

Proposition de jeux de balle et ballon au cycle 1



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 2, les membres du Groupe de Recherche ont élaboré un outil similaire.

Compétences abordées au travers des ateliers proposés

Compétences issues des programmes de 2008 :

✓ Devenir élève :

- Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune.
- Ecouter, aider, coopérer ; demander de l'aide.
- Eprouver de la confiance en soi ; contrôler ses émotions.
- Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires.
- Dire ce qu'il (l'élève) apprend.

✓ Agir et s'exprimer avec son corps :

- Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.
- Se repérer et se déplacer dans l'espace.
- Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.
- Décrire ou représenter un parcours simple.

Compétences issues d'un document d'accompagnement (programmes de 2002) :

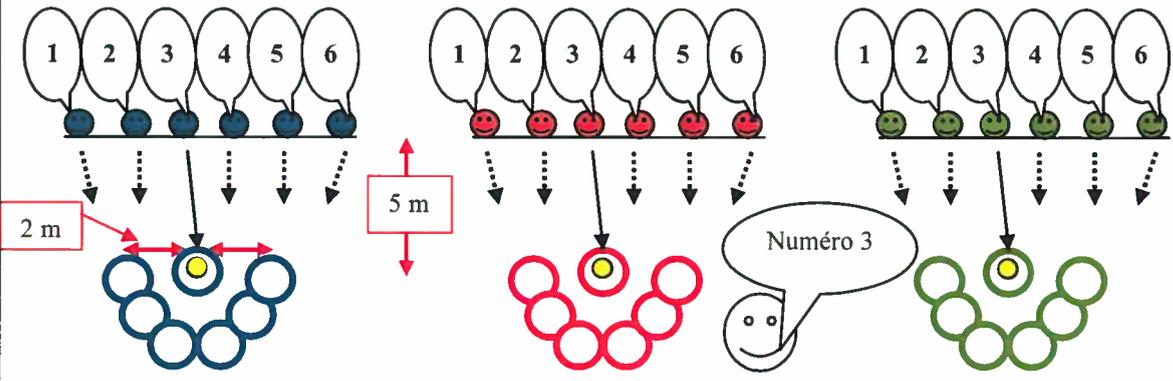
Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer et réceptionner (des objets, des balles).

- Viser une cible individuellement ou en équipe.
- Transporter des objets en différenciant les territoires.
- Courir avec un objet en évitant le défenseur.
- Coopérer avec son équipe pour transporter ou lancer des objets.

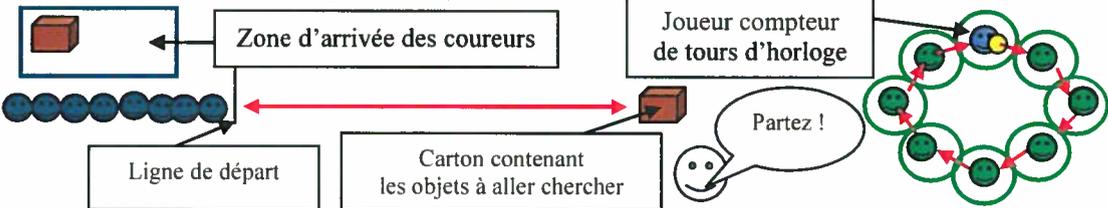
Jeu Le tour du monde

Cycle visé :	Cycle 1 (PS)
Durée :	10 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • Par équipe : 1 ballon. • Par équipe : 1 corde pour matérialiser la ligne de départ. • Par équipe : 1 cerceau par joueur + 1 coupelle (sur laquelle le ballon est posé). • Par équipe : 1 foulard de couleur (ou autre signe distinctif) par joueur.
Règles du jeu :	<p><u>Nombre de joueurs</u> : 2 à 3 équipes (par équipe : 6 joueurs au maximum).</p> <p><u>Terrain</u> : 15 m x 10 m environ.</p> <p><u>But du jeu</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réagir à un signal. • Accepter de jouer collectivement. • Donner/recevoir le ballon, de main à main. <p><u>Avant de jouer</u> :</p> <p>Constituer 2 à 3 équipes (par équipe : 6 joueurs au maximum). Chaque joueur d'une même équipe se positionne dans un cerceau de son équipe. Un signe distinctif (ex : foulard de couleur) permet d'identifier chacun des joueurs d'une même équipe. Pour chacune des équipes, l'enseignant veillera à utiliser les mêmes couleurs de foulards.</p> <p>Les cerceaux sont disposés en cercle. Un ballon est positionné sur une coupelle, au centre du cercle.</p> <p><u>Déroulement du jeu</u> :</p> <p>Lancement du jeu : l'enseignant nomme une couleur. Aussitôt, dans chaque équipe, le joueur porteur du foulard de la couleur nommée va chercher le ballon et revient dans son cerceau, le plus rapidement possible. Puis, il le donne de main à main à un de ses voisins qui transmet lui aussi le ballon à son voisin.</p> <p>Dès que le porteur du ballon a transmis le ballon, il s'assoit dans son cerceau.</p> <p>Si le ballon tombe par terre, le joueur qui ne l'a pas réceptionné va le récupérer et le transmet à son voisin une fois qu'il est de nouveau dans son cerceau.</p> <p>L'équipe qui, la première, voit tous ses joueurs assis dans un cerceau et crier « stop » est déclarée gagnante.</p> <div style="text-align: center;"> </div>

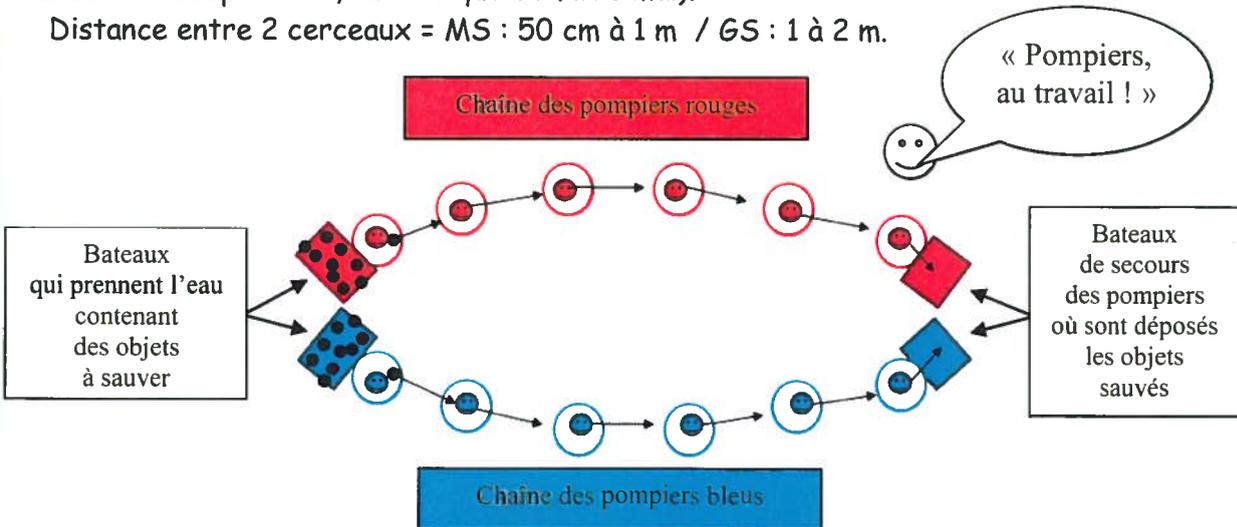
Jeu Le tour du monde

Cycle visé :	Cycle 1 (MS/GS)
Durée :	10 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • Par équipe : 1 ballon. • Par équipe : 1 corde pour matérialiser la ligne de départ. • Par équipe : 1 cerceau par joueur + 1 autre cerceau (où se trouve le ballon).
Règles du jeu :	<p><u>Nombre de joueurs</u> : 2 à 3 équipes (par équipe : 6 joueurs au maximum).</p> <p><u>Terrain</u> : 15 m x 10 m environ.</p> <p><u>But du jeu</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réagir à un signal. • Accepter de jouer collectivement. • Faire des passes (développer l'adresse et la coordination). <p><u>Avant de jouer</u> :</p> <p>Constituer 2 à 3 équipes (par équipe : 6 joueurs au maximum). Tous les joueurs se positionnent derrière la ligne de départ de leur équipe (matérialisée par une corde), les uns à côté des autres. Dans chaque équipe, l'enseignant attribue un numéro (ou un nom de pays) à chaque joueur. Pour chacune des équipes, l'enseignant veillera à utiliser les mêmes numéros (ou les mêmes noms de pays). Les cerceaux sont disposés en arc de cercle, à 5 m de la ligne de départ. Un ballon est placé au centre.</p>
	<p><u>Déroulement du jeu</u> :</p> <p>Lancement du jeu : l'enseignant nomme un nombre (ou un pays), à haute voix. Aussitôt, dans chaque équipe, le joueur concerné va se positionner dans le cerceau où se trouve le ballon. Pendant ce temps les autres joueurs de l'équipe viennent se placer indifféremment dans les autres cerceaux, positionnés en arc de cercle. Il ne peut y avoir qu'1 joueur dans chaque cerceau. A l'aide des mains, le joueur nommé (= le lanceur) fait une passe à un partenaire qui doit réceptionner le ballon et le lui relancer, également à la main. Dès lors, le partenaire du lanceur s'assoie dans son cerceau. Le lanceur fait de même avec ses autres partenaires, jusqu'à ce qu'ils soient tous assis dans leur cerceau.</p> <p>Si le ballon n'est pas réceptionné, le joueur qui ne l'a pas réceptionné va le récupérer et le relance une fois qu'il est de nouveau dans son cerceau.</p> <p>Dès que tous les partenaires du lanceur sont assis dans leur cerceau, ce dernier va s'asseoir dans le cerceau libre, le plus rapidement possible, et crie « stop ».</p> <p>L'équipe qui, la première, voit tous ses joueurs (lanceur et partenaires du lanceur) assis dans un cerceau et crier « stop » est déclarée gagnante.</p> 
Evolutions possibles :	<ul style="list-style-type: none"> • 1 rebond au sol avant de réceptionner le ballon • varier les ballons (taille et type)

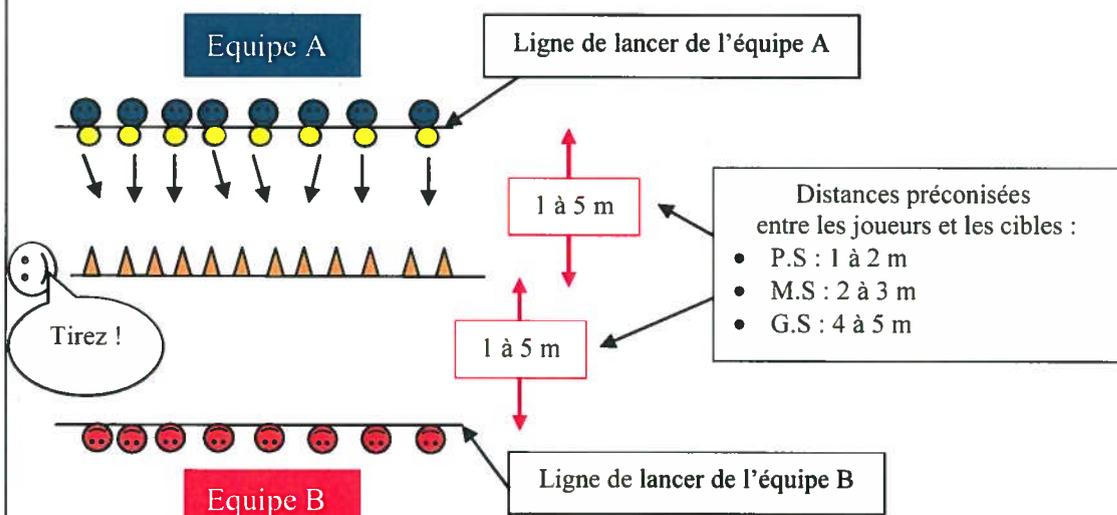
Jeu L'horloge

Cycle visé :	Cycle 1 (PS/MS/GS)
Durée :	10 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon pour l'horloge • 1 chasuble ou 1 casquette pour identifier le joueur « compteur de tours d'horloge » • Objets transportables : sacs de graines ou anneaux (1 par coureur) • 2 cartons (1 qui contient les objets en début de jeu ; 1 dans la zone d'arrivée) • Cerceaux pour matérialiser l'emplacement des enfants de l'horloge (1 par joueur) • 1 languette pour matérialiser la ligne de départ pour les coureurs • 8 coupelles pour matérialiser la zone d'arrivée • 1 ardoise, 1 crayon et 1 chiffon pour aider au comptage du nombre de tours d'horloge
Règles du jeu :	<p><u>Nombre de joueurs</u> : 2 équipes de même nombre de joueurs (par équipe : 8 joueurs au maximum).</p> <p><u>Terrain</u> : 2 espaces de jeu à prévoir (1 pour l'horloge et 1 pour la course).</p> <p><u>But du jeu</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ pour Les joueurs de l'horloge : faire un maximum de tours en se passant le ballon. ➢ pour les coureurs : aller chercher un objet et le rapporter le plus vite possible dans la zone. <p><u>Avant de jouer</u> : constituer 2 équipes (par équipe : 8 joueurs au maximum).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les joueurs d'1 équipe se placent en file indienne derrière la ligne de départ : c'est l'équipe de coureurs. • Les joueurs de l'autre équipe se placent en cercle, chacun dans un cerceau : c'est l'horloge. Désigner un compteur (en PS : c'est l'adulte qui compte le nombre de tours ; en MS/GS : c'est un enfant, qui dispose d'une ardoise à ses pieds) qui revêt une casquette ou une chasuble et prend le ballon dans ses mains. <p><u>Déroulement du jeu</u> : au signal de début de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ au niveau de l'horloge, le compteur transmet le ballon, à la main, à son(sa) voisin(e) de gauche, qui en fait autant ... (déplacement du ballon dans le sens des aiguilles d'une montre) afin que le ballon fasse le plus de tours possibles d'horloge. Si le ballon tombe au sol, l'enfant qui l'a fait tomber va le chercher. Ensuite il se replace dans son cerceau et le transmet à son(sa) voisin(e). A chaque fois que le ballon revient au compteur, celui-ci annonce à haute-voix le nombre de tours effectués puis, une fois le ballon transmis, fait un trait sur l'ardoise (correspondant au dernier tour effectué). ➢ dans l'autre équipe, le 1^{er} coureur part chercher un objet contenu dans le carton, le plus rapidement possible, le ramène au point de départ et tape dans la main du 2^{ème} coureur, qui part à son tour effectuer le même enchaînement d'actions ... Pendant ce temps le 1^{er} coureur va s'asseoir dans la zone d'arrivée après avoir déposé son objet dans le carton prévu à cet effet. Tous les coureurs doivent effectuer le même enchaînement d'actions que le 1^{er} coureur, à tour de rôle. <p>La partie s'arrête quand tous les coureurs ont effectué 1 fois l'enchaînement d'actions et se sont assis dans la zone d'arrivée (Si 1 équipe a 1 joueur de moins : le 1^{er} coureur effectuera 2 passages, non consécutifs). L'enseignant crie alors « stop ». Le compteur annonce le nombre de tours d'horloge complets, effectués par le ballon.</p> <p>2^{ème} manche : on inverse les rôles. A l'issue de celle-ci, l'équipe qui a effectué le plus de tours d'horloge est déclarée gagnante. En cas d'égalité, les 2 équipes sont déclarées gagnantes.</p> <p><u>Variation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ <u>P.S</u> : passes du ballon de main à main (les cerceaux sont collés les uns aux autres). Distance entre la ligne de départ et le carton contenant les objets = 3 à 4 m. ➢ <u>MS/GS</u> : passes avec lancer/réception du ballon (les cerceaux sont espacés d'1 m). Distance entre la ligne de départ et le carton contenant les objets = 5 à 6 m. 

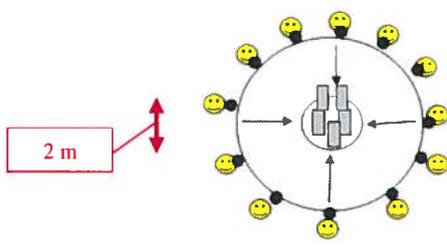
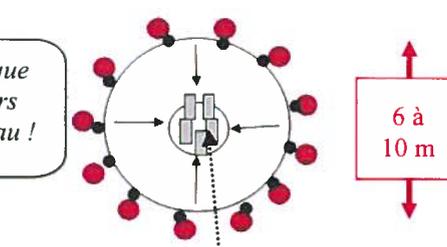
Jeu La chaîne des pompiers

Cycle visé :	Cycle 1 (PS/MS/GS)
Durée :	10 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • 4 contenants (ex : cartons, caisses) pour matérialiser les bateaux. • Objets divers (ex : balles, sacs de graines) à transporter d'1 bateau à l'autre (environ 10 par équipe). • Cerceaux (1 par joueur).
Règles du jeu :	<p><u>Nombre de joueurs</u> : 2 équipes de même nombre de joueurs (au maximum : 6 par équipe).</p> <p><u>Terrain</u> : 15 m x 10 m environ.</p> <p><u>But du jeu</u> : faire une chaîne pour déplacer des objets, le plus vite possible, d'un bateau qui prend l'eau à un bateau de secours de pompiers.</p> <p><u>Avant de jouer</u> : Constituer 2 équipes de pompiers (par équipe : 6 joueurs, au maximum). Chaque équipe dispose de 2 contenants : 1 rempli d'objets (c'est le bateau qui prend l'eau) / 1 vide (c'est le bateau de secours des pompiers). Chaque pompier se place dans un cerceau de sa chaîne de pompiers. Il ne peut y avoir 2 pompiers dans un même cerceau !</p> <p><u>Déroulement du jeu</u> : Au signal de début de jeu, donné par le meneur du jeu, dans chaque équipe, le joueur en bout de chaîne, à côté du <i>bateau qui prend l'eau</i>, prend à la main un 1^{er} objet (dans le contenant matérialisant le bateau qui commence à couler) et effectue une passe, à la main, à son(sa) voisin(e) qui en fait autant. Dès que ce 1^{er} objet a été déposé dans <i>le bateau de secours des pompiers</i> (matérialisé lui aussi par un contenant), les joueurs de la chaîne crient « sauvé ». C'est le signal qui permet au joueur à l'autre bout de la chaîne de prendre un 2^{ème} objet. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'objets à sauver dans <i>le bateau qui coule</i>. Si un objet tombe, il est perdu (<i>il est tombé dans la mer !</i>). A l'issue de la manche, l'équipe gagnante sera celle qui aura déposé le plus d'objets dans son <i>bateau de secours</i>. Si les 2 équipes y ont déposé le même nombre d'objets, l'équipe qui aura terminé la 1^{ère} sera déclarée gagnante de la manche. Faire une 2^{nde} manche, une fois que chaque pompier aura changé de place sur la chaîne (ceux en fin de chaîne viennent en début de chaîne et vice versa).</p> <p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>P.S</u> : transmission des objets de main à main (les cerceaux sont collés les uns aux autres) ➤ <u>MS/GS</u> : passes avec lancer/réception des objets (choisir des objets qui peuvent être lancés et réceptionnés, sans risque de faire mal). <p>Distance entre 2 cerceaux = MS : 50 cm à 1 m / GS : 1 à 2 m.</p> 

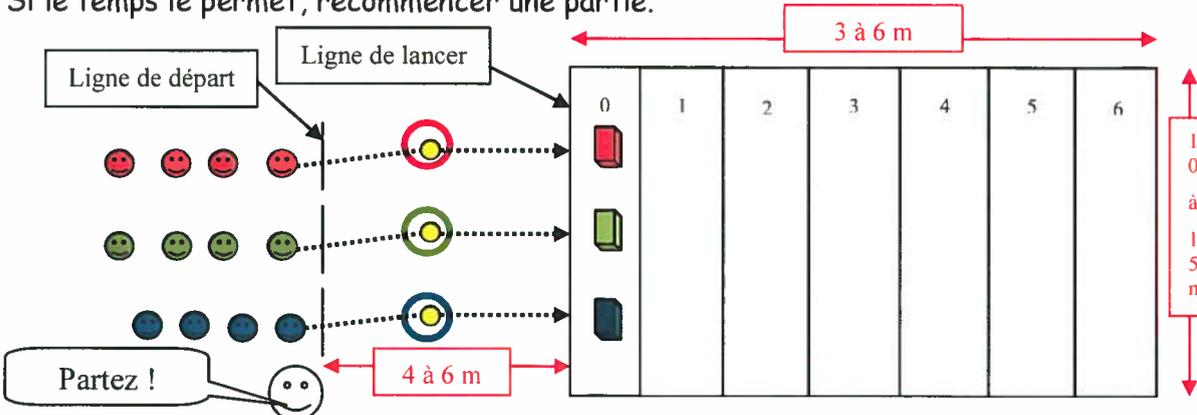
Jeu Tir aux quilles

Cycle visé :	Cycle 1 (PS/MS/GS)
Durée :	10 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon pour 2 joueurs ; • environ 12 plots (ou objets lestés) pour matérialiser les quilles ; • des languettes pour matérialiser les 3 lignes au sol (ligne sur laquelle les quilles sont posées ; lignes de lancer : de l'équipe A ; de l'équipe B).
Règles du jeu :	<p>Nombre de joueurs : 2 équipes (par équipe : 4 à 8 joueurs).</p> <p>Terrain : 10 m x 8 m environ ; surface plane.</p> <p>But du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réagir à un signal. • Tirer au pied dans le ballon pour faire tomber les quilles. <p>Avant de jouer : Constituer 2 équipes de 4 à 8 joueurs. Tous les joueurs d'une même équipe se positionnent derrière une des 2 lignes de tir, les uns à côté des autres. Fournir un ballon à chaque joueur de l'équipe qui tire la première (équipe A sur le schéma ci-dessous).</p> <p>Déroulement du jeu : Lancement du jeu : au signal « Tirez » du meneur de jeu, tous les joueurs de l'équipe A tirent au pied dans le ballon situé devant eux (sans prise d'élan) pour faire tomber un maximum de quilles. Ensuite, accompagnés du meneur de jeu, les joueurs de l'équipe A comptent le nombre de quilles renversées.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Au signal « Allez récupérer les ballons », chaque joueur de l'équipe B va récupérer 1 ballon puis se positionne derrière sa ligne de tir et attend le signal pour tirer, à son tour. • Pendant ce temps, au signal « Allez remettre debout les quilles », 2 ou 3 joueurs de l'équipe A, désignés par le meneur de jeu, vont relever les quilles. <p>Au signal « Tirez », tout comme les joueurs de l'équipe A, les joueurs de l'équipe B tirent en direction des cibles ... Lorsque les 2 équipes ont tiré, on compare les scores. L'équipe ayant fait tomber le plus grand nombre de quilles remporte la manche.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>Conseil - GS : contacter le ballon de l'intérieur du pied permet d'être plus précis.</p> </div> 	 <p style="text-align: center;">Distances préconisées entre les joueurs et les cibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • P.S : 1 à 2 m • M.S : 2 à 3 m • G.S : 4 à 5 m
Conseil pour les GS :	frapper le ballon de l'intérieur du pied (voir dessin ci-contre).
Evolutions possibles :	<ul style="list-style-type: none"> • varier les tailles de ballons • varier les tirs (ex : taper en « manchette volley » : debout, jambes écartées)

Jeu Abattre les tours du château

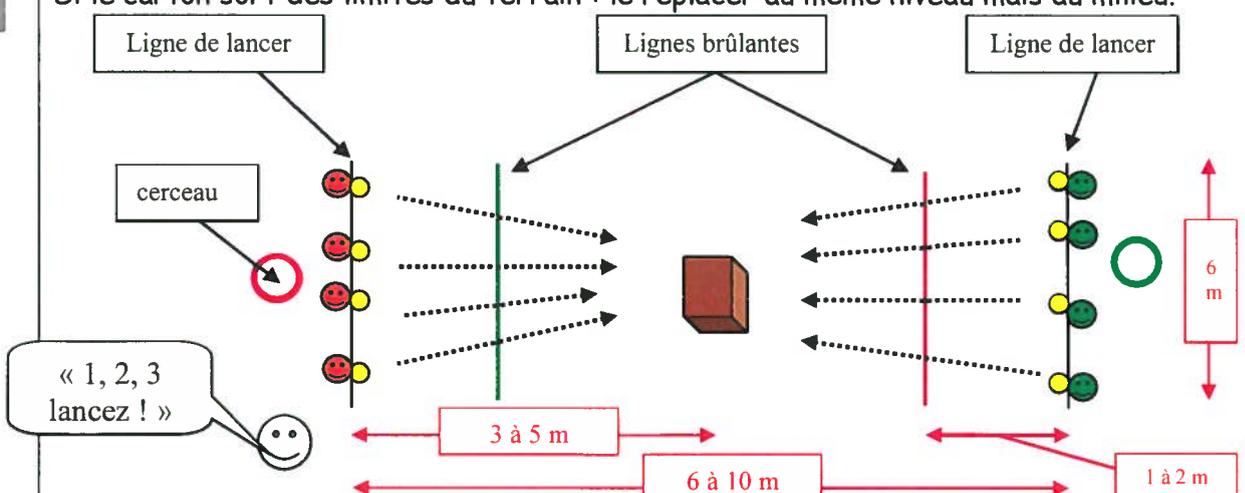
Cycle visé :	Cycle 1 (PS/MS/GS)
Durée :	10 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • Craie, languettes voire coupelles pour matérialiser les 4 cercles. • 20 boîtes métalliques (type boîtes de balles de tennis) pour matérialiser les tours. • des petits ballons souples ou des balles de tennis (1 par joueur).
Règles du jeu :	<p><u>Nombre de joueurs</u> : 2 équipes (8 à 12 joueurs par équipe).</p> <p><u>Terrain</u> : 35 m x 20 m environ.</p> <p><u>But du jeu</u> : lancer les balles sur les tours du château pour les abattre.</p> <p><u>Avant de jouer</u> : 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 est matérialisé (3 à 5 m de rayon). 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><u>Déroulement du jeu</u> : Au signal de début de jeu, donné par le meneur du jeu, dans chaque équipe, les joueurs essaient d'abattre un maximum de tours du château en faisant rouler leurs ballons dans leur direction (voir photos ci-contre pour la position de lancer). Chaque joueur dispose d'1 ballon. Quand tous les joueurs ont lancé leur ballon, 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. Faire plusieurs manches. A l'issue du temps de jeu, l'équipe gagnante sera celle qui aura cumulé le plus de points.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p style="background-color: yellow; padding: 5px; border: 1px solid black;">Aire de jeu de l'équipe jaune</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p style="background-color: red; color: white; padding: 5px; border: 1px solid black;">Aire de jeu de l'équipe rouge</p>  </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <p>A l'attaque des tours du château !</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">Tours espacées les unes des autres, sur le pourtour du cercle</p> </div>
	<p><u>Important</u> : annoncer une limite de temps pour lancer (ex : 1 minute).</p> <p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ <u>P.S</u> : dimensions du grand cercle (3 m de rayon). ➢ <u>MS/GS</u> : dimensions du grand cercle (4 à 5 m de rayon).

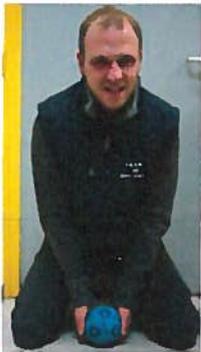
Jeu Carton ascenseur

Cycle visé :	Cycle 1 (PS/MS/GS)
Durée :	10 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> Par équipe : 1 ballon / 1 carton (avec 1 feuille de la couleur de l'équipe scotchée dessus) / 1 cerceau / 1 languette (pour la zone de départ) ; 1 craie pour réaliser le marquage au sol de la zone « ascenseur », identique pour les 2 ou 3 équipes.
Règles du jeu :	<p>Nombre de joueurs : 2 à 3 équipes (par équipe : 6 joueurs au maximum).</p> <p>Terrain : 15 m x 15 m environ, sur surface roulante.</p> <p>But du jeu : faire rouler un ballon pour faire avancer le carton de son équipe sur la zone « ascenseur ».</p> <p>Avant de jouer : Constituer 2 à 3 équipes (par équipe : 6 joueurs au maximum). Tous les joueurs se positionnent derrière la ligne de départ de leur équipe (matérialisée par une languette), les uns derrière les autres. Le ballon de chacune des équipes est placé dans le cerceau de l'équipe. Le carton de chacune des équipes est positionné dans la zone « ascenseur » zéro (0).</p> <p>Déroulement du jeu : Lancement du jeu : l'enseignant donne le signal de début de jeu (signal sonore). Le 1^{er} joueur de chaque équipe va récupérer son ballon (à la main), le plus rapidement possible, pour se placer derrière la zone « ascenseur » zéro (<i>voir posture de lancer sur les photos ci-contre</i>). Puis, il fait rouler son ballon en direction du carton dans le but de le faire monter dans la zone « ascenseur ». Quelque soit le résultat du lancer, le joueur récupère le ballon et le dépose dans le cerceau de son équipe. Enfin, il vient taper dans la main du 2^{ème} joueur de son équipe, qui part à son tour (le 1^{er} joueur s'assoit) ... Si le carton sort de la zone « ascenseur », l'enseignant le replace dans la zone où il se trouvait avant de sortir. Pendant ce temps, après avoir replacé le ballon dans le cerceau de son équipe, le joueur vient taper dans la main du joueur suivant. Le jeu s'arrête quand :</p> <ul style="list-style-type: none"> tous les joueurs de l'équipe seront passés (et assis derrière la ligne de départ). L'équipe gagnante est celle dont le carton a atteint l'étage le plus élevé, dans la zone « ascenseur » (si le carton est à cheval sur 2 étages : comptabiliser l'étage le plus élevé). le carton d'une équipe a atteint le 6^{ème} étage de la zone « ascenseur ». Cette équipe est désignée vainqueur. <p>Si le temps le permet, recommencer une partie.</p> 
Evolutions possibles :	<ul style="list-style-type: none"> Varier les ballons (taille et type). Augmenter/diminuer le nombre d'étages de la zone « ascenseur ».

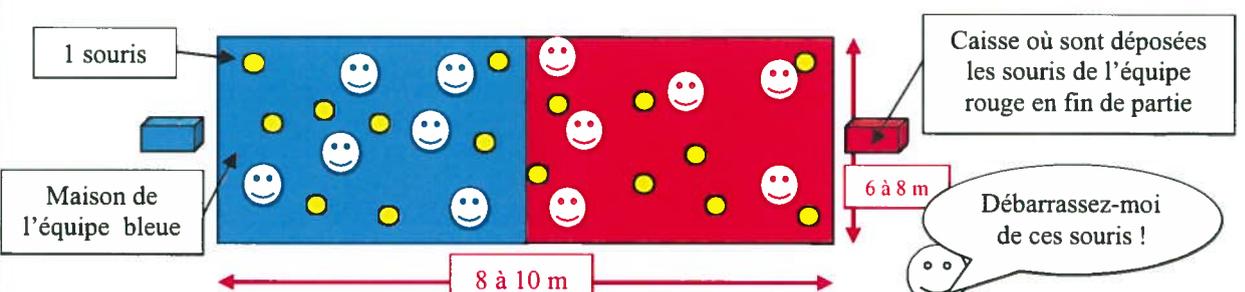


Jeu Carton baladeur

Cycle visé :	Cycle 1 (PS/MS/GS)
Durée :	10 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • 1 balle de tennis (ou petit ballon) par joueur. • 1 carton léger, bien fermé, assez volumineux. • 2 cerceaux (1 par équipe) où sont déposées les balles en début et en fin de jeu. • 1 craie pour réaliser les 2 lignes de lancer et les lignes « brûlantes ».
Règles du jeu :	<p><u>Nombre de joueurs</u> : 2 équipes (par équipe : 6 joueurs au maximum).</p> <p><u>Terrain</u> : 6 m x 8 m environ, sur surface roulante.</p> <p><u>But du jeu</u> : faire rouler un ballon pour faire avancer le carton vers la ligne brûlante.</p> <p><u>Avant de jouer</u> :</p> <p>Constituer 2 équipes (par équipe : 6 joueurs au maximum).</p> <p>Le carton est positionné au centre du terrain. Chaque joueur prend une balle dans le cerceau de son équipe. Tous les joueurs d'une même équipe se positionnent derrière la ligne de lancer de leur équipe (voir photos ci-contre pour la position de lancer), les uns à côté des autres, face aux joueurs de l'équipe adverse.</p> <p><u>Déroulement du jeu</u> :</p> <p>Lancement du jeu : l'enseignant donne le signal de lancer à haute voix : « 1, 2, 3, lancez ». Aussitôt, tous les joueurs font rouler leur balle en direction du carton dans le but de le faire avancer jusqu'à la ligne brûlante de l'équipe adverse.</p> <p>Une fois toutes les balles lancées, l'enseignant autorise les joueurs à aller récupérer une balle en disant « allez chercher une balle, sans toucher le carton ». Puis, ils retournent se placer derrière leur ligne de lancer.</p> <p>Une nouvelle fois l'enseignant donne le signal à haute voix pour un 2nd lancer. Les joueurs effectuent les mêmes actions que lors du 1^{er} lancer...</p> <p>Le jeu s'arrête quand :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le carton a touché la ligne brûlante d'une équipe. L'équipe qui a réussi à déplacer le carton jusqu'à la ligne brûlante est déclarée gagnante. Aussitôt une nouvelle partie redémarre. • 5 lancers ont été effectués. L'équipe gagnante est celle qui a déplacé le carton au plus près de la ligne brûlante adverse. Si le temps le permet, recommencer une partie. <p>Si le carton sort des limites du terrain : le replacer au même niveau mais au milieu.</p> 
Evolutions possibles :	<ul style="list-style-type: none"> • Varier les balles (taille et type). • Augmenter/diminuer la distance entre les lignes de lancer et la position du carton (PS : 3 m / MS : 4 m / GS : 5 m)



Jeu Débarrassez-moi de ces souris

Cycle visé :	Cycle 1 (PS/MS/GS)
Durée :	10 minutes
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> • Des volants de badminton (1 par joueur au minimum) pour matérialiser les souris. • 2 contenants (ex : cartons, caisses) où sont déposés les volants. • Craie, languettes ou coupelles pour matérialiser les maisons.
	<p>Nombre de joueurs : 2 équipes de même nombre de joueurs (6 à 8 par équipe).</p> <p>Terrain : 20 m x 15 m environ.</p> <p>But du jeu : débarrasser la maison de ses souris en les prenant à la main et en les lançant dans la maison adverse.</p> <p>Avant de jouer : Constituer 2 équipes (par équipe : 6 à 8 joueurs). Chaque équipe se positionne dans une maison. Derrière chaque maison, disposer 1 caisse contenant des volants de badminton (<i>ce sont les souris dont il faut se débarrasser</i>). Disposer ensuite les souris aux 4 coins de la maison.</p> <p>Déroulement du jeu : Au signal de début de jeu, donné par le meneur du jeu, les joueurs des 2 équipes prennent les souris, à la main, et cherchent à « faire le ménage » dans leur maison. Les joueurs doivent lancer leurs souris dans la maison adverse. Dès qu'une souris arrive dans sa maison, il faut la ramasser et la lancer, à la main. Les joueurs peuvent se déplacer avec une souris en main. En revanche, ils ne peuvent lancer qu'1 souris à la fois. Au signal sonore de fin de jeu (au bout de 30 secondes), les joueurs s'arrêtent. Ils ne peuvent plus lancer de souris. Chaque équipe dépose, dans sa caisse, toutes les souris contenues dans sa maison (ainsi que celles en dehors qui sont plus proches de celle-ci que de celle des adversaires). Ensuite, aidé par les joueurs (assis autour de la caisse), le meneur compte à haute voix le nombre de souris de chaque équipe.</p> <p>L'équipe qui aura le mieux fait le ménage (= qui aura le moins de souris dans son camp) aura gagné la manche. Elle marquera 1 point. Faire plusieurs manches (les équipes changent de maison après chaque manche (c'est important, surtout à l'extérieur)). L'équipe gagnante sera celle, qui à la fin du temps de jeu, aura le plus de points.</p>
<p>Règles du jeu :</p>  <div data-bbox="47 1646 247 2105" 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>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ P.S/MS : dimensions de chaque maison (4 m (profondeur) x 6 m (largeur)). ➤ GS : dimensions de chaque maison (5 m (profondeur) x 8 m (largeur)). A l'aide de coupelles, matérialiser une rivière entre les 2 maisons (environ 1, 50 m de large). <i>Pour pouvoir franchir la rivière plus facilement, je dois lancer ma souris par dessus l'épaule (cette manière de lancer permet de lancer plus loin ! (voir photo ci-contre). Je peux aller récupérer une souris dans la rivière, par contre je n'ai pas le droit de lancer de souris, quand je suis dedans. Je dois revenir dans ma maison pour pouvoir lancer la souris que j'ai dans les mains.</i> A l'issue du temps de jeu, chaque équipe dépose dans sa caisse toutes les souris contenues dans sa maison (ainsi que celles en dehors et celles dans la rivière, qui sont plus proches de sa maison que de celle des adversaires).

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)