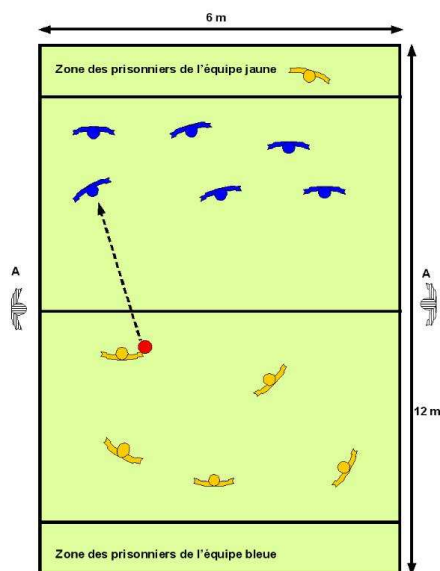


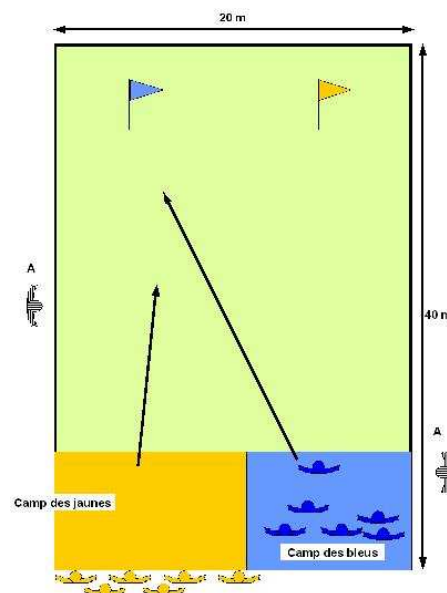
Modules d'apprentissage

Jeux collectifs traditionnels au cycle 3

La balle au prisonnier



Le double drapeau



Jeux traditionnels : leurs spécificités

P. 2

Jeux collectifs traditionnels : leur contribution à l'acquisition des compétences du deuxième palier du Socle Commun

P. 3

Jeux collectifs traditionnels au Cycle 3 : leur enseignement

P. 6

Module d'apprentissage : la balle au prisonnier

P. 9

Module d'apprentissage : le double drapeau

P. 21

Les jeux traditionnels : leurs spécificités

Les Jeux traditionnels individuels ou collectifs, activités d'EPS « éduquent à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales par le respect de règles, le respect de soi-même et d'autrui » (programmes juin 08).

↳ Particularités

Les jeux traditionnels correspondent à une culture, à une époque : ils font partie du patrimoine que l'école se doit de transmettre.

Ils contribuent à nourrir l'imaginaire : il y a mise en scène symbolique de la peur, de la violence, de l'amour, de la vie, de la mort ...

Qui dit jeu traditionnel dit jeu, donc plaisir (avec parfois des relations subtiles : l'ami peut devenir rival), action, donc engagement physique.

Certains peuvent se jouer à la récréation avec de multiples variantes d'une cour à l'autre, leurs règles n'étant pas codifiées. D'autres ont l'avantage de pouvoir se mettre en place avec des groupes hétérogènes où petits et grands trouvent leur place.

↳ Apprentissages visés

- Par leur variété, les jeux traditionnels permettent de faire acquérir les 4 compétences propres à l'Education Physique et Sportive :

Compétences	Types de jeux traditionnels	Exemples de jeux traditionnels
<i>Réaliser une performance mesurée (en distance, en temps)</i>	<ul style="list-style-type: none">- Jeux de lancers de précision- Jeux individuels où on tente de battre un record	Marelles, fléchettes Balle au mur Elastique, Corde à sauter
<i>Adapter ses déplacements à différents types d'environnement</i>	<ul style="list-style-type: none">- Grands jeux de pleine nature	Jeux de piste Chasse au trésor
Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement	<ul style="list-style-type: none">- Jeux de combat- Jeux de raquettes- Jeux de coopération et d'opposition<ul style="list-style-type: none">• de concurrence• de poursuite• d'affrontement collectif	Jeux de lutte Jeux de paume, pelote Béret-ballon, ballon canadien Double-drapeau, gendarmes et voleurs, poules/renards/vipères Camp ruiné, balle assise, balle aux prisonniers
<i>Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique</i>	<ul style="list-style-type: none">- Jeux d'acrobates- Jeux dansés	Situations d'acroport Rondes et jeux chantés, danses du patrimoine

En gras, ce qui concerne les jeux collectifs traditionnels présentés dans ce document

- Comme les jeux pré-sportifs, les jeux collectifs traditionnels sont l'occasion de :
 - mettre en place des stratégies individuelles et/ou collectives : le joueur le plus efficace n'est pas forcément le plus rapide ou le plus fort. Il faut aussi :
 - savoir choisir la meilleure stratégie individuelle : simuler, leurrer, laisser l'autre attaquer pour mieux le contrer ...
 - savoir déterminer à plusieurs la stratégie collective la plus efficace : se répartir les tâches, créer un surnombre, déterminer judicieusement l'ordre de passage des joueurs, ...
 - tenir des rôles différents : joueurs (attaquants et/ou défenseurs), observateurs, arbitres, chronomètres, juges, etc.
 - respecter des règles : elles sont souvent simples donc faciles à comprendre et à s'approprier. Cela permet de mettre en place l'arbitrage par les élèves voire l'auto arbitrage dans certains jeux plus complexes.
 - améliorer la motricité spécifique : courir vite, éviter, lancer, esquiver, bloquer, etc.

Les jeux collectifs traditionnels : leur contribution à l'acquisition des compétences du deuxième palier du Socle Commun

Pilier 1 : La maîtrise de la langue française		
Compétences du socle		Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité « Jeux collectifs traditionnels »
Dire	<i>S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis</i>	↪ Participer à l'élaboration d'un projet d'activité : décider une organisation, discuter, débattre d'une marche à suivre
	<i>Prendre la parole en respectant le niveau de langue adaptée</i>	↪ Commenter les actions ↪ Discuter des difficultés que l'on rencontre dans une activité ↪ Critiquer l'activité ou les situations ↪ Critiquer des comportements
	<i>Prendre part à un dialogue</i>	↪ Débattre pour préparer une rencontre, un tournoi ... ↪ Discuter des difficultés rencontrées et faire le bilan des grands moments
Lire	<i>Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne</i>	↪ Lire les règles de jeux et montrer qu'on les a comprises ↪ Lire le planning des séances ↪ Lire la fiche descriptive d'une situation, d'un atelier
	<i>Effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires</i>	↪ Se documenter sur l'histoire des jeux collectifs traditionnels (web – documents spécifiques)
Ecrire	<i>Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire</i>	↪ Rédiger la fiche pour un autre groupe ; pour des correspondants, pour les autres écoles ↪ Ecrire un article pour le journal scolaire ou une page web pour le site de l'école. ↪ Elaborer les fiches d'évaluation (après discussion) et savoir les compléter ↪ Noter ses réussites : passes, tirs réussis, tirs esquivés, nombre de ballons touchés, ... ↪ Lister les règles d'action
Etude de la langue : vocabulaire	<i>Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient</i>	↪ Employer des termes précis : stratégie, esquiver, intercepter, etc.

Pilier 2 : la pratique d'une langue vivante étrangère		
Compétences du socle		Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité « Jeux collectifs traditionnels »
Réagir et dialoguer	<i>Communiquer</i>	↪ Donner des consignes en L.V.E. à des partenaires
Comprendre à l'oral	<i>Comprendre les consignes de classe</i>	↪ Réagir à la consigne de l'enseignant (ou d'un élève) donnée dans une L.V.E.
	<i>Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes</i>	↪ Connaître le vocabulaire spécifique lié à l'activité : verbes d'action (to throw, ...), parties du corps sollicitées (the shoulder, ...), matériel utilisé (the flag,...) etc.

Pilier 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

Compétences du socle		Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité « Jeux collectifs traditionnels »
Nombres et calcul	<i>Calculer mentalement</i>	↔ Comptabiliser les points, les écarts, ...
Grandeurs et mesures	<i>Utiliser des instruments de mesure</i>	↔ Utiliser le chronomètre, ...
Organisation et gestion de données	<i>Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques</i>	↔ Compléter une grille d'observation, une feuille de résultat,...
Maîtriser des connaissances et les mobiliser : Le fonctionnement du corps humain et la santé		↔ Comprendre les effets de l'activité sur le corps humain (échauffement, gestion de l'effort,...) ; les prendre en compte dans l'éducation à la santé

Pilier 4 : La maîtrise des T.U.I.C.

Compétences du socle		Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité « Jeux collectifs traditionnels »
S'approprier un environnement informatique de travail : connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur		↔ Utiliser l'ordinateur avant et après la séance (fiches, rôles, scores,...)
Adopter une attitude responsable : prendre conscience des enjeux citoyens		↔ S'interroger sur le droit à l'image
Créer, produire, traiter, exploiter des données : Produire un document numérique		↔ Rédiger un article pour le journal de l'école à l'aide de l'ordinateur
S'informer, se documenter : chercher des informations		↔ Rechercher des articles, des informations sur les jeux collectifs traditionnels.
Communiquer, échanger		↔ Envoyer l'organisation de la rencontre à venir aux correspondants ou aux écoles du secteur

Pilier 5 : La culture humaniste

Compétences du socle		Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité « Jeux collectifs traditionnels »
<i>Avoir des repères en histoire et en géographie</i>		↔ Se documenter sur l'histoire des jeux collectifs traditionnels

Pilier 6 : Les compétences sociales et civiques

Compétences du socle		Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité « Jeux collectifs traditionnels »
Connaître les principes et fondements de la vie civique et sociale	<i>Comprendre les notions de droits et de devoirs</i>	↔ Respecter les règles du jeu, les décisions de l'arbitre
Avoir un comportement responsable	<i>Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives</i>	↔ Avoir un comportement digne pendant le jeu, dans la victoire et dans la défaite
	<i>Respecter tous les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons</i>	↔ Accepter les différences au sein de l'équipe, sur le terrain, dans chaque situation

Pilier 7 : L'autonomie et l'initiative

Compétences du socle		Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité « Jeux collectifs traditionnels »
S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome	<i>Respecter des consignes simples en autonomie</i>	↔ Savoir jouer quand l'enseignant est présent sur un autre atelier
	<i>Etre persévérant</i>	↔ Jouer jusqu'à la fin de la situation proposée
	<i>Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples</i>	↔ Compléter objectivement une grille d'évaluation (avec ou sans l'aide d'un pair)
Faire preuve d'initiative	<i>S'impliquer dans un projet individuel ou collectif</i>	↔ Participer activement au jeu ↔ Proposer des stratégies ↔ Encourager
Avoir une bonne maîtrise de son corps et pratiquer un sport		↔ Développer l'aisance dans ses déplacements
		↔ Affiner ses capacités motrices dans différents types de situations : passer, tirer, courir et éviter,...
		↔ Adopter la stratégie la plus efficace suivant son statut (attaquant ou défenseur)
		↔ Savoir utiliser l'espace (marquage/démarquage,...)

Les jeux collectifs traditionnels : leur enseignement

	Module « Balle au prisonnier »	Module « Double drapeau »
Construire un module	<p style="text-align: center;">Démarche 1</p> <p>L'enseignant construit son module à partir des observations faites lors de la mise en place du jeu de référence et des évolutions constatées.</p> <p>1- Balle au prisonnier (situation de référence : SR). Ce jeu permet de faire émerger les problèmes à résoudre</p> <p>2- Autres jeux collectifs traditionnels et/ou ateliers décrochés pour résoudre spécifiquement les problèmes mis en évidence (aisance motrice et stratégies individuelles et collectives)</p> <p>3- Retour régulier à la balle au prisonnier (SR) pour valider les acquisitions</p>	<p style="text-align: center;">Démarche 2</p> <p>L'enseignant mène le module en respectant la progressivité des jeux proposés.</p> <p>1- Jeu de poursuite simple pour entrer dans l'activité (Le loup et les moutons)</p> <p>2- Jeux traditionnels de plus en plus complexes en fonction : - du nombre de règles à respecter, - des actions à réaliser, - des stratégies à mettre en œuvre.</p> <p>Possibilité de recours aux ateliers décrochés.</p> <p>3- Le double drapeau</p>
	<p>Jeux du module « balle au prisonnier »</p> <ul style="list-style-type: none"> - La balle au prisonnier (SR) - Camp ruiné - Ballon redoute - Epervier ballon - Esquive ballon - Balle assise - Ballon château - Ballon couloir <p><i>Remarque : ces jeux ne sont pas tous à proposer systématiquement mais choisis en fonction des besoins identifiés.</i></p>	<p>Jeux du module « double drapeau »</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le loup et les moutons (jeu également décrit dans le document « Jeu collectif et langage au cycle 2 ») 2. Gendarmes et voleurs 3. Poules, renards, vipères 4. Le drapeau 5. Le double drapeau
	<p>Activités décrochées du module « balle au prisonnier »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tirer sur une cible - Tirer sur une cible mobile - Seul contre deux - Bloquer un tir - Passer réceptionner <p><i>Remarque : ces ateliers ne sont pas tous à proposer systématiquement mais choisis en fonction des besoins identifiés.</i></p>	<p>Activités décrochées du module « double drapeau »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Franchir la rivière - La poursuite - Départ double drapeau

<p>Conduire une séance</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Resituer la séance dans le module. • Définir clairement le but du jeu et les critères de réussite (concrets et facilement identifiables). • Expliquer clairement les consignes, possibilité d'utiliser un support écrit. <p><i>Il est judicieux de présenter préalablement en classe les situations qui seront vécues lors de la séance.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Prévoir un échauffement préalable, par exemple à partir d'un jeu simple, connu des élèves et limité dans le temps. • Alterner régulièrement les temps de jeu et les temps d'échanges en veillant néanmoins à une durée importante d'activité motrice. • Adapter les jeux et situations proposés aux réponses des élèves (utiliser les variables). • Répéter plusieurs fois les mêmes situations de jeu pour permettre aux élèves de s'approprier les savoirs. Ne pas multiplier les situations mais plutôt jouer sur les variables. • Faire tenir différents rôles aux élèves et favoriser les échanges (arbitre, observateurs). • Garder la trace des règles d'action trouvées par les élèves (affiche mémoire). • Proposer des temps spécifiques (avant et pendant la partie / temps mort) afin de permettre aux équipes d'élaborer des stratégies collectives.
<p>Questionner et échanger</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Avant le jeu</u> : faire reformuler par les élèves le but de la situation, les règles du jeu et les critères de réussite. • <u>Alternance de temps de jeu et de temps d'échanges</u> : Questionnement de l'enseignant auprès des observateurs et des joueurs pour : - faire émerger les règles d'action (Comment faire pour réussir ?) <i>ex pour la balle aux prisonniers : passer, tirer, esquiver pour ne pas se faire toucher, s'éloigner du ballon, se faire prendre pour qu'il y ait au moins un prisonnier, etc.</i> <i>ex pour le double drapeau : délivrer les partenaires, se rapprocher du camp avec le drapeau, etc.</i> - apprécier le respect des règles du jeu et de sécurité. • <u>Après le jeu</u> : - évaluer le résultat du jeu à partir des critères de réussite, - exprimer un ressenti sur le plaisir du jeu, les réussites, les difficultés, les sensations motrices (tirer, bloquer, passer, etc.) et les émotions, - proposer de nouvelles règles.
<p>Faire arbitrer</p>	<p>Le nombre de règles à faire respecter, leur simplicité doit permettre la mise en place progressive mais effective de l'arbitrage par des élèves.</p> <p>Les élèves arbitres jugent : les sorties des limites, les prises, les arrêts de volée, les délivrances, etc. Ils comptent le nombre de points, les vies gagnées ou perdues, etc.</p>
<p>Faire observer et évaluer</p>	<p><u>Pour le jeu de référence, proposer des critères observables simples et précis (avec grille à compléter)</u> : <i>exemples dans la balle au prisonnier, pour chaque joueur observé : nombre de passes, de tirs, de ballons esquivés, de ballons bloqués ...</i></p>

Gérer la sécurité	<ul style="list-style-type: none"> • Baliser l'espace d'évolution (en l'éloignant d'obstacles éventuels). • Dans le cas où on utilise des ballons, choisir des ballons adaptés (pas trop durs). • Espacer suffisamment les terrains de jeu. • Vérifier avant de commencer l'activité, l'état des installations (terrain glissant, obstacles éventuels, ancrage des poteaux, protection des éléments dangereux, etc.) et la tenue des élèves (chaussures adaptées, bijoux, ...). • Eviter de concentrer trop de joueurs sur un espace trop petit et éviter les jeux où il y a risque de chocs frontaux. • Utiliser des marquages au sol ou des pastilles plutôt que des cerceaux pour matérialiser les refuges.
--------------------------	--

Gérer l'espace, le groupe, le matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Conserver d'une séance à l'autre la même organisation, ou une organisation proche de manière à gagner du temps pour la mise en place (espaces, équipes). • Apprendre aux élèves à : <ul style="list-style-type: none"> - installer et ranger le matériel (prévoir suffisamment de ballons, plots, etc.), - matérialiser les terrains, zones,... - porter des dossards. • Privilégier les effectifs réduits pour favoriser le temps d'activité (multiplier les terrains de jeu et les équipes). • Adapter les dimensions du terrain au nombre de joueurs (on peut les modifier pour faire évoluer le rapport de force) <ul style="list-style-type: none"> Exemple pour la balle au prisonnier - 12m x 6m pour deux équipes de 6 joueurs chacune Exemple pour le double drapeau - Un terrain de handball pour une classe
---	--

Module 1 La balle au prisonnier

Compétence spécifique

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

Ce que l'élève apprend

Connaissances

- Connaître les règles
- Identifier et tenir un rôle (joueur / prisonnier).

Capacités

- Déterminer des stratégies individuelles

Attaquant

- Passer à un partenaire situé dans son camp
- Passer à un partenaire situé de l'autre côté du camp des adversaires
- Tirer
- S'avancer le plus près de la ligne pour tirer
- Feinter le tir

Défenseur

- Se placer loin du ballon
- Regarder toujours le ballon
- Provoquer le tir de l'adversaire

- Participer à l'élaboration et la mise en œuvre de stratégies collectives

Attaquants

- Choisir l'adversaire que l'on doit viser et éliminer
- Multiplier les passes pour fatiguer les défenseurs
- Se répartir dans l'espace de jeu

Défenseurs

- Choisir celui qui se fera prendre volontairement
- Se répartir dans l'espace de jeu

- Développer des conduites motrices

Attaquants

- Tirer et passer à bras cassé
- Viser une partie du corps (pour empêcher le blocage)
- Tirer sur un adversaire qui se déplace
- Faire une passe directe
- Passer en cloche (par dessus le camp adverse)

Défenseurs

- Etre toujours fléchi pour être réactif
- Esquiver
- Bloquer

- Arbitrer

- Se placer le plus près de l'action
- Siffler suffisamment fort dans son sifflet
- Regarder toujours le ballon
- Valider les prises
- Sanctionner les sorties de terrain

Attitudes

- Faire participer tous ses partenaires
- Chercher à toucher ses adversaires sans chercher à faire mal
- Respecter les règles du jeu
- Respecter les décisions de l'arbitre sans les contester
- Accepter le résultat du match
- Accepter les stratégies collectives déterminées par son équipe

La balle au prisonnier : jeux et activités décrochées

Jeux		Choisir une stratégie individuelle	Choisir une stratégie collective	Tirer	Passer / rattraper	Esquiver	Bloquer / intercepter
Balle au prisonnier (SR)	Attaquant	XXX	XX	XX	XX		
	Défenseur	XX	X			XX	XX
Camp ruiné	Attaquant	XX	XX		XX		XX
	Défenseur	XX					XXX
Ballon redoute	Attaquant	XX	XX	XXX	XX		
	Défenseur	XX	XX				XX
Epervier ballon	Attaquant	XX	XXX	XX	XX		
	Défenseur	XX				XXX	XX
Esquive ballon	Attaquant	XX	XX	XX	XX		
	Défenseur	XX				XXX	XX
Balle assise	Attaquant	XX		XX			
	Défenseur	XX				XXX	XX
Ballon château	Attaquant	XX	XX	XXX	XX		
	Défenseur	XX					XXX
Ballon couloir	Attaquant	XX	XX	XX	XX		
	Défenseur	XX				XXX	

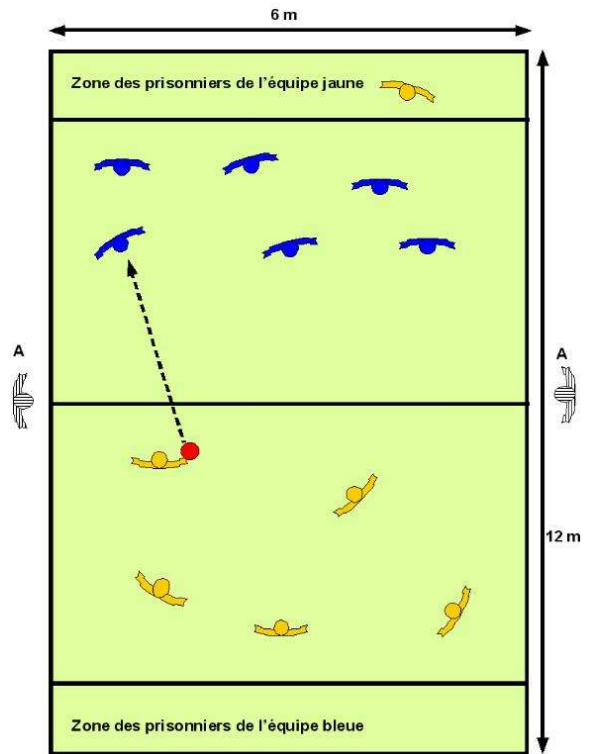
Activités décrochées	Choisir une stratégie individuelle	Choisir une stratégie collective	Tirer	Passer / rattraper	Esquiver	Bloquer / intercepter
Tirer sur une cible			XX			
Tirer sur une cible mob.			XXX		XXX	
Seul contre deux	XX	XX	XX	XX	XX	
Bloquer un tir			XXX			XXX
Passer réceptionner				XXX		

Ces tableaux permettent à l'enseignant de construire son module à partir des observations faites lors de la mise en place de la situation de référence (jeu « balle au prisonnier ») et des évolutions constatées. En dehors de la situation de référence, l'ordre proposé est aléatoire.

Remarque :

Pour toutes les situations proposées le terme « **attaquant** » désigne le joueur ou l'équipe possédant le ballon, le terme « **défenseur** » le joueur ou l'équipe ne le possédant pas.

Situation	Balle au prisonnier (Situation de référence)	
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Passer - Bloquer - Esquiver - Faire des choix stratégiques individuels : tirer ou passer - Faire des choix collectifs : définir une stratégie 	
Matériel	Un terrain partagé en quatre zones, un ballon	
<u>But</u>	Éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse en les touchant avec un ballon.	
<u>Organisation</u>	2 équipes égales 2 arbitres	
<u>Consignes</u>	<p>Pour les attaquants Toucher les joueurs adverses avec le ballon (le ballon ne doit pas toucher le sol avant). Les joueurs de cette équipe peuvent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer la balle sur un adversaire. - Passer la balle à un partenaire à l'intérieur de son camp. - Passer la balle à un partenaire prisonnier. <p>Si c'est un prisonnier qui touche un adversaire, il est libéré et rejoint son camp.</p> <p>Pour les défenseurs Ne pas se faire toucher Bloquer, de volée, les tirs des adversaires.</p> <p>Un joueur touché rejoint la zone des prisonniers. Un joueur qui bloque de volée la balle :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- N'est pas touché. 2- Envoie le tireur en prison. 	
<u>Critères de réussite</u>	Éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse ou, dans un temps donné (5 mn par ex.), éliminer plus de joueurs que l'équipe adverse.	
<u>Variables</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Espace : créer des espaces prisonniers tout autour du terrain. - Espace : agrandir l'espace de jeu. - Règle : tout ballon non attrapé par les prisonniers dans leur zone est rendu à l'adversaire. - Joueurs : augmenter ou diminuer le nombre de joueurs. 	



Arbitrage

- Les élèves arbitres jugent :
- les sorties des joueurs (un joueur qui sort de l'espace de jeu est pris et rejoint la zone des prisonniers)
 - les joueurs touchés (les touches ne sont valables que si le ballon n'a pas touché le sol avant)
 - les arrêts de volée

Situation	Le camp ruiné
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - Passer - Bloquer - Faire des choix stratégiques : tirer ou passer
Matériel	Un terrain partagé en trois zones (2 zones de jeu séparées par une zone neutre de 3 m environ), un ballon, chasubles ou foulards

But

Occuper le camp adverse en bloquant de volée les tirs et passes venant de l'autre camp.

Organisation

2 équipes égales de 6 à 10 joueurs.
2 arbitres.
Au début de la partie, les joueurs sont placés dans leur camp.

Consignes

Pour commencer un attaquant lance le ballon dans le camp adverse.

Pour défenseurs

Bloquer, de volée, les tirs et passes des adversaires pour se placer dans le camp adverse.

Pour attaquants

Passer la balle à un partenaire situé dans l'autre camp pour pouvoir le rejoindre.

NB

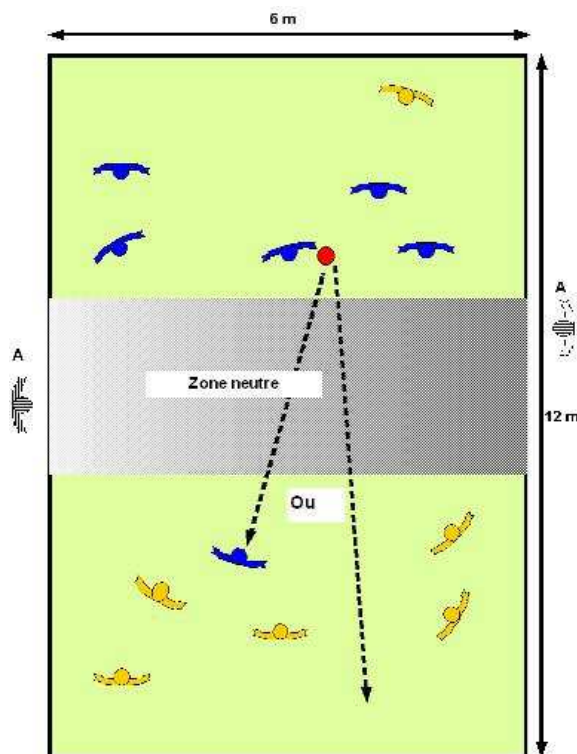
Si la passe n'est bloquée ni par un partenaire ni par un adversaire, chacun reste dans son camp.

Pour tous, il est interdit :

- De se déplacer avec la balle.
- De pénétrer dans la zone neutre (sauf pour récupérer un ballon).
- De pousser un adversaire ou de lui arracher la balle des mains.

Critères de réussite

Occuper, les premiers, le camp de l'équipe adverse ou, dans un temps donné (5 mn par ex.), placer plus de joueurs que l'équipe adverse dans le camp opposé.

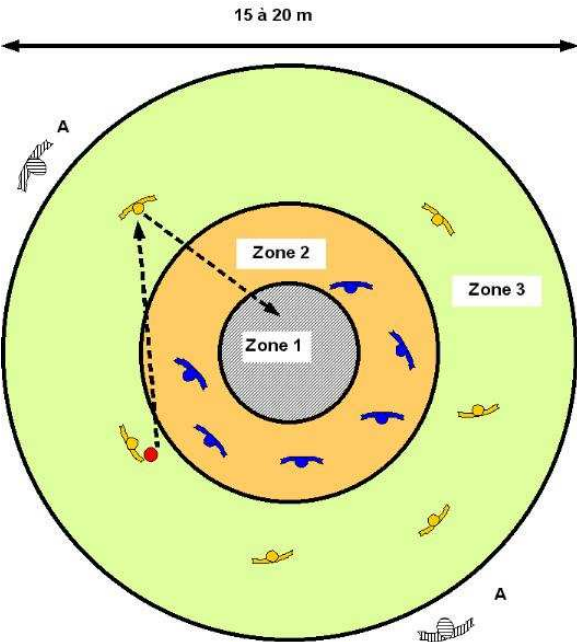


Arbitrage

- Les élèves arbitres jugent :
- les joueurs qui pénètrent dans la zone neutre
 - les arrêts de volée ou les ballons qui tombent dans l'espace de jeu.

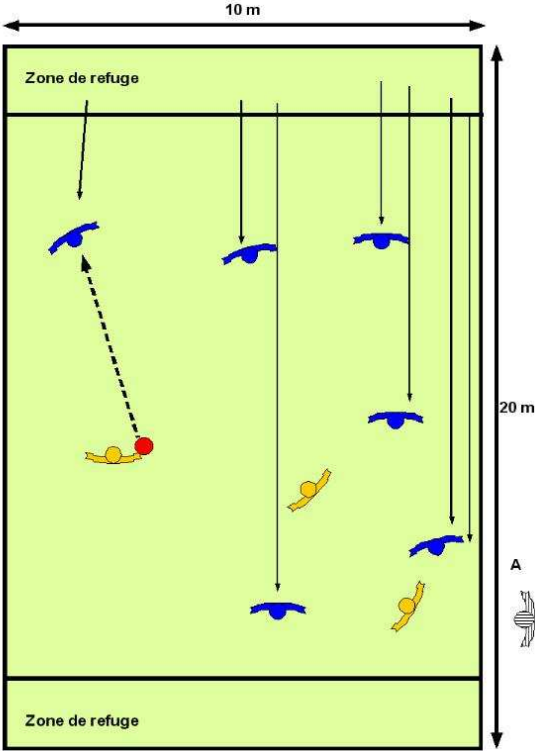
Variables

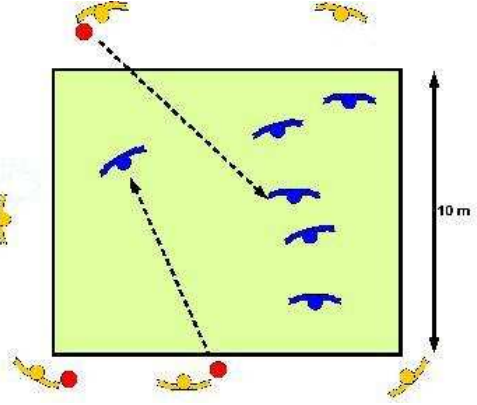
- **Espace** : agrandir l'espace de jeu notamment la zone neutre.
- **Règle** : mettre un joueur dans le camp adverse au début de la partie.
- **Joueurs** : augmenter ou diminuer le nombre de joueurs.

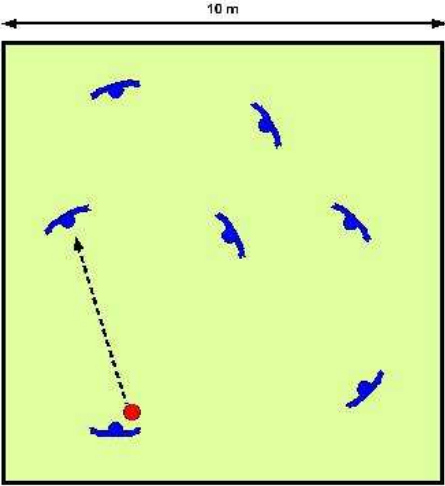
Situation	Le ballon redoute	
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Bloquer - Faire des choix stratégiques : tirer ou passer 	
Matériel	<p>Un terrain circulaire de préférence partagé en trois zones zone 1 = zone neutre / redoute, 3 à 4 m zone 2 = zone des défenseurs, 9 à 10 m zone 3 = zone des attaquants, un ballon, chasubles ou foulards</p>	
<p><u>But</u></p> <p>Envoyer un ballon dans une zone neutre protégée par des défenseurs.</p> <p><u>Organisation</u></p> <p>2 équipes égales de 6 à 10 joueurs. 2 arbitres. Au début de la partie, les joueurs sont placés dans leur camp. La partie se joue en deux manches de temps égal.</p> <p><u>Consignes</u></p> <p>Pour les attaquants Lancer le ballon dans la zone 1 sans que celui-ci ne rebondisse avant dans la zone 2.. Les joueurs de cette équipe peuvent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - lancer la balle pour que les adversaires ne l'attrapent pas, - passer la balle à un partenaire situé de l'autre côté du cercle afin d'éviter les défenseurs. <p>Pour les défenseurs Bloquer ou dévier les tirs et les passes des attaquants afin que le ballon ne tombe pas dans la zone neutre. Lorsque le ballon est bloqué les défenseurs le renvoient aussitôt dans la zone 3 (le ballon doit rebondir au moins une fois dans cette zone).</p> <p>Pour tous, il est interdit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - De se déplacer avec la balle. - De pénétrer dans la ou les zones qui ne sont les leurs. <p><u>Critères de réussite</u></p> <p>Lancer, en un temps donné (5mn par exemple) plus de ballons que les adversaires dans la zone neutre.</p>		
		<p><u>Arbitrage</u></p> <p>Les élèves arbitres jugent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les joueurs qui sortent de leur zone - le nombre de points marqués (les points ne sont validés que si la balle ne touche pas le sol avant)

Variables

- **Espace** : agrandir ou réduire les zones 1 et 2.
- **Joueurs** : augmenter ou diminuer le nombre de joueurs.
- **Matériel** : utiliser plusieurs ballons.
- **Règle** : mettre un attaquant dans la zone neutre. Dans ce cas le point est validé lorsque ce joueur attrape le ballon de volée.

Situation	Epervier ballon	
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Esquiver - Bloquer - Faire des choix stratégiques : tirer ou passer 	
Matériel	Un terrain rectangulaire, un ballon, chasubles ou foulards	
	<p><u>But</u></p> <p>Traverser un terrain sans se faire toucher par le ballon lancé par les éperviers.</p> <p><u>Organisation</u></p> <p>3 éperviers et des coureurs (10 maxi). 2 arbitres.</p> <p>Au début de la partie, les coureurs sont placés derrière une ligne de fond et les éperviers sont répartis sur l'aire de jeu.</p> <p><u>Consignes</u></p> <p>Pour les coureurs Traverser le terrain sans se faire toucher par le ballon lancé par les éperviers. Un coureur qui bloque de volée le ballon n'est pas pris (il pose alors le ballon au sol). Un coureur touché devient épervier le passage suivant.</p> <p>Pour les éperviers Tirer sur les coureurs ou passer à un autre épervier. Gêner ou orienter la progression des coureurs sans les toucher.</p> <p>Pour tous, il est interdit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - De se déplacer avec la balle. - De sortir du terrain (un coureur qui sort du terrain est pris). <p><u>Critères de réussite</u></p> <p>Pour les coureurs : être le dernier à se faire toucher. Pour les éperviers : toucher tous les coureurs dans un minimum de passages.</p>	 <p><u>Arbitrage</u></p> <p>Les élèves arbitres jugent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les joueurs qui sortent du terrain (les joueurs qui sortent de l'aire de jeu sont pris) - les joueurs touchés (la touche n'est validée que si la balle ne touche pas le sol avant)
<u>Variables</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Espace : agrandir ou réduire l'espace de jeu. - Joueurs : augmenter ou diminuer le nombre de joueurs. - Matériel : utiliser plusieurs ballons. 	

Situation	Esquive-Ballon	
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer pour toucher une cible mobile - Faire des choix stratégiques : tirer ou passer - Esquiver 	
Matériel	Un carré (10m X 10m) ou un cercle tracé au sol, plusieurs ballons	
	<p><u>But</u></p> <p>Eliminer tous les joueurs de l'équipe adverse en les touchant avec un ballon.</p> <p><u>Organisation</u></p> <p>2 équipes égales de 6 à 8 joueurs. Les attaquants sont placés à l'extérieur de la zone de jeu, les défenseurs à l'intérieur. 1 ou 2 arbitres La partie se joue en deux manches de temps égal.</p> <p><u>Remarque</u></p> <p>Pour éviter une élimination « directe » prévoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un système de « vies » (3 vies au départ). - Un atelier « gage » permettant aux élèves de revenir en jeu (Exemple lancer une balle dans une cible ou renverser une quille). <p><u>Consignes</u></p> <p>Pour les attaquants Toucher les joueurs adverses avec les ballons. Le ballon ne doit pas toucher le sol avant. Les joueurs de cette équipe peuvent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer le ballon sur un adversaire - Passer le ballon à un partenaire situé autour du terrain <p>Pour les défenseurs Esquiver, ne pas se faire toucher Bloquer, de volée, les tirs des adversaires</p> <p>Un joueur touché perd une vie ou se rend à l'atelier gage. Un joueur qui bloque de volée le ballon :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- N'est pas touché 2- Regagne une vie 3- Pose le ballon au centre du terrain où un adversaire vient le récupérer, sort des limites avant de reprendre sa partie <p><u>Critères de réussite</u> Eliminer complètement tous les joueurs de l'équipe adverse, ou, dans un temps donné (4 à 5 mn par ex.), éliminer le plus de joueurs possibles. On peut aussi comptabiliser le nombre de vies restantes.</p>	 <p><u>Arbitrage</u></p> <p>Les élèves arbitres jugent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les sorties des joueurs (un joueur qui sort de l'espace de jeu est pris) - les touches : elles ne sont valables que si le ballon n'a pas touché le sol avant - les arrêts de volée
Variables	<ul style="list-style-type: none"> - Espace : Agrandir ou réduire l'espace de jeu en fonction du but recherché (faciliter la tâche des joueurs qui tirent ou de ceux qui esquivent). - Joueurs : Augmenter ou diminuer le nombre de joueurs. - Règle : Le tireur ne peut se déplacer ballon à la main. - Règle : Tout ballon bloqué est ôté du jeu. - Matériel : Augmenter ou diminuer le nombre de ballons. 	

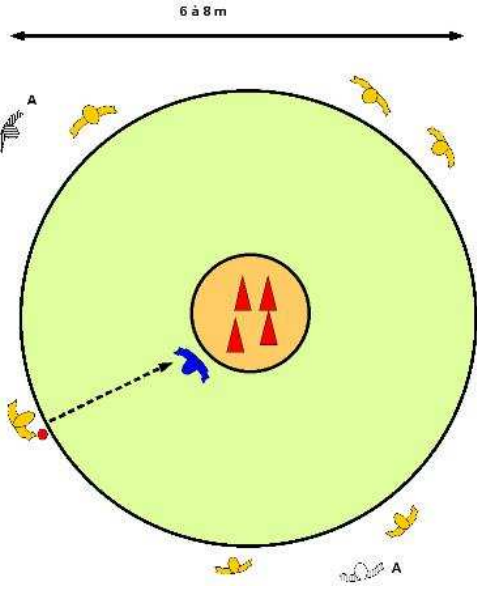
Situation	Balle assise	
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Bloquer - Esquiver 	
Matériel	Un terrain de 10m X 10m, un ballon	
	<p><u>But</u></p> <p>Avec le ballon, toucher un joueur qui doit alors s'asseoir. Eviter d'être touché.</p> <p><u>Organisation</u></p> <p>1 groupe de 10 élèves par terrain maximum 1 arbitre par terrain</p> <p><u>Consignes</u></p> <p>L'arbitre met le ballon en jeu en le lançant en l'air sur le terrain. Tous les joueurs essaient de s'en emparer.</p> <p>Pour le joueur qui s'en empare (en le bloquant de volée ou une fois qu'il a touché le sol)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toucher un autre joueur avec le ballon. Le ballon ne doit pas toucher le sol avant. Il ne peut se déplacer que de quelques pas (3 ou 4) quand il est en possession du ballon. <p>Pour les autres joueurs</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esquiver, ne pas se faire toucher - Bloquer, de volée, le tir de l'adversaire - S'emparer d'un ballon après qu'il ait touché le sol <p>Un joueur touché s'assoit et peut revenir dans le jeu si il s'empare du ballon.</p> <p>Un joueur qui bloque de volée le ballon :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- N'a pas à s'asseoir 2- Devient l'attaquant et cherche à toucher un adversaire <p><u>Critères de réussite</u></p> <p>Ne pas être touché pendant le temps de jeu (3 à 5 mn)</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Arbitrage</u></p> <p>Les élèves arbitres jugent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les sorties des joueurs (un joueur qui sort de l'espace de jeu est pris). - les joueurs touchés : les touches ne sont valables que si le ballon n'a pas touché le sol avant. - les arrêts de volée.

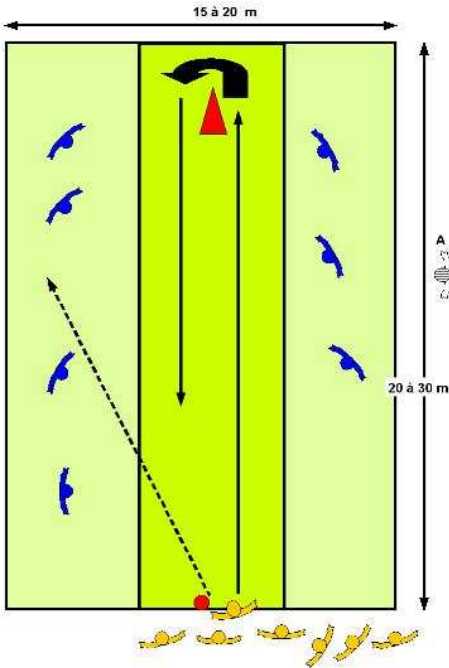
Variables

- **Espace** : Agrandir ou réduire l'espace de jeu en fonction du but recherché (faciliter la tâche du joueur qui tire ou de ceux qui esquivent)
- **Matériel** : Proposer deux ballons
- **Règle** : Le tireur ne peut se déplacer ballon à la main
- **Règle** : Diviser l'effectif sur le terrain en deux équipes différenciées par des dossards de couleurs différentes. Chaque équipe tente d'éliminer l'autre. Les partenaires d'une équipe peuvent :
 - 1- Viser leurs adversaires
 - 2- Se libérer mutuellement

Un joueur assis peut donc être libéré de deux façons :

 - 1- En interceptant, comme précédemment, un ballon qui passe
 - 2- En arrêtant de volée une balle lancée à son intention par un partenaire.

Situation	Ballon château	
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer fort, Passer - Bloquer ou dévier - Faire des choix stratégiques : tirer ou passer 	
Matériel	<p>Terrain circulaire de 6 à 8 m de diamètre. Au centre de ce cercle un second cercle de 1 m de diamètre (le château).</p> <p>Au centre de celui-ci, 4 plots (quilles ou bouteilles lestées) espacés d'au moins 60 cm.</p> <p>Un ballon par terrain.</p>	
	<p><u>But</u></p> <p>Renverser les 4 plots à l'aide d'un ballon. Protéger la cible.</p> <p>Les joueurs (6 à 15) se placent autour du cercle, visent les quilles pour les faire tomber. Ils peuvent se faire des passes pour trouver le tireur le mieux placé. Le joueur adverse est un gardien qui protège les quilles en renvoyant le ballon avec les mains, les pieds, les jambes, le corps.</p> <p><u>Organisation</u></p> <p>1 groupe d'élève (6 à 15) par terrain dont 1 défenseur 1 arbitre par terrain</p> <p><u>Consignes</u></p> <p>Pour les attaquants Viser et faire tomber les plots avec le ballon. Les joueurs de cette équipe peuvent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tirer sur les cibles (avec ou sans rebond) - Passer le ballon à un partenaire mieux placé autour du terrain pour déborder le défenseur. <p>Ne pas pénétrer à l'intérieur du grand cercle pour tirer.</p> <p>Pour le défenseur Renvoyer (ou bloquer) le ballon avec les mains, les pieds, les jambes, le corps pour protéger les plots. Se déplacer rapidement pour se positionner en opposition au tireur. Ne pas pénétrer à l'intérieur du petit cercle (le château) pour défendre. Ne pas sortir à l'extérieur du grand cercle pour défendre.</p> <p><u>Critères de réussite</u></p> <p>Faire tomber les 4 quilles avant la fin du temps de jeu (2 mn) ou en faire tomber le plus possible</p>	 <p><u>Arbitrage</u> Les élèves arbitres jugent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les sorties des joueurs (un tireur qui pénètre dans l'espace de jeu pour tirer voit son tir refusé)
<u>Variables</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Espace : agrandir ou réduire l'espace de jeu et/ou le château en fonction du but recherché (faciliter la tâche du joueur qui tire ou de celui qui défend) - Matériel : Mettre deux ballons - Matériel : Augmenter ou diminuer la taille des plots ou leur nombre - Matériel : Augmenter ou diminuer la stabilité des plots - Règle : Augmenter ou diminuer le nombre de défenseurs 	

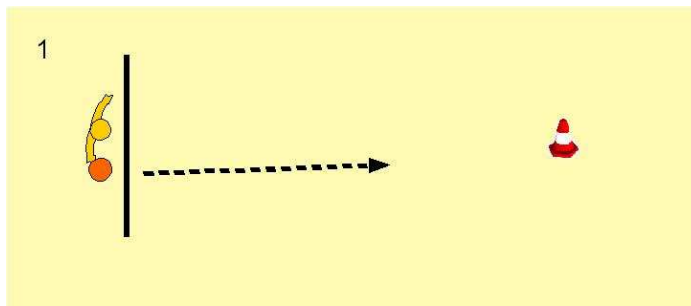
Situation	Ballon couloir	
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - Viser et tirer - Passer - Faire des choix stratégiques : tirer ou passer - Esquiver 	
Matériel	Un terrain rectangulaire de 20 à 30 m sur 15 à 20 m de large. Un ballon, foulards ou chasubles	
	<p><u>But</u></p> <p>Marquer un maximum de points en parcourant le couloir le plus rapidement possible sans se faire toucher par le ballon.</p> <p><u>Organisation</u></p> <p>2 équipes égales de 6 à 8 joueurs. 1 ou 2 arbitres La partie se joue en deux manches de temps égal. A la fin des 2 manches, on compare les points obtenus par chaque équipe (somme des points obtenus par chaque joueur de l'équipe)</p> <ul style="list-style-type: none"> - joueur touché à l'aller : 0 point - joueur touché seulement au retour : 1 point - joueur faisant l'aller-retour, dans le couloir, sans être touché : 3 points <p><u>Consignes</u></p> <p>Pour le coureur Depuis la ligne de départ, lancer le ballon dans l'aire de jeu (le ballon doit rebondir dans le terrain), puis partir en courant dans le couloir central. Contourner le fanion et revenir en courant dans le couloir. Les joueurs de cette équipe peuvent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir et esquiver <p>Remarque : Lors du lancer, si le ballon rebondit hors des limites, le lancer est à refaire. Lorsque le ballon s'immobilise dans le couloir, hors de portée des lanceurs, l'arbitre remet en jeu.</p> <p>Pour les tireurs Se déplacer rapidement pour récupérer le ballon. Se placer en position de receveur, de passeur ou de tireur. Toucher le coureur. Les joueurs de cette équipe peuvent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir sans ballon - Tirer sur l'adversaire - Passer le ballon à un partenaire mieux placé sur le terrain pour passer ou tirer. <p>Remarque : Les joueurs de cette équipe ne peuvent pas se déplacer balle à la main. Lorsqu'un joueur met la balle hors des limites, la balle est perdue pour ce passage.</p> <p><u>Critères de réussite</u></p> <p>Marquer plus de points que l'autre équipe</p>	 <p><u>Arbitrage</u> Les élèves arbitres jugent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les sorties des coureurs (couloir) - un ballon sorti du terrain - si le coureur est effectivement touché
Variables	<ul style="list-style-type: none"> - Espace : agrandir ou réduire l'espace de jeu (notamment le couloir) en fonction du but recherché (faciliter la tâche du joueur qui tire ou de celui qui défend) - Règle : A l'aller, le coureur doit courir dans le couloir. Au retour, il peut choisir de courir où il veut sur le terrain. Dans ce cas de figure, s'il n'est pas touché, il ne marque que 2 points. 	

Activités décrochées : Balle au prisonnier

Ces activités décrochées peuvent être proposées à certains élèves ou à toute la classe pour remédier aux difficultés observées lors de la situation de référence.

Leur simplicité permet de confier aux élèves, en autonomie, leur installation et leur déroulement.

1- Tirer sur une cible



But

Renverser le cône.

Organisation

Une cible (1 cône posé au sol ou sur une table, une cible tracée sur un mur) les élèves placés derrière une ligne à 4 m.

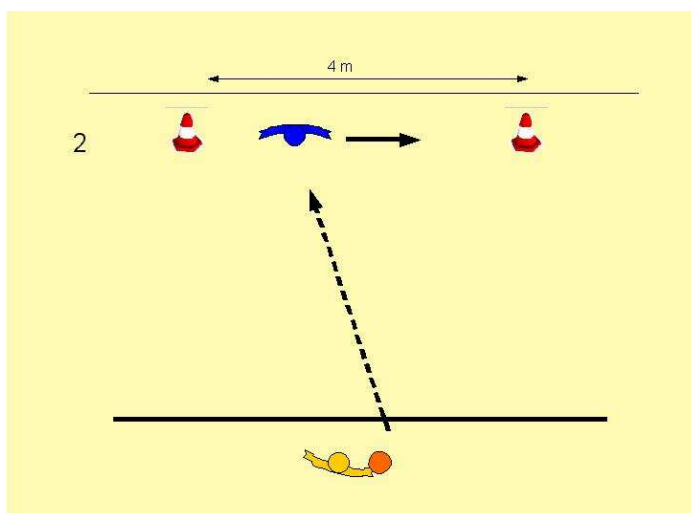
Consigne

Tirer 5 fois de suite.
Compter les réussites.

Variables

La taille de la cible.
L'éloignement de la cible.

2- Tirer sur une cible mobile



But

Pour le tireur : toucher son adversaire
Pour le défenseur : esquiver pour ne pas se faire toucher

Organisation

Un espace délimité par deux cônes devant un mur.
Un ballon mou.
Un tireur, un défenseur.

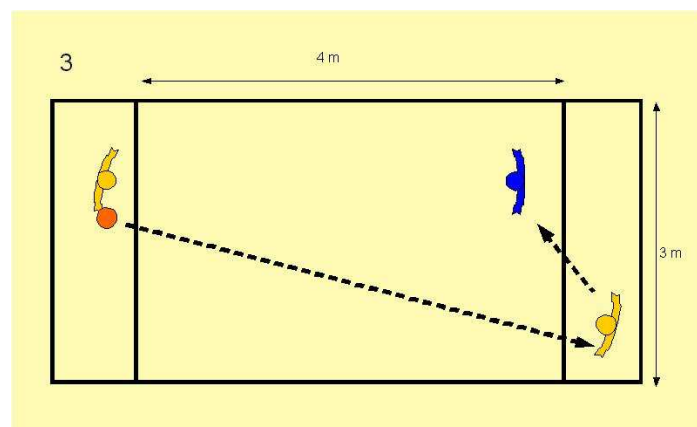
Consigne

Tirer 5 fois de suite.
Alterner les rôles après 5 tirs.
Compter les réussites.

Variables

L'écartement des cônes.
L'éloignement de la ligne.

3- Seul contre deux



But

Pour les tireurs : toucher le défenseur.
Pour le défenseur : esquiver pour ne pas se faire toucher

Organisation

Un espace délimité.
Deux attaquants, un défenseur.

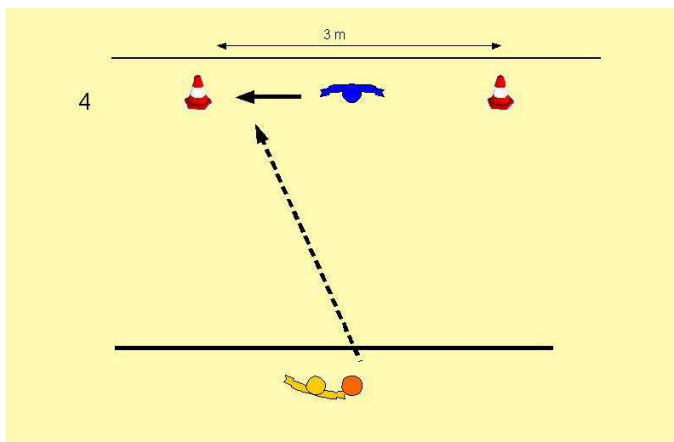
Consigne

Jouer pendant 3 minutes.
Alterner les rôles après 3 minutes.
Compter les réussites.

Variable

La taille de l'espace de jeu.

4- Bloquer un tir



But

Pour le tireur : toucher le mur derrière le défenseur
Pour le défenseur : intercepter, bloquer.

Organisation

Un espace délimité par deux cônes devant un mur sur lequel a été tracé un rectangle de 3m X 1m à 1 m du sol.

Un but de hand-ball et un élastique tendu à mi hauteur peuvent être utilisés.

Un tireur, un défenseur.

Consigne

Tirer 5 fois de suite.

Alterner les rôles après 5 tirs.

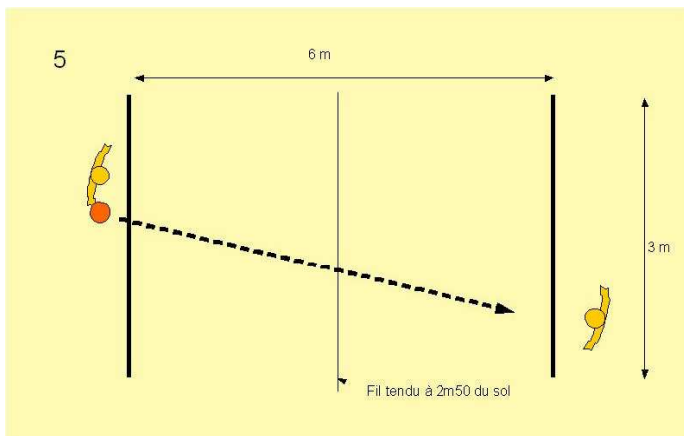
Compter les réussites.

Variables

La taille de la « fenêtre ».

L'éloignement de la ligne.

5- Passer réceptionner



But

Se faire un maximum de passes en cloche ou directes sans que le ballon ne tombe à terre.

Organisation

Un espace délimité et un fil ou élastique tendu à 2m ou 2 m 50 du sol.

Deux passeurs.

Consigne

Se faire un maximum de passes au-dessus du fil ou sous le fil (ou en alternant).

Compter le nombre de passes consécutives.

Variables

La hauteur du fil.

L'éloignement des lignes.

Module 2 Le double drapeau

Compétence spécifique

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

Ce que l'élève apprend

Connaissances

- Connaître les règles
- Identifier et tenir un rôle (attaquant/défenseur).

Capacités

- Déterminer des stratégies individuelles

Attaquant

- Prendre un itinéraire pour ne pas rencontrer de défenseurs
- Provoquer les défenseurs pour feinter et les éviter
- Provoquer les défenseurs pour les prendre de vitesse
- Délivrer les partenaires prisonniers

Défenseur

- Poursuivre un attaquant en particulier
- Se placer de façon à gêner la progression des attaquants
- Se placer pour empêcher la délivrance des prisonniers

- Participer à l'élaboration et la mise en œuvre de stratégies collectives

Attaquants

- Se répartir rationnellement dans l'espace
- Provoquer un défenseur à plusieurs
- Déterminer l'ordre de passage en fonction des possibilités motrices de chacun des attaquants

Défenseurs

- Déterminer le nombre de joueurs attachés à chacun des rôles
- Poursuivre un attaquant à plusieurs
- Se répartir rationnellement dans l'espace

- Développer des conduites motrices

Attaquants

- Courir vite et éviter

Défenseurs

- Courir vite pour attraper

- Arbitrer

- Se placer près de l'action
- Regarder le(s) joueur(s) ou la zone à observer en particulier
- Valider les prises et/ou les délivrances
- Sanctionner les sorties du terrain
- Siffler suffisamment fort dans son sifflet

Attitudes

- Respecter les règles du jeu
- Respecter les décisions de l'arbitre sans les contester
- Accepter le résultat de la partie
- Accepter les stratégies collectives déterminées par son équipe

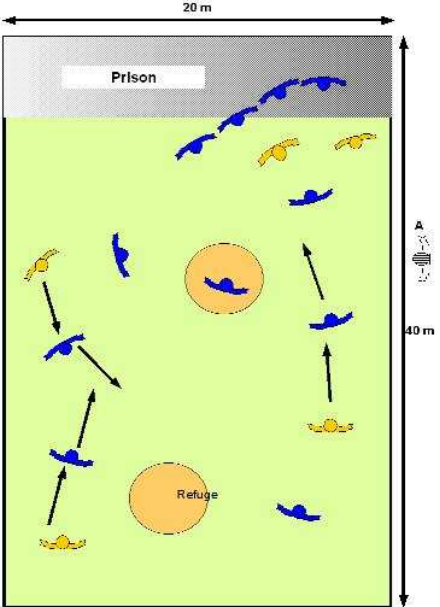
Le double drapeau : jeux et activités décrochées

L'enseignant mène le module en respectant la progressivité des jeux proposés :

Jeux		Réagir vite	Courir vite	Eviter	Poursuivre	Déterminer une stratégie individuelle	S'organiser collectivement
Le loup et les moutons	<i>loup</i>		xx		xx	x	xx
	<i>moutons</i>	x	xx	xx		xx	x
Gendarmes et voleurs	<i>gendarmes</i>		xx		xx	x	xx
	<i>voleurs</i>	x	xx	xx		xx	x
Poules, renards, vipères		x	xx	xx	xx	xx	xx
Drapeau simple	<i>attaquant</i>	x	xx	x		x	xx
	<i>défenseur</i>	x	xx		x	x	xx
Double drapeau	<i>attaquant</i>	x	xx	x		x	xxx
	<i>défenseur</i>	xx	xx		x	x	xx

Activités décrochées		Réagir vite	Courir vite	Eviter	Poursuivre	Déterminer une stratégie individuelle	S'organiser collectivement
Franchir la rivière	<i>Attaquants</i>		xx	xxx		x	xx
	<i>Défenseur</i>	xx	x		xx	xx	
La poursuite	<i>Attaquant</i>	xx	xx				
	<i>Défenseur</i>	xxx	xx		xxx		
Départ double drapeau	<i>Attaquant</i>		xx			xx	

Les activités décrochées sont proposées au fil du module en fonction des observations effectuées par l'enseignant.

Situation	Le loup et les moutons		S1
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer et s'opposer - Tenir différents rôles et élaborer des stratégies - Réagir vite - Courir pour fuir, poursuivre 		
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - Un espace de jeu bien délimité 20X40 (salle de jeux, gymnase, cour ou espace herbeux). - Une zone de délivrance (prison) suffisamment large - Des refuges et une prison matérialisés au sol (avec tracés ou plots, pastilles, cordes,...) 		
	<p><u>But</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Pour les loups</i> : attraper le plus possible de moutons en un temps donné. - <i>Pour les moutons</i> : éviter de se faire attraper, avec la possibilité d'utiliser les refuges. <p><u>Organisation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Classe entière : des loups (1/4 des élèves), des moutons (1/2 des élèves) et des observateurs et arbitres (1/4 des élèves) - Temps de jeu initial : 3 minutes ; répéter plusieurs fois la situation en changeant de rôles (loups, moutons, arbitres). Il est important de privilégier le temps d'action motrice. - Utilisation des refuges : Un seul mouton par refuge. Celui qui entre chasse l'autre. Un mouton ne peut retourner dans le refuge dont il vient de sortir. <p><u>Consignes</u></p> <p>Pour les loups :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre les moutons par 2 touches successives <p>Pour les moutons :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se rendre dans la prison quand on est pris - Pour délivrer les prisonniers, toucher un membre de la chaîne <p><u>Critères de réussite</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Attaquants (loups) : nombre de moutons pris - Défenseurs (moutons) : nombre de moutons non pris 		
	<p><u>Arbitrage</u></p> <p>Prévoir plusieurs arbitres pour la touche/prise et un autre pour la touche/délivrance</p> <p>Les élèves-arbitres jugent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la prise des moutons - la délivrance des prisonniers 		
Variables			
<ul style="list-style-type: none"> - Nombre de joueurs : le nombre de loups par rapport au nombre de moutons - Espace : le nombre et l'emplacement des refuges, la place de la prison (position centrale, dans un coin, sur le côté,...) - Temps : limité au départ ou arrêt du jeu à la prise de tous les moutons 			

Situation	Gendarmes et voleurs	S2
-----------	-----------------------------	----

Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer et s'opposer - Tenir différents rôles et élaborer des stratégies - Réagir vite - Courir pour fuir, poursuivre
-----------------	---

Matériel	Terrain de handball, 3 zones délimitées et beaucoup plus d'objets que de voleurs
----------	--

But

Gendarmes : éliminer les voleurs en les touchant
Voleurs : rapporter tous les objets dans leur camp

Organisation

Toute la classe partagée en 4 équipes équilibrées (1/2 voleurs, 1/4 gendarmes, 1/4 arbitres).
 2 camps (angles opposés) et une zone centrale pour objets à voler
 Fin du jeu si :
 - tous les objets sont rapportés
 - tous les voleurs sont pris
 - durée écoulée (5')
 - 2 sources d'objets

Consignes

- Pour les voleurs

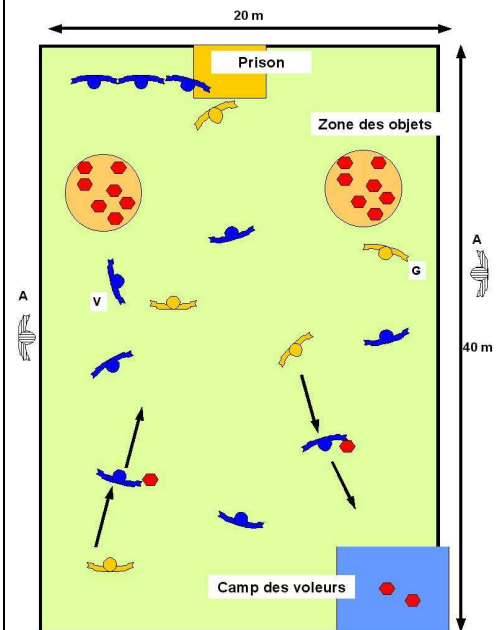
Rapporter les objets un par un dans leur camp.
 Un voleur touché avec un objet le rapporte au milieu et forme une chaîne qui commence dans la prison.
 Un voleur qui sort des limites du terrain est fait prisonnier.
 Les prisonniers sont libérés quand un membre de la chaîne est touché par un voleur porteur d'objets

- Pour les gendarmes

Toucher les voleurs uniquement s'ils sont porteurs d'un objet.

Critères de réussite

- Pour les gendarmes : faire prisonniers tous les voleurs.
 - Pour les voleurs : rapporter tous les objets dans leur camp.

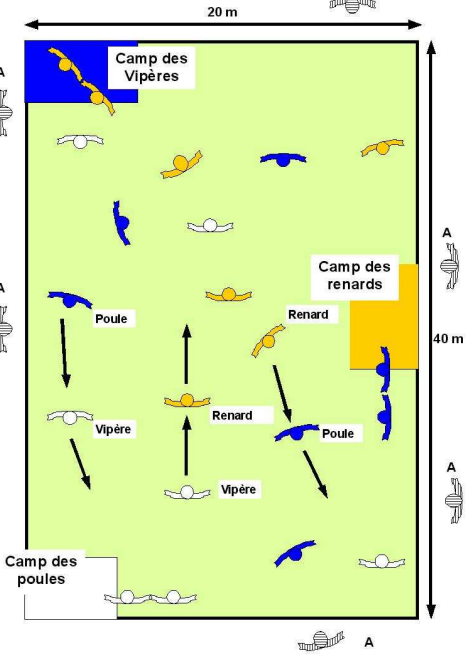


Arbitrage

Prévoir plusieurs arbitres pour la touche/prise et un autre pour la touche/délivrance et sortie de l'espace de jeu

Les élèves-arbitres jugent :
 - la prise des voleurs
 - la délivrance des prisonniers

Variables	<ul style="list-style-type: none"> - Espace : augmenter la dimension du terrain, installer des zones de refuge - Espace : augmenter la dimension du camp des voleurs - Nombre : augmenter le nombre de voleurs ou de gendarmes pour organiser des stratégies collectives - Matériel : augmenter le nombre d'objets, leur taille - Règle : tous les voleurs, même sans objet peuvent être pris. - Règle : les prisonniers de la chaîne sont délivrés quand le dernier membre est touché
-----------	--

Situation	Poules Renards Vipères		S3
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborer une stratégie collective, en défense, en attaque - Anticiper sur l'action des autres équipes - Courir pour fuir et éviter, pour poursuivre - Prendre des risques 		
Matériel	Terrain de dimensions handball minimum 3 jeux de foulards ou de chasubles ; plots ou cônes pour délimiter 3 camps		
	<p><u>But</u></p> <p>Pour chaque joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - garder son foulard à l'arrière de la ceinture - saisir le foulard de l'adversaire <p>Pour chaque équipe : garder le plus grand nombre de joueurs</p> <p><u>Organisation</u></p> <p>La classe est partagée en 4 équipes (3 jouent, l'autre arbitre). Chaque équipe a prise sur une autre et se trouve vulnérable vis-à-vis de la troisième.</p> <p>Les renards prennent les poules qui prennent les vipères ces dernières ayant prise sur les renards.</p> <p>Chaque équipe est basée initialement dans son camp qui peut servir de refuge.</p> <p>Fin du jeu si :</p> <ul style="list-style-type: none"> - une équipe n'a plus de joueurs - durée écoulée (5') <p><u>Consignes</u></p> <p>Un joueur qui a pris un adversaire doit l'accompagner dans son camp et ne peut être touché durant le trajet.</p> <p>Les prisonniers font une chaîne à partir du camp de leurs ravisseurs. Ils sont délivrés lorsqu'un partenaire touche un membre de la chaîne.</p> <p>Le délivreur peut être touché à son tour, alors que les délivrés doivent rejoindre leur camp levant le bras avec le foulard, ce qui signifie qu'ils sont hors-jeu jusqu'à leur camp.</p> <p><u>Critères de réussite</u></p> <p>Avoir plus de joueurs non prisonniers que les autres équipes.</p> <p>Le jeu s'arrête si tous les joueurs d'une équipe ont été faits prisonniers.</p>		
<p><u>Arbitrage</u></p> <p>Prévoir plusieurs arbitres pour la touche/prise et un autre pour la touche/délivrance.</p> <p>Les élèves-arbitres jugent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la prise des adversaires - la délivrance des prisonniers - l'accompagnement du prisonnier - le retour du prisonnier dans son camp quand il est délivré 			
Variables	<ul style="list-style-type: none"> - Espace : augmenter la distance séparant les 3 camps - Espace : utiliser un espace naturel - Règle : imposer la prise par simple toucher (sans foulard attaché à la ceinture) 		

Situation	Le drapeau	S4
-----------	-------------------	-----------

Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - coopérer, mettre en place une stratégie collective - s'informer sur les paramètres du jeu (réagir vite) - courir vite - poursuivre / éviter
-----------------	--

Matériel	Des cônes ou plots pour délimiter l'aire de jeu, 1 drapeau (tige sur socle ou foulard), des chasubles (2 couleurs + 1 chasuble différente pour le « chien »).
----------	--

But

Pour les attaquants : ramener le drapeau dans leur camp sans se faire toucher.
 Pour les défenseurs : empêcher les attaquants de ramener le drapeau en les faisant prisonniers.

Organisation

La classe est partagée en 2 équipes : les défenseurs et les attaquants.
 Le jeu se déroule en 2 manches en inversant le rôle des deux équipes.
 Parmi les attaquants, un élève est le « chien » : il a droit de prise sur les défenseurs. Il est intouchable mais ne peut pas s'emparer du drapeau.
 Le drapeau est posé à 5 mètres du camp des défenseurs.
 Les défenseurs interdisent aux attaquants de s'emparer du drapeau ; pour cela, ils ont droit de prise sur tous les attaquants.

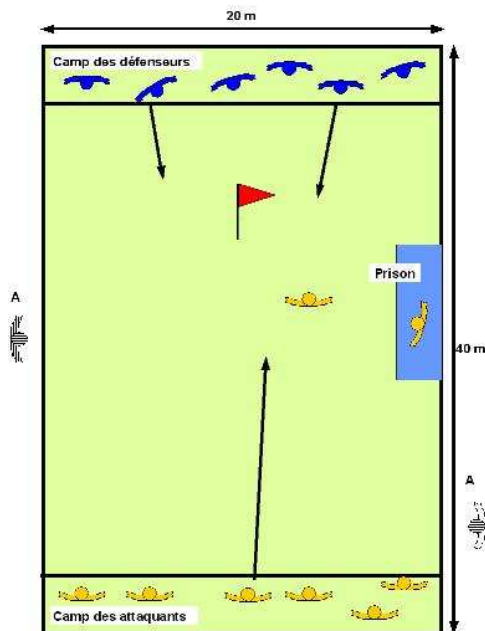
Consignes

Le jeu débute dès qu'un attaquant sort de son camp.
 Les attaquants doivent s'emparer du drapeau et le rapporter dans leur camp sans se faire prendre. Les attaquants peuvent se passer le drapeau.
 Les défenseurs doivent prendre les attaquants (sauf le chien).
 Le chien doit prendre les défenseurs qui sont alors éliminés jusqu'à la fin du coup.
 La prise se fait par 2 touches.
 Les attaquants pris vont en prison.

Si l'attaquant en possession du drapeau est touché, le jeu s'interrompt et le drapeau est posé à l'endroit de la prise.
 Les deux équipes regagnent leur camp.
 Le jeu reprend avec l'ensemble des joueurs.
 La manche se termine quand les attaquants ont ramené le drapeau dans leur camp.

Critères de réussite

Ramener le drapeau dans son camp en moins de coups que l'équipe adverse



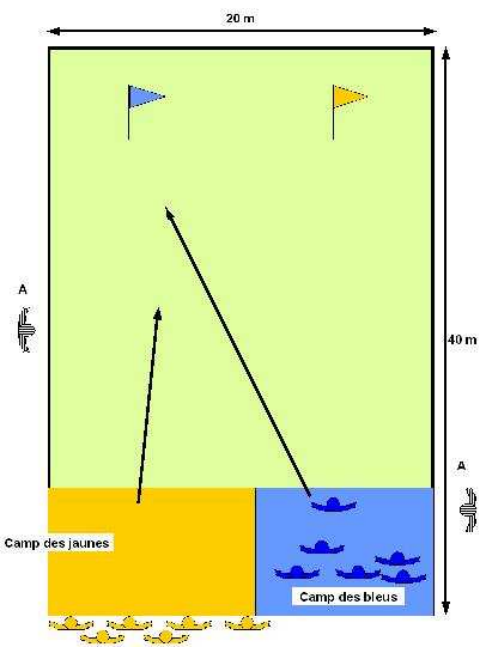
Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- les prises (les prises du chien et des défenseurs peuvent être jugées par des élèves différents)
- les sorties
- le nombre de coups

Variables

- **Espace** : allonger la distance entre le drapeau et les défenseurs.
- **Règle** : le porteur de drapeau peut le donner.
- **Règle** : ajouter un deuxième chien.

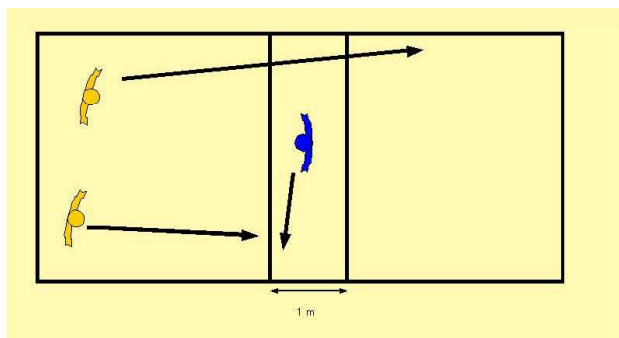
Situation	Le double drapeau		S5
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir vite - Courir vite pour fuir ou pour poursuivre, courir vite et éviter - Elaborer des stratégies individuelles ou collectives (attaque), collectives (défense) - Observer, s'informer, anticiper les actions de l'équipe adverse 		
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 2 drapeaux aux couleurs de chaque équipe, disposés dans la diagonale opposée à chaque camp (voir schéma) - Des chasubles de 2 couleurs pour différencier les équipes - Un grand espace, type terrain de handball ou plus. 		
	<p><u>But</u></p> <p>Ramener le drapeau de la couleur de son équipe dans son camp, avant l'équipe adverse.</p> <p><u>Organisation</u></p> <p>2 équipes de 8 à 15 joueurs. Chacune se trouve au départ dans son camp. Les 2 camps sont côte à côte sur un des côtés du terrain. Les 2 équipes sont alternativement en attaque et en défense.</p> <p>Les défenseurs sont placés sur la ligne de fond de leur camp (un pied posé sur cette ligne) qu'ils ne peuvent quitter qu'à la sortie de l'attaquant désigné.</p> <p><u>Consignes</u></p> <p>L'équipe qui attaque désigne « secrètement » le joueur qui devra ramener le drapeau. Ce joueur sort de son camp et tente d'y ramener son drapeau.</p> <p>Dès que l'attaquant désigné sort, les défenseurs ont le droit de sortir pour le toucher le plus tôt possible.</p> <p>Celui-ci s'immobilise alors à l'endroit de la prise pendant que les défenseurs regagnent leur camp.</p> <p>Ces derniers deviennent attaquants le coup suivant.</p> <p><u>Remarques</u></p> <p><i>Le départ « anticipé » (si il quitte sa ligne de fond) d'un défenseur entraîne sa non-participation à cette phase de défense.</i></p> <p><i>Les attaquants immobilisés ne peuvent défendre lors des phases de jeu suivantes.</i></p> <p><i>Un joueur attaquant peut délivrer, en les touchant, ses partenaires immobilisés qui deviennent alors attaquants.</i></p> <p><i>Les attaquants non désignés peuvent simuler des départs à condition de ne pas sortir de leur camp.</i></p> <p><i>Le drapeau peut passer de mains en mains d'attaquants.</i></p> <p><u>Critères de réussite</u></p> <p>Ramener son drapeau en moins de coups que l'équipe adverse.</p>		
	<p><u>Variables</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace : Modifier la longueur ou la largeur du terrain - Règle : Donner un numéro à chaque joueur et appeler celui d'un attaquant - Règle : Autoriser 2 attaquants par phase de jeu 		<p><u>Arbitrage</u></p> <p>Les élèves arbitres jugent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les prises - les sorties - les départs des défenseurs

Activités décrochées : Double drapeau

Ces activités décrochées peuvent être proposées à certains élèves ou à toute la classe pour remédier aux difficultés observées.

Leur simplicité permet de confier aux élèves, en autonomie, leur installation et leur déroulement.

1- Franchir la rivière



But

Traverser sans se faire prendre.

Organisation

Un couloir de jeu avec une zone centrale (la rivière) dans lequel se place le défenseur.

Consigne

Pour les attaquants : traverser un maximum de fois sans se faire toucher.

Pour le défenseur : toucher les attaquants lorsqu'ils passent dans la rivière.

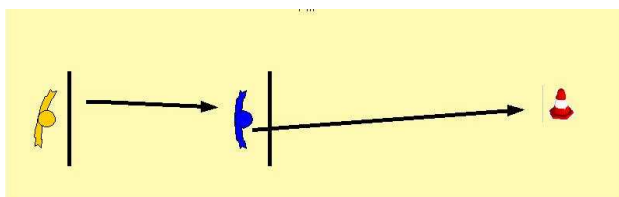
Le défenseur doit rester dans sa zone

Variables

La largeur du couloir.

Le nombre d'attaquants.

2- La poursuite



But

Pour l'attaquant : atteindre le cône sans se faire prendre.

Pour le défenseur : prendre l'attaquant avant qu'il ne touche le cône.

Organisation

Deux lignes distantes de 4 à 5 m.

L'attaquant est assis ou à genoux.

Consigne

Au signal l'attaquant se lève et court vers le cône. Le défenseur tente de le rattraper.

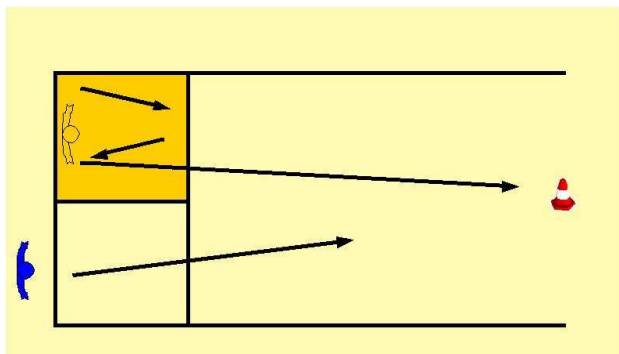
Variables

L'écartement des deux lignes.

L'éloignement du cône.

L'attaquant donne le signal de départ.

3- Départ double drapeau



But

Pour l'attaquant : atteindre le cône sans se faire prendre.

Pour le défenseur : prendre l'attaquant avant qu'il ne touche le cône.

Organisation

Une aire de jeu avec deux lignes (celle des attaquants / celle des défenseurs). Un cône placé à 20 ou 30 m.

Par deux.

Consigne

Le défenseur ne peut poursuivre l'attaquant QUE lorsque celui-ci sort de sa zone. L'attaquant peut feinter.

Variables

L'écartement des deux lignes.

L'éloignement du cône.

Deux attaquants (un seul sort).

