DES JEUX COLLECTIFS

POUR

LE CYCLE 2

USEP du Doubs – 2005/2006

Poser la balle au fond

<u>But du jeu</u> :

Poser le ballon sur la ligne adverse

<u>Règles</u> :

- Progression du ballon : par passe (**on ne marche pas avec le ballon tenu en main**)
- Contacts interdits
- Un ballon posé sur la ligne de fond adverse = 1 point
- Ballon sorti du terrain (touche) : remise en jeu sur la ligne par l'équipe non responsable de la sortie (adversaire à 5 mètres)

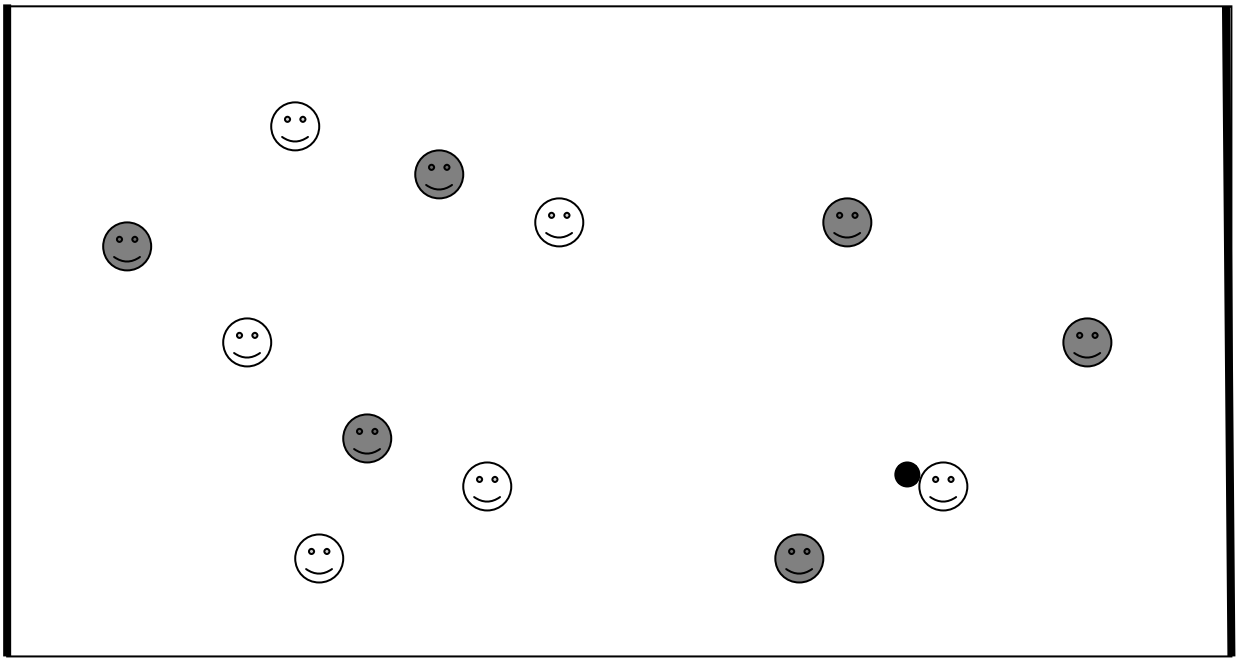
<u>Gagnante</u> :

- L'équipe ayant le plus de points

<u>Temps</u> :

- 5 minutes

Attention : limiter le temps de possession du ballon (maxi 5 secondes)



Nous n'avons pas le ballon, nous devons défendre notre ligne et tenter de récupérer le ballon pour aller le poser à notre tour sur la ligne adverse

Nous avons le ballon, nous sommes attaquants ! Nous devons aller poser le ballon sur la ligne de fond adverse.

Le Multi-cibles

Niveau : Cycle 2

Equipes et matériel :

- 2 équipes de 5 joueurs
- Coupelles pour le terrain, chasubles, 4 grands cerceaux, 1 ballon « soft » que les enfants ne craignent pas d'attraper.

But du jeu :

Marquer plus de points que l'équipe adverse dans le temps imparti

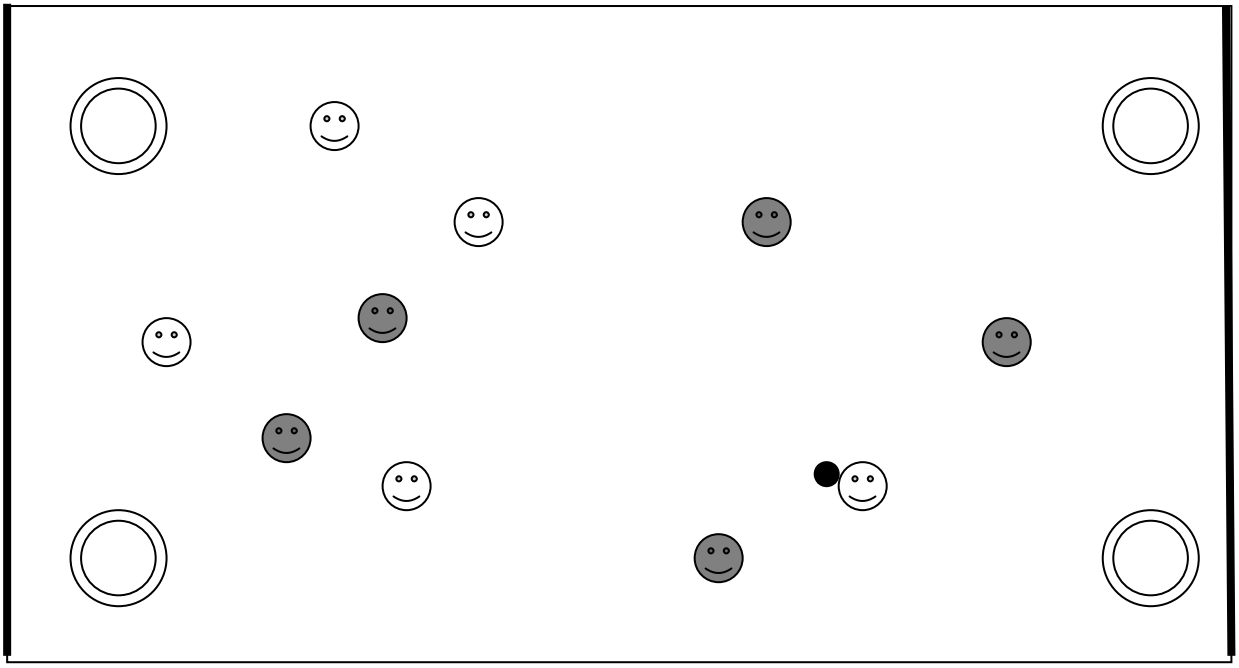
Durée du jeu :

- 5 minutes

Règles du jeu :

- Pour marquer un point, il faut déposer le ballon dans l'un des cerceaux de son choix.
- Deux points ne peuvent être inscrits consécutivement dans le même cerceau.
- Lorsqu'un point est marqué, l'équipe adverse récupère le ballon ; le jeu reprend devant le cerceau (adversaire à 3m).
- Le ballon ne peut pas être porté par un seul joueur jusqu'à la prochaine cible (une passe minimum)
- Le dribble n'est pas autorisé.
- Les contacts agressifs sont interdits.
- Le ballon est remis en jeu par l'équipe adverse sur la ligne de touche, à l'endroit où est sorti le ballon.

Attention : limiter le temps de possession du ballon (maxi 5 secondes)



Lapins couloir

<u>But du jeu</u> :

Pour les « joueurs lapins » : rapporter tous les objets contenus dans le cerceau opposé un par un.

Pour les chasseurs : toucher avec les ballons les lapins (1 ballon pour 2 chasseurs vis-à-vis).

<u>Règles</u> :

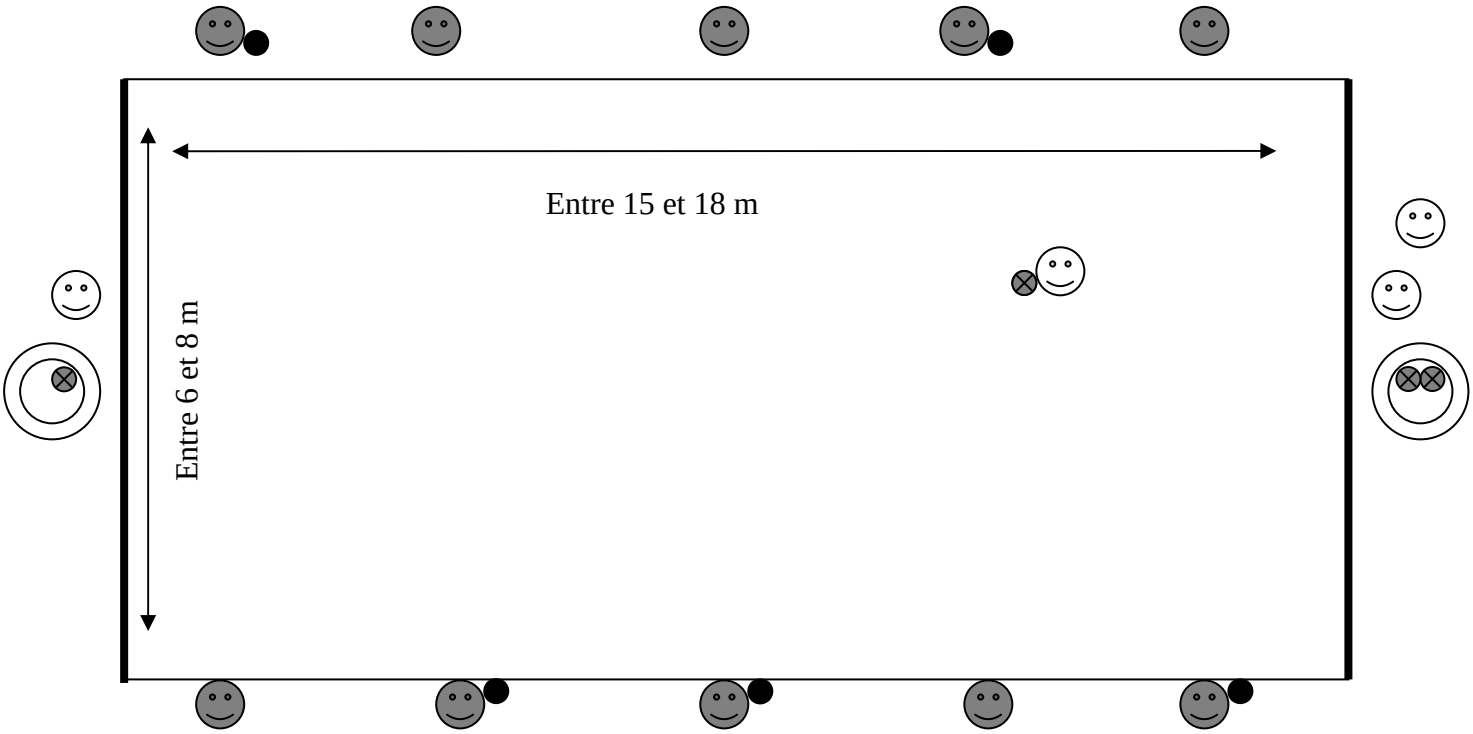
- Départ des lapins un par un (relais)
- Interdiction de viser la tête
- Le lapin touché est éliminé

<u>Equipe Gagnante</u> :

- L'équipe des lapins : rapporter tous les objets en x passages
- Pour l'équipe des chasseurs : ralentir la progression des objets en touchant un maximum de lapins

<u>Durée</u> : (prévoir un chronomètre)

- Soit une partie dure 5 min et on totalise le nombre d'objets
- Soit une partie dure moins longtemps et l'autre équipe doit faire aussi bien dans le même temps.



Le camp ruiné

Mise en place :

- Terrain rectangulaire de 20 m x 40 m divisé en 3 parties, celle du centre est la zone neutre. Ballon type handball
- Deux équipes de 6 à 10 joueurs avec dossards.

But du jeu :

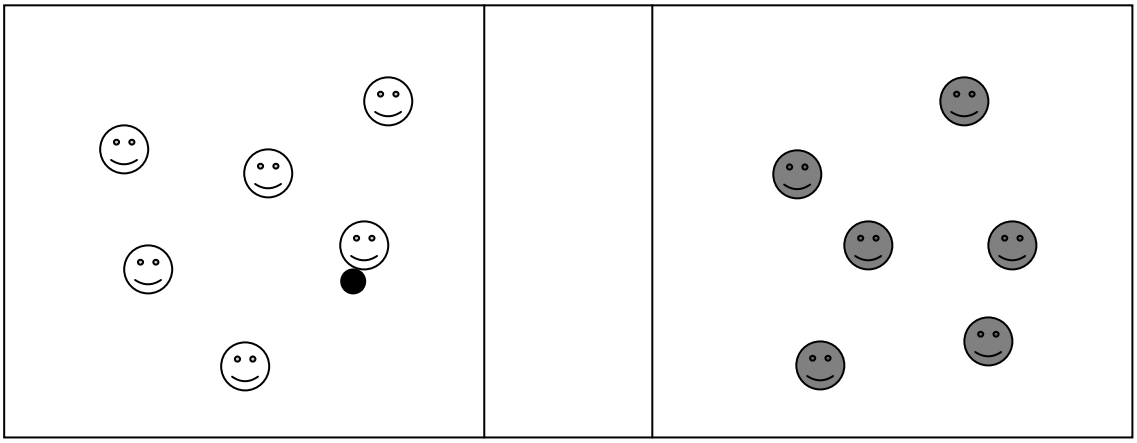
- Bloquer de volée le ballon venant du camp adverse pour obtenir le droit de pénétrer dans ce camp. De là, le joueur peut, s'il parvient à contrôler le ballon, l'adresser à un partenaire qui viendra le rejoindre.

Durée du jeu :

- 10 à 15 min. l'équipe qui compte le moins de joueurs dans son camp d'origine est victorieuse.

Règlement :

- Ballon bloqué de volée sur un lancer adverse : le réceptionneur donne la balle à un partenaire et va dans le camps adverse.
- Le ballon est, soit renvoyé de l'endroit où il a été définitivement immobilisé, soit passé à un partenaire le plus proche de la zone neutre (il est interdit de se déplacer avec le ballon).
- Le joueur passé dans le camp adverse s'efforce de contrôler le ballon lancé par ses partenaires. Les adversaires l'en empêchent régulièrement (interdit de pousser, d'arracher la balle).



La queue du Diable

cycle 2	**ACTIVITE** **Jeu individuel sans ballon,** **jeu de course et de défi**	**LA QUEUE DU DIABLE**	**SAVOIRS VISES :** Organiser ses actions en fonction de règles et des rôles.

DESCRIPTION DU JEU

Terrain : basket ball ou hand ball suivant le nombre de joueurs.

Matériel : un foulard ou une ficelle par diable

Equipes : un diable pour dix joueurs.

Déroulement :
Un joueur volontaire est le diable.
Le diable tente de poursuivre les joueurs qui cherchent à s'emparer de sa queue.
Tout joueur touché est pétrifié. Cependant, ce dernier reprend vie au bout d'un temps donné.
Le joueur qui réussit à attraper la queue du diable devient diable à son tour et une nouvelle partie commence.

REMARQUES
Changer de diable au bout d'un certain temps même s'il a toujours sa queue.

COMPLEXIFICATION
Agrandir l'aire de jeu ou diminuer le nombre de diables pour compliquer leur tâche.
Faire l'inverse si l'on veut compliquer la tâche des joueurs

COMPORTEMENTS OBSERVABLES

Les joueurs :
- se sauvent
- attaquent délibérément, poursuivent le diable
- attaquent en profitant du travail des camarades
- cherchent à se délivrer s'ils sont pétrifiés

Les diables :
- se sauvent sans regarder
- attaquent pour mieus se protéger
- utilisent les espaces pour ne pas se faire prendre la queue

REGLES D'ACTIONS

Pour attraper la queue du diable les joueurs doivent :
- choisir les moments d'inattention des diables, profiter des attaques des camarades.

Pour ne pas se faire prendre la queue, les diables doivent :
- utiliser les espaces pour ne pas être cernés
- se placer face à l'attaquant.

Le Béret Ballon

cycle 2	**ACTIVITE** **Jeu d'équipes avec ballon, sans opposition.** **Maîtrise des lancers et de la réception**	**LE BERET BALLON**	**SAVOIRS VISES :** Organiser ses actions en fonction d'un ”joueur pilote” et d'un objectif commun.

DESCRIPTION DU JEU

Terrain : basket ball ou demi-terrain de hand ball.

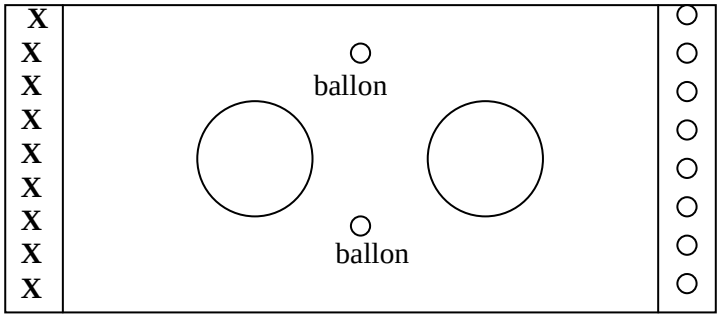
Matériel : deux ballons de hand ball.

Equipes : deux équipes de huit à dix joueurs.

Déroulement :
Chaque joueur a un numéro. Comme au béret, à l'appel de leur numéro, les joueurs de chaque équipe courent ramasser un ballon et viennent se placer au centre de leur cercle respectif.
Pendant ce temps, les autres se placent sur le cercle. Ils reçoivent et renvoient tour à tour le ballon au joueur central, puis regagnent leur camp.
Quand le dernier a redonné le ballon, le joueur appelé va le replacer.
Le premier revenu dans son camp donne le point à son équipe.

REMARQUES
Adapter la dimension des cercles aux capacités des lanceurs. Rayon trois à cinq mètres.

COMPLEXIFICATION
- Augmenter le rayon du cercle
- Utiliser un ballon de dimensions différentes.



COMPORTEMENTS OBSERVABLES

L'équipe :
- organisation rapide et ordonnée
- organisation lente et désordonnée

Circulation du ballon :
- lente et hésitante
- lente et sûre
- rapide et efficace

Remédiations : jeux tels que le ballon chronomètre.

REGLES D'ACTIONS

Pour réussir dans le jeu, l'enfant doit :
- s'organiser rapidement avec ses partenaires
- réceptionner efficacement les ballons
- effectuer des lancers dosés et précis.

L’épervier et les déménageurs

cycle 2	ACTIVITE Jeu d'équipe sans ballon, avec opposition Jeu d'esquive	L'EPERVIER ET LES DEMENAGEURS	**SAVOIRS VISES :** Organiser ses actions en fonction de l'espace et des adversaires.

DESCRIPTION DU JEU

Terrain : hand ball ou tennis

Matériel : une réserve importante d'objets à une extrémité du terrain

Equipes : deux équipes de déménageurs, un, deux ou trois éperviers dans chaque terrain

Déroulement :

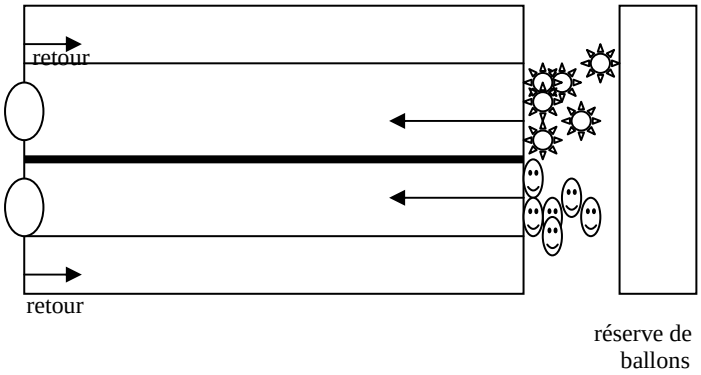
Au signal, les joueurs de chaque équipe traversent leur terrain pour emporter un objet dans leur réserve.
Lorsqu'un épervier touche un joueur, l'objet est remis dans la réserve de départ.
L'équipe gagnante est celle qui possède le plus d'objets dans sa caisse après épuisement du stock.

REMARQUES

Exiger le retour des joueurs dans un couloir latéral.
Ne traverser les terrains qu'au signal du maître.

COMPLEXIFICATION

- Augmenter le nombre d'éperviers.
- Autoriser l'épervier à prendre l'objet du joueur (vers le jeu de combat)



COMPORTEMENTS OBSERVABLES

Les joueurs déménageurs :
- traversent sans tenir compte de l'opposition
- traversent dans les espaces libres

traversent en tenant compte de plusieurs critères :

* espaces libres
* niveau de l'opposant
* attendent que les éperviers courent vers un camarade

Remédiation : jeu traditionnel de l'épervier.

REGLES D'ACTIONS

Pour rapporter beaucoup d'objets, l'enfant déménageur doit :
- traverser en tenant compte des espaces libres

Pour attraper les déménageurs, les éperviers doivent :
- quadriller le terrain
- choisir une proie

Les gendarmes et les voleurs

cycle 2	ACTIVITE **Jeu individuel sans ballon,** **jeu de course et de défi**	**LES GENDARMES ET LES VOLEURS**	**SAVOIRS VISES :** Organiser ses actions en fonction des espaces et des adversaires Alternative tactique

DESCRIPTION DU JEU

Terrain : en fonction du nombre de joueurs. Délimiter une prison à une seule extrémité.

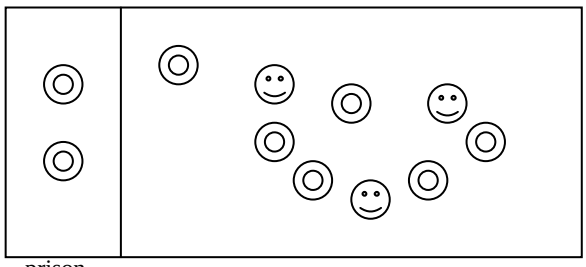
Matériel : dossards, signes distinctifs pour les gendarmes

Equipes : deux équipes : ¼ gendarmes, ¾ voleurs

Déroulement :
Les gendarmes doivent toucher les voleur et les conduire en prison.
Les voleurs évitent de se faire prendre et délivrent les partenaires en les touchant.
La partie se joue an temps.
On comptabilise les prisonniers, puis on orme une nouvelle équipe de gendarmes.

REMARQUES
En prison, les voleurs peuvent former une chaîne dont l'extrémité touchée délivre l'ensemble des prisonniers

COMPLEXIFICATION
- Réduire l'aire de jeu ou/et l'aire de prison.
- Augmenter le nombre de gendarmes



COMPORTEMENTS OBSERVABLES

L'enfant voleur :
- se laisse prendre facilement
- se laisse prendre rarement mais ne participe pas à la délivrance
- se fait prendre souvent mais en tentant de délivrer des partenaires
- se fait prendre rarement et parvient à délivrer ses partenaires

Remédiation :
Reprendre le jeu des sorciers fiche n° 1

REGLES D'ACTIONS

Pour ne pas se faire prendre, l'enfant voleur doit :
- courir vite
- savoir éviter les obstacles (gendarmes)
- se repérer dans l'espace et éviter les endroits où se trouvent les gendarmes.

Pour attraper les voleurs, les gendarmes doivent :
- occuper les espaces et choisir une cible.

Le ballon capitaine

Niveau : Cycle 2

Matériel :

- Terrain rectangulaire de 20 m x 40 m avec 2 zones d'en-but.
- Ballon type handball
- Deux équipes de 6 joueurs avec dossards.

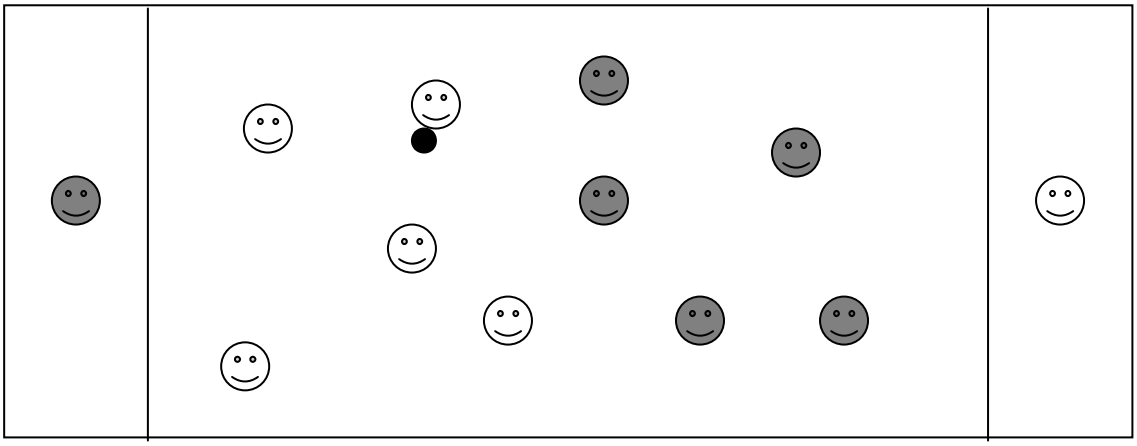
But du jeu :

- Passer le ballon au capitaine placé dans l'en-but adverse.
- Si le ballon est bloqué de volée par celui-ci, l'équipe marque 1 point.

Durée du jeu :

- 5 à 10 min. l'équipe qui compte le plus de point est victorieuse.

Règles du jeu :

- Interdire tous contacts entres adversaires
- Interdire le dribble
- Interdire le marché avec la balle en main (favoriser le démarquage).
- A l'exception du joueur capitaine personne n'a le droit de pénétrer dans les en-buts. Toute faute est sanctionnée par un jet franc.

- **Interdiction de passe directe au capitaine (favoriser les passes entre les joueurs)**