



Jeux

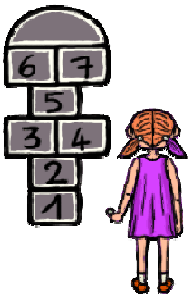
Traditionnels

Fiches de jeux

Combinaison d'actions motrices simples

L
E
S

M
A
R
E
L
L
E
S



Cycle 1

« Le temps qui passe »

« Toute la semaine »

Objectif : Combinaison d'actions motrices simples.

Connaissance temporelle : Connaître la succession des jours.

Dispositif : C'est une marelle verticale, inspirée de la traditionnelle « terre-mer ».

Déroulement :

Le joueur lance son palet dans la première case, celle du lundi, puis réalise le parcours suivant en énonçant les jours de la semaine :

- Sauter à cloche-pied directement dans la case du mardi.
- Puis s'arrêter jambe écartée, un pied dans la case du mercredi et l'autre dans celle du jeudi.
- Continuer à cloche-pied dans les cases vendredi et samedi,
- Sauter à pieds joints dans la case dimanche, se retourner et revenir au départ avec les mêmes exigences.

Cycle 2

« Je me mesure au temps et à l'espace »

« Marelle »

Nombre de joueurs : 5 à 6 enfants maximum par marelle.

But : Réussir le parcours.

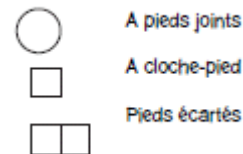
Matériel : 1 palet par enfant.

Déroulement :

Chaque enfant essaie à son tour d'alterner différents types de sauts en progressant sur le jeu. Si un joueur se trompe, c'est le suivant qui joue.

Variable : En arrière

Légende :



Cycle 3

« Je me mesure au temps et à l'espace »

« Le carré de la lune »

Nombre de joueurs : 5 à 6 enfants maximum par marelle.

But : Réussir le parcours.

Matériel : 9 palets par enfant.

Déroulement :

Chaque enfant saute à pieds joints dans les cases dans l'ordre des numéros. S'il réussit le parcours, il pose un jeton dans une case de son choix. Alors celle-ci est interdite aux autres joueurs.

Le jeu s'arrête quand toutes les cases sont prises.

Le gagnant est celui qui a posé le plus de jetons dans les cases.



« De dimanche à dimanche »

Objectifs moteurs : Maîtrise de l'équilibre et enchaînement d'actions simples.

Connaissance temporelle : Nommer le jour courant.

Dispositif : C'est une marelle en spirale dont la case « dimanche » repère le départ.

Déroulement :

Le jour attend dans la case « dimanche » palet en main que le meneur lance le dialogue :

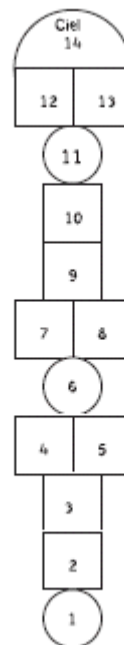
« Quel jour sommes-nous ?

- Aujourd'hui nous sommes jeudi. »

Alors le joueur lance son palet dans la case « jeudi » et réalise le parcours en sautant successivement dans chaque case.

Variables :

- Motrices : Pieds joints, Cloche-pied, en arrière.
- Amplitude : En augmentant ou diminuant la taille des cases.
- Consigne : En franchissant sans y entrer la case figurant le jour actuel où repose le palet.

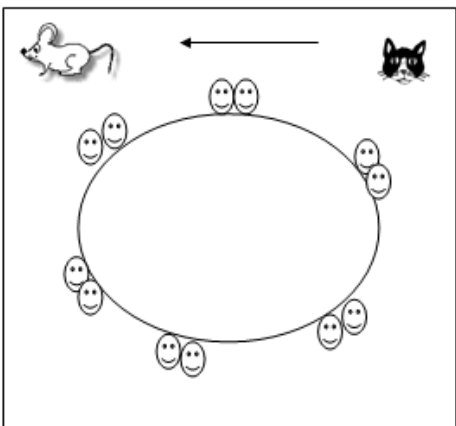


Jeux d'évitement avec ballons

| | Cycle 1 | Cycle 2 | Cycle 3 |
|--|---|---|--|
| T O U C H E M O I S I T O U P E U X | <p style="text-align: center;">« Accroche-Décroche »</p> <p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir en courbe dans un sens puis dans l'autre, changer d'appuis, démarrer rapidement, changer rapidement de rôles - Prendre des informations et faire un choix : continuer ou s'arrêter, partir dans un sens ou dans l'autre. - Elaborer des règles d'actions pour chaque rôle. <p><u>Matériel :</u> Plots.</p> <p><u>But :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour le chat : toucher la souris - Pour la souris : ne pas se faire toucher <p><u>Consignes :</u> Les enfants sont répartis autour dans un cercle deux par deux. Il y a un chat et une souris répartis autour de ce cercle. Le chat doit attraper la souris. Si celle-ci est fatiguée elle doit s'accrocher à un duo et celui qui est à l'extrémité doit partir, courir et devient souris. Si le chat touche une souris, il devient souris et la souris devient chat.</p> <p><u>Règles d'action :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Si je suis souris : je dois courir tout en | <p style="text-align: center;">« Les barres »</p> <p><u>Objectifs :</u> Courir, esquiver, rattraper, établir des stratégies individuelles et/ou collectives.</p> <p><u>Dispositif :</u> 2 équipes dans 2 camps.</p> <p><u>Matériel :</u> Plots, 1 ballon par enfant.</p> <p><u>But :</u> Toucher un maximum de joueurs (1 touche = 1 point).</p> <p><u>Consignes :</u> Un joueur peut se faire prisonnier s'il s'est fait toucher par un adversaire. On ne peut toucher un adversaire qui si on est sorti de son camp après lui, on a « barre sur lui ». Si je suis sorti de mon camp avant lui et que je le touche avec le ballon c'est moi qui suis prisonnier. Les prisonniers viennent se placer dans la prison du camp adverse. On peut délivrer un prisonnier de son équipe en lui touchant la main sans qu'on se fasse nous même toucher.</p> <p><u>Règles d'actions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Si je suis attaquant, dois défier les adversaires qui sont à ma portée et observer ceux qui sont | <p style="text-align: center;">« Esquive »</p> <p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ajuster ses déplacements en fonction du trajet du ballon. - Coordonner des actions de déplacements et de préhension. - Elaborer collectivement des règles d'actions <p>-</p> <p><u>Dispositif :</u> 3 équipes (2 équipes qui jouent, 1 équipe est répartie autour du terrain et récupère les ballons qui vont trop long).</p> <p><u>Matériel :</u> Foulards, plots, ballons en mousse, cerceaux (pour les réserves de ballons).</p> <p><u>But :</u> Toucher un maximum de joueurs pendant le temps imparti (1 touche = 1 point).</p> <p><u>Consignes :</u> Les défenseurs sont à l'intérieur du cercle pendant que les attaquants se répartissent autour de celui-ci. Pour marquer 1 point les attaquants doivent toucher les défenseurs avec le ballon. Si le défenseur bloque le ballon, le point n'est pas marqué. Changement de rôle au bout de 3min, l'équipe qui a gagné est celle qui à</p> |

regardant où se situe le chat afin de prendre une décision : continuer ou s'accrocher.

- Si je suis chat : je dois choisir le sens de rotation en fonction de la position de la souris, je peux en changer à tout moment.



Variables :

Matériel : Avec ballon en mousse (le chat doit toucher la souris avec le ballon).

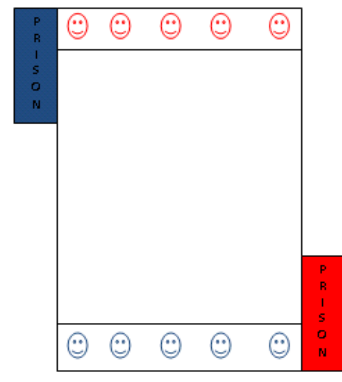
Nombre de joueurs : Organiser plusieurs jeux en parallèles.

Droits des joueurs : Donner au chat le droit de se déplacer dans tout l'espace, y compris à l'intérieur du cercle. La souris, elle, n'a pas le droit d'entrer dans le cercle.

Espace : Les joueurs ne se tiennent plus dans un cercle mais sont dispersés dans l'espace.

« attrapables ».

- Si je suis défenseur, tenir compte des adversaires qui sont sortis de leur camp après nous.



Variables :

Espace : Augmenter ou réduire le terrain.

Nombre de joueurs : Augmenter ou diminuer le nombre de joueurs.

Droit des joueurs : Annonce ou pas du ou des joueurs sur lesquels on a « barre » (peut aider à la compréhension du jeu). Possibilité de courir après un ou plusieurs sur lesquels on a « barre ».

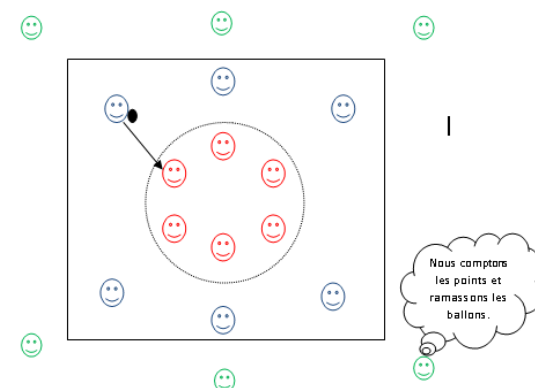
Temps : Si personne ne sort de son camp par peur de se faire toucher, mettre des contraintes temporelles : « pendant les 10 prochaines secondes tout le monde doit sortir de son camp ».

Matériel : Moins de ballons que d'enfants.

le plus de point.

Règles d'actions :

- Si je suis attaquant, je ne tire que si l'adversaire est à ma portée, sinon je passe le ballon à un partenaire mieux situé.
- Si je suis défenseur, je suis le plus loin possible du ballon et j'essaie de lui faire toujours face.



Variables :

Matériel : Jouer avec deux ballons.

Droit des joueurs : Déplacements avec le ballon interdit.

Attaquant-joker : Un attaquant-joker est situé dans la zone des défenseurs, il sert de relais pour le passage du ballon, mais ne peut pas tirer.

Jeux d'attrape et d'évitement

J E U X D E C H A T S



| | Cycle 1 | Cycle 2 | Cycle 3 |
|--|--|---|---|
| | <p align="center">« Chats et souris »</p> <p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Moduler sa course : course rectiligne ou en zigzag, changements d'appuis, changements de rythme, esquives, arrêts et redémarrage brusques,... - Ajuster ses déplacements en fonction de ses partenaires et adversaires. - Comprendre les rôles, les enjeux et le résultat du jeu - Elaborer collectivement des règles d'actions. <p><u>Matériel :</u> Plots (pour délimiter l'espace).</p> <p><u>But :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Chat : toucher le maximum de souris - Souris : ne pas se faire toucher <p><u>Consignes :</u> Celui qui est touché devient chat. Les gagnantes sont les souris qui n'ont pas été touchées.</p> <p><u>Règles d'action :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Si je ne veux pas être touché, je dois savoir en permanence où est le chat et essayer d'en être le plus loin possible. - Si je suis en danger, je fuis le plus vite possible ou je face et j'esquive. | <p align="center">« Chats par équipe »</p> <p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et assurer plusieurs rôles en fonction des circonstances du jeu (pour les chats : fuir ou délivrer, pour les souris : attraper ou protéger). - Elaborer une stratégie collective - Elaborer collectivement des règles d'actions. <p><u>Dispositif :</u> 1 équipe de chat, contre 3 équipes de souris.</p> <p><u>Matériel :</u> 4 foulards, 1 par équipe, plots (pour délimiter l'espace).</p> <p><u>But :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Chat : toucher le maximum de souris - Souris : ne pas se faire toucher et délivrer les souris prisonnières. <p><u>Consignes :</u> Quand une souris est touchée elle donne son foulard au chat et va s'asseoir à l'hôpital. Pour délivrer une souris touchée, il faut lui apporter un foulard de rechange pris dans la réserve. Les chats n'ont pas le droit de sortir du terrain. Gagnants, l'équipe de chat qui a le</p> | <p align="center">« Balle aux chasseurs »</p> <p><u>Objectifs :</u></p> <p><u>Pour les attaquants (chasseurs) :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tirer à bras cassé sur des cibles mouvantes. - Se décentrer du porteur du ballon pour occuper tout l'espace. - Agir vite : prendre des décisions rapides (choix de la cible, choix du partenaire à qui passer le ballon). <p><u>Pour les défenseurs (chats) :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Esquiver les tirs. - Savoir en permanence où est le ballon et s'éloigner des adversaires pour être le plus loin possible du ballon. - Réagir vite, être vigilant. <p><u>Matériel :</u> Dossards, Plots (pour délimiter le terrain), cerceau (pour l'hôpital), ballons en mousse.</p> <p><u>But :</u> Pour chaque équipe de chasseurs, toucher le maximum de chats en 5 minutes de jeu (un point par adversaire touché). Gagnante : l'équipe ayant le plus de points à la fin de la partie.</p> <p><u>Consignes :</u> Un point marqué si la touche est directe. Déplacements avec le ballon</p> |

« Chats perchés »

Objectifs : Courir vers, courir pour fuir, poursuivre, esquiver.

Matériel : Sans matériel.

But : Se percher avant d'être touché par le chat.

Consignes : Un enfant joue le rôle du chat, les autres celui des souris. Le chat peut toucher toutes les souris. Quand celle-ci est perchée, le chat ne peut la toucher.

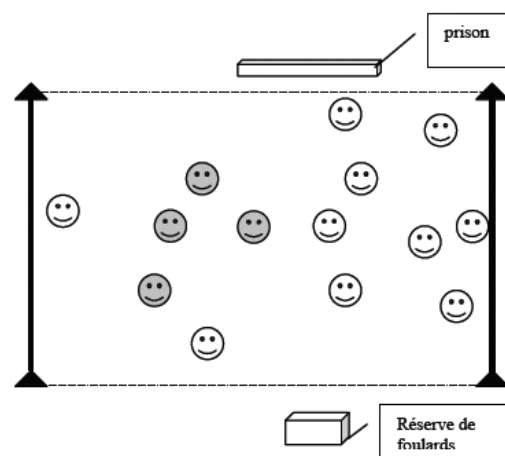
Règles d'action :

- Si je suis une souris, je dois courir le plus vite possible en esquivant le chat afin qu'il ne me touche pas.
- Si je suis en danger, je regarde autour de moi pour pouvoir me percher afin d'être en sécurité.
- Si je suis touché par le chat, je dois rester immobile jusqu'à temps que quelqu'un vienne me délivrer (tape dans la main, passage entre les jambes,...)

plus de foulard et de prisonniers (toutes les équipes de souris doivent être au moins une fois chat).

Règles d'action :

- Pour délivrer une souris touchée, il faut lui apporter un foulard de rechange pris dans la réserve.
- Les souris ne peuvent sortir que du côté « prison » et du côté « réserve de foulards ».
- Une souris touchée alors qu'elle transportait un foulard délivrance donne aux chats les deux en sa possession.

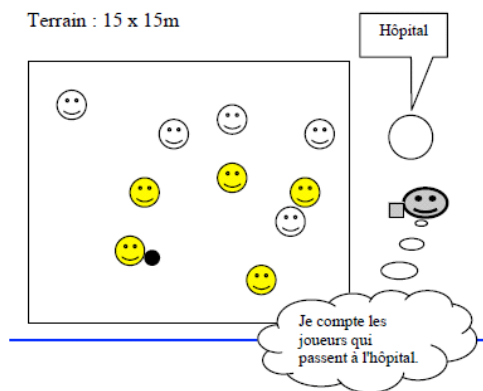


interdits. Si le ballon est bloqué par un chat, le point n'est pas marqué, un point est enlevé aux chasseurs et le ballon est reposé au sol. Un ballon sorti est remplacé par ballon de la réserve.


Règles d'action :

- Si je suis chasseur avec le ballon, je tire si un chat est à proximité ou je passe à un partenaire placé près du chat.
- Si je suis chasseur sans ballon, je me déplace en permanence pour rester près des chats.
- Si je suis un chat, je regarde toujours le ballon qui doit être le plus loin possible de moi. Si la fuite est impossible, je fais face et j'esquive ou je tente le blocage du ballon.

Terrain : 15 x 15m



Jeux d'attrape et d'évitement

| | Cycle 1 | Cycle 2 | Cycle 3 |
|---|---|---|--|
| <p>L E S S O R C I E R S</p>  | <p>« Les sorciers »</p> | <p>« La queue du diable »</p> | <p>« Diables, Sorciers, Magiciens »</p> |
| | <p><u>Objectifs</u> : Courir vers, courir pour fuir, poursuivre, esquiver.</p> <p><u>Matériel</u> : Foulards, Chasubles. Terrain illimité.</p> <p><u>But</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les sorciers, toucher le plus grand nombre de magiciens. - Les magiciens, fuir pour ne pas se faire toucher. <p><u>Consignes</u> : Les sorciers doivent toucher les magiciens qui deviennent par la suite des statues reconnaissables (mains sur la tête, jambes écartées,...) en restant à la place où l'on a été touché.</p> <p><u>Règles d'action</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si je suis sorcier, je dois être imprévisible afin de toucher le plus de magicien. - Si je suis magicien, je dois courir le plus vite possible en esquivant les sorciers afin qu'il ne me touche pas. <p><u>Variables</u> :</p> <p><u>Espace</u> : Terrain limité (1/2 terrain de</p> | <p><u>Objectifs</u> : Moduler sa course : course rectiligne, course en zigzags, changements d'appuis, changements de rythme, arrêts et redémarrages brusques,... Prise d'informations, vigilance, rapidité (choix-action).</p> <p><u>Matériel</u> : Foulard (pour le diable), plots.</p> <p><u>But</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le diable : Toucher le maximum de sorciers. - Les sorciers : Ne pas se faire toucher et/ou prendre la queue du diable pour arrêter le jeu. <p><u>Consignes</u> : Le diable doit tout tenter pour toucher le maximum de sorciers sans se faire attraper la queue par ceux-ci. Si un joueur est touché il sort du jeu (prison). Si un joueur réussi à s'emparer de la queue du diable avant d'être touché, il le devient à son tour. Le gagnant est le meilleur diable ou les joueurs non-touchés.</p> <p><u>Règles d'action</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si je suis diable, je dois être imprévisible afin de toucher le plus | <p><u>Objectifs</u> : Courir pour fuir, poursuivre. S'informer vite pour décider vite. Assumer plusieurs rôles en même temps. Elaborer à plusieurs une stratégie et accepter des décisions collectives.</p> <p><u>Matériel</u> : Foulards, plots.</p> <p><u>But</u> : Attraper le foulard de l'adversaire sans se faire prendre le sien.</p> <p><u>Consignes</u> : Au signal chacun peut sortir de son camp. Les diables envoient en enfer les sorciers. Les sorciers ensorcellent les magiciens. Les magiciens jettent de la magie sur les diables. Dans leurs camps, les joueurs sont intouchables. Les prises se font en attrapant le foulard. Les prisonniers forment une chaîne à partir du camp de leurs adversaires afin de se faire délivrer (tape dans la main).</p> <p><u>Règles d'action</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je dois faire constamment face à mes adversaires afin de leur éviter mais d'attraper leur foulard. <p><u>Variables</u> :</p> |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | <p>handball ou terrain de basket).</p> <p><u>Nombre de joueurs</u> : Varier les proportions des magiciens et des sorciers (sous nombre, sur nombre).</p> <p><u>Droit des joueurs</u> : Interdiction de sortir des limites sinon on devient une statue.</p> | <p>de sorciers.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si je suis sorcier, je dois courir le plus vite possible en esquivant le diable ou alors je fais face pour essayer de lui enlever sa queue. <p><u>Variables</u> :</p> <p><u>Temps</u> : Limiter le temps de jeu à 2min pour éviter l'enlisement du jeu et limiter le temps d'inaction pour les joueurs touchés.</p> <p><u>Espace</u> : Organiser deux jeux parallèles</p> <p><u>Droit des joueurs</u> : Supprimer l'élimination, un joueur touché continue à jouer mais des arbitres comptent le nombre de touches effectuer sur une personne déterminée. Celui qui aura gagné sera celui qui aura été touché le moins de fois.</p> | <p><u>Espace</u> : Augmenter l'espace de jeu et/ou dans un espace boisé.</p> <p><u>Droit des joueurs</u> : La prise peut se faire par simple toucher (sans foulard attaché à la ceinture).</p> |
|--|--|---|--|

Jeux de conquête d'objets

Cycle 1

« Remplir la maison »

Objectifs : Transporter, différencier dedans/dehors, comprendre une règle simple, s'engager dans un but à plusieurs.

Matériel : 4 bancs (pour délimiter la maison), des objets souples.

But : Mettre le plus d'objets dans la maison.

Consignes : Au signal, ramener le plus d'objets.

Règles d'action :

- Si on me prend l'objet qui est devant moi, je vais en chercher un autre.
- Je suis rapide et réactif.

Variables :

Espace : Mettre 4 maisons avec des couleurs différentes, afin de mettre les objets dans la bonne maison.

Nombre de joueurs : 4 équipes différentes.

Droit des joueurs : Ne prendre qu'un objet à la fois (variable à introduire rapidement).

Cycle 2

« La maisonnette »

Objectifs : Courir pour fuir, poursuivre, passer d'un rôle à un autre, mettre en place une stratégie collective (ruser).

Matériel : Chasubles, une maisonnette pouvant être cachée dans la main (style maison du Monopoly).

But :

- Attaquants : Amener la maison dans le camp des défenseurs.
- Défenseurs : Toucher le porteur de maison.

Consignes : Les attaquants possèdent une maisonnette. Ils doivent la transporter dans le camp adverse. Un des joueurs, inconnu des défenseurs, la tient dans sa main. La maisonnette doit être portée (elle ne peut être ni lancée, ni passée). Les défenseurs s'y opposent par simple touche. Chacun d'entre eux ne peut toucher qu'une seule fois. Il reste alors à côté du joueur touché

Cycle 3

« Le drapeau »

Objectifs : S'informer vite pour décider vite, élaborer une stratégie collective, assumer plusieurs rôles en même temps.

Matériel : Un fanion ou plots (pour être mis au milieu), des chasubles.

Organisation : 2 équipes avec deux camps : attaquant avec un cavalier (qui porte une marque distinctive) et défenseur.

But :

- Attaquant : Ramener le drapeau dans son camp.
- Défenseur : Toucher le porteur du drapeau.

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 le droit de prise sur tous les attaquants sauf sur le cavalier. Les joueurs pris sortent du terrain.

M
O
N
O
B
J
E
T



Matériel : Varier la taille et la forme des objets.

« Les déménageurs »

Objectifs : Transporter un objet vers sa cible, reconnaître son camp, s'engager dans un but à plusieurs.

Matériel : 2 caisses (1 par équipe), des objets dans un cercle central.

But : Remplir sa caisse le plus vite possible.

Consignes : Au signal, chacun va chercher un objet un par un pour les déposer dans la caisse de son équipe. Prendre un objet à la fois.

Règles d'action :

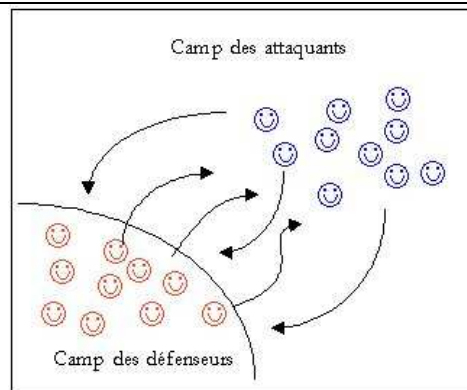
- Je dois courir le plus vite possible avec un objet dans les mains.
- Je ne dois pas me tromper de camp.
- Je dois comprendre les règles.

Variables :

Nombre de joueurs : 3 équipes

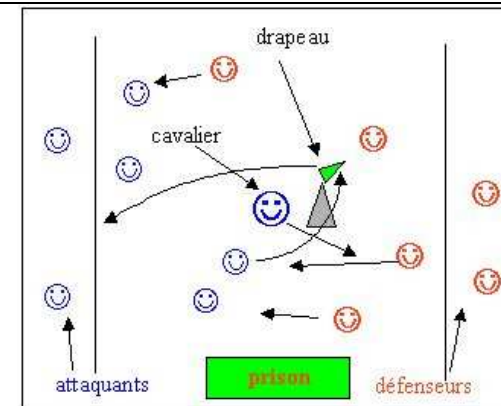
Droit des joueurs : Mettre des objets de couleurs ou de formes différentes (autant pour chaque équipe), chacun prend la couleur ou la forme de son équipe.

Matériel : Formes, tailles, couleurs différentes. Ajouter des ballons.



Variables :

Espace : La taille du camp peut évoluer en fonction du rapport de force (plus grande elle favorise les attaquants).



Variables :

Espace : Varier les distances par rapport au fanion (drapeau) pour privilégier l'attaque ou la défense.

Droit des joueurs : Permettre aux attaquants de « faire campagne ». Ils peuvent se réfugier dans le camp des défenseurs, on peut alors permettre aux attaquants de prendre le drapeau en sortant. Donner la possibilité de se passer le drapeau.



H
I
S
T
O
I
R
E
S

D
E

B
A
L
L
O
N
S

Jeux avec ballons

Cycle 1

« Les balles brûlantes »

Objectifs : Lancer vers, reconnaître son camp.

Matériel : 2 couleurs de chasubles différentes, 1 chronomètre, 1 sifflet, 1 ballon par joueur. ½ terrain de handball.

But : Lancer rapidement les balles dans le camp adverse.

Consignes : Au signal, lancer tous les ballons qui sont dans votre camp afin de vous en débarrasser. Le but est de n'avoir aucun ballon à la fin du temps. Temps à déterminer selon les enfants (endurance, amusement,...).

Règles d'action :

- Pour lancer, le plus loin possible je dois m'orienter correctement face au camp adverse.
- Je n'ai pas de consignes particulière concernant le lancer (bras cassé, avec rebond, à deux mains, [peu importe]).

Cycle 2

« Le ballon voyageur »

Objectifs : Attraper et passer (pour faire progresser le ballon vers la cible), s'informer sur les paramètres du jeu (éviter les défenseurs).

Matériel : Chasubles différents, 1 chronomètre, 10 ballons par équipe, plots, 2 cerceaux pour créer les camps.

But :

- Pour les déménageurs : transporter les ballons d'un camp à un autre (en passes, rebonds).
- Pour les défenseurs : Intercepter les ballons et les ramener au camp de départ.

Consignes : Faire progresser un seul ballon à la fois. Prendre un nouveau ballon uniquement lorsque le précédent est déposé dans le camp d'arrivée. Les défenseurs ont le droit d'intercepter le ballon dans une zone déterminée. Quand ils ont pris un ballon, ils sortent de la zone pour le remettre dans le camp de départ. Les joueurs de chaque équipe peuvent se déplacer sur tout le terrain.

Cycle 3

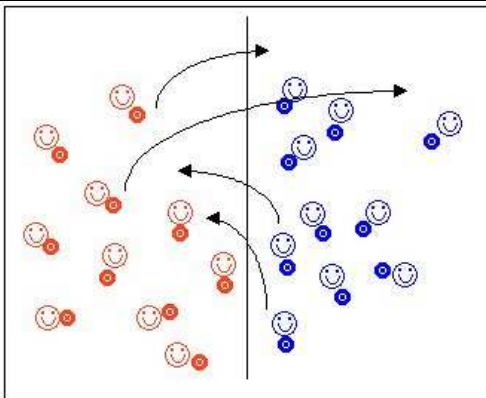
« La balle au capitaine »

Objectifs : Attraper et passer et passer vite, passer rapidement d'un côté à l'autre, s'informer vite pour décider vite, élaborer une stratégie collective et accepter les décisions collectives.

Matériel : Chasubles, ballon de Handball, 1 chronomètre, 1 sifflet.

But : Faire parvenir le ballon à son capitaine.

Consignes : Chaque équipe essaye de se faire des passes pour faire parvenir le ballon à son capitaine pour marquer 1 point. A l'engagement chaque équipe occupe la moitié du terrain opposé à son capitaine. L'engagement est fait par l'arbitre par un entre-deux. Pour les attaquants, il est interdit de marcher avec le ballon dans les mains. Pour les défenseurs, le contact avec le porteur du ballon est interdit. Pour le capitaine, le ballon doit être bloqué dans le couloir. A chaque remise en jeu, les adversaires et partenaires doivent être à 3m du porteur du ballon.

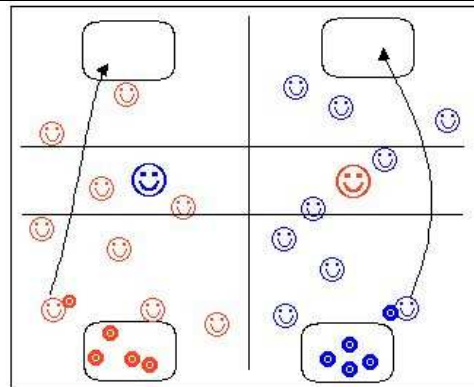


Variables :

Espace : Modifier la forme et la taille du terrain. En MS séparer le terrain avec un obstacle de faible hauteur (banc). Les ballons doivent passer au dessus de l'obstacle.

Droit des joueurs : MS, jouer uniquement avec les mains. GS, pas le droit de se déplacer avec le ballon dans les mains.

Matériel : Jouer sur la forme et la taille des ballons.



Variables :

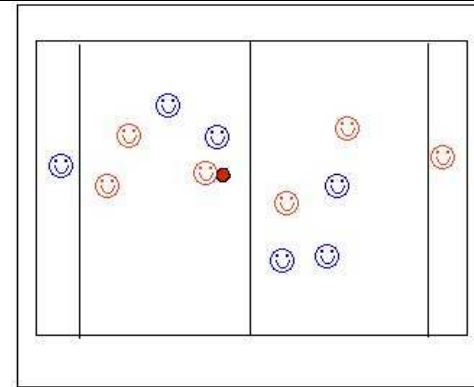
Espace : Jouer sur la largeur du terrain.

Nombre de joueurs : Ajouter un second gêneur (CP).

Droit des joueurs : Le gêneur s'oppose à la montée de balle sur tout le terrain (CP).

Matériel : Jouer sur la taille des ballons (petit ballon => vers le lancé à bras cassé, gros ballon => lancé à deux mains).

Cible : Remplacer le camp d'arrivée par un joueur but qui doit bloquer le ballon après une passe d'une personne de son équipe pour marquer le point (CE1).



Variables :

Espace : Créer une zone neutre d'environ 2m pour protéger le capitaine (favoriser l'attaque).

Nombre de joueurs : Augmentation ou diminution du nombre de joueurs.

Droit des joueurs : Déplacement en dribble autorisé (CM1). Donner le ballon qu'on vient de recevoir à une autre personne que celle qui nous l'a envoyé.

Matériel : Différentes formes de ballons, possibilité de mettre un frisbee (adaptation du geste à l'engin).

Cible : Mettre le capitaine dans un cerceau (doit s'appliquer sur la passe) (CM2).

Jeux de précision

Cycle 1

« Le chamboule-tout »

Objectifs : Viser une cible pour renverser les objets.

Matériel : Un ballon de taille moyenne, 10 boites de conserves (et/ou emballages).

But : Toucher les boites de conserves (et/ou emballages) avec la balles afin de le faire tomber.

Consignes : A tour de rôle chaque enfant s'approche de la ligne et lance son ballon afin de faire tomber les boites. Une boite tombée = 1 point. Il faut avoir le plus de points possibles à la fin du jeu.



Cycle 2

« Le sorlin »

Objectifs : Viser, courir vite, établir une stratégie individuelle et collective, être concentré et attentif au jeu.

Matériel : 1 boite de conserve vide appelée « Sorlin », une pierre plate, une balle (de chiffon) par joueur.

Dispositif : 2 équipes.

But : Faire tomber le Sorlin et courir vite pour aller dans son camp et ne pas être touché par le gardien de l'équipe adverse.

Consignes : Chaque équipe prend place sur une des deux lignes. Un gardien de chaque équipe se place à côté du Sorlin. L'enseignant appelle un n°, les enfants portant celui-ci lancent leur balle. Quand un joueur n'a pas réussi à renverser le Sorlin il vient se positionner là où sa balle de chiffon est tombée. Si un joueur fait tomber le Sorlin, le gardien doit courir après les joueurs de l'équipe qui a fait tomber la boite (ceux qui étaient postés à côté du Sorlin) pour marquer un point. Celui qui a été touché devient gardien pour son équipe.

Cycle 3

« La galoche »

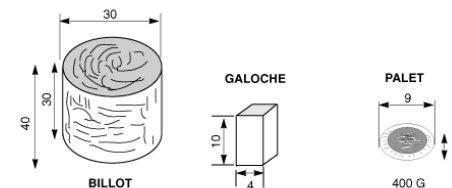
Objectifs : Etre concentré afin de lancer avec précision pour toucher et renverser une cible.

Matériel : 1 rondin de bois circulaire (le billot), 1 petit bout de bois carré (la galoche), 6 palets.

Dispositif : De 2 à 6 joueurs.

But : Faire tomber la galoche qui est positionnée sur le billot à l'aide du palet.

Consignes : Le joueur tiré au sort s'approche de la ligne de lancer. Chaque joueur lance ses 6 palets afin de faire tomber la galoche. Chaque fois que celle-ci est abattue, le joueur remporte un point. Il faut donc essayer de comptabiliser le plus de point en deux séries de lancer (12 points maximum). Le jeu se termine quand le dernier joueur a lancé ses 12 palets.



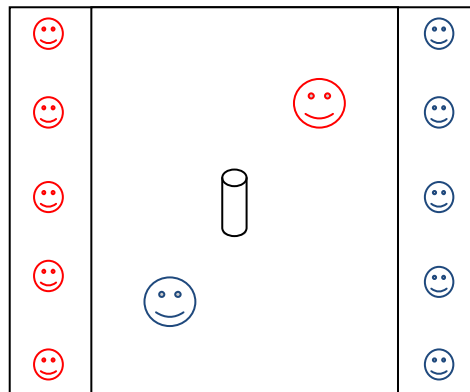
Variables :

Espace : Reculer ou avancer la ligne de lancer.

Nombre de joueurs : Par équipe, être la première à avoir renversé toutes les boîtes.

Matériel : Réduire ou augmenter la taille du ballon.

Cible : Réduire ou augmenter la taille des boîtes de conserves (et/ou emballages)



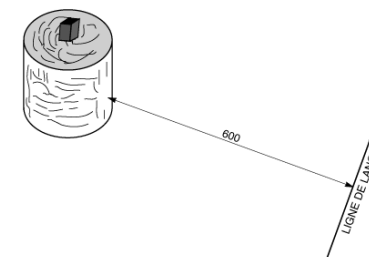
6 à 12 m

Variables :

Espace : Tailles du terrain, distance entre le Sorlin et les équipes.

Nombre de joueurs : 4 équipes

Droit des joueurs : Le gardien doit remettre la boîte sur la pierre en place avant de commencer sa poursuite.



Variables :

Espace : Reculer ou avancer la ligne de lancer.

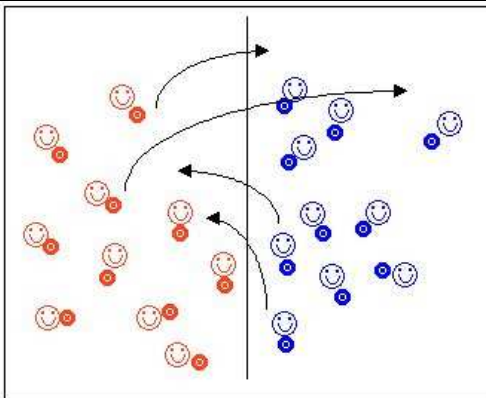
Nombre de joueurs : Individuel ou par équipe. Maximum 6 joueurs.

Droit des joueurs : Si je ne touche pas le billot, je perds un palet donc une chance en moins de pouvoir marquer des points.

Cible : Réduire ou augmenter la cible à abattre.

Jeux de renvoi

| | Cycle 1 | Cycle 2 | Cycle 3 |
|---|---|--|---|
| B A L L E S R E N V O Y E S | <p style="text-align: center;">« Les balles brûlantes »</p> <p><u>Objectifs</u> : Lancer vers, reconnaître son camp.</p> <p><u>Matériel</u> : 2 couleurs de chasubles différentes, 1 chronomètre, 1 sifflet, 1 ballon par joueur. ½ terrain de handball.</p> <p><u>But</u> : Lancer rapidement les balles dans le camp adverse.</p> <p><u>Consignes</u> : Au signal, lancer tous les ballons qui sont dans votre camp afin de vous en débarrasser. Le but est de n'avoir aucun ballon à la fin du temps. Temps à déterminer selon les enfants (endurance, amusement,...).</p> <p><u>Règles d'action</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour lancer, le plus loin possible je dois m'orienter correctement face au camp adverse. - Je n'ai pas de consignes particulière concernant le lancer (bras cassé, avec rebond, à deux mains, [peu importe]). | <p style="text-align: center;">« Ballon ligne »</p> <p><u>Objectifs</u> : Se déplacer pour occuper le terrain, repérer les espaces vides et lancer fort dans cet espace, enchaîner rapidement des actions comme passer, s'informer sur les positions des adversaires et partenaires, lancer ou tirer.</p> <p><u>Matériel</u> : 2 ballons de volley, dossards (4 couleurs), plots.</p> <p><u>Dispositif</u> : 2 équipes de 5 joueurs.</p> <p><u>But</u> : La ballon doit franchir la ligne de fond du terrain adverse après un rebond.</p> <p><u>Consignes</u> : Deux équipes sont réparties sur leur moitié de terrain. Lancer le ballon dans le camp adverse afin de le faire franchir la ligne de fond adverse, après un rebond, sans que les adversaires n'aient pu le récupérer. A chaque fois que le ballon franchi la ligne cela fait un point pour l'équipe qui l'a envoyé. Déplacement avec le ballon interdit, jeu à la main.</p> <p><u>Règles d'action</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je tire s'il y a un espace vide devant moi, sinon je passe à un partenaire | <p style="text-align: center;">« La thèque »</p> <p><u>Objectifs</u> : Etre coordonner afin de prendre rapidement les informations (course, lancer, rattraper). Anticiper les trajectoires, Elaborer des règles d'actions.</p> <p><u>Matériel</u> : Plots, ballon de handball, raquette de tennis, cerceau.</p> <p><u>Dispositif</u> : 2 équipes de 6 joueurs.</p> <p><u>But</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Pour les « batteurs-coueurs »</u> : Renvoyer correctement la balle, à l'aide la raquette, que le « lanceur-défenseur » lui a envoyé et courir le plus vite possible autour des bases afin de franchir la ligne d'arrivée avant la balle. - <u>Pour les « lanceurs-défenseurs »</u> : Réceptionner la balle le plus rapidement possible afin de la renvoyer au lanceur qui est proche de la ligne d'arrivée. <p><u>Consignes</u> : Au début du jeu, tous les « batteurs-coueurs » sont derrière une ligne de départ et les « lanceurs-défenseurs » sont répartis sur tout le</p> |



Variables :

Espace : Modifier la forme et la taille du terrain. En MS séparer le terrain avec un obstacle de faible hauteur (banc). Les ballons doivent passer au dessus de l'obstacle.

Droit des joueurs : MS, jouer uniquement avec les mains. GS, pas le droit de se déplacer avec le ballon dans les mains.

Matériel : Jouer sur la forme et la taille des ballons.

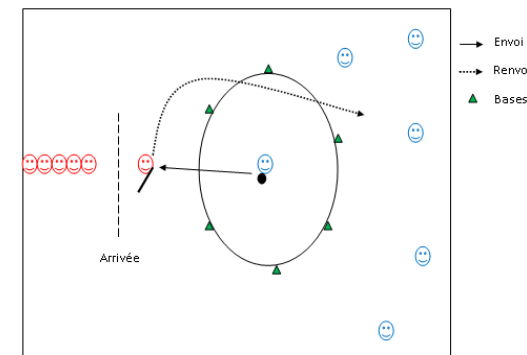
situé devant un espace libéré.

- Si mon équipe a le ballon, on attire les défenseurs d'un côté puis de l'autre en se faisant des passes rapides avant de tirer.

Variables :

Jeu : Evolution vers un « camp ruiné ». Dès le départ du jeu, un joueur est placé dans le camp adverse. Si le partenaire, situé dans le camp adverse, a qui j'ai envoyé le ballon le rattrape, je le rejoins dans le camp des adversaires. Passes entre partenaires possibles. Gagnante : l'équipe qui aura envahi le camp adverse la première.

terrain. Le premier « batteur-coureur » renvoie la balle, que lui a envoyée le « lanceur-défenseur », et court le plus vite possible autour des bases (le terrain). Les « lanceurs-défenseurs » doivent récupérer la balle et s'assurer de son retour jusqu'au lanceur. Dès que la balle est arrivée au lanceur, il doit crier Stop et le « batteur-coureur » doit s'arrêter (il rejoint la base dont il est le plus proche). Même chose pour le second « batteur-coureur », les deux joueurs sur le terrain (s'il en reste) doivent courir autour des bases. 1 tour de terrain terminé = 1 point.



Variables :

Espace : Réduire au augmenter le terrain (et donc la distance entre les bases).

Règle : Les « lanceurs-défenseurs » peuvent faire le choix de ramener la balle dans le cerceau ou de toucher le « batteur-coureur ». Touché, il est éliminé.