

FICHE – JEU – TITRE : esquive ballon

Objectifs :

Tirer - Esquiver
S'organiser dans l'espace par rapport à la position du ballon
Réagir vite

Niveau :

C1 / C2 / C3

Espace :

intérieur / extérieur
petit / moyen / grand
milieu naturel

Durée :

5 min

Intensité :

actif / très actif
calme / très calme

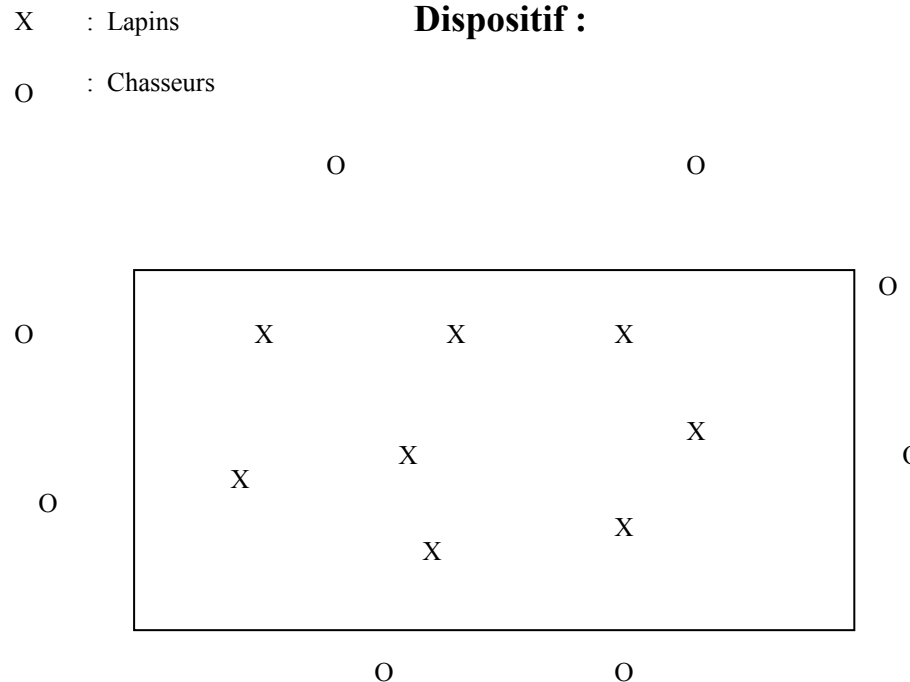
Matériel :

5-10 balles ou ballons (pour avoir une réserve)
plots pour délimiter le(s) terrain(s)

Famille :

Environnement fixe
Tâches individuelles
Tâches indiv. en gpe
Opposition collective
Coopération
Socialisation
Créativité
Stratégie
Adresse
Agilité, équilibre
Force
Vitesse
Endurance
Locomotion
complexe

Dispositif :



Opérations : déroulement – règles - variantes

Classe en 4 équipes : 2x2 groupes : lapins – chasseurs. (2 jeux en parallèle).
Le terrain est bien délimité.
1 ballon par équipe de chasseurs.
Deux possibilités :
- soit tout lapin touché par le ballon devient chasseur
- soit le chasseur marque 1 point à chaque lapin touché (temps limité).
Les enfants doivent rester dans leur camp.
Avoir une réserve de ballons pour avoir toujours un ballon en jeu, pour le dynamiser.

Variantes :

Lancer les balles avec une seule main (celle avec les enfants écrivent ou l'autre).
Faire varier le nombre de ballon pour augmenter les possibilités de tirs.
Varier la taille du terrain (augmenter pour rendre le lancer plus précis, diminuer pour augmenter le déplacement des lapins).
Possibilité de faire un concours entre les deux équipes jouant en parallèle : la gagnante est celle qui a touché le plus de lapins en un certain laps de temps.

Ressources mobilisées :

Informationnelles+++
Kinesthésiques
Energétiques +++
Affectives +
Sociales +++
Biomécaniques

But – critères de réussite :

Toucher tous les lapins
Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de lapins ou au coup de sifflet de l'arbitre.

FICHE – JEU – TITRE : balle au fond

Objectifs :

Lancer loin et fort dans les espaces libres
S'organiser collectivement

Niveau :

C1 / C2 / C3

Espace :

intérieur / extérieur
petit / moyen / grand
milieu naturel

Durée :

5 min

Intensité :

actif / très actif
calme / très calme

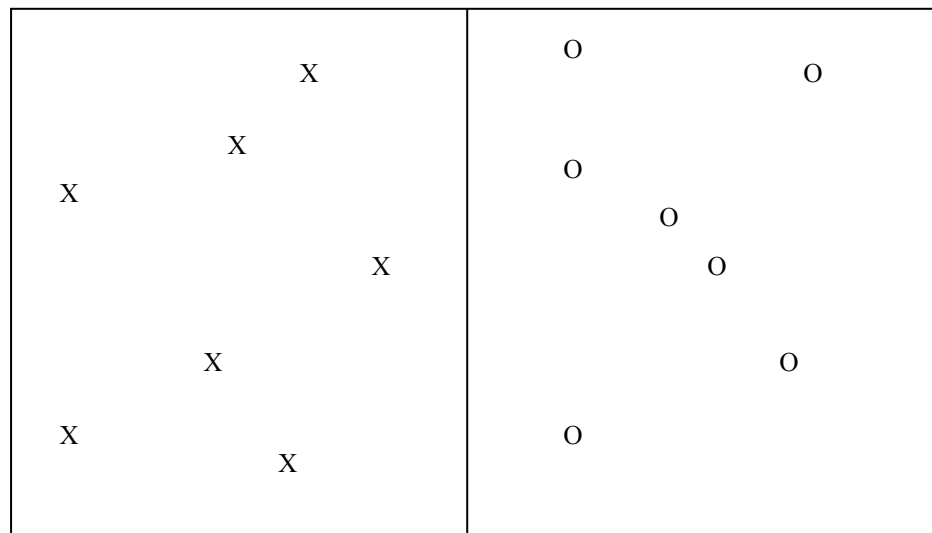
Matériel :

10 balles ou ballons
plots pour délimiter le terrain

Famille :

Environnement fixe
Tâches individuelles
Tâches indiv. en gpe
Opposition collective
Coopération
Socialisation
Créativité
Stratégie
Adresse
Agilité, équilibre
Force
Vitesse
Endurance
Locomotion
complexe

Dispositif :



Opérations : déroulement – règles - variantes

Classe en 4 équipes : 2 jouent et 2 regardent comment font les autres (mini-tournoi)
Chaque équipe est dans un camp avec au départ un nombre équivalent de ballons de chaque côté.

Les enfants doivent rester dans leur camp (interdit d'aller derrière la ligne de fond).
Ils doivent envoyer en les lançant à la main les balles de leur camp dans le camp adverse.
On peut lancer un ballon tant qu'il n'a pas franchi une ligne de fond.

Remarques :

6 matchs pour faire un tournoi : A/B – A/C – A/D – B/C – B/D – C/D

Variantes :

Lancer les balles avec une main ou le pied.
Faire varier le nombre de ballon pour favoriser une meilleure occupation de l'espace et une plus grande coopération (plus de passes)
Varier la taille des ballons pour favoriser le lancer ou le rattrapper.
Augmenter la longueur du terrain pour obliger à lancer loin.
Interdiction de se déplacer avec une balle

Ressources mobilisées :

Informationnelles+++
Kinesthésiques
Energétiques +++
Affectives ++
Sociales +++
Biomécaniques

But – critères de réussite :

Renvoyer les balles pour leur faire franchir la ligne de fond adverse (1 point par ballon).
L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.
Le jeu s'arrête quand le dernier ballon a franchi une ligne de fond (ou au sifflet de l'arbitre si c'est trop long)

FICHE – JEU – TITRE : La balle aux capitaines

Objectifs :

Lancer - Réceptionner
Se déplacer pour intercepter

Niveau :

C1 / C2 / C3

Espace :

intérieur / extérieur
petit / moyen / grand
milieu naturel

Durée :

5 min

Intensité :

actif / très actif
calme / très calme

Matériel :

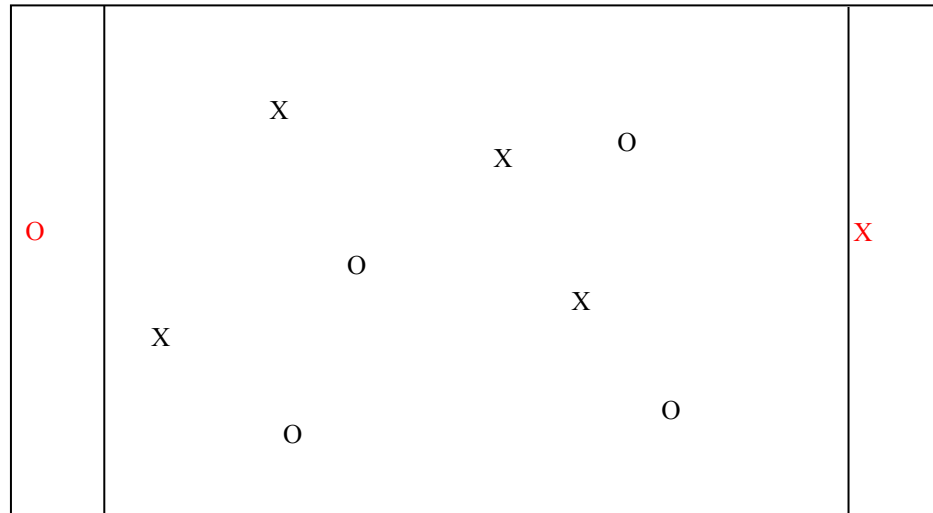
3 ballons
foulards / dossards
plots pour délimiter le(s) terrain(s)

Famille :

Environnement fixe
Tâches individuelles
Tâches indiv. en gpe
Opposition collective
Coopération
Socialisation
Créativité
Stratégie
Adresse
Agilité, équilibre
Force
Vitesse
Endurance
Locomotion complexe

Dispositif :

Capitaines en rouge



Opérations : déroulement – règles - variantes

Classe en 6 équipes : 3x2 groupes (3 jeux en parallèle).
Chaque groupe possède un ballon.
L'engagement se fait par un entre-deux.

Pas d'agression sur le porteur
Balle sortie = balle à l'adversaire
Si faute = balle à l'adversaire
Ne pas pénétrer dans la zone du capitaine.

Après un point l'engagement se fait au centre par l'équipe adverse.

Variantes :

Limiter à trois pas le déplacement du porteur de balles.
Limiter les déplacements du capitaine (le fixer dans un cerceau).

Ressources mobilisées :

Informationnelles+++
Kinesthésiques ++
Energétiques +++
Affectives +
Sociales ++
Biomécaniques +

But – critères de réussite :

Envoyer la balle à son capitaine.
Le jeu s'arrête au coup de sifflet de l'arbitre.
L'équipe victorieuse est celle qui a envoyé le plus de fois la balle à son capitaine.

FICHE – JEU – TITRE : les balles brûlantes

Niveau :

C1 / C2 / C3

Espace :

intérieur / extérieur
petit / moyen / grand
milieu naturel

Durée :

5 min

Intensité :

actif / très actif
calme / très calme

Objectifs :

Lancer dans les espaces libres
Renvoyer vite
S'organiser pour occuper l'espace

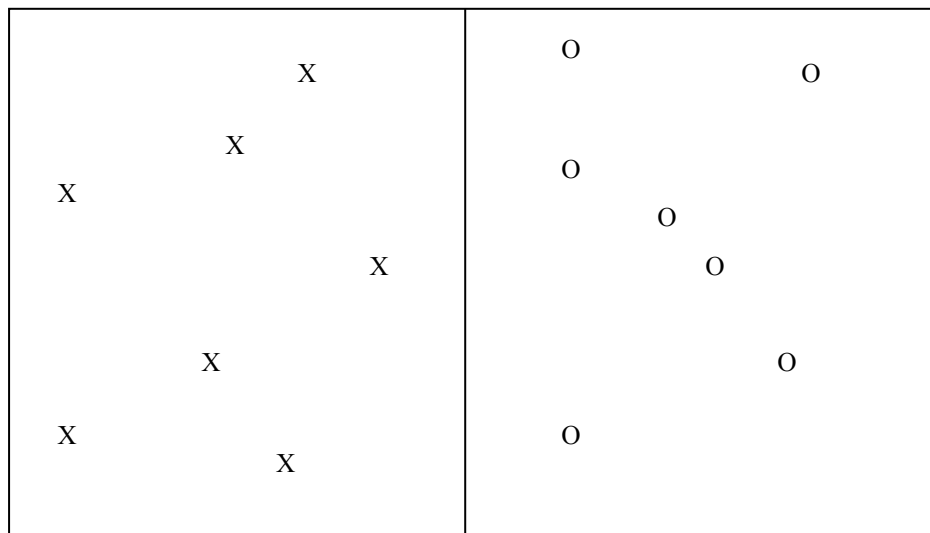
Matériel :

14 balles ou ballons au minimum
plots pour délimiter le terrain

Famille :

Environnement fixe
Tâches individuelles
Tâches indiv. en gpe
Opposition collective
Coopération
Socialisation
Créativité
Stratégie
Adresse
Agilité, équilibre
Force
Vitesse
Endurance
Locomotion
complexe

Dispositif :



Opérations : déroulement – règles - variantes

Classe en 4 équipes : 2 jouent et 2 regardent comment font les autres (mini-tournoi)
Chaque équipe est dans un camp avec au départ un nombre équivalent de ballons de chaque côté.

Les enfants doivent rester dans leur camp.
Ils doivent envoyer en les lançant à la main les balles de leur camp dans le camp adverse.

Remarques :

6 matchs pour faire un tournoi : A/B – A/C – A/D – B/C – B/D – C/D

Variantes :

Lancer les balles avec une seule main (celle avec les enfants écrivent ou l'autre), ou le pied.
Faire varier le nombre de ballon pour favoriser une meilleure occupation de l'espace et une plus grande coopération (plus de passes)
Varier la taille des ballons pour favoriser le lancer ou le rattrapper.
Augmenter la longueur du terrain pour obliger à lancer loin.
Interdiction de se déplacer avec une balle.

Ressources mobilisées :

Informationnelles+++
Kinesthésiques
Energétiques +++
Affectives +
Sociales +++
Biomécaniques

But – critères de réussite :

Avoir moins de ballons dans son camp que dans le camp adverse.
Le jeu s'arrête au coup de sifflet de l'arbitre.

FICHE – JEU – TITRE : le camp ruiné

Objectifs :

Bloquer, viser, intercepter, passer ou recevoir
Mettre en œuvre des stratégies collectives

Niveau :

C1 / C2 / C3

Espace :

intérieur / extérieur
petit / moyen / grand
milieu naturel

Durée :

10 min

Intensité :

actif / très actif
calme / très calme

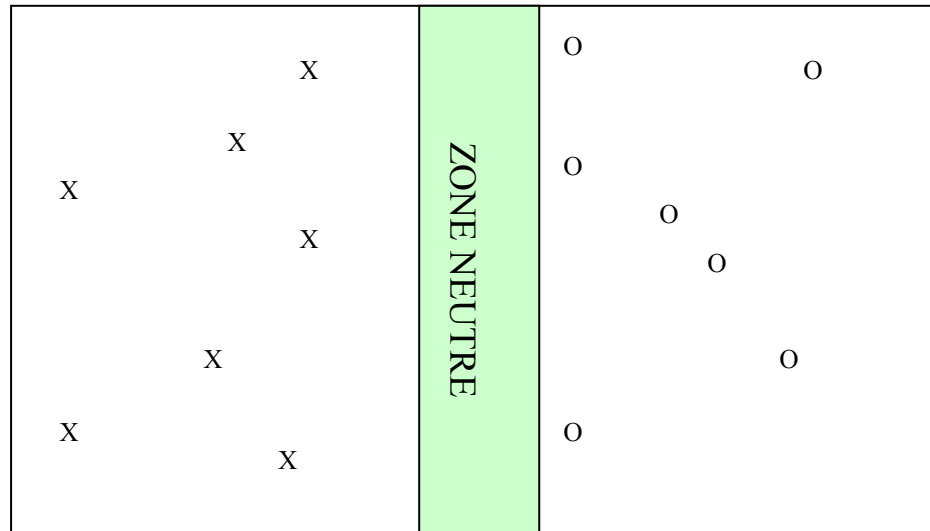
Matériel :

1 ballon type volley
plots pour délimiter le terrain
dossards

Famille :

Environnement fixe
Tâches individuelles
Tâches indiv. en gpe
Opposition collective
Coopération
Socialisation
Créativité
Stratégie
Adresse
Agilité, équilibre
Force
Vitesse
Endurance
Locomotion
complexe

Dispositif :



Opérations : déroulement – règles – variantes

Classe en 4 équipes de 6-7 : 2 jouent et 2 regardent comment font les autres (mini-tournoi)
Chaque équipe est dans son camp.
Pour passer dans le camp adverse, il faut bloquer le ballon de volée, venant soit de l'adversaire soit d'un partenaire déjà passé dans l'autre camp.
Quand la balle sort du terrain, elle revient à l'équipe adverse.

Remarques :

6 matchs pour faire un tournoi : A/B – A/C – A/D – B/C – B/D – C/D

Variantes :

Lancer les balles avec une seule main.
Diminuer le nombre d'enfants par équipe pour augmenter les échanges.
Varier la taille des ballons.
Modifier la taille du terrain pour aérer le jeu.
Placer un filet au milieu de la zone neutre pour laisser le temps aux enfants d'anticiper les trajectoires.
Interdiction de se déplacer avec une balle.

Ressources mobilisées :

Informationnelles+++
Kinesthésiques
Energétiques +++
Affectives ++
Sociales +++
Biomécaniques

But – critères de réussite :

Faire passer tous les joueurs de son équipe dans le camp adverse (ou avoir plus de joueurs que les autres dans un temps donné).
Le jeu se termine quand tous les joueurs d'une équipe est passé de l'autre côté ou quand l'arbitre siffle la fin.

FICHE – JEU – TITRE : Les cavaliers pressés

Objectifs :

Réagir à un signal
Courir vite

Niveau :

C1 / C2 / C3

Espace :

intérieur / extérieur
petit / moyen / grand
milieu naturel

Durée :

Une
dizaine
de
manche

Intensité :

actif / très actif
calme / très calme

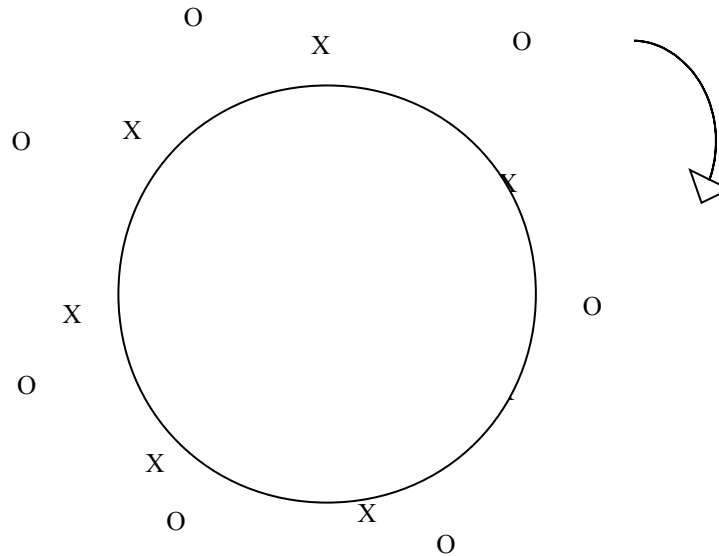
Matériel :

1 craie ou des plots pour délimiter un cercle

Famille :

Environnement fixe
Tâches individuelles
Tâches indiv. en gpe
Opposition collective
Coopération
Socialisation
Créativité
Stratégie
Adresse
Agilité, équilibre
Force
Vitesse
Endurance
Locomotion
complexe

Dispositif :



Cavaliers : x

Cheval : O

Opérations : déroulement – règles - variantes

Les enfants sont par couple sur le cercle qui symbolise le manège. L'un est cavalier, l'autre est le cheval (à quatre pattes).

Au signal, les cavaliers quittent leurs chevaux et effectuent un tour du cercle et retrouvent leurs places.

Les cavaliers doivent courir le plus vite possible autour du manège pour ne pas être le dernier à retrouver son cheval.

Ils doivent courir dans le sens convenu.

Le dernier arrivé s'assoit au milieu du manège avec son cheval.

Les enfants gardent le même rôle pendant 5 tours.

Variantes :

On peut faire varier le sens de rotation.

Le cheval peut aussi se tenir debout.

Les cavaliers peuvent avoir à saisir un objet lors de son déplacement.

Ressources mobilisées :

Informationnelles++
Kinesthésiques
Energétiques +++
Affectives ++
Sociales ++
Biomécaniques

But – critères de réussite :

Ne pas être le dernier cavalier à rejoindre son cheval.

FICHE – JEU – TITRE : Où sont les cerfs ?

Objectifs :

Courir et esquiver

Niveau :

C1 / C2 / C3

Espace :

intérieur / extérieur
petit / moyen / grand
milieu naturel

Durée :

10 min

Intensité :

actif / très actif
calme / très calme

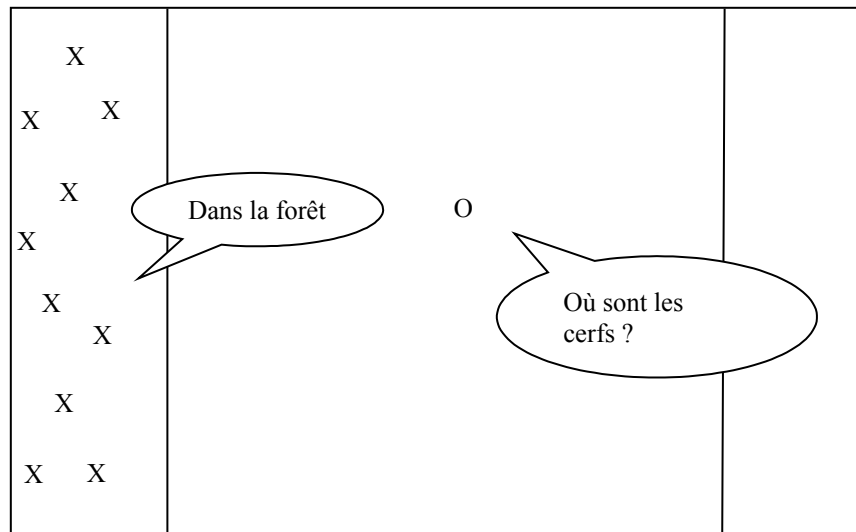
Matériel :

4 plots
chasubles

Famille :

Environnement fixe
Tâches individuelles
Tâches indiv. en gpe
Opposition collective
Coopération
Socialisation
Créativité
Stratégie
Adresse
Agilité, équilibre
Force
Vitesse
Endurance
Locomotion
complexe

Dispositif :



Opérations : déroulement – règles - variantes

Un élève-chasseur au centre de la clairière fait face aux cerfs qui se trouvent dans le bois.

Un dialogue s'établit entre le chasseur et les cerfs sous forme de questions :

- où sont les cerfs ?
- dans la forêt
- qu'est ce qu'ils y font ?
- ils y travaillent
- à quel métier ?
- au charpentier
- faut-il les tuer ?

Les cerfs se concertent pour répondre d'une seule voix « oui » ou « non ». Si la réponse est négative, le chasseur reprend la comptine. Si la réponse est positive, les cerfs quittent la forêt pour traverser la clairière et se réfugier de l'autre côté, d'où le jeu repartira.

Les cerfs doivent traverser la clairière sans se faire prendre par le chasseur.

Le chasseur doit toucher le plus de cerfs possibles avant qu'ils n'atteignent la forêt.

Les cerfs qui se font attraper ou qui sortent des limites deviennent des arbres.

Variantes :

Les cerfs attrapés deviennent chasseurs

Ressources mobilisées :

Informationnelles+++
Kinesthésiques
Energétiques +++
Affectives +++
Sociales +
Biomécaniques

But – critères de réussite :

Le jeu se termine lorsque tous les cerfs ont été capturés

FICHE – JEU – TITRE : Les cinq passes

Objectifs :

Lancer
Se déplacer pour intercepter

Niveau :

C1 / C2 / C3

Espace :

intérieur / extérieur
petit / moyen / grand
milieu naturel

Durée :

5 min

Intensité :

actif / très actif
calme / très calme

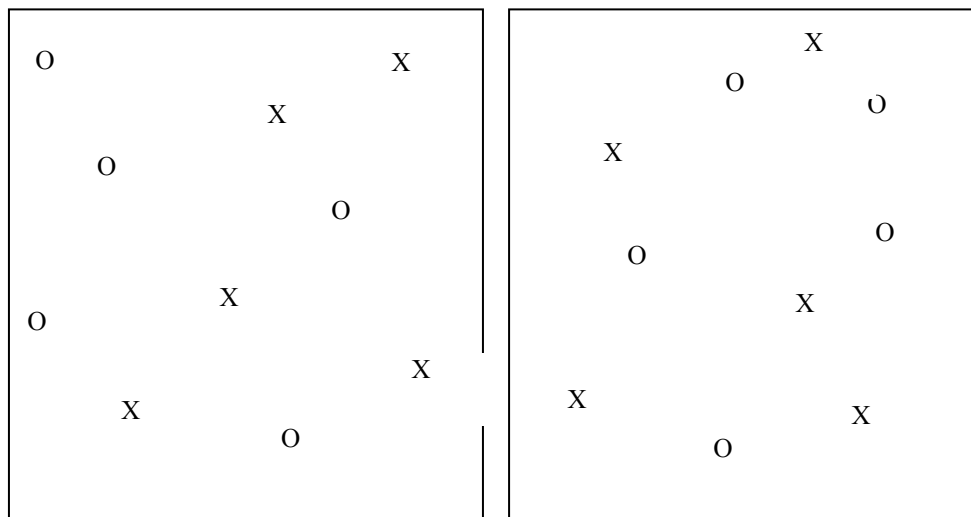
Matériel :

2 ballons
foulards / dossards
plots pour délimiter le(s) terrain(s)

Famille :

Environnement fixe
Tâches individuelles
Tâches indiv. en gpe
Opposition collective
Coopération
Socialisation
Créativité
Stratégie
Adresse
Agilité, équilibre
Force
Vitesse
Endurance
Locomotion
complexe

Dispositif :



Opérations : déroulement – règles - variantes

Classe en 4 équipes : 2x2 groupes (2 jeux en parallèle).
Chaque groupe possède un ballon

Variantes :

Lancer les balles avec une seule main (celle avec les enfants écrivent ou l'autre).
Faire varier le nombre de ballon pour augmenter les possibilités de tirs.
Varier la taille du terrain (augmenter pour rendre le lancer plus précis, diminuer pour augmenter le déplacement des lapins).
Possibilité de faire un concours entre les deux équipes jouant en parallèle : la gagnante est celle qui a touché le plus de lapins en un certain laps de temps.

Ressources mobilisées :

Informationnelles+++
Kinesthésiques
Energétiques +++
Affectives +
Sociales +++
Biomécaniques

But – critères de réussite :

Toucher tous les lapins
Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de lapins ou au coup de sifflet de l'arbitre.

FICHE – JEU – TITRE : Les contrebandiers

Objectifs :

Se déplacer rapidement en changeant de direction
S'organiser collectivement

Niveau :

C1 / C2 / C3

Espace :

intérieur / extérieur
petit / moyen / grand
milieu naturel

Durée :

2
manches
de 7 à
15 min

Intensité :

actif / très actif
calme / très calme

Matériel :

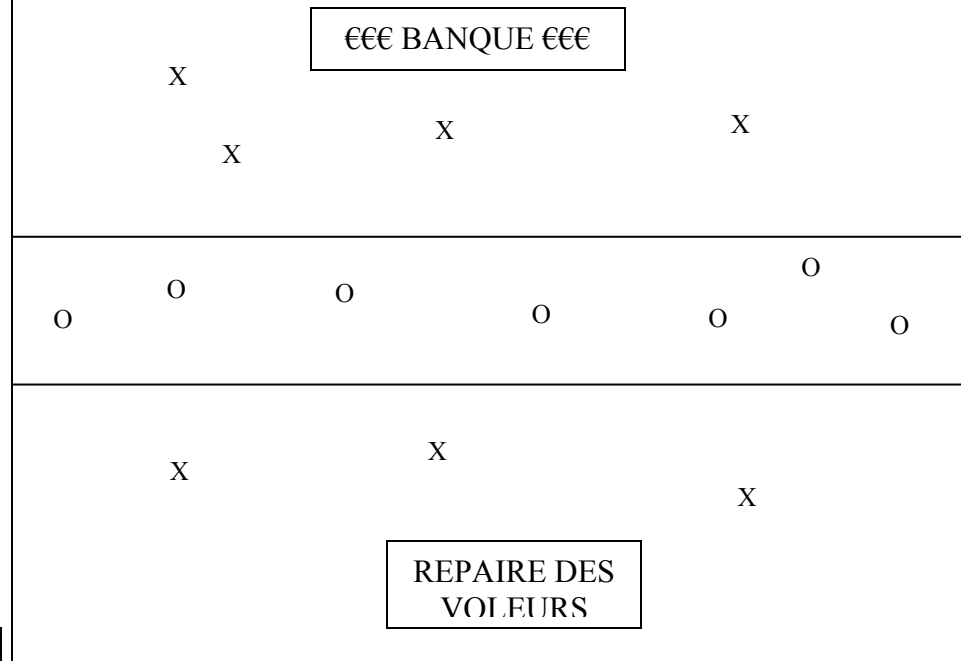
2 caisses
billets de banque, pièces
1 lot de plot

chasubles
chrono

Famille :

Environnement fixe
Tâches individuelles
Tâches indiv. en gpe
Opposition collective
Coopération
Socialisation
Créativité
Stratégie
Adresse
Agilité, équilibre
Force
Vitesse
Endurance
Locomotion
complexe

Dispositif :



Opérations : déroulement – règles - variantes

2 équipes distinguées par des chasubles
Raconter l'histoire des contrebandiers et des douaniers.

Contrebandiers :

Prendent une seule pièce ; la garder
Toutes les pièces ont la même valeur
Ils doivent franchir la barrière sans se faire toucher
Ils déposent leur pièce au repaire
Ils franchissent librement en sens inverse
Ils donnent leur pièce s'ils sont pris
Ils sont éliminés s'ils dépassent la limite extérieure

Douaniers :

Ils ne sortent jamais de la frontière (1 pied minimum dedans)
Il suffit de toucher
Ils récupèrent les pièces des touchés
Ils ne donnent pas de coups, de croche-pieds, pas de poussette

2 manches avec échanges des rôles à la mi-temps

Variantes :

On peut prendre plusieurs pièces à la fois
Les pièces n'ont pas la même valeur
Il faut ceinturer au lieu de toucher

Ressources mobilisées :

Informationnelles+++
Kinesthésiques
Énergétiques +++
Affectives +++
Sociales +++
Biomécaniques

But – critères de réussite :

Individuel :

Contrebandiers : franchir la barrière sans se faire toucher par un douanier et déposer le plus de billets possible

Douaniers : arrêter le plus possible de contrebandiers

Collectif : à la fin des 2 manches, posséder le plus gros trésor

FICHE – JEU – TITRE : Le drapeau

Objectifs :

Courir vite
Développer des stratégies collectives

Niveau :

C1 / C2 / C3

Espace :

intérieur / extérieur
petit / moyen / grand
milieu naturel

Durée :

10 min

Intensité :

actif / très actif
calme / très calme

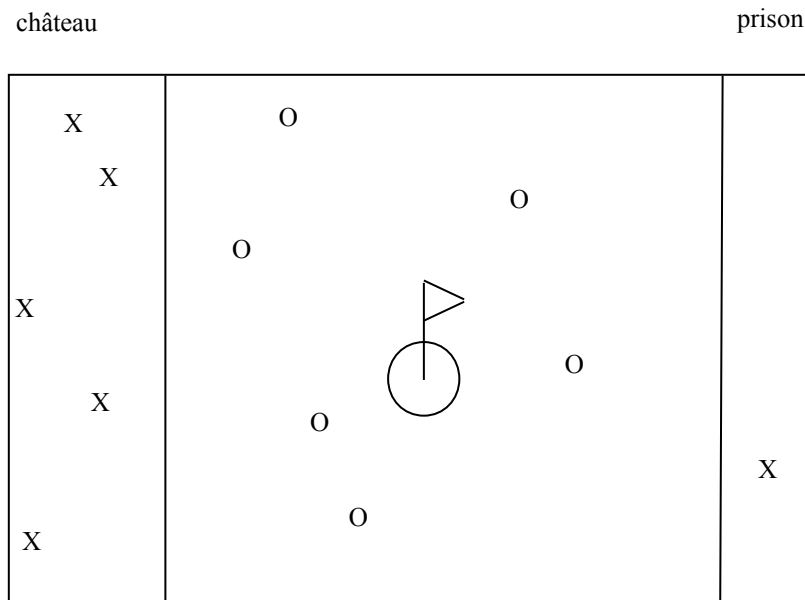
Matériel :

Fanion
Foulards

Famille :

Environnement fixe
Tâches individuelles
Tâches indiv. en gpe
Opposition collective
Coopération
Socialisation
Créativité
Stratégie
Adresse
Agilité, équilibre
Force
Vitesse
Endurance
Locomotion
complexe

Dispositif :



Opérations : déroulement – règles - variantes

Un fanion est installé dans un cercle de 2m de diamètre.
La classe est divisée en 2 équipes égales : les attaquants et les défenseurs.
Les attaquants sont au départ dans le château et les défenseurs dans l'air de jeu.
Tous les attaquants portent un foulard à leur ceinture.
Le cercle qui entoure le drapeau et le château est interdit aux défenseurs.
Les attaquants qui se sont fait prendre leur foulard se placent en prison.
L'équipe attaquante marque un point à chaque fois qu'elle ramène le fanion dans le château.
Au bout de 10 minutes, on change les rôles.

Variantes :

On peut envisager de donner une seconde chance aux attaquants prisonniers avec une banque de foulards. Un attaquant peut aller chercher un foulard dans cette banque et aller l'apporter à un prisonnier qui se retrouve libéré.

Ressources mobilisées :

Informationnelles+++
Kinesthésiques
Energétiques +++
Affectives +++
Sociales ++
Biomécaniques

But – critères de réussite :

Pour les attaquants, il faut attraper le fanion et le rapporter dans le château.
Pour les défenseurs, il faut neutraliser tous les attaquants.