

JEUX COLLECTIFS — Cycle 1

SITUATION DE REFERENCE : Les sorciers

Plusieurs terrains de 8x8m, comprenant chacun une prison, avec 1 sorcier contre 5 joueurs. Le sorcier essaie de toucher tous les joueurs. Un joueur touche se rend en prison, d'où il peut être délivré par un partenaire. Changement de rôles quand tous les joueurs sont en prison.

VARIABLES : Si on sort du terrain on va en prison - Des refuges (cerceaux) sur le terrain permettent aux joueurs de se protéger des sorciers - Les joueurs touchés s'assoient dans le terrain au lieu d'aller en prison - Mettre 2 sorciers.

3copines1crpe.wifeo.com

<p>Séance 1 : Différencier les espaces</p>	<p>SA1 : Le filet du pêcheur (PS-MS) La moitié de la classe forme une ronde (le filet). Les autres enfants (les poissons) sont dispersés dans la salle. Ils entrent et sortent du filet pendant qu'on chante une comptine. A la fin de la comptine, le filet baisse les bras. Les poissons doivent sortir au bon moment pour ne pas être emprisonnés.</p>	<p>SA2 : Chacun dans sa maison (PS-MS) Deux zones, au départ les enfants sont chacun dans leur maison, puis le groupe se promène dans l'autre zone et au signal, chacun retourne dans la maison. VARIABLES : Mettre un nombre de maisons inférieur au nombre d'élèves.</p>
<p>Séance 2 : Repérer l'espace libre et le bon moment</p>	<p>SA1 : Chat-souris-fromage (MS-GS) Une caisse remplie de fromages (anneaux, balles, cubes..) est gardée par quelques chats, qui ne doivent pas sortir de leur territoire. Les souris, elles, veulent récupérer les fromages pour les ranger dans leur garde-manger (cerceau).</p>	<p>SA2 : Les ruches (GS) Trois équipes. Il faut ramener le plus possible de miel dans sa maison. Matériel nombreux et varié (balles, cerceaux, sacs..). Les abeilles apportent le miel dans la ruche le plus rapidement possible, les apiculteurs et les ours prennent le miel. Le jeu se termine lorsque les abeilles n'apportent plus de miel.</p>
<p>Séance 2 : Se repérer dans l'espace avec la pression du temps (en fonction de l'adversaire)</p>	<p>SA1 : Les poules dans le poulailler (MS-GS) Des cerceaux sont posés au sol pour matérialiser les poulaillers. Au début du jeu, chaque poule est dans un poulailler. Trois pintades se promènent autour. Au signal, toutes les poules doivent changer de poulailler. Les pintades en profitent pour s'installer dans un poulailler libre. Les trois poules qui ne retrouvent pas de poulailler deviennent des pintades.</p>	<p>SA2 : Les aigles dans leur nid (PS-MS) L'aire de jeu n'est pas délimitée. Il y a un cerceau de moins que d'enfants. Musique, chanson, tambourin.. pour marquer le déplacement. Au signal (arrêt du son), chaque aigle regagne n'importe quel nid. Un point pour chaque réussite.</p>

<p>Séance 3 : Etre prêt à réagir</p>	<p>SA1 : Rouge ou bleu (PS-MS-GS) Groupe de 2 adversaires, chacun derrière sa ligne (séparés de 2m). Au signal du maître, le bleu court vite pour aller toucher son foulard sans se faire rattraper par le rouge.</p>	<p>SA2 : 1,2,3,Soleil Un enfant contre un mur, à 10m. d'un groupe de 6 à 10 enfants en ligne. Les enfants doivent atteindre le mur sans que le « soleil » les voies bouger. L'enfant tourné vers le mur compte 1,2,3 Soleil et se retourne. S'il voit des enfants bouger, ceux-ci doivent retourner au départ.</p>	<p>SA3 : La balle assise par équipes (GS) Groupes de 2 équipes de 6 à 8 joueurs, avec un ballon mousse, dans des terrains de 12x12m. S'emparer du ballon pour tirer sur les adversaires. Un joueur touché doit s'asseoir, mais il est délivré s'il touche le ballon venant d'un adversaire. L'équipe qui réussit à éliminer l'autre a gagné.</p>
<p>Séance 4 : Réaliser l'action efficace en fonction de son rôle</p>	<p>SA1 : La queue du diable (PS-MS-GS) Plusieurs terrains de 8x8m 1 diable (avec un foulard dans la ceinture) et 5 joueurs par terrain. Il faut essayer de prendre la queue du diable. Le diable peut éliminer ses poursuivants : s'il les touche, ils doivent asseoir. Un enfant assis est délivré s'il touche le diable passant à sa portée.</p>	<p>SA2 : Le béret (MS-GS) Adversaire derrière une ligne, à 8m. de part et d'autre d'un objet à rapporter (béret). S'emparer du béret et le rapporter dans son camp sans se faire toucher par l'adversaire. Un point est marqué par le joueur qui rapporte le béret sans se faire toucher.</p>	
<p>Séance 5 : Mesurer ses capacités</p>	<p>SA3 : Les 3 maisons Les enfants munis d'un foulard passé dans leur ceinture, sont répartis dans 3 maisons. Au signal, ils doivent changer de maison sans se faire prendre le foulard par les autres. Les enfants dépossédés de leur foulard changent de rôle pour la partie suivante, et vice versa.</p>		

JEUX COLLECTIFS — Cycle 2

SITUATION DE REFERENCE : La balle assise joker

Quatre équipes de 6 joueurs sur 2 terrains de 10x10m. 2 ballons en mousse de couleur différente. Sur chaque terrain, dans chaque équipe, 4 joueurs sur le terrain et 1 joker à l'extérieur. Une équipe attaque et l'autre se défend.

L'équipe qui attaque essaie de toucher les joueurs de l'autre équipe avec le ballon. On ne peut pas courir avec la balle. On peut se passer la balle. Lorsque la balle sort du terrain, le joker de l'équipe attaquante peut la récupérer et tirer de l'extérieur du terrain.

Lorsqu'un joueur de l'équipe qui défend est touché, il s'assoit. Le joker de l'équipe défensive, qui a un ballon, peut le lui lancer pour le délivrer. On joue 5 minutes. On comptabilise le nombre de joueurs touchés et on change les rôles.

<p>TIRER AVEC PRECISION</p>	<p>SA1 : Abattre les quilles Deux équipes avec plusieurs ballons sont réparties de part et d'autre d'une ligne. Elles doivent tirer sur des quilles placées sur un banc. La première équipe qui a fait tomber ses quilles gagne la partie.</p>		<p>SA2 : Détruire les tours du château Réaliser des équipes de 4 à 6 joueurs. Deux équipes s'affrontent. Les attaquants doivent faire tomber les quilles protégées par les défenseurs en les tirant avec des ballons (un ballon par attaquant). Chaque équipe reste dans sa zone. Jouer 2 minutes et changer les rôles.</p>	
<p>SE DEPLACER POUR RECEVOIR ET LANCER</p>	<p>SA1 : A toi, à moi par équipes Des équipes de 6 joueurs avec 3 ballons chacune. Dans chaque équipe les joueurs fonctionnent à 2 avec un ballon. Le départ est donné derrière une ligne. L'équipe qui la première a fait franchir la ligne d'arrivée à ses trois ballons en faisant des passes a gagné. On ne peut pas courir avec la balle.</p>	<p>SA2 : Passe et va Des équipes de 6 à 8 joueurs. Un ballon par équipe. On ne peut pas courir avec le ballon. L'équipe qui a réalisé le plus de passes en 2 minutes a gagné. Chaque fois que l'on a passé le ballon, on doit aller toucher un plot n'importe lequel, mais on n'a pas droit de toucher le même plot deux fois de suite.</p>	<p>SA3 : La balle au capitaine Deux équipes de 6 à 8 joueurs sur un terrain de 20x15m, avec un ballon mousse. Une zone large de 2m pour les joueurs-buts à chaque extrémité du terrain. Il faut qu'une équipe passe le ballon à son capitaine placé dans l'en-but pour marquer un point. On ne peut pas se déplacer avec la balle. Les matchs durent 5 minutes.</p>	<p>SA4 : Les voleurs Equipes de 5 à 8 joueurs, chacune dans un terrain de 6 à 8m de côté, avec un ballon mousse. Chaque équipe envoie un voleur dans le terrain voisin. La première équipe qui réussit à se faire passer 10 passes, sans que le voleur intercepte le ballon, a gagné.</p>

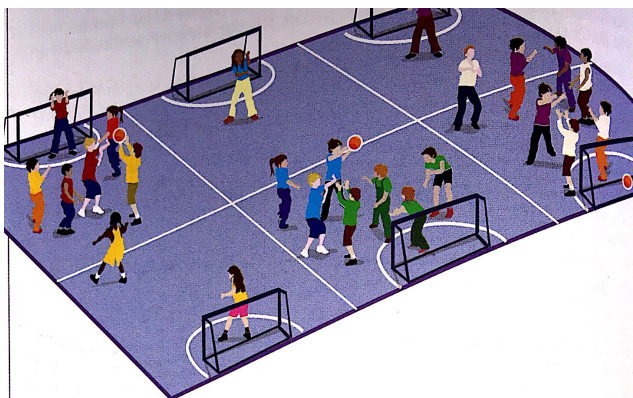
<p>COOPERER AVEC LES PARTENAIRES</p>	<p>SA1 : La thèque Ateliers de 2 équipes de 6 joueurs. Terrain de 20x12m, à l'intérieur duquel sont placées 5 bornes distantes de 5m. Les coureurs, à tour de rôle, lancent la balle dans le terrain et font le plus de tours possibles des bornes, avant que les ramasseurs aient ramassé la balle et se la soient tous passé (se rassembler près de celui qui l'a ramassée). Le dernier qui la reçoit cri « Stop ». L'équipe qui a fait le plus grand nombre total de tous a gagné.</p>	<p>SA2 : Le ballon chronomètre Une équipe de 6 à 8 joueurs sur un cercle de 8m de diamètre, une autre disposée pour réaliser un parcours sous forme de relais. Pendant que tous les bleus réalisent successivement le parcours, les rouges se passent le ballon pour faire le plus grand nombre de « tours d'horloge ». Permutation des rôles.</p>	<p>SA3 : A l'attaque 2 équipes de 6 à 8 joueurs sur un terrain de 20x15cm, avec un ballon mousse. Une zone large de 2m avec des plots sur la ligne de fond à chaque extrémité de terrain. On ne peut aller dans ces zones. Chaque équipe essaie de faire tomber le maximum de plots du camp adverse. On ne peut pas se déplacer avec la balle. Les matchs durent 5 minutes;</p>	<p>SA2 : Le ballon chronomètre Une équipe de 6 à 8 joueurs sur un cercle de 8m de diamètre, une autre disposée pour réaliser un parcours sous forme de relais. Pendant que tous les bleus réalisent successivement le parcours, les rouges se passent le ballon pour faire le plus grand nombre de « tours d'horloge ». Permutation des rôles.</p>
<p>ESQUIVER LE TIR</p>	<p>SA1 : La balle nommée Des groupes de 4 à 6 joueurs, placés en ronde. Un joueur placé au centre lance le ballon verticalement, en appelant un joueur de la ronde. Le joueur nommé, dès qu'il est en possession du ballon, crie « stop ». Les autres s'éloignent dès le lancer du ballon et s'immobilisent au cri. Le joueur nommé peut faire 3 pas avant de tirer s'il attrape le ballon de volée. Sinon il tire sans se déplacer. Le joueur touché devient lanceur.</p>		<p>SA2 : Les lapins dans leur terrier 2 équipes de 4 à 6 joueurs. Pour les lapins (placés autour du terrain) : au signal, pénétrer dans la forêt et rejoindre un terrier (un seul lapin par terrier) sans se faire toucher (un terrier de moins que de lapins). Lorsqu'on est dans la forêt, on ne peut plus en sortir. Pour les chasseurs (répartis sur le terrain) : essayer de toucher avec le ballon les lapins avant qu'ils arrivent dans les terriers, sans se déplacer avec le ballon. On compte 1 point par lapin touché. Changer les rôles au bout de 2min.</p>	
<p>PASSER, RECEVOIR, TIRER, ESQUIVER</p>	<p>SA 1 : Ballon prisonnier 2 jeux parallèles avec 2 équipes de 6 à 8 enfants sur un terrain de 20x10m, chacune dans son camp. On peut passer la balle à ses prisonniers qui peuvent se délivrer en touchant un adversaire. On joue 5 min. L'équipe qui a le moins de prisonniers a gagné.</p>		<p>SA 2 : Camp ruiné 2 équipes de 6 à 8 joueurs dans leur camp sur un terrain de 20x15m séparé par une zone neutre de 2m. Les terrains comportent des cerceaux. Chaque équipe dispose du même nombre d'objets qui ne roulent pas (sacs de graines, volants..). Il s'agit d'envoyer ses objets dans le camp adverse. Si un objet tombe dans un cerceau, on ne peut plus l'utiliser. L'équipe qui a le moins d'objets dans son camp à la fin des 3min de jeu a gagné.</p>	

SPORTS COLLECTIFS — Le Handball — Cycle 3

SITUATION DE REFERENCE

Organisation du tournoi :

- Faire **2 clubs** (Les tigres et les lions) de **3 équipes de 4** (3 joueurs et 1 gardien).
- **Marquer le plus de buts** dans les rencontres de **8 minutes** contre les équipes du club adverse.



	Terrain 1	Score	Terrain 2	Score	Terrain 3	Score
Match 1	T1-L1		T2-L2		T3-L3	
Match 2	T1-L2		T2-L3		T3-L1	
Match 3	T1-L3		T2-L1		T3-L2	

FICHE DE RÉSULTATS

Élèves	Match 1	Match 2	Match 3	Total
Lions 1				
Lions 2				
Lions 3				
Gagné: 3 points Égalité: 2 points Perdu: 1 point				Total

Élèves	Match 1	Match 2	Match 3	Total
Tigres 1				
Tigres 2				
Tigres 3				
Gagné: 3 points Égalité: 2 points Perdu: 1 point				Total

<p>APPRENDRE A TIRER</p>	<p>SA1 : Abattre les quilles</p> <p>Deux équipes avec plusieurs ballons sont réparties de part et d'autre d'une ligne. Elles doivent tirer sur des quilles placées sur un banc. La première équipe qui a fait tomber ses quilles gagne la partie.</p>	<p>SA2 : Détruire les tours du château</p> <p>Réaliser des équipes de 4 à 6 joueurs. Deux équipes s'affrontent. Les attaquants doivent faire tomber les quilles protégées par les défenseurs en les tirant avec des ballons (un ballon par attaquant). Chaque équipe reste dans sa zone. Jouer 2 minutes et changer les rôles.</p>	<p>SA3 : Les lapins chasseurs</p> <p>Groupes de 2 équipes de 4 à 6 joueurs, avec un ballon mousse, dans des terrains de 12 x 12m. Les chasseurs tirent sur les lapins. Chaque fois que l'on touche un lapin, l'équipe des chasseurs marque 1 point. On joue 3 minutes, on inverse les rôles. L'équipe qui a le plus de points a gagné.</p>	<p>SA4 : Passe et tire</p> <p>Des équipes de 4 à 6 joueurs s'affrontent sur plusieurs terrains. Dans chaque équipe, 2 joueurs traversent le terrain en se passant la balle (on ne peut marcher avec la balle). On essaie de marquer un but au gardien et l'on revient à sa place. Deux autres joueurs de la même équipe démarrent alors. On joue 3 minutes. On compte 1 point pour chaque but marqué.</p>
<p>APPRENDRE A DRIBBLER, TIRER, DEFENDRE</p>	<p>SA1 : Le premier arrivé (dribbler)</p> <p>Les joueurs sont avec un ballon derrière une ligne. Au signal, les joueurs dribblent jusqu'à la ligne d'arrivée. Le gagnant marque 1 point.</p>	<p>SA2 : Protéger son ballon (dribbler, défendre)</p> <p>La classe est partagée en deux groupes. Le premier semi-groupe est sur un terrain de 12 x 12m avec un ballon par enfant. Se déplacer en dribblant, en protégeant son ballon, tout en essayant de faire sortir du terrain celui des autres. L'autre demi-groupe compte les points (un élève s'occupe d'un élève). Chaque fois que l'on perd son ballon, on marque 1 point. Ceux qui ont le moins de points ont gagné.</p>	<p>SA3 : Je dribble et je tire (dribbler, tirer, défendre)</p> <p>Par groupes de 4 à 6 joueurs. Placer un gardien. Les attaquants sont dans une zone avec un ballon et à tour de rôle distribuent pour aller tirer. Chaque but marqué compte 1 point. Chaque tir arrêté par le gardien lui rapporte 1 point. Changer de zone (2 tirs dans chaque zone), changer le gardien.</p>	<p>SA4 : A la poursuite</p> <p>Un attaquant avec un ballon, un défenseur situé à 4m derrière lui et un gardien. Au signal de l'enseignant, l'attaquant dribble vers le but et tire. Il ne peut tirer qu'après avoir franchi la ligne rouge tracée au sol. Le défenseur s'élance derrière l'attaquant pour l'empêcher de tirer.</p>

<p>PASSER, TIRER, DEFENDRE</p>	<p>SA1 : La passe à 5 Equipes de 4 à 5 joueurs, chacune dans un terrain de 6 à 8 m de côté, avec un ballon mousse. Chaque équipe envoie un voleur dans le terrain voisin. Chaque fois que l'on réussit à faire 5 passes, sans que le voleur intercepte le ballon, on marque 1 point. Chaque fois que le voleur intercepte la balle, il marque 1 point.</p>	<p>SA2 : Passe et va tirer Des groupes de 4 à 6 joueurs avec 2 à 3 ballons. Un attaquant vert passe le ballon au lanceur rouge, court vers la cible, reçoit le ballon du lanceur et tire.</p>	<p>SA3 : Passe, cours et tire Des groupes de 4 à 6 joueurs avec 2 à 3 ballons. L'attaquant vert passe son ballon au premier lanceur rouge qui le lui redonne. L'attaquant passe ensuite au second lanceur rouge qui lui redonne, puis va tirer.</p>	<p>SA4 : Chacun son couloir Un ballon pour 3 attaquants, chacun dans un couloir dont ils ne peuvent sortir. Un défenseur qui a le droit d'aller partout. Les attaquants doivent marquer un but (si l'on veut ne pas autoriser le dribble, donner un ballon qui ne rebondit pas)</p>
<p>SE DEMARQUER, TIRER, DEFENDRE</p>	<p>SA1 : Le mieux placé 2 attaquants, 1 lanceur, 1 défenseur et 1 gardien. Les attaquants et le défenseur sont dans une zone. Au signal, ils s'échappent pour se mettre en position de tir. Le défenseur les empêche de recevoir la balle. Le lanceur envoie la balle à l'attaquant le plus à même de réussir le tir et de marquer.</p>	<p>SA2 : Rends-moi la balle Un attaquant A et un défenseur situés dans une zone. Un attaquant B avec un ballon situé à l'extérieur de cette zone. Au signal, l'attaquant B hors de la zone passe le ballon à l'attaquant A dans la zone et va se placer dans une position de tir. L'attaquant B lui rend la balle, gêné par le défenseur.</p>	<p>SA3 : Franchir le plus d'obstacles Deux attaquants rouges avec un ballon doivent franchir 2 zones dans lesquelles se trouve un défenseur bleu qui lui n'a pas le droit de sortir de sa zone. Une zone sans défenseur est placée au milieu. Les attaquants doivent aller marquer un but. On compte 1 point par zone franchie et 1 point par but marqué (si l'on veut ne pas autoriser le dribble, on peut donner un ballon qui ne rebondit pas)</p>	<p>SA4 : Le multi-cages Trois équipes de 4 joueurs sur un terrain. L'une attaque avec un ballon, l'autre défend, la dernière est gardienne du but. On joue 5 minutes et l'on doit marquer le plus de buts possible en tirant dans les cages de son choix. (on peut mettre plus d'attaquants que de défenseur).</p>