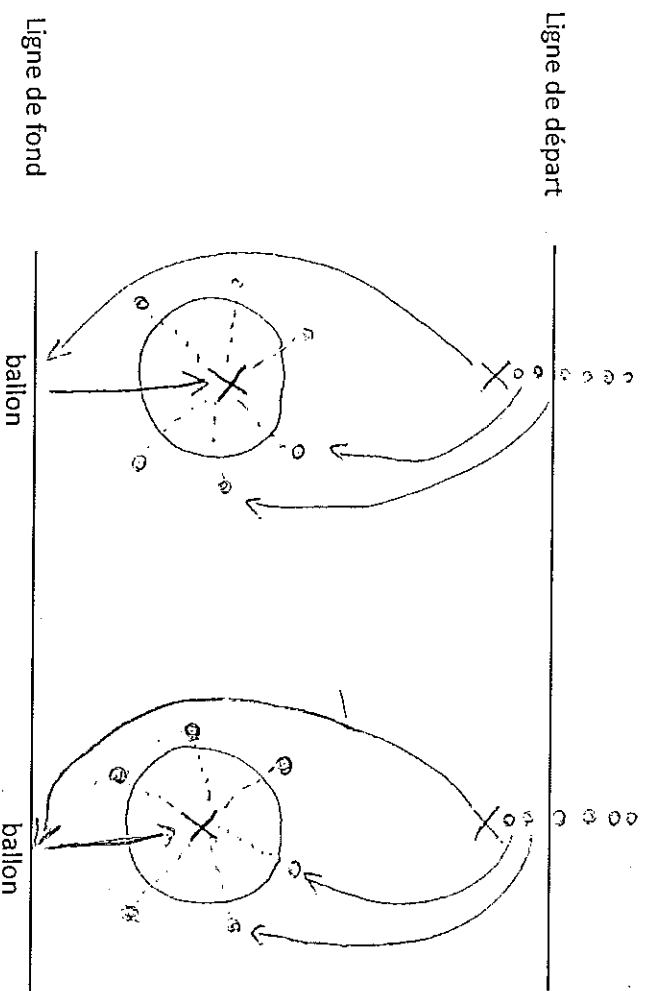


## Le béréet ballon

Deux équipes ( et O). Chaque joueur porte un numéro (1 à 6). Le meneur de jeu appelle un numéro (de 1 à 6). Les joueurs correspondants des 2 équipes (les lanceurs) partent chercher leur ballon sur la ligne de fond et vont se placer dans le cercle au centre du cercle de leur équipe. Pendant ce temps, les autres joueurs se sont placés autour de leur cercle respectif. Le lanceur passe alors la balle à tous ses coéquipiers qui la lui renvoient le plus rapidement possible. Quand il a effectué un tour complet, le lanceur va reposer la balle sur la ligne de fond et toute l'équipe regagne au plus vite la ligne de départ. La première équipe arrivée au complet marque un point.

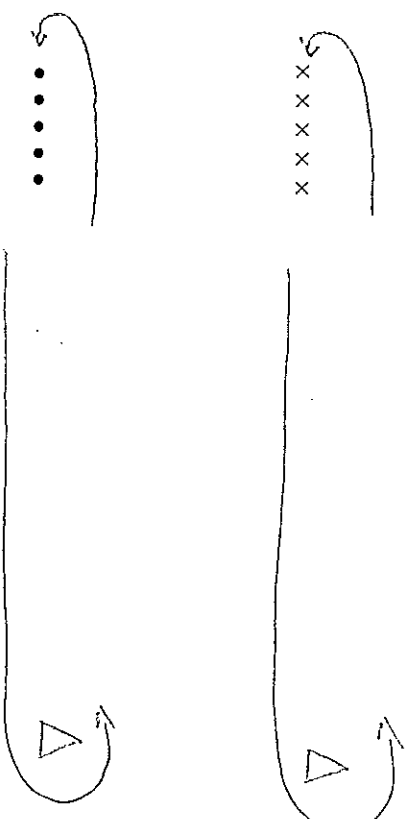
Le meneur de jeu appelle un autre numéro et ainsi de suite...



## Le relais à l'épingle

Le premier coureur de chaque équipe s'élançe avec le ballon pour aller faire le tour du plot et revient à la queue de son équipe. Les joueurs font alors progresser le ballon en se le donnant entre les jambes (interdit de le faire rouler, prévoir suffisamment d'espace entre les coéquipiers pour qu'ils puissent se pencher sans gêne et attraper le ballon entre leurs jambes) Quand le joueur de tête récupère le ballon, il part à son tour pour faire le tour du plot et ainsi de suite. La partie s'arrête quand le premier coureur se retrouve en position de départ et récupère le ballon.

La plus rapide des deux équipes est déclarée vainqueur.



## Jeu d'opposition : la queue du diable

Un terrain est délimité (environ 15x10 m).

Tous les joueurs de l'équipe du diable ont passé dans la ceinture un foulard qui pend au moins la longueur d'une main. Les joueurs adverses doivent essayer d'arracher le foulard, ce qui élimine le diable. On n'a pas le droit de s'assoier pour empêcher de prendre le foulard.

Dans un carton sur le bord du terrain, se trouve autant de foulard que de diable. Un diable éliminé une première fois a le droit de revenir chercher un foulard, ce qui lui redonne une vie. Lorsque les foulards de réserve sont épuisés, l'élimination est définitive. Une « zone de sécurité » (un cercle de 2m) est mise en place autour de la réserve, zone dans laquelle on a le droit de rester uniquement pour reprendre et replacer le foulard. On ne peut pas être attaqué dans cette zone.

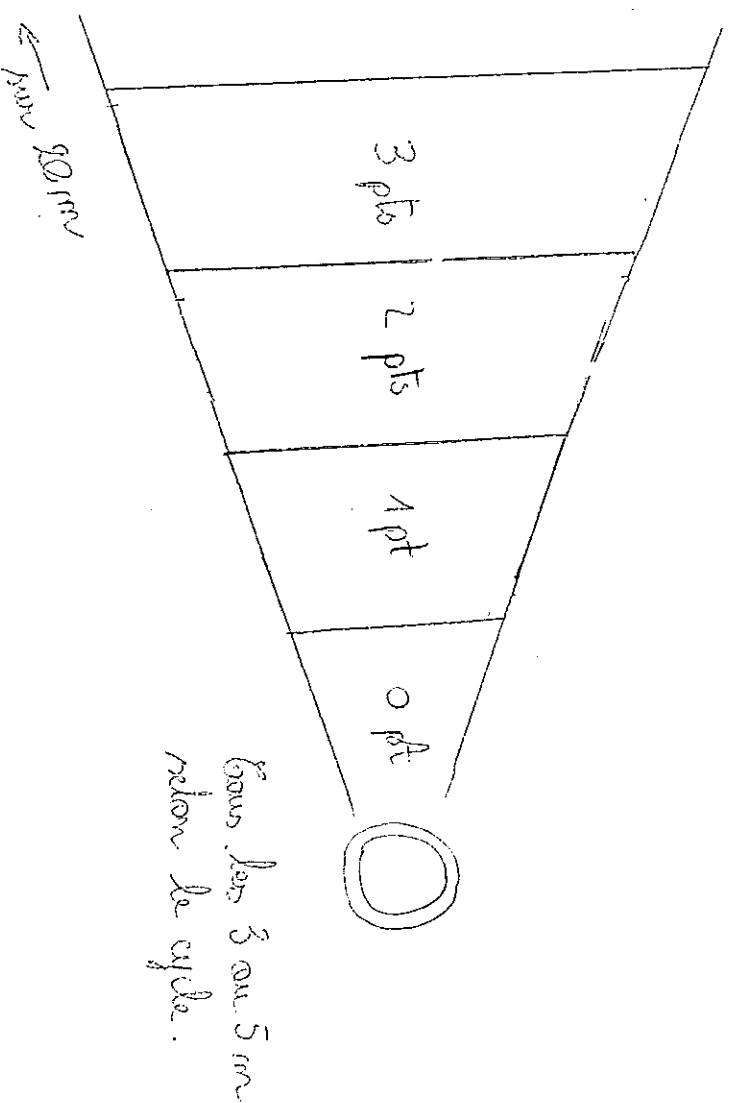
Chaque équipe est diable à son tour. L'arbitre chronomètre le temps mis pour éliminer tous les diables adverses.

L'équipe la plus rapide est déclarée vainqueur.

Matériel à prévoir : des coupelles, une caisse en carton, des foulards (14 d'une couleur et 14 d'une autre couleur.)

## Lancer loin : vortex

Chaque enfant a droit à 3 lancers. Seul le meilleur des trois compte. Plus l'enfant lance loin plus il a de points (voir le schéma) L'équipe qui a remporté le plus de point gagne.



Matériel à prévoir : 7 vortex. Les tracés au sol sont préparés sur le terrain par le conseiller pédagogique

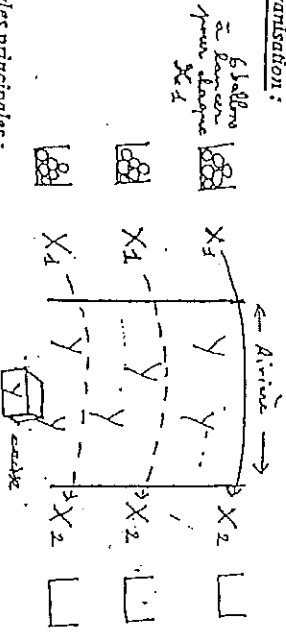
912

Les voleurs de ballons -

But du jeu :

- ... Pour les X : passer les ballons à ses partenaires sans se les faire intercepter par les adversaires.
- ... Pour les Y : intercepter les ballons et les déposer dans la caisse.

Organisation :



Règles principales :

- ... Autoriser tous les types de lancers.
- ... Changement de rôle entre X1 et X2.
- ... Puis changement de rôle entre les deux équipes.

Gain de la partie :

- ... L'équipe qui a intercepté le plus de ballons a gagné.

NB : Choisir la largeur de la rivière afin qu'il y ait des réussites des 2 côtés.

Variante :

- Les X1 et X2 se renvoient les ballons pendant 2mn (type balles brillantes).
- Les Y essayent d'en intercepter le plus possible.
- Au bout des 2mn l'équipe des Y compte les ballons récupérés.
- Puis changement de rôle entre les 2 équipes.

Cycle 1

La Thèque simplifiée

Espace non orienté  
règles simplifiées  
avec capins

But :

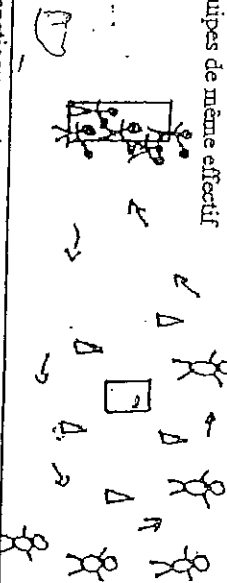
- ⇒ Pour les lanceurs, faire le tour du cercle et revenir dans leur maison.
- ⇒ Pour les ramasseurs, ramasser les ballons et revenir dans leur maison.

Matériel :

- ⇒ 6 plots (pour matérialiser le cercle)
- ⇒ autant de ballons que d'enfants dans chaque équipe (effectif classe ?)
- ⇒ de quoi matérialiser les deux maisons.

Organisation :

- H : deux équipes de même effectif
- M :



Règles de fonctionnement :

- Les lanceurs ont chacun un ballon. Ils le lancent au signal donné par la maîtresse et partent pour faire un tour du cercle et reviennent dans leur maison.
- Les ramasseurs doivent alors ramasser le plus vite possible les ballons et revenir dans la maison centrale.

Critères de réussites :

- Pour les lanceurs : être tous revenus dans la maison avant que tous les ballons aient été ramassés.
- Pour les ramasseurs, être tous revenus dans la maison avec un ballon avant que tous les lanceurs ne soient revenus dans leur maison.

Variables :

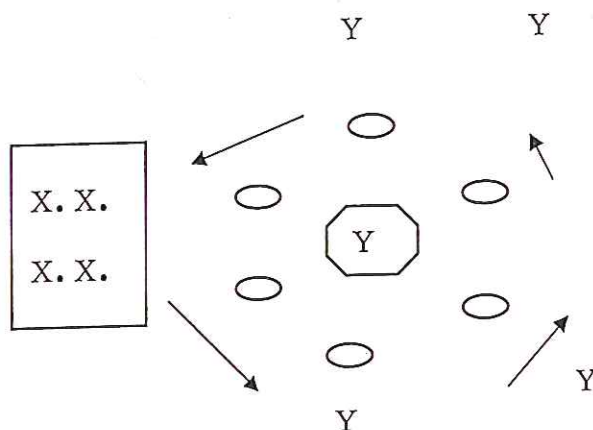
- Au début, les lanceurs ne font pas le tour du cercle
- Mais juste le tour de leur maison dont ils sortent et rentrent par un seul côté ouvert.
- Le rôle des ramasseurs ne change pas.

## BUT :

- Pour les lanceurs, lancer les ballons puis faire le tour du parcours et revenir dans sa maison
- Pour les ramasseurs, rapporter les ballons et revenir dans sa maison

## DISPOSITIF :

- 1 jeu de maillot pour l'une des équipes
- 2 équipes (les « X » lanceurs et les « Y » ramasseurs) de même effectif
- 1 maison délimitée et 1 parcours défini pour les lanceurs et 1 pour les ramasseurs
- Autant de ballon que de lanceurs



## Règles :

- Tous les lanceurs partent en même temps après avoir lancé leur ballon.
- Les ramasseurs doivent rapporter toutes les balles le plus vite possible
- 1 ramasseur peut rapporter plusieurs balles
- Les ramasseurs peuvent se faire des passes ou courir avec les balles

variante :  
 faire lancer la moitié des lanceurs à la manche ① et l'autre moitié à la manche ②.

## CRITERES DE REUSSITE :

- A chaque manche, les joueurs changent de rôle (2manches=1 partie). 1point par manche gagnée, les équipes jouent 2 parties.
- Pour les lanceurs : être TOUS revenus dans sa maison avant que TOUTES les balles aient été ramassées.
- Pour les ramasseurs : être TOUS revenus dans sa maison avec les balles avant que les lanceurs ne soient revenus dans leur maison.

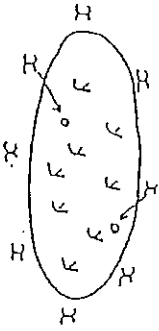
## LAPINS CHASSEURS

BUT

Pour les chasseurs, toucher les lapins à l'aide de ballons  
 Pour les lapins, esquiver le tir.

ORGANISATION

A - 2 : 3 ballons  
 (A) chasseurs  
 (Y) lapins



REGLES DE FONCTIONNEMENT

Les chasseurs lancent à la main le (les) ballon(s) sur les lapins.  
 Ils peuvent faire des passes, le (les) récupérer seulement hors du cercle.

Les lapins esquivent les tirs. Ils peuvent rattraper le ballon de volée, dans ce cas - - -  
 Se joue en deux manches avec changement de rôles.

CRITERES DE REUSSITE

Pour les chasseurs, toucher le plus de lapins en un temps donné.  
 Pour les lapins, rester le plus longtemps possible dans le cercle sans être touchés.  
 L'équipe gagnante est celle qui a touché le plus d'adversaires.

## JEUX D'OPPOSITION

la queue du diable:

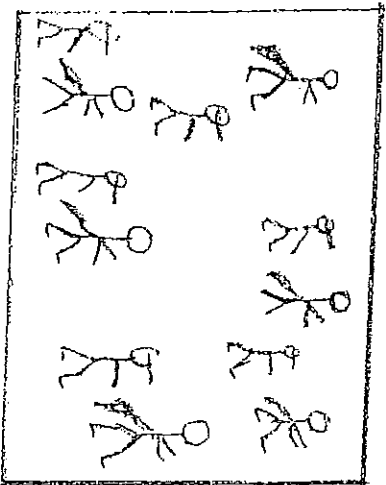
Un terrain est délimité (environ la surface d'un terrain de handball, 20 X 10 m)  
 Tous les joueurs de l'équipe des diables ont, passé dans la ceinture, un foulard c  
 pend d'au moins la longueur d'une main.

Les joueurs adverses doivent essayer d'arracher le foulard, ce qui élimine le diab.  
 On n'a pas le droit de s'asseoir pour empêcher de prendre le foulard.

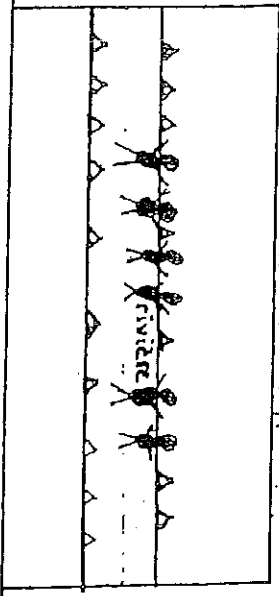
Dans un carton sur le bord du terrain, se trouve autant de foulards que de diable  
 Un diable éliminé une première fois a le droit de revenir chercher un foulard, ce qui l  
 redonne une vie. Lorsque les foulards de réserve sont épuisés, l'élimination est définitive.  
 Une "zone de sécurité" (cercle de 2 m) est mis en place autour de la réserve, zone dar  
 laquelle on a le droit de rester uniquement pour reprendre et replacer le foulard. On n  
 peut pas être attaqué dans cette zone.

Chaque équipe est diable à son tour. L'arbitre chronométré le temps mis pou  
 éliminer tous les diables adverses.  
 L'équipe la plus rapide est déclarée vainqueur.

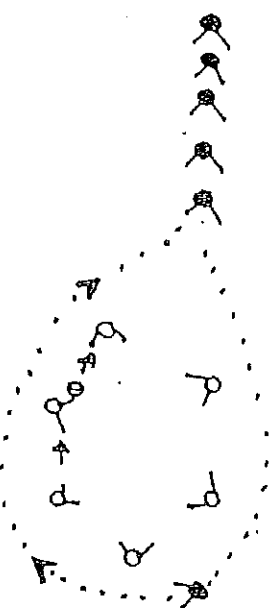
Réserve  
 de foulards



foulards  
 volés

Cycle 2	La rivière aux crocodiles	Espace orienté : rôles différenciés sans objet
<b>But :</b> ⇒ traverser la rivière sans se faire prendre par le crocodile.		
<b>Matériel :</b> ⇒ Un foulard par gazelle. Plots		
<b>Organisation :</b> H : M : un terrain de 15m x 20 m traversé en son milieu par une zone de 5 m		
GAZELLES 		
<b>Règles de fonctionnement :</b> ⇒ au signal du maître, toutes les gazelles doivent traverser la rivière sans se faire prendre le foulard ⇒ Changer les rôles après trois passages.		
<b>Critères de réussites :</b> Nombre de foulards pris après 3 passages.		
<b>Variables :</b> ⇒ élargir ou rétrécir la rivière. ⇒ imposer aux gazelles une façon de traverser (sur 1 pied, à 4 pattes etc..)		

(4)

Cycle 2	Ballon-Horloge	Espaces séparés rôles différenciés avec engin
<b>But :</b> ⇒ pour l'horloge, faire faire au ballon le plus de tours possibles, ⇒ pour les coureurs, courir le plus vite possible.		
<b>Matériel :</b> ⇒ 1 ballon, ⇒ des plots pour matérialiser le cadran de l'horloge.		
<b>Organisation :</b> H : 2 équipes de 6 à 12 joueurs. M : un terrain d'au moins 10m X 10 m		
		
<b>Règles de fonctionnement :</b> ⇒ l'équipe de l'horloge se dispose en cercle autour des plots, l'équipe du relais se place à 3 mètres au dessus de 12h. ⇒ au signal, les membres de l'horloge se transmettent la balle le plus vite possible afin de réaliser le plus grand nombre de tours. ⇒ le temps de jeu sera limité par la durée du relais. Les relayeurs doivent donc se dépêcher...		
⇒ la balle cesse de circuler lorsque le dernier relayeur arrive. On note le nombre de tours effectués par la balle. ⇒ on change de rôles pour la seconde manche.		
<b>Critères de réussites :</b> ⇒ avoir effectué le plus grand nombre de tours avec la balle.		
<b>Variables :</b> ⇒		

(5)

## Objectif du cycle :

Agir avec les autres dans un but commun, orienter l'espace.

## Jeu support d'apprentissage :

### Les Balles Brûlantes

#### **Objectifs opérationnels :**

- S'engager dans l'action = Participer.
- Accepter de jouer côte à côte en partageant un même matériel.

#### **But pour l'élève :**

- Lancer un maximum de balles dans l'autre camp afin d'en avoir moins que l'équipe adverse.

#### **Règles :**

- Rester dans son camp.
- S'arrêter de lancer au signal de fin.

#### **Matériel :**

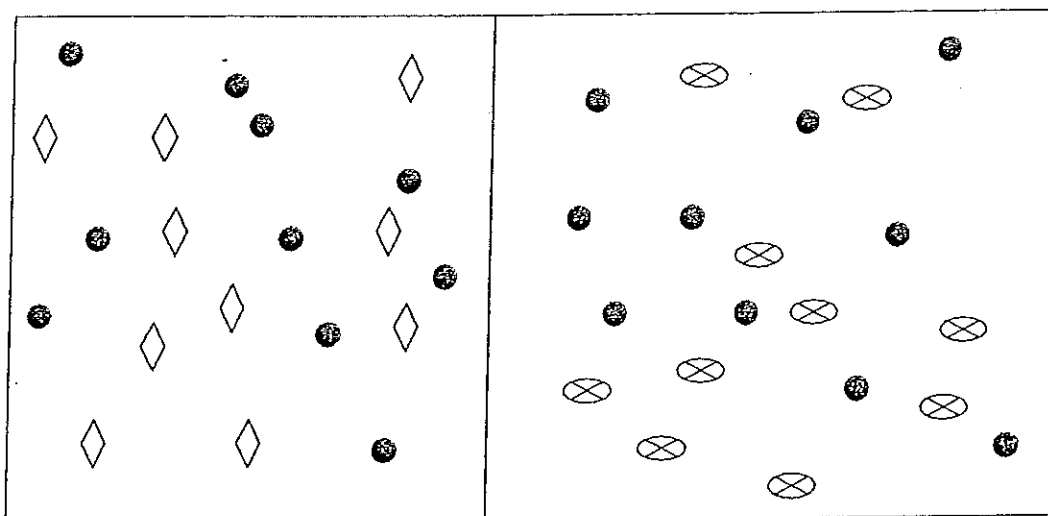
- Un ballon ou une balle par enfant.

#### **Nombre de Joueurs :**

- De 5 à 10 par équipe. (prévoir 2 terrains).

#### **Durée :**

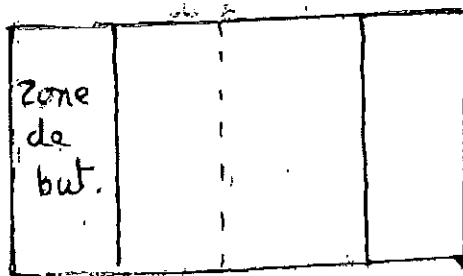
- Environ 3 minutes.



# L'ULTIMATE

1 objet de jeu : le frisbee

Le terrain :



Pour les débutants : un terrain de hand ball débarrassé de ses buts et avec un dégagement suffisant derrière la ligne de but, peut très bien convenir.

Le nombre de joueurs : de 10 à 7

Durée de la partie : 10 mn

## But du jeu :

Il s'agit de gagner des points en marquant des buts ; un but est marqué lorsqu'un joueur réussit à attraper dans la zone de but attaquée par son équipe, le disque, lancé par un de ses coéquipiers.

## L'engagement :

Le jeu démarre en début de période, et après chaque point marqué par un engagement. Pour cela, un joueur de l'équipe qui engage doit envoyer le disque le plus loin possible vers la zone d'embut adverse.

- Tant que le disque n'est pas lancé, les 2 équipes doivent rester derrière leur ligne d'embut.
- Après chaque point, les 2 équipes changent de camp et l'équipe qui a marqué le point engage.
- Aucun joueur de l'équipe qui engage ne doit toucher le disque en vol lors de l'engagement.
- L'équipe qui reçoit est toujours bénéficiaire du frisbee, qu'il tombe au sol ou qu'il sorte MAIS si le receveur échappe le disque il revient à l'équipe qui a engagé.
- Quand le frisbee est envoyé derrière la ligne d'embut adverse et qu'il tombe au sol, la remise en jeu se fait sur la ligne d'embut.

## Règles :

1. Les joueurs ne peuvent se déplacer avec le disque en main. Il est cependant permis de faire 2 ou 3 pas pour arrêter sa course. Il est aussi permis de pivoter sur 1 pied comme au basket ball.
2. Interdiction d'arracher ou de frapper le disque dans les mains du porteur.
3. Aucun contact. On joue le disque et non le joueur, (le défenseur doit être à une longueur de bras de l'attaquant). A chaque contact le fautif est sanctionné et le disque change d'équipe à l'endroit de la faute.
4. La défense est individuelle, un seul défenseur peut se placer devant le porteur.
5. Les obstructions sur les non-porteurs sont interdites.
6. Touche pour l'équipe adverse quand le frisbee tombe à l'extérieur du terrain.
7. La défense dans la zone d'embut adverse est interdite.
8. Il y a perte du disque pour l'équipe quand
  - Le disque tombe par terre (touché par un joueur ou par personne)
  - Le disque est intercepté.
  - Le disque tombe hors du terrain.
  - Le disque est passé de main à main entre coéquipiers : obligation de le lancer.
  - Lorsque l'attaquant garde le disque plus de 5 sec.
  - Lorsque l'attaquant se déplace avec le frisbee en main.

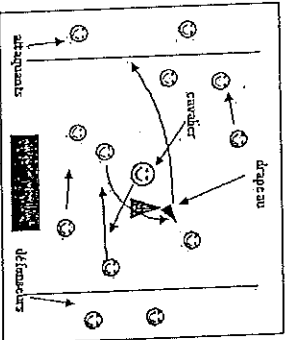


# Le drapeau

## But :

Attaquants : Ramener le drapeau dans son camp  
Défenseurs : toucher le porteur du drapeau

## Aménagement :



**Matériel**  
-Un fanion (peut être planté dans un cône)  
-Des chasubles ou des maillots

## 2 équipes :

- Attaquants avec un cavalier (avec une marque distinctive).
- Défenseurs

## Consignes :

Au signal, (quand le cavalier touche le drapeau et crie « drapeau ») les attaquants protégés par le cavalier (qui a seul droit de prise sur les défenseurs) essaient de s'emparer du drapeau pour le ramener.  
Les défenseurs ont droit de prise sur tous les attaquants sauf sur le cavalier. Les joueurs pris sortent du terrain.

## Critères de réussite :

Manche gagnée par les attaquants quand ils rapportent le drapeau, gagnée par les défenseurs quand ils touchent tous les attaquants ou s'ils touchent le porteur.

Cycle 3

jeu de conquête d'objet

## Savoirs à enseigner

- S'informer vite pour décider vite
- Elaborer une stratégie collective.
- Assumer plusieurs rôles en même temps

## Comportements attendus

### Attaquants :

- Cavaller : courir vite et longtemps.
- Se concerter pour déborder les défenseurs.
- Utiliser une situation de surnombre quand par exemple des défenseurs ont « fait campagne » (voir variante « droit des joueurs ») et sont donc inoffensifs pendant un moment.

### Défenseurs :

## Variantes

### Espace

- Varier les distances par rapport au fanion pour privilégier l'attaque ou la défense

### Droit des joueurs

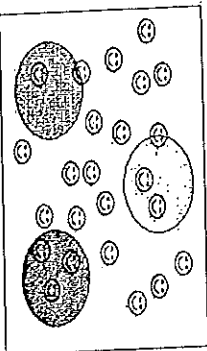
- Permettre aux défenseurs de « faire campagne » (ils peuvent se réfugier dans le camp des attaquants : dans ce cas, ils doivent retourner dans leur camp avant de pouvoir retrouver leur droit de prise)
- Permettre aux attaquants de « faire campagne » (ils peuvent se réfugier dans le camp des défenseurs : on peut alors leur permettre de prendre le drapeau en sortant.
- Donner la possibilité de se passer le drapeau

# Poules, renards, vipères

## But :

Attraper le foulard de l'adversaire sans se faire prendre le sien.

## Aménagement :



**Matériel**  
3 jeux de foulards de couleurs différentes (1 couleur par équipe)

- Classe divisée en 3 équipes de même nombre
- Les foulards sont glissés à la ceinture
- 3 camps (4 à 5 m de diamètre)

## Consignes :

Au signal, on peut sortir de son camp. Les « poules » peuvent prendre les « vipères » qui peuvent prendre les « renards » qui prennent eux-mêmes les « poules ». Dans leur camp les joueurs sont intouchables. Les prises se font en attrapant le foulard; on emmène alors le joueur touché vers son camp, sans que l'on puisse être pris. Les joueurs touchés forment une chaîne à partir du camp de leurs ravisseurs. Ils peuvent être délivrés par leurs partenaires par simple toucher. Dans ce cas ils rentrent dans leur camp levant le bras avec le foulard ; ce qui signifie qu'ils sont hors-jeu jusqu'à leur camp

## Critères de réussite :

Pas de vainqueurs désignés (car toucher tous ses adversaires signifie que l'on se retrouve totalement vulnérables !!!). Le plaisir du jeu n'est pas dans la victoire mais dans l'aventure renouvelée...

Cycle 3

Jeux de poursuite

## Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir, poursuivre
- S'informer vite pour décider vite.
- Assumer plusieurs rôles en même temps
- Elaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives.

## Comportements attendus

- Courir vite
- Reconnaître rapidement ses adversaires : ceux qui nous prennent et ceux que l'on prend.
- Observer plusieurs joueurs en même temps.
- Construire des tactiques visant à se débarrasser d'un poursuivant.
- Construire des alliances provisoires avec des adversaires

## Variantes

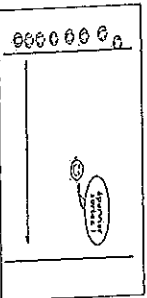
- Espace**
  - Augmenter l'espace de jeu et/ ou jouer dans un espace boisé
- Droit des joueurs**
  - La prise peut se faire par simple toucher (sans foulard attaché à la ceinture)

# L'épervier

**But :**

*Courir sans être attrapé  
Pour l'épervier : toucher tous les joueurs qui  
passent dans son domaine*

**Aménagement :**



Avec la classe entière,

**Matériel**  
Pas de matériel

dans la cour, le stade, le gymnase... Deux lignes droites tracées à 20 ou 30  
Au début du jeu, les lapins sont tous derrière la même ligne.  
L'épervier est au milieu de son domaine

## Consignes

c'est l'épervier qui commence le jeu en disant la phrase « Épervier sortez ! ». Tous les lapins doivent changer de camp. (la suite dépend de l'âge et de l'expérience des élèves)  
**Niveau 1** (pour les élèves qui découvrent le jeu) :  
- Les lapins touchés deviennent des éperviers.

**Niveau 2 :**

- Les lapins touchés sont prisonniers. Ils doivent se donner la main par deux (puis 3 puis 4...).

**Niveau 3 :**

- Les prisonniers forment une seule chaîne. Seuls ceux qui sont aux extrémités peuvent prendre. Si la chaîne casse, elle ne peut plus prendre.  
Un lapin qui est rentré dans un camp, ne peut plus ressortir avant que l'épervier donne le nouveau signal de jeu. On ne peut pas revenir dans le camp d'où l'on vient.

## Critères de réussite :

Etre le dernier lapin pris. Dans ce cas, il devient l'épervier de la partie suivante.

*Cycle 2*

*Jeu de poursuite*

## Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir, poursuivre
- Esquiver
- S'informer sur les paramètres du jeu
- Passer d'un rôle à l'autre

## Comportements attendus

Pour l'épervier et les prisonniers :

- Courir jusqu'à la fin du jeu ;
- ne pas révéler par leur conduite quel joueur ils vont poursuivre ;
- coincer un joueur dans un coin de l'espace de jeu (prise en tenaille) ;

Pour les lapins :

- être attentifs avant de changer de ligne et pendant le trajet ;
- avoir une course imprévisible pour l'épervier ;
- se placer sur la ligne en fonction de la place de l'épervier sur le trajet.

## Variantes

**Espace**

- Allonger l'espace entre les lignes pour favoriser le travail de l'épervier.
- Réduire l'espace entre les lignes pour favoriser la traversée des lapins.
- Délimiter le terrain sur les quatre côtés. L'enfant qui sort du terrain est prisonnier, mais ceux qui le poursuivaient ne sont pas pénalisés.

## Le Ballon Capitaine

### But du jeu :

- ◆ Marquer plus de points que les adversaires en transmettant directement la balle à son capitaine qui se trouve derrière le couloir et qui peut se déplacer.

### Organisation :

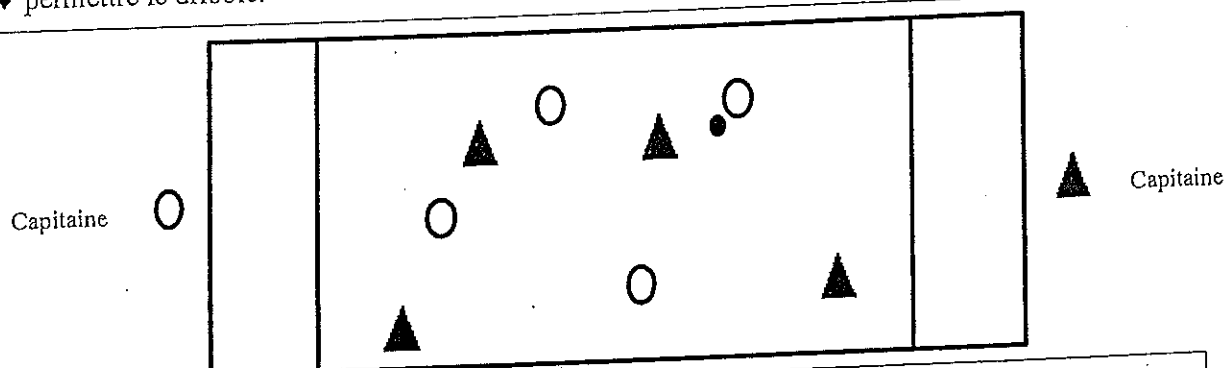
- ◆ terrain : 18m sur 12m environ avec 2 couloirs de 2m de large.
- ◆ joueurs : équipes mixtes de 6 à 7 joueurs dont 1 capitaine et des joueurs de champ.
- ◆ durée : 6 à 8 minutes.

### Règles :

- ◆ le capitaine ne peut empiéter ni dans le terrain de jeu, ni dans le couloir.
- ◆ le couloir est inviolable par les joueurs de champ.
- ◆ il est interdit :
  - ✘ de se déplacer en portant le ballon.
  - ✘ pour les adversaires du porteur de balle, de rentrer en contact avec lui ou de lui prendre le ballon des mains.
- ◆ en cas de faute, de sortie de la balle ou de perte de la balle par le capitaine, une remise en jeu à la hauteur de la faute ou de la sortie est préconisée (en bord de touche).
- ◆ en cas de faute grave sur le joueur qui tire vers son capitaine, accorder un lancer direct sans opposition.
- ◆ après un point, remise en jeu au centre du terrain par les adversaires.
- ◆ remplacements possibles avant les remises en jeu.

### Variables :

- ◆ réduire le nombre de joueurs.
- ◆ modifier les dimensions du terrain et des couloirs.
- ◆ mettre 2 capitaines.
- ◆ introduire des joueurs relais à l'extérieur du terrain.
- ◆ déséquilibrer les équipes.
- ◆ le capitaine ne peut pas se déplacer.
- ◆ permettre le dribble.



### Annotations personnelles :

## L'épervier modifié

**Compétences :** - en attaque : progresser vers la cible en conservant le ballon : se démarquer, passer, recevoir ;  
- en défense : reprendre le ballon, ralentir la progression (gêner, bloquer), empêcher la marque.

**But du jeu :** marquer trois essais le plus rapidement possible.

### Organisation :

- délimiter un terrain rectangulaire ;
- 2 équipes avec des signes distinctifs : les attaquants et les défenseurs ;
- 3 ballons, 1 chronomètre.

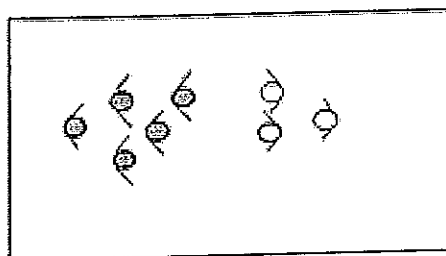
### Déroulement et règles du jeu :

- l'équipe attaquante doit en jouant avec les règles fondamentales (le tenu et l'en-avant) porter le plus rapidement, l'un après l'autre, les 3 ballons dont elle dispose au départ, derrière la ligne de but adverse ;
- l'autre équipe délègue 3 éperviers qui doivent s'opposer à la progression des attaquants en arrêtant le porteur du ballon ;
- l'épervier ne récupère pas le ballon, il ne fait que retarder l'équipe attaquante ;
- les sorties des limites du terrain, l'en-avant, les bloquages du ballon sont sanctionnés par un arrêt et une remise en jeu par le maître au profit de l'équipe attaquante.
- Les 2 équipes tenant l'une après l'autre le rôle d'attaquant et de défenseur, c'est celle qui aura porté ses ballons le plus rapidement qui aura gagné.
- Organiser plusieurs manches, chaque joueur devant tenir le rôle « d'épervier ».

### Variante :

- Même déroulement mais c'est l'équipe entière et non plus 3 joueurs qui s'oppose, sans jouer le ballon, à la progression de l'équipe attaquante.

**Critère de réussite :** après répétitions, les attaquants améliorent le temps mis pour marquer les 3 essais.



## Les pirates

**Compétences** : - identifier et remplir des rôles différents ;  
- en attaque : contourner les défenseurs, marquer ;  
- en défense : reprendre le ballon, bloquer le porteur.

**But du jeu** : Pour les pirates : récupérer les ballons du navire.  
Pour les marins : amener le plus de ballons possibles sur la rive.

**Organisation** :

- délimiter un terrain carré (15 par 15) ;
- 2 équipes avec des signes distinctifs ;
- 6 ballons ;
- une caisse pour les ballons morts ;
- 2 ateliers en parallèle.

**Déroulement et règles du jeu** :

- les marins sont dans le bateau, avec un ballon chacun ;
- au signal du meneur, les marins sortent du bateau pour amener les ballons sur la rive ;
- les défenseurs n'ont pas le droit de pénétrer dans la zone interdite ;
- jeu avec la règle de l'en-avant mais pas de jeu au sol ;
- le ballon est mort quand : - il est récupéré (arraché) par un défenseur,  
- le porteur est amené ou bloqué au sol ;
- le jeu s'arrête quand le dernier ballon a été sorti par les marins, puis inversion des rôles ;
- l'équipe qui gagne est celle qui a sorti le plus de ballons.

**Variantes** :

- Même déroulement avec un ballon pour deux joueurs.

**Variables sur lesquelles agir en cas de problème** :

Pour répondre au problème des élèves qui ne s'engagent pas dans la lutte :

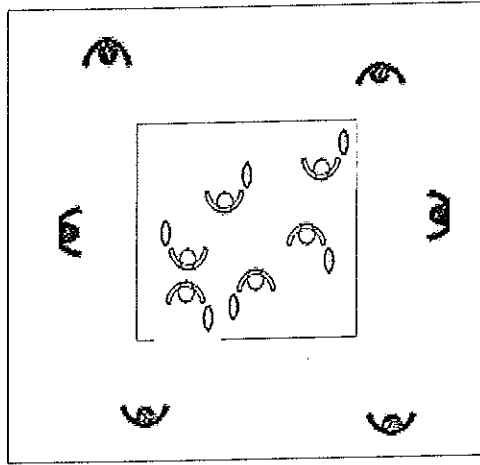
- le meneur de jeu impose les binômes en appariant les tailles et les poids. En 1 contre 1, lorsque la balle est sur la rive, le binôme s'arrête ;
- mettre en place deux dispositifs : un pour ceux qui s'engagent normalement, un pour ceux qui s'engagent peu.

Pour favoriser les contacts :

- diminuer la taille du carré ;
- diminuer le nombre de ballons.

Pour favoriser l'attaque : augmenter le nombre de marins.

**Critère de réussite** : après répétitions, les attaquants augmentent le nombre de ballons amenés sur la rive.



## Les six ballons

**Compétences :** - en attaque : progresser vers la cible en conservant le ballon : se démarquer, passer, recevoir ;  
- en défense : reprendre le ballon, ralentir la progression (gêner, bloquer), empêcher la marque.

**But du jeu :** amener le plus de ballons possible dans la zone d'en-but adverse.

### Organisation :

- délimiter un terrain rectangulaire ;
- 2 équipes avec des signes distinctifs : les attaquants et les défenseurs ;
- une caisse pour les ballons morts ;
- 6 ballons.

### Déroulement et règles du jeu :

- les attaquants choisissent d'amener un ou plusieurs ballons à la fois dans la zone d'en-but (successivement, simultanément, individuellement ou collectivement) ;
- les défenseurs n'ont pas le droit de pénétrer dans la zone interdite ;
- jeu avec la règle de l'en-avant mais pas de jeu au sol ;
- le jeu est continu et s'arrête lorsque tous les ballons ont été joués ;
- le ballon est mort quand :
  - il est récupéré (arraché) par un défenseur,
  - il sort en touche,
  - le porteur est amené ou bloqué au sol ;
- les 2 équipes tenant l'une après l'autre le rôle d'attaquant et de défenseur, c'est celle qui aura porté le plus de ballons dans la zone d'en-but qui aura gagné.

### Variables :

Si l'attaque est trop facile :

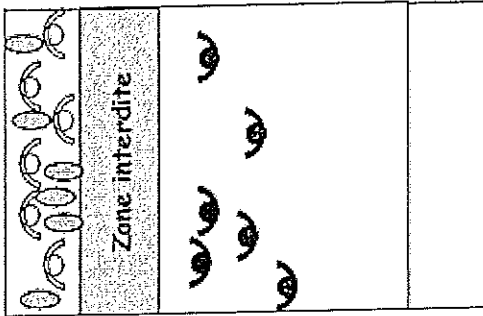
- réduire la zone interdite à 2 m ;
- réduire la largeur de terrain ;
- la défense se replace avant chaque nouveau départ de ballon(s). Lancement du jeu au signal du meneur de jeu.

Si la défense est trop facile :

- enlever un ou plusieurs défenseurs ;
- augmenter la largeur du terrain ;
- départ de ballon(s) toutes les 10 secondes.

**Critère de réussite :** après répétitions, les attaquants augmentent le nombre de ballons amenés dans la zone d'en-but.





# ATHLETISME

## ● Endurance

8 minutes minimum.

Capital points au départ : 10 points par équipe.

Pour chaque enfant qui ne finit pas la course, son équipe perd un point.

Chaque membre d'une équipe a un dossard identique.

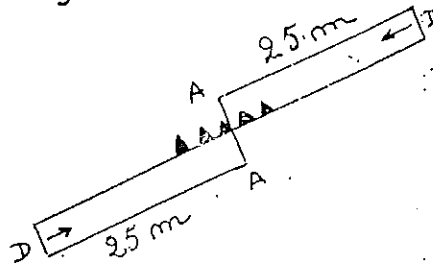
## ● Course de vitesse

- 2 plots
- 2 couloirs

1 point par coureur ayant passé la ligne d'arrivée le premier  
L'équipe ayant le plus de points a gagné.

Bien symboliser l'arrivée avec des plots.

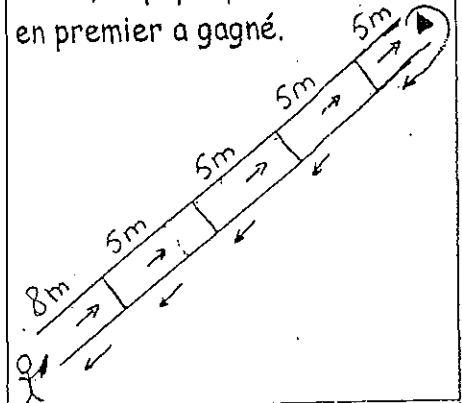
Longueur de la course : 25 m.



## ● Course d'obstacles en relais

- 8 haies
- 2 témoins
- 4 plots
- 2 couloirs de course

Les deux équipes font un relais, l'équipe qui finit le relais en premier a gagné.



## ● Foulées bondissantes

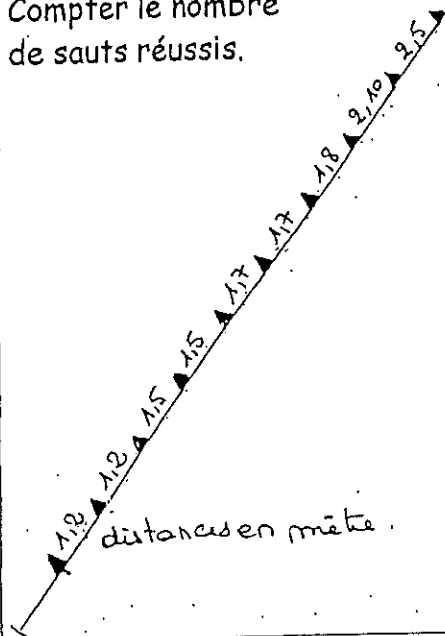
- 9 plots
- un décimètre

Chaque enfant passe à tour de rôle.

Course d'élan (10 m) avant de bondir au-dessus des plots.

Définir des zones de plus en plus larges.

Compter le nombre de sauts réussis.

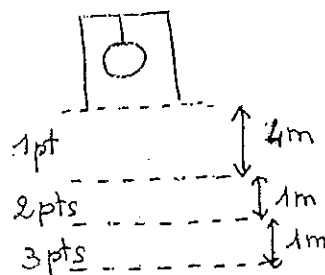


## ● Lancer de précision

- balle de tennis
- grand cerceau + corde
- marquage au sol des distances (3 bandes de couleurs).

Suspendre le cerceau à l'aide de la corde à 1 m 50 du sol environ.

Les enfants ont le choix de se positionner plus ou moins loin (4 m - 5 m - 6 m) du cerceau.  
Chaque enfant a droit à 2 lancers. Seul, le meilleur des 2 compte.



## ● Lancer loin « en bras cassé »

- 6 balles lestées (250 g)
- marquage au sol des distances (cordes)

Chaque enfant a droit à 2 lancers. Seul, le meilleur des 2 compte. Plus l'enfant lance loin, plus il a de points (voir schéma).

L'équipe qui a remporté le plus de points gagne.

