



Février 2008

Les jeux collectifs

Éditorial

L'enjeu c'est le jeu, accepter les défis au sein de son groupe afin de le faire réussir.

Les programmes de l'école primaire réaffirment la nécessité d'une programmation annuelle de cette activité physique et sportive : « La compétence s'opposer individuellement (ou collectivement) est obligatoirement travaillée chaque année grâce à un module d'apprentissage sur les jeux collectifs, traditionnels ou non. » (Programmes 2007).

L'équipe départementale a souhaité réécrire le livret « jeux collectifs », et privilégier une démarche d'apprentissage.

Outil essentiel à l'enseignement de l'EPS, cet ouvrage propose des modules d'apprentissage qui s'appuient sur une évaluation prédictive et facilitent la différenciation pédagogique. Ainsi l'accent est mis sur la gestion de la classe en ateliers, l'autonomie des élèves et la production, en quantité, d'actions motrices.



Jean-Claude ROUANET
Inspecteur d'académie
Directeur des services départementaux
de l'Éducation nationale de la Sarthe

SOMMAIRE

Présentation	p.3
Compétences visées par l'activité « Jeux Collectifs »	p.4
Règles d'or, aspect matériel, aspect pédagogique	p.5
Démarche pour construire un module d'apprentissage	p.6
Grande section maternelle	p.7
Cycle 2	p.18
Cycle 3	p.42
Bibliographie	p.67

PRÉSENTATION

« La compétence s'opposer individuellement (ou collectivement) est obligatoirement travaillée chaque année grâce à un module d'apprentissage sur les jeux collectifs, traditionnels ou non. » (Programmes 2002).

Ce document vous propose une démarche d'apprentissage à partir de situations adaptées pour les cycles 2 et 3 en regard d'une ou de plusieurs compétences liées à l'activité. Ceci n'exclut pas la possibilité d'utiliser, en fonction du niveau de pratique des élèves, d'autres situations ou des situations prises dans les autres cycles.

Ainsi pour la maternelle, un seul module d'apprentissage destiné à la grande section est présenté. Il peut être complété par des situations du livret 2-4 ans.

COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE... APS... SITUATIONS

Chaque compétence spécifique détermine le choix d'une Activité Physique Support. Le traitement de cette APS en situations adaptées aux besoins des élèves permet l'acquisition de compétences (savoirs) spécifiques et transversales. C'est à partir du choix intentionnel d'une ou plusieurs compétences que vous sont proposés des modules d'apprentissage selon la démarche suivante :

1. La **situation de référence** permet une **évaluation diagnostique** à partir de **comportements observables** choisis en fonction des **compétences attendues**.
2. L'**analyse des difficultés** rencontrées par les élèves, conduit à un **choix de situations de remédiation adaptées**, classées de la plus simple à la plus complexe.
3. Le retour à la **situation de référence** utilisée comme **évaluation bilan** permet de mesurer les **progrès** (savoirs et performances) des élèves.

Des exemples de fiches (élèves - enseignant) sont donnés à titre indicatif.

Des repères favorisant l'observation vous sont proposés.

Certaines situations peuvent faire l'objet de plusieurs séances.

Une bibliographie vous est proposée.

COMPÉTENCES VISÉES PAR L'ACTIVITÉ JEUX COLLECTIFS

	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
COMPÉTENCES SPECIFIQUES	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ S'opposer individuellement et/ou collectivement 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ S'affronter individuellement ou collectivement
COMPÉTENCES GÉNÉRALES	<p>Être capable de se conduire dans le groupe en fonction de règles.</p> <p>(participer à des actions collectives, comprendre des règles, écouter et respecter les autres, coopérer).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Être capable dans diverses situations de... ▪ S'engager lucidement dans l'action. ▪ Construire un projet d'action. ▪ Mesurer et apprécier les effets de l'activité. ▪ Appliquer des règles de vie collective. ▪ Appliquer et construire des principes de vie collective. 	
CONNAISSANCES	<p>Savoir se conduire dans le groupe</p> <p>Connaître les règles impliquées par l'activité.</p>	<p>Acquérir des savoirs précis sur les différentes activités (sensations, émotions, savoirs sur les techniques de réalisation d'actions spécifiques).</p> <p>Des savoirs précis sur les différentes activités physiques et sportives rencontrées.</p>	

RÈGLES D'OR DES ACTIVITÉS « JEUX COLLECTIFS »

- Vérifier que l'aire de jeu est sans danger (surface non glissante, absence de trous, gravillons, obstacles...).
- S'assurer que les dégagements autour des limites de l'aire de jeu sont suffisants.
- Utiliser du matériel en bon état et conforme à la réglementation.
- Établir des règles de vie que les joueurs devront respecter (ne pas faire mal...).
- S'assurer que les enfants ont une tenue adaptée (chaussures, objets gênants, bijoux...).

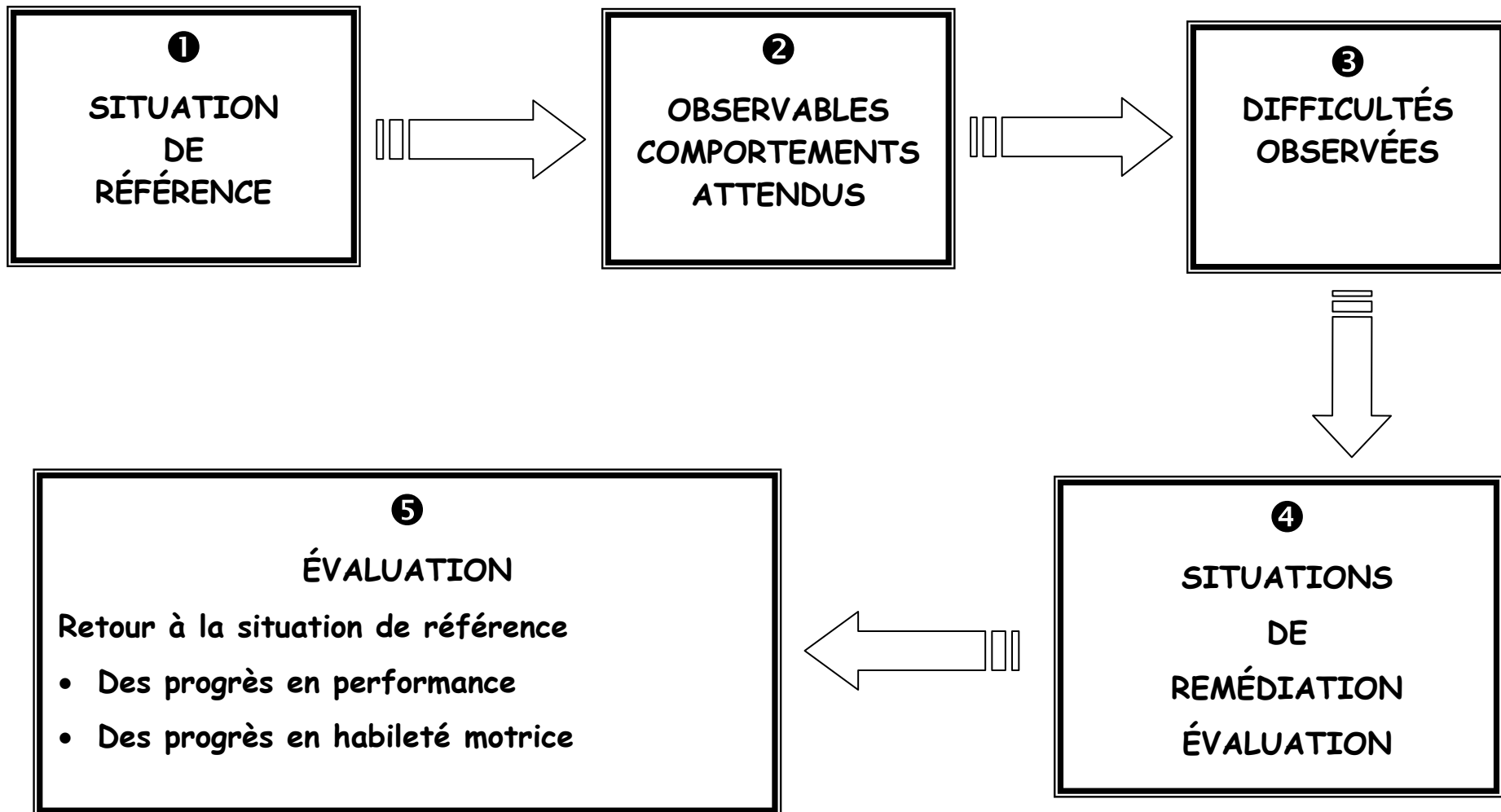
ASPECT ORGANISATIONNEL

- ❖ Les espaces d'action seront définis (utilisation de lignes tracées, plots, assiettes, cerceaux, cordes ...).
- ❖ La durée du jeu sera annoncée aux joueurs (prévoir sifflet et chronomètre pour l'arbitrage).
- ❖ Les élèves d'une même équipe ou d'un même groupe seront clairement identifiés (dossards, maillots, foulards...).

ASPECT PÉDAGOGIQUE

- Les règles seront conformes à la logique du jeu et ne seront introduites qu'au fur et à mesure de leur nécessité (adapter ces règles au comportement et au niveau des enfants).
- Favoriser l'arbitrage par les élèves et faire respecter toute décision de l'arbitre.
- Vérifier la compréhension du but du jeu par les élèves (leur faire formuler).
- Permettre un temps d'activité important (constituer des équipes de 6-7 élèves maxi, multiplier les ateliers de jeu).
- Donner la possibilité aux élèves de s'essayer de nombreuses fois (notion de plaisir).
- Faire tenir des rôles différents (arbitre, joueur, observateur).
- Matérialiser les résultats (établir des fiches de score pour tous les rôles ou certains rôles seulement).
- Faire évoluer les jeux en utilisant différentes variables : l'espace, le temps, le nombre de défenseurs, la taille ou le nombre des objets, des règles de plus en plus contraignantes.

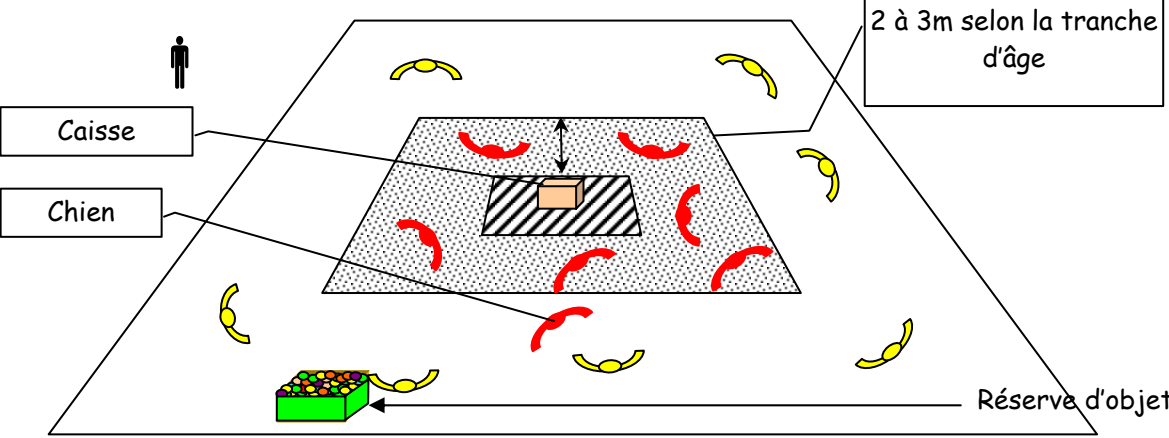
DÉMARCHE PROPOSÉE POUR CONSTRUIRE UN MODULE D'APPRENTISSAGE DE 10 À 15 SÉANCES À PARTIR DE LA SITUATION DE RÉFÉRENCE



MATERNELLE













ÉCOLE MATERNELLE		COOPÉRER ET S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT	
COMPÉTENCES TRANSVERSALES ET CONNAISSANCES DE FIN DE MATERNELLE	COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES DE FIN DE MATERNELLE	<p>Utiliser un répertoire aussi large que possible pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires</p>	<p><u>Courir</u> : adapter, varier, maîtriser ses déplacements pour</p> <ul style="list-style-type: none"> - Retrouver ou atteindre un espace défini, une cible. - Se sauver et/ou attraper. <p><u>Lancer des balles, des ballons, des objets</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dans, vers, sur des cibles. - Loin, précis. <p><u>Transporter des objets</u></p> <p><u>Jouer en équipe</u>, avec ou sans défenseur</p>
	S'engager dans l'action	<p>Oser s'engager dans des jeux à règles. Tenir différents rôles. Éprouver, ressentir, accepter des sensations motrices inhabituelles, des émotions.</p>	<p><u>Pour attraper et/ou se sauver</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Le renard dans la basse-cour ⇒ Chats, oiseaux, abeilles ⇒ La prise de foulards par équipe □ Lapins et renards* □ Les sorciers* □ Qui attrape* ? □ Minuit dans la bergerie* □ Les écureuils en cage* □ Les renards et les pintades* □ La cueillette* <p><u>Transporter</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ La course aux objets □ Remplir le magasin* □ Droit au but* □ La chasse aux couleurs* □ Vider le panier* □ Les bons petits chiens* □ Les déménageurs* □ Le relais des déménageurs* <p><u>Lancer et/ou attraper</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Remplir la caisse ⇒ Ramener le ballon ⇒ Ballon cordon ⇒ Abattre les quilles ⇒ Débarrassez-moi de ces souris ⇒ La chaîne des pompiers □ L'attaque du château* □ Les gardiens du château* □ Ballon vole* □ L'attaque de l'île*
	Faire un projet d'action	<p>Proposer de nouvelles règles à un jeu. Tenir et assurer son rôle tout au long du jeu. Connaître et nommer les éléments relatifs aux différents jeux.</p>	
	Identifier et apprécier les effets de l'activité	<p>Connaître et identifier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les espaces de jeu. - La nature des cibles. - L'adversaire. <p>Repérer un espace libre, un espace refuge. Mesurer le résultat de son action (score, tactique ...). Ajuster ses actions en fonction des buts visés. Mesurer les risques pris ou à prendre. Savoir apprécier l'action des autres (observateur, arbitre).</p>	
Se conduire dans le groupe en fonction de règles	<p>Adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul : respecter, écouter, coopérer. Comprendre et respecter les règles simples de jeu, de sécurité. Connaître et assurer des rôles différents dans les jeux : poursuivant, poursuivi, attaquant, défenseur, arbitre.</p>		













* livret 2/4 ans

<p>Ecole Maternelle GS</p>	<p>Jeux collectifs</p>	<p>Situation de référence : REmplir LA CAISSE</p>
<p style="text-align: center;">DISPOSITIF</p> 		<p style="text-align: center;">CONSIGNES</p> <p>Pour les attaquants</p> <p>Remplir la caisse de la zone gardée par les défenseurs, sans pénétrer dans la zone et sans être touché par le chien des défenseurs.</p> <p>Pour les défenseurs</p> <p>Repousser les objets qui ne sont pas entrés dans la caisse-cible, sans sortir de la zone.</p> <p>Pour le chien</p> <p>Toucher les attaquants, hors de la zone défenseur, pour récupérer les objets et les remettre dans la réserve.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Changer les rôles attaquants et défenseurs. • Faire plusieurs parties. <p>L'équipe gagnante est celle qui a mis le plus d'objets, dans la caisse, dans un temps donné.</p>
<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 jeux de chasubles de couleurs différentes • 3 zones de jeu délimitées (plots, tracés, tapis...) : <ul style="list-style-type: none"> ▨ zone interdite ▩ zone défenseurs □ zone attaquants • 2 caisses • Plus de 16 objets (ballons, balles, sacs de graines, anneaux...) • 1 chronomètre, 1 sifflet 	<p><u>Organisation de la classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes (dédoubler la classe selon l'effectif) <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 1 chien est désigné dans l'équipe des défenseurs • 1 arbitre • 1 fiche score 	

Module 1 ÉVALUATION

Les fiches élève : Situation de référence : REMPLIR LA CAISSE

Fiche score		REEMPLIR LA CAISSE		
NOM :		Première séance		
Prénom :		Date :		
Équipe :				
	Nombre d'objets envoyés dans la caisse par mon équipe	Nombre d'objets envoyés dans la caisse par l'équipe adverse	Gagné Egal Perdu	
1 ^{re} partie				
2 ^e partie				
3 ^e partie				
4 ^e partie				
Total obtenu par l'équipe				
Je sais faire				
Je transporte en évitant le chien.				
Je vise et je lance.				
J'atteins la caisse.				
Je me place pour toucher ou repousser.				

Fiche score		REEMPLIR LA CAISSE		
NOM :		Dernière séance		
Prénom :		Date :		
Équipe :				
	Nombre d'objets envoyés dans la caisse par mon équipe	Nombre d'objets envoyés dans la caisse par l'équipe adverse	Gagné Egal Perdu	
1 ^{re} partie				
2 ^e partie				
3 ^e partie				
4 ^e partie				
Total obtenu par l'équipe				
Je sais faire				
Je transporte en évitant le chien.				
Je vise et je lance.				
J'atteins la caisse.				
Je me place pour toucher ou repousser.				

École Maternelle GS	Jeux collectifs		Situation de référence : REmplir la caisse
COMPÉTENCES ATTENDUES	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	POUR ALLER PLUS LOIN SITUATIONS DE REMÉDIATION
Utiliser un répertoire aussi large que possible pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires. ▪ Comme attaquant : Transporter, viser, lancer recevoir	1	Lance peu et sans viser	<ul style="list-style-type: none"> • La chaîne des pompiers • Débarrassez-moi de ces souris • Abattre les quilles
	2	Lance vers la cible	
	3	Lance, vise et atteint la cible	
Utiliser un répertoire aussi large que possible pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires. ▪ Comme défenseur : Se déplacer, s'interposer, intercepter, récupérer	1	Ne se déplace pas ou peu et n'intercepte pas ou peu	<ul style="list-style-type: none"> • La course aux objets • Ramener le ballon • Le ballon cordon à la main
	2	Se déplace et/ou récupère avec difficulté	
	3	Se déplace, intercepte et récupère	
S'engager dans l'action et faire un projet d'action. ▪ Tenir et assurer son rôle tout au long du jeu	1	N'a pas compris son rôle	<ul style="list-style-type: none"> • Le renard dans la basse cour • Chats, oiseaux, abeilles • La prise de foulards par équipe
	2	S'investit peu dans son rôle	
	3	Assure bien son rôle	

Ecole maternelle GS	Viser, lancer, recevoir
----------------------------	-------------------------

Ecole maternelle GS	Attaquant : récupérer, lancer, viser
	Défenseur : intercepter, relancer, viser
	Identifier l'espace de jeu

LA CHAÎNE DES POMPIERS	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 caisses par équipe 1 cerceau par joueur des ballons (10 ou plus par équipe) des chasubles 1 sifflet <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 meneur des équipes de 6 à 10 élèves
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Être la première équipe à avoir le plus de ballons dans sa caisse d'arrivée.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Au signal, se passer les ballons 1 par 1 pour vider la caisse de départ et remplir celle d'arrivée. Tout ballon tombé est considéré comme ballon mort. Le jeu s'arrête quand tous les ballons ont été joués. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> Varié le type de ballons. Augmenter la distance entre les cerceaux. Limiter le temps de jeu. 	

DÉBARRASSEZ-MOI DE CES SOURIS	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 terrain délimité des sacs de graines (les souris) 2 réserves des chasubles 1 chronomètre 1 sifflet <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> la classe est divisée en 2 équipes, chacune dans son camp
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Au signal d'arrêt, être l'équipe à avoir le moins de souris dans son camp.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Au signal, lancer les souris dans le camp adverse. <p>Toute souris sortie du terrain n'est plus en jeu.</p>	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> Varié le nombre d'objet. Utiliser différents types d'objets. Varié la superficie des camps. 	<ul style="list-style-type: none"> Introduire une zone neutre entre les camps. Tendre un élastique entre les deux camps (hauteur 1,50m).

Ecole maternelle GS	Tirer, viser, récupérer
ABATTRE LES QUILLES	
DISPOSITIF	
	<p><u>Matériel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 ballon par joueur ▪ 2 jeux de quilles de couleur différente ▪ Des chasubles ▪ Un sifflet <p><u>Organisation de la classe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 équipes différenciées de 6 à 10 joueurs
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Être la première équipe à abattre toutes ses quilles.</div>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ne tirer que placé derrière la ligne. ▪ Récupérer n'importe quel ballon. <p>Toute quille abattue compte pour l'équipe à laquelle elle appartient.</p>	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Varier les types de ballons. ▪ Varier les distances de tir. ▪ Différencier les ballons pour chaque équipe. 	

Ecole maternelle GS	Défenseur : se déplacer, s'interposer, intercepter, récupérer Attaquant : transporter, viser, lancer recevoir
LA COURSE AUX OBJETS	
DISPOSITIF	
	<p><u>Matériel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 aire de jeu délimitée comportant 3 zones. ▪ 3 caisses : A et B, caisses des attaquants C, caisse des défenseurs. ▪ 1 vingtaine d'objets divers dans la caisse A au départ ▪ Des dossards <p><u>Organisation de la classe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 équipes différenciées
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Être l'équipe qui a récolté le plus d'objets (B + C) à l'issue des deux manches.</div>	
<p><u>Les attaquants</u> : transporter un objet à la fois de A vers B. <u>Les défenseurs</u> : toucher un attaquant, sans sortir de sa zone, pour récupérer son objet et le poser en C.</p> <p>La manche s'arrête quand tous les objets ont été transportés :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compter le nombre d'objets dans la caisse B pour les attaquants et dans la caisse C pour les défenseurs. 2. Changer les rôles. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jouer en un temps donné. ▪ Moins de défenseurs que d'attaquants. 	

Ecole maternelle GS	Connaître et identifier une cible
	Se déplacer, récupérer, lancer, recevoir

Ecole maternelle GS	Attaquant : lancer, viser
	Défenseur : se déplacer, intercepter
	Connaître et identifier un espace de jeu

RAMENER LE BALLON

DISPOSITIF

Matériel :

- 2 ballons de couleur différente, 2 cerceaux, 2 cônes
- 1 sifflet
- 2 lignes tracées

Organisation de la classe :
2 équipes, chaque équipe à côté de son lanceur, placé dans un cerceau situé à 1m derrière la ligne

CONSIGNES

Être la première équipe à ramener le ballon à son lanceur.

Au signal du meneur :

- Le lanceur lance le ballon, au-delà de la ligne des 10 m, vers les cônes.
- Les partenaires passent tous entre les cônes, récupèrent le ballon et le ramènent à l'aide de passes à leur lanceur.
- Le porteur du ballon ne doit pas se déplacer avec le ballon. Si la balle tombe, les partenaires doivent tous repasser entre les cônes avant de récupérer le ballon.
- La passe doit s'effectuer par lancer et non de la main à la main.

Chaque joueur de l'équipe devient lanceur à tour de rôle.

RELANCES

- 2 points pour l'équipe du lanceur qui bloque le ballon le premier.
- 1 point pour la deuxième.

LE BALLON CORDON A LA MAIN

DISPOSITIF

Matériel :

- 2 jeux de dossards
- 1 terrain délimité, séparé par un élastique tendu (hauteur :60 cm)
- une zone neutre (2 m)
- plusieurs ballons par équipe
- 1 chronomètre ou sablier

Organisation de la classe :
2 équipes, 1 de chaque côté de l'élastique
des arbitres, sur chaque ligne de fond (3^{ème} équipe)

CONSIGNES

Être l'équipe qui a lancé le plus de ballons, sous l'élastique, au delà de la ligne de fond, en un temps donné.

- Lancer, relancer les ballons sous l'élastique.
- Intercepter les ballons lancés par l'équipe adverse, avant qu'ils ne franchissent la ligne de fond.
- Les arbitres comptent 1 point par ballon qui passe la ligne de fond.
- Au signal d'arrêt, l'équipe qui a le plus de points a gagné.

RELANCES

- 1 seul ballon par équipe.
- 1 seul ballon en jeu.

Ecole maternelle GS	Connaître et assurer des rôles différents
	Tenir et assurer son rôle tout au long du jeu

Ecole maternelle GS	Adapter, varier, maîtriser ses déplacements pour attraper ou se sauver
	Connaître et identifier l'adversaire

LE RENARD DANS LA BASSE COUR	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 4 jeux de dossards de couleurs différentes Un terrain délimité <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 renard (le maître ou un enfant) 4 groupes différenciés : poulets, coqs, lapins, pintades...
CONSIGNES	
<p>Les animaux de la basse cour : rejoindre le poulailler sans se faire manger.</p> <p>Le renard : manger le maximum d'animaux appelés.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> De sa tanière, le renard annonce : « je vais manger... les coqs » et sort. Seuls les coqs doivent sortir, traverser le terrain sans être pris par le renard et rentrer dans le poulailler. Ceux qui sont pris sont conduits dans la tanière. Le jeu se poursuit : « je vais manger ...les lapins » etc... Les animaux pris reprennent le jeu dès que l'on change de renard. Le renard change quand tous les groupes sont appelés. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> Changer les rôles. Manger deux sortes d'animaux à la fois. Mettre deux renards. 	

CHATS, OISEAUX, ABEILLES	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 3 jeux de dossards ou foulards de couleurs différentes 1 chronomètre <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 meneur, le maître 3 groupes différenciés : abeilles, chats, oiseaux
CONSIGNES	
<p>Être l'équipe qui touche le plus d'animaux en un temps donné.</p>	
<p>Pour les poursuivants : toucher le maximum d'animaux désignés.</p> <p>Pour les poursuivis : ne pas se faire toucher.</p> <p>Le meneur désigne les poursuivis et les poursuivants, 3 manches :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les chats mangent les oiseaux ➤ Les oiseaux mangent les abeilles ➤ Les abeilles piquent les chats <p>A l'appel du meneur (ex : « les abeilles piquent les chats ») les animaux désignés (les abeilles) touchent un maximum de chats.</p> <p>Les animaux touchés (les chats) rejoignent la prison (maison des abeilles).</p> <p>Au signal d'arrêt, compter les animaux touchés.</p>	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> limiter le temps (chronomètre, sablier). 	

Ecole maternelle GS	Attaquant : récupérer, se sauver
	Défenseur : se sauver
	Identifier l'adversaire, tenir et assurer son rôle

Ecole maternelle GS	

LA PRISE DE FOULARDS PAR ÉQUIPE	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 caisses (réserves) ▪ 2 foulards par élève ▪ des chasubles ▪ 1 chronomètre ▪ 1 sifflet ▪ 2 fois plus de foulards que d'élèves <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 équipes différenciées
CONSIGNES	
<p>Être en possession d'un plus grand nombre de foulards que l'équipe adverse, en un temps donné.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Chaque joueur porte un foulard à la ceinture. ▪ Au signal, s'emparer du foulard d'un adversaire et le déposer dans sa réserve. ▪ Quand un joueur perd son foulard, il peut en reprendre un dans sa réserve. ▪ Compter le nombre de foulards : joueurs + réserve. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Varier le nombre de foulards en réserve. 	

DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p>
CONSIGNES	
RELANCES	

CYCLE 2

La compétence « **S'opposer individuellement ou collectivement** »
est obligatoirement travaillée chaque année du cycle,
grâce à un module d'apprentissage sur les jeux collectifs.

CYCLE 2		S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT	
COMPETENCES SPECIFIQUES DE FIN DE CYCLE 2	Enchaîner des actions simples pour coopérer avec un ou des partenaires ou s'opposer à un ou plusieurs adversaires.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Comme attaquant</u> : <ul style="list-style-type: none"> - Courir et atteindre une cible fixe ou en mouvement. - Courir et transporter un objet. - Recevoir et passer. - Recevoir et progresser vers la cible pour marquer (tirer, poser, passer, toucher) ▪ <u>Comme défenseur</u> : <ul style="list-style-type: none"> - Courir et toucher. - Courir et s'interposer. - Essayer d'intercepter. ▪ <u>Différencier le rôle de défenseur et d'attaquant.</u> 	<p>Module d'apprentissage n°1 L'épervier Minuit dans la bergerie Le renard dans la basse cour Le chat, les poules et les poussins Le chef corsaire Accroche - décroche L'épervier et les déménageurs Gendarmes et voleurs</p> <p>Module d'apprentissage n°2 Le béréet ballon au pied Le ballon cordon au pied La rivière aux crocodiles au pied Sonner la cloche Le facteur-footballleur Les quatre buts</p> <p>Module d'apprentissage n°3 Ramener le ballon La balle nommée Le chat et le rat Éclate cerceau Pose-ballon Les terriers Les 5 passes avec gêneurs</p>
	COMPETENCES GENERALES ET CONNAISSANCES DE FIN DE CYCLE 2	S'engager lucidement dans l'action.	
Construire individuellement ou collectivement un projet d'action.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettre en œuvre des formes d'action variées pour viser une meilleure performance. ▪ Acquérir de nouvelles connaissances : Identifier les actions fondamentales du jeu, connaître les règles minimum d'un jeu. 	
Mesurer et apprécier les effets de l'activité.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lire des indices de plus en plus variés : <ul style="list-style-type: none"> - Espaces de jeu, actions des adversaires. ▪ Etablir des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action : <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre l'utilité des actions pour feinter, esquiver, déséquilibrer les adversaires. ▪ Donner son avis, évaluer des actions selon des critères simples : <ul style="list-style-type: none"> - Dire qui a gagné. - Evaluer ses actions et celles des autres. - Mesurer ses progrès. 	
Appliquer des règles de vie collective.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on fait respecter. ▪ Coopérer, écouter, aider, tolérer, respecter les autres pour agir ensemble : <ul style="list-style-type: none"> - Aider un camarade à gagner en lui donnant des conseils, se mettre à plusieurs pour aider un autre à réaliser une action difficile. ▪ Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes situations. 		

CYCLE 2 - Module 1		Situation de référence 1 : L'ÉPERVIER
Compétences spécifiques	Enchaîner des actions simples pour coopérer avec un ou plusieurs partenaires ou s'opposer à un ou plusieurs adversaires.	<input type="checkbox"/> <u>attaquant</u> : courir et atteindre une zone. <input type="checkbox"/> <u>défenseur</u> : courir et toucher.
Compétences générales	S'engager lucidement dans l'action.	<input type="checkbox"/> Comprendre et tenir différents rôles.
	Mesurer et apprécier les effets de l'activité.	<input type="checkbox"/> Lire des indices de plus en plus variés : <ul style="list-style-type: none"> - espace de jeu - actions des adversaires
	Appliquer des règles de vie collective.	<input type="checkbox"/> Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes que l'on connaît.
DISPOSITIF		CONSIGNES
<p>Zone de départ</p> <p>Chasubles</p> <p>SORTEZ !</p> <p>Cartons</p> <p>Zone d'arrivée</p>		<p>Pour les mulots</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Gagner le plus grand nombre de cartons en 5 traversées sans se faire toucher par les éperviers</p> </div> <p>Pour le ou les éperviers</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Toucher les mulots</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Au signal du maître, l'épervier meneur dit : « Sortez ! » ▪ Règles : <ul style="list-style-type: none"> - Ne pas sortir des limites du terrain. - Quand un mulot est touché par un épervier, il va chercher une chasuble et devient épervier pour les traversées suivantes. - Quand un mulot réussit une traversée, il prend un carton pendant le retour à la zone de départ. - A l'issue des 5 traversées, comptabiliser les cartons de chaque mulot. - Faire 3 manches.
<u>Matériel :</u>	<u>Organisation de la classe :</u>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ chasubles pour les éperviers ▪ cartons ▪ terrain (20/25m. sur 10/15m.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 épervier ▪ 1 groupe de mulots 	

Module 1 ÉVALUATION

Les fiches élève : **Situation de référence 1 : L'ÉPERVIER**

Fiche score	L'ÉPERVIER						
NOM :	Date :						
Prénom :	première séance						
	Nombre de cartons						Total par manche
1 ^{re} manche							
2 ^e manche							
3 ^e manche							
Total de cartons obtenus							
Je sais faire							
J'accepte de jouer mon rôle d'épervier							
Je fais attention aux éperviers pour traverser							
Je prends un foulard ou un carton							

Fiche score	L'ÉPERVIER						
NOM :	Date :						
Prénom :	dernière séance						
	Nombre de cartons						Total par manche
1 ^{re} manche							
2 ^e manche							
3 ^e manche							
Total de cartons obtenus							
Je sais faire							
J'accepte de jouer mon rôle d'épervier							
Je fais attention aux éperviers pour traverser							
Je prends un foulard ou un carton							

Cycle 2 Module 1		Jeux collectifs					Situation de référence 1 : L'ÉPERVIER					
COMPÉTENCES VISÉES	Comprendre et tenir différents rôles :			Lire des indices de plus en plus variés sur :			Se conduire dans le groupe en fonction de :			Enchaîner ses actions :		
	> attaquant > défenseur			> espace de jeu > action des adversaires			> règles > codes			> attaquant : courir et atteindre une zone		
Niveau	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
NOM Prénom	Prend une chasuble et retourne vers la zone de départ	Prend une chasuble, mais ne joue pas son nouveau rôle d'épervier	Prend une chasuble et joue son rôle d'épervier	Sort sans se préoccuper de l'épervier	Diffère sa sortie pour éviter l'épervier	Ajuste sa traversée en fonction du/des épervier(s) pour ne pas se faire toucher	Reste dans son camp ou sort des limites du terrain	Ne prend pas la chasuble quand il est touché	Prend une chasuble dès qu'il est touché	A gagné moins de 3 cartons	A gagné de 3 à 7 cartons	A gagné plus de 7 cartons

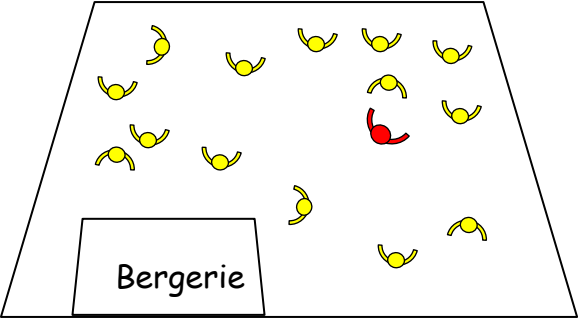
Cycle 2 Module 1		Jeux collectifs	Situation de référence 1 : L'ÉPERVIER
COMPÉTENCES VISÉES	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	POUR ALLER PLUS LOIN SITUATIONS DE REMÉDIATION
Comprendre et tenir différents rôles : ▪ attaquant ▪ défenseur	1	Prend une chasuble et retourne vers la zone de départ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Minuit dans la bergerie 2. Le renard dans la basse cour 3. Le chat, les poules et les poussins 4. Le chef corsaire 5. Accroche - décroche 6. L'épervier et les déménageurs 7. Gendarmes et voleurs
	2	Prend une chasuble mais ne joue pas son nouveau rôle d'épervier	
	3	Prend une chasuble et joue son rôle d'épervier	
Lire des indices de plus en plus variés sur : ▪ L'espace de jeu ▪ L'action des adversaires	1	Sort sans se préoccuper de l'épervier	
	2	Diffère sa sortie pour éviter l'épervier	
	3	Ajuste sa traversée en fonction du/des épervier(s) pour ne pas se faire toucher	
Se conduire dans le groupe en fonction de : ▪ règles ▪ codes	1	Reste dans son camp ou sort des limites du terrain	
	2	Ne prend pas la chasuble quand il est touché	
	3	Prend une chasuble dès qu'il est touché	
Enchaîner ses actions : ▪ attaquant : courir et atteindre une zone	1	A gagné moins de 3 cartons	
	2	A gagné de 3 à 7 cartons	
	3	A gagné plus de 7 cartons	

Cycle 2 Module 1	Courir et atteindre une zone
	Courir et toucher

Cycle 2 Module 1	Courir et toucher
	Comprendre et tenir différents rôles
	Courir et atteindre une zone

MINUIT DANS LA BERGERIE

DISPOSITIF



Matériel

- 1 dossard pour le loup
- 1 espace bergerie
- 1 fiche de score pour le loup

Organisation de la classe

- 1 meneur : le loup
- les élèves en dispersion
- 1 arbitre

CONSIGNES

À l'heure dite, être le loup qui attrape le plus grand nombre de moutons.

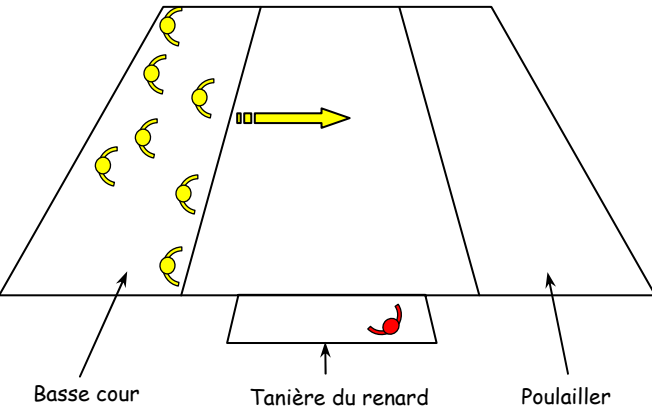
- Le loup dort au milieu du pré où se promènent les moutons.
- Les moutons interrogent : « quelle heure est-il ? ».
- Le loup donne à haute voix une heure de son choix et la promenade continue.
- Quand le loup répond « il est minuit ! », tous les moutons doivent se réfugier dans la bergerie sans être touchés par le loup.
- Changer de loup.

RELANCES

- Des moutons touchés qui ont le droit de prise.
- Varier l'emplacement de la bergerie.

LE RENARD DANS LA BASSE COUR

DISPOSITIF



Matériel

- 4 jeux de chasubles ou foulards de couleurs différentes.
- Terrain délimité

Organisation de la classe

- 1 renard (le maître ou un enfant)
- 4 groupes différenciés : poules, oies, canards, pintades...

CONSIGNES

Les animaux de la basse-cour appelés doivent rejoindre leur poulailler. Le renard doit attraper le maximum d'animaux appelés.

- De sa tanière, le renard annonce : « Je veux manger des oies ! » et sort.
- Seules, les oies sortent de la basse - cour pour rejoindre le poulailler.
- Les oies prises par le renard sont conduites dans la tanière.
- Le jeu se poursuit : « Je veux manger des pintades ! » etc.
- Les animaux pris sont libérés au changement de renard (quand la basse cour est vide).

RELANCES

- Changer les rôles.
- Manger deux sortes d'animaux à la fois.
- Mettre deux renards.

Cycle 2 Module 1	Courir et atteindre une cible
	Comprendre et tenir différents rôles

Cycle 2 Module 1	Identifier l'action des adversaires
	Attaquant : courir et atteindre une cible
	Identifier l'espace de jeu

LE CHAT, LES POULES ET LES POUSSINS

DISPOSITIF

Matériel

- 1 aire de jeu délimitée, divisée en 2 camps
- 1 chronomètre
- 2 séries de chasubles (poules et poussins), 1 foulard (le chat)
- 1 fiche de score (chat)

Organisation de la classe

- classe divisée en 2 groupes différenciés, les poules et les poussins
- 1 chat
- 1 arbitre

CONSIGNES

Dans un temps donné, être le chat qui a attrapé le plus de poussins.

- « Miaou !... » au signal du chat, chaque poussin doit retrouver une poule.
- Le chat essaie d'attraper les poussins avant qu'ils n'aient trouvé refuge auprès d'une poule.
- Changer de chat toutes les 2 minutes.
- Changer de rôles.

RELANCES

- Les poules se déplacent dans le poulailler.
- 1 poussin de plus que de poules.
- Déterminer les couples poule-poussin au début du jeu.

LE CHEF CORSAIRE

DISPOSITIF

Matériel

- 1 fanion
- 2 séries de dossards (équipes)
- 1 dossard (chef)
- 1 sifflet
- 1 fiche score (équipe)

Organisation de la classe

- 1 meneur avec sifflet
- 1 arbitre
- 3 équipes (2 en jeu)
- Chaque équipe en jeu est divisée en vagues de 3 ou 4 joueurs qui passent successivement

CONSIGNES

S'emparer du fanion pour marquer un point.

- Le meneur désigne un chef corsaire dans l'équipe au repos. Changer de chef à chaque vague.
 - 1^{er} temps : le chef corsaire avance ou recule suivant sa volonté pour retarder les corsaires qui ne doivent pas le dépasser.
 - 2^e temps : au coup de sifflet du meneur, les corsaires dépassent le chef qui s'immobilise et essaient de s'emparer du fanion.

RELANCES

- Mettre 2 fanions en jeu.

Cycle 2 Module 1	Lire des indices de plus en plus variés sur l'action
	Défenseur : se sauver, esquiver
	Attaquant : courir et toucher

Cycle 2 Module 1	Lire les actions des adversaires
	Comprendre et tenir différents rôles
	Se conduire dans des groupes en fonction de règles, de codes

ACCROCHE - DÉCROCHE	
DISPOSITIF	
	<p><u>Matériel</u></p> <p><u>Organisation de la classe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 élève attaquant : le chat ▪ 1 élève défenseur : la souris ▪ Les autres élèves, disposés par 2 sur un cercle, se donnent le bras, la main libre posée sur la hanche
CONSIGNES	
<p>Le chat doit toucher la souris avant qu'elle ne s'accroche à un bras. La souris ne doit pas se faire toucher par le chat.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La souris court autour du cercle formé par les couples. Le chat court librement. ▪ Quand la souris s'accroche à un bras, l'élève accroché à l'autre bras doit décrocher : il devient alors la souris. ▪ Toute souris touchée devient chat et inversement. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La souris court librement. 	

L'ÉPERVIER ET LES DÉMÉNAGEURS	
DISPOSITIF	
	<p><u>Matériel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 séries de dossards (équipes) ▪ 4 caisses ▪ des objets divers ▪ 1 fiche de score par équipe ▪ 1 chronomètre <p><u>Organisation de la classe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 équipes comprenant chacune des éperviers et des déménageurs répartis sur chaque terrain (plus de déménageurs que d'éperviers). ▪ 1 arbitre
CONSIGNES	
<p>Être l'équipe qui a transporté et déposé le plus d'objets dans sa caisse en un temps donné.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Les déménageurs</u> traversent le terrain pour déposer un objet dans leur caisse. Ils peuvent effectuer plusieurs passages. ▪ <u>Les éperviers</u> touchent les déménageurs adverses, confisquent l'objet et le rapportent dans leur caisse. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Augmenter le nombre d'éperviers. ▪ Augmenter ou diminuer les dimensions du terrain. 	

Cycle 2 Module 1	Attaquant : récupérer, esquiver, feinter, éviter
	Défenseur : courir pour toucher
	Identifier l'espace de jeu

Cycle 2 Module 1	

GENDARMES ET VOLEURS

DISPOSITIF

Matériel

- Des objets divers en nombre
- Des plots pour délimiter les différentes zones
- 2 jeux de dossards
- 1 sifflet, 1 chronomètre
- 1 fiche de score

Organisation de la classe

- classe divisée en 2 équipes différenciées
- 1 arbitre

Organisation de la classe

CONSIGNES

Être l'équipe de voleurs qui a rapporté le plus d'objets dans son refuge en 3 minutes.

- **Les voleurs** : ramener un objet à la fois dans son refuge, sans se faire toucher par un gendarme. Dans le cas contraire, ramener l'objet à la banque.
- **Les gendarmes** : toucher les voleurs s'ils transportent un objet et remettre l'objet dans une des banques.
 - Ne pas entrer dans les différentes zones.
 - Durée du jeu : 6 minutes, changer de rôles après 3 minutes.

RELANCES

- Varier le nombre de gendarmes.
- Prévoir une banque et 2 zones de dépôts.

DISPOSITIF

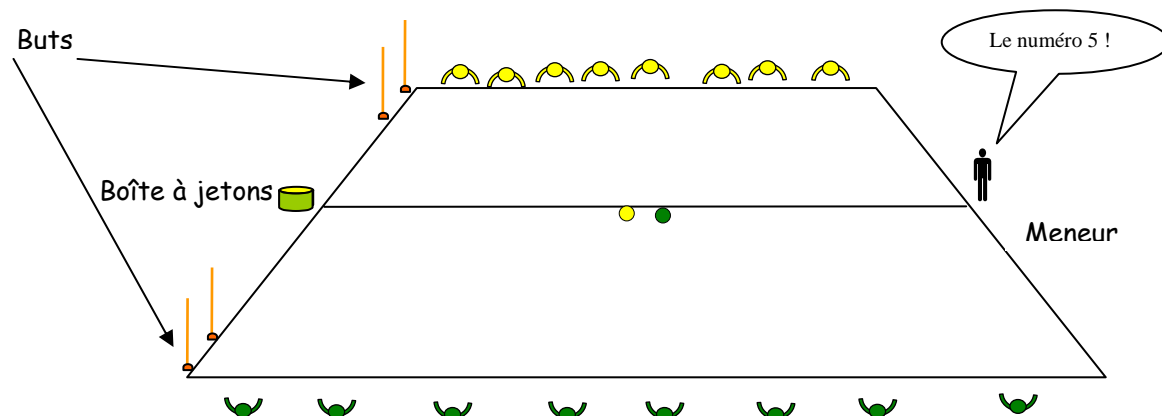
Matériel

Organisation de la classe

CONSIGNES

RELANCES

Compétences spécifiques	Enchaîner des actions simples pour coopérer avec un ou plusieurs partenaires ou s'opposer à un ou plusieurs adversaires	<input type="checkbox"/> <u>attaquant</u> : - courir et atteindre une cible fixe - courir et conduire un engin - progresser vers une cible pour tirer.
Compétences générales	S'engager lucidement dans l'action	<input type="checkbox"/> Choisir des stratégies d'action efficaces
	Construire individuellement ou collectivement un projet d'action	<input type="checkbox"/> Mettre en œuvre individuellement des formes d'action variées pour viser une meilleure performance
	Mesurer et apprécier les effets de l'activité	<input type="checkbox"/> Lire des indices de plus en plus variés : espace de jeu

DISPOSITIFMatériel :

- 4 plots pour délimiter les buts
- 2 ballons de couleurs différentes
- 1 terrain (15/20m. sur 10/15m.)
- 1 boîte de jetons pour le score



















Organisation de la classe :

- 2 équipes différenciées
- Numéroté de la même façon les joueurs de chaque équipe
- Faire 3 parties en changeant les N° de chaque joueur
- A chaque partie, appeler chaque N° dans un ordre aléatoire

CONSIGNES

Marquer un but pour donner des points à son équipe.

- 2 points (2 jetons) pour le 1^{er} qui marque
- 1 point (1 jeton) pour le 2^e s'il marque
- 0 point pour tout ballon « mort ».
- Le maître appelle un numéro et les joueurs correspondants vont chercher leur ballon.
- Les joueurs appelés ramènent leur ballon dans leur but en le conduisant au pied.
- Le ballon sorti des limites est un ballon « mort ».
- Chaque joueur récupère un ou deux jetons selon sa réussite dans la « boîte à jetons ».
- **Donner le résultat de l'équipe à chaque fin de partie.**

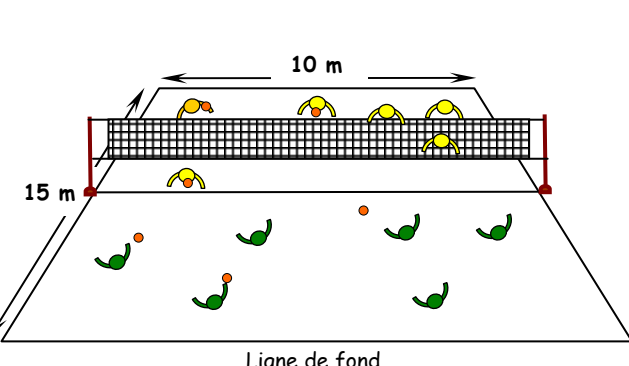
Fiche score		BÉRET BALLON AU PIED			Fiche score		BÉRET BALLON AU PIED		
NOM :		Date :			NOM :		Date :		
Prénom :		Première séance			Prénom :		Dernière séance		
		Nombre de buts					Nombre de buts		
1 ^{re} partie					1 ^{re} partie				
2 ^e partie					2 ^e partie				
3 ^e partie					3 ^e partie				
		Total obtenu					Total obtenu		
		Je sais faire					Je sais faire		
Je marque à chaque fois dans mon but					Je marque à chaque fois dans mon but				
Je m'oriente vers mon but avant de jouer					Je m'oriente vers mon but avant de jouer				
Je marque le but le premier					Je marque le but le premier				

Cycle 2 Module 2		Jeux collectifs		Situation de référence 2 : BÉRET BALLON AU PIED	
COMPÉTENCES VISÉES		NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	POUR ALLER PLUS LOIN SITUATIONS DE REMÉDIATION	
Construire individuellement ou collectivement un projet d'action. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettre en œuvre individuellement des formes d'action variées pour viser une meilleure performance. 	1	Ne marque aucun point	1. Le ballon cordon au pied 2. La rivière aux crocodiles au pied 3. Sonner la cloche 4. Le facteur-footballeur 5. Les quatre buts		
	2	Marque 1 à 3 points			
	3	Marque plus de 3 points			
Mesurer et apprécier les effets de l'activité. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lire des indices de plus en plus variés : <ul style="list-style-type: none"> - espace de jeu - place des adversaires 	1	S'écarte de la ligne de but			
	2	Se trompe de but			
	3	Marque à chaque fois dans son but			
Enchaîner des actions simples pour coopérer avec un ou plusieurs partenaires ou s'opposer à un ou plusieurs adversaires <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Attaquant</u> : <ul style="list-style-type: none"> - courir et atteindre une cible fixe - courir et conduire un engin - progresser vers une cible pour tirer 	1	Joue le ballon qui va n'importe où			
	2	Joue le ballon et s'oriente ensuite vers la cible			
	3	S'oriente vers la cible avant de jouer le ballon			

Cycle 2	Lire des indices de plus en plus variés : l'espace de jeu
Module 2	Lire des indices de plus en plus variés : la place des adversaires

LE BALLON CORDON AU PIED

DISPOSITIF



Ligne de fond

	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> terrain délimité de 15 x 10 1 élastique central, tendu à 60 cm du sol des ballons <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 équipes
--	--

CONSIGNES

Être l'équipe qui a lancé le plus de ballons au delà de la ligne de fond du camp adverse, en les faisant passer sous l'élastique.

Durée du jeu : 3 minutes.

- Les attaquants** : frapper, au pied, le ballon pour qu'il franchisse la ligne de fond du camp adverse, tout en passant sous l'élastique et devenir défenseur.
- Les défenseurs** : intercepter, au pied, le ballon avant qu'il ne franchisse la ligne de fond.

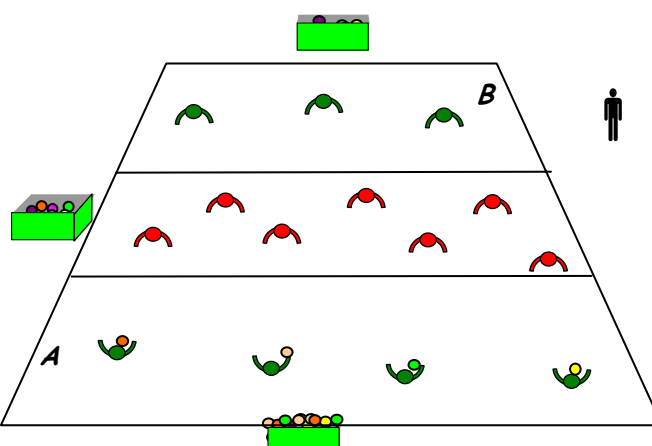
RELANCES

- Un seul ballon par équipe.
- Un seul ballon en jeu.
- Une zone neutre centrale.
- Les déplacements interdits avec le ballon.

Cycle 2	Lancer, tirer pour atteindre une cible
Module 2	Lire des indices de plus en plus variés de l'espace de jeu

LA RIVIERE AUX CROCODILES AU PIED

DISPOSITIF



	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 terrain délimité, 3 zones (A, B et rivière) 3 réserves de ballons des chasubles 1 chronomètre 1 sifflet 1 fiche de score <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 équipes différenciées 1 arbitre
--	---

CONSIGNES

Après 2 manches, être l'équipe à avoir intercepté le plus de ballons.

- Les passeurs** : envoyer au pied les ballons de la zone A à la zone B sans se les faire prendre.
- Les crocodiles** : intercepter les ballons au pied et les déposer dans leur réserve.

Après 3 minutes, arrêter le jeu et compter les ballons de la réserve des crocodiles.

- Changer les rôles.

RELANCES

- Varié le nombre de crocodiles.
- Varié la taille de la rivière.

Cycle 2 Module 2	Progresser vers une cible et tirer
	Mettre en œuvre individuellement des formes d'action variées pour viser une meilleure performance

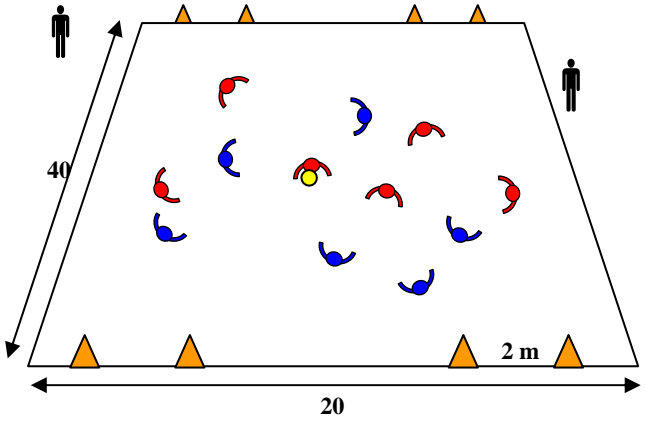
Cycle 2 Module 2	Courir et conduire un engin
	Mettre en œuvre individuellement des formes d'action variées pour viser une meilleure performance

SONNER LA CLOCHE	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 arceau et 1 cloche ▪ 2 jeux de chasubles ▪ des ballons ▪ 1 chronomètre, 1 sifflet ▪ 1 fiche de score ▪ 1 zone de défense délimitée <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ classe divisée en équipes différenciées
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Être l'équipe qui a fait sonner la cloche le plus de fois en un temps donné.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les attaquants : plus nombreux que les défenseurs, faire sonner la clochette en tirant les ballons au pied, sans pénétrer dans la zone de défense. ▪ Les défenseurs : repousser les ballons au pied sans pénétrer dans la zone interdite et sans sortir de la zone de défense. ▪ Changer les rôles après 3 minutes. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jouer avec un seul ballon à la fois. ▪ Opposer autant de défenseurs que d'attaquants. 	

LE FACTEUR-FOOTBALLEUR	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 zone centrale délimitée pour les défenseurs ▪ 2 arceaux ▪ 2 jeux de chasubles ▪ 1 réserve de ballons ▪ 1 caisse neutre ▪ 1 chronomètre, 1 sifflet ▪ 1 fiche de score <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ classe divisée en équipes différenciées ▪ 2 arbitres de but
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Être l'équipe qui a marqué le plus de buts à l'issue des deux manches.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les attaquants : plus nombreux que les défenseurs, conduire au pied le ballon pour marquer un but. ▪ Les défenseurs : intercepter au pied le ballon sans sortir de la zone et le conduire dans la caisse neutre. ▪ Changer les rôles quand la réserve est vide. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Opposer autant de défenseurs que d'attaquants. 	

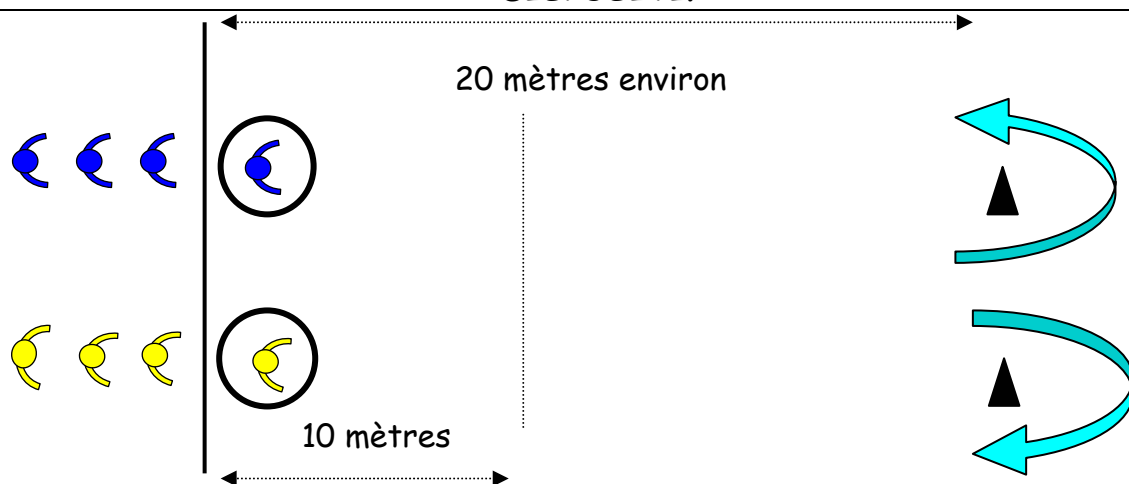
Cycle 2 Module 2	Courir et conduire un engin
	Progresser vers une cible et tirer
	Construire collectivement un projet d'action

Cycle 2 Module 2	

LES 4 BUTS	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 terrain délimité ▪ 8 plots ou 4 mini-buts ▪ 1 ballon ▪ 2 jeux de dossards ▪ 1 chronomètre et 1 sifflet ▪ 1 fiche score <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 équipes différenciées 6/8 joueurs ▪ 1 arbitre ou plus
CONSIGNES	
<p>Être l'équipe qui a marqué, au pied, le plus de buts en un temps donné.</p>	
<p>Durée du jeu : 6 minutes.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pour les attaquants : faire progresser le ballon vers les buts adverses pour marquer. ▪ Pour les défenseurs : s'opposer à la progression du ballon adverse et essayer de l'intercepter pour devenir attaquant. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Varier le nombre de joueurs. ▪ Varier les limites du terrain. ▪ Jouer avec 2 ballons. 	

DISPOSITIF	
CONSIGNES	
RELANCES	

Compétences spécifiques	Enchaîner des actions simples pour coopérer avec un ou des partenaires ou s'opposer à un ou plusieurs adversaires	<input type="checkbox"/> Courir et transporter un objet <input type="checkbox"/> Recevoir et passer <input type="checkbox"/> Progresser vers la cible
Compétences générales et connaissances	S'engager lucidement dans l'action	<input type="checkbox"/> Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles
	Construire individuellement ou collectivement un projet d'action	<input type="checkbox"/> Mettre en œuvre collectivement des formes d'action variées pour viser une meilleure performance et les formuler
	Mesurer et apprécier les effets de l'activité	<input type="checkbox"/> Donner son avis, évaluer des actions selon des critères simples : dire qui a gagné, évaluer ses actions et celles des autres, mesurer ses progrès
	Appliquer des règles de vie collective	<input type="checkbox"/> Coopérer, écouter, aider, tolérer, respecter les autres pour agir ensemble : aider un camarade en lui donnant des conseils, se mettre à plusieurs pour aider un autre à réaliser une action difficile

DISPOSITIF**Matériel :**

- 2 ballons de couleurs différentes
- 2 cônes
- 2 cerceaux
- 2 lignes tracées

Organisation de la classe :

- 2 équipes situées derrière leur lanceur placé dans le cerceau.
- Chaque joueur devient lanceur à tour de rôle.

CONSIGNES

Être la première équipe à ramener le ballon à son lanceur, sans laisser tomber le ballon à terre, pour marquer 3 points.

Au signal du meneur :

- Le lanceur lance le ballon, au-delà de la ligne des 10 mètres, vers les cônes
- Les partenaires passent entre les cônes, récupèrent le ballon et le ramènent à leur lanceur à l'aide de passes
 - Le porteur du ballon ne doit pas se déplacer avec le ballon.
 - 3 points pour l'équipe arrivée première sans faire tomber le ballon par terre.
 - 2 points pour l'équipe arrivée deuxième sans faire tomber le ballon par terre.
 - 1 point pour l'équipe ayant ramené le ballon tout en l'ayant laissé tomber.

Module 3 ÉVALUATION

Les fiches élève : Situation de référence 3 : RAMENER LE BALLON

Fiche score		RAMENER LE BALLON			
NOM :		Date :			
Prénom :		Première séance			
Équipe :					
Nombre de points obtenus par l'équipe					
1 ^{re} manche	0	1	2	3	
2 ^e manche	0	1	2	3	
3 ^e manche	0	1	2	3	
4 ^e manche	0	1	2	3	
5 ^e manche	0	1	2	3	
Total obtenu par l'équipe					
Je sais faire					
Je sais faire des passes précises					
Je sais recevoir le ballon					
Je me replace correctement					
J'agis selon le projet de l'équipe					

Fiche score		RAMENER LE BALLON			
NOM :		Date :			
Prénom :		Dernière séance			
Équipe :					
Nombre de points obtenus par l'équipe					
1 ^{re} manche	0	1	2	3	
2 ^e manche	0	1	2	3	
3 ^e manche	0	1	2	3	
4 ^e manche	0	1	2	3	
5 ^e manche	0	1	2	3	
Total obtenu par l'équipe					
Je sais faire					
Je sais faire des passes précises					
Je sais recevoir le ballon					
Je me replace correctement					
J'agis selon le projet de l'équipe					

CYCLE 2	Jeux collectifs		Situation de référence 3 : RAMENER LE BALLON
COMPÉTENCES VISÉES	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	POUR ALLER PLUS LOIN SITUATIONS DE REMÉDIATION
Enchaîner des actions simples pour coopérer avec un ou plusieurs partenaires ou s'opposer à un ou plusieurs adversaires : ▪ Pour passer le ballon	1	Se débarrasse du ballon	1. La balle nommée 2. Le chat et le rat 3. Éclate cerceaux 4. Pose-ballon 5. Les terriers 6. Les 5 passes avec gêneurs
	2	Envoie le ballon vers un partenaire	
	3	Ajuste ses passes	
Enchaîner des actions simples pour coopérer avec un ou plusieurs partenaires ou s'opposer à un ou plusieurs adversaires : ▪ Pour recevoir le ballon	1	N'attrape jamais la balle	
	2	Perd la balle à la réception	
	3	Assure ses réceptions	
Enchaîner des actions simples pour coopérer avec un ou plusieurs partenaires ou s'opposer à un ou plusieurs adversaires : ▪ Pour progresser vers la cible	1	Reste en arrière du porteur du ballon	
	2	Se place en avant du porteur du ballon	
	3	Se replace en permanence	
Formuler et mettre en œuvre collectivement un projet d'action : ▪ Coopérer, aider, respecter, pour agir ensemble	1	Joue sans concertation préalable	
	2	Se concerte mais ne met pas en œuvre	
	3	Se concerte et met en œuvre	

Cycle 2 Module 3	Recevoir le ballon
	Se déplacer en fonction du rôle (joueur nommé ou autre)

Cycle 2 Module 3	Ajuster ses passes
	Assurer ses réceptions
	Enchaîner réception et passe

LA BALLE NOMMÉE	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> Un ballon par ronde
	<p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Plusieurs rondes d'une dizaine d'élèves autour du porteur du ballon
CONSIGNES	
<p>Pour le joueur nommé, toucher de volée, avec le ballon, un des autres joueurs.</p> <ul style="list-style-type: none"> Le joueur placé au centre lance le ballon verticalement, en appelant un joueur de la ronde. Le joueur nommé, dès qu'il est en possession du ballon, crie « stop ». Les autres s'éloignent dès le lancer du ballon et s'immobilisent au cri « stop ». Le joueur nommé peut faire 3 pas avant de tirer s'il attrape le ballon de volée. Sinon il tire sans se déplacer. Le joueur touché ou le tireur maladroit devient lanceur. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> Varié le type de ballons. Autoriser un rebond avant la réception du ballon. 	

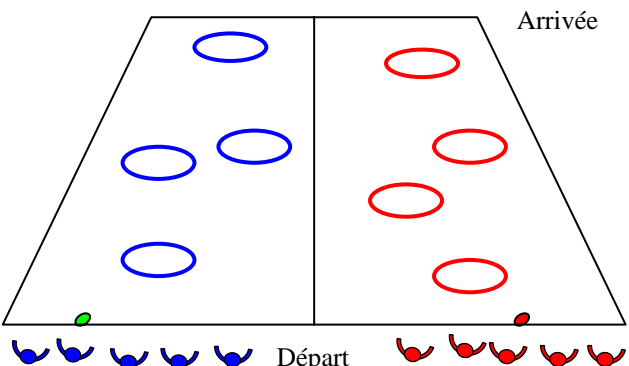
LE CHAT ET LE RAT	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 balle : « le rat » 1 ballon : « le chat »
	<p>Organisation de la classe</p> <p>Les élèves sont placés en cercle</p>
CONSIGNES	
<p>Le ballon et la balle doivent se rattraper.</p> <ul style="list-style-type: none"> Au début du jeu, la balle et le ballon sont diamétralement opposés. Les joueurs se font des passes sans « sauter » de partenaire. Quand la balle (ou le ballon) tombe, l'élève va chercher la balle (le ballon) et se replace avant de le passer. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> Varié le type de ballons ou d'objets à transmettre. Agrandir/réduire le cercle. 	

Cycle 2 Module 3	Ajuster ses passes
	Assurer ses réceptions
	Se concerter et mettre en œuvre une stratégie

Cycle 2 Module 3	Enchaîner des actions simples pour passer et recevoir.
	Progresser vers la cible.
	Construire collectivement un projet d'action.

ÉCLATE CERCEAUX

DISPOSITIF



Matériel

- 1 terrain délimité
- 1 cerceau par passeur
- 1 ballon par équipe

Organisation de la classe

Plusieurs équipes de 6 à 8 joueurs derrière la ligne de départ (un lanceur, un receptriceur et des passeurs)

CONSIGNES

Être la première équipe à reconstituer la colonne derrière la ligne de départ.

- 1^{er} temps : chaque passeur dépose son cerceau librement sur l'espace de jeu et revient se placer derrière la ligne de départ.
- 2^e temps : au signal, les passeurs se placent dans un cerceau, le receptriceur derrière la ligne d'arrivée.
- 3^e temps : le lanceur, resté derrière la ligne de départ, fait la première passe.
- 4^e temps : quand le receptriceur est en possession du ballon, toute l'équipe se reforme derrière la ligne de départ avec ballon et cerceaux.

Faire autant de parties que de joueurs : chaque joueur devenant tour à tour lanceur et receptriceur.

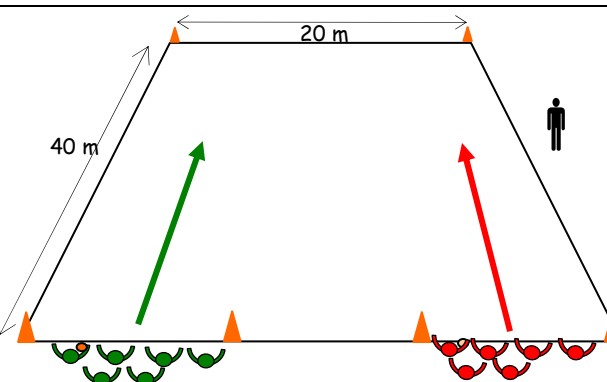
Quand le ballon tombe par terre, le passeur doit se replacer dans son cerceau avant de poursuivre le jeu.

RELANCES

- Partager le terrain en plusieurs zones (1 cerceau par zone).
- Varier le type de ballons.
- Varier la longueur du terrain.

POSE BALLON

DISPOSITIF



Matériel

- 6 plots, 2 ballons
- 2 jeux de chasubles
- 1 chronomètre - 1 sifflet
- 1 fiche score

Organisation de la classe

2 équipes de 6/8 joueurs
1 équipe d'observateurs
1 arbitre ou plus

CONSIGNES

Être la première équipe à poser le ballon de l'autre côté du terrain en se faisant des passes.

- Le porteur du ballon ne peut pas faire plus de 3 pas.

RELANCES

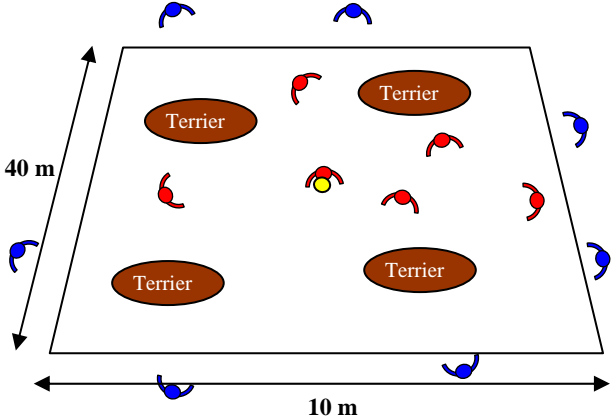
- Introduire un gêneur dans chaque équipe.
- Ne pas redonner le ballon au dernier passeur.
- Toute l'équipe doit toucher le ballon.
- Si le ballon touche le sol, l'équipe entière revient derrière les plots de départ.

Cycle 2 Module 3	Enchaîner des actions simples pour passer, recevoir et tirer
	Progresser vers la cible
	Construire collectivement un projet d'action

Cycle 2 Module 3	Enchaîner des actions simples pour passer et recevoir
	Construire collectivement un projet d'action

LES TERRIERS

DISPOSITIF



<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 ballon ▪ 4 cerceaux (terriers) ▪ 2 jeux de chasubles ▪ 1 chronomètre, 1 sifflet ▪ 1 fiche score <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 équipes ▪ 1 arbitre ou plus ▪ 1 équipe d'observateurs
--

CONSIGNES

Être l'équipe qui a touché le plus de lapins en 2 minutes.

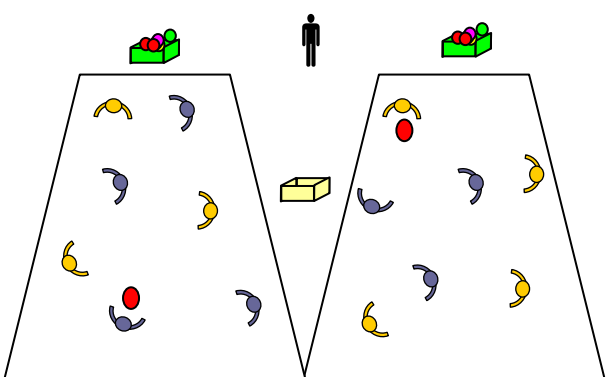
- **Pour les lapins** : placés autour du terrain, pénétrer un par un, suivant un ordre déterminé auparavant, et rejoindre un terrier sans se faire toucher. Dès qu'un lapin est touché ou a atteint un terrier, il sort du terrain et un autre entre.
- **Pour les chasseurs** : répartis sur le terrain, essayer de toucher avec le ballon les lapins avant qu'ils n'arrivent dans les terriers, sans se déplacer avec le ballon.
Changer les rôles au bout de 2 min.

RELANCES

- Réduire le nombre de terriers.
- Augmenter ou diminuer le nombre de chasseurs.

LES CINQ PASSES AVEC GÊNEURS

DISPOSITIF



<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 10 ballons ▪ 2 réserves à ballons ▪ 2 jeux de chasubles ▪ 1 sifflet ▪ 1 fiche score <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 équipes de 6/8 joueurs (des passeurs et des gêneurs dans chaque équipe) ▪ 1 arbitre ou plus ▪ 1 équipe d'observateurs
--

CONSIGNES

Réaliser 5 passes consécutives entre partenaires pour marquer 1 point.

- **Pour les attaquants** (1 ou 2 joueurs de plus que les gêneurs) : essayer de se passer 5 fois le ballon. Ne pas se déplacer avec le ballon. Reprendre un ballon dans la réserve pour tout ballon perdu (intercepté ou sorti des limites).
- **Pour les gêneurs** : s'opposer à la progression du ballon adverse et essayer de l'intercepter ou de le toucher.
Le jeu s'arrête quand la réserve de ballons est vide.
Changer de rôle.

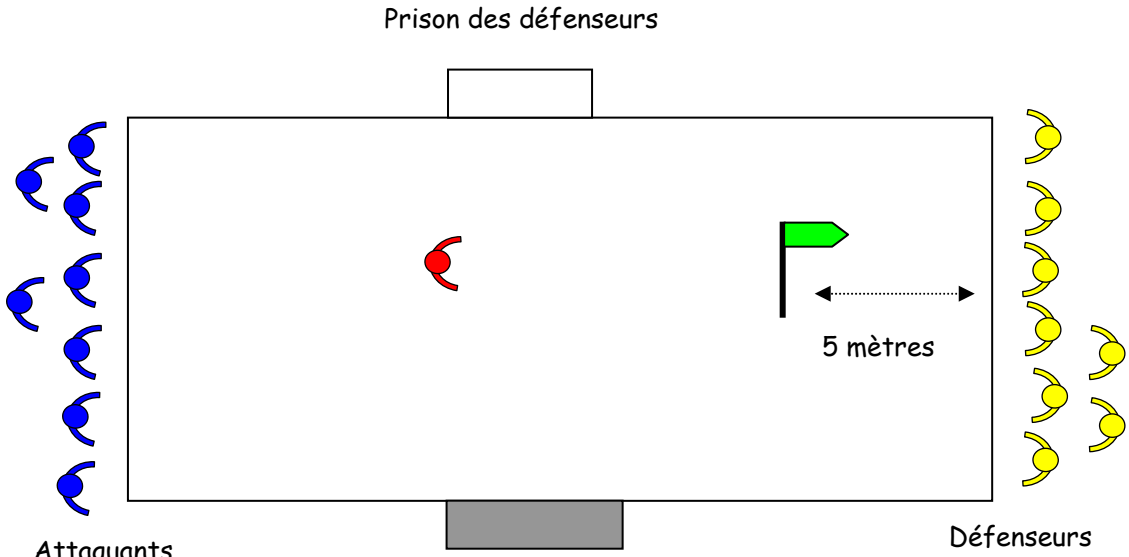
RELANCES




- Ne pas redonner le ballon au dernier passeur.
- Réduire le surnombre (augmenter le nombre de gêneurs ou diminuer le nombre d'attaquants).
- Introduire une (ou plusieurs) zone refuge sur le terrain.










CYCLE 3

La compétence « **s'affronter individuellement ou collectivement** »
est obligatoirement travaillée chaque année du cycle,
grâce à un module d'apprentissage sur les jeux collectifs.

CYCLE 3		S'AFFRONTER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT	Situations de remédiation
COMPÉTENCES GÉNÉRALES ET CONNAISSANCES DE FIN DE CYCLE 3	COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES DE FIN DE CYCLE 3	<p>Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour :</p> <p>Coopérer avec des partenaires</p> <p>S'opposer collectivement à un ou plusieurs partenaires</p> <p><u>Attaquant porteur de balle.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dribbler sur quelques mètres. ▪ Progresser vers l'avant. ▪ Ajuster ses passes à un partenaire arrêté ou en mouvement. ▪ Tirer en position favorable. <p><u>Attaquant non porteur de balle.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se démarquer dans un espace libre. ▪ Recevoir la balle. <p><u>Défenseur.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Courir pour gêner le porteur de balle. ▪ Courir pour s'interposer entre les attaquants et le but. ▪ Se placer pour intercepter le ballon. <p><u>Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement.</u></p>	<p>Module d'apprentissage n°1</p> <p>Le drapeau simple</p> <p>Le chat coupé en équipe</p> <p>La baguette</p> <p>Douaniers et contrebandiers</p> <p>Le mur chinois</p> <p>Poules, renards, vipères</p> <p>Module d'apprentissage n°2</p> <p>La chasse à courre</p> <p>La balle assise par équipe</p> <p>Ballon chassé</p> <p>Balle au prisonnier</p> <p>L'épervier ballon par équipe</p> <p>Le carré ruiné par équipe</p> <p>Ballon piquet</p> <p>Module d'apprentissage n°3</p> <p>La balle capitaine</p> <p>Ballon posé</p> <p>Passé à dix</p> <p>La thèque</p> <p>Le basket à vingt</p> <p>Du jeu traditionnel aux jeux codifiés...</p> <p>Mini-basket</p> <p>Mini-hand</p> <p>Kids foot</p>
	S'engager lucidement dans la pratique de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Choisir les stratégies d'action les plus efficaces ou les plus adaptées. ▪ Anticiper sur les actions à réaliser. ▪ Contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations de match. 	
	Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action	<p>Formuler, mettre en œuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Viser une meilleure performance. ▪ Elaborer un projet d'entraînement. ▪ Acquérir des savoirs nouveaux : règles de jeu, rôle d'arbitre, histoire de l'activité. 	
	Mesurer et apprécier les effets de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apprécier et lire des indices de jeu de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes : terrain, espaces libres, déplacements des autres joueurs, trajectoires de balle... ▪ Mettre en relation des notions d'espace et de temps : partir vite en attaque dès que son équipe a récupéré le ballon, revenir vite en défense dès que son équipe a perdu le ballon. ▪ Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement : analyser une phase de jeu pour proposer des stratégies. ▪ Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources corporelles et affectives. ▪ Evaluer et juger ses actions et celles des autres. 	
Appliquer et construire des règles de vie collective	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes de plus en plus contraignants. ▪ Coopérer, écouter, aider, tolérer, respecter pour élaborer en commun des projets, des stratégies ▪ Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes situations. 		

CYCLE 3 - Module 1		Situation de référence 1: LE DRAPEAU SIMPLE	
Compétences spécifiques	Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour : Coopérer avec des partenaires	<input type="checkbox"/> <u>Défenseur ou chien</u> - Courir et s'interposer	<input type="checkbox"/> <u>Attaquant</u> : - Courir pour éviter, se sauver
Compétences générales	S'engager lucidement dans l'action	Choisir des stratégies d'action les plus efficaces et les plus adaptées	
	Mesurer et apprécier les effets de l'activité	Apprécier et lire les indices Analyser une phase de jeu pour proposer des stratégies	
DISPOSITIF		CONSIGNES	
<p style="text-align: center;">Prison des défenseurs</p>  <p style="text-align: center;">Attaquants Défenseurs</p>		<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; display: inline-block;"> <p>Rapporter le drapeau dans son camp le plus de fois possible, en 3 minutes.</p> </div> <p>Les attaquants : rapporter le drapeau dans son camp pour marquer 1 point.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Désigner un « chien invulnérable » qui, seul, peut prendre les défenseurs en les touchant. ▪ Après chaque point marqué, changer de « chien » et faire une remise en jeu. ▪ Le « chien » donne le signal de départ en criant « drapeau » quand il le touche. ▪ Les attaquants touchés par les défenseurs doivent regagner leur prison. ▪ L'attaquant porteur du drapeau, touché par un défenseur doit le lâcher sur place et regagner sa prison. <p>Les défenseurs : empêcher la progression du drapeau en touchant les attaquants</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les défenseurs touchés par le « chien » doivent regagner leur prison. <p>Pour une durée du jeu de 6 minutes, changer les rôles au bout de 3 minutes.</p> <p>L'équipe qui marque le plus de points en 3 minutes a gagné.</p>	
Matériel :	Organisation de la classe :		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Un terrain de 15mx20m ▪ 1 chronomètre ▪ 1 drapeau ▪ 2 jeux de chasubles ▪ 1 chasuble différente pour le « chien » 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 3 équipes de 8 à 10 joueurs ▪ 2 équipes en jeu et 1 équipe observatrice ▪ 1 « chien » chez les attaquants 		

Fiche score		LE DRAPEAU SIMPLE			
NOM :		Première séance			
Prénom :		Date :			
Équipe :					
Nombre de points obtenus par l'équipe					
	Drapeaux gagnés	Drapeaux perdus	Joueurs touchés par le chien	Bilan	
1 ^{re} partie					
2 ^e partie					
3 ^e partie					
4 ^e partie					
Total obtenu par l'équipe					
Je sais faire					
Attaquant, je m'empare du drapeau et le ramène					
Défenseur, je touche les attaquants					
Chien, je protège efficacement le porteur du drapeau					

Fiche score		LE DRAPEAU SIMPLE			
NOM :		Dernière séance			
Prénom :		Date :			
Équipe :					
Nombre de points obtenus par l'équipe					
	Drapeaux gagnés	Drapeaux perdus	Joueurs touchés par le chien	Bilan	
1 ^{re} partie					
2 ^e partie					
3 ^e partie					
4 ^e partie					
Total obtenu par l'équipe					
Je sais faire					
Attaquant, je m'empare du drapeau et le ramène					
Défenseur, je touche les attaquants					
Chien, je protège efficacement le porteur du drapeau					

CYCLE 3	Jeux collectifs		Situation de référence 1 : LE DRAPEAU SIMPLE
COMPÉTENCES ATTENDUES	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	POUR ALLER PLUS LOIN SITUATIONS DE REMÉDIATION
Choisir les stratégies les plus efficaces ou les plus adaptées : ▪ Attaquant	1	Se fait prendre très rapidement (ne tient pas compte des défenseurs)	1. Le chat coupé en équipe 2. Le bouchon 3. Douaniers et contrebandiers 4. Le mur chinois 5. Poules, renards, vipères
	2	S'empare du drapeau, mais se fait prendre rapidement	
	3	S'empare du drapeau et le ramène dans son camp	
Choisir les stratégies les plus efficaces ou les plus adaptées : ▪ Défenseur	1	Se fait prendre rapidement par le « chien »	
	2	Prend des attaquants	
	3	Prend le porteur du drapeau	
Choisir les stratégies les plus efficaces ou les plus adaptées : ▪ « Chien »	1	Le « chien » court après n'importe quel défenseur (sans tenir compte du drapeau)	
	2	Le « chien » tourne autour du drapeau (sans tenir compte des défenseurs)	
	3	Le «chien » protège efficacement le drapeau tout en éliminant des défenseurs	

Cycle 3 Module 1	Courir pour attraper ou se sauver
	Courir pour s'interposer entre l'attaquant et le but
	Connaître et assurer différents rôles

Cycle 3 Module 1	Courir pour attraper ou se sauver
	Courir pour s'interposer entre l'attaquant et le but
	Connaître et assurer différents rôles

LE CHAT COUPÉ EN ÉQUIPE	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 jeux de chasubles de couleurs différentes ▪ un chronomètre <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ la classe divisée en 2 équipes : une équipe chat - une équipe souris
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>Marquer un point pour l'équipe à chaque souris touchée. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points.</p> </div>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le chat : toucher une souris en moins de 30 secondes. Un seul joueur de l'équipe est chat. Dès que celui-ci touche une souris, ou après 30 secondes, toute son équipe devient souris. ▪ La souris : échapper au chat. Toute souris coupant la ligne imaginaire entre le chat et la souris poursuivie devient la nouvelle souris que le chat doit poursuivre. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Introduire 2 chats. 	

LE BOUCHON	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ un terrain délimité (15mX20m) ▪ des chasubles ▪ 1 chronomètre ▪ 1 petit objet (facilement dissimulable dans la main) <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 équipes de même nombre (5 à 7 joueurs)
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>Marquer un point en transportant le bouchon dans le camp opposé (pour les attaquants) ou en touchant le porteur du bouchon (pour les défenseurs). L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points.</p> </div>	
<p>Les attaquants : Transporter le bouchon dans le camp opposé.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le jeu commence quand un attaquant pénètre sur le terrain. - Le jeu s'arrête quand tous les attaquants sont pris ou arrivés. - Le porteur du bouchon, inconnu des défenseurs, le tient dans sa main. - Le bouchon ne peut être ni transmis, ni lancé. - Un attaquant entré en jeu ne peut plus revenir dans son camp. <p>Les défenseurs : S'opposer aux attaquants par simple toucher.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque défenseur ne peut toucher qu'une seule fois. Il reste alors à côté de l'attaquant touché qui reste sur le terrain. - Changer les rôles à chaque point marqué 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Augmenter le nombre de bouchons en jeu. ▪ Jouer sur les dimensions du terrain. ▪ Introduire des zones refuges. 	

Cycle 3 Module 1	Choisir des stratégies d'action les plus efficaces, les plus adaptées
	Apprécier et lire les indices de jeu (espaces libres, déplacements...)
	Courir pour éviter ou intercepter

Cycle 3 Module 1	Apprécier et lire les indices de jeu (espaces libres, déplacements des autres)
	Courir pour intercepter, pour éviter

DOUANIERS ET CONTREBANDIERS	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> Des balles (la moitié du nombre de contrebandiers) 1 réserve de balles 1 coffre-fort 2 jeux de chasubles 1 fiche score <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 équipes différenciées 1 arbitre ou plus
CONSIGNES	
Être l'équipe de contrebandiers à porter le plus grand nombre de balles dans « le coffre-fort »	
<p>Les douaniers :</p> <ul style="list-style-type: none"> toucher les contrebandiers en possession d'une balle. conduire les contrebandiers touchés à la prison avec leur balle. <p>Les contrebandiers :</p> <ul style="list-style-type: none"> se passer les balles. ne pas sortir de la zone. <p>Changer les rôles quand toutes les balles ont été jouées.</p>	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> Augmenter le nombre de balles. Varié le nombre de contrebandiers. 	

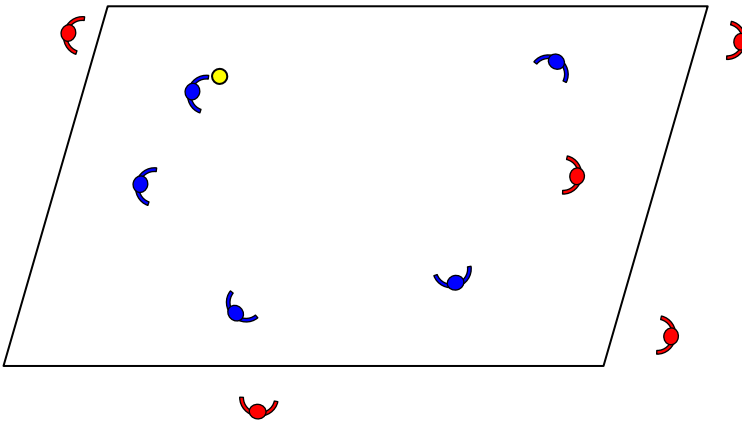
LE MUR CHINOIS	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> une chasuble pour le samouraï terrain délimité <p>Organisation de la classe</p> <p>Un « samouraï » et des joueurs</p>
CONSIGNES	
Traverser le terrain sans se faire toucher par le samouraï	
<ul style="list-style-type: none"> Au signal du samouraï, les joueurs traversent le terrain. Le samouraï place les joueurs touchés en formant des murs fixes et infranchissables qui serviront d'obstacles. Les traversées se succèdent et le dernier joueur devient samouraï. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> Imposer un nombre maxi de joueurs par mur. Introduire un 2^e samouraï. 	

Cycle 3 Module 1	Courir pour attraper ou se sauver
	Connaître et assurer différents rôles

Cycle 3 Module 1	

POULES, RENARDS, VIPÈRES	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 3 jeux de chasubles de couleurs différentes ▪ matérialiser les camps (cônes, plots, tracés) ▪ 1 chronomètre <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 3 groupes différenciés ▪ un ou des arbitres ▪ un ou des sifflets
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 80%;"> <p>Être l'équipe à faire le plus grand nombre de prisonniers, par simple toucher, en un temps donné.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les poules mangent les vipères. ▪ Les vipères mordent les renards. ▪ Les renards mangent les poules. <p>Au signal, tous les animaux sortent de leur camp et ne peuvent y revenir. Un animal qui ramène un prisonnier dans son camp ne peut être pris. Les prisonniers forment une chaîne dont le premier maillon est dans le camp. Toute la chaîne est délivrée si un partenaire touche un des maillons.</p>	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Autoriser le retour dans le camp. ▪ Remplacer le toucher par une prise de vie (foulard à placer dans la ceinture dans le dos). 	

DISPOSITIF	
	Matériel
Organisation de la classe	
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 80%; margin: 0 auto;"></div>	
RELANCES	

CYCLE 3 - Module 2		Situation de référence 2 : LA CHASSE À COURRE	
Compétences spécifiques	Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour : <input type="checkbox"/> Coopérer avec des partenaires	<input type="checkbox"/> Attaquant porteur de balle - Ajuster ses passes - Tirer en position favorable	<input type="checkbox"/> Attaquant non porteur - Se déplacer vers la cible - Recevoir la balle
Compétences générales	S'engager lucidement dans l'action	<input type="checkbox"/> Coordonner ses actions avec celles des autres pour déborder l'adversaire	
	Mesurer et apprécier les effets de l'activité	<input type="checkbox"/> Apprécier et lire des indices de jeu de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes. <input type="checkbox"/> Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement	
	Appliquer et construire des règles de vie collectives	<input type="checkbox"/> se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes de plus en plus contraignants	
DISPOSITIF		CONSIGNES	
		<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; display: inline-block;"> <p>En 4 minutes, toucher de volée, avec le ballon, le plus grand nombre de lièvres.</p> </div>	
<u>Matériel :</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 terrain (15mx15m) ▪ 1 ballon (taille mini Handball) ▪ 1 chronomètre ▪ 2 jeux de chasubles ▪ 1 fiche score 	<u>Organisation de la classe :</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 équipes en jeu : <ul style="list-style-type: none"> - 1 équipe sur le terrain avec un ballon : les chasseurs - 1 équipe à l'extérieur du terrain : les lièvres ▪ durée du jeu 8 minutes ▪ changer les rôles après 4 minutes 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les chasseurs : toucher le lièvre avec le ballon ▪ Ne pas marcher avec le ballon. ▪ Les lièvres : rester le plus longtemps possible sur le terrain sans se faire toucher. ▪ Au signal, un lièvre entre sur le terrain à l'endroit de son choix. Dès qu'il est touché, il sort du terrain et le lièvre suivant entre. ▪ Les lièvres se succèdent jusqu'à la fin du temps en suivant l'ordre prévu par l'équipe. Si tous les lièvres sont touchés avant la fin du temps, continuer le jeu en suivant l'ordre établi au début de la manche. ▪ Inverser les rôles au bout de 4 minutes. <p style="text-align: center;">L'équipe de chasseurs qui a touché le plus de lièvres en 4 minutes a gagné.</p>	

Module 2 ÉVALUATION

Les fiches élève : Situation de référence 2 : LA CHASSE À COURRE

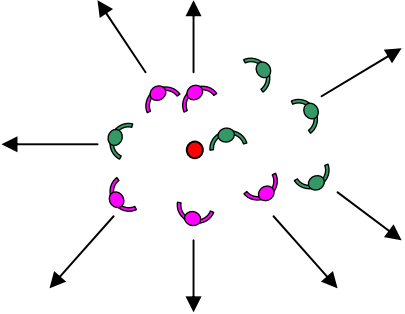
Fiche score		LA CHASSE À COURRE		
NOM :		Première séance		
Prénom :		Date :		
Équipe :				
Nombre de points obtenus par l'équipe				
	Chasseur	Lièvre	Différence	
	Nombre de lièvres touchés par l'équipe	Nombre de lièvres de l'équipe touchés		
1 ^{re} partie				
2 ^e partie				
3 ^e partie				
4 ^e partie				
Total obtenu par l'équipe				
Je sais faire				
Chasseur, je me place pour recevoir le ballon et toucher le lièvre.				
Chasseur, je touche le lièvre quelle que soit sa position.				
Lièvre, je suis toujours loin du ballon.				

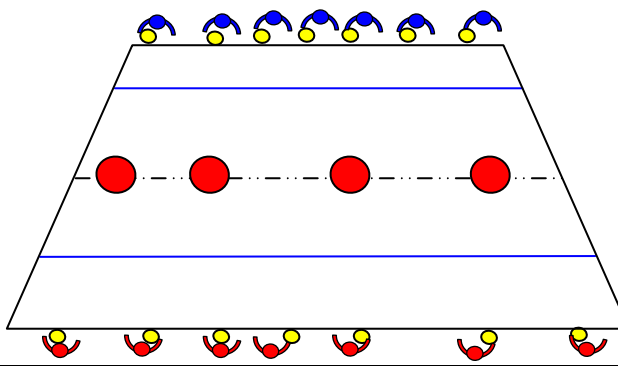
Fiche score		LA CHASSE À COURRE		
NOM :		Dernière séance		
Prénom :		Date :		
Équipe :				
Nombre de points obtenus par l'équipe				
	Chasseur	Lièvre	Différence	
	Nombre de lièvres touchés par l'équipe	Nombre de lièvres de l'équipe touchés		
1 ^{re} partie				
2 ^e partie				
3 ^e partie				
4 ^e partie				
Total obtenu par l'équipe				
Je sais faire				
Chasseur, je me place pour recevoir le ballon et toucher le lièvre.				
Chasseur, je touche le lièvre quelle que soit sa position.				
Lièvre, je suis toujours loin du ballon.				

CYCLE 3	Jeux collectifs		Situation de référence 2 : LA CHASSE À COURRE
COMPÉTENCES ATTENDUES	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	POUR ALLER PLUS LOIN SITUATIONS DE REMÉDIATION
Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus variées : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ajuster ses passes ▪ Tirer en position favorable ▪ Se déplacer vers la cible ▪ Recevoir la balle 	1	Le chasseur ne touche jamais le lièvre	1. Balle assise par équipe 2. Ballon chassé 3. Balle au prisonnier 4. Épervier ballon par équipe 5. Le carré ruiné par équipe 6. Ballon piquet
	2	Le chasseur touche le lièvre à proximité	
	3	Le chasseur touche le lièvre quelle que soit sa position	
S'engager lucidement dans l'activité : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Choisir les stratégies ▪ Anticiper les actions à réaliser ▪ Contrôler ses émotions 	1	Le lièvre se fait toucher rapidement (ne s'occupe pas du ballon)	
	2	Le lièvre esquive plusieurs tirs	
	3	Le lièvre est toujours le plus loin possible du ballon	
Mesurer et apprécier les effets de l'activité	1	Le chasseur se déplace sans tenir compte du lièvre	
	2	Le chasseur se déplace et suit le lièvre	
	3	Le chasseur se place pour recevoir le ballon et toucher le lièvre	

Cycle 3 Module 2	Ajuster ses passes et recevoir la balle
	Tirer en position favorable
	Se déplacer vers la cible

Cycle 3 Module 2	Apprécier et lire des indices de jeu de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes : terrain, trajectoires de balle...
	Tirer en position favorable

LA BALLE ASSISE PAR ÉQUIPE	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 jeux de chasubles de couleurs différentes ▪ 1 sifflet ▪ 1 ballon souple (soft ball) ▪ 1 chronomètre <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 groupes différenciés ▪ 1 arbitre
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Après un temps donné, être l'équipe ayant le moins d'enfants assis.</div>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Au signal, les joueurs se dispersent, le ballon est envoyé en l'air. Dès qu'il touche le sol, tout joueur peut s'en emparer. ▪ Le joueur en possession du ballon, sans se déplacer, peut tenter de toucher un adversaire (qui doit alors s'asseoir) ou de passer à un partenaire debout ou assis pour le délivrer. ▪ Tout joueur assis peut se délivrer en récupérant le ballon qui passe près de lui. Il peut délivrer des partenaires en leur passant le ballon. ▪ Le joueur ne s'assoit pas s'il bloque le ballon de volée. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Introduire plusieurs ballons. 	

LE BALLON CHASSÉ	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Plusieurs gros ballons posés sur la ligne médiane d'un rectangle de 20m x 30m ▪ 1 balle par joueur ▪ 1 fiche score <p>Organisation de la classe</p> <p>2 équipes réparties sur les 2 longueurs d'un rectangle</p>
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Être l'équipe qui a chassé le plus de ballons dans le camp adverse en tirant dessus avec des balles</div>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les joueurs peuvent utiliser les balles lancées par les adversaires pour tenter d'autres tirs. ▪ Pour marquer un point l'équipe doit chasser un ballon au-delà de la ligne adverse. Alors le ballon est sorti du jeu. ▪ Les ballons poussés hors des limites latérales sont remis en jeu sur la ligne médiane. <p>La partie se termine quand tous les ballons sont sortis du jeu.</p>	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Poser ou faire rouler un seul gros ballon sur la ligne médiane. 	

Cycle 3 Module 2	Tirer en position favorable
	Esquiver
	Ajuster ses passes et recevoir la balle

Cycle 3 Module 2	Se déplacer vers la cible et tirer en position favorable
	Ajuster ses passes et recevoir la balle
	Courir pour se sauver et pour esquiver

LA BALLE AU PRISONNIER	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 jeux de chasubles de couleurs différentes 1 ballon 1 terrain 20m x 15m <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 groupes différenciés 1 ou des arbitres
CONSIGNES	
Être la première équipe à éliminer tous ses adversaires en les touchant à l'aide d'un ballon.	
<ul style="list-style-type: none"> Tout joueur de l'équipe en possession du ballon tire sur un joueur de l'équipe adverse. Tout joueur touché de volée devient prisonnier et se place derrière la ligne de fond du camp adverse. Tout joueur bloquant le ballon de volée n'est pas prisonnier. Les joueurs d'une même équipe peuvent se faire des passes (joueur prisonnier ou libre). Tout joueur prisonnier se délivre en touchant un adversaire qui est à son tour prisonnier. Tout ballon sorti latéralement est donné à l'équipe visée. 	
RELANCES	

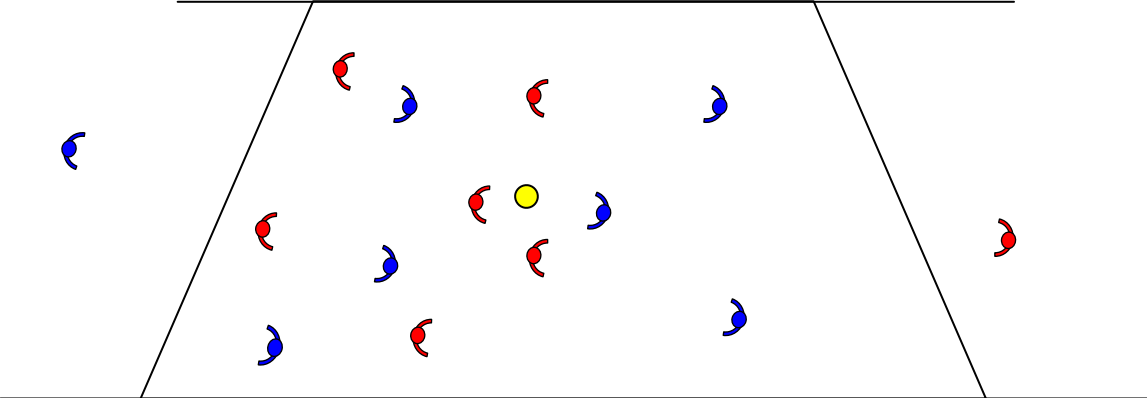
ÉPERVIER BALLON PAR ÉQUIPE	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 jeux de chasubles de couleurs différentes 2 chasubles «épervier» 2 ballons 2 réserves de ballons 1 terrain 20m x 15m <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 groupes différenciés
CONSIGNES	
Être la première équipe à éliminer tous ses adversaires en les touchant de volée, à l'aide d'un ballon.	
<ul style="list-style-type: none"> Au signal, les joueurs traversent le terrain. Sans sortir de leur zone, les éperviers doivent toucher leurs adversaires respectifs à l'aide du ballon. Les éperviers ont le droit de courir avec le ballon Les joueurs touchés s'emparent d'un ballon dans la réserve pour alimenter leur épervier. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> Les joueurs touchés deviennent éperviers fixes à l'endroit où ils sont touchés. Le premier épervier devient alors le pourvoyeur de ballons. 	

Cycle 3 Module 2	Tirer en position favorable
	Ajuster ses tirs

Cycle 3 Module 2	Ajuster ses passes à un partenaire arrêté ou en mouvement
	Tirer en position favorable
	Courir pour s'interposer entre les attaquants et le but

LE CARRÉ RUINÉ PAR ÉQUIPE	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 ballon ▪ 1 sifflet pour le meneur ▪ 1 fiche score ▪ 1 terrain 20mx15m <p>Organisation de la classe</p> <p>4 équipes différenciées, réparties équitablement dans les 4 camps</p>
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>Amener le plus d'adversaires possibles dans son camp en les touchant de volée en un temps donné (6 min).</p> </div>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le joueur en possession du ballon essaie de toucher l'adversaire de son choix. ▪ Le joueur touché rejoint le camp du tireur. ▪ Si le joueur visé bloque le ballon c'est le tireur qui rejoint le camp du joueur qui a bloqué le ballon. ▪ Un joueur peut ramener dans son camp un partenaire prisonnier en lui faisant une passe. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Introduire un 2^e ballon. ▪ Associer les équipes en diagonale. 	

LE BALLON PIQUET	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 ballon ▪ 1 piquet au centre d'un cercle de 5m de rayon ▪ 2 jeux de chasubles ▪ 1 terrain 20mx15m <p>Organisation de la classe</p> <p>2 équipes différenciées</p>
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>Marquer un point en touchant le piquet avec le ballon lancé de l'extérieur du cercle.</p> </div>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le cercle de 5 m est une zone interdite à tous les joueurs ▪ L'équipe en défense qui s'empare du ballon, devient attaquante et remet le ballon en jeu derrière une des lignes. ▪ Les joueurs ne peuvent pas se déplacer avec le ballon ▪ L'équipe qui marque le plus de points en 6 minutes a gagné la partie. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Autoriser le dribble pour se déplacer. 	

Module 3 - CYCLE 3		Situation de référence 3 : LA BALLE AU CAPITAINE		
Compétences spécifiques	Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour : <ul style="list-style-type: none"> ❑ Coopérer avec des partenaires ❑ S'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ <u>Attaquant Porteur de balle</u> <ul style="list-style-type: none"> - Progresser vers l'avant* - Ajuster ses passes à un partenaire arrêté ou en mouvement - Tirer en position favorable - Dribbler sur quelques mètres (jeux codifiés) 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ <u>Attaquant non porteur de balle</u> <ul style="list-style-type: none"> - Se démarquer dans un espace libre - Recevoir la balle 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ <u>Défenseur</u> <ul style="list-style-type: none"> - Courir pour gêner le porteur de balle - Courir pour s'interposer entre les attaquants et le but - Se placer pour intercepter le ballon
Compétences générales	S'engager lucidement dans l'activité.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Choisir les stratégies d'action les plus efficaces et les plus adaptées, anticiper pour... 		
	Appliquer et construire des règles de vie collective	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes de plus en plus contraignants ▪ Connaître et assurer plusieurs rôles 		
DISPOSITIF		CONSIGNES		
		<p style="text-align: center;">Transmettre le ballon à son capitaine, joueur-but placé derrière la ligne de fond, pour marquer un point.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les attaquants : faire progresser le ballon sans marcher et sans dribbler. ▪ Les défenseurs : intercepter le ballon et/ou s'opposer à sa progression. ▪ Dès qu'une équipe récupère le ballon (interception, sortie du ballon, faute adverse, point marqué par l'adversaire..) elle devient attaquante. ▪ Après chaque point marqué par une équipe : <ul style="list-style-type: none"> - Le dernier passeur devient capitaine. - La remise en jeu se fait au centre du terrain par l'autre équipe. <p style="text-align: center;">L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points en 8 minutes.</p>		
Matériel : <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 terrain (20m.x15m.) ▪ 1 ballon ▪ 1 chronomètre ▪ des sifflets ▪ 2 jeux de chasubles 	Organisation de la classe : <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 équipes différenciées ▪ 1 capitaine (joueur-but) dans chaque équipe ▪ des arbitres ▪ durée d'une partie : 8 minutes 			

CYCLE 3	Jeux Collectifs						Situation de référence 3 : LA BALLE AU CAPITAINE					
COMPÉTENCES ATTENDUES	Choisir les stratégies d'action les plus efficaces et les plus adaptées, anticiper pour :									Appliquer et construire des règles de vie collective pour :		
	Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour :											
	S'opposer individuellement ou collectivement à un ou plusieurs adversaires			Coopérer avec des partenaires						Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes de plus en plus contraignants		
	Défenseur			Attaquant porteur de balle			Attaquant non porteur de balle			Connaître et assurer plusieurs rôles		
Niveau	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
NOM Prénom	Ne gêne pas la progression du ballon	S'oppose à la progression du ballon	Intercepte le ballon	Se fait prendre le ballon	Donne le ballon à ses partenaires les plus proches	Réussit des passes courtes et des passes longues (à ses partenaires et à son capitaine)	Ne reçoit jamais la balle ou rate la réception	S'éloigne des défenseurs pour recevoir la balle (démarquage)	Est toujours en position pour recevoir la balle (et la passer à son capitaine)	N'accepte pas d'être arbitre	Accepte d'être arbitre mais ne s'affirme pas en tant que tel	Accepte d'être arbitre, s'affirme dans sa fonction

Module 3 ÉVALUATION

Les fiches élève : **Situation de référence 3 : LA BALLE AU CAPITAINE**

Fiche score		LA BALLE AU CAPITAINE		
NOM :		Première séance		
Prénom :		Date :		
Équipe :				
Nombre de points obtenus par l'équipe				
	Nombre de points marqués par l'équipe	Nombre de points marqués par l'équipe adverse	Différence	
1 ^{re} partie				
2 ^e partie				
3 ^e partie				
4 ^e partie				
Total obtenu par l'équipe				
Je sais faire...				
Défenseur, j'intercepte le ballon.				
Attaquant, je réussis toutes sortes de passes.				
Attaquant, je me place en position favorable pour recevoir le ballon et passer à mon capitaine.				
Arbitre, je connais et fais respecter les règles.				

Fiche score		LA BALLE AU CAPITAINE		
NOM :		Dernière séance		
Prénom :		Date :		
Équipe :				
Nombre de points obtenus par l'équipe				
	Nombre de points marqués par l'équipe	Nombre de points marqués par l'équipe adverse	Différence	
1 ^{re} partie				
2 ^e partie				
3 ^e partie				
4 ^e partie				
Total obtenu par l'équipe				
Je sais faire...				
Défenseur, j'intercepte le ballon.				
Attaquant, je réussis toutes sortes de passes.				
Attaquant, je me place en position favorable pour recevoir le ballon et passer à mon capitaine.				
Arbitre, je connais et fais respecter les règles.				

CYCLE 3	Jeux collectifs		Situation de référence 3 : LA BALLE AU CAPITAINE
COMPÉTENCES ATTENDUES	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	POUR ALLER PLUS LOIN SITUATIONS DE REMÉDIATION
S'opposer individuellement ou collectivement à un ou plusieurs adversaires : ▪ Défenseur	1	Ne gêne pas la progression du ballon	1. Ballon posé 2. Passe à dix 3. La thèque 4. Le basket à vingt <u>Du jeu traditionnel aux jeux codifiés...</u> 5. Mini hand 6. Mini basket 7. Kids foot
	2	S'oppose à la progression du ballon	
	3	Intercepte le ballon	
Coopérer avec des partenaires : ▪ Attaquant porteur de balle	1	Se fait prendre le ballon	
	2	Donne le ballon à ses partenaires les plus proches	
	3	Réussit des passes courtes et des passes longues (à ses partenaires et à son capitaine)	
Coopérer avec des partenaires : ▪ Attaquant non porteur de balle	1	Ne reçoit jamais la balle ou rate la réception	
	2	S'éloigne des défenseurs pour recevoir la balle (démarquage)	
	3	Est toujours en position pour recevoir la balle (et la passer à son capitaine)	
Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes de pus en plus contraignants : ▪ Connaître et assurer plusieurs rôles (arbitre, chronométrateur, secrétaire ...)	1	N'accepte pas d'être arbitre	
	2	Accepte d'être arbitre mais ne s'affirme pas en tant que tel	
	3	Accepte d'être arbitre, s'affirme dans sa fonction	

Cycle 3 Module 3	Ajuster ses passes à un partenaire arrêté ou en mouvement
	Courir pour s'interposer entre les attaquants et le but

Cycle 3 Module 3	Ajuster ses passes à un partenaire arrêté ou en mouvement
	Se démarquer dans un espace libre, recevoir la balle

BALLON POSÉ	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 jeux de chasubles de couleurs différentes 1 ballon 2 sifflets <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 équipes différenciées de 8 à 10 joueurs 2 arbitres
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Poser le ballon derrière la ligne de fond adverse pour marquer un point.</div> <ul style="list-style-type: none"> Joueurs des 2 équipes en dispersion sur tout le terrain. Engagement derrière sa ligne de fond. Les joueurs doivent aller poser le ballon au-delà de la ligne de fond adverse : les passes, le dribble, la course balle en main sont autorisés. Tout joueur en possession du ballon, touché par un adversaire, pose le ballon au sol. Le ballon sera alors joué par l'équipe adverse. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> Varié le type de ballon. Interdire les courses balle en main. 	

PASSE A DIX	
DISPOSITIF	
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 balle ou ballon par équipe 2 jeux de chasubles <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 équipes différenciées de 5 à 6 joueurs (4 passeurs et 2 gêneurs)
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Être la première équipe à réaliser dix passes consécutives entre partenaires sans que les adversaires interceptent le ballon.</div> <ul style="list-style-type: none"> Si une équipe perd le ballon (interception par l'adversaire), son compte de passes revient à 0. Le porteur du ballon ne peut faire que 3 pas. La 1^{re} équipe à réaliser 10 passes marque 1 point. Changer un gêneur à chaque point marqué. La partie s'arrête quand tous les joueurs ont joué les deux rôles. 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> Remettre le compte de passes à 0 quand le ballon touche le sol. Varié taille et forme du ballon. Réduire progressivement le surnombre (augmenter le nombre de gêneurs). Autoriser le déplacement en dribblant. 	

Cycle 3 Module 3	Ajuster ses passes à un partenaire arrêté ou en mouvement
	Être attentif pour courir afin d'atteindre une cible
	Lancer dans des espaces libres

Cycle 3 Module 3	Ajuster ses passes à un partenaire arrêté ou en mouvement
	Tirer en position favorable
	Courir pour s'interposer entre les attaquants et le but

LA THÈQUE

DISPOSITIF

Matériel

- 2 jeux de chasubles de couleurs différentes
- cerceaux
- 1 balle de tennis
- des cônes

Organisation de la classe

- 2 équipes différenciées de 10 joueurs
- des arbitres

CONSIGNES

Être l'équipe qui réalise le plus grand nombre de tours comme « lanceurs ».

- LE LANCEUR** envoie la balle dans l'aire de jeu et se déplace autour du polygone pour marquer un point. Le lanceur doit, avant le signal STOP :
 - soit avoir achevé un tour et donc marqué un point.
 - soit être arrêté dans un cerceau et attendre le lancer suivant pour essayer de terminer son tour.
- LES TRIMEURS** récupèrent la balle et la rapportent au trimeur de base, resté dans un cerceau, en se faisant des passes. Dès la réception de la balle, le trimeur de base crie : « STOP ! ».

RELANCES

- Tout lanceur capable d'effectuer un tour en 1 fois peut enchaîner un 2^e tour en respectant la règle initiale.
- Le lanceur frappe la balle à l'aide d'une raquette.
- Le lanceur frappe la balle à l'aide d'une raquette sur le lancer d'un partenaire.

LE BASKET À VINGT

DISPOSITIF

Matériel

- 2 jeux de chasubles de couleurs différentes
- un ballon de basket
- un sifflet

Organisation de la classe

- 2 équipes différenciées de 10 joueurs (5 intérieurs et 5 extérieurs)

CONSIGNES

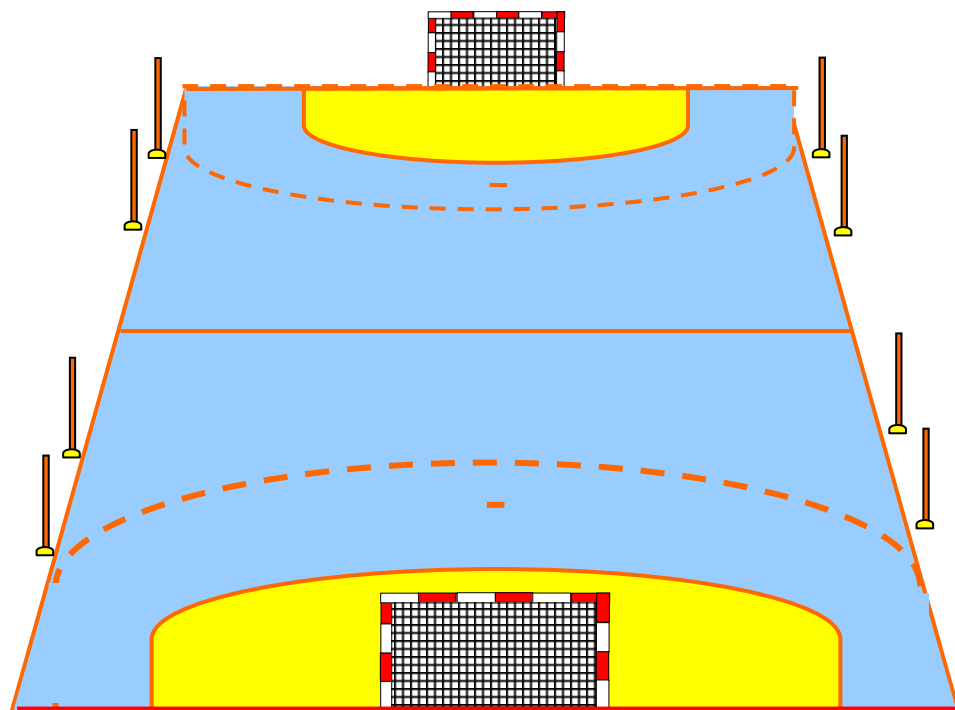
Marquer plus de paniers que l'équipe adverse.

- Faire progresser le ballon sans dribble, en se faisant des passes. Celles-ci doivent impérativement s'effectuer entre un joueur extérieur et un joueur intérieur ou inversement.
- Attribuer une zone à chaque joueur extérieur (schéma : 10 espaces).
- Interdire tout contact.

RELANCES

- Autoriser le dribble.
- Jouer sur un terrain de handball, avec un ballon de handball.
- Jouer sur un terrain de football, avec un ballon de football, en diminuant les dimensions du terrain et des buts (largeur du terrain).
- Supprimer les zones pour les joueurs extérieurs.

DISPOSITIF



CONSIGNES

Marquer plus de buts que l'équipe adverse dans le respect des règles du jeu.

Les attaquants : Faire progresser la balle, en dribblant ou en passant, pour marquer un but sans pénétrer dans la zone.

Les défenseurs : Empêcher la progression de la balle, en s'interposant entre les attaquants pour l'intercepter.

Les arbitres : Faciliter l'organisation dans l'esprit du jeu.

- Suivre attentivement le jeu de tous les joueurs.
- Signaler les fautes en sifflant.
- Maintenir le fair-play des 2 équipes.

Quelques règles fondamentales :

Les mises en jeu :

- Au centre du terrain au début de chaque période.
- Du gardien après chaque but ou après la sortie par la ligne de fond.
- De l'endroit de la faute.
- A l'endroit de la sortie de balle, un pied sur la ligne de touche pour les sorties latérales, par celui qui n'a pas touché la balle en dernier.

Le jeu :

- Ne pas conserver le ballon plus de 3 secondes.
- Ne pas faire plus de 3 pas (règle du marcher), sans dribbler.
- Ne pas faire de reprises de dribble.
- Ne pas passer le ballon à son gardien dans sa zone.
- Ne pas autoriser le contact (pas de brutalités).
- Ne pas pénétrer dans la zone.

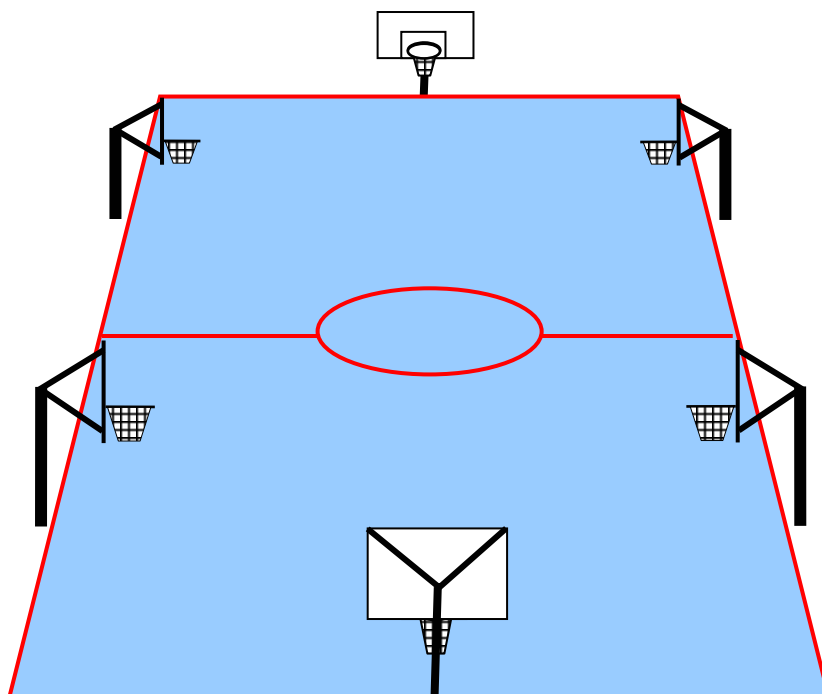
Matériel :

- 1 terrain (20m.x18m.)
- 1 ballon
- 1 chronomètre, 2 sifflets
- 2 jeux de chasubles
- Fiche de score

Organisation de la classe :

- Des équipes différenciées de 6 joueurs (1 gardien et 5 joueurs de champ)
- durée du jeu : 12 minutes
- 2 arbitres, 1 chronométreur, 1 secrétaire, 2 juges

DISPOSITIF



CONSIGNES

Marquer plus de paniers que l'équipe adverse dans le respect des règles du jeu.

Les attaquants : Faire progresser le ballon, en dribblant ou en passant, pour marquer un panier.

Les défenseurs : Empêcher la progression, en s'interposant entre les attaquants pour intercepter le ballon.

Les arbitres : Faciliter l'organisation du jeu dans l'esprit des règles fondamentales.

- Suivre attentivement le jeu de tous les joueurs.
- Signaler les fautes en sifflant.
- Maintenir le fair-play des 2 équipes.

Quelques règles fondamentales :

Les mises en jeu :

- Entre-deux au milieu du terrain au début de chaque période.
- Derrière la ligne de fond après chaque panier.
- Derrière la ligne de touche à l'endroit de la sortie du ballon ou de la faute.

Le jeu :

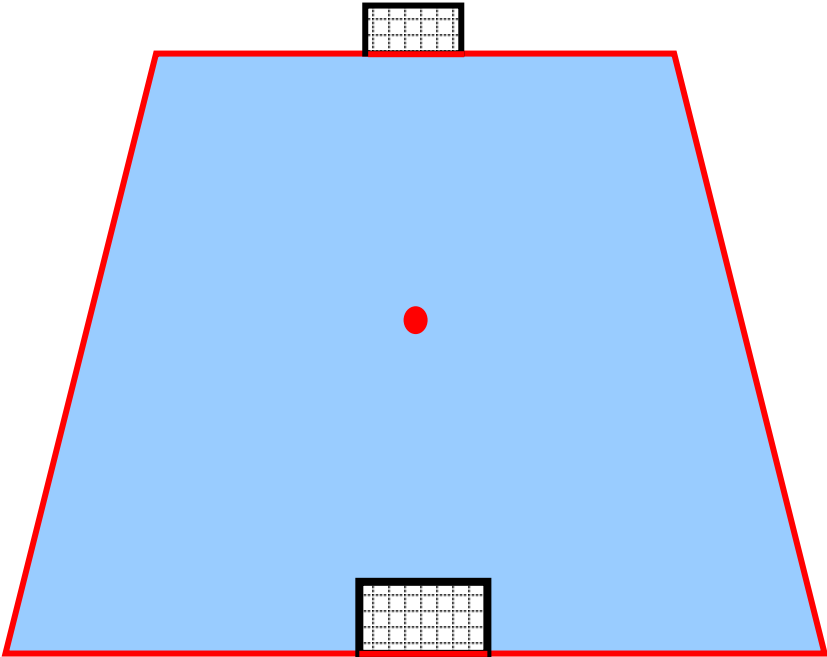
- Ne pas conserver le ballon plus de 3 secondes.
- Ne pas faire plus de 3 pas (règle du marcher), sans dribbler.
- Ne pas faire de reprises de dribble.
- Ne pas passer le ballon à son gardien dans sa zone.
- Ne pas autoriser le contact (pas de brutalités).

Matériel :

- 1 terrain (20m.x15m.)
- 1 ballon
- 1 chronomètre, 2 sifflets
- 2 jeux de chasubles
- Fiche de score

Organisation de la classe :

- Des équipes différenciées de 8 joueurs (5 joueurs de champ + 3 remplaçants)
- durée d'une partie : 12 minutes
- 2 arbitres, 1 chronométreur, 1 secrétaire, 2 juges

CYCLE 3	Jeux collectifs	Situation : Tournoi de Kids FOOT
DISPOSITIF		CONSIGNES
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Marquer plus de buts que l'équipe adverse dans le respect des règles du jeu.</p> </div> <p>Les attaquants : Faire progresser le ballon, en le conduisant ou en le passant, pour marquer un but.</p> <p>Les défenseurs : Empêcher la progression du ballon, en s'interposant entre les attaquants pour l'intercepter.</p> <p>Les arbitres (situés hors du terrain) : Faciliter l'organisation du jeu dans l'esprit des règles fondamentales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Suivre attentivement le jeu de tous les joueurs. ▪ Signaler les fautes en sifflant. ▪ Maintenir le fair-play des 2 équipes. <p>Quelques règles fondamentales :</p> <p><u>Les mises en jeu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Du centre du terrain au début de chaque période et après chaque but marqué. • A l'endroit de la sortie de ballon, au pied, par l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier. <p><u>Le jeu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le ballon peut être joué avec tout le corps, sauf avec les mains et les bras. ▪ Ne pas pousser l'adversaire ni lui faire mal. ▪ Les fautes graves sont sanctionnées par un "coup franc" direct, sans opposition, du centre du terrain. ▪ Pas de "hors-jeu". ▪ Pas de gardien de but.
<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 terrain tracé (20m x 15m) ▪ 1 ballon (n° 3 de préférence) ▪ 2 buts avec filet (2m X 1m) ▪ 1 chronomètre, 2 sifflets ▪ 2 jeux de chasubles 	<p>Organisation de la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Des équipes différenciées de 5 joueurs + 3 remplaçants ▪ durée du jeu : 10 minutes ▪ 2 arbitres, 1 chronométreur, 1 secrétaire, 2 juges 	

BIBLIOGRAPHIE

- Les programmes de l'école primaire. B.O. n° 5 hors série du 12 avril 2007
- Le socle commun de connaissances et de compétences.
- Les Nouveaux Programmes. Editions 2002. CNDP
- Livrets EPS 1 SARTHE « Jeux collectifs CDDP » (1° édition)
- L'Activité Physique de l'enfant (revue EPS). éditeur Amicale Ensep
- 48 fiches jeux (Revue EPS)
- A l'école de l'Education physique - guide pratique pour l'enseignant à l'école primaire. 1995.
• (CRDP PAYS DE LA LOIRE)
- Des jeux à la carte. Revue EPS CRDP BORDEAUX
- 40 JEUX pour les grands USEP

Les conseillers pédagogiques en E.P.S. du département de la Sarthe ont rédigé la présente livraison d'Édusarthe, réalisé au C.D.D.P. de la Sarthe en 500 exemplaires.

Directeur de la publication : Jean-Claude Rouanet, Inspecteur d'Académie, Directeur des services départementaux de l'Éducation nationale de la Sarthe

34 rue Chanzy - 72071 Le Mans cedex 9
Tél : 02.43.61.58.00

Cette publication est également disponible [ainsi que les autres publications de l'Inspection académique de la Sarthe] en téléchargement sur le site :

<http://www.ac-nantes.fr:8080/ia72/edusarthe/index.php>

Février 2008