

JEUX COLLECTIFS (1)

Tous les jeux collectifs (sauf Balle ovale), ont le même but : faire progresser collectivement un ballon vers un but pour marquer.

1/ Echauffement : Travail de manipulation du ballon (essentiel, c'est la principale difficulté rencontrée par les enfants : maîtrise du ballon).

Chacun avec un ballon. Peu importe le ballon.

Je lance et je rattrape à deux mains.

Je lance et je rattrape à deux mains, sans bouger les pieds.

Je lance et je rattrape à deux mains, bouger les pieds, en frappant des mains avant de le rattraper.

Je lance à une main et je rattrape à deux mains.

Je lance et je rattrape à une main.

Je lance à une main et je rattrape avec l'autre main.

Je lance à une main et je rattrape avec la même main.

Je lance vers le haut et vers l'arrière et je la rattrape avant qu'elle ne touche le sol.

Idem en faisant des lancers de plus en plus vers l'arrière (Obliger les enfants à se retourner, courir avant de rattraper le ballon).

1 ballon pour 2

Les joueurs sont côte à côte, le lanceur lance vers l'avant, le 2^{ème} court pour rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol.

Idem, sauf que le 2^{ème} se place de dos, à côté du lanceur. Le lanceur donne un signal sonore (« TOP ») lorsqu'il lance le ballon. Bien faire comprendre que le but est que le réceptionneur réussisse la tâche.

... Multiplier les exercices de manipulation de ballons différents (GRS, hand, basket, rugby) pour rendre les enfants très à l'aise avec le matériel.

Ce travail est essentiel en cycle 2.

Les jeux collectifs avec opposition entre 2 équipes ne peuvent être menés que en ayant dépassé ces difficultés là.

2/ Travail des passes

Se faire des passes en mouvement. (Peu d'intérêt de travailler en statique.)

Se faire des passes en trottinant (les pieds sont orientés dans la direction d'où je vais. C'est le haut du corps qui est orienté vers l'autre. Pas de pas chassés)

Habituer les enfants à demander la balle par une présentation des mains, lorsqu'il souhaite avoir le ballon.

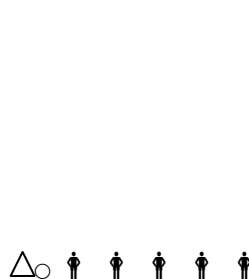
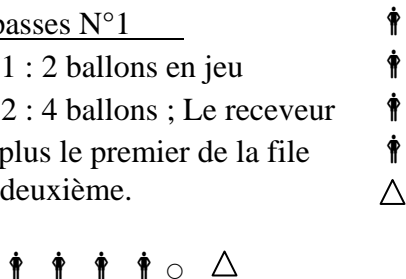
Jeu de passes N°1

Niveau 1 : 2 ballons en jeu

Niveau 2 : 4 ballons ; Le receveur

ne sera plus le premier de la file

mais le deuxième.



Consigne 1 : « Je lance la balle à Gauche, je vais à droite »

Consigne 2 : « Je lance la balle à Gauche, je vais tout droit »

Consigne 3 : « Je lance la balle à Droite, je vais à Gauche »

Intérêt du jeu : Il y a une tâche à effectuer après la passe. Idée du mouvement.

Jeu de passes N°2

2 cerceaux pour 3, distants de 20 m. 4 ballons dans un des deux cerceaux par équipe.

But : Déménager les ballons d'un cerceau dans un autre.

Consigne 1 : Poser les 4 ballons dans le cerceau en face.

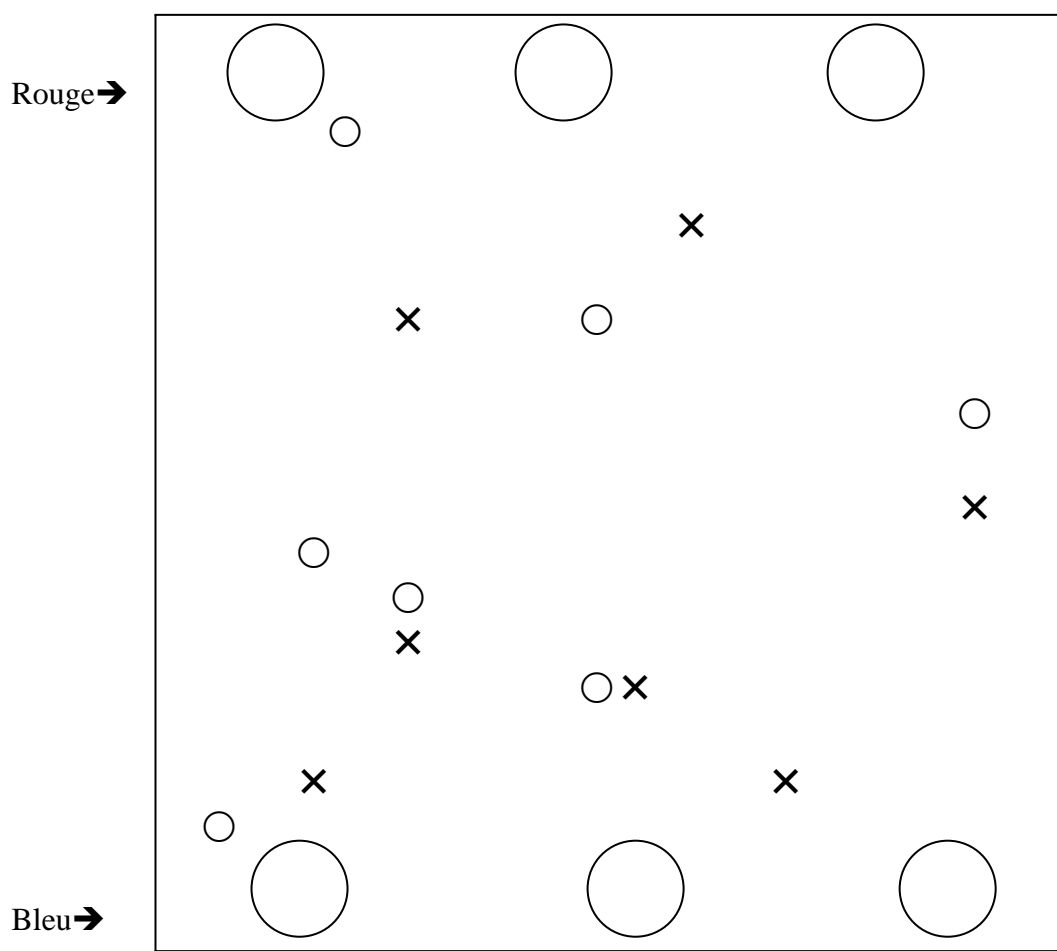
Consigne 2 : Poser les 4 ballons dans le cerceau en face, en faisant en sorte que tous pratique.

Consigne 3 : idem + => tous les joueurs doivent toucher un ballon.

Consigne 4 : idem + => 1 ballon ne quitte pas le cerceau de départ sans que le précédent ne soit arrivé dans l'autre cerceau

Consigne 5 : idem + => On ne se déplace pas avec le ballon dans les mains (organisation indispensable de l'équipe).

Consigne 6 : idem + => Le ballon ne doit pas toucher le sol entre les 2 cerceaux.



Les ○ contre les ×

Les × se font des passes pour marquer dans l'un des trois cerceaux rouges (marquer = poser). Les se font des passes pour marquer dans l'un des cerceaux bleus.

Auto-arbitrage

Principe attaque – défense

Evolution de la situation : multi ballon.

JEUX COLLECTIFS (2) L'ULTIMATE

Poids souhaité pour le frisbee (175 grs)

Jeu proche du basket dans la notion de pivot.

1/ **Echauffement : Travail de manipulation de l'engin**

Passer recevoir en revers (frisbee sur le côté, mouvement du bras qui s'arrête à l'endroit où l'on vise.
Le receveur place ses mains en position d'attraper le frisbee (mains ouvertes). Pas de déplacement avec le frisbee en main, seul le pied de pivot peut permettre d'orienter sa trajectoire.

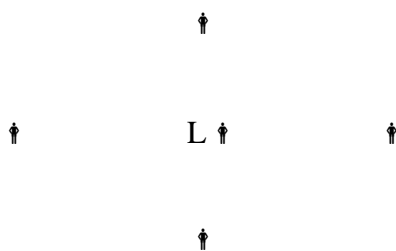
Passer recevoir en déplacement

Traverser la cour en se faisant des passes avec le frisbee, sans que le porteur ait le droit de courir avec l'objet.

2/ **Jeu : Jeu de passes**

1. *Echange en position statique*

5 joueurs. Un lanceur au centre, des receveurs disposés en cercle autour du lanceur.



Le lanceur lance le frisbee à un des receveurs. Il a le droit de pivoter (compas) sur son pied pivot pour orienter sa trajectoire.

Le receveur lui relance le frisbee ensuite.

2/ *Jeu de passes en déplacement vers l'avant*

2 cerceaux pour 3, distants de 30 mètres.

Les joueurs se font des passes, sous forme de relais, pour que le frisbee atteigne le deuxième cerceau sans qu'il ne touche le sol entre les 2 cerceaux.

3/ **Jeu de l'ultimate (Cycle 3)**

On ne peut pas se déplacer avec le frisbee

Celui qui possède le frisbee peut utiliser un pied de pivot et tourner autour.

Le frisbee ne peut pas être donné de la main à la main (il doit voler)

Le frisbee tombe au sol il est donné aux adversaires.

Jeu par équipe 5,6 en fonction du nombre de stagiaires qui pratiquent ; donc 3 équipes, 2 jouent, l'autre observe.

Défense individuelle (1 seul défenseur par joueur)

1 seul frisbee, donné à une des 2 équipes qui engage pour l'autre équipe.

Donner des consignes au fur et à mesure du déroulement du jeu.

JEUX COLLECTIFS (3)

Le double drapeau

Nombre de joueurs:	Pour ce jeu vous devez faire deux équipes égales.
Terrain:	On peut jouer dans une cour d'école ou dans un gymnase.
Matériel:	-4 cônes -2 drapeaux (un bleu et un rouge) attachés à 2 bâtons.
Durée:	Jusqu'au moment où le drapeau est attrapé.
But du jeu:	Chaque équipe possède son propre drapeau. Il faut le ramener dans son camp sans se faire toucher par les joueurs de l'autre équipe.
Déroulement:	Chaque équipe est dans son camp. Elle a un drapeau qu'elle doit aller chercher et rapporter dans son propre camp. La première équipe envoie un joueur chercher son drapeau (sortie d'attaque). Ce joueur est poursuivi par toute l'équipe adverse (sortie de défense). Si le joueur est touché, il reste immobile en attendant qu'un coéquipier le délivre à la prochaine sortie d'attaque. L'une après l'autre, les équipes changent de rôle. Le joueur qui ramène le premier, le drapeau dans son camp, fait gagner son équipe. Il est possible de passer le drapeau à ses équipiers. Lorsqu'on se fait toucher avec le drapeau dans les mains, on doit le poser par terre et s'immobiliser.

Voici un schéma pour mieux comprendre le jeu :

