

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

JEUX TRADITIONNELS CYCLE 1

Situations de référence

* JEUX COLLECTIFS DE POURSUITE

- Minuit dans la bergerie
- La rivière aux crocodiles
- La queue du diable

* JEUX COLLECTIFS DE BALLE

- Les déménageurs
- La balle assise
- Les balles brûlantes

Cycle 1 MINUIT DANS LA BERGERIE. Situation de référence

BUT DU JEU.

Pour les moutons, se sauver et se réfugier dans la bergerie.

Pour le loup, toucher les moutons pour les "manger".

CRITERES DE RÉUSSITE.

- Pour les moutons, ne pas se faire prendre avant la fin de la partie.

- Pour le loup, prendre tous les moutons.

- Quand tous les moutons sont pris, la partie est finie.

CONSIGNES. - Le loup se terre dans sa tanière en répondant aux questions des moutons.

Loup y-es-tu ? M'entends-tu ? Que fais-tu ? .

- Les moutons se promènent dans le bois jusqu'au moment où le loup crie "C'est minuit, je sors". - Les arbitres font respecter les règles. (Toucher - prise de queue).

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL. - Espace de jeu : 20 m x 10 mètres ... environ. - Un dossard pour le loup. - Groupe de 15 à 20 moutons + 1 loup,+ 2 arbitres.

2 Arbitres Terrain 20 m x 10 m

SITUATION D'APPROPRIATION

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves.

On touche pour prendre - pas de limites de jeu - pas de délivrance - pas d'arbitres - le maître gère le jeu.

VARIABLES POUR SITUATION D'APPRENTISSAGE

Pour favoriser plus la course et les accélérations ou plus l'esquive et les évitements : prise au foulard plutôt qu'au toucher - surface de jeu plus grande - nombre de moutons - nombre de loups - place de la tanière

Cycle 1 LA RIVIERE AUX CROCODILES. Situation de référence

BUT DU JEU.

Pour les poissons, traverser la rivière sans se faire toucher.

Pour les crocodiles, toucher les poissons pour les manger.

CRITERES DE RÉUSSITE.

- Pour les poissons, ne pas se faire prendre avant la fin de la partie.
- Pour les crocodiles, prendre tous les poissons.
- Quand tous les poissons sont pris, la partie est finie.

CONSIGNES.

- Les crocodiles nagent dans la rivière.
- Les poissons attendent le signal du maître pour essayer de traverser la rivière
- Les arbitres font respecter les règles. (Toucher - prise de queue - délivrance).

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Rivière : 10 mètres x 3 mètres.

Un dossard pour le ou les crocodiles.

- Groupe de 15 à 20 poissons + 3 crocodiles + 2 arbitres.

SITUATION D'APPROPRIATION

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves et de les faire s'engager à traverser (élargir le terrain à 15 m).

On touche pour prendre - pas de limites de jeu - 2 ou 3 crocodiles - pas d'arbitres - le maître gère le jeu .

VARIABLES POUR SITUATION D'APPRENTISSAGE

Pour développer la prise de décision surface de jeu moins large - plus de crocodiles - Pour favoriser plus la course et les accélérations ou plus l'esquive et les évitements : prise au foulard plutôt qu'au toucher.

BUT DU JEU.

Pour les lutins, prendre la queue du diable pour devenir diable à son tour.

Pour le diable, toucher les lutins pour les pétrifier et rester diable.

CRITERES DE RÉUSSITE.

Pour les lutins, devenir "diable" au moins 1 fois au cours de la partie.

Pour le diable, pétrifier tous les lutins sans se faire prendre sa queue

CONSIGNES.

- Le diable place sa queue dans la ceinture de son pantalon pour qu'elle traîne par terre.
- Quand un lutin prend la queue au diable, le jeu s'arrête pour que le "nouveau diable place sa queue.
- Les lutins peuvent toucher un autre lutin pour le libérer, quand le diable l'a pétrifié.
- Les arbitres font respecter les règles. (Toucher - prise de queue - délivrance).

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Espace de jeu : 20m x 10 mètres environ. - Queue du diable (ficelle + foulard) assez longue pour qu'elle traîne au sol. - Groupe de 10 à 12 élèves : 1 diable + 8 lutins + 2 arbitres.

2 Arbitres Terrain 20 m x 10 m

SITUATION D'APPROPRIATION

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves et de les faire s'engager à vouloir attraper la queue du diable. queue longue - pas de limites de jeu - le maître gère le jeu .

VARIABLES POUR SITUATION D'APPRENTISSAGE

Pour développer les changements de direction : limites de terrain

- Pour favoriser plus la course et les accélérations ou plus l'esquive et les évitements : prise au foulard plutôt qu'au toucher pour le diable - prise au pied possible

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

JEUX COLLECTIFS DE BALLE Cycle 1

Cycle 1 LES DÉMÉNAGEURS. Situation de référence

BUT DU JEU.

Aller prendre des balles dans les autres caisses et les rapporter dans la sienne.

CRITERES DE RÉUSSITE.

L'équipe qui a le plus de balles dans sa caisse au coup de sifflet final, gagne la partie.

CONSIGNES

- Toutes les balles sont dans la caisse centrale au départ du jeu.
- Il est possible d'aller chercher des balles partout sur le jeu.
- Un joueur ne peut pas arracher une balle à un autre joueur.
- Les arbitres font respecter les 2 règles.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Caisses des équipes à 10 mètres de la caisse centrale.
- 5 équipes de 5 à 10 joueurs. (4 équipes en jeu - 1 équipe d'arbitres).
- 4 caisses vides pour les 4 équipes.

Une caisse avec une centaine de balles au centre du dispositif.

- Dossards différents pour les équipes.

Terrain 20 m x 20 m - 4 équipes de joueurs - 1 équipe d'arbitres

VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

Nombre de balles

- Nature et taille des balles
- Droit de courir ou non
- droit de ramasser les balles au sol

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 1 LA BALLE ASSISE. Situation de référence

BUT DU JEU.

Chaque joueur doit toucher les autres joueurs pour les faire asseoir.

CRITERES DE RÉUSSITE.

Les 3 derniers qui restent debout ont gagné. .

CONSIGNES.

- La balle ou les 2 balles sont mises en jeu au départ.
- Un joueur doit être touché de "volée".
- Un joueur touché s'assoit.
- Un joueur qui bloque le ballon n'est pas pris.
- Un joueur ne peut pas courir avec le ballon dans les mains.
- Un joueur assis qui réussit à toucher le ballon est délivré.
- Les arbitres font respecter les 3 règles. (Touché - marcher - délivrance).

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Salle de 20 m x 10 m. - 1 balle. - Le terrain est délimité par les murs de la salle.

4 Arbitres Terrain 20 m x 10 m

SITUATION D'APPROPRIATION

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves et de les faire s'engager à vouloir récupérer la balle pour tirer sur les autres : mettre éventuellement 2 balles en jeu

- pas de délivrance
- pas de limites de jeu
- le maître gère le jeu .

VARIABLES POUR SITUATION D'APPRENTISSAGE

Pour moins fuir et faire face pour esquiver ou bloquer : limites de terrain - délivrance quand joueur au sol récupère un ballon libre - orientation vers 3 équipes qui peuvent alors s'organiser, pour prendre et se délivrer, sachant que sur la passe d'un partenaire celui qui fait tomber la balle est pri

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 1

LES BALLE BRULANTES Situation de référence

BUT DU JEU.

Envoyer les balles dans le camp adverse.

CRITERES DE RÉUSSITE.

L'équipe qui réussit, au moment de l'arrêt du jeu, comptabilise le plus grand nombre de balle dans le camp adverse gagne la partie.

CONSIGNES.

- Les balles sont mises en jeu en nombre égal dans les 2 camps au début de la partie.

Il est interdit de pénétrer dans le camp adverse pour jouer une balle.

- La balle est jouée à la main de l'endroit où elle est récupérée.

- Au coup de sifflet final, aucun joueur ne peut lancer de balle.

- Les arbitres vérifient que les 3 règles sont respectées.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain de 15 m x 20 m, bien délimité. Exemple (un gymnase partagé en 2 par des bancs, ou un fil). Éventuellement petite zone entre les camps.

- 3 équipes de 5 à 15 joueurs.

Deux se rencontrent, la 3ème arbitre.

SITUATION D'APPROPRIATION.

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves et de les faire entrer dans des stratégies pour gagner : mettre + de balles en jeu

- le maître gère le jeu

- arbitres pour compter les balles à la fin.

VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

. - Pour solliciter les stratégies d'occupation de l'espace : surface du terrain + grande : profondeur et/ou largeur

- balles en jeu et hors jeu selon la chute et les délimitations

- moins de joueurs - moins de ballons - Lancers à la main, au pied, etc - Frappes d'envoi et/ou de renvoi autorisées - mode de lancer spécifié - obstacle plus haut (filet ou fil tendu).

JEUX COLLECTIFS TRADITIONNELS CYCLE 2

Situations de référence

* JEUX COLLECTIFS DE POURSUITE

- L'épervier
- Les sorciers
- Poules, renards, vipères .

* JEUX COLLECTIFS DE BALLE

- Lapins chasseurs
- Les 4 camps
- Ballon château

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

JEUX COLLECTIFS DE POURSUITE Cycle 2

Cycle 2 . L'ÉPERVIER Situation de référence

BUT DU JEU.

L'épervier doit attraper les moutons.

Les moutons doivent traverser la prairie d'un refuge à l'autre, sans se faire prendre.

CRITERES DE RÉUSSITE.

L'épervier gagne quand tous les moutons sont pris.

CONSIGNES.

- L'épervier annonce le départ en chasse à chaque montée.
- Les moutons pris vont en prison ou deviennent éperviers.
- Les éperviers font des chaînes de 3 ou 4 dont les extrémités peuvent prendre des moutons.
- Si la chaîne des éperviers est cassée au moment de la prise, le mouton n'est pas pris.
- Les moutons sont invulnérables dans leur refuge.
- Les arbitres font respecter les 3 règles.

DISPOSITIF - ORGANISATION – MATÉRIEL

. - Terrain de 30m x 15m pour une classe de 20 à 30 élèves. - Faire tourner avec 1 épervier et 4 arbitres.

SITUATION D'APPROPRIATION

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves.

L'épervier touche pour prendre et par la suite c'est l'extrémité de la chaîne qui touche

- un mouton sorti doit forcément traverser
- le maître gère le jeu .

VARIABLES POUR SITUATION D'APPRENTISSAGE

Pour favoriser plus les accélérations ou les esquives : terrain plus ou moins large ou plus profond

- nombre d'éperviers au départ

- Mode de prise (toucher ou prise de foulard)

- Retour au refuge possible. Pour développer les stratégies collectives : faire des chaînes de 4 ou faire 2 ou 3 chaînes d'éperviers au départ et compter le nombre d'aller-retour pour prendre tous les moutons

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 2 . LES SORCIERS Situation de référence

BUT DU JEU.

Les sorciers doivent attraper les lutins pour les pétrifier.

Les lutins se sauvent pour ne pas être pris par les sorciers.

CRITERES DE RÉUSSITE.

Les sorciers gagnent quand tous les lutins sont pétrifiés.

CONSIGNES.

- Quand un lutin est touché par un sorcier, il s'accroupit (pétrifié).
- Un lutin qui sort du terrain est pétrifié.
- Un lutin qui n'est pas pétrifié peut délivrer les autres en les touchant.
- Les arbitres font respecter les 3 règles. Ils chronomètrent le temps de jeu.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain délimité de 15 m x 30 m.
- L'équipe des sorciers représente entre le quart et le tiers des lutins.
- Les sorciers doivent se distinguer facilement (dossards).
- Le temps de jeu est limité à 3 mn.

SITUATION D'APPROPRIATION

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves. La prise est par toucher - mettre 1/3 de sorciers pour faciliter la prise

- le maître gère le jeu .

VARIABLES POUR SITUATION D'APPRENTISSAGE

Pour favoriser plus les accélérations ou plus l'esquive : mode de prise (toucher ou prise de foulard) - refuges possibles dans l'espace de jeu pour faire prendre conscience des zones de jeu et de repli

- pour développer les stratégies collectives prendre le temps en compte et laisser un temps de réflexion tactique au départ

- pour faire + difficile aller vers 1/4 de sorciers

- mettre une délivrance ou donner un lot de foulard supplémentaire en début de jeu.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 2 . POULES, RENARDS, VIPÈRES Situation de référence

BUT DU JEU.

Les poules mangent les vipères ...

Les vipères mordent les renards ...

Les renards mangent les poules.

CRITERES DE RÉUSSITE.

Une équipe gagne quand elle a "mangé" celle qu'elle doit détruire.

Quand une équipe est décimée, on peut aussi compter les foulards en possession de chacune des équipes (ceux qui restent et ceux qui ont été pris).

CONSIGNES.

- Les camps respectifs sont des refuges dans lesquels les joueurs sont imprenables.
- Pour prendre on attrape le foulard accroché dans le dos (ceinture pantalon).
- Quand un joueur en prend un autre, il l'accompagne dans son camp et ne peut pas être pris pendant qu'il le ramène.
- Quand une des équipes est décimée, la partie est terminée.
- Un joueur peut être délivré par un partenaire qui lui apporte un foulard pris à un adversaire.
- Les arbitres font respecter les 5 règles.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain de 20 m x 30 m avec des obstacles.
- Les camps sont à égale distance les uns des autres.
- Dossards pour différencier les équipes.

Les foulards de couleur libre.

VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

- Dimension du terrain - Délivrance ou non - obstacles ou non sur le terrain - prise au toucher ou au foulard - refuges.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

JEUX COLLECTIFS DE BALLE Cycle 2

Cycle 2 LAPINS CHASSEURS Situation de référence

BUT DU JEU.

Les chasseurs doivent toucher les lapins avec le ballon pour les arrêter dans leur course. Les lapins se sauvent.

CRITERES DE RÉUSSITE.

Les chasseurs gagnent quand ils ont touché tous les lapins.

CONSIGNES.

- Le ballon est donné aux chasseurs au signal de départ.
- Les lapins peuvent se sauver dans tout l'espace autorisé.
- Chasseurs : pas courir avec le ballon dans les mains mais dribble possible.
- Un lapin touché s'accroupit à l'endroit où il est touché. Il peut se délivrer en récupérant le ballon lorsqu'il passe vers lui.
- Les arbitres font respecter les 3 règles. (touché - marcher - espace limité).

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain de 20 m x 30 m - 5 équipes de 4 joueurs (1 équipe de chasseurs - 1 équipe d'arbitres - 4 équipes de lapins. Rotation des équipes sur les 3 statuts. - Le terrain est délimité par des plots ou des arbres, etc

4 Arbitres 16 lapins - 4 chasseurs. Terrain 30 m x 20 m

SITUATION D'APPROPRIATION

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves : tirer tous les lapins

- mettre éventuellement 2 balles en jeu
- pas de limites de jeu ni délivrance - le maître gère le jeu .

VARIABLES POUR SITUATION D'APPRENTISSAGE

Pour développer le "faire face" pour esquiver ou bloquer : mettre la règle lapin qui bloque n'est pas pris - pour développer stratégies chez les chasseurs : interdire dribble - limiter le temps

- modifier l'espace - nombre de ballons.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 2 LES 4 CAMPS Situation de référence

BUT DU JEU.

Remplir sa caisse avec les balles situées au départ dans les caisses centrales.

CRITERES DE RÉUSSITE.

L'équipe qui a le plus de balles dans sa caisse au coup de sifflet final, gagne la partie.

CONSIGNES.

- Toutes les balles sont dans la caisse centrale au départ du jeu.
- Un joueur ne peut jouer qu'une balle à la fois.
- Il est possible d'aller chercher des balles partout sur le jeu.
- Un joueur ne peut pas arracher une balle à un autre joueur.
- Les arbitres font respecter les 2 règles.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain non délimité 20 m x 40 m.
- 5 équipes de 4 à 7 joueurs. (4 équipes en jeu - 1 équipe d'arbitres).
- 4 caisses vides pour les 4 équipes.
- Une caisse avec une centaine de balles au centre du dispositif.

Terrain 20 m x 40 m - 4 équipes de joueurs - 1 équipe d'arbitres

1 centaine de balles

SITUATION D'APPROPRIATION.

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves avoir le plus de balles possibles

- imposer une seule balle à la fois
- laisser courir pour favoriser déplacements avec objet
- les arbitres pour compter les balles à la fin.

VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

- Pour développer les stratégies collectives :

interdire marcher avec la balle, imposer passe, agrandir l'espace, imposer une occupation de l'espace, moins de joueurs par équipe

- proposer motricité différente : à la main, au pied, rebond obligatoire

- Plus les camps sont loin de la caisse centrale et plus le déplacement avec la balle est sollicité (passe obligatoire, envois avec rebonds), etc. ..

- nombre de joueurs

- nombre de balles

- différentes possibilités de jouer les balles

- temps de jeu limité

- prise dans les caisses des autres.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 2 BALLON CHATEAU Situation de référence

BUT DU JEU.

Faire tomber avec le ballon les tours du château de l'équipe adverse.

CRITERES DE RÉUSSITE.

L'équipe qui renverse toutes les tours du château adverse en premier gagne la partie.

CONSIGNES.

- Le ballon est mis entre les 2 équipes en début de partie .
- Un joueur ne peut pas "marcher" plus de 3 pas avec le ballon, mais il peut se déplacer librement en dribble.
- Un joueur ne peut pas arracher le ballon à un adversaire.
- Les espaces des tours ne peuvent pas être pénétrés (personne).
- Les arbitres font respecter les 3 règles. S'il y a non respect de la règle, le ballon est donné à l'adversaire.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Châteaux distants de 15 m à 20 mètres (de 1 à 4 tours). - 2 équipes de 3 ou 4 joueurs. 1 ballon en jeu. - Chaque équipe fournit un arbitre. - Le terrain n'est pas délimité.

VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

- Surface du château
- Nombre de tours
- Distance entre les châteaux
- Château adossé à un mur ou libre
- Terrain délimité ou non
- Nombre de joueurs
- Nombre de ballons en jeu - Déplacement avec le ballon - Relation entre les joueurs.

JEUX COLLECTIFS TRADITIONNELS

CYCLE 3

Situations de référence

* JEUX COLLECTIFS DE POURSUITE

- Le drapeau
- Les barres
- Les barrettes

* JEUX COLLECTIFS DE BALLE

- Passe à 10
- Balle au capitaine
- Camp ruiné

JEUX COLLECTIFS DE POURSUITE Cycle 3

Cycle 3 .LE DRAPEAU Situation de référence

BUT DU JEU.

Les attaquants essayent de rapporter le drapeau dans leur camp.

Les défenseurs essayent de faire prisonnière l'équipe des attaquants.

CRITERES DE RÉUSSITE.

Les attaquants gagnent s'ils réussissent à ramener le drapeau dans leur camp.

Les défenseurs gagnent s'ils touchent le porteur du drapeau avant qu'il ne soit revenu dans son camp, ou s'ils font prisonniers tous les attaquants.

CONSIGNES.

- Le drapeau ne peut être "lancé" à un partenaire.

Un attaquant peut le lâcher au sol s'il sent qu'il va être pris. Le jeu continue.

- Dans leurs camps respectifs, attaquants et défenseurs sont invulnérables.

- Pour prendre un attaquant, le défenseur doit le toucher. À ce moment là, l'attaquant va dans la prison du camp des défenseurs.

- Les attaquants choisissent dans leur équipe un "chien" qui les protège. Il a le pouvoir de prendre des défenseurs en les touchant. À ce moment là, le défenseur rejoint la prison du camp des attaquants.

- Les prisonniers peuvent être délivrés par "toucher" Un seul à la fois.

- Les arbitres font respecter les 5 règles (prise, drapeau, délivrance).

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain de 20 m x 30 m. Camps aux 2 extrémités. Dossards pour équipes et le chien - Drapeau (foulard posé sur un cône, à 3,5 mètres du camp des défenseurs.

VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

Prise au toucher ou au foulard

- Dimension du terrain

- Emplacement du drapeau

- Délivrance.

Cycle 3 LES BARRES Situation de référence

BUT DU JEU.

Toucher les joueurs adverses pour les faire prisonnier.

CRITERES DE RÉUSSITE.

L'équipe qui fait prisonnière l'autre la première gagne la partie.

CONSIGNES. - Pour toucher un joueur adverse il faut avoir "barre" sur lui ; c'est à dire être sorti de son propre camp après que lui soit sorti du sien. - Un joueur touché va dans la prison de l'autre équipe. - Un joueur libre peut délivrer un partenaire en le touchant (1 seul à la fois). - Quand un joueur retourne dans son camp, puis ressort, c'est cette dernière sortie qui détermine sur quels joueurs adverse il a "Barre sur" - Les arbitres font respecter les 3 règles. Ils chronomètrent le temps de jeu.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain délimité de 15 m x 30 m. Prisons à l'entrée de chacun des camps. - Dossards pour se reconnaître. - 3 équipes : 2 qui jouent, 1 qui arbitre.

SITUATION D'APPROPRIATION

But : pour faire comprendre le jeu aux élèves :

quand 1 joueur annonce "barre sur" c'est que l'adversaire est sorti avant lui, il garde ce "barre sur" toute la partie sachant qu'un adversaire l'annonce sur lui

- prise est par toucher
- pas de délivrance
- le maître gère le jeu .

VARIABLES POUR SITUATION D'APPRENTISSAGE

Pour favoriser accélérations ou esquives :

modifier l'espace + profond et + large, c'est plus de course

- mode de prise (toucher ou prise de foulard)

- pour développer les stratégies collectives :

Laisser un temps de réflexion tactique au départ

- mettre une délivrance par toucher ou donner un foulard à un partenaire

- progressivement entrer et sortir en pouvant annoncer un nouveau "barre sur" à chaque fois - refuge possible dans les 2 camps mais "barre sur" que depuis son propre camp.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 3 LES BARRETTES. Situation de référence

BUT DU JEU.

Aller prendre le sifflet dans le camp de l'équipe adverse pour le rapporter dans son camp, et siffler avec les 2 sifflets.

Ramener des joueurs adverses touchés pour marquer des points.

CRITERES DE RÉUSSITE.

L'équipe qui réunit les 2 sifflets (de sons différents), et siffle dans son propre camp gagne la partie.

Si ce résultat n'est pas atteint, l'équipe qui aura marqué le plus de points par la prise d'adversaires, sera déclarée gagnante.

CONSIGNES.

- Chacune des 2 équipes (équipe bleue et verte) installe son camp (5 mètres de diamètre et pose son sifflet à l'intérieur du périmètre de ce camp.

Le départ du jeu est donné par l'enseignant qui choisit un signal, sachant que les 2 équipes doivent disposer de 5 à 10 minutes pour installer leur camp (distants de 80 à 200 mètres), et se répartir les cartons avec les barrettes.

- Chaque équipe se répartit les cartons qui définissent le niveau de force et le rôle des joueurs (de "1 barrette" à "6 barrettes").

- Seuls les joueurs ayant "1 barrette" peuvent transporter le sifflet, alors que les autres (de 2 à 6 barrettes), ont un rôle de protection des partenaires et un rôle de prise des adversaires. - Au départ du jeu, les joueurs ne peuvent pas garder le sifflet sur eux, celui-ci doit être posé dans le camp.

Par la suite, si le sifflet est récupéré sur le champ de jeu, il peut être gardé avec soi.

- Quand un joueur (quel que soit son nombre de barrettes), est à l'intérieur d'un camp, il est en zone "neutre", imprenable. Dès qu'il en sort, il est à nouveau prenable. Mais 1 joueur qui a un carton de "1 barrette" et qui est entré dans le camp avec un sifflet ne peut le garder sur lui. Il doit le poser immédiatement dans le camp. - Quand un joueur de l'équipe "Bleue", touche un joueur de l'équipe "verte", ils se montrent leurs cartons où sont inscrits les barrettes.

4 cas de figures peuvent se présenter :

1. Si les joueurs sont de la même force (ex: 2 barrettes chacun), ils repartent chacun de leur côté.

2. S'ils sont de force inégale, ils se rendent à la table de marque et celui qui est le plus fort (nombre de barrettes), fait inscrire pour son équipe, le nombre de barrettes de son adversaire. Le joueur le plus fort repart immédiatement sur le jeu alors que le joueur perdant doit rester 1 minute à la table de marque. Quand ce temps est écoulé, il pose le carton de "barrette" qu'il avait, et en tire un autre dans une pioche prévue à cet effet.

3. Si le joueur touché a "1 barrette" et qu'il transporte le sifflet, il doit le poser au sol sur les lieux de la prise et accompagner celui qui l'a pris à la table de marque. Le jeu se poursuit pour les autres. N'importe quel autre joueur "1 barrette" peut ramasser le sifflet et continuer le jeu.

4. Si les joueurs qui se sont touchés ont tous les deux "1 barrette" et que l'un des 2 a un sifflet, ils se montrent les cartons, le joueur qui a le sifflet le pose au sol, et les 2 joueurs le jouent à la méthode du béret avec une main dans le dos. Si l'un des 2 joueurs réussit à s'en saisir sans se faire toucher par l'autre, il peut partir avec.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain de 50 m à 150 m de préférence en milieu couvert, arbusté, ou présentant des obstacles naturels (ex : 1 parc).

- Les camps de 5 mètres de diamètre sont délimités par des foulards de couleur.

- Les sifflets doivent avoir des sons différents (indispensable au moment où une équipe réunit les sifflets, et siffle dans son camp pour annoncer le gain de la partie).

- 2 équipes de 12 à 15 joueurs et une table de marque tenue par 4 arbitres (1 qui gère la pioche

- 2 qui gèrent les temps

- 1 qui marque les points.

- 2 jeux de cartons de barrettes de 2 couleurs différentes (bleus et verts).

1 carton de 6 barrettes

3 cartons de 5 barrettes

4 cartons de 4 barrettes

5 cartons de 3 barrettes

6 cartons de 2 barrettes

6 cartons de 1 barrette

Sur ces 25 cartons, chaque équipe en a 1 par joueur. le reste va dans la pioche à la table de marque

SITUATION D'APPROPRIATION

But : pour faire comprendre le jeu aux élèves : faire 2 niveaux de joueur (1 barrette qui peut transporter et 2 barrettes qui peut prendre mais pas transporter).

- le retour à la table pour le marquage des points permet de réguler - prise par toucher - jeu en espace découvert éventuellement, la cour - le maître gère le jeu .

VARIABLES POUR SITUATION D'APPRENTISSAGE

Pour favoriser les stratégies : écartier les niveaux de prise - choisir un terrain accidenté et encombré - écartier les camps.

JEUX COLLECTIFS DE BALLE Cycle 3

Cycle 3 A PASSE À 10 Situation de référence

BUT DU JEU.

Chaque équipe essaie de faire 10 passes successives.

CRITERES DE RÉUSSITE.

Une équipe marque 1 point si elle réussit à faire les 10 passes sans que l'autre intercepte la balle, ni que celle-ci ne tombe au sol.

CONSIGNES.

- La balle est mise en jeu par un "entre 2".
- Les équipes mettent 4 joueurs sur le terrain.

Chaque équipe fournit 1 arbitre.

- Les arbitres font respecter 3 règles : ne pas marcher avec la balle
- ne pas arracher la balle à l'adversaire - ne pas sortir des limites.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain de 20 m x 10 m. - 2 équipes de 5 joueurs - Le terrain est délimité (plots - arbres). Il peut aussi ne pas être délimité.

SITUATION D'APPROPRIATION

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves : réussir 5 passes de suite

- Aller à 10 passes par la suite

- pas de dribble
- arbitrage sur les 3 règles.

VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

Pour favoriser lecture du jeu : réduire à 3 le nombre de joueurs par équipe sur le terrain - variables : surface de jeu

- déplacement avec le ballon (dribble)
- pour obliger à chercher les partenaires et à se démarquer : interdire la passe à celui qui vient de l'envoyer (dans le jeu à 4 contre 4)

Cycle 3

CAMP RUINÉ Situation de référence

BUT DU JEU.

Bloquer le ballon "de volée" quand les joueurs de l'autre équipe le lancent vers notre camp. À chaque fois qu'un joueur bloque une balle lancée par l'autre équipe, il va dans le camp adverse.

CRITERES DE RÉUSSITE.

L'équipe qui envahit le camp adverse gagne la partie.

CONSIGNES.

- Une des deux équipes lance le ballon dans le camp adverse en essayant de ne pas se le faire bloquer de "volée". = Si le ballon est bloqué, le "bloqueur" passe dans le camp adverse. Il laisse le ballon au point de blocage à un partenaire. = Si le ballon n'est pas bloqué, c'est à l'autre équipe de lancer.

- Le ballon doit être envoyé dans les limites du camp, sinon l'équipe qui a fait l'envoi recommence.

- Les arbitres font respecter les 2 règles.

- Quand un joueur est passé dans le camp adverse, il peut récupérer le ballon et le renvoyer dans son propre camp pour qu'un partenaire le bloque de volée et envahisse à son tour le camp adverse.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain délimité de 20 m x 10 m. Couloir de 2 m. - Équipes de 6 à 10 joueurs.

2 Arbitres

Couloir 2m

Terrain 20 m x 10 m

SITUATION D'APPROPRIATION

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves : bloquer de volée pour envahir - les joueurs qui envahissent sont des statues dans un premier temps.

VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

Pour améliorer démarquage : surface des camps + grande et nombre de joueurs limité à 5 par équipe - variables : 1 filet modifie les envois

- nombre de joueurs
- statut du joueur envahisseur (statue , gêneur, relanceur possible)
- Choix entre retour au camp d'un adversaire ou envahissement d'1 partenaire.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 3 BALLE AU CAPITAINE Situation de référence

BUT DU JEU.

Faire parvenir "de volée" la balle à son capitaine placé dans une zone pour marquer un point.

CRITERES DE RÉUSSITE.

L'équipe qui marque le plus de points gagne la partie.

CONSIGNES.

- Le ballon est mis en jeu par "entre-deux" au milieu du terrain.
- Un joueur ne peut pas marcher plus de 3 pas avec le ballon, mais il peut se déplacer librement en dribble.
- Un joueur ne peut pas toucher un adversaire pour lui prendre le ballon. - Les zones des capitaines ne peuvent être pénétrées par personne.
- Les arbitres font respecter les 3 règles. S'il y a non respect de la règle, le ballon est donné à l'adversaire.
- Lorsqu'un point est marqué, le capitaine pose la balle au bord de sa zone. C'est l'équipe adverse qui relance le jeu.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain de 15 m x 30 m. minimum, non délimité. Écart entre les zones des capitaines : 20 m minimum. L'espace de jeu continue derrière les zones. - Équipes de 4 à 5 joueurs. Chaque équipe fournit un arbitre.

VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

Surface du terrain

- Distance entre les capitaines
- Zone des capitaines - Nombre de ballons
- Nombre de joueurs
- Dribble ou pas.

