à deux mains, à une main, avec rebond,
<p><u>Enchaîner passes et déplacements</u></p> 	<p>A et B se font des passes.</p> <p>B est statique, A se déplace latéralement face à B, en restant à la même distance.</p> <p>A s'arrête dès qu'il a la balle, et la renvoie avant de se déplacer à nouveau.</p> <p>Inverser les rôles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Déplacements de A de plus en plus rapides (<u>mais pour envoyer la balle s'arrêter et s'appliquer</u>). - Placer des cônes où A doit aller pour recevoir puis envoyer la balle. - Idem avec des déplacements avant/arrière de A (il se rapproche puis s'éloigne de B).

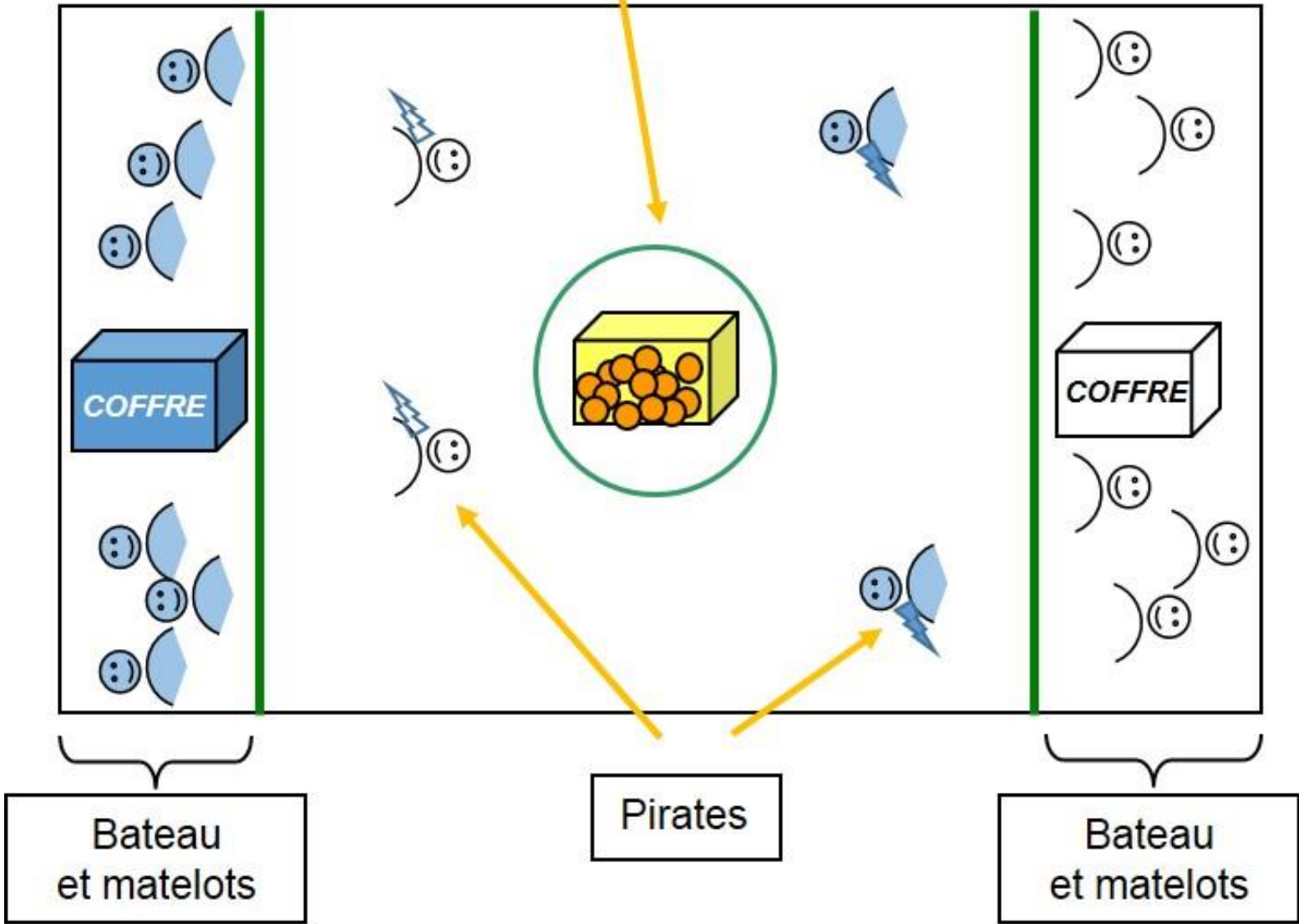
Exercices	Consignes	Variantes
<p>S'informer et passer</p> 	<p>A et A' se font des passes en se déplaçant un peu.</p> <p>B et B se font également des passes avec une 2ème balle.</p> <p>Il ne faut pas que les balles s'entrechoquent.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Varier les distances de passes. - Changer de partenaire. - Les joueurs se déplacent lorsqu'ils n'ont pas la balle. - Augmenter le nombre de binômes dans une même zone.
<p>S'informer et passer</p> 	<p>A et B, mobiles, se font des passes, en évitant C.</p> <p>Chacun compte le nombre maximal d'échanges qu'il a pu enchaîner sans perdre la balle.</p> <p>Dès que C parvient à intercepter la balle, il remplace A (puis A remplacera B).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - C est cantonné dans une zone d'intervention délimitée.

SCHEMAS

D'ORGANISATION

L'île au trésor (1)

Ile au trésor

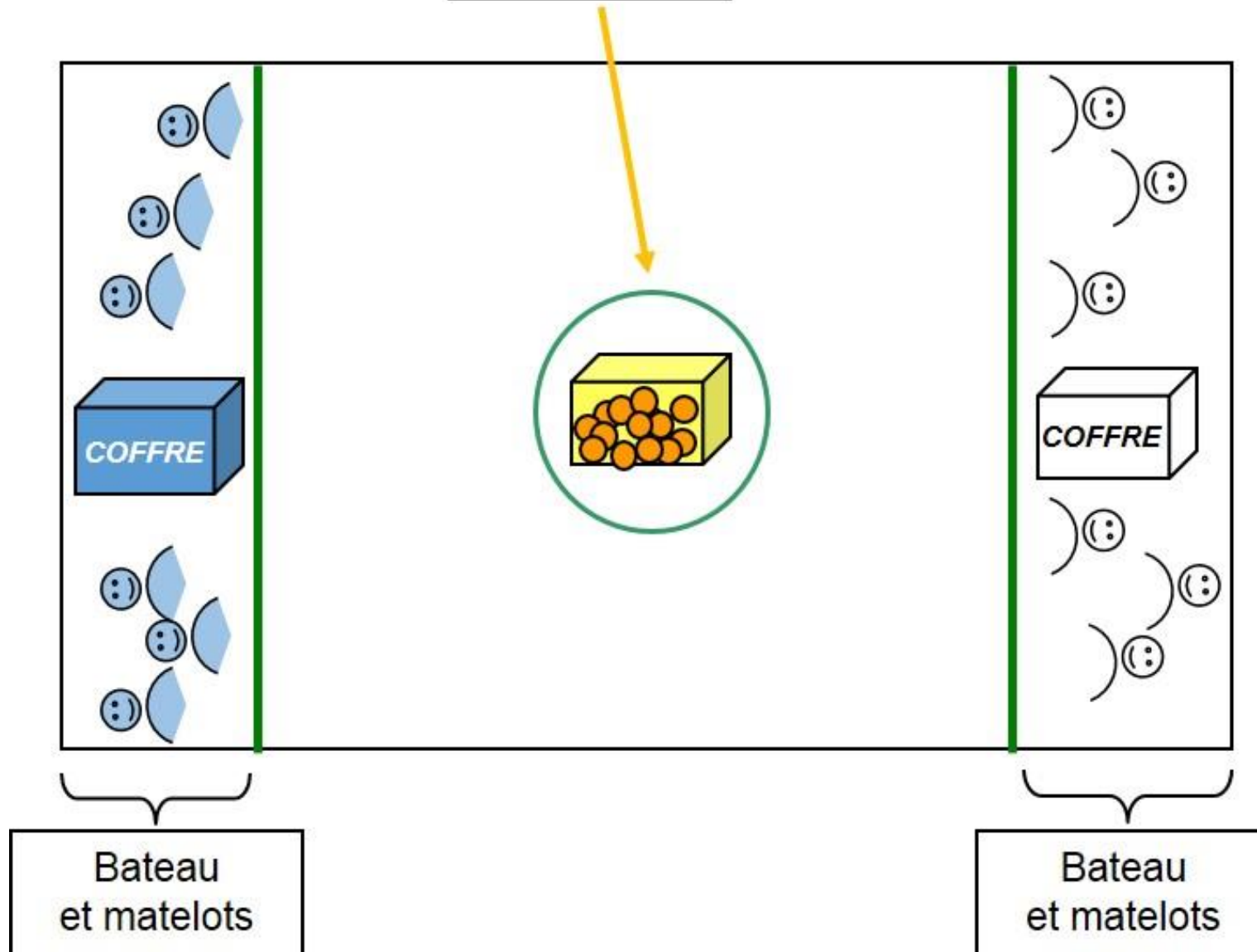


Règles d'Or

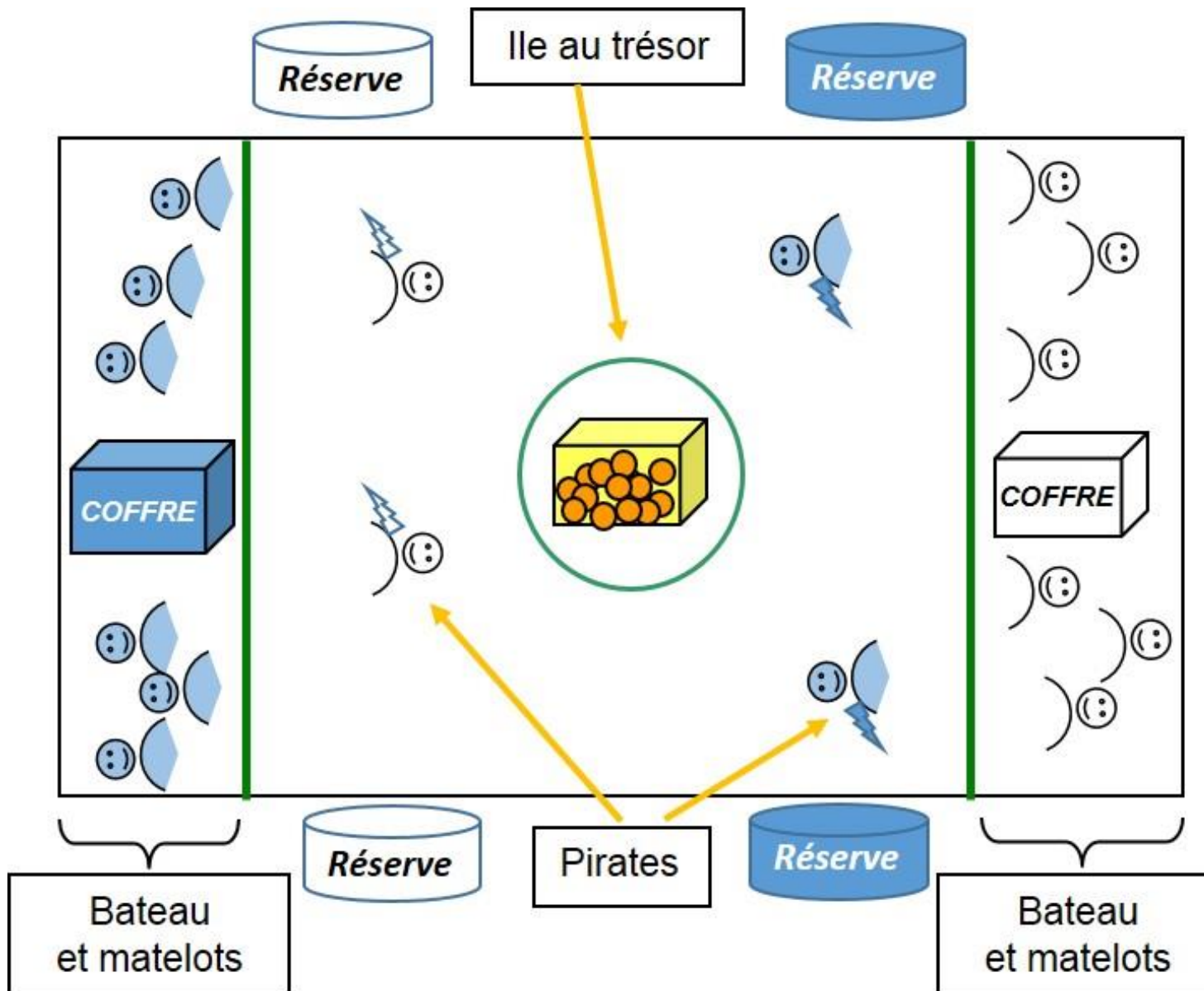
- Contacts interdits
- On n'arrache pas la balle des mains

L'île au trésor (2)

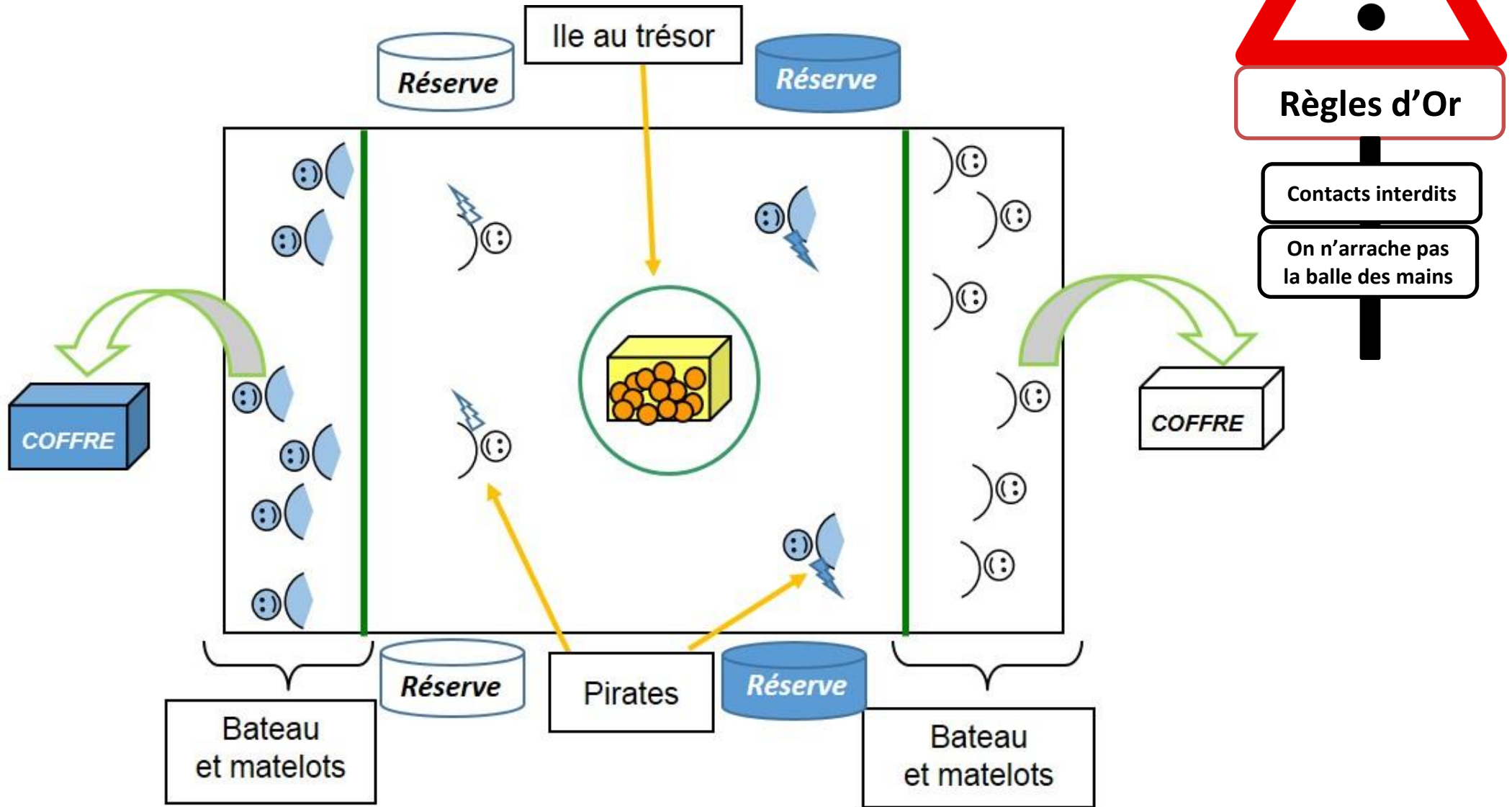
Ile au trésor



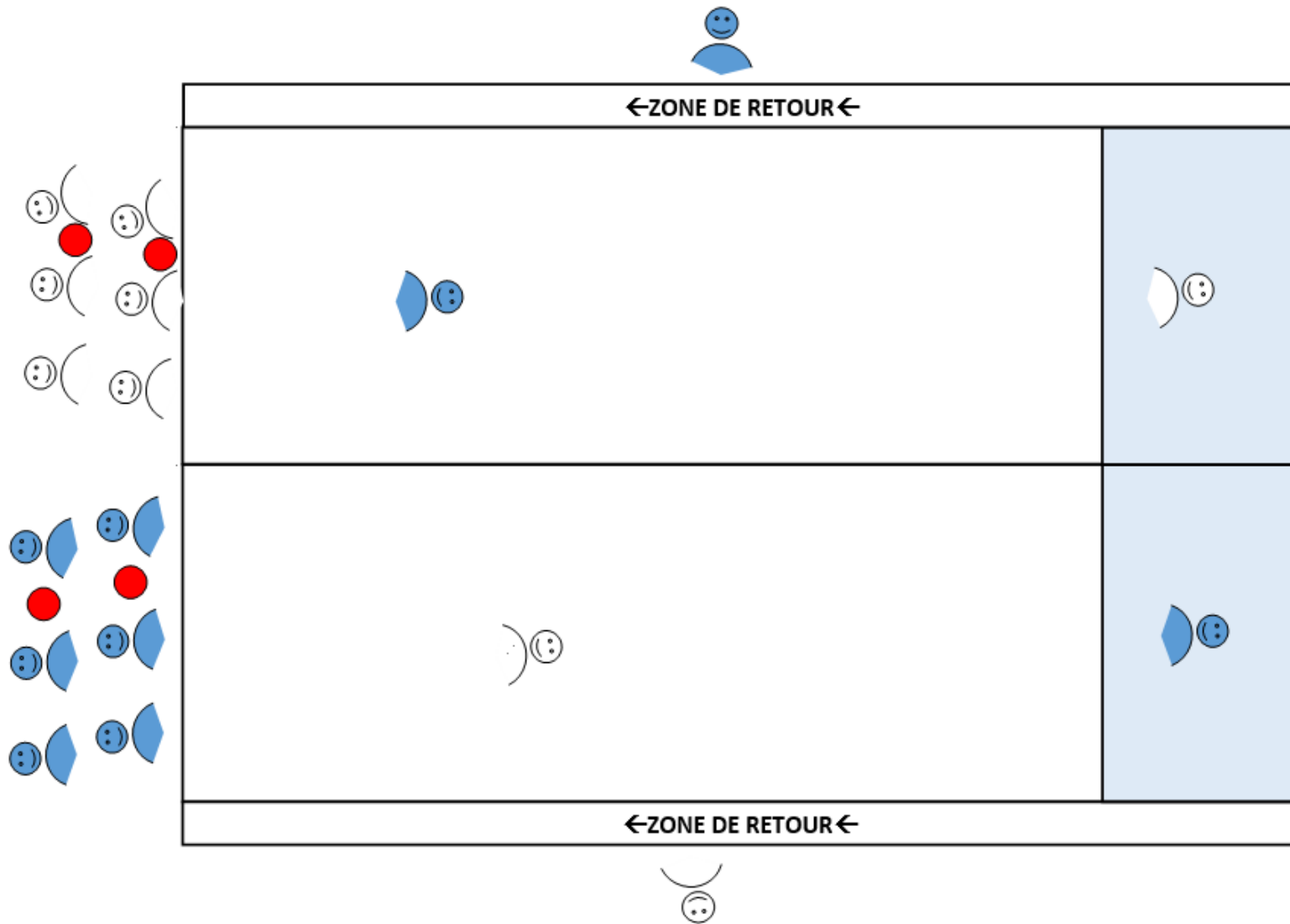
L'île au trésor (3)



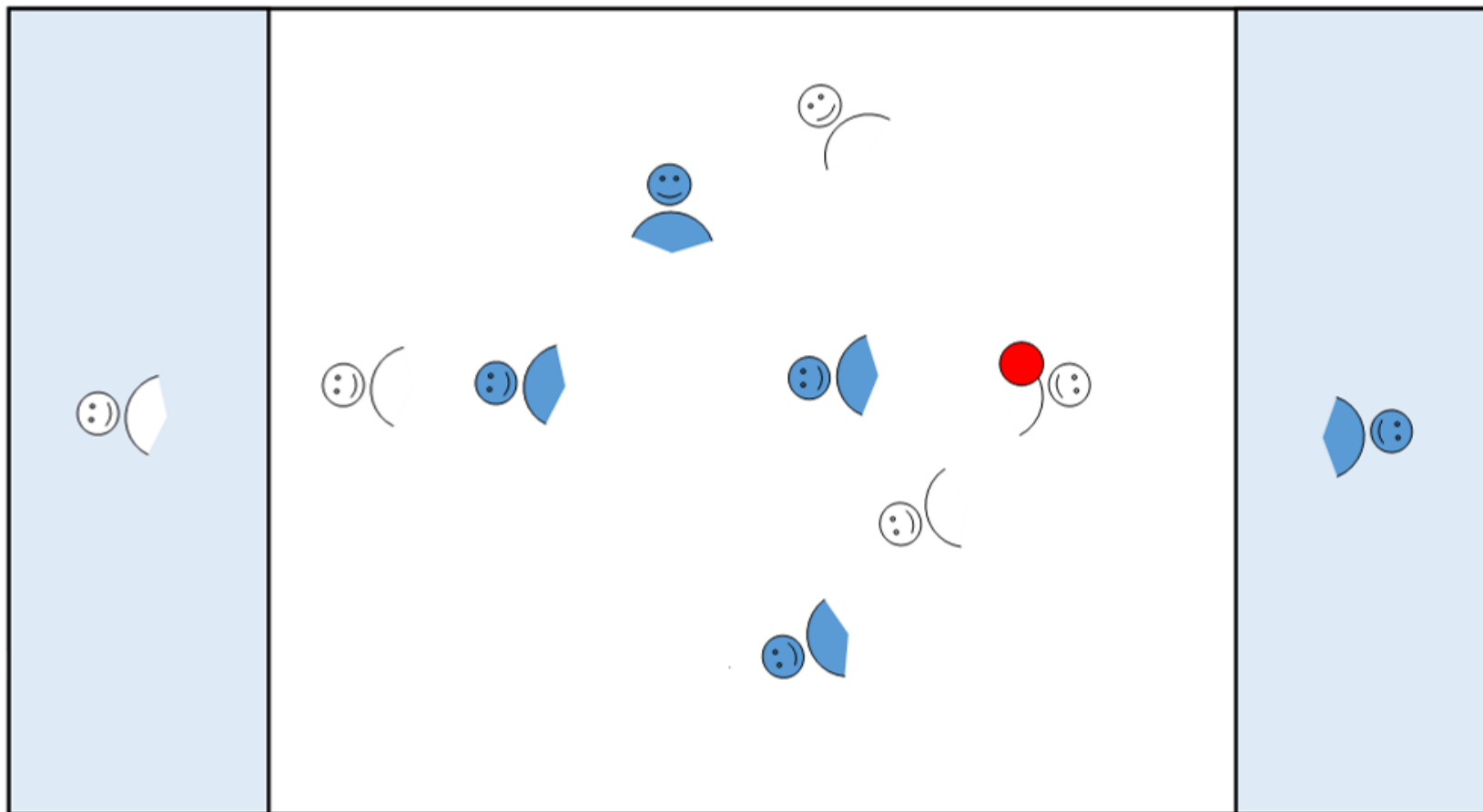
L'île au trésor (4)



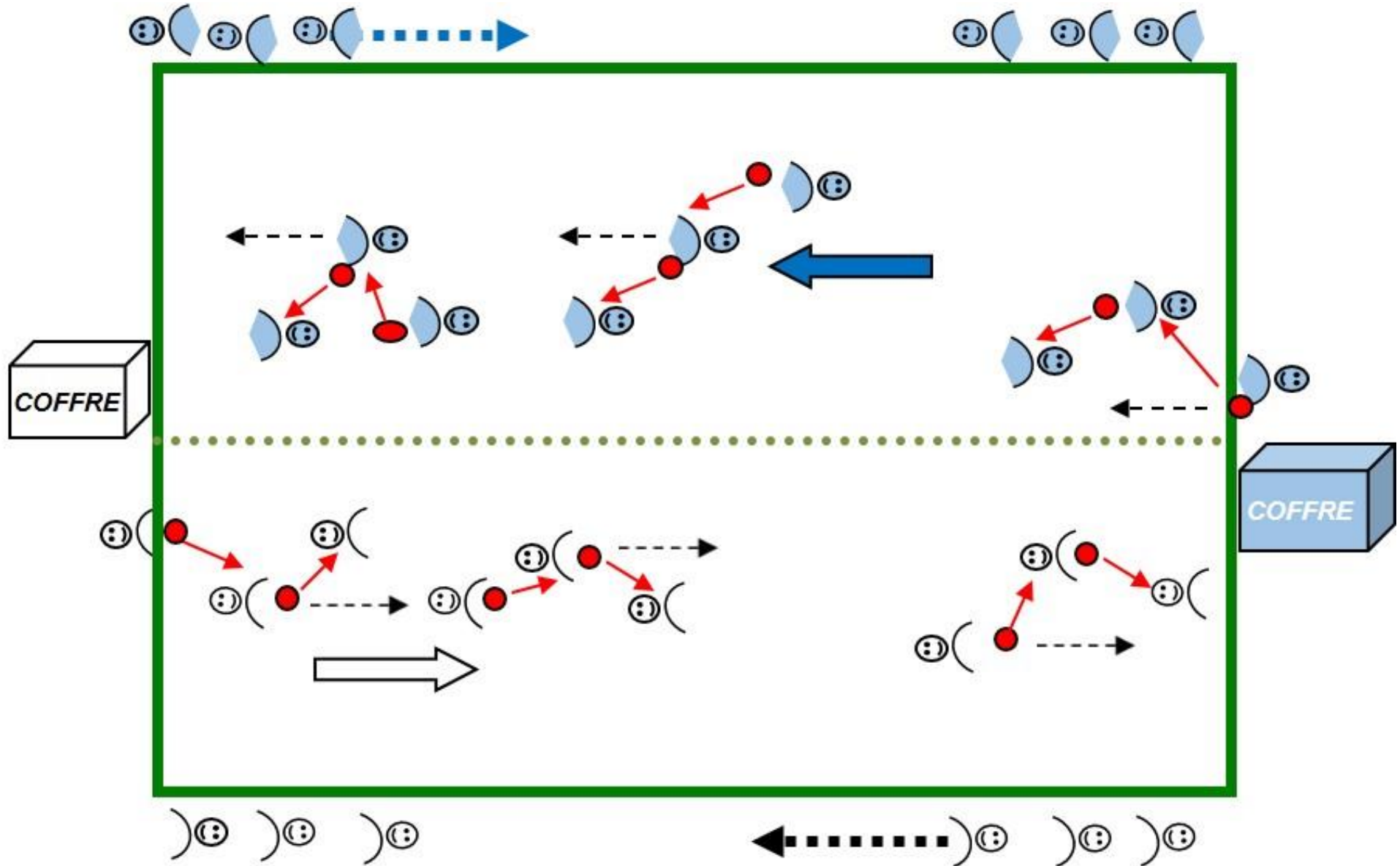
Balle au capitaine simplifiée



Balle au capitaine



Vider son camp 1



Vider son camp 2

