

Thème

Compétence spécifique : S'affronter individuellement ou collectivement.

Séance 1

Objectifs :

- Faciliter le passage d'un comportement individuel à des actions solidaires.
- Découvrir les rôles différenciés (lanceurs/ramasseurs) et l'espace de jeu.

Mise en train (5 à 10 min.)

1 tour en trottinant pour s'échauffer.

Former des équipes de 5 joueurs : **passé à 5 avec une balle de tennis** (5 passes pour gagner).

Règle :

- On ne compte pas les passes à son pair, c'est-à-dire quand on renvoie la balle à celui qui vient de nous l'envoyer.
- L'équipe gagne un point lorsqu'elle a fait 5 passes sans perdre la balle, et la balle change d'équipe.
- Pas le droit de marcher, mais droit de se rééquilibrer avec un pied pivot.
- Le premier qui a le ballon compte à haute-voix les 5 passes, le décompte recommence dès que le ballon tombe par terre.

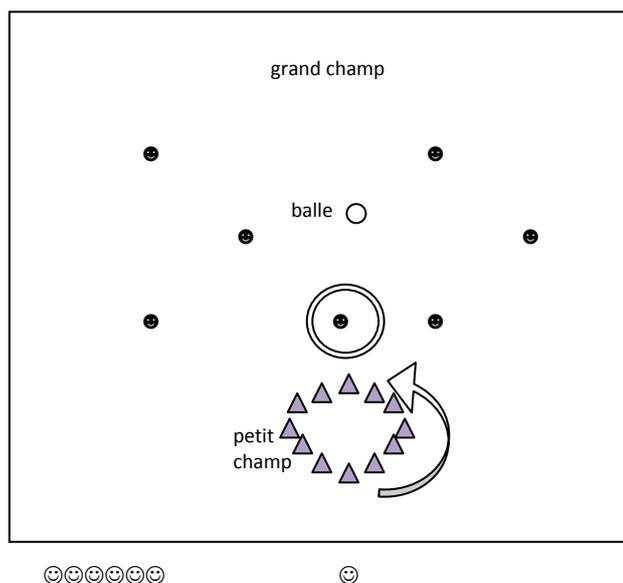
Partie principale (de 30 à 40 min.)

Lance et cours !

Organisation : 2 terrains de jeux, 2 équipes par terrain, 1 arbitre par terrain.

Matériel :

- 2 cerceaux (1 par terrain)
- 2 balles de tennis (1 par terrain)
- 20 plots plats (10 par terrain)



But du jeu:

Pour le lanceur, envoyer la balle dans le grand champ et s'élaner pour faire un maximum de tour du petit champ. Chaque tour complet réussi vaut 1 point.

Pour les ramasseurs, récupérer la balle et la ramener à la "base départ" le plus rapidement possible.

Critère de réussite:

Marquer plus de point que l'équipe adverse.

Déroulement du jeu, consigne :

Au signal de l'arbitre, le 1^{er} lanceur lance la balle dans le grand champ et s'élance autour du petit champ pour faire un maximum de tour.

Les récupérateurs, par un jeu de passes (aucun déplacement balle en main) font parvenir la balle au joueur piquet qui se trouve dans le cerceau et crie « j'ai » lorsqu'il est en possession de la balle.

La course du lanceur s'arrête quand la balle est ramenée au joueur piquet par les récupérateurs.

On annonce le nombre de points obtenus par le lanceur. (Ex : 3 tours = 3 points)

Puis c'est au tour du 2nd lanceur et ainsi de suite.

Quand tous les lanceurs sont passés, inverser les rôles : lanceurs/ramasseurs.

Variante : Les lanceurs forment une équipe placée en cercle à la place des plots. Une fois la balle de tennis lancée par le 1^{er} lanceur, celui-ci prend un ballon et fait une passe à son voisin de droite. On compte le nombre de tours effectués par le ballon.

Sécurité : les lanceurs attendent leur tour sur le côté du terrain

Retour au calme (5 min.)

Bilan de la séance

Mise en valeur des phases coopératives.

Thème

Compétence spécifique : S'affronter individuellement ou collectivement.

Séance 2

Objectifs :

- Faciliter le passage d'un comportement individuel à des actions solidaires.
- Découvrir les rôles différenciés (lanceurs/ramasseurs) et l'espace de jeu.

Mise en train (5 à 10 min.)

1 tour en trottinant pour s'échauffer.

Former 4 équipes : **Faire un maximum de tour en temps limité. (3 minutes)**

Règle :

- Les joueurs se placent en cercle.
- Au signal, les joueurs se font des passes en respectant le sens du cercle et compte le nombre de tours effectués par le ballon.
- Si la balle tombe au sol, elle revient au joueur qui vient de la lancer.
- Au signal de fin, chaque équipe annonce le nombre de tours effectués.

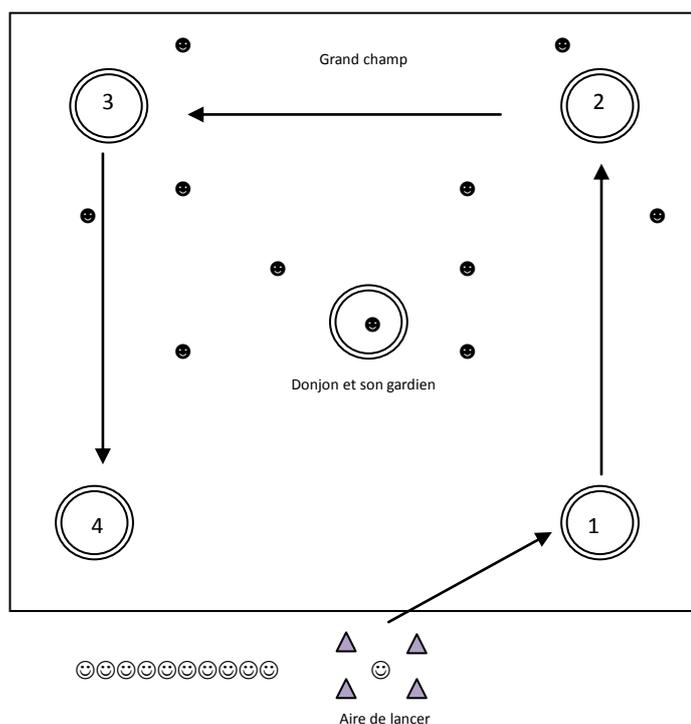
Partie principale (de 30 à 40 min.)

Le jeu du château

Organisation : 2 équipes

Matériel :

- 5 cerceaux
- 1 balle de tennis
- Plots plats pour délimiter aire de lancer.



But du jeu:

Pour le lanceur, envoyer la balle dans le grand champ et s'élancer pour passer dans les 4 tours avant que le gardien du donjon ne récupère la balle.

Le lanceur marque 1 point s'il arrive à la 4^{ème} tour.

Pour les ramasseurs, récupérer la balle et la ramener au gardien du château.

Critère de réussite:

Marquer plus de point que l'équipe adverse.

Déroulement du jeu, consigne :

Au signal de l'arbitre, le 1^{er} lanceur lance la balle dans le grand champ et s'élance pour traverser les tours du château et arriver dans la 4^{ème} tour où il doit crier « Stop ».

1 point si le lanceur fait un tour complet. (4^{ème} tour)

Les récupérateurs, par un jeu de passes (aucun déplacement balle en main) font parvenir la balle au gardien qui se trouve dans le donjon et crie « j'ai » lorsqu'il est en possession de la balle.

La course du lanceur s'arrête quand la balle est ramenée au gardien par les récupérateurs.

Puis c'est au tour du 2nd lanceur et ainsi de suite.

Quand tous les lanceurs sont passés, inverser les rôles : lanceurs/ramasseurs.

Variante : Les récupérateurs doivent faire au moins 3 passes avant de lancer la balle au gardien.

Sécurité : les lanceurs attendent leur tour sur le côté du terrain

Retour au calme (5 min.)

Bilan de la séance

Mise en valeur des phases coopératives.

Thème

Compétence spécifique : S'affronter individuellement ou collectivement.

Séance 3

Objectifs :

- Assumer des rôles différenciés.
- Elaborer des stratégies collectives pour faire circuler le ballon et tirer.

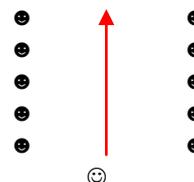
Mise en train (5 à 10 min.)

1 tour en trottinant pour s'échauffer.

Former 2 équipes : **Le tir au lièvre.**

Règle :

- Une équipe de chasseurs ☺, l'autre les lièvres ☹ (1 ballon par lièvre).
- Les lièvres partent à tour de rôle. Le 2^{ème} part quand le 1^{er} est parvenu au but.
- Les chasseurs doivent toucher les lièvres avec le ballon.
- 1 point par lièvres touchés.



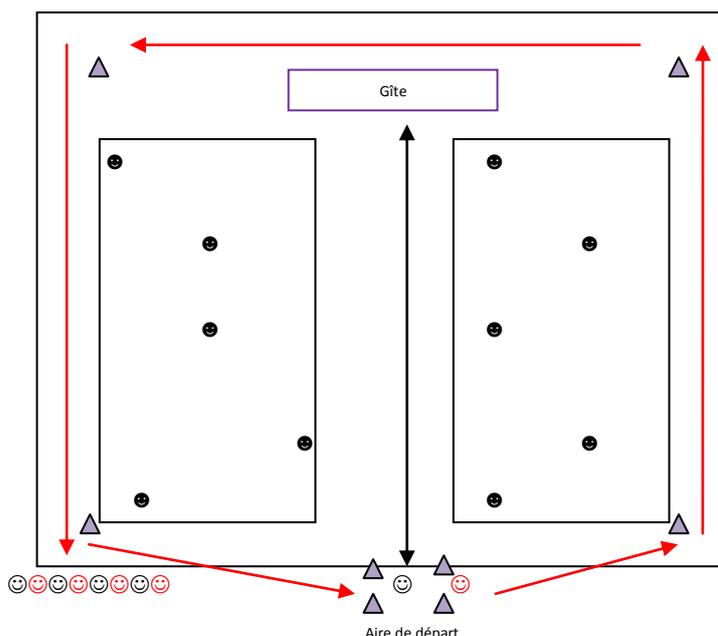
Partie principale (de 30 à 40 min.)

Le chasse-coureur

Organisation : 2 équipes

Matériel :

- 1 ballon
- Plots pour délimiter les terrains.



But du jeu:

- Pour le lanceur ☺, envoyer le ballon dans le carré de jeu et courir en passant derrière les plots sans se faire toucher.
- Pour le coureur ☺, traverser le couloir pour rejoindre le gîte sans se faire toucher.
- Pour les chasseurs ☹, récupérer le ballon et tirer sur le coureur.

Critère de réussite:

Marquer plus de point que l'équipe adverse.

Déroulement du jeu, consigne :

- Au signal de l'arbitre, le lanceur lance la balle dans le carré de jeu et fait le tour du terrain de jeu en passant derrière les plots en essayant de ne pas se faire toucher par le ballon.
- Au même moment, le coureur traverse le couloir jusqu'au gîte en évitant de se faire toucher par le ballon.
- Les chasseurs doivent récupérer le ballon pour tirer sur le coureur ou le lanceur. Les chasseurs peuvent autant de passes qu'il le souhaite.
- 1 point si le lanceur fait un tour complet et que le coureur parvient au gîte sans qu'aucun des deux ne se fasse toucher par le ballon.
- Pas de point si un chasseur a touché avec le ballon le lanceur ou le coureur.
- La course du lanceur ou du coureur s'arrête si l'un des deux est touché.
- Puis c'est au tour du 2nd lanceur et du 2nd coureur et ainsi de suite.
- Quand tous les lanceurs et coureurs sont passés, inverser les rôles : lanceurs/ramasseurs.

Variante : On ne peut tirer que sur le coureur, mais il doit faire des allers-retours jusqu'à ce que le lanceur soit arrivé.

Sécurité : les lanceurs et les coureurs attendent leur tour sur le côté du terrain

Retour au calme (5 min.)

Bilan de la séance

Mise en valeur des phases coopératives.

