

# Livret de jeux collectifs

## Cycles 2 et 3



Serge LEVAUFRE  
CPAIEN DAKAR

# La spécificité de l'activité

## L'essence :

L'activité « jeux collectifs » est une activité d'**opposition** entre deux groupes et de **coopération** au sein d'un même groupe dans laquelle il s'agit d'**atteindre une cible** et d'en **protéger une autre** dans un **espace délimité** tout en respectant un certain nombre de **règles**.

## Les problèmes posés :

Cette activité implique :

- Une évolution dans un milieu incertain.
- Une adaptation des actions aux déplacements de personnes ou d'objets.
- Une adaptation à des règles.
- Une prise de décision dans l'instant.
- La coopération avec ses partenaires.

## Les ressources sollicitées :

Sur le plan cognitif	Sur le plan moteur	Sur le plan affectif
<ul style="list-style-type: none"><li>• Sélectionner des informations.</li><li>• Agir vite.</li><li>• Faire des choix tactiques.</li><li>• Connaître les règles du jeu.</li></ul> 	<p>Mettre en œuvre des capacités :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• d'adresse.</li><li>• De force.</li><li>• D'équilibre</li><li>• De vitesse</li><li>• De dissociation</li></ul> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Oser prendre des risques.</li><li>• Respecter la règle.</li><li>• Tenir compte des autres.</li><li>• Changer de rôle.</li></ul> 

# Éperviers déménageurs

## Objectifs :

- Prendre des risques
- Prendre des décisions dans l'action
- Reconnaître partenaires et adversaires.

## But du jeu :

Avoir le moins de ballons possible dans sa caisse.

## Matériel :

- 20 balles de tennis
- des plots
- 2 caisses
- 2 jeux de chasubles

5 déménageurs, 2 éperviers par équipe.

Au signal, les déménageurs prennent une balle dans leur caisse et doivent la transporter jusqu'à la caisse adverse sans se faire toucher par les éperviers.

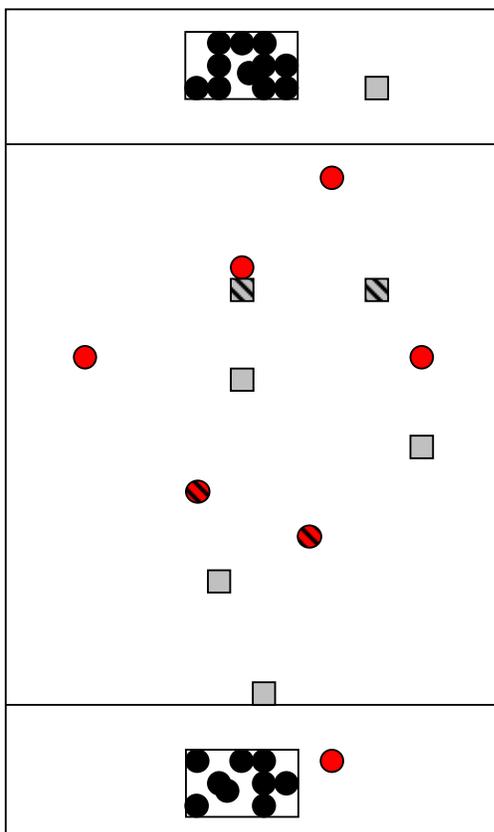
Seuls les éperviers   peuvent toucher les déménageurs.

Lorsqu'un joueur est touché, il repart jusqu'à sa caisse pour y remettre sa balle et en reprendre une autre.

Chaque caisse contient 10 ballons au départ

Les éperviers ne peuvent pas entrer dans la zone neutre (refuge).

L'équipe ayant le moins de balles à la fin des 3 minutes de jeu a gagné.



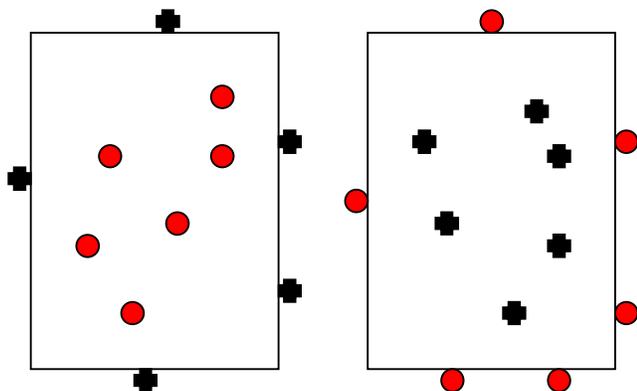
# Esquive-ballon

## Compétences visées :

- Tirer, esquiver
- S'organiser dans l'espace
- Réagir vite

## But du jeu :

Toucher tous les lapins



Le jeu se joue sur deux terrains.

2 équipes de 5 ou 6 joueurs dans chaque terrain.

Les lapins sont à l'intérieur de la zone de jeu, les chasseurs à l'extérieur. Ces derniers ont un ballon et doivent toucher les lapins en tir direct sans rebond.

Lorsqu'un lapin est touché, il passe sur l'autre terrain et devient alors chasseur.

## Terrain :

- $\frac{1}{2}$  terrain de hand-ball pour chaque terrain

L'équipe gagnante est celle qui a le plus de lapins au bout de 5 minutes de jeu ou lorsque tous les lapins adverses ont été touchés avant les 5 minutes.

## Matériel :

- 2 ballons
- 2 jeux de chasubles

Il est interdit de toucher un lapin à la tête. Dans ce cas, le lapin touché reste en jeu. Si le ballon touche le sol avant le lapin, celui-ci n'est pas pris.

Variables pour préparer le jeu : (les règles pour la rencontre seront celles mentionnées ci-dessus.)

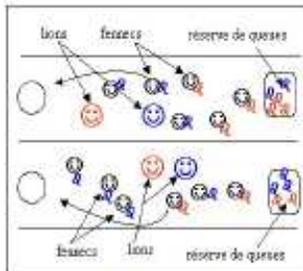
- Mettre une réserve de ballons pour rendre le jeu plus rapide.
- Si les chasseurs ont du mal à toucher les lapins, introduire un deuxième ballon.
- Modifier la taille du terrain pour faciliter l'esquive ou le toucher.

# La chasse aux fennecs

## But :

Lions : s'emparer de la queue des bons fennecs  
Fennecs : mener leur queue dans leur réserve

## Aménagement :



**Matériel**  
Foulards de différentes couleurs

Terrain de hand-ball  
2 ou 3 lions avec chacun une couleur  
2 jeux en parallèle ou + selon l'effectif de la classe

## Consignes :

- Les fennecs doivent passer avec une queue (foulard à la ceinture) de la zone A à la zone B. Ils effectuent des retours autant de fois que nécessaire jusqu'à épuisement du stock.
- Les lions ne peuvent prendre que la queue de la même couleur qu'eux et la pose dans la réserve avant de continuer le jeu.
- Un fennec qui perd sa queue, continue de jouer en allant rechercher une queue. Il choisit la couleur qu'il veut

## Critères de réussite :

Jeu en temps limité  
Rotations des équipes. L'équipe des fennecs ayant totalisé le plus de points a gagné

Cycle 2

Jeu de conquête d'objet

## Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir, pour poursuivre.
- S'informer sur les paramètres de jeu(repérer les espaces libres).
- Mettre en place des stratégies collectives

## Comportements attendus

### Fennecs :

- S'informer de la position du lion et adapter sa course.
- Evaluer ses propres aptitudes en s'adaptant au niveau du lion. (choisir la couleur)
- Inventer des stratégies de groupe pour « déborder » le lion.

### Lions :

- Repérer rapidement la couleur des fennecs.
- Courir vite en continuant à s'informer de la place et de la couleur des fennecs

## Variantes

### Droit des joueurs

- Possibilité de passer sans foulard (permet chez les fennecs d'élaborer de nouvelles stratégies de leurre)

# La petite thèque

## Objectifs :

- Occuper l'espace.
- Prendre en compte l'adversaire.
- Mettre en œuvre des stratégies.
- Lancer, réceptionner.

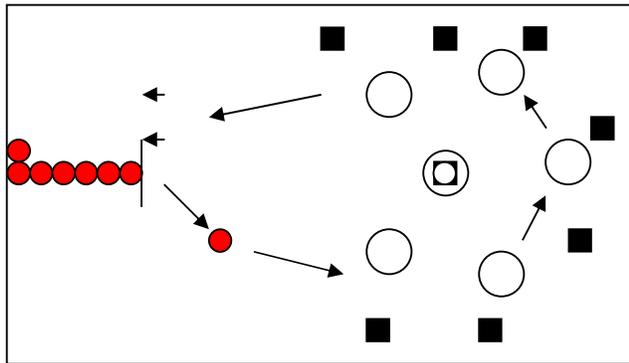
## But du jeu :

### Pour les coureurs :

- Réaliser le plus de tours possibles.

### Pour les défenseurs :

- Eliminer un maximum de coureurs.



Les coureurs ● sont en file indienne derrière la ligne de départ.

Au signal, le 1<sup>er</sup> coureur lance la balle dans l'aire de jeu :

- il est interdit de lancer derrière soi.
- il est interdit de lancer dans la zone de réception (entre les bases).

Lorsqu'il a lancé, il court autour des bases ○  
Il doit faire un tour complet (derrière les bases) et rentrer entre les portes ← avant que les défenseurs ■ ne récupèrent la balle.

## Matériel :

- 2 jeux de chasubles
- une balle de tennis
- 6 cercles tracés au sol ou 6 cerceaux (attention ! ils glissent !)
- 2 cônes pour matérialiser la porte.

Les défenseurs doivent rattraper la balle le plus vite possible et la faire passer au réceptionneur □ en **effectuant au minimum 3 passes.**

Il est interdit de se déplacer avec la balle.

Au moment où le réceptionneur bloque la balle, tous les coureurs qui se trouvent entre 2 bases sont éliminés.

Les coureurs peuvent se réfugier dans les bases s'ils s'aperçoivent qu'ils ne pourront pas finir leur tour et repartir au lancer suivant.

Le réceptionneur ne peut pas sortir de son cerceau.

## Dimensions :

- 5 m entre chaque base.
- 3 m entre la ligne départ et la 1<sup>ère</sup> base

On compte un point par coureur ayant terminé son tour (même en plusieurs fois) et entré par la porte.

# La petite thèque

## **1/ Les difficultés.**

Les coureurs lancent trop près d'eux ou d'un défenseur.  
Ils courent trop loin de la trajectoire idéale.  
Ils ne prennent aucune information sur les défenseurs.  
Ils ne gèrent pas la prise de risque.

Les défenseurs n'occupent pas totalement l'espace.  
Ils ne coopèrent pas pour ramener la balle le plus vite possible au réceptionneur.  
Les passes sont imprécises.

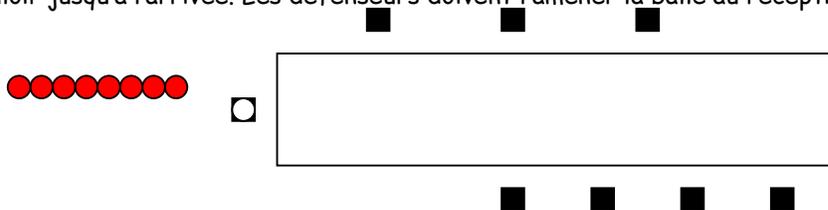
## **2/ Les activités préalables.**

Prendre des risques : le bêtret, l'épervier-déménageur.  
Lancer, recevoir : l'horloge.  
Utiliser l'espace : L'épervier-déménageur.  
Prendre des informations : Poules, renards, vipères.

## **3/ Une approche du jeu.**

En plus des jeux co cités plus haut, vous pouvez aménager le jeu de la façon suivante :

1 : jeu en couloir : délimiter un couloir d'env.10 m avec des plots. Le coureur lance la balle et doit traverser le couloir jusqu'à l'arrivée. Les défenseurs doivent ramener la balle au réceptionneur le plus vite possible.



- 2 : Même jeu en introduisant, une base, puis deux,... Toujours en couloir.
- 3 : Jeu en cercle mais sans les bases. Introduire une base, puis deux, ...
- 4 : Imposer l'arrêt dans toutes les bases, puis dans au moins une.

# Lapins Chasseurs

Variante avec ballons

## Objectifs :

- Prendre des risques
- Accepter le contact
- Reconnaître son camp

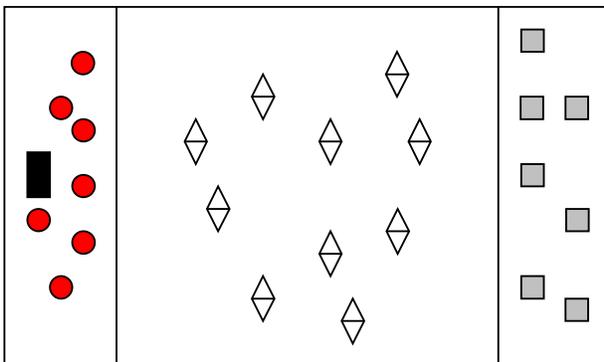
## But du jeu :

Ramener le plus de foulards possible dans son camp.

## Matériel :

- 7 ballons
- 10 foulards (carottes)
- 2 jeux de chasubles
- des plots
- 2 caisses

● Lapins    ■ chasseurs    ◇ carottes  
■ Réserve à carottes



7 joueurs par équipe.

Au signal, les lapins et les chasseurs sortent de leur camp.

Les lapins doivent ramasser un foulard ( et un seul) et le ramener dans leur camp. Quand il a ramené son foulard, le lapin peut repartir pour en prendre un autre.

Les chasseurs doivent les en empêcher en les touchant avec des ballons légers. Quand le lapin est touché, il doit alors repartir dans son camp et lâcher le foulard s'il en avait un.

Il peut rentrer à nouveau en jeu.

Il est interdit de dépasser les limites du terrain.

Au bout de 2 minutes, le jeu s'arrête : on compte le nombre de foulards ramenés et on change les rôles.

L'équipe qui a ramené le plus de foulards remporte la partie.

## C.E 1

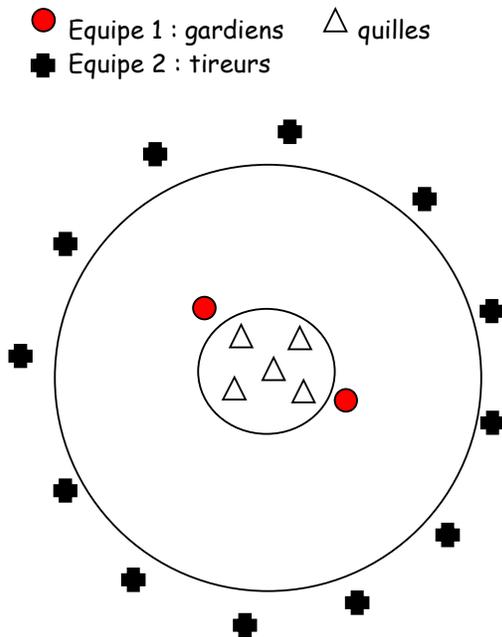
# Ballon château

### Objectifs :

- Coopérer
- Lancer vite et précisément

### But du jeu :

- Tireurs : Abattre le maximum de quille dans le temps imparti.
- Gardiens : Protéger les quilles



12 joueurs sont autour du cercle. Ils possèdent 2 ballons. Ils doivent faire chuter les 5 quilles situées dans le petit cercle.

Autour du petit cercle, 2 gardiens de l'autre équipe protègent ces quilles.

Ils ne doivent pas lancer les ballons, ils doivent seulement les repousser à la main ou au pied.

L'équipe ayant abattu les quilles le plus rapidement a gagné.

Si les quilles ne sont pas abattues au bout de 3 minutes la manche s'arrête. On compte alors le nombre de quilles tombées.

Une partie se déroule en deux manches.

### Terrain :

- un grand cercle de 8 m de diamètre environ.
- Un petit cercle de 2 m de diamètre.

### Matériel :

- 2 ballons légers
- 5 quilles
- 1 chronomètre

# Les 10 foulards

## Objectifs :

### Pour les ramasseurs :

- Prendre des risques
- Prendre des informations

### Pour les lanceurs

- Faire des passes
- Lancer pour toucher

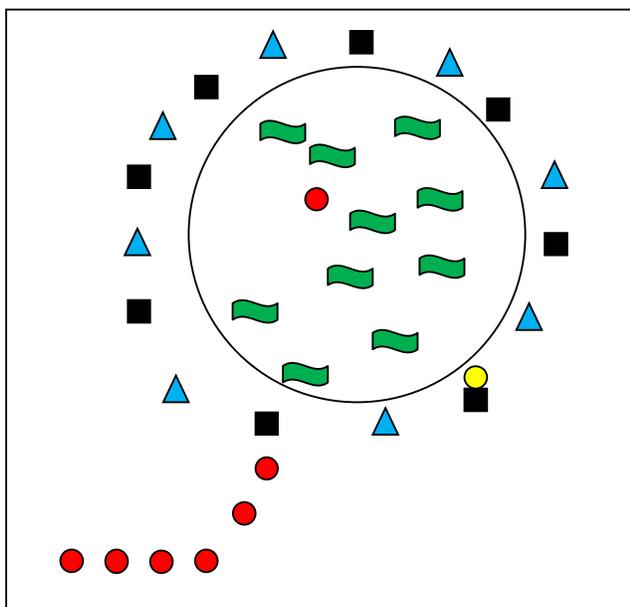
## But du jeu :

### Pour les ramasseurs :

- Ramasser le plus de foulards possible sans se faire toucher

### Pour les lanceurs :

- Toucher le ramasseur avant qu'il ne sorte du cercle



## Matériel :

- 3 jeux de chasubles
- Un ballon en mousse ou ballon léger
- 10 foulards
- Des cônes ou des craies pour délimiter le cercle
- Un décimètre

Cercle de 5m de diamètre.

1 équipe de 8 ramasseurs

2 équipe de 8 lanceurs

Les ramasseurs ● doivent, un par un, entrer dans le cercle pour y ramasser les foulards. ~

Les lanceurs ■▲ doivent les toucher avec le ballon. ●

Le ramasseur peut entrer à n'importe quel endroit du cercle.

Il peut sortir du cercle à tout moment, il marque autant de points que de foulards ramassés avec un maximum de 10.

Les foulards sont remis en place dans le cercle avant l'entrée du ramasseur suivant.

S'il est touché (sans rebond), il sort et ne marque pas de points.

Lorsque le ramasseur est sorti (un pied au moins en dehors du cercle), il ne peut plus y rentrer.

Si le ramasseur est touché à la tête ou après un rebond, il peut continuer à jouer car le tir n'est pas valide.

Les lanceurs doivent toucher le ramasseur mais ne doivent pas toucher la tête.

Ils peuvent se faire des passes pour plus d'efficacité.

Ils n'ont pas le droit de mettre un pied à l'intérieur du cercle.

Le nombre de foulards ramassés par chaque joueur est additionné.

Une partie se joue en deux manches, les rôles sont donc inversés.

L'équipe gagnante est celle qui a totalisé le plus grand nombre de points.

# Les tours du château

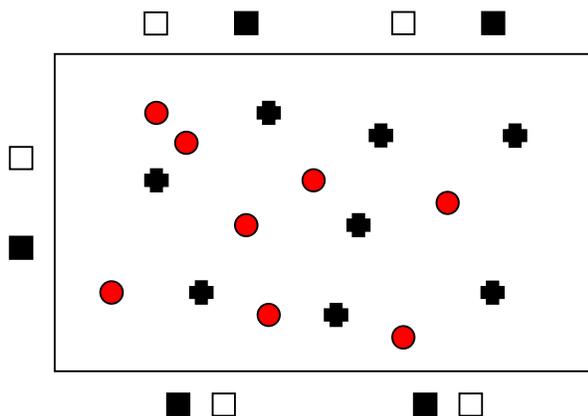
Source : Guide de  
l'enseignant T2

## Objectifs :

- Tirer, passer, recevoir
- Se décentrer.
- Passer d'un rôle à un autre :  
attaquant, défenseur

## But du jeu :

Abattre les tours de l'équipe adverse à l'aide  
du ballon, avant elle.



- Tours équipe 1 ●
- Tours équipe 2 ✚

2 m entre la limite du terrain et la  
tour.

## Matériel :

- 2 jeux de chasubles.
- 2 séries de 6 plots ou quilles de  
couleurs différentes.
- 2 ballons

2 équipes de 8 joueurs sont réparties sur un  
 $\frac{1}{2}$  terrain de hand.

- Au signal, deux ballons sont mis en jeu.  
Chaque équipe s'organise pour abattre les  
tours adverses :

- il est interdit de marcher avec la  
balle.
- faire au moins une passe avant de  
tenter un tir.

Les défenseurs doivent se positionner de  
manière à gêner le tireur.

Les attaquants doivent se démarquer et se  
placer près des tours.

Au bout de 5min, la partie se termine.

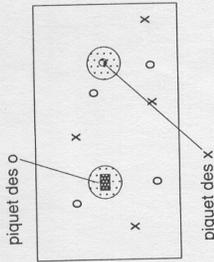
L'équipe ayant touché le plus de tours  
adverses a gagné.

# Les tours du château

## VARIANTES

### Le ballon piquet

La dernière tour est placée à l'intérieur du terrain (par ex. : cercle du basket)

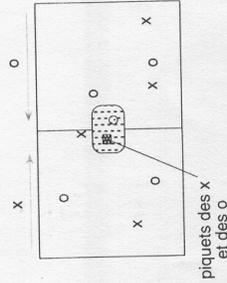


Cette organisation facilite l'attaque de la tour.

Une ébauche d'organisation apparaît, répartition des tâches entre attaquants et défenseurs.

### L'attaque de la forteresse

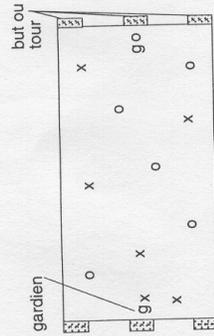
La dernière tour est placée au centre. Les joueurs ne peuvent tirer sur la tour centrale uniquement dans le sens de la flèche.



L'attaque se trouve orientée et facilite le rôle des défenseurs.

### Le multi-but

2 équipes 1 gardien 1 ballon



Cette organisation à pour rôle de faciliter les tirs ainsi que le démarquage des joueurs tout en conservant une opposition modulée.

Varié le nombre de buts. Mettre en place 1 ou 2 gardiens mais un de moins que de but.

# Ballon prisonnier

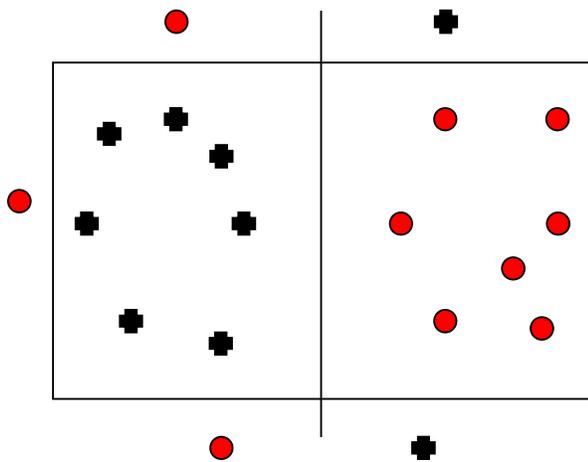
Source : Guide de l'enseignant T2

## Objectifs :

- Tirer
- Esquiver
- Faire des choix
- S'organiser collectivement

## But du jeu :

Toucher le plus de joueurs adverses.



## Matériel :

- 2 jeux de chasubles.
- 1 ballon en plastique souple.
- Des plots

$\frac{1}{2}$  terrain de hand .

2 équipes de 10 joueurs.

3 prisonniers sont désignés dans chaque équipe dès le début du jeu.

Le tireur tente de toucher un adversaire :

- il est interdit de toucher à la tête.
- Buste et jambes autorisés.
- Il est interdit de se déplacer avec le ballon dans les mains.

Lorsqu'un joueur est touché, il se place où il veut autour du terrain adverse.

Il ne prend pas le ballon.

Celle-ci reste dans le camp où elle se trouve.

Pour se libérer un « prisonnier » doit toucher un adversaire de volée (sans rebond).

Si la balle est interceptée et bloquée sans qu'elle retombe au sol, le joueur n'est pas fait prisonnier.

Au bout de 5 min, le jeu s'arrête. L'équipe ayant fait le plus de prisonniers a gagné.

# Ballon prisonnier

## Variante

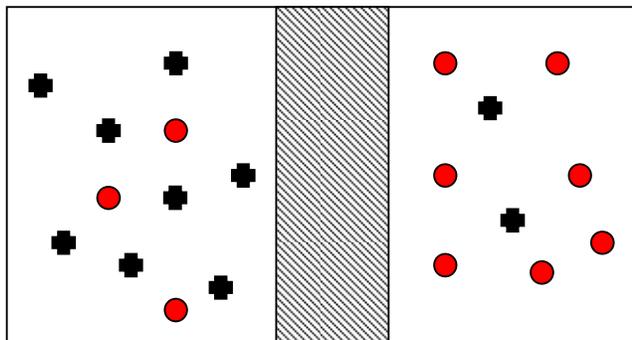
### Le camp ruiné

#### Objectifs :

- Passer d'une opposition directe à une opposition indirecte.
- Mettre en œuvre des stratégies collectives.
- Viser, intercepter, passer, recevoir.

#### But du jeu :

Faire passer tous les joueurs de son équipe dans le camp adverse ou avoir plus de joueurs dans l'autre camp dans un temps donné.



$\frac{1}{2}$  terrain de hand séparé par une zone neutre de 5 m.  
Au coup d'envoi, un joueur lance la balle dans le camp adverse.

Si un adversaire attrape la balle de volée, il passe dans l'autre camp (il garde la balle).

A son tour, il tente de l'envoyer à ses partenaires de telle façon qu'ils puissent l'attraper de volée.

On ne passe pas dans le camp adverse s'il y a eu « terre avant » la réception.

Si la balle est lancée hors-limite ou dans la zone neutre, un joueur adverse peut passer dans l'autre camp.

Il est interdit de se déplacer avec la balle (3 pas tolérés dans l'élan)

# Le camp ruiné

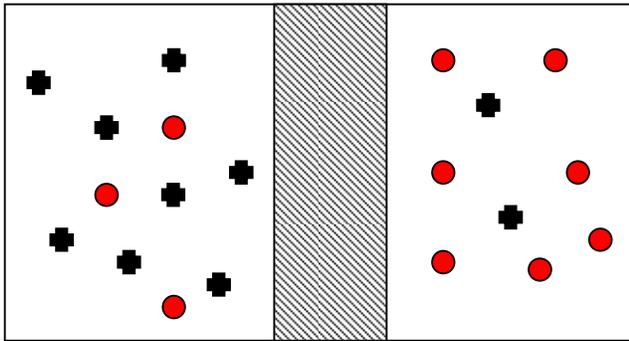
Source : Guide de  
l'enseignant T2 p276

## Objectifs :

- Passer d'une opposition directe à une opposition indirecte.
- Mettre en œuvre des stratégies collectives.
- Viser, intercepter, passer, recevoir.

## But du jeu :

Faire passer tous les joueurs de son équipe dans le camp adverse ou avoir plus de joueurs dans l'autre camp dans un temps donné.



$\frac{1}{2}$  terrain de hand séparé par une zone neutre de 5 m.

Au coup d'envoi, un joueur lance la balle dans le camp adverse.

Si un adversaire attrape la balle de volée, il passe dans l'autre camp (il garde la balle).

A son tour, il tente de l'envoyer à ses partenaires de telle façon qu'ils puissent l'attraper de volée.

On ne passe pas dans le camp adverse s'il y a eu « terre avant » la réception.

Si la balle est lancée hors-limite ou dans la zone neutre, un joueur adverse peut passer dans l'autre camp.

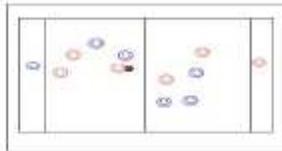
Il est interdit de se déplacer avec la balle (3 pas tolérés dans l'élan)

# Le ballon capitaine

## But .

Faire parvenir le ballon à son capitaine

## Aménagement :



terrain de hand en entier ou  
1/2 terrain, avec, à chaque extrémité, un couloir de 2 m de large

### Matériel

Chasubles ou maillots  
1 ballon type hand  
1 chronomètre  
1 sifflet

## Consignes :

Chaque équipe essaie, en se faisant des passes, de faire parvenir le ballon à son capitaine pour marquer 1 point. A l'engagement, chaque équipe occupe la moitié de terrain opposée à son capitaine (voir dessin).

Le ballon est mis en jeu par l'arbitre, au centre du terrain, par un entre-deux. Ensuite il est remis en jeu au centre du terrain par l'équipe qui vient de perdre 1 point. Pour l'équipe qui attaque (qui est en possession du ballon), il est interdit : de marcher ou courir avec le ballon, de sortir des limites du terrain. Sanction : ballon remis à l'équipe adverse à l'endroit de la faute.

*Pour les défenseurs* : il ne doit y avoir aucun contact sur le porteur du ballon.

*Pour le capitaine* : le ballon doit être bloqué " de volée " et dans le couloir.

A chaque remise en jeu, partenaires et adversaires doivent se trouver à au moins 3m du porteur du ballon

## Critères de réussite :

Nombre de points marqués à la fin du temps imparti

Cycle 2 et 3

Jeu avec ballon

## Savoirs à enseigner

Attraper / passer vite  
Passer rapidement d'un rôle à l'autre  
S'informer vite pour décider vite  
Elaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives.

## Comportements attendus

-En attaque : Enchaîne les déplacements avec des attraper et lancer

-En défense : Participe à la reconquête du ballon (en gênant ou en interceptant)

-Le capitaine se déplace dans son couloir en fonction de la position de la balle.

Occupation stratégique de l'espace. (regarde le ballon mais aussi les partenaires et les adversaires)

Propose des aménagements de la situation et / ou des règles.

## Variantes

**Espace** Créer une zone neutre d'environ 2m de large pour protéger le capitaine (favoriser l'attaque)

**Nombre de joueurs** : Augmentation ou diminution du nombre de joueurs  
Joueurs relais sur les côtés (*surnombre des attaquants*).

**Droit des joueurs** Déplacement en dribble autorisé (apprentissage technique – préalable aux sports collectifs) (CM1)

Ne pas redonner le ballon à " son père " (*le jeu concerne plus de joueurs*)

**Matériel** Différentes tailles, formes et nombre de ballons. Le frisbee à la place du ballon (*adaptation du geste à l'engin*).

**Cible** Capitaine dans un cerceau : (implique d'ajuster sa passe)

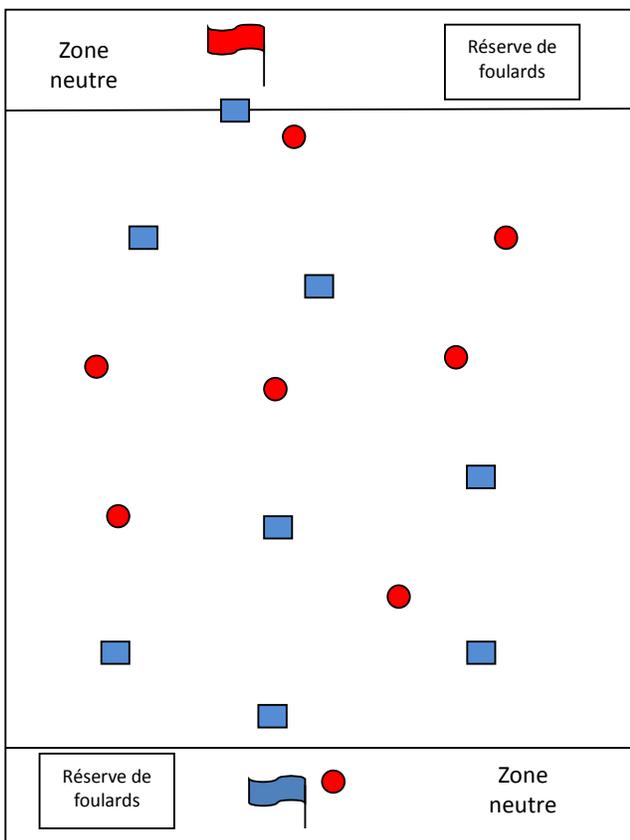
# La prise de drapeaux

## Objectifs :

- Courir, esquiver, feinter
- S'organiser collectivement
- Prendre des informations

## But du jeu :

Ramener le drapeau adverse dans son camp et empêcher l'équipe adverse de s'emparer de son drapeau.



2 équipes de 8 joueurs.

La réserve de chaque équipe contient 3 foulards en début de partie.

Chaque joueur a un foulard pris dans la ceinture, dans le dos (il est interdit de l'attacher).

Chaque joueur est à la fois attaquant et défenseur.

Les attaquants doivent s'emparer du drapeau situé dans le camp adverse sans se faire prendre le foulard.

Lorsqu'un drapeau est pris, il faut le ramener dans son camp.

Les attaquants ne peuvent pas être pris dans la zone neutre.

Les défenseurs protègent leur drapeau en arrachant le foulard des attaquants. Ils n'ont pas le droit de rentrer dans la zone neutre.

Lorsqu'un joueur a perdu son foulard, il retourne dans son camp en prendre un dans la réserve (s'il n'y en a plus, il attend qu'un équipier vienne en déposer un).

Lorsqu'un défenseur a attrapé un foulard, il vient le déposer dans la réserve de son camp.

La partie s'arrête au bout de 3 minutes.

L'équipe gagnante est celle qui a les deux drapeaux dans son camp ou celle qui a le plus de foulards dans sa réserve.

## Terrain :

- $\frac{1}{2}$  terrain de Hand
- Les zones neutres mesurent 3 m environ de largeur

## Matériel :

- 22 foulards
- 2 caisses ou cerceaux pour les réserves
- 2 jeux de chasubles

## C.E 2

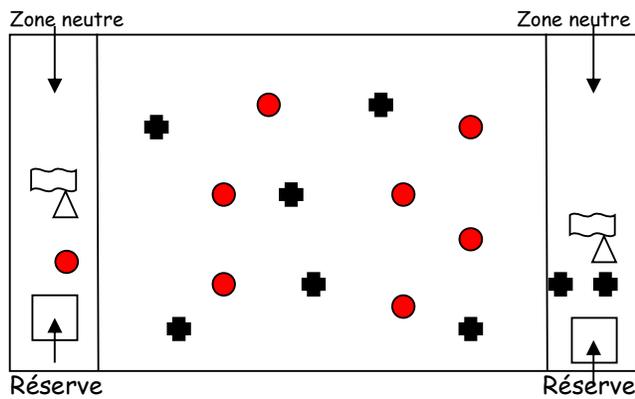
# Prise de drapeaux

### Objectifs :

- S'organiser collectivement.
- Oser prendre des risques.
- Prendre des informations sur l'espace et les adversaires.

### But du jeu :

Ramener le drapeau adverse dans son camp.  
Défendre son propre drapeau.



### Terrain :

- $\frac{1}{2}$  terrain de hand-ball.
- Les zones neutres mesurent environ 3 m de largeur.

### Matériel :

- 22 foulards
- 2 caisses
- 2 jeux de chasubles

2 équipes de 8 joueurs.

La réserve de chaque équipe contient 3 foulards en début de partie.

Chaque joueur a un foulard pris dans la ceinture dans le dos : il est interdit de l'attacher.

Chaque joueur est à la fois attaquant et défenseur.

Les attaquants doivent s'emparer du drapeau situé dans le camp adverse sans se faire arracher leur foulard.

Lorsqu'un drapeau est pris, il faut le ramener dans son camp : si en chemin l'attaquant perd son foulard, il rend le drapeau à l'équipe adverse qui le replace dans son camp.

Les attaquants ne peuvent pas être pris dans la zone neutre.

Les défenseurs protègent leur drapeau en arrachant les foulards des attaquants.

Ils n'ont pas le droit de rentrer dans la zone neutre.

Lorsque l'on perd son foulard, on retourne dans son camp en prendre un dans la réserve. Lorsqu'un défenseur arrache un foulard, il le conserve et le place dans sa réserve.

La partie s'arrête au bout de 3 minutes.

L'équipe gagnante est celle qui a les deux drapeaux dans son camp ou celle qui a le plus de foulards dans sa réserve.

CE2

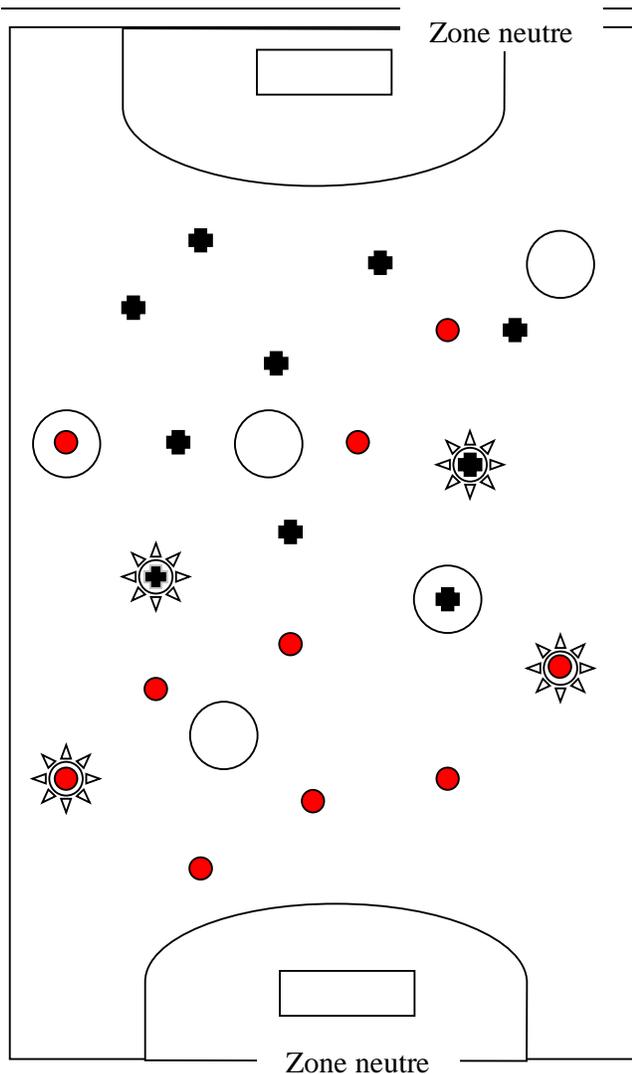
# Eperviers- déménageurs

## Objectifs :

- Prendre des décisions en action
- S'organiser collectivement
- Passer, dribbler

## But du jeu :

Vider sa caisse avant l'équipe adverse ou avoir moins de ballons qu'elle à la fin de la partie.



## Terrain de Hand.

8 joueurs dans chaque équipes + 2 éperviers par équipe. 

Au signal, un ballon est mis en jeu par chacune des équipes.

Chaque équipe doit s'organiser pour transporter ce ballon jusqu'à la zone adverse : on peut passer, dribbler mais il est interdit de faire plus de 3 pas avec le ballon en main.

Une fois franchie la zone adverse, le joueur dépose le ballon dans la caisse adverse.   
A ce moment là seulement un second ballon peut être mis en jeu depuis la zone de départ.

Si le porteur du ballon est touché par l'épervier adverse, il doit redéposer le ballon dans la caisse avant de le remettre en jeu.

Les déménageurs ne peuvent pas être pris dans les refuges. 

## Matériel :

- 12 ballons, 5 cerceaux pour les refuges
- 2 caisses
- 2 jeux de chasubles
- 4 foulards pour différencier les éperviers

Au bout de 5 minutes, la partie se termine.  
L'équipe qui a le moins de ballon dans sa caisse a gagné.

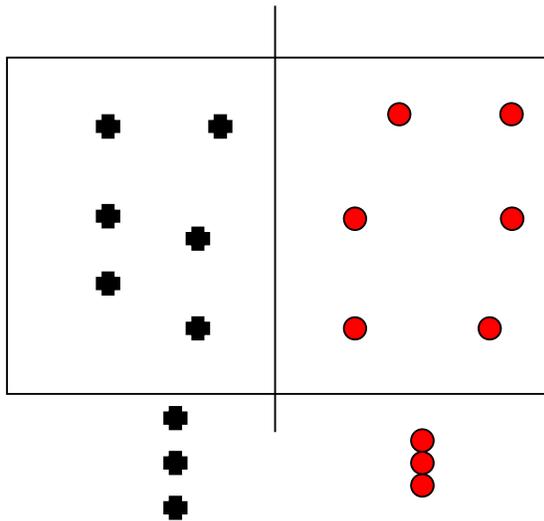
<b>Balle au cordon</b>
------------------------

**Objectifs :**

- Maîtriser un ballon dynamique
- Frapper, réceptionner
- Gérer l'espace

**But du jeu :**

Envoyer le ballon dans le camp adverse.

**Matériel :**

- 2 piquets.
- 1 corde ou 1 élastique
- 1 ballon en plastique souple ou ballon de volley.
- Des plots

2 équipes de 6 joueurs.

Filet ou corde à 1m50 du sol

L'équipe qui engage doit envoyer le ballon au-dessus du filet : la technique de service est libre :

- balle frappée
- balle lancée.

2 essais autorisés.

L'équipe adverse doit renvoyer le ballon en le frappant, soit directement, soit en faisant des passes (3 au maximum).

Un blocage de balle est autorisé avant le renvoi.

On alterne le service même si le point a été remporté par l'équipe ayant engagé.

Pour l'équipe au service, le point est marqué :

- si aucun joueur adverse n'intercepte la balle.
- Si la balle est mal renvoyée
- Si la balle touche le sol

Pour l'équipe en réception, le point est marqué :

- si le ballon passe au-dessous du filet
- si le ballon sort des limites du terrain au 1<sup>er</sup> rebond.
- Si l'équipe adverse ne réceptionne pas le retour de service.

A chaque changement de service, un joueur sort, un autre rentre.

## Le camp ruiné

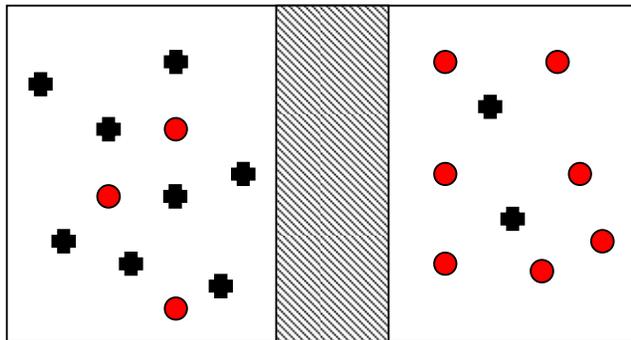
Source : Guide de  
l'enseignant T2  
p276

### Objectifs :

- Passer d'une opposition directe à une opposition indirecte.
- Mettre en œuvre des stratégies collectives.
- Viser, intercepter, passer, recevoir.

### But du jeu :

Faire passer tous les joueurs de son équipe dans le camp adverse ou avoir plus de joueurs dans l'autre camp dans un temps donné.



½ terrain de hand séparé par une zone neutre de 5 m.

Au coup d'envoi, un joueur lance la balle dans le camp adverse.

Si un adversaire attrape la balle de volée, il passe dans l'autre camp (il garde la balle).

A son tour, il tente de l'envoyer à ses partenaires de telle façon qu'ils puissent l'attraper de volée.

On ne passe pas dans le camp adverse s'il y a eu « terre avant » la réception.

Si la balle est lancée hors-limite ou dans la zone neutre, un joueur adverse peut passer dans l'autre camp.

Il est interdit de se déplacer avec la balle (3 pas tolérés dans l'élan)

## C.M 1

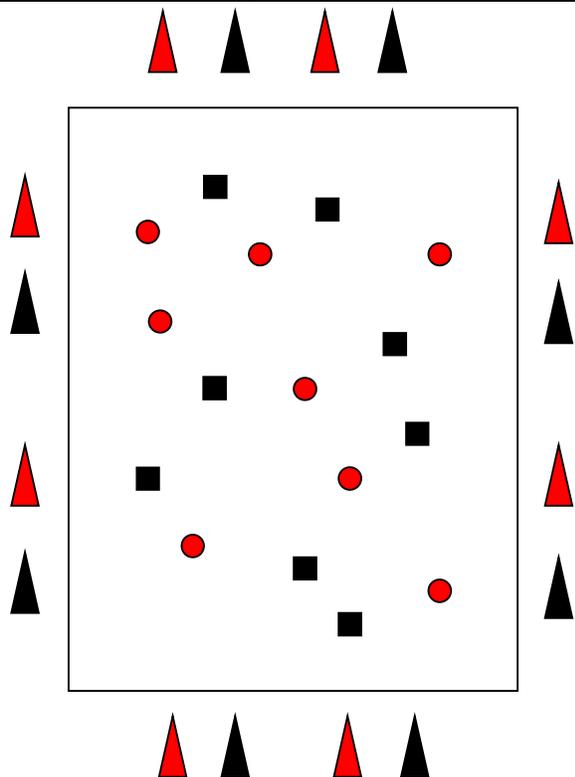
# Les tours du château

### Compétences visées :

- Tirer, passer, recevoir
- Passer d'un rôle à un autre : attaquant, défenseur
- Gérer l'espace

### But du jeu :

Abattre les tours de l'équipe adverse et défendre ses propres tours.



2 équipes de 8 joueurs.

Les tours sont placées à 2 m du bord du terrain.

Les joueurs doivent abattre les plots adverses avec le ballon en tir direct sans rebond.

Les joueurs qui ne jouent pas sont répartis autour du terrain pour récupérer les ballons perdus et valider ou non les tirs.

Les tours abattues sont laissées renversées.

### Il est interdit :

- De marcher avec le ballon en main.
- De dribbler.
- De toucher l'adversaire.
- D'arracher la balle des mains de l'adversaire.

Lorsque la balle sort du terrain, elle est remise en jeu par l'équipe adverse (touche).

### Terrain :

- $\frac{1}{2}$  terrain de hand-ball.

### Matériel :

- 1 ballon de hand-ball
- 8 plots, quilles ou bouteilles en plastique lestées.
- 2 jeux de chasubles

L'équipe gagnante est celle qui a abattu le plus de tours adverses en 5 minutes ou celle qui a abattu toutes les tours adverses.

## Pris-Pris

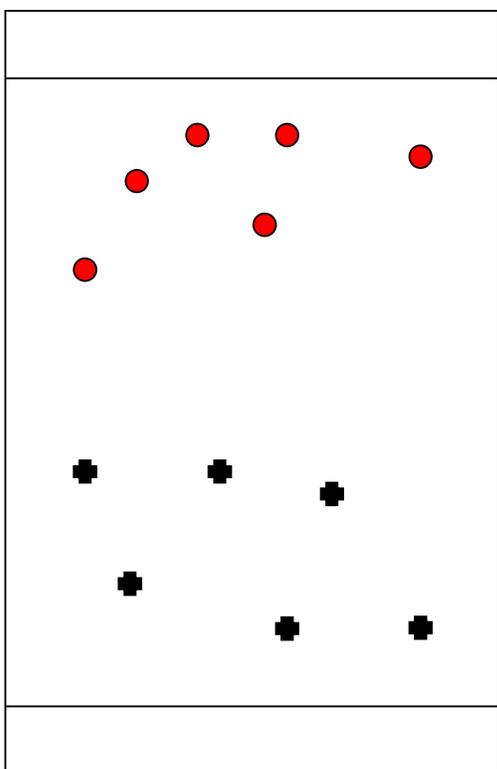
Source : Guide de  
l'enseignant T2 p265

### Objectifs :

- Prendre des décisions en action
- S'organiser collectivement
- Se faire des passes
- Etre attaquant, défenseur

### But du jeu :

Entrer dans le camp adverse avec le ballon dans les mains pour marquer un point.



$\frac{1}{2}$  terrain de hand

2 équipes de 6 joueurs.

L'équipe qui attaque en 1<sup>er</sup> part de sa ligne de but.

Chaque joueur porte un foulard à la ceinture. Lorsque le foulard est arraché, le ballon est donné à l'équipe adverse à l'endroit de l'interception.

Seul le porteur du ballon peut être attaqué. Celui-ci est invulnérable lorsqu'il est à l'arrêt. Les défenseurs sont à 3 m.

Il a droit à 2 arrêts successifs.

Il ne doit pas faire plus de 3 pas.

Lorsqu'il reçoit la balle, il peut :

- faire une passe.
- Faire 3 pas max. (l'équipe adverse peut lui arracher son foulard)
- S'arrêter (il est invulnérable) puis repartir pour 3 pas.

Le but est marqué lorsqu'un joueur franchit la ligne de but (1 point).

Le ballon seul ne compte pas.

Il est interdit de frapper le ballon du pied.

### Matériel :

- 2 jeux de chasubles
- 1 ballon (de rugby si possible)
- des plots

Durée de jeu : 5 min

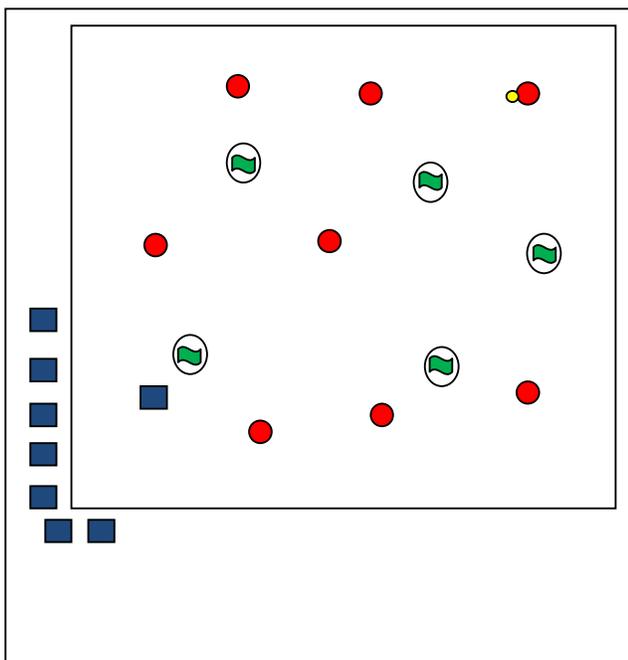
## Ramasse-foulards

### Objectifs :

- Attraper/passer vite
- Esquiver
- Dribbler en se déplaçant (et ramasser)
- S'informer vite pour décider vite

### But du jeu :

Ramasser le plus de foulards possible sans être touché.



**Dribbleurs-ramasseurs** ■ : Chacun leur tour, ils ramassent un ou plusieurs foulards en dribblant sans se faire toucher par les tireurs. ●

L'arrêt du dribble est autorisé pour ramasser un foulard.

Les foulards sont posés dans des cerceaux ou des cercles tracés à la craie. ○

Le ramasseur peut sortir du terrain quand il le souhaite mais ne peut plus y entrer.

Il marque autant de points que de foulards ramassés.

**Tireurs** : Le ballon ● part du coin opposé aux dribbleurs-ramasseurs.

Ils peuvent se déplacer quand ils n'ont pas la balle ; sinon il faut passer ou tirer.

On ne peut tirer que par touche directe (sans rebond) et autrement qu'à la tête.

Il est interdit de gêner les dribbleurs-ramasseurs.

### Aménagement :

- $\frac{1}{2}$  terrain de hand
- 5 cercles de 1m de diamètre (ou 5 cerceaux) avec 5 foulards
- 1 ballon de basketball ou handball (pour les « dribbleurs-ramasseurs »)
- 1 ballon en mousse (pour les tireurs)
- 1 équipe de 8 « dribbleurs ramasseurs » + 1 équipe de 8 tireurs

### Comportements attendus :

#### *Pour les ramasseurs :*

- Coordination du dribble et du ramasser
- Dribble rapide en évitant les tirs

#### *Pour les tireurs :*

- Enchaînement de passes et tirs précis

### Variantes :

**Espace** : Jouer sur l'écartement des cercles

**Nombre de joueurs** : Autoriser 2 dribbleurs-ramasseurs

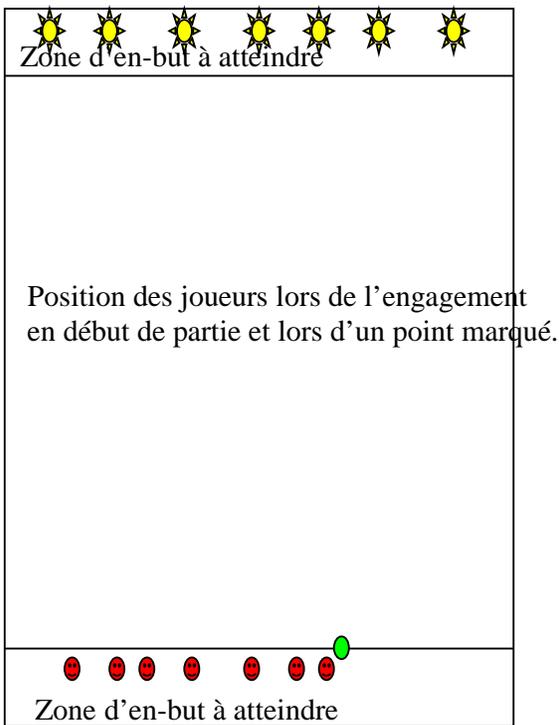
#### **Droit des joueurs :**

- Ne toucher qu'après 5 passes (situation plus facile pour le dribbleur et oblige l'équipe des tireurs à s'organiser rapidement)
- Arrêt du dribble interdit (plus difficile pour le dribbleur)

**Matériel** : Foulards avec différentes valeurs => ceux qui sont plus éloignés comptent plus (entraîne une plus grande prise de risque pour les dribbleurs : stratégie à mettre en place).

**L'ultimate**

<p><b>Compétences visées</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'organiser pour occuper l'espace en fonction de ses partenaires et adversaires</li> <li>• Définir des rôles dans l'équipe</li> <li>• Mettre en œuvre des stratégies collectives.</li> <li>• Viser, intercepter, passer, recevoir.</li> </ul>	<p><b>But du jeu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réceptionner le frisbee dans l'en-but pour marquer.</li> <li>• Intercepter le frisbee et devenir attaquant.</li> </ul>
---	--



● : le frisbee

Matériel :

- Un frisbee (disponible à l'inspection)
- 2 jeux de chasubles

**Le terrain :** le jour de la rencontre, les équipes feront leur matchs de poule sur un ½ terrain de hand et les finales sur la totalité du terrain de hand .

**Durée d'un match :** 2 X15 mn

**Critère de réussite**

Avoir marqué plus de points que l'équipe adverse à la fin de la partie.

- ❖ 2 équipes de 8 à 10 joueurs
- ❖ **La mise au jeu:** Les deux équipes sont alignées face à face sur la ligne de but intérieure. L'équipe défensive lance le disque à l'équipe offensive.
- ❖ **L'auto-arbitrage:** Les joueurs sont responsables de signaler leurs fautes et les hors-jeux (hors-terrain). Les joueurs résolvent leur propre dispute. S'il y a mésentente, le jeu est recommencé.
- ❖ **Le pointage:** L'équipe offensive marque un point à chaque fois qu'elle attrape le disque dans la zone de but de l'équipe défensive. Un attaquant ne peut pas stationner dans la zone d'en-but. Il doit y entrer uniquement pour y réceptionner le frisbee. L'équipe qui a marqué le point engage en restant dans la zone d'en-but où elle vient de marquer.
- ❖ **La défense :** Un seul défenseur sur le lanceur, il doit rester à distance de bras, Il ne peut pas entourer le lanceur et l'empêcher de pivoter sur un même pied (idem basket). Si ces règles ne sont pas respectées, le lanceur peut demander la faute qui se joue à l'endroit de l'infraction.
- ❖ **Le lanceur :** Il dispose de 10 secondes pour lancer l'engin. Le seul défenseur qui le gêne peut compter à haute voix.
- ❖ **Les fautes :** Pas de jonglage pour attraper le frisbee, pas de marché avec le frisbee (3 pas autorisés), aucun contact, gêne ou comportement agressif.

# CM1

## Micro-Flag

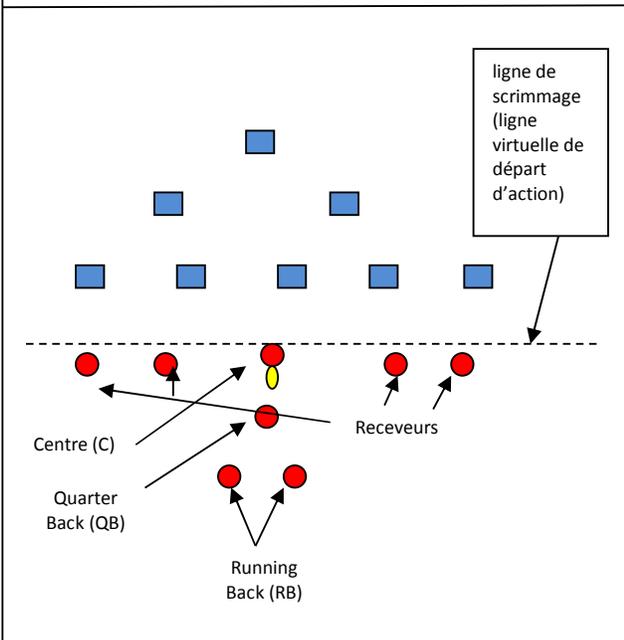
### Objectifs :

- Courir, esquiver, feinter
- Passer, recevoir, intercepter
- S'organiser pour occuper l'espace
- Mettre en œuvre des stratégies collectives
- Définir des rôles dans l'équipe

### But du jeu :

Entrer dans l'en-but adverse avec le ballon (il n'est pas nécessaire d'aplatir le ballon)

Zone d'en-but



Zone d'en-but

2 équipes de 6 à 8 joueurs.

Chaque joueur a 2 foulards glissés dans la ceinture de chaque côté, sauf le QB.

L'équipe attaquante a 4 tentatives pour marquer un essai (ou touch down). Celui-ci consiste à pénétrer dans l'en-but adverse avec le ballon ou recevoir le ballon dans l'en-but adverse.

Il ne peut y avoir qu'une seule passe par tentative.

Le QB peut soit :

- lancer le ballon (passe avant) à un receveur
- passer le ballon à un RB (passe arrière)

Les défenseurs doivent arracher un des 2 foulards du porteur du ballon (et à lui seul) pour le bloquer dans sa progression.

La tentative suivante a lieu à l'endroit où le foulard a été pris.

Si au bout de 4 tentatives, l'équipe attaquante n'a pas réussi à marquer, l'équipe adverse devient à son tour attaquante.

Un défenseur peut intercepter le ballon : son équipe devient immédiatement attaquante, à l'endroit de l'interception.

Avant chaque tentative, les équipes ont quelques secondes pour se regrouper (le huddle) afin de déterminer la stratégie.

Quand le ballon sort en touche, la tentative suivante repart du même endroit. Si c'est le porteur du ballon qui sort en touche, la tentative suivante part à l'endroit de la sortie.

L'engagement s'effectue par le centre qui fait une passe entre les jambes au QB. Celui-ci peut alors lancer à un receveur ou passer à un RB.

### Terrain :

- terrain de Hand
- Les zones neutres mesurent 3 m environ de largeur

### Matériel :

- 32 foulards
- 2 jeux de chasubles

### Il est interdit de :

- dépasser la ligne de scrimmage avant l'engagement.
- de faire plus d'une passe.
- de jouer au pied
- d'arracher le foulard d'un joueur autre que le porteur du ballon.
- de bousculer, retenir, plaquer, .. un adversaire.