



LES JEUX COLLECTIFS

Nom du jeu	Cycle	Type de jeu	Page	Types d'action	Rôles	Espace	Objet	Opposition	Tâche terminale (cible)
La baguette	2	▲	27	☆	☆☆	☆	☆☆☆	☆☆☆	
Le double drapeau	2	▲	28	☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆
Les balles brûlantes 2	2	●	29	☆☆	☆	☆☆	☆	☆	☆
L'horloge 2	2	●	30	☆☆	☆	☆	☆☆	☆☆	
Les ballons voyageurs	2	●	31	☆☆	☆☆	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆
La passe à 5	2	●	32	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	
Les sorciers 3	3	➡	33	☆	☆☆☆	☆☆☆	☆	☆☆	
Poules renards vipères	3	➡	34	☆	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆☆	
Le drapeau	3	▲	35	☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆
Le béret	3	▲	36	☆	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆
La balle assise	3	●	37	☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	
Le béret ballon	3	●	38	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆
Le ramasse-foulard	3	●	39	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆
Le ballon capitaine	3	●	40	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆

➡ = jeu de poursuite

▲ = jeu de conquête d'objet

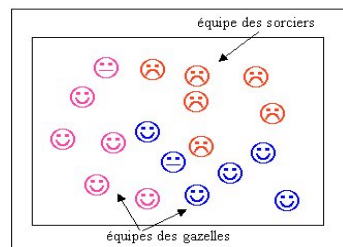
● = jeu de ballon

Les sorciers 2

But :

- pour les sorciers, toucher le plus grand nombre de joueurs (gazelles).
- pour les gazelles, fuir pour ne pas se faire toucher

Aménagement :



Matériel

(foulard, chasuble, ...)
pour une équipe.

- ½ terrain de handball ou terrain de Basket-ball
- répartition: faire 3 ou 4 équipes et à tour de rôle, une équipe, les sorciers, porte un signe distinctif (foulard, chasuble...).

Consignes :

- chaque équipe, à tour de rôle, est sorcier.
- les sorciers doivent toucher les gazelles qui deviennent des statues reconnaissables (mains sur la tête, jambes écartées ...) en restant là où on les a touchées.
- à partir de la GS, terrain limité (voir aménagement) et interdiction de sortir des limites sinon on devient statue

Critères de réussite :

- l'équipe qui met le moins de temps pour toucher toutes les gazelles a gagné.
- l'équipe qui obtient le plus grand nombre de statues en temps limité a gagné

Jeu de poursuite

Savoirs à enseigner

- courir pour fuir, poursuivre
- Esquiver,
- S'informer sur les paramètres du jeu
- Mettre en place une stratégie collective

Comportements attendus

Sorciers :

- courir vite
- poursuivre un adversaire jusqu'au bout (ne pas papillonner)
- être capable de toucher tous ceux qui passent à portée de main

gazelles :

- courir vite, faire des feintes
- aller dans les espaces vides
- prendre des informations sur la position des sorciers
- savoir profiter des statues (obstacles)

Variantes

Espace

U6 /U7 :- augmentation du terrain, cela favorise les gazelles (esquive, course, ...)

- quelques zones de repos: grande zone (cercle de 2m de D;) pour 2-3 joueurs en même temps (différenciation des niveaux).

U8/U9 :- diminution du terrain, cela favorise les sorciers (joueurs plus proches, petites courses) mais plus difficile pour les gazelles (temps de réaction plus rapide)

- quelques zones de repos: petites zones (cerceaux) pour un joueur à la fois (différenciation des niveaux)

Nombre de joueurs

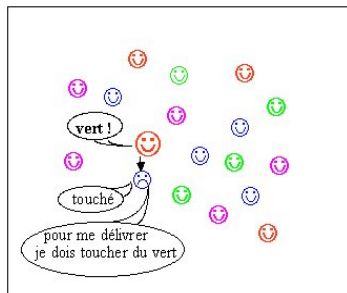
augmentation des gazelles, cela facilite le jeu des sorciers (attention à la durée du jeu)

Chat couleur

But :

Ne pas devenir chat

Aménagement :



Matériel
Aucun matériel

Avec la classe entière

Environnement étendu (cour de récréation, gymnase...)

Consignes :

On va jouer à chat couleur. Vous êtes tous des souris sauf un qui fera le chat. Quand le chat touche une souris, il nomme une couleur. Le nouveau chat doit toucher une souris qui porte la couleur désignée. Si la couleur n'est portée par personne, celui qui s'est trompé redevient chat. Les souris n'ont aucun refuge.

Critères de réussite :

pour les souris : le nombre de fois que l'enfant a été chat ; Anticiper le choix d'une couleur pour le cas où l'on est touché par le chat.

pour le chat :

la rapidité à toucher une souris ;

la ruse utilisée pour attraper une souris par surprise.

l'observation des autres pour donner une couleur portée par ses camarades

Jeu de poursuite

Savoirs à enseigner

- courir pour fuir , esquiver
- poursuivre
- S'informer sur les paramètres du jeu
- Passer d'un rôle à l'autre

Comportements attendus

Pour le chat

parvenir à choisir sa « victime » en fonction de ses capacités et non par affectivité.
accepter les taquinerie des autres sans se vexer.

Pour la souris

être attentif en permanence pour savoir : qui est le chat ; par où fuir en cas de danger
savoir quoi faire si on devient chat ;
Faire la différence entre taquinerie et moquerie et s'interdire la seconde conduite

Variantes

Droit des joueurs

- 1 le chat couleur n°2. Le joueur poursuivi ne peut être pris s'il touche tout objet de la couleur nommée
- 2 le chat blessé. Le chat doit tenir en permanence la partie de son corps qui a été touchée et par où il est devenu chat.
- 3 le chat coupé. Lorsqu'une souris est poursuivie par le chat, elle peut être sauvée par une autre souris à condition que celle-ci traverse la trajectoire. Le chat est obligé de poursuivre la souris qui a "coupé le fil" invisible qui reliait le chat à la souris qu'il poursuivait.

L'épervier

But :

Courir sans être attrapé

Pour l'épervier : toucher tous les joueurs qui passent dans son domaine

Aménagement :



Matériel
Pas de matériel

Avec la classe entière,
dans la cour, le stade, le gymnase... Deux lignes droites
tracées à 20 ou 30
Au début du jeu, les lapins sont tous derrière la même ligne.
L'épervier est au milieu de son domaine

Consignes

c'est l'épervier qui commence le jeu en disant la phrase
« Epervier sortez ! ». Tous les lapins doivent changer de
camp. (la suite dépend de l'âge et de l'expérience des élèves)

Niveau 1 (pour les élèves qui découvrent le jeu) :

- Les lapins touchés deviennent des éperviers.

Niveau 2 :

- Les lapins touchés sont prisonniers. Ils doivent se donner la
main par deux (puis 3 puis 4...).

Niveau 3:

- Les prisonniers forment une seule chaîne. Seuls ceux qui
sont aux extrémités peuvent prendre. Si la chaîne casse, elle
ne peut plus prendre.

Un lapin qui est rentré dans un camp, ne peut plus en ressortir
avant que l'épervier donne le nouveau signal de jeu. On ne peut
pas revenir dans le camp d'où l'on vient.

Critères de réussite :

Etre le dernier lapin pris. Dans ce cas, il devient l'épervier de la
partie suivante.

Jeu de poursuite

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir; poursuivre
- Esquiver
- S'informer sur les paramètres du jeu
- Passer d'un rôle à l'autre

Comportements attendus

Pour l'épervier et les prisonniers :

- Courir jusqu'à la fin du jeu ;
- ne pas révéler par leur conduite quel joueur ils vont poursuivre ;
- coincer un joueur dans un coin de l'espace de jeu (prise en tenaille) ;

Pour les lapins ;

- être attentifs avant de changer de ligne et pendant le trajet ;
- avoir une course imprévisible pour l'épervier ;
- se placer sur la ligne en fonction de la place de l'épervier sur le trajet.

Variantes

Espace

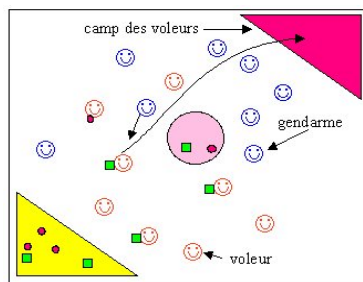
- Allonger l'espace entre les lignes pour favoriser le travail de l'épervier.
- Réduire l'espace entre les lignes pour favoriser la traversée des lapins.
- Délimiter le terrain sur les quatre côtés. L'enfant qui sort du terrain est prisonnier, mais ceux qui le poursuivaient ne sont pas pénalisés.

Gendarmes et voleurs

But :

- *gendarmes: éliminer les voleurs en les touchant*
- *voleurs: rapporter tous les objets dans leur camp*

Aménagement :



- terrain de Handball
- toute la classe en 2 équipes équilibrées
- 2 camps (angles opposés) et une zone centrale pour objets à rapporter

Consignes :

- les voleurs doivent rapporter les objets un par un dans leur camp.
- les gendarmes doivent toucher les voleurs, même si ceux-ci ne portent pas d'objet.
- les voleurs touchés avec un objet le rapportent au milieu. et forment une chaîne qui commence dans le camp des gendarmes.
- les prisonniers peuvent être libérés par une touche.

Critères de réussite :

- pour les gendarmes, il faut éliminer les 2/3 des voleurs.
- pour les voleurs, il faut rapporter tous les objets dans son camp

Matériel

Autant d'objets que de joueurs (à ajuster)

Jeu de poursuite

Savoirs à enseigner

- courir pour fuir, poursuivre
- Mettre en place une stratégie collective

Comportements attendus

gendarmes:

- courir vite
- poursuivre un ou des adversaires jusqu'au bout (ne pas papillonner)
- s'organiser pour toucher (occupation de l'espace, 2 contre 1, ...)
- s'organiser pour toucher et/ou garder

voleurs:

- accepter de prendre des risques (sortir de son camp)
- avoir des stratégies pour atteindre son but (prendre un objet et le rapporter) par des courses variées, des feintes,...
- faire des bons choix (fuir, prendre un objet)

Variantes

Espace

- U6/U7: Installer quelques zones de repos (cercles de 2-3m de D.) où plusieurs voleurs peuvent s'installer en même temps. (différenciation des niveaux)
- augmenter la dimension du terrain pour laisser plus de mouvement aux voleurs.

Nombre de joueurs

- U8/U9- mettre plus de voleurs que de gendarmes pour privilégier les tactiques collectives des voleurs, (soit attirer les gendarmes pour prendre des objets, soit attirer les gendarmes pour libérer des prisonniers.)

Matériel

- Avoir plus d'objets que de joueurs

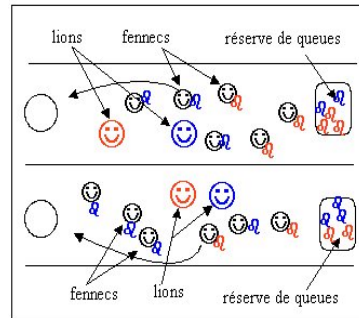
La chasse aux fennecs

But :

Lions : s'emparer de la queue des bons fennecs

Fennecs : mener leur queue dans leur réserve

Aménagement :



Matériel
Foulards de différentes couleurs

Terrain de hand-ball

2 ou 3 lions avec chacun une couleur

2 jeux en parallèle ou + selon l'effectif de la classe

Consignes :

-Les fennecs doivent passer avec une queue (foulard à la ceinture) de la zone A à la zone B. Ils effectuent des retours autant de fois que nécessaire jusqu'à épuisement du stock.

-Les lions ne peuvent prendre que la queue de la même couleur qu'eux et la pose dans la réserve avant de continuer le jeu.

-Un fennec qui perd sa queue, continue de jouer en allant rechercher une queue. Il choisit la couleur qu'il veut

Critères de réussite :

Jeu en temps limité

Rotations des équipes. L'équipe des fennecs ayant totalisé le plus de points a gagné

Jeu de conquête d'objet

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir, pour poursuivre.
- S'informer sur les paramètres de jeu(repérer les espaces libres).
- Mettre en place des stratégies collectives

Comportements attendus

Fennecs :

- S'informer de la position du lion et adapter sa course.
- Evaluer ses propres aptitudes en s'adaptant au niveau du lion. (choisir la couleur)
- Inventer des stratégies de groupe pour « déborder » le lion.

Lions :

- Repérer rapidement la couleur des fennecs.
- Courir vite en continuant à s'informer de la place et de la couleur des fennecs

Variantes

Droit des joueurs

- Possibilité de passer sans foulard (permet chez les fennecs d'élaborer de nouvelles stratégies de leurre)

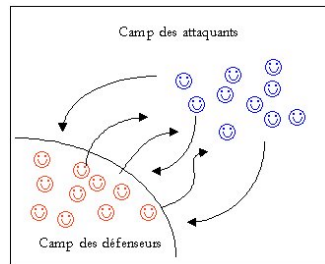
La baguette

But :

Attaquants : amener la baguette dans le camp des défenseurs

Défenseurs : toucher le porteur de baguette.

Aménagement :



La classe divisée en 2 équipes de même nombre
-Un camp de défenseurs

Matériel.

Un jeu de chasubles par équipe.(ou foulards)
-Une petite baguette (pouvant être cachée dans la main)

Consignes :

Les attaquants possèdent la baguette. Ils doivent la transporter dans le camp adverse. Un des joueurs, inconnu des défenseurs, la tient dans sa main. La baguette doit être portée (ne peut être passée ni lancée).

Les défenseurs s'y opposent par simple toucher. Chacun d'entre eux **ne peut toucher qu'une seule fois**. Il reste alors à côté du joueur touché.

Critères de réussite :

Le jeu s'arrête quand le porteur de baguette lève le bras : quand il est entré dans le camp (=1 point pour les attaquants) ou quand il est touché (=1 point pour les défenseurs)
Après chaque arrêt, les rôles sont inversés
La partie se joue en ...5, 10 points

jeu de conquête d'objet

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir
- poursuivre
- Passer d'un rôle à l'autre
- Mettre en place une stratégie collective.(ruser)

Comportements attendus

Attaquants :

- Simuler le porté de baguette.
- Accepter la frustration de ne pas être porteur.
- Inventer ensemble une stratégie d'attaque (ex se faire prendre pour neutraliser un défenseur)

Défenseurs :

- Observer les adversaires
- Inventer une stratégie pour prendre tous les attaquants et protéger le camp.

Variantes

Espace

la taille du camp peut évoluer en fonction du rapport de forces (plus grande, elle favorise les attaquants)

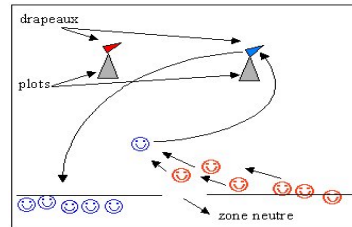
: On peut délimiter le terrain ce qui incite les enfants à identifier les limites de l'espace de jeu (contrainte supplémentaire pour les attaquants)

Double drapeau

But :

Ramener son drapeau dans le camp

Aménagement :



2 équipes de nombre égal

Matériel

1 fanion par équipe
(peut être planté dans
un cône)
-des chasubles (ou
dossards)

Consignes :

Le jeu se joue en alternance : à chaque manche, une équipe est attaquante, l'autre est défenseur (poursuivants)

A un signal précis **un joueur A** (attaquant) sort pour tenter de ramener son drapeau. Dès sa sortie, **tous les joueurs B** (défenseurs) sortent à sa poursuite. Quand l'attaquant est pris il reste à l'emplacement de la prise : « pétrifié ».

Dès que le dernier des défenseurs rentre dans son camp, son équipe devient attaquante. Nouveau signal : un joueur B sort comme attaquant.....

Quand il y a 1 ou plusieurs joueurs de son équipe « pétrifiés », le joueur attaquant peut tenter de délivrer son partenaire (ou ses partenaires) et/ ou aller directement vers son drapeau

Le drapeau peut être passé d'un joueur à l'autre (de la main à la main)

NB : si 2 attaquants sortent, l'équipe perd son tour d'engagement.

Critères de réussite :

Ramener son foulard

jeu de conquête d'objet

Savoirs à enseigner

- S'informer sur les paramètres du jeu (réagir vite)
- Elaborer une stratégie collective

Comportements attendus

En attaque :

Simuler des sorties (attention dès qu'un joueur dépasse la ligne il est en jeu) pour prendre de vitesse les défenseurs.

Se concerter pour décider qui sortira

Choisir une tactique individuelle : se faire prendre dans une position stratégique ou aller vers le drapeau.

-En défense (les poursuivants)

Se partager les tâches entre la poursuite du joueur qui engage, de ceux qui ont été délivrés ou de celui qui porte le drapeau

Variantes

Espace

- Ecarter les fanions (permet de favoriser l'attaque)
- Faire un décalage entre l'équipe qui attaque et l'équipe qui défend : les défenseurs se retirent derrière la ligne (permet de favoriser l'attaque)

Droit des joueurs

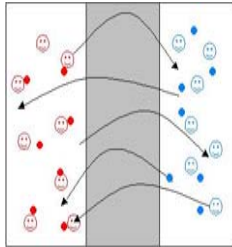
Quand le jeu est assimilé il est important de ne plus donner de signaux pour l'engagement : le jeu prendra une dynamique par les alternances rapides entre attaque de l'un et défense de l'autre

Jeux brûlantes 2

But :

Avoir le moins possible de ballons dans son camp à la fin du jeu.

Aménagement :



Matériel

1 ballon par joueur
1 chronomètre
1 sifflet

Terrain clos avec une zone neutre au milieu du terrain de préférence limitée par des bancs.
Effectifs : 2 équipes de 8 joueurs.

Consignes :

Lancer tous les ballons, qui sont dans son camp, dans le camp adverse. Il faut que le ballon retombe dans le camp adverse pour être comptabilisé.
Le jeu dure 3 mn

Critères de réussite :

Au signal de fin de jeu, l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp a gagné.

Jeu avec ballon

Savoirs à enseigner

- S'informer sur les paramètres du jeu(lancer vite dans des espaces vides)
- Mettre en place une stratégie collective (se répartir les rôles)

Comportements attendus

Respecte et fait respecter les règles. Auto-arbitrage. Occupation stratégique de l'espace.
Reste dans les limites du terrain.
Lance dans un espace vide. Lance d'une manière adaptée à l'engin.
Passe à un partenaire mieux placé pour gagner du temps et/ou assurer le lancer.

Variantes

Espace

Tailles et formes du terrain, avec filet (*lancer adapté aux nouvelles données*)**CE1**

Droit des joueurs

Lancer uniquement à la main ou frapper uniquement au pied (*lancer adapté aux nouvelles données*)

Différenciation des rôles : récupérateurs et lanceurs (*coopération*) Interdire de marcher ballon en main

Introduire un défenseur par camp dans la zone neutre.

Matériel

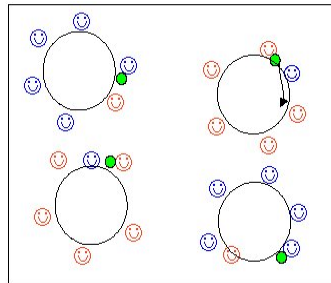
Différentes tailles et formes des ballons (*lancer adapté aux nouvelles données*)

L'horloge 2

But :

*Faire tourner le ballon le plus vite possible
(1 tour = 1 heure)*

Aménagement :



Matériel

4 ballons
4 jeux de maillots

1 ballon par équipe Temps limité : 40 s à 1 mn
Terrain non limité mais horloge fixe
4 équipes de 5 ou 6 joueurs. Chaque équipe forme une horloge. Dans chaque groupe, un « enquiqueur » pris dans une autre équipe

Consignes :

Le ballon est l'aiguille de l'horloge. A chaque tour de l'aiguille (du ballon), on compte une heure.
L'enquiqueur cherche à intercepter et à envoyer le ballon le plus loin possible.

Critères de réussite :

Est déclarée gagnante, l'équipe qui a comptabilisé le plus d'heures

Jeu de ballon

Savoirs à enseigner

- Attraper / passer vite
- S'informer sur les paramètres du jeu (sur la place de ses partenaires)
- Puis jouer en mouvement et se démarquer

Comportements attendus

Type de passe adapté au ballon fourni (à une ou deux mains, à bras cassé, en lob, avec rebond).
Blocage à deux mains, les pieds au sol ou en sautant
Comprend et respecte les règles
Propose des aménagements de la situation et / ou des règles
Accepte la défaite.
Participe activement au jeu et avec plaisir

Variantes

Nombre de joueurs

Introduire un deuxième « enquiqueur » (quand les attaquants sont « habiles »)

Droit des joueurs

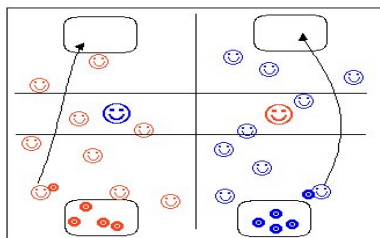
Dès que l'enquiqueur récupère trop facilement la balle :
- Autoriser le déplacement sans ballon. Puis limiter le terrain (pour rééquilibrer la défense par rapport à l'attaque).

les ballons voyageurs

But :

- Pour les déménageurs : transporter les ballons de la maison de départ vers la maison d'arrivée le plus rapidement possible.
- Pour le gêneur : intercepter le ballon et le ramener à la maison de départ

Aménagement :



Matériel

Deux jeux de maillots
Un chronomètre,
Un même nombre de ballons par équipe (nb conseillé 10)

- Deux terrains en parallèle dans la largeur d'un terrain de handball
- Deux équipes de 6 à 8 joueurs (selon l'âge des enfants)

Consignes :

- Faire progresser un seul ballon à la fois.
- Prendre un nouveau ballon uniquement lorsque le précédent est posé dans la maison d'arrivée.
- Le gêneur intercepte le ballon dans une zone délimitée (cf plan) ; lorsqu'il intercepte le ballon, il sort de sa zone et le ramène à la maison de départ.
- Les joueurs de champ peuvent se déplacer sur tout le terrain.

Critères de réussite :

La première équipe qui a transporté tous ses ballons ou celle qui en a transporté le plus grand nombre au bout de 2 mn a gagné

Jeu avec ballon

Savoirs à enseigner

- Attraper et passer (pour faire progresser le ballon vers la cible)
- S'informer sur les paramètres du jeu (éviter les défenseurs)

Comportements attendus

- Elaboration d'une stratégie avec répartition des rôles sur le terrain du type avant / arrière
- Passes longues, passes lobées et surtout passes orientées vers l'avant.
- Jeu « agressif » pour conquérir le ballon de la part du gêneur

Variantes

Espace

Jouer sur la largeur du terrain

Nombre de joueurs

Ajouter un second gêneur .

Droit des joueurs

le gêneur s'oppose à la montée du ballon sur tout le terrain.- Le gêneur qui intercepte le ballon le pose dans une corbeille

Matériel

Jouer sur la taille des ballons (petit ballon ==> vers le lancer à bras cassé ou gros ballon vers la passe à deux mains).

Cible

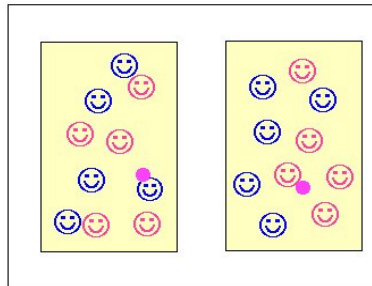
remplacer la maison d'arrivée par un joueur but (ou capitaine) qui peut, soit se déplacer derrière la ligne de fond, soit être fixe dans un cerceau et doit bloquer le ballon. ==> Autoriser la passe avec rebond dans un premier temps puis imposer au joueur but de bloquer le ballon « de volée ».

La passe à 5

But :

Faire cinq passes au sein de l'équipe sans perdre le ballon ni le faire tomber pour marquer un point

Aménagement :



Matériel

2 ballons
4 jeux de maillots

4 équipes de 5 ou 6 joueurs
Temps limité (environ 2 fois 3 mn par match)
2 terrains rectangulaires (taille variable en fonction du nombre de joueurs par équipe, environ un demi terrain de hand-ball)

Consignes :

Pas d'agression sur le porteur du ballon
Ballon sorti, point marqué ou faute : le ballon est remis à l'adversaire.
Pas de déplacement ballon en main.
Dribble interdit
Passe avec rebond autorisé

Critères de réussite :

Gagne la partie l'équipe qui a marqué un point la première ou qui a marqué le plus de points dans un temps donné.

Jeu de ballon

Savoirs à enseigner

Courir / Attraper
Attraper / passer
S'informer sur les paramètres du jeu (se démarquer / marquer)
Passer d'un rôle à l'autre (attaquant défenseur).

Comportements attendus

Passer (à une ou à deux mains) en passes tendues et rapides ou en lob

Bloquer et passer rapidement

Se démarquer

Variantes

Espace

Jouer sur la dimension et la forme du terrain

Nombre de joueurs

Faire jouer en 3 contre 3 et limiter le nombre de passes à 3 pour marquer le point.

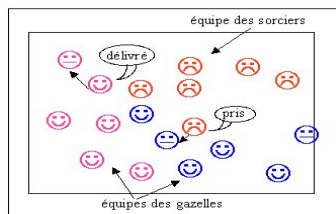
Matériel

Jouer avec des ballons de différentes formes et de différentes tailles

But : Les sorciers 3

- pour les sorciers, toucher et garder le plus grand nombre de joueurs (gazelles).
- pour les gazelles, fuir pour ne pas se faire toucher et libérer les statues

Aménagement :



Matériel

(foulard, chasuble, ...) pour une équipe.

- 1/2 terrain de handball ou terrain de Basket-ball
- répartition: faire 3 ou 4 équipes et à tour de rôle, une équipe, les sorciers, porte un signe distinctif.

Consignes :

- Chacune des équipes, à tour de rôle, sera l'équipe des sorciers.
- Les sorciers doivent toucher les gazelles qui deviennent des statues reconnaissables (mains sur la tête, jambes écartées ...) en restant là où on les a touchées.
- Interdiction de sortir des limites: on devient statue.
- Les gazelles peuvent libérer les statues : toucher un pied, passer entre les jambes...
- Soit on joue en temps limité (2mn-2mn30) et on compte le nombre de statues. (attention, jeu très intense)
- Soit on joue jusqu'à la prise totale de toutes les gazelles (avec mesure du temps).

Critères de réussite :

- l'équipe qui met le moins de temps pour toucher toutes les gazelles a gagné.
- l'équipe qui obtient le plus grand nombre de statues en temps limité a gagné

Jeu de poursuite

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir, poursuivre
- Esquiver
- S'informer vite pour décider vite
- Elaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives
- Assumer plusieurs rôles en même temps

Comportements attendus

Sorciers :

- courir vite
- toucher et garder sa/ses gazelle(s)
- s'organiser en équipe (répartition des rôles, choix tactique de poursuite)

gazelles :

- courir vite, faire des feintes
- aller dans les espaces vides utiliser les statues comme obstacles
- penser à libérer les statues

Variantes

Espace

autre organisation avec 4 terrains plus petits pour 4 équipes.

Chaque équipe choisit 2 sorciers qui vont dans le terrain à côté et le jeu se déroule en parallèle sur les 4 terrains. La 1ère équipe de sorciers qui élimine ses gazelles gagne et arrête le jeu sur les 4 terrains. Ensuite changer de sorciers. Cela permet plus de jeu, une plus grande activité de tous les joueurs et des changements de rôles plus fréquents.)

Nombre de joueurs

diminution des sorciers. Cela favorise les gazelles qui ont plus de temps pour « voir le jeu » et choisir entre la fuite ou libérer un partenaire.

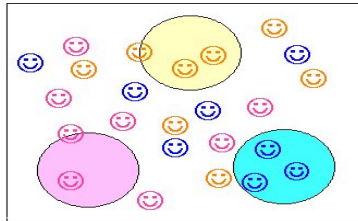
Droit des joueurs : Les statues peuvent être regroupées dans un secteur

Poules, renards, vipères

But :

Attraper le foulard de l'adversaire sans se faire prendre le sien.

Aménagement :



Matériel

3 jeux de foulards de couleurs différentes (1 couleur par équipe)

- Classe divisée en 3 équipes de même nombre
- Les foulards sont glissés à la ceinture
- 3 camps (4 à 5 m de diamètre)

Consignes :

Au signal, on peut sortir de son camp. Les « poules » peuvent prendre les « vipères » qui peuvent prendre les « renards » qui prennent eux-mêmes les « poules ». Dans leur camp les joueurs sont intouchables. Les prises se font en attrapant le foulard; on emmène alors le joueur touché vers son camp, sans que l'on puisse être pris.

Les joueurs touchés forment une chaîne à partir du camp de leurs ravisseurs. Ils peuvent être délivrés par leurs partenaires par simple toucher. Dans ce cas ils rentrent dans leur camp levant le bras avec le foulard ; ce qui signifie qu'ils sont hors-jeu jusqu'à leur camp

Critères de réussite :

Pas de vainqueurs désignés (car toucher tous ses adversaires signifient que l'on se retrouve totalement vulnérables!!!!). Le plaisir du jeu n'est pas dans la victoire mais dans l'aventure renouvelée...

Jeux de poursuite

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir, poursuivre
- S'informer vite pour décider vite.
- Assumer plusieurs rôles en même temps
- Elaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives.

Comportements attendus

Courir vite

Reconnaître rapidement ses adversaires : ceux qui nous prennent et ceux que l'on prend.

Observer plusieurs joueurs en même temps.

Construire des tactiques visant à se débarrasser d'un poursuivant.

Construire des alliances provisoires avec des adversaires

Variations

Espace

- Augmenter l'espace de jeu et/ ou jouer dans un espace boisé

Droit des joueurs

- La prise peut se faire par simple toucher (sans foulard attaché à la ceinture)

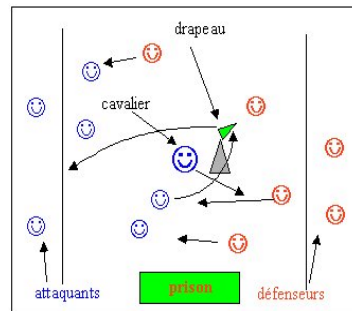
Le drapeau

But :

Attaquants : Ramener le drapeau dans son camp

Défenseurs : toucher le porteur du drapeau

Aménagement :



Matériel

- Un fanion (peut être planté dans un cône)
- Des chasubles ou des maillots

2 équipes :

- Attaquants avec un cavalier (avec une marque distinctive).
- Défenseurs

Consignes :

Au signal, (quand le cavalier touche le drapeau et crie « *drapeau* ») les attaquants protégés par le cavalier (qui a seul droit de prise sur les défenseurs) essaient de s'emparer du drapeau pour le ramener.

Les défenseurs ont droit de prise sur tous les attaquants sauf sur le cavalier. Les joueurs pris sortent du terrain.

Critères de réussite :

Manche gagnée par les attaquants quand ils rapportent le drapeau, gagnée par les défenseurs quand ils touchent tous les attaquants ou s'ils touchent le porteur.

jeu de conquête d'objet

Savoirs à enseigner

- S'informer vite pour décider vite
- Elaborer une stratégie collective.
- Assumer plusieurs rôles en même temps

Comportements attendus

Attaquants :

- Cavalier : courir vite et longtemps.
- Se concerter pour déborder les défenseurs.
- Utiliser une situation de surnombre quand par exemple des défenseurs ont « fait campagne » (voir variante « droit des joueurs ») et sont donc inoffensifs pendant un moment.

Défenseurs :

Variantes

Espace

- Varier les distances par rapport au fanion pour privilégier l'attaque ou la défense

Droit des joueurs

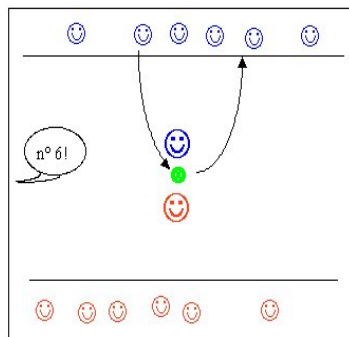
- Permettre aux défenseurs de « faire campagne » (ils peuvent se réfugier dans le camp des attaquants : dans ce cas, ils doivent retourner dans leur camp avant de pouvoir retrouver leur droit de prise)
- Permettre aux attaquants de « faire campagne » (Ils peuvent se réfugier dans le camp des défenseurs : on peut alors leur permettre de prendre le drapeau en sortant.
- Donner la possibilité de se passer le drapeau

Le béret

But :

Ramener le foulard dans son camp

Aménagement :



Matériel
Un foulard

2 équipes de nombre égal (chaque joueur est numéroté)
Le foulard au milieu

Consignes :

A l'appel de son numéro par le maître, les 2 joueurs concernés, une main derrière le dos, s'efforcent de prendre le foulard et le ramener dans son camp.

Quand le joueur adverse s'est emparé du foulard, on peut l'arrêter en le touchant

Critères de réussite :

Ramener le foulard avant d'être pris ou toucher le porteur du foulard.

Jeu de conquête d'objet

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir
- Esquiver
- Réagir à un signal sonore,
- Assumer plusieurs rôles en même temps

Comportements attendus

- Réagir vite à l'appel de son numéro.
- Faire le choix opportun (saisir le foulard en fonction de l'action de l'adversaire)
- Prendre l'initiative d'attaquer
- Courir en esquivant l'adversaire.

Variantes

Droit des joueurs

-Ce jeu peut être utilisé avec un ballon : permet de travailler les conduites de balle.

Individuellement ou par paires : Voir : **Béret-ballon**

-Appeler les numéros en anglais

Matériel

-Ce jeu peut être utilisé avec un ballon : permet de travailler les conduites de balle.

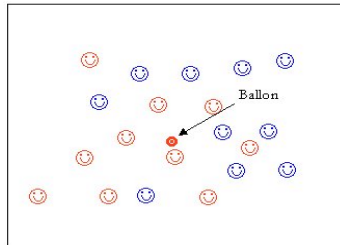
Individuellement ou par paires : voir **Béret ballon**

La balle assise

But :

Eliminer les joueurs adverses en les touchant

Aménagement :



Terrain : ½ terrain de hand
2 équipe de 8 joueurs

Matériel

Chasubles
1 ballon type hand
1 chronomètre
1 sifflet

Consignes :

Chaque équipe essaie, en se faisant des passes, de toucher les joueurs adverses. La touche doit être directe, c'est à dire sans rebond et une touche à la tête ne compte pas. Chaque adversaire touché s'assoit sur place. On garde le ballon tout pendant qu'il n'est pas intercepté par un membre (encore en jeu) de l'autre équipe. Lorsque le ballon sort des limites du terrain, il est remis à l'équipe adverse qui passe alors en attaque

Critères de réussite :

- soit lorsque toute l'équipe adverse est touchée
- soit en comparant le nombre de joueurs encore debout après un temps donné

Jeu avec ballon

Savoirs à enseigner

Attraper / passer vite
S'informer vite pour décider vite(se placer pour recevoir et tirer)
Elaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives

Comportements attendus

Occupe bien l'espace.
Choisit et réalise l'action la plus efficace pour l'équipe(passe ou tir).
Enchaîne rapidement une réception et un tir (ou passe)
Propose des aménagements de la situation et/ou des règles
Entre dans un projet collectif d'action.

Variantes

Espace

Modifier la taille du terrain (plus grand favorise les attaquants)

Droit des joueurs

La touche ne compte pas si le ballon est bloqué "de volée" (*sûreté du geste de réception*), les rôles sont alors immédiatement inversés .

On peut être délivré quand on est assis soit en interceptant un ballon, soit en recevant une passe d'un partenaire . Ne pas redonner le ballon à "son père" (*le jeu concerne plus de joueurs*).

Matériel

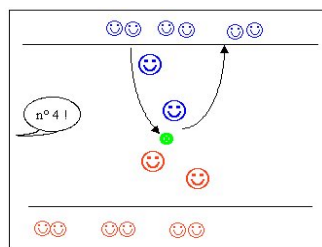
Jouer avec 2 ballons (multiplie et complexifie les prises d'information, mais permet d'être plus souvent sollicité)

Le béret ballon

But :

Par paire, ramener en dribble ou en passes le ballon dans son camp pour marquer un point pour son équipe

Aménagement :



Matériel

2 jeux de chasubles
1 ballon

La classe est partagée en deux équipes ayant le même nombre de joueurs (nombre pair si possible)
Chaque paire de joueurs a un numéro au sein de son équipe (Ex : de 1 à 6).
Terrain non délimité (jouer sur la largeur d'un terrain de hand-ball).
Temps illimité

Consignes :

A l'appel de son numéro, chaque paire s'élance pour aller chercher à la main le ballon qui est à égale distance des deux équipes. L'équipe en possession du ballon doit le ramener en passes ou en dribble dans son camp afin de marquer un point.

L'autre équipe essaie de récupérer le ballon

Critères de réussite :

La première équipe totalisant dix points a gagné.

Jeu avec ballon

Savoirs à enseigner

Dribbler et passer
S'informer vite pour décider vite
Passer rapidement d'un rôle à l'autre

Comportements attendus

Passer et bloquer rapidement
Jouer orienté vers une cible (son camp)
Accepter l'opposition directe
Savoir éviter les contacts inévitables dans un jeu en opposition directe

Variantes

Espace Délimiter le terrain. En cas de sortie du terrain, c'est l'équipe adverse qui remet en jeu

Nombre de joueurs

Jouer en tripléte
Jouer avec des équipes non équilibrées (3 contre 2...)

Droit des joueurs

Jouer au pied

Matériel

Varié les types de ballon

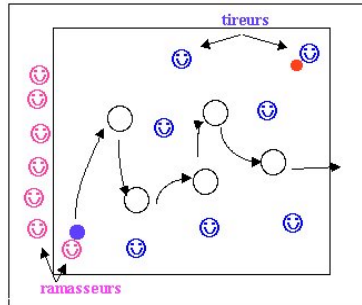
Cible En final, marquer un panier ou un but plutôt que de ramener la balle dans son camp

Le ramasse foulards

But :

Ramasser des foulards sans être touché

Aménagement :



Matériel

- 1 ballon de Basket
- 1ballon de hand.
- 5 foulards

½ terrain de hand
5 cercles de 1m de diamètre avec 5 foulards
1 équipe de 7 « dribbleurs-ramasseurs » +1 équipe de 7 tireurs

Consignes :

-Dribbleurs-ramasseurs : Chacun son tour ramasse un ou plusieurs foulards en dribblant sans se faire toucher par les tireurs. Arrêt du dribble autorisé pour ramasser.

-Tireurs : Sur le terrain. Ils peuvent se déplacer quand ils n'ont pas la balle ; sinon il faut passer ou tirer. La balle part du coin opposé aux dribbleur-ramasseurs. On ne peut tirer que par touche directe (sans rebond) et autrement qu'à la tête. Il est interdit de gêner les dribbleurs-ramasseurs.

Critères de réussite :

En additionnant le nombre de foulards ramassés par son équipe, celle qui en a le plus a gagné

Jeu de ballon

Savoirs à enseigner

- Attraper / passer vite
- Esquiver
- Dribbler en se déplaçant (et ramasser)
- S'informer vite pour décider vite

Comportements attendus

Pour les ramasseurs :

- Coordination du dribble et du ramasser.
- Dribble rapide en évitant les tirs

Pour les tireurs :

- Enchaînement de passes et tirs précis.
- Occupation stratégique de l'espace

Variantes

Espace

- Jouer sur l'écartement des cercles

Nombre de joueurs

- Autoriser 2 dribbleurs ramasseurs

Droit des joueurs

- Ne toucher qu'après 5 passes (*situation plus facile pour le dribbleur et oblige l'équipe des tireurs à s'organiser rapidement*)
- Arrêt du dribble interdit (*plus difficile pour le dribbleur*)

Matériel

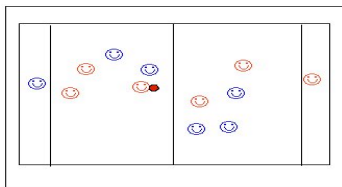
- Foulards avec différentes valeurs : ceux qui sont les plus éloignés comptent plus (*entraîne une plus grande prise de risque pour les dribbleurs : stratégie à mettre en place*)

Le ballon capitaine

But .

Faire parvenir le ballon à son capitaine

Aménagement :



terrain de hand en entier ou
½ terrain, avec, à chaque extrémité, un couloir de 2 m de large

Matériel

Chasubles ou maillots
1 ballon type hand
1 chronomètre
1 sifflet

Consignes :

Chaque équipe essaie, en se faisant des passes, de faire parvenir le ballon à son capitaine pour marquer 1 point. A l'engagement, chaque équipe occupe la moitié de terrain opposée à son capitaine (voir dessin).

Le ballon est mis en jeu par l'arbitre, au centre du terrain, par un entre-deux. Ensuite il est remis en jeu au centre du terrain par l'équipe qui vient de perdre 1 point. Pour l'équipe qui attaque (qui est en possession du ballon), il est interdit : de marcher ou courir avec le ballon, de sortir des limites du terrain. Sanction : ballon remis à l'équipe adverse à l'endroit de la faute.

Pour les défenseurs : il ne doit y avoir aucun contact sur le porteur du ballon.

Pour le capitaine : le ballon doit être bloqué " de volée " et dans le couloir.

A chaque remise en jeu, partenaires et adversaires doivent se trouver à au moins 3m du porteur du ballon

Critères de réussite :

Nombre de points marqués à la fin du temps imparti

Jeu avec ballon

Savoirs à enseigner

Attraper / passer vite
Passer rapidement d'un rôle à l'autre
S'informer vite pour décider vite
Elaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives.

Comportements attendus

- En attaque : Enchaîne les déplacements avec des attraper et lancer
 - En défense : Participe à la reconquête du ballon (en gênant ou en interceptant)
 - Le capitaine se déplace dans son couloir en fonction de la position de la balle.
- Occupation stratégique de l'espace.(regarde le ballon mais aussi les partenaires et les adversaires)
Propose des aménagements de la situation et / ou des règles.

Variantes

Espace Créer une zone neutre d'environ 2m de large pour protéger le capitaine (favoriser l'attaque)

Nombre de joueurs : Augmentation ou diminution du nombre de joueurs
Joueurs relais sur les côtés (*surnombre des attaquants*).

Droit des joueurs Déplacement en dribble autorisé (apprentissage technique – préalable aux sports collectifs)

Ne pas redonner le ballon à " son père " (*le jeu concerne plus de joueurs*)

Matériel Différentes tailles, formes et nombre de ballons. Le frisbee à la place du ballon (*adaptation du geste à l'engin*).

Cible Capitaine dans un cerceau : (implique d'ajuster sa passe)