

Socle commun : Palier 2 (fin de CM2) :

Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques

- respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives ;
- coopérer avec un ou plusieurs camarades.

Objectifs principaux :

- Maîtrise de l'alternative : progresser vite en direction de la cible ; changer de direction pour éviter l'adversaire
- Maîtriser les formes d'attraper/lancer.

Matériel :

- 1) 1 ballon ; terrain matérialisé au sol
- 2) 3 ballons ; chasubles si possible

Situation 1 : «Le béret-ballon»

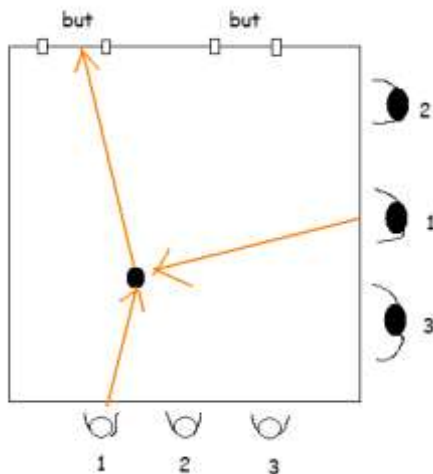
Matériel : 1 ballon et un terrain matérialisé au sol (à la craie) ou par des plots.

But du jeu : Marquer un point en passant dans une des deux portes.

Déroulement :

L'élève dont le numéro est appelé prend possession de la balle posée au sol et tente de franchir une des portes sans se faire toucher par l'adversaire portant le même numéro.

Variante possible : Modifier la position de la balle dans l'espace de jeu (excentrée) ; temps limité.



Situation 2 : «Le cercle infernal»

Matériel : 3 ballons ; des chasubles si possible ; terrain matérialisé au sol (à la craie ou par des plots).

But du jeu : Toucher un adversaire à l'aide d'une balle.

Déroulement :

Les joueurs ● tentent de toucher les joueurs ○ sans que ceux-ci puissent bloquer la balle. Ils ont la possibilité de reprendre les ballons qui roulent au sol, d'intercepter les passes de ○.

Les joueurs ○ tentent d'éviter les ballons ou de les bloquer. Dans ce cas, le joueur essaie de l'envoyer à un partenaire situé sur les côtés du terrain.

L'équipe gagnante est celle qui aura mis le moins de temps pour éliminer les adversaires du cercle, ou qui aura maintenu le plus de joueurs dans le cercle lorsque tous les ballons seront morts.

Variante : Toucher les joueurs du cercle avec un rebond préalable au sol.

