

Jeu : Le béret-ballon

Concepteurs : GR. 6 Stagiaires T2 – Années 2008/2009	<u>Compétence(s) spécifique(s) :</u>
	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement
	<u>Objectif(s) pédagogique(s) :</u>
	Développer la coopération entre élèves
Niveau de classe :	Cycle 2 ou 3

Organisation matérielle (matériel, équipes, espace...)

Lieu : N'importe où.

Terrain délimité en 2 parties égales.

Matériel : plots ou lignes au sol pour délimiter le terrain.

2 ballons de volley.

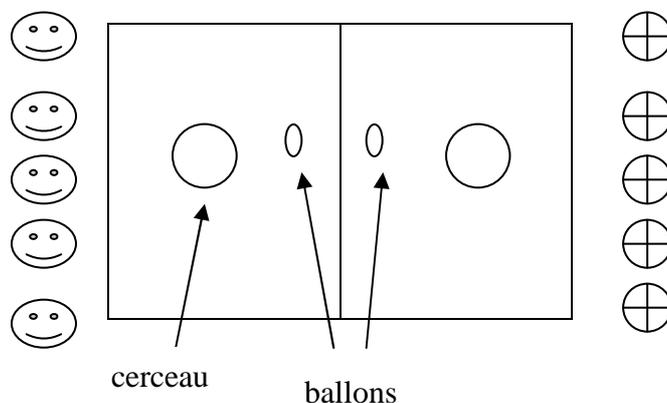
4 cerceaux.

Equipes : 2 équipes (la classe séparée en 2 groupes).

+ 1 meneur de jeu.

Règle(s) de base

- 2 équipes équitables se font face sur les lignes de fond.
- Chaque élève se voit attribuer un numéro avant le début de la partie (de 1 à 12 par exemple si il y a 12 joueurs dans l'équipe.)
- Le meneur appelle un numéro.
- Les 2 joueurs appelés courent attrapés leur ballon et viennent se placer dans le second cerceau de leur camp.
- Les autres joueurs forment un cercle autour de lui.
- L'élève dans le cerceau passe la balle à chacun de ses partenaires qui la lui relance.
- Lorsque le tour est fini il dépose la balle dans le cerceau où il l'a prise.
- Il retourne ensuite dans son camp le plus vite possible.
- Les autres joueurs reviennent derrière la ligne de départ dès qu'ils ont relancé la balle au joueur du milieu.
- Le point est attribué à la première équipe dont tous les joueurs sont revenus derrière la ligne de fond.
- La partie est gagnée par l'équipe qui a réalisé le nombre de points convenus au départ.



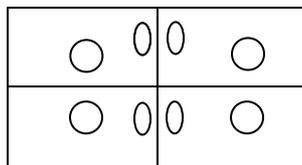
Déroulement

Temps/ Organisation	Situations	Critère de réussite
5 - 10 min	Echauffement : Courir le long du terrain pour prendre conscience des limites du terrain (2 tours en variant les déplacements). Dans une moitié de terrain les élèves sont placés sur la ligne de fond, au signal ils doivent aller toucher la ligne médiane (2 allers-retours)	
5 min	« Passe à 10 » avec un ballon de volley.	Réussir à faire 10 passes sans faire tomber le ballon.
5 min		Réagir vite à un signal. (partir à l'appel du bon N°)
15- 20 min	Phase de jeu : Consigne : Reformulation des consignes du jeu du béret (déjà travaillé au préalable.) Explication des nouvelles consignes. Jouer au béret ballon avec la règle de base.	Lancer et recevoir la balle sans la faire tomber. (adapter son geste au matériel)
5 min	Regroupement : bilan collectif	Courir vite. Arriver le plus rapidement possible au score fixé.

Evolution du jeu (Variante(s) ; variable(s) de progrès)

Pratiquer le béret ballon avec des objets différents : ballons (volley, basket, hand, mousse), balles (tennis, mousses, plastiques), sacs de graines.

Mettre 4 équipes en jeu.



Variante de cycle 1 :

- 4 équipes sont réparties de chaque côté du terrain.
- Les joueurs ne se voient pas attribuer des numéros, mais des couleurs ou des noms d'animaux.
- Le jeu n'est pas mené par un élève.
- 4 objets de la couleur de chaque équipe sont disposés à la place du ballon. Les 2 joueurs appelés doivent prendre un objet de leur propre couleur.
- 4 caisses de la couleur de chaque équipe sont disposées derrière chaque ligne de départ. Les 2 joueurs appelés doivent poser le ballon dans la caisse de leur propre couleur.
- Les joueurs répartis en cercle se passent le ballon de main en main.
- Le joueur placé au centre pose le ballon dans une caisse placée derrière la ligne de départ.
- La partie est gagnée lorsque la caisse est pleine.
- La partie est gagnée lorsque le temps est écoulé.

Variante de cycle 3 :

- Les joueurs répartis en cercle attendent que tout le monde ait échangé le ballon avec le joueur du centre pour revenir à leur camp.

Bilan/évaluation :