

Proposition de jeux de balle et ballon au cycle 2



Vive les rencontres
Jeux de ballon!



Groupe de Recherche en EPS (GREPS 22)

Février 2014

Introduction :

Les 22 et 23 mai 2014, près de 2 800 élèves de cycle 3 seront réunis à PLOUFRAGAN pour vivre une rencontre sportive intitulée PRIM'BALL. Ces rassemblements, organisés par l'UGSEL 22, porteront sur différentes activités en lien avec 4 sports collectifs de ballon (football, basketball, volleyball, handball). Depuis le début de l'année scolaire 2013/2014, une commission du Groupe de Recherche en EPS 22 a abordé le thème des jeux de balle et ballon pour les cycles 1 et 2*, afin de proposer aux enseignants un certain nombre de jeux. En élaborant ces documents, les membres du GREPS 22 s'étaient donnés 2 objectifs :

- proposer un outil pédagogique permettant d'aborder les jeux de balle et ballon avec sa classe ;
- développer ou renforcer une culture commune en EPS, au niveau du secteur, afin de faciliter la mise en place de rencontres sportives.

Quelques éléments à prendre en compte :

- Dans l'optique d'une rencontre sportive de secteur, en abordant à l'école, avec les élèves, toutes les situations de jeu retenues, cela permet le jour J :
 - de gagner du temps sur la présentation des règles du jeu (et ainsi d'augmenter le temps de jeu des élèves) ;
 - de favoriser la réussite de tous.

Tous les membres du Groupe de Recherche en EPS s'associent à moi pour vous souhaiter de vivre des temps d'apprentissages riches et de belles rencontres de secteur autour des jeux de balle et ballon.

Thibaut Le Bolloch
Animateur du Groupe de Recherche en EPS (GREPS 22)
Personne Ressource en EPS (DDEC/UGSEL 22)

** Pour le cycle 1, les membres du Groupe de Recherche ont élaboré un outil similaire.*

Compétences abordées au travers des ateliers proposés

Compétences issues des programmes de 2008 :

✓ Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

- Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Progressions pour le CP et le CE1 (B.O du 5 janvier 2012) :

✓ CP :

- Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon.
- Se déplacer vers le but pour marquer.
- Faire progresser le ballon collectivement.
- S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon.
- Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon.

✓ CE1 :

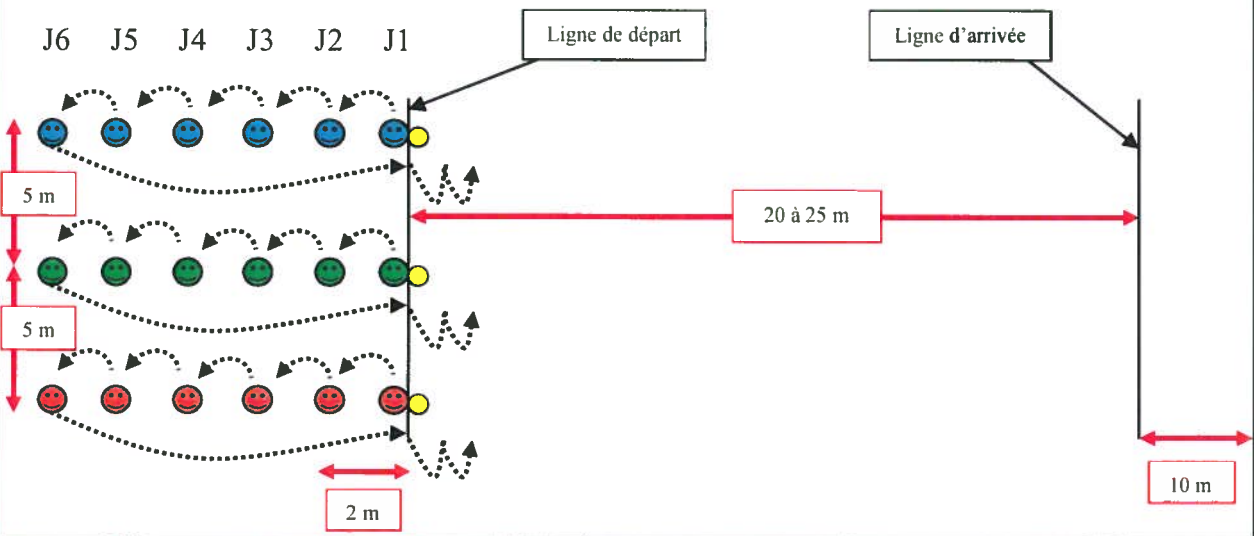
- Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour :
 - en tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer ;
 - en tant que défenseur, reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger son but.
- Identifier son statut en fonction des actions.
- Assurer le rôle d'arbitre.
- Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :
 - comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
 - comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

Compétences issues du palier 1 (fin de CE1) du socle commun de connaissances et de compétences :

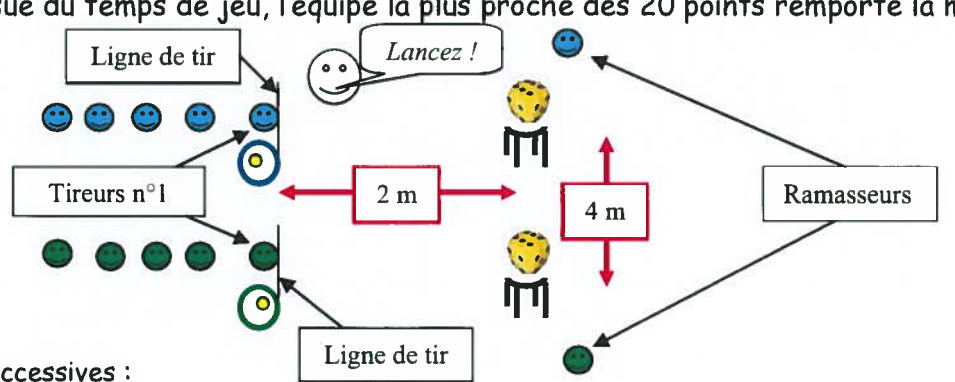
✓ Compétence 6 : les compétences sociales et civiques

- Pratiquer un jeu collectif en respectant les règles.

Jeu Ballon chaîne

Cycle visé :	Cycle 2 (CP/CE1)
Durée :	15 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • 3 ballons (1 par équipe). • Coupelles pour matérialiser les lignes de départ et d'arrivée. • 3 lots de chasubles (1 par équipe).
Règles du jeu :	<p>Nombre de joueurs : constituer 2 ou 3 équipes (par équipe : 6 joueurs au maximum).</p> <p>Terrain : 40 m x 25 m environ.</p> <p>But du jeu : Au sein de chaque équipe, se faire des passes avec le ballon pour faire progresser tous les joueurs de l'équipe vers la ligne d'arrivée, le plus rapidement possible.</p> <p>Avant de jouer : Constituer 2 ou 3 équipes (par équipe : 6 joueurs au maximum). Dans chaque équipe, les joueurs se positionnent en file indienne derrière la ligne de départ. 1 ballon est remis au 1^{er} joueur de chaque file (J1).</p> <p>Déroulement du jeu : Au signal de départ, dans chaque équipe, le joueur n°1 (J1) se tourne et transmet le ballon au joueur n°2 de la file (J2), en lui faisant une passe (à la main). Dès qu'il a réceptionné le ballon, le joueur n°2 (J2) se tourne et le transmet à son tour au joueur n°3 (J3), en lui faisant une passe (à la main) ... et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier joueur de la file (J6) soit en possession du ballon. Dès lors, ballon en mains, le joueur n°6 (J6) part se positionner à la hauteur du joueur n°1 (J1). « Il se colle à lui ». Puis il effectue 2 bonds de kangourou (pieds joints) vers l'avant. Ensuite, il se tourne et passe le ballon au joueur n°1 (J1), positionné désormais derrière lui. Dès lors, J1 fait une passe à J2. Et ainsi de suite ... L'équipe progresse de cette façon en direction de la ligne d'arrivée. Seul le dernier joueur de la file peut se déplacer, quand il a le ballon en mains. Si le ballon n'est pas réceptionné, le lanceur va vite le récupérer et le donne, de main à main, au joueur qui devait le recevoir. Puis, pour regagner sa position, le lanceur effectue à nouveau 2 bonds de kangourou (pieds joints) vers l'avant. L'équipe gagnante est celle qui franchit la première la ligne d'arrivée, au complet (c'est-à-dire, dès que tous ses joueurs ont franchi la ligne d'arrivée).</p> 
Evolutions possibles :	<ul style="list-style-type: none"> • Pour faciliter les transmissions du ballon : passes possibles, de main à main. • Changer de ballon (taille ; forme).

Jeu Dé marqué

Cycle visé :	Cycle 2 (CP/CE1)
Durée :	15 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • 2 petits ballons (1 par équipe) • 2 cerceaux (1 par équipe - le ballon est déposé dedans en début et en fin de partie) • 2 gros dés à 6 faces (numérotées de 1 à 6) • 2 supports (ex : tabourets) sur lesquels les dés seront posés • 2 languettes (pour matérialiser les lignes de tirs)
Règles du jeu :	<p>Nombre de joueurs : constituer 2 équipes (par équipe : 6 joueurs au maximum)</p> <p>Terrain : 15 m x 10 m environ.</p> <p>But du jeu : Lancer le ballon sur le dé pour le faire tomber au sol et ainsi marquer des points.</p> <p>Avant de jouer : Constituer 2 équipes (par équipe : 6 joueurs au maximum). Dans chacune d'elles, les joueurs se rangent en file indienne, derrière une ligne de lancer. Le tireur n°1 de chaque équipe prend le ballon situé dans son cerceau. Dans chaque équipe, désigner 1 ramasseur qui se positionne à proximité du support de son équipe. Le dé de chaque équipe est positionné sur son support (face du 6 vers le ciel).</p> <p>Déroulement du jeu : Au signal de début de jeu donné par l'enseignant, dans chaque équipe, le tireur n°1 lance son ballon, à la main, en direction du dé. 2 possibilités :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le dé (touché ou non) ne tombe pas au sol = pas de point marqué par l'équipe. <i>Laisser le dé là où il se trouve sur le support (qu'il ait bougé ou non !)</i>. • Le dé touché tombe au sol = l'équipe marque le nombre de points inscrits sur le dessus du dé (face qui regarde vers le ciel). <p>Une fois les ballons transmis aux tireurs n°2, l'enseignant donne le signal pour tirer... Au fur et à mesure, chaque équipe comptabilise le total des points obtenu par les lancers successifs. Gain de la partie :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La 1ère équipe qui atteint les 20 points remporte la manche. <i>Pour la manche suivante, les joueurs qui n'ont pas encore tiré (s'il y en a) se positionnent en début de file.</i> • A l'issue du temps de jeu, l'équipe la plus proche des 20 points remporte la manche.  <p>Étapes successives :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour le tireur : <ol style="list-style-type: none"> 1- Lancer le ballon vers le dé. 2- Annoncer le nombre de points marqués et repositionner le dé si besoin. 3- Prendre la place du ramasseur de son équipe. • Pour le ramasseur : <ol style="list-style-type: none"> 1- Récupérer le ballon. 2- Le transmettre au tireur suivant de son équipe. 3- Se positionner en queue de file de son équipe.
Évolutions possibles :	<ul style="list-style-type: none"> • Augmenter/diminuer la distance entre la ligne de tir et le support. • Le nombre total de points pour gagner doit être compris entre 18 et 20 points. Si l'équipe dépasse le maximum de points à atteindre, elle repart à 10 points !

Jeu Les inséparables

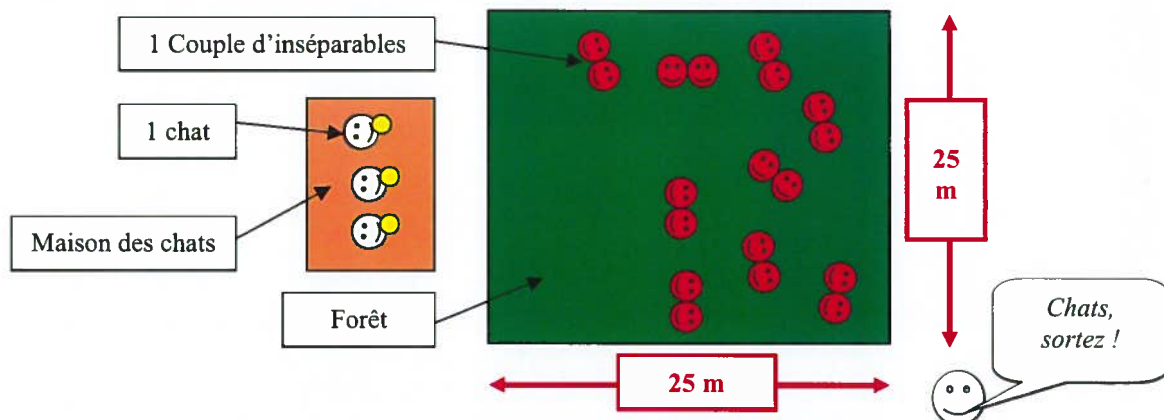
Cycle visé :	Cycle 2 (CP/CE1)
Durée :	15 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • 2 ou 3 grosses balles en mousse • 2 ou 3 chasubles (pour identifier les 2 ou 3 chats) • Craie, languettes ou coupelles pour matérialiser la maison des chats et la forêt
Règles du jeu :	<p><u>Nombre de joueurs</u> : 24, au maximum.</p> <p><u>Terrain</u> : 35 m x 30 m environ.</p> <p><u>But du jeu</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les chats : à l'aide de la balle, toucher un maximum de couples d'inséparables. • Pour les couples d'inséparables : se déplacer pour esquiver les tirs des chats. <p><u>Avant de jouer</u> :</p> <p>Nommer 2 ou 3 chats suivant l'effectif (pair ou impair). Chacun revêt une chasuble et prend une balle en main. Ils vont ensuite se positionner dans leur maison.</p> <p>Les autres joueurs se tiennent la main, 2 par 2 (voir photo n°1 ci-contre). Ce sont des couples d'inséparables. Chaque couple d'inséparables se positionne où il le souhaite dans la forêt.</p> <p><u>Déroulement du jeu</u> :</p> <p>Au signal de départ, les chats entrent dans la forêt, poursuivent les couples d'inséparables et lancent leurs balles pour tenter de les toucher. De leur côté, les couples d'inséparables se déplacent dans la forêt pour esquiver les tirs des chats.</p> <p>Si un des deux inséparables est touché par une balle, un sort s'applique aussitôt, à savoir <i>les inséparables sont transformés en statues de pierre qui se tiennent toujours la main en formant un pont</i> (voir photo n°2 ci-contre). Le sort s'applique aussi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • si 1 (ou 2) des inséparables du couple sort(ent) de la forêt. <i>Dans ce cas, le couple s'immobilise dans la forêt à l'endroit le plus proche de là où il est sorti.</i> • si les inséparables se lâchent les mains. <p>Le couple d'inséparables est libéré du sort dès qu'un autre couple d'inséparables (qui n'a pas reçu de sort) est passé sous son pont.</p> <p>Au bout de 45 secondes environ (= durée d'une manche), le meneur du jeu crie « stop ». Aussitôt, tous les joueurs (chats et couples d'inséparables) s'immobilisent. Dès lors, le meneur du jeu compte le nombre de couples d'inséparables touchés (= qui forment un pont), au signal de fin de manche, et annonce le nombre à haute voix. Une nouvelle manche peut alors commencer avec d'autres chats.</p> <p>A l'issue du temps de jeu, l'équipe de chats qui aura touché le plus de couples d'inséparables sera déclarée gagnante.</p>



1



2

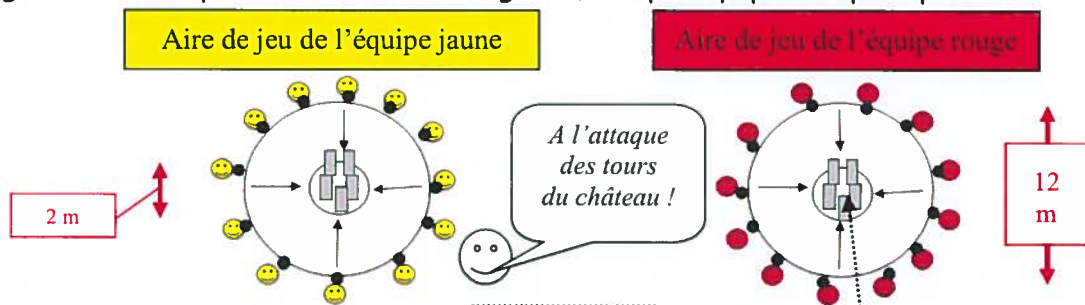


Jeu Lapins/Chasseurs

Cycle visé :	Cycle 2 (CP/CE1)
Durée :	15 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • Craie, languettes ou coupelles pour matérialiser le terrier, le chemin et le champ. • des balles en mousse (2 par chasseur). • des cerceaux (1 pour chaque chasseur). • des balles de tennis jaunes pour matérialiser les carottes (nombre de carottes = 3 x le nombre de lapins environ). • 2 contenants (seaux ou cartons) où seront déposées les balles.
Règles du jeu :	<p>Nombre de joueurs : 2 équipes (8 à 12 joueurs par équipe).</p> <p>Terrain : 25 m x 20 m environ.</p> <p>But du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les lapins : rapporter le plus possible de carottes dans leur chaudron, en évitant d'être touchés par les balles des chasseurs. • Pour les chasseurs : toucher les lapins (en lançant des balles dans leur direction) lorsqu'ils rapportent des carottes. <p>Avant de jouer :</p> <p>Constituer 2 équipes (par équipe : 8 à 12 joueurs) : 1 équipe de lapins et 1 équipe de chasseurs. Si possible, équilibrer les équipes en nombre de joueurs. Les lapins rejoignent leur terrier. Les chasseurs se placent dans les cerceaux, répartis de part et d'autre du chemin (derrière 2 lignes parallèles, espacées de 6 à 8 mètres). Ils se font face. Ils ont chacun 2 balles en mousse (1 en main / 1 posée dans le cerceau). Déposer les carottes (matérialisées par des balles de tennis) dans le champ.</p> <p>Déroulement du jeu :</p> <p>Au signal donné par le meneur de jeu, les lapins sortent de leur terrier pour aller chercher des carottes dans le champ et les rapporter chez eux. Ainsi, ils passent sur le chemin, entre les 2 lignes de chasseurs. Les chasseurs doivent lancer leurs balles, à la main, pour toucher les lapins, seulement quand ceux-ci rapportent des carottes. Un chasseur ne peut pas sortir de son cerceau pendant le déplacement des lapins ! Un lapin ne peut rapporter qu'une carotte à la fois ! Quand tous les lapins sont revenus dans leur terrier : ceux qui ont été touchés vont déposer leurs carottes dans la marmite des chasseurs (matérialisée par un seau ou un carton), les autres déposent leurs carottes dans leur chaudron (matérialisé également par un seau ou un carton), situé dans le terrier. Aucun lapin n'est éliminé (ils regagnent tous leur terrier). Pendant ce temps, les chasseurs récupèrent leurs balles. Le meneur comptera à haute voix jusqu'à 10 et dira « c'est reparti » (afin de dynamiser le dépôt des carottes, ainsi que le ramassage de balles, par les chasseurs). Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carotte dans le champ. Dès lors, le meneur du jeu comptera le nombre de carottes rapportées par les lapins (= celles contenues dans leur chaudron) et annoncera le score à haute voix. Pour la 2^{ème} manche, inverser les rôles : les lapins deviennent chasseurs ; les chasseurs deviennent lapins. A l'issue de la 2^{ème} manche, l'équipe de lapins qui aura rapporté le plus de carottes dans son chaudron aura gagné ! Ensuite, faire une revanche.</p>

Jeu Abattre les tours du château

Cycle visé :	Cycle 2 (CP/CE1)
Durée :	15 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • Craie, languettes voire coupelles pour matérialiser les 4 cercles • 20 boîtes métalliques (type boîtes de balles de tennis) pour matérialiser les tours • des balles en mousse (2 par joueur)
Règles du jeu :	<p>Nombre de joueurs : 2 équipes (8 à 12 joueurs par équipe).</p> <p>Terrain : 35 m x 20 m environ.</p> <p>But du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les lanceurs (attaquants) : lancer les balles sur les tours pour les abattre. • Pour les défenseurs : protéger les tours du château. <p>Avant de jouer :</p> <p>Constituer 2 équipes (par équipe : 8 à 12 joueurs). Chaque équipe dispose de sa propre aire de jeu. Dans chaque aire de jeu, un grand cercle (environ 6 mètres de rayon) est matérialisé. A l'intérieur de ce grand cercle, au centre, matérialiser un petit cercle (environ 1 mètre de rayon), dans lequel seront placées, verticalement, 10 boîtes métalliques (= les tours du château) qu'il faudra abattre. Les joueurs de chaque équipe se placent autour de leur grand cercle respectif.</p> <p>Déroulement du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les 2 premières manches : <p>Au signal de début de jeu, donné par le meneur du jeu, dans chaque équipe, les joueurs doivent abattre un maximum de tours du château en lançant leurs balles dessus (= 2 balles chacun : 1 dans la main, 1 posée au sol). Quand tous les joueurs ont lancé leurs balles, à la main, ils s'immobilisent. Dès lors, le meneur du jeu comptabilise le nombre de tours abattues par chacune des équipes et annonce les scores à haute voix. L'équipe gagnante est celle qui aura abattu le plus de tours. 1 point est attribué à l'équipe gagnante de chaque manche. En cas d'égalité, chaque équipe marque 1 point.</p>
	<p>Pour les manches suivantes :</p> <p>Dans chaque équipe, désigner 3 ou 4 défenseurs des tours du château (fonction du nombre total de joueurs). Ces défenseurs vont défendre leur château, sur le terrain adverse. Ils se placent dans le couloir, entre le grand cercle et le petit cercle. Ils doivent empêcher les balles lancées d'atteindre les tours de leur château ! Pour ce faire, ils peuvent se déplacer comme bon leur semble dans ce couloir. Il leur est par contre interdit de franchir les limites de celui-ci. Les autres règles restent inchangées.</p>




Tours espacées les unes des autres, sur le pourtour du cercle



Important : annoncer une limite de temps pour lancer (ex : 1 minute).

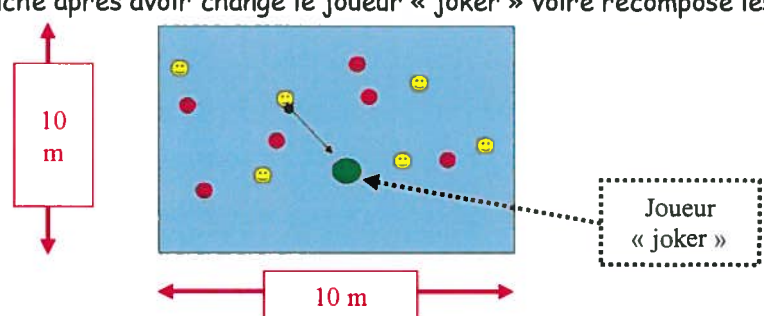
Jeu Chamboul'hand

Cycle visé :	Cycle 2 (CP/CE1)
Durée :	15 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • 3 petits ballons souples ou balles (pour une prise en main à 1 main). • Languettes ou craie pour matérialiser les 2 lignes et la zone des capitaines. • 15 plots ou objets lestés (5 par équipe) pour matérialiser les quilles.
<p>Règles du jeu :</p>  <div data-bbox="82 1133 277 1581" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Posture avant le tir « à bras cassé » (pour droitier) : pied gauche en avant du corps ; bras droit semi-fléchi, en arrière du corps ; main droite (tenant le ballon) au-dessus de l'épaule.</p> </div>	<p><u>Nombre de joueurs</u> : constituer 3 équipes (par équipe : 6 joueurs au maximum).</p> <p><u>Terrain</u> : 15 m x 20 m, environ.</p> <p><u>But du jeu</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effectuer un déplacement vers une cible (avec passe au capitaine). • Tirer à la main, « à bras cassé », pour abattre les quilles. <p><u>Avant de jouer</u> :</p> <p>Constituer 3 équipes de joueurs (par équipe : 6 joueurs au maximum) : 1 capitaine et des tireurs. Dans chaque équipe, les tireurs se positionnent en file indienne derrière la ligne de départ. Un ballon est remis au 1^{er} tireur de chaque file (<i>T1 sur le schéma</i>).</p> <p><u>Déroulement du jeu</u> :</p> <p>Lancement du jeu : au signal « Jouez » du meneur de jeu, chaque tireur T1 se déplace vers son capitaine, ballon en main ou en dribblant (= en faisant rebondir le ballon au sol), et lui passe le ballon, avant d'entrer dans la zone de son capitaine (qui doit rester dans sa zone). Une fois que le tireur a franchi la zone de son capitaine, ce dernier lui renvoie le ballon. Après réception du ballon, le tireur se déplace jusqu'à la ligne de lancer. Puis il effectue un tir « à bras cassé » (<i>voir posture ci-contre</i>) en direction des quilles, pour tenter d'en faire tomber le plus possible. Ensuite, T1 récupère le ballon puis le transmet, de main à main, à son capitaine. Aussitôt, ils échangent leur rôle (T1 devient capitaine / le capitaine devient tireur). L'ancien capitaine, nouvellement tireur, va transmettre le ballon, de main à main, au tireur suivant (<i>T2 sur le schéma</i>) et vient se placer en queue de file. Dès que T2 a le ballon en main, il effectue les mêmes actions que T1 précédemment. Et ainsi de suite ...</p> <p><u>Fin de jeu</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Au bout de 3 minutes, le meneur de jeu crie « Stop ». Tous les joueurs s'immobilisent. Il comptabilise le nombre de quilles renversées par chaque équipe. L'équipe ayant abattu le plus de quilles est déclarée vainqueur de la manche. En cas d'égalité, les capitaines (de début de jeu), des équipes concernées, effectuent chacun un autre tir. Celui qui abat le plus de quilles fait gagner son équipe ! En cas de nouvelle égalité, les 2 équipes sont déclarées gagnantes. • Dès qu'une équipe a abattu toutes ses quilles. Elle est déclarée vainqueur. <p><u>Important</u> : si des joueurs n'ont pas effectué de tir sur la 1^{ère} manche, ils se positionnent sur les premières places de la file de tireurs, pour la 2^{nde} manche.</p> 
Evolutions possibles :	<ul style="list-style-type: none"> • Réduire ou augmenter la distance entre la ligne de lancer et les quilles. • Disposer différemment les quilles (plus proches/éloignées les unes des autres). • Se déplacer avec le ballon uniquement en faisant des dribbles.

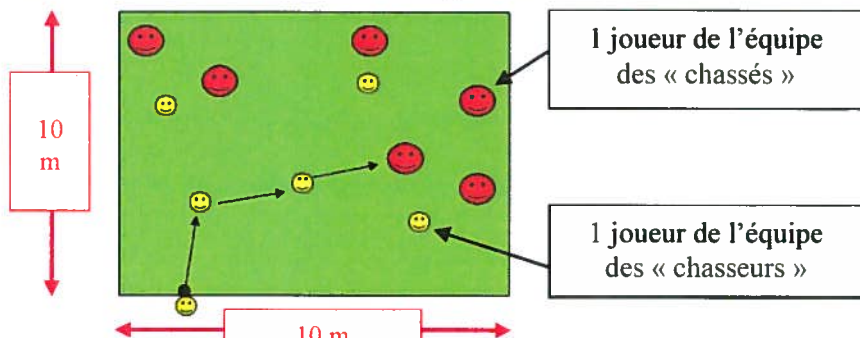
Jeu Les cowboys

Cycle visé :	Cycle 2 (CP/CE1)
Durée :	15 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> Craie ou languettes pour matérialiser la ligne centrale. Craie, languettes ou coupelles pour matérialiser les 2 ranchs de cowboys. Des balles en mousse ou petits ballons souples (1 pour 2 joueurs). Si possible 2 lots de chasubles (12 chasubles jaunes / 12 chasubles rouges), pour identifier les cowboys.
Règles du jeu :	<p><u>Nombre de joueurs</u> : 24, au maximum.</p> <p><u>Terrain</u> : 20 m x 35 m environ (pour 24 joueurs).</p> <p><u>But du jeu</u> : à l'appel de son nom, saisir la balle à la main et tenter de toucher le cowboy fuyard en lançant la balle dans sa direction.</p> <p><u>Avant de jouer</u> : Constituer des binômes. Par équipe de 2, les enfants se placent face à face, de part et d'autre de la ligne centrale (chacun à environ 50 cm de la ligne). Une balle en mousse (ou un petit ballon souple) est posée au sol, entre eux, sur la ligne centrale. L'un est « cowboy jaune » ; l'autre est « cowboy rouge ». Ils revêtent chacun une chasuble.</p> <p><u>Déroulement du jeu</u> : A l'appel du meneur de jeu (il dit à haute voix « tirez, cowboys jaunes » ou « tirez, cowboys rouges ») :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le cowboy appelé saisit à la main la balle posée au sol et la lance vers le cowboy fuyard, afin de le toucher. <i>Le cowboy appelé ne peut pas dépasser la ligne centrale.</i> L'autre cowboy se retourne et s'enfuit en ligne droite vers son ranch. <p><u>Attribution d'1 point</u> après chaque action :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 point est attribué au tireur si le fuyard est touché avant qu'il atteigne son ranch. Sinon 1 point est attribué au fuyard qui a atteint son ranch, sain et sauf. <p>Après 5 actions, constituer de nouveaux binômes (faire de même durant tout le temps de jeu).</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> <p><u>Point de vigilance</u> (relatif à la sécurité) lors de la découverte du jeu : pour éviter les chocs frontaux après l'annonce du meneur (dans la précipitation, les 2 joueurs peuvent ne pas tenir compte de l'annonce et chercher à récupérer la balle), si possible, disposer 1 cerceau contenant 1 balle à côté de chaque joueur. Chacun des joueurs ayant sa propre balle, les chocs seront ainsi évités ! Si pas assez de matériel : 1 binôme en action / 1 binôme en observation (assis, à proximité) ; changement de rôle toutes les 2 actions de jeu.</p>

Pour aller plus loin : **Jeu La passe à 5** (jeu qui nécessite un apprentissage plus approfondi)

Cycle visé :	Cycle 2 (CP/CE1)
Durée :	15 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • Craie, languettes voire coupelles pour matérialiser l'espace de jeu. • 2 lots de chasubles pour identifier les joueurs de chaque équipe. • 1 chasuble d'une autre couleur pour le joueur « joker ». • 1 petit ballon souple ou 1 grosse balle en mousse.
Règles du jeu :	<p><u>Nombre de joueurs</u> : 2 équipes (4 à 6 joueurs par équipe) + 1 joueur « joker ».</p> <p><u>Terrain</u> : 10 m x 10 m environ.</p> <p><u>But du jeu</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour l'équipe en possession du ballon : faire 5 passes consécutives, à la main. • Pour l'équipe adverse : récupérer le ballon pour réaliser 5 passes consécutives, à la main. <p><u>Avant de jouer</u> :</p> <p>Identifier 1 joueur « joker » puis constituer 2 équipes, de 4 à 6 joueurs. Chaque équipe revêt des chasubles. Le joueur « joker » en revêt également une d'une autre couleur. Ce dernier joue avec l'équipe qui a le ballon. Ce joueur supplémentaire permet de créer le surnombre et facilite ainsi la tâche de l'équipe en possession du ballon. Tirage au sort pour savoir qui débutera avec le ballon.</p> <p><u>Déroulement du jeu</u> :</p> <p>Au signal de début de jeu, donné par le meneur, le joueur en possession du ballon essaye de faire une passe à la main, avec ou sans rebond, à l'un de ses partenaires (= joueurs de son équipe ou joueur « joker »). L'équipe qui a le ballon essaye de réaliser 5 passes consécutives, avant que le ballon ne sorte du terrain ou ne soit intercepté par un joueur adverse. Le porteur du ballon ne peut pas se déplacer ! Tous les autres joueurs le peuvent. L'équipe qui arrive à faire 5 passes consécutives marque 1 point ! Dès que le ballon sort du terrain ou est intercepté, la chaîne de passes est interrompue. Il faut repartir à 0 ! Une équipe récupère le ballon quand :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'équipe adverse a envoyé le ballon en dehors des limites du terrain. <i>Dans ce cas, il y aura une touche. 1 joueur de l'équipe « non fautive », ballon en main, pose le pied sur la ligne (à l'endroit présumé de la sortie du ballon) puis effectuera une passe à l'un de ses partenaires.</i> • 1 de ses joueurs a réussi à intercepter le ballon lors d'une passe ou à le récupérer lorsqu'il était au sol. <i>Aussitôt, à son tour, il cherche à faire une passe à l'un de ses partenaires.</i> • l'autre équipe a réussi à faire 5 passes consécutives. <i>Dans ce cas, l'un des joueurs de l'équipe qui n'a pas marqué, ballon en main, pose le pied sur la ligne, puis cherche à faire une passe à l'un de ses partenaires.</i> <p>Il est interdit de chercher à prendre le ballon des mains d'un joueur !</p> <p>Manche de 3/4 minutes. A l'issue du temps de jeu, l'équipe qui a marqué le plus de points est déclarée gagnante. Si aucune des 2 équipes n'a réussi à faire une chaîne de 5 passes consécutives, c'est l'équipe qui a fait la plus longue chaîne de passes qui gagne la manche. Faire une nouvelle manche après avoir changé le joueur « joker » voire recomposé les équipes.</p>  <p><u>Conseils</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Pour les joueurs de l'équipe en possession du ballon</u> : se déplacer sur le terrain pour « se démarquer » (= ne plus avoir d'adversaire à proximité) ; ne pas rester « collé au porteur du ballon » ; regarder le plus souvent possible le porteur du ballon et mettre ses mains en avant du corps pour être prêt à le réceptionner en cas de passe. • <u>Pour les joueurs de l'équipe adverse</u> : être en mouvement ; « marquer » les joueurs de l'équipe adverse (= « suivre un adversaire comme son ombre » pour tenter d'intercepter le ballon lors d'une passe) ; « marquage individuel » = chaque joueur marque 1 joueur adverse.

Pour aller plus loin : **Jeu Chasseurs/Chassés** (jeu qui nécessite un apprentissage plus approfondi)

Cycle visé :	Cycle 2 (CP/CE1)
Durée :	15 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • Craie, languettes voire coupelles pour matérialiser l'espace de jeu. • 2 lots de chasubles pour identifier les joueurs de chaque équipe. • 1 petit ballon souple ou 1 grosse balle en mousse.
Règles du jeu :	<p><u>Nombre de joueurs</u> : 2 équipes (4 à 6 joueurs par équipe).</p> <p><u>Terrain</u> : 10 m x 10 m environ.</p> <p><u>But du jeu</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour l'équipe en possession du ballon : tenter de toucher un des joueurs adverses (les chassés). • Pour l'équipe adverse : esquiver les tirs des chasseurs /récupérer le ballon. <p><u>Avant de jouer</u> :</p> <p>Constituer 2 équipes de même nombre de joueurs (par équipe : de 4 à 6 joueurs). Chaque équipe revêt des chasubles. Tirage au sort pour savoir qui débutera avec le ballon. En début de partie, l'équipe qui a remporté le tirage au sort sera l'équipe des « chasseurs ». L'autre équipe sera celle des « chassés ». Le « chasseur » en possession du ballon se positionne sur la ligne délimitant le terrain de jeu. Les autres « chasseurs » ainsi que les « chassés » se placent où ils le souhaitent sur le terrain.</p> <p><u>Déroulement du jeu</u> :</p> <p>Au signal de début de jeu, donné par le meneur, le chasseur porteur du ballon essaye de faire une passe, à la main, avec ou sans rebond, à l'un de ses partenaires. Les « chasseurs » doivent toucher un joueur « chassé », en lançant le ballon dans sa direction. Le « chasseur » qui a le ballon, ne peut pas se déplacer ! Tous les autres joueurs (« chasseurs » ou « chassés ») le peuvent.</p> <p>Les « chassés » récupèrent le ballon (et donc deviennent « chasseurs ») quand :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'équipe adverse (des chasseurs) a envoyé le ballon en dehors des limites du terrain. <i>Dans ce cas, il y aura une touche. 1 joueur de l'équipe « non fautive », ballon en main, pose le pied sur la ligne (à l'endroit présumé de la sortie du ballon) puis cherche à faire une passe à l'un de ses partenaires.</i> • l'un d'entre eux a bloqué le ballon de volée (= avant rebond) sur un tir adverse ; a intercepté le ballon lors d'une passe ou l'a récupéré lorsqu'il était au sol. <i>Aussitôt, à leur tour, ils cherchent à toucher un adversaire.</i> • l'un d'entre eux a été touché. <i>Dans ce cas, l'un des joueurs de l'équipe touchée, ballon en main, pose le pied sur la ligne (la plus proche de l'endroit où le joueur a été touché), puis cherche à faire une passe à l'un de ses partenaires.</i> <p>Il est interdit de chercher à prendre le ballon des mains d'un joueur !</p> <p>Chaque « chassé » touché rapporte 1 point à l'équipe de « chasseurs » ! L'équipe, qui a le plus de points à la fin du temps de jeu (manche de 3/4 minutes) remporte la manche.</p> <p>Faire une nouvelle manche après avoir recomposé les équipes, si nécessaire.</p>  <p><u>Conseils</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Pour les « chasseurs »</u> : se déplacer sur le terrain en poursuivant les « chassés » ; ne pas rester « collé au porteur du ballon » ; regarder le plus souvent possible le porteur du ballon et mettre ses mains en avant du corps pour être prêt à le réceptionner en cas de passe. • <u>Pour les « chassés »</u> : être en mouvement ; se déplacer en fonction du déplacement du ballon (essayer d'être le plus loin possible du ballon) ; esquiver/feinter (se rapprocher du ballon ; s'immobiliser puis bouger au moment du tir adverse) ...

Pour aller plus loin : **Jeu Balle au capitaine** (jeu qui nécessite un apprentissage plus approfondi)

Cycle visé :	Cycle 2 (CP/CE1)
Durée :	15 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • Craie, languettes voire coupelles pour matérialiser les zones des capitaines et les camps. • 2 lots de chasubles pour identifier les joueurs de chaque équipe. • 1 petit ballon souple ou 1 grosse balle en mousse.
Règles du jeu :	<p><u>Nombre de joueurs</u> : 2 équipes (6 à 8 joueurs par équipe).</p> <p><u>Terrain</u> : 25 m x 10 m environ.</p> <p><u>But du jeu</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour l'équipe en possession du ballon : faire progresser le ballon jusqu'à son capitaine. • Pour l'équipe adverse : empêcher l'équipe adverse de transmettre le ballon à son capitaine / récupérer le ballon. <p><u>Avant de jouer</u> :</p> <p>Constituer 2 équipes de même nombre de joueurs (par équipe : 6 à 8 joueurs). Chaque équipe revêt des chasubles. Tirage au sort pour savoir qui débutera avec le ballon. Chaque équipe se positionne ensuite dans un camp. Dans chaque équipe, désigner un capitaine qui va se positionner dans la zone du capitaine, derrière le camp adverse.</p> <p><u>Déroulement du jeu</u> :</p> <p>Au signal de début de jeu, donné par le meneur, le porteur du ballon, 1 pied sur la ligne centrale, effectue une passe à la main, avec ou sans rebond, à l'un de ses partenaires, situé à côté de lui. L'équipe en possession du ballon doit se déplacer vers son capitaine, en se faisant des passes, afin de la lui transmettre. Le capitaine doit réceptionner le ballon de volée (= réception du ballon avant qu'il ait rebondi au sol), dans sa zone, pour que son équipe marque 1 point.</p> <p>Le porteur du ballon ne peut pas se déplacer, ballon en main. Il est interdit de chercher à prendre le ballon des mains d'un joueur. Le capitaine ne peut se déplacer que dans sa zone. Aucun joueur ne peut entrer dans la zone du capitaine ! Une équipe récupère le ballon quand :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'équipe adverse a envoyé le ballon en dehors des limites du terrain. <i>Dans ce cas, il y aura une touche. 1 joueur de l'équipe « non fautive », ballon en main, pose le pied sur la ligne (à l'endroit présumé de la sortie du ballon) puis effectue une passe à l'un de ses partenaires.</i> • 1 de ses joueurs a réussi à intercepter le ballon lors d'une passe ou à le récupérer lorsqu'il était au sol. <i>Aussitôt, à son tour, il cherche à faire une passe à l'un de ses partenaires.</i> • le ballon a rebondi avant que le capitaine n'ait pu le bloquer. <i>Dans ce cas, un joueur de l'équipe adverse le récupère et effectue une passe à un partenaire, juste devant la zone du capitaine.</i> • le capitaine adverse a bloqué, de volée, le ballon passé par un de ses partenaires. <i>Alors, chaque équipe repart dans son camp. Au signal, l'équipe qui a vu l'autre équipe marquer 1 point engage.</i> <p>L'équipe qui a le plus de points à la fin du temps de jeu (manche de 5 minutes environ) remporte la manche. Faire une nouvelle manche après avoir recomposé les équipes, si nécessaire.</p>
	<p><u>Conseils</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Pour les joueurs de l'équipe en possession du ballon</u> : se déplacer sur le terrain pour « se démarquer » (= ne plus avoir d'adversaire à proximité), en direction de son capitaine ; ne pas rester « collé au porteur du ballon » ; regarder le porteur du ballon et mettre ses mains en avant du corps pour être prêt à réceptionner le ballon en cas de passe. • <u>Pour les joueurs de l'équipe adverse</u> : être en mouvement ; « marquer » les joueurs de l'équipe adverse (= « suivre un adversaire comme son ombre » pour tenter d'intercepter le ballon lors d'une passe) ; se positionner entre l'équipe adverse et la zone du capitaine adverse.

Membres du **Groupe de Recherche en EPS (GREPS 22)**
qui ont participé à l'élaboration de ce document

Enseignants en cycle 1 :

Françoise MERDRIGNAC (ST AARON)

Fabienne ROUXEL (LAMBALLE)



Enseignants en cycle 2 :

Aurélie INGOAT (ST TRIMOEL)

Marie-Laure RENAULT (ERQUY)

Agnès TOUBLANC (ST ALBAN)

Jean-Pascal BOSSARD (PLERIN Notre Dame)



Enseignants en cycle 3 :

Céline LORVELLEC (ST BRANDAN)

Isabelle POILVET (LANDEHEN)

Anne-Catherine GOMET (QUESOY)

Cyrille BEUREL (COETMIEUX)

David LE GALLIOT (PLAINE-HAUTE)

Emilie ABIVEN (PLOUAGAT)

Yann PASCO (ST BARNABE)

Julien LE GUILCHER (ST BRIEUC La Providence)



Mathieu BREGER (Animateur sportif – UGSEL 22)

Thibaut LE BOLLOCH (Animateur du GREPS 22 ; Personne ressource en EPS – DDEC/UGSEL 22)