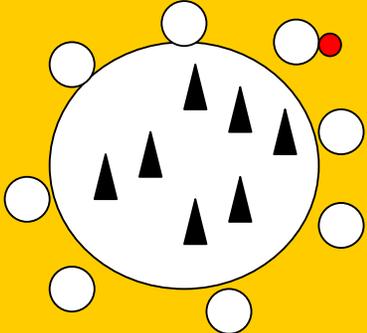


Thème : Des jeux à règles aux jeux collectifs

Compétences visées : **coopérer et s'opposer collectivement, accepter les contraintes collectives**

Objectif poursuivi : **lancer et recevoir une balle**

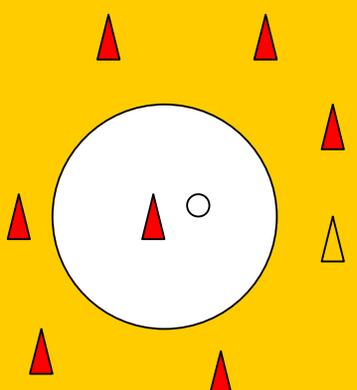
Passer d'un lancer hasardeux à un lancer plus précis dans une situation collective de jeu

Situation pédagogique	Organisation	Matériel nécessaire	Critères de réussite	Variables
<p>Les lapins et les chasseurs</p> <p><u>But du jeu :</u> Toucher le plus possible de lapins de l'équipe adverse dans le temps donné.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Il est interdit de tirer à la tête des lapins. ➤ Il est interdit de sortir du cercle (pour les lapins), une sortie équivaut à une touche. ➤ Il est interdit de rentrer dans le cercle (pour les chasseurs). ➤ Si le ballon reste dans le cercle, un lapin l'envoie à l'extérieur. ➤ Si le lapin attrape le ballon, il n'est pas touché. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Terrain : un cercle de 6m de diamètre environ. ➤ Joueurs : équipes de 8 à 12 joueurs. Une équipe à l'intérieur du cercle (les lapins), l'autre autour du cercle (les chasseurs) avec un ballon léger. ➤ Durée : 2 manches de 2 à 3 min avec inversion des rôles. <p>Lapins ▲ Chasseurs ○</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Un ballon par situation de jeu ● ➤ 2 jeux de chasubles de couleurs différentes. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pour les chasseurs : toucher un lapin, comptabiliser le nombre de touches (1 point par touche) ➤ Pour les lapins : ne pas se faire toucher et/ou bloquer la balle. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nombre de ballons ➤ Espace de jeu ➤ Durée du jeu ➤ Nombre de joueurs

Thème : Des jeux à règles aux jeux collectifs

Compétences visées : coopérer et s'opposer collectivement, accepter les contraintes collectives

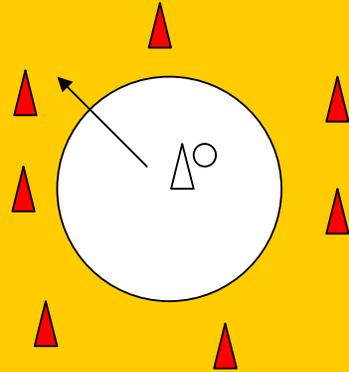
Objectif poursuivi : lancer et recevoir une balle
Passer d'un lancer de balle à un enchaînement lancer/réception

Situation pédagogique	Organisation	Matériel nécessaire	Critères de réussite	Variables
<p>La balle nommée</p> <p><u>But du jeu :</u> Se déplacer au signal pour récupérer le ballon pour faire une passe à un camarade statique à l'extérieur du cercle</p> <p>➤ Si la réception du ballon en cloche intervient :</p> <ul style="list-style-type: none"> - AVANT LE REBOND AU SOL, le joueur appelé a droit à 5 pas pour se rapprocher d'un joueur sur lequel 	<p>➤ Terrain : un cercle de 3 à 4 m de diamètre</p> <p>➤ Joueurs : entre 6 et 8 joueurs en cercle, un élève au centre avec un ballon léger</p> <p>➤ Durée : fixer un nombre de lancers en cloche</p> <p>➤ Début du jeu : Le joueur du centre lance le ballon en cloche et appelle un autre joueur.</p> 	<p>Un ballon par situation de jeu</p>	<p>➤ attraper le ballon à 2 mains à chaque fois</p> <p>➤ pour le passeur, viser son camarade</p> <p>➤ chaque réception correcte compte un point.</p>	<p>➤ Nombre de ballons</p> <p>➤ Espace de jeu</p> <p>➤ Durée du jeu</p> <p>➤ Nombre de joueurs</p>

il peut passer.

- APRES UN REBOND, il n'a droit qu'à 3 pas
- APRES 2 REBONDS, il n'a droit qu'à un pas.

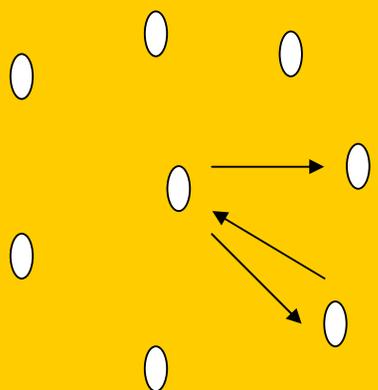
➤ Si le joueur attrape le ballon, il vient au centre et relance une partie, sinon c'est le joueur qui a passé qui relance.



Thème : Des jeux à règles aux jeux collectifs

Compétences visées : coopérer et s'opposer collectivement, accepter les contraintes collectives

**Objectif poursuivi : lancer et recevoir une balle
Passer d'un lancer de balle à un enchaînement lancer/réception**

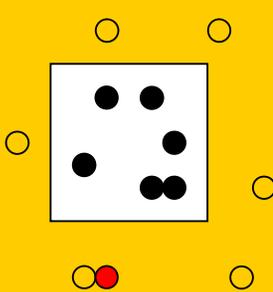
Situation pédagogique	Organisation	Matériel nécessaire	Critères de réussite	Variables
<p>Ballon-chronomètre</p> <p><u>But du jeu :</u> Faire faire un tour complet au ballon le plus rapidement possible</p> <p>➤ Le joueur du centre lance successivement le ballon à chacun de ses camarades qui le lui renvoie.</p> <p>➤ A chaque perte de balle, la partie reprend du centre en direction du joueur après celui qui a perdu le ballon.</p>	<p>➤ Joueurs : 2 équipes d'effectif égal (maximum 8 élèves)formant chacune une ronde autour d'un des leurs.</p> <p>➤ Durée : un tour de ronde <i>Dessin pour une seule équipe, situation à reproduire pour l'autre équipe en simultanée.</i></p> 	<p>➤ Un ballon par équipe</p> <p>➤ Un chronomètre</p>	<p>➤ L'équipe qui aura terminé son tour en premier.</p> <p>➤ Dans le temps donné, faire un maximum de tours.</p> <p>➤ Avoir le moins de balles perdues.</p>	<p>➤ Nombre de ballons</p> <p>➤ Espace de jeu</p> <p>➤ Durée du jeu, nombre de tours ou en un temps donné faire un maximum de tours.</p> <p>➤ Nombre de joueurs</p>

Thème : des jeux à règles aux jeux collectifs

Compétences visées : coopérer et s'opposer collectivement, accepter les contraintes collectives

Objectif poursuivi : lancer et recevoir une balle

Passer d'un lancer hasardeux à un lancer plus précis dans une situation collective de jeu

Situation pédagogique	Organisation	Matériel nécessaire	Critères de réussite	Variables
<p>Jeu de la balle assise</p> <p><u>But du jeu</u> L'équipe à l'extérieur du carré doit toucher un maximum de camarades avec un ballon pendant la durée du jeu.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tout joueur touché de volée par le ballon, doit s'asseoir. ➤ Celui qui récupère le ballon le lance. ➤ On ne peut pas se déplacer avec le ballon. ➤ Si un joueur assis reçoit ou touche le ballon, il se relève. ➤ Si un joueur bloque le ballon, il n'est pas pris. ➤ On ne doit pas sortir des limites du terrain, sinon on s'assoit. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Terrain : un carré de 5 à 8 m de côté. ➤ Joueurs : 2 groupes de 5 à 8 joueurs ➤ Durée : 2 à 3 min par période. 	<p>Un ballon par situation de jeu</p> 	<p>Pour l'équipe à l'extérieur : toucher un maximum de joueurs.</p> <p>Pour l'équipe à l'intérieur : avoir le moins de joueurs assis à la fin du jeu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nombre de ballons ➤ Espace de jeu ➤ Durée du jeu ➤ Nombre de joueurs