

JEUX de RENVOI

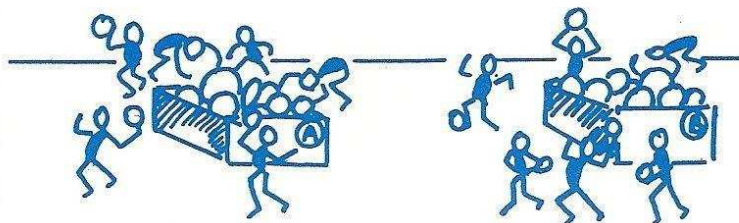
JE VIDE

1

SITUATION : *les déménageurs*

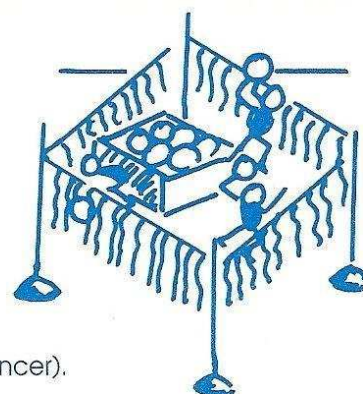
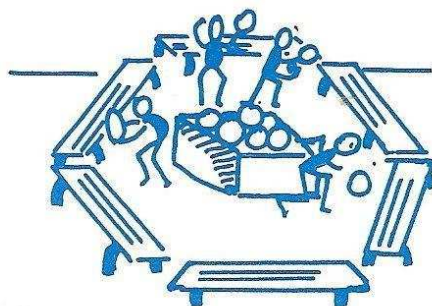
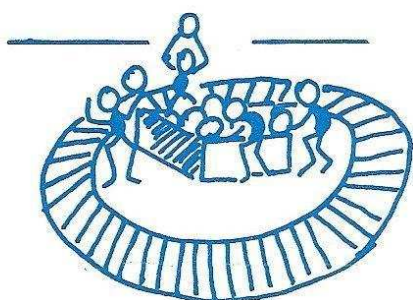
ORGANISATION MATÉRIELLE :

- 4 équipes (A) et (B) jouent ; (C) et (D) gèrent,
- 2 grandes caisses ou grandes poubelles,
- grand nombre de balles, ballons,
- aire de jeu non délimitée mais la prévoir plutôt finie (gymnase, salle polyvalente, cour fermée...)



CONSIGNE : "Au signal, videz les caisses.
L'équipe gagnante est celle qui a vidé sa caisse en premier".

AMÉNAGEMENTS : - Matérialiser au sol une zone interdite autour de la caisse.

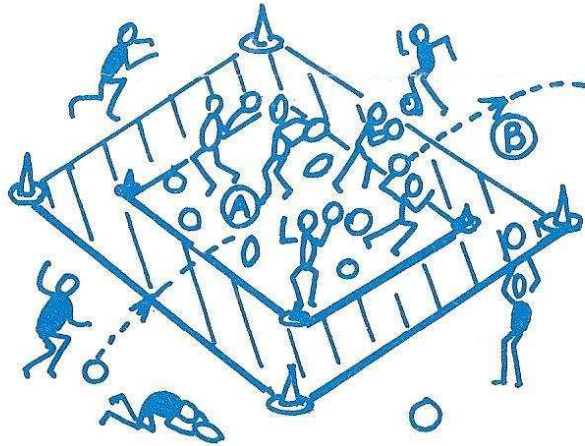


- Éviter les ballons lourds (dangereux) ou trop légers (qui ne se prêtent pas au lancer).

Critères de réussite

ESPACE	TEMPS	HABILETES MOTRICES	AFFECTIF / GROUPE
Je sais où se trouvent mon camp et celui des adversaires. Je sais changer de direction par exemple pour aller marquer.	Je sais me dépêcher. Je sais quand le jeu commence et quand il est terminé.	Je sais ramasser ou attraper un objet qui vole, rebondit, roule ou glisse. Je suis capable de le manipuler et de le transporter sans le perdre. Je sais m'en débarrasser pour marquer en le lançant dans un endroit approprié (espace, cible, partenaire).	Je sais qui joue avec moi (mes partenaires) et j'accepte de jouer avec eux. J'ai envie de l'objet car je n'en ai plus peur. J'accepte de m'en débarrasser. J'accepte le contact avec le sol.

SITUATION : *les bombes incendiaires*



ORGANISATION MATÉRIELLE :

- 3 équipes (A) et (B) jouent ; (C) gère,
- grand nombre de ballons (les "bombes") placés dans le camp (A).
- 1 équipe dans le château (A), l'autre à l'extérieur du fossé (B) à tour de rôle.

CONSIGNE : "Au signal les (A) se débarrassent de toutes leurs bombes ; les (B) les leur renvoient".
Se joue en 2 mn. Comptabiliser le nombre de ballons en (A). Inverser, comparer.

AMÉNAGEMENTS : - largeur différente de la zone
- présence d'obstacles dans la zone (bancs, chaises, cartons).

ÉVOLUTION : les balles brûlantes

Critères de réussite

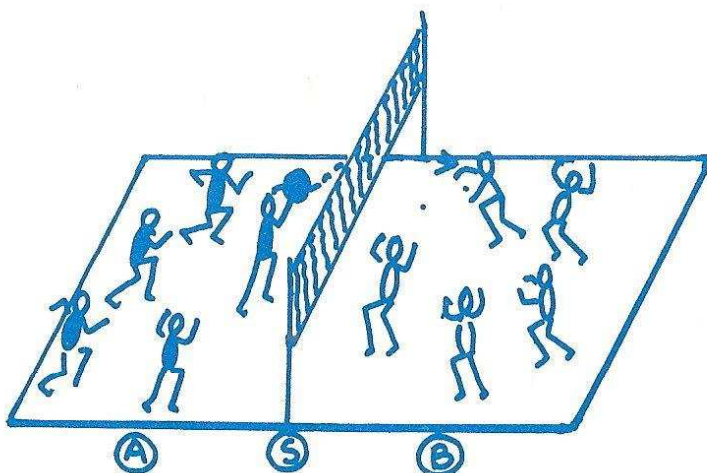
ESPACE	TEMPS	HABILETES MOTRICES	AFFECTIF / GROUPE
Je sais tenir compte de la trajectoire d'un objet ou d'un camarade. Je sais aller dans les espaces vides (me démarquer), accompagner un partenaire (soutenir), contourner les adversaires (déborder) ou aller tout droit (pénétrer).	Je sais accélérer soudainement mon action en dépassant un partenaire ou en débordant un adversaire. Je sais lorsque l'on change de rôle et lorsque l'on change de camp.	Je sais lutter pour m'approprier un objet ou le conserver. Je sais envoyer haut et / ou loin pour éviter un adversaire. Je sais faire une passe à un partenaire qui se déplace. Je sais recevoir un objet en me déplaçant, en sautant.	J'aime attaquer pour marquer et j'accepte de défendre pour empêcher les autres de marquer. J'accepte l'idée d'échec et de réussite du groupe. Je n'ai plus peur de me faire mal à cause de l'autre, du sol, de l'objet. Je m'informe avant d'agir.

JE VIDE ET/OU JE REMPLIS

3

SITUATION : **le tennis-ballon**

ORGANISATION MATÉRIELLE :



- 1 aire de jeu séparée par un obstacle (filet, cartons...),
- 6 équipes de 5 enfants
- 3 terrains,
- 1 ballon par aire de jeu.

CONSIGNE : "Le ballon est brûlant, il faut le relancer dans le camp adverse. 1 pt si l'équipe adverse ne peut pas renvoyer le ballon ou si le ballon est renvoyé hors des limites".
Se joue en X points, au pied ou à la main.

AMÉNAGEMENTS : - le nombre de rebonds autorisés au sol (2, 1, 0),
- le nombre de passes autorisées,
- la séparation (S) : largeur, hauteur différentes.

ÉVOLUTION : le camp ruiné

Critères de réussite

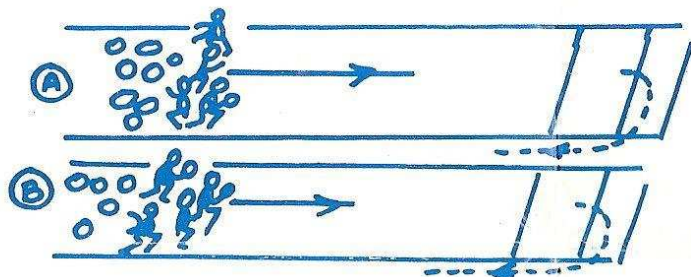
	OBJECTIF VISÉ	
BLOQUER JONGLER DRIBBLER FEINTER ANTICIPER	Acquisition d'une vision périphérique permettant en une fraction de seconde de percevoir, apprécier une situation mouvante, de stocker et analyser les informations pour donner une réponse ajustée à la situation.	CONNAÎTRE SES LIMITES RESPECTER LES AUTRES S'IMPLIQUER CONDUIRE SON EFFORT PROVOQUER LE SURNOMBRE

JEUX de CONTACT

1

JE MARQUE

SITUATION : *les plus rapides*

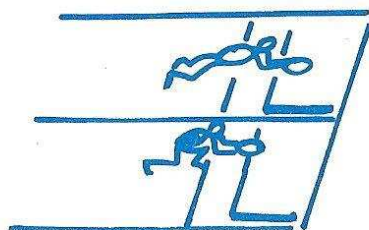


ORGANISATION MATÉRIELLE :

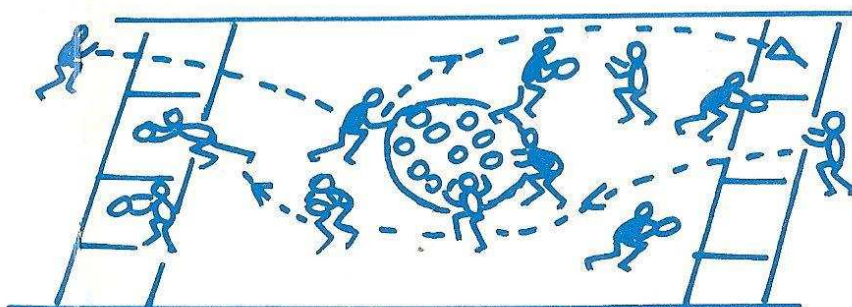
- 4 équipes (A) et (B) jouent ; (C) et (D) gèrent,
- 15 ballons A,
- 15 ballons B,
- 2 tapis ou zones matérialisées.

CONSIGNE : "Au signal, posez les ballons sur le tapis. Ne transportez qu'un ballon à la fois.
L'équipe gagnante est celle qui a posé tous ses ballons sur le tapis".

AMÉNAGEMENT :



ÉVOLUTION :



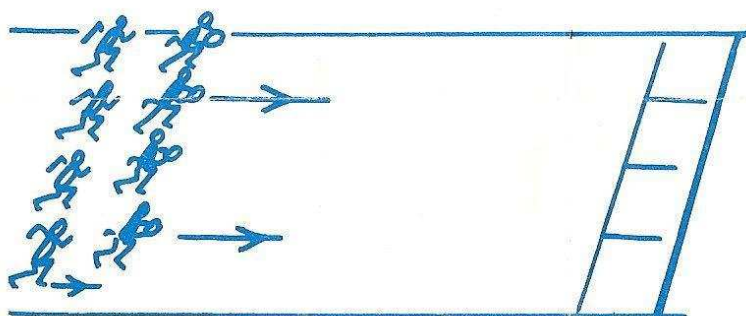
Matérialisez une zone interdite qui oblige à plonger, sauter.

"Portez le maximum de ballons sur son tapis".

Critères de réussite

ESPACE	TEMPS	HABILETES MOTRICES	AFFECTIF / GROUPE
Je sais où se trouvent mon camp et celui des adversaires. Je sais changer de direction par exemple pour aller marquer.	Je sais me dépêcher. Je sais quand le jeu commence et quand il est terminé.	Je sais ramasser ou attraper un objet qui vole, rebondit, roule ou glisse. Je suis capable de le manipuler et de le transporter sans le perdre. Je sais m'en débarrasser pour marquer en le lançant dans un endroit approprié (espace, cible, partenaire).	Je sais qui joue avec moi (mes partenaires) et j'accepte de jouer avec eux. J'ai envie de l'objet car je n'en ai plus peur. J'accepte de m'en débarrasser. J'accepte le contact avec le sol.

SITUATION : **gendarmes et voleurs**



ORGANISATION MATÉRIELLE :

- 4 équipes :
 - Ⓐ et Ⓑ jouent → inverser,
 - Ⓒ et Ⓓ gèrent
- foulards dans la ceinture,
- ballons (1 pour deux),
- tapis ou zones matérialisées,
 - Ⓐ → voleurs
 - Ⓑ → gendarmes.

CONSIGNE : "Au signal, les Ⓐ s'emparent du ballon posé au sol et vont le poser sur le tapis. Les Ⓑ essaient de rattraper les Ⓐ pour leur prendre le foulard". Comptabiliser les prises, inverser, comparer.

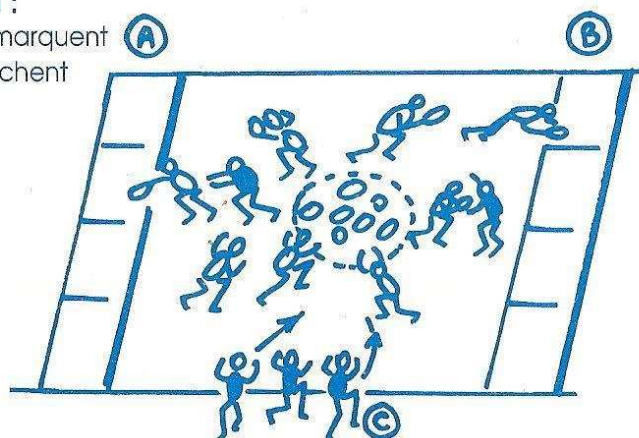
AMÉNAGEMENTS : La prise du foulard peut être remplacée par une tape dans le dos ou une immobilisation (dans ce cas, prise en dessous des épaules).

La place des gendarmes variera : entre les tapis et les voleurs, sur les côtés du terrain.

Le ballon sera tenu, puis posé, puis lancé (de face, de côté, d'en haut...).

ÉVOLUTION :

Les Ⓐ et Ⓑ marquent
Les Ⓒ empêchent

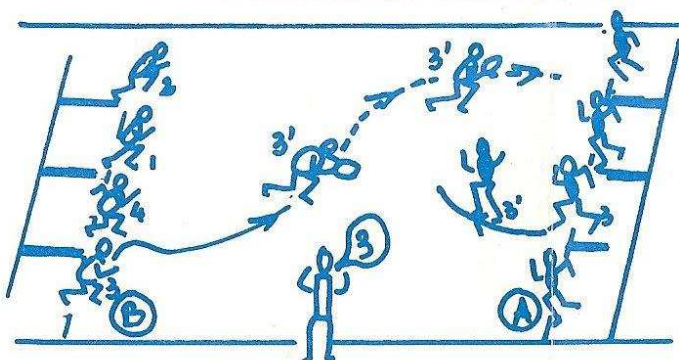


Critères de réussite

ESPACE	TEMPS	HABILETES MOTRICES	AFFECTIF / GROUPE
<p>Je sais tenir compte de la trajectoire d'un objet ou d'un camarade.</p> <p>Je sais aller dans les espaces vides (me démarquer), accompagner un partenaire (soutenir), contourner les adversaires (déborder) ou aller tout droit (pénétrer).</p>	<p>Je sais accélérer soudainement mon action en dépassant un partenaire ou en débordant un adversaire.</p> <p>Je sais lorsque l'on change de rôle et lorsque l'on change de camp.</p>	<p>Je sais lutter pour m'approprier un objet ou le conserver.</p> <p>Je sais envoyer haut et / ou loin pour éviter un adversaire.</p> <p>Je sais faire une passe à un partenaire qui se déplace.</p> <p>Je sais recevoir un objet en me déplaçant, en sautant.</p>	<p>J'aime attaquer pour marquer et j'accepte de défendre pour empêcher les autres de marquer.</p> <p>J'accepte l'idée d'échec et de réussite du groupe.</p> <p>Je n'ai plus peur de me faire mal à cause de l'autre, du sol, de l'objet.</p> <p>Je m'informe avant d'agir.</p>

SITUATION :

le bétet



ORGANISATION MATÉRIELLE :

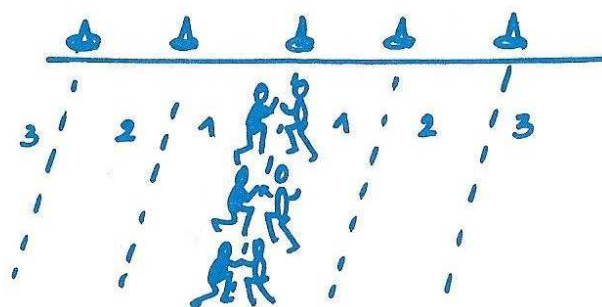
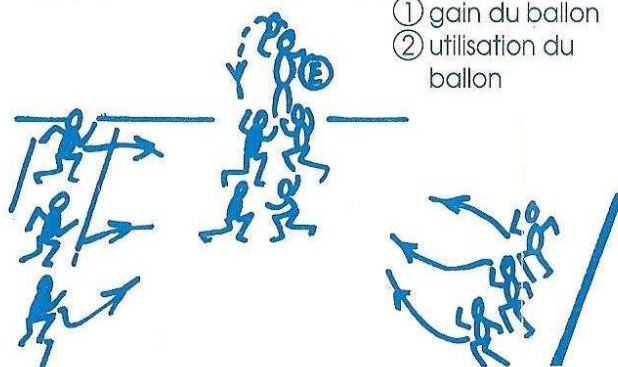
- 3 équipes (A) et (B) jouent (C) gère,
- joueurs numérotés (pour les petits ; foulards, chasubles),
- 1 ballon,
- des tapis,
- 1 foulard par enfant à la ceinture.

CONSIGNE : "A l'appel de son numéro, courir, prendre le ballon et le poser sur le tapis opposé sans perdre sa vie". Comptabiliser les points par équipe.

AMÉNAGEMENT : Appeler plusieurs n° en décalage. Mettre le ballon en jeu de diverses façons (posé, roulé, lancé)

ÉVOLUTION : Dans chaque équipe : rôles différenciés

- ① gain du ballon
- ② utilisation du ballon



On avance pour marquer des points comme au foot-ball américain.

Critères de réussite

	OBJECTIF VISÉ	
BLOQUER JONGLER DRIBBLER FEINTER ANTICIPER	Acquisition d'une vision périphérique permettant en une fraction de seconde de percevoir, apprécier une situation mouvante, de stocker et analyser les informations pour donner une réponse ajustée à la situation.	CONNAÎTRE SES LIMITES RESPECTER LES AUTRES S'IMPLIQUER CONDUIRE SON EFFORT PROVOQUER LE SURNOMBRE

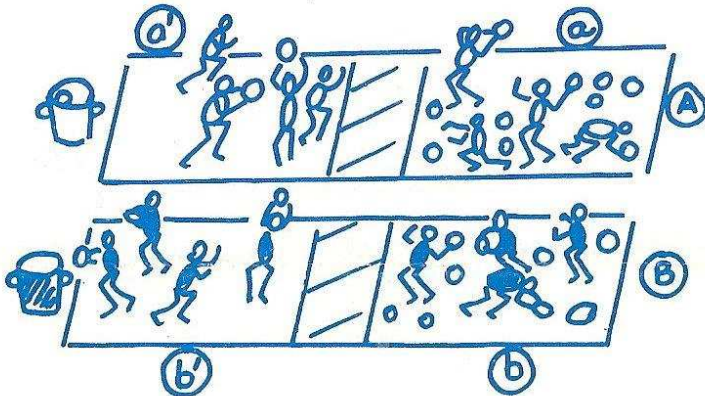
JEUX de DÉMARQUAGE

1

JE LANCE, J'ATTRAPE

SITUATION :

passé à tes copains

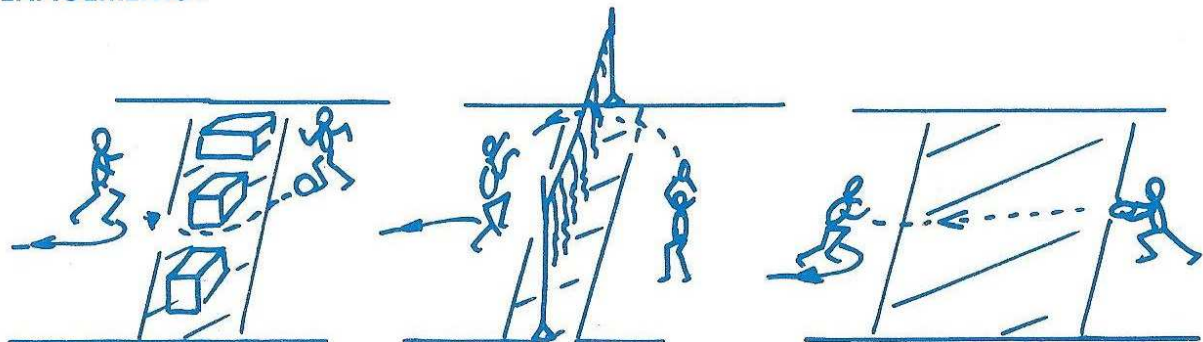


ORGANISATION MATÉRIELLE :

- 2 poubelles (1 rouge, 1 bleue),
- 1 équipe (A) disposée de part et d'autre d'une zone,
- 1 équipe (B) disposée de la même façon. L'équipe (C) gère,
- 15 ballons pour les (a), 15 ballons pour les (b).

CONSIGNE : "Au signal, les (a) envoient les ballons aux (a), les (b) aux (b)".
L'équipe qui a gagné est celle qui a rempli sa poubelle en premier".

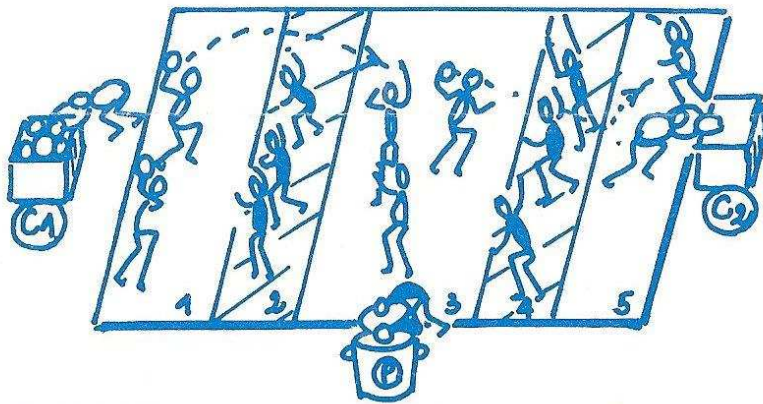
AMÉNAGEMENTS :



Critères de réussite

ESPACE	TEMPS	HABILETES MOTRICES	AFFECTIF / GROUPE
Je sais où se trouvent mon camp et celui des adversaires. Je sais changer de direction par exemple pour aller marquer.	Je sais me dépêcher. Je sais quand le jeu commence et quand il est terminé.	Je sais ramasser ou attraper un objet qui vole, rebondit, roule ou glisse. Je suis capable de le manipuler et de le transporter sans le perdre. Je sais m'en débarrasser pour marquer en le lançant dans un endroit approprié (espace, cible, partenaire).	Je sais qui joue avec moi (mes partenaires) et j'accepte de jouer avec eux. J'ai envie de l'objet car je n'en ai plus peur. J'accepte de m'en débarrasser. J'accepte le contact avec le sol.

SITUATION : *la rivière aux crocodiles*



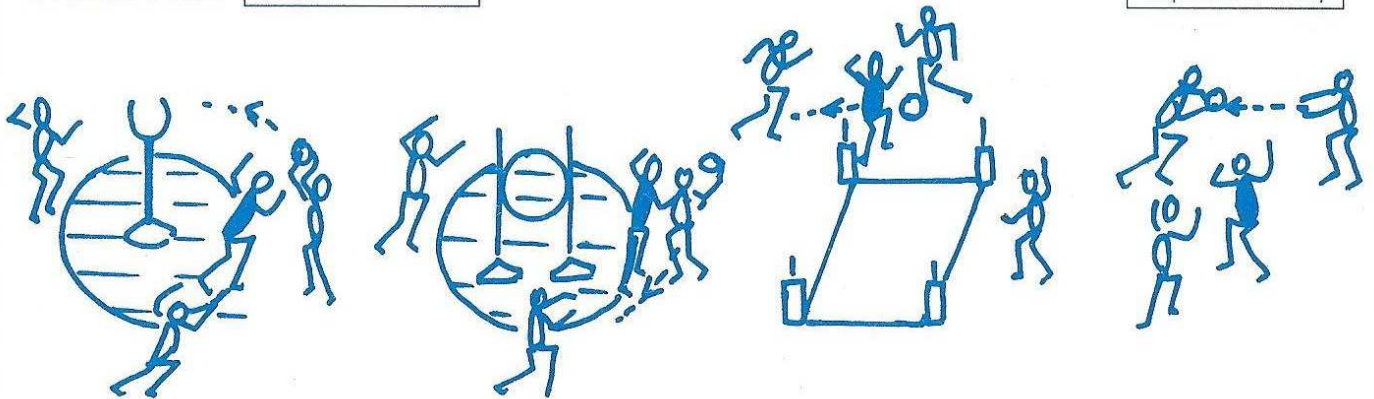
ORGANISATION MATÉRIELLE :

- 10 ballons,
- 2 caisses C₁ et C₂,
- 1 poubelle P,
- 3 équipes (A et B) jouent, C gère,
- 1 terrain divisé en 5 zones,
 ①, ③ et ⑤ → équipe A
 ② et ④ → équipe B

CONSIGNE : " A vide la caisse C₁ afin de remplir la caisse C₂. B intercepte les ballons et les dépose dans la poubelle P ". Comptabiliser, inverser, comparer.

ÉVOLUTIONS : *le ballon château*

la passe à cinq

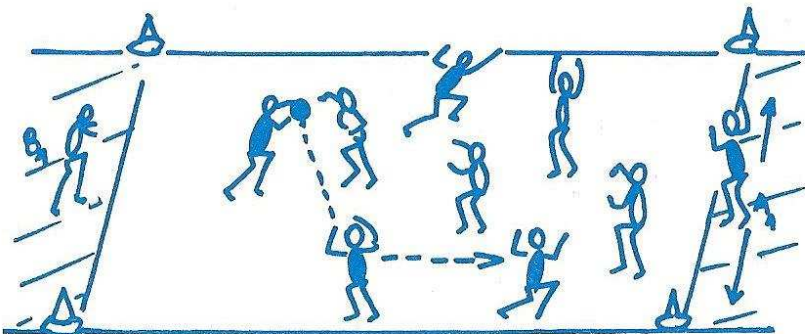


Critères de réussite

ESPACE	TEMPS	HABILETES MOTRICES	AFFECTIF / GROUPE
Je sais tenir compte de la trajectoire d'un objet ou d'un camarade. Je sais aller dans les espaces vides (me démarquer), accompagner un partenaire (soutenir), contourner les adversaires (déborder) ou aller tout droit (pénétrer).	Je sais accélérer soudainement mon action en dépassant un partenaire ou en débordant un adversaire. Je sais lorsque l'on change de rôle et lorsque l'on change de camp.	Je sais lutter pour m'approprier un objet ou le conserver. Je sais envoyer haut et / ou loin pour éviter un adversaire. Je sais faire une passe à un partenaire qui se déplace. Je sais recevoir un objet en me déplaçant, en sautant.	J'aime attaquer pour marquer et j'accepte de défendre pour empêcher les autres de marquer. J'accepte l'idée d'échec et de réussite du groupe. Je n'ai plus peur de me faire mal à cause de l'autre, du sol, de l'objet. Je m'informe avant d'agir.

SITUATION :

le ballon capitaine



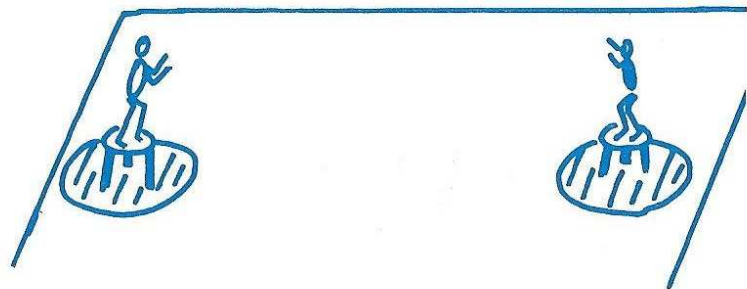
ORGANISATION MATÉRIELLE :

- 3 équipes (A) et (B) jouent ; (C) gère,
- 1 ballon ; 4 plots,
- 1 "capitaine" mobile dans la zone // // // // par équipe A; B; qui sera remplacé régulièrement toutes les X minutes,
- remise en jeu < point : aux plots, sortie : lignes latérales.

CONSIGNE : "L'équipe en possession du ballon essaie de le lancer à son capitaine ; si celui-ci le bloque, l'équipe marque 1 pt. L'autre équipe essaie d'intercepter le ballon". La 1^{ère} équipe à 5 pts a gagné.

ÉVOLUTION : - le ballon-piquet

- le mini-basket
- le hand-ball
- le foot-ball



Idem que le ballon capitaine mais les "capitaines" sont immobiles.

Critères de réussite

	OBJECTIF VISÉ	
BLOQUER JONGLER DRIBBLER FEINTER ANTICIPER	Acquisition d'une vision périphérique permettant en une fraction de seconde de percevoir, apprécier une situation mouvante, de stocker et analyser les informations pour donner une réponse ajustée à la situation.	CONNAÎTRE SES LIMITES RESPECTER LES AUTRES S'IMPLIQUER CONDUIRE SON EFFORT PROVOQUER LE SURNOMBRE

Remarques :

Pour les situations 1, pas de défenseur.

Pour les situations 2, on est attaquant ou défenseur.

Pour les situations 3, on est en alternance attaquant ou défenseur.