

1 LE BALLON PRISONNIER

NOUS DÉBUTERONS CETTE NOUVELLE SÉRIE CONSACRÉE AUX JEUX DE COUR PAR UN JEU TRADITIONNEL QUI, PAR SES VARIANTES, OFFRE DES POSSIBILITÉS TRÈS RICHES.

OBJECTIFS

→ Maîtrise du corps : esquivé.
→ Structuration espace-temps : perception de l'espace, occupation du terrain, tir sur un joueur en mouvement, apprécia-

tion des trajectoires.

→ Maîtrise de l'engin : tir, passe, réception.
→ Organisation de l'équipe (il n'y a pas d'opposition directe entre les joueurs).

MATÉRIEL

→ Un ballon.

EFFECTIF

→ 2 équipes de 6 à 12 joueurs.

SÉANCE 1

LE JEU

But du jeu

→ Le but du jeu consiste à faire « prisonnier » tous les joueurs de l'équipe adverse en les touchant à la volée avec le ballon (sauf la tête).

Déroulement

→ L'engagement est fait au centre du terrain par un entre-deux. Quand un joueur est touché, il devient « prisonnier ». Il emporte le ballon avec lui et va se placer au-delà du camp adverse où il devient l'aide de ses équipiers.

→ Quand une équipe a éliminé tous les joueurs de l'équipe adverse, elle a gagné.

Règles

→ Si le joueur visé bloque la balle, il n'est pas fait prisonnier. Si, étant touché, la balle est bloquée par un de ses partenaires avant qu'elle ne touche le sol, il n'est pas prisonnier non plus.

→ Un prisonnier se délivre en touchant un joueur adverse.

→ Quand un joueur met la balle en touche, l'équipe adverse récupère le ballon.

→ Quand un joueur sort de son camp en possession du ballon, son équipe perd le bénéfice du ballon.

Adaptation

→ On peut, au bout du temps convenu, décompter le nombre de prisonniers. L'équipe qui en a le moins a gagné.

Conseils pour la menée

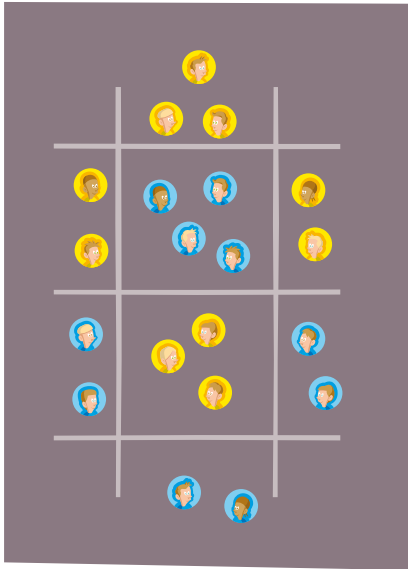
→ Bien préciser la règle pour éviter les litiges à propos des sorties de ballon.

→ Attention aux prisonniers cherchant exclusivement à se délivrer au détriment du jeu d'équipe, ou aux joueurs qui monopolisent le ballon.



VARIANTES

Variante 1



→ Les prisonniers se répartissent sur le pourtour du camp adverse : il n'y a plus alors de touche.

> *Avantages :*

- Meilleure circulation de la balle : passes, réceptions, shoots plus nombreux.
- Prisonniers mieux répartis, plus actifs.
- L'équipe adverse doit se réorganiser sans arrêt.

> *Inconvénients :*

- Une équipe peut garder la balle très longtemps.
- Le jeu étant plus rapide, il devient difficile à l'équipe qui n'a pas le ballon de bien s'organiser dans l'espace.

Variante 2

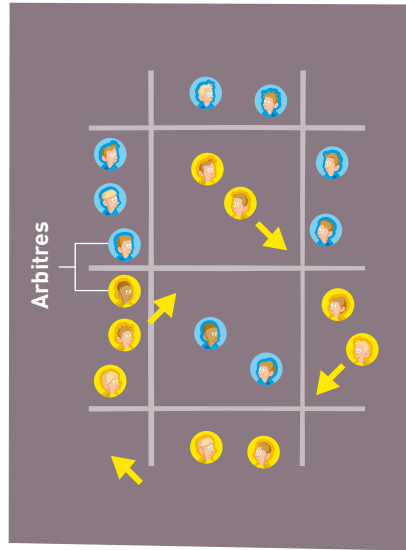
→ On garde les mêmes dispositions que précédemment, mais les prisonniers qui sont sur les côtés n'ont pas le droit de se délivrer : ils deviennent des passeurs. Cela permet aux équipes de mieux s'organiser, mais risque d'amener une spécialisation : shooteurs, passeurs.

> *Avantages :*

- Les prisonniers ne cherchent plus exclusivement à se délivrer et l'esprit d'équipe se développe.
- Meilleure organisation dans les équipes.

> *Inconvénient :* Risque de spécialisation (shooteurs, passeurs), que l'on peut éviter en intervertissant les rôles.

Variante 3



→ Dans ce cas de figure, on supprime les prisonniers :

> Dès le départ, les joueurs se placent autour du camp adverse.

> Tout le monde a le droit de shooter.

> Chaque joueur touché fait marquer un point. Nécessité de désigner des joueurs-arbitres.

> *Avantages :*

- Les joueurs ne pensent plus à se délivrer au détriment du jeu d'équipe.
- C'est aussi une initiation à l'arbitrage.

- On peut faire tourner les joueurs (l'adaptation est ainsi permanente).

- Davantage de shoots, de réceptions, de passes.

- Meilleure perception de l'espace.

> *Inconvénients :*

- Nécessité d'une grande rigueur dans l'arbitrage.
- Cette forme est un aboutissement des variantes précédentes.



JEUX SPORTIFS

→ Toutes ces fiches sont extraites du *Fichier Jeux sportifs* (collection « Viens jouer »), qui comprend :

- > un dossier pédagogique ;
- > 20 fiches de jeux sportifs ;
- > 5 fiches de sport.



→ Ce fichier peut être commandé à *La Classe* au tarif de 15,50 €.

2 LA PASSE À DIX

TRÈS RICHE EN POSSIBILITÉS,
« LA PASSE À DIX » PEUT ÊTRE
CONSIDÉRÉE COMME UN JEU
DE BASE POUR LA PRÉPARATION
À DE NOMBREUX JEUX SPORTIFS
OU SPORTS.

OBJECTIFS

→ Maîtrise du corps (adresse et coordination dynamique).
→ Structuration de l'espace (orientation, déplacements, démarquage).

→ Maîtrise de l'engin (passes).
→ Maîtrise d'opposition (marquage, démarquage)
→ Organisation de l'équipe.

MATÉRIEL

→ Un ballon (hand ou basket).
→ Foulards ou brassards.

EFFECTIF

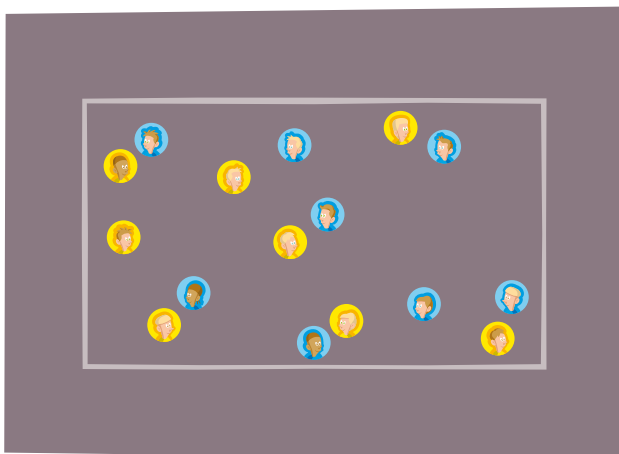
→ 2 équipes de 6 à 10 joueurs.

SÉANCE 2

LE JEU

Configuration du terrain

→ L'espace de jeu est aux dimensions d'un terrain de handball : 25-30 x 16-17 m.



But du jeu

→ Le but du jeu consiste, pour chaque équipe, à réaliser des séries ininterrompues de 10 passes.

Déroulement

→ L'engagement est fait au centre du terrain par un entre-deux. L'équipe qui récupère la balle commence sa série de 10 passes (le meneur doit toujours compter à haute voix).

→ Si un joueur de l'équipe adverse intercepte le ballon, il commence une série de passes pour son équipe.

→ L'équipe qui a réalisé 10 passes marque un point. Le ballon revient alors à l'équipe adverse.

Règles

Au départ

→ Le joueur ne doit pas :

- > faire plus de 3 pas avec le ballon ;
- > toucher un partenaire ou un adversaire ;
- > renvoyer le ballon à celui dont il l'a reçu.

En cours de jeu

→ Si une équipe envoie le ballon en touche, ce ballon revient à l'adversaire.



→ Si 2 joueurs adverses prennent en même temps le ballon, procéder à un entre-deux.

→ Si un joueur fait plus de trois pas avec le ballon, celui-ci est donné à l'équipe adverse.

→ Si un joueur fait perdre le ballon à son adversaire sur brutalité (bousculade, arrachage...), le ballon est restitué à la « victime » et le jeu reprend en tenant compte du nombre de passes faites auparavant.

→ Si un joueur renvoie la balle à celui qui vient de la lui passer, l'équipe la conserve mais le compte repart à zéro.

VARIANTES

Passe à cinq

→ Pour les plus jeunes, diminuer le nombre de passes, en conservant les mêmes règles de jeu.

Passe à dix orientée

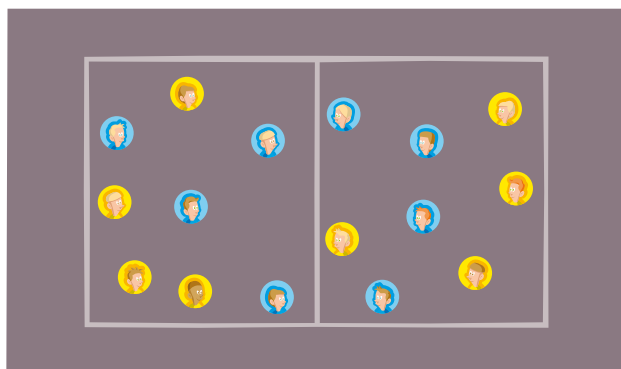
→ Conserver les mêmes règles de jeu, avec une contrainte supplémentaire : la dixième passe doit avoir un but précis (toucher un panneau de basket, passer à un joueur se trouvant dans un but de hand...).

→ Cette nouvelle règle amène l'équipe à orienter la progression de la balle vers un point donné (initiation au hand et au basket).

Passe à dix / 2 camps

→ Dans ce jeu, les équipes sont divisées en deux. Les joueurs de chaque équipe se placent sur une moitié de terrain dont ils ne peuvent pas sortir. Les 10 passes doivent se faire en utilisant les joueurs des deux camps.

→ Cette formule permet de mettre l'accent sur la répartition d'une équipe sur le terrain.



Passe à dix « immobile »

→ L'engagement se fait par un entre-deux. Dès qu'un joueur a le ballon, il s'immobilise. Tous les autres joueurs (ceux de son équipe et ceux de l'équipe adverse) essaient alors de se placer au mieux sur le terrain.

→ Au signal du meneur, tous les joueurs s'immobilisent. L'équipe qui a la balle essaie de faire sa série de 10 passes sans que le ballon soit intercepté par l'équipe adverse.

→ On peut aussi laisser 30 secondes aux équipes pour se placer. Puis le meneur lance la balle. L'équipe qui s'en saisit essaie alors de faire ses 10 passes.

Passe à dix au rebond

→ La balle doit toucher le sol entre deux partenaires (initiation à la passe du basket).

Passe à dix football

→ Les passes se font au pied.

3

LA BALLE AUX CAPITAINES

CE JEU PERMETTRA AUX ÉLÈVES D'ASSIMILER, TRÈS PROGRESSIVEMENT ET DE FAÇON LUDIQUE, LES RÈGLES DE BASE DU BASKET.

OBJECTIFS

→ Maîtrise du corps (vitesse, endurance).
→ Structuration de l'espace et du temps (orientation, déplacement, démarquage).
→ Maîtrise de l'engin (passes).

→ Maîtrise d'opposition (marquage, démarquage)
→ Organisation de l'équipe.

EFFECTIF

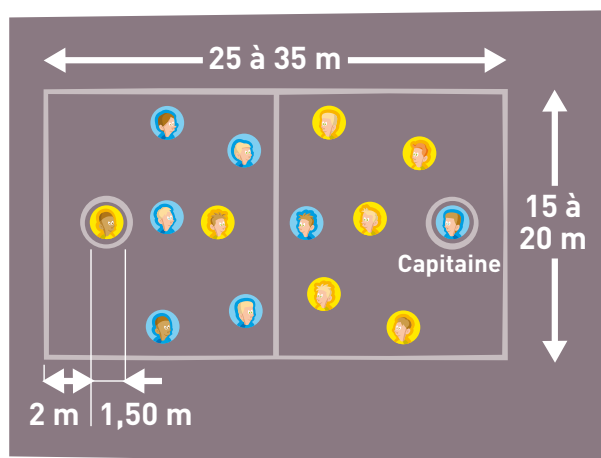
→ 2 équipes de 5 à 10 joueurs.

MATÉRIEL

→ Un ballon de type basket.

SÉANCE 3**LE JEU**

→ Ce jeu n'est autre qu'une variante du basket. Il se joue avec les mêmes règles, le panneau étant remplacé par un partenaire. Il permet de prendre conscience de l'importance du démarquage, du déplacement et de la structuration de l'équipe. Le meneur conduira les enfants en situation d'analyse pour faciliter cette prise de conscience.

Configuration du terrain**But du jeu**

→ Le but du jeu consiste, pour chaque équipe, à transmettre l'engin (à la volée) à son « joueur-but » (le capitaine placé dans le cercle du camp opposé).

Déroulement

→ Le jeu se déroule en 2 mi-temps de 10 à 15 min, séparées par un repos de 10 min.

→ Les capitaines étant en place dans leurs cercles respectifs, l'engagement se fait par un entre-deux au centre du terrain. Les autres joueurs sont répartis sur le terrain à plus de 3 m du point d'engagement. Le ballon progresse



ensuite par passes ou dribbles vers le but. Les adversaires peuvent empêcher la progression du ballon en interceptant ou en s'interposant sur la trajectoire des possesseurs du ballon (sans entrer en contact avec eux).

→ Après chaque but, l'engagement se fait à partir du centre par l'équipe qui a perdu le point.

Règles

→ Il est interdit de :

- > faire plus de 2 pas avec le ballon en main (marcher) ;
- > faire rebondir le ballon avec les deux mains ;
- > reprendre un dribble interrompu (reprise de dribble) ;
- > toucher un ballon avec les jambes ou les pieds ;
- > toucher un adversaire, lui arracher le ballon ;
- > garder le ballon sans dribbler plus de 3 secondes ;

> pour les capitaines : sortir du cercle ;

> pour les autres joueurs : y pénétrer.

→ Pour toutes ces fautes, le ballon est donné à l'adversaire pour remise en jeu à l'endroit de la faute. Les adversaires sont au moins à 3 m de la remise en jeu. Le ballon ne peut être directement envoyé au capitaine.

→ Lorsque le ballon franchit les limites du terrain, il est remis en jeu au point de sortie par l'équipe adverse.

→ Si le ballon est intercepté par un joueur qui pénètre dans le cercle, le but est accordé.

Remarque : Ces règles seront introduites très progressivement.

VARIANTES

→ Les variantes naîtront de l'introduction progressive des règles :

- > interdiction de dribbler pour favoriser la vision des partenaires ;
- > engagement à partir de la ligne de fond pour favoriser un jeu plus rapide.



4

LE BALLON ROI

À LA FRONTIÈRE DU BASKET ET DU HAND, LE JEU DU « BALLON-ROI » EST UN PROLONGEMENT DE LA « BALLE AUX CAPITAINES », ÉTUDIÉE DANS LA FICHE PRÉCÉDENTE.

OBJECTIFS

→ Maîtrise du corps (vitesse, endurance).
→ Structuration de l'espace et du temps (orientation, déplacement, démarquage).
→ Maîtrise de l'engin :

marquage, démarquage.
→ Organisation de l'équipe.

MATÉRIEL

→ Un ballon (type hand).

→ Dossards ou foulards pour distinguer les équipes.

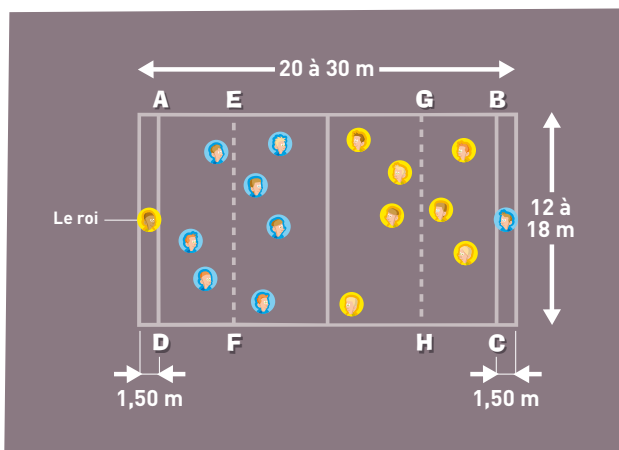
EFFECTIF

→ 2 équipes de 8 à 10 joueurs.

SÉANCE 4**LE JEU**

→ Ce jeu ressemble beaucoup à la balle aux capitaines (cf. fiche précédente). Cependant, la présence du but « mobile » tend à l'apparenter au hand-ball.

→ Le meneur peut intervenir sur l'évolution du jeu et mettre l'accent sur tel ou tel intérêt en modifiant certaines règles.

Configuration du terrain**But du jeu**

→ Le but du jeu consiste à transmettre le ballon à la volée à son joueur-but (« le roi ») qui essaie de toucher, à la volée, un joueur du camp adverse.

Déroulement

→ Les « rois » étant en place, l'engagement se fait par un entre-deux, au centre du terrain. Les autres joueurs sont dans leurs camps respectifs à 3 m au moins du centre.

→ Le ballon progresse ensuite par passes ou dribbles vers le roi. Si ce dernier touche un joueur de volée, il donne un point à son équipe. S'il touche deux joueurs par ricochet (sans que la balle touche le sol), il donne deux points à son équipe. La remise en jeu se fait au centre du terrain par l'équipe qui a perdu le point.



Règles

→ Le roi ne peut pas sortir de sa zone et les joueurs ne peuvent y pénétrer.

→ Les autres règles sont les mêmes que celles de la balle aux capitaines (cf. fiche précédente) : on les introduira progressivement.

Adaptation

→ La modification de certaines règles peut apporter une évolution très importante dans le jeu. Exemples :

> L'interdiction de faire une « passe en cloche » à son roi obligera les attaquants à pratiquer un jeu plus rapide et à trouver « le trou » dans la défense adverse.

> L'interdiction de faire la passe à son roi au-delà d'une certaine limite oblige les équipes à mieux organiser leur répartition sur le terrain. (Par exemple, l'équipe 0 doit franchir la ligne EF pour passer à son roi).

> Pour éviter que les équipes utilisent simplement une tactique défensive, on peut accorder un point pour chaque passe faite au roi (obligation pour celui-ci de tirer au bout de 2 passes), et 3 points si le roi touche un joueur adverse.

VARIANTES

→ Mêmes règles, mais les joueurs touchés par le roi sont éliminés. On peut, chaque fois que trois joueurs d'une équipe sont touchés, imposer un changement de roi et faire rentrer les joueurs éliminés.

→ Sur le même terrain : 2 équipes, 2 rois par équipe placés dans chacun des deux couloirs. Les règles sont identiques, les rois essayant de toucher les joueurs de l'équipe adverse. La présence d'un roi « ennemi » de part et d'autre du terrain amène une plus grande mobilité et oblige l'équipe à mieux s'organiser.

→ Sur le même terrain : 3 équipes, 2 rois par équipe, placés dans chacun des deux couloirs. Les règles sont les mêmes, mais l'apparition d'une troisième équipe



modifie le réseau de communications : il ne faut plus s'organiser seulement en fonction d'un adversaire mais de deux équipes adverses qui éventuellement peuvent s'unir contre une troisième.

5 PETITE THÈQUE

CE JEU OPPOSE UNE ÉQUIPE DE BATTEURS À UNE AUTRE DE TRIMEURS : LES PREMIERS SONT CHARGÉS DE LANCER LA BALLE, TANDIS QUE LES SECONDS DOIVENT LA RÉCUPÉRER.

OBJECTIFS

→ Maîtrise du corps : amélioration de gestes techniques (lancers, passes, tirs) et de facteurs fonctionnels (vitesse, détente, force, adresse).

→ Structuration espace-temps : occupation du terrain, situation, orientation, déplacements, appréciation de distances, trajectoires et vitesse.

MATÉRIEL

→ Un ballon type hand ou une grosse balle molle.
→ 4 quilles.

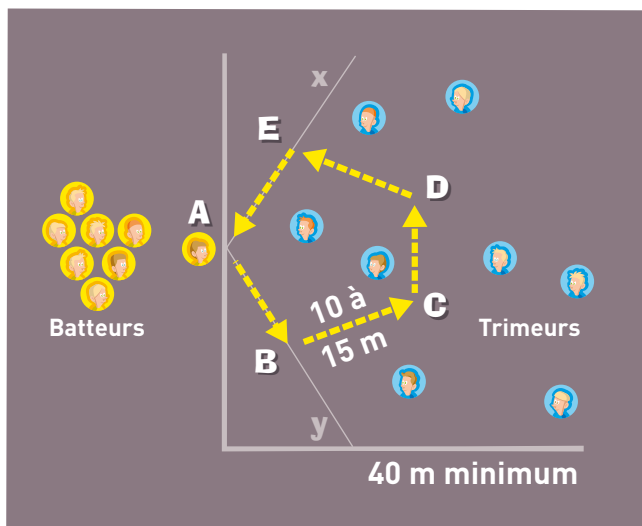
EFFECTIF

→ 2 équipes de 5 à 10 joueurs.

SÉANCE 5

LE JEU

Configuration du terrain



But du jeu

→ Chaque équipe essaie, alternativement, de marquer le plus grand nombre de points.

Déroulement

→ Les joueurs 🟡 sont en position de batteurs. À partir du point A, le premier joueur lance le ballon à l'intérieur de l'angle xAy et part aussitôt en courant autour du pentagone.

→ Les joueurs 🔵 (ou trimeurs) sont répartis sur le terrain. Dès que le batteur a lancé, les trimeurs s'emparent du ballon au plus vite et essaient de toucher le batteur dans sa course (à la volée, sauf à la tête). Un batteur sur le point d'être touché peut s'arrêter à l'une des bases en criant « Base ! ». Dans ce cas, dès que le batteur suivant a lancé, il peut repartir pour terminer son tour.

Règles

→ Les trimeurs ont la possibilité de se faire des passes. Ils ne peuvent pas faire plus de 3 pas avec le ballon.

→ Les batteurs, dans leur course, ne peuvent revenir en ar-



rière. Deux batteurs ne peuvent se doubler ou s'arrêter sur la même base (le premier parti est alors éliminé).

Décompte des points

→ Le batteur qui accomplit son tour en une seule fois, sans être touché sur le parcours, marque 3 points.

→ Le batteur touché en course ne marque pas de point.

→ Le batteur qui termine en effectuant un ou plusieurs arrêts marque un point.

→ Les points de chaque équipe sont totalisés à chaque manche.

Adaptation

→ Le jeu peut être adapté :
 > en faisant varier la distance entre deux bases en fonction de l'âge, de la balle, de la technique de lancer ;
 > en modifiant les règles pour insister sur un intérêt éducatif.

→ Par exemple : possibilité de lancer au pied, avec obligation d'envoyer le ballon au-delà du pentagone : cela amène les batteurs à lancer en force et les trimeurs à mieux s'organiser sur le terrain.

VARIANTE

→ Le toucher du batteur peut être remplacé par l'envoi de la balle dans le pentagone. Il est alors possible de permettre au batteur de revenir à la base précédente (étape facile pour les plus jeunes).

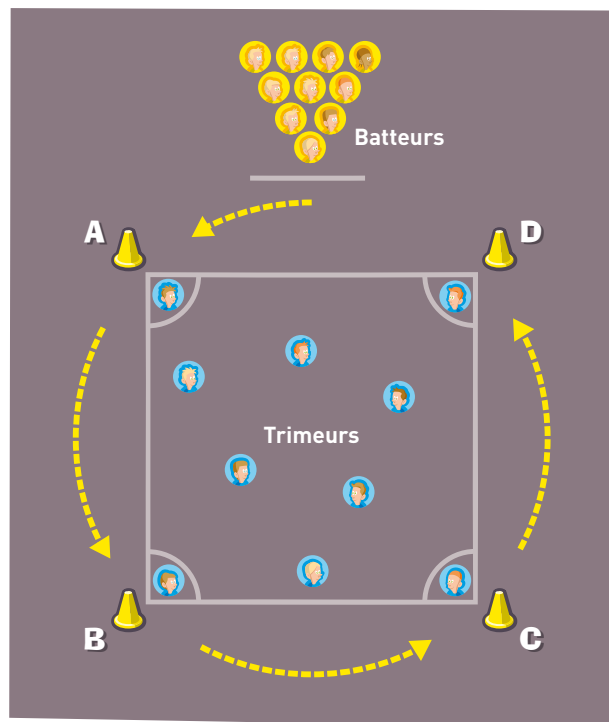
AUTRES VARIANTES

Le ballon anglais (ou ballon américain)

→ Après avoir lancé la balle, le batteur tourne autour de ses coéquipiers placés en colonne. Le meneur compte les tours.

→ Pendant ce temps, les trimeurs récupèrent la balle, forment une file et se passent la balle par-dessus la tête (ou entre les jambes) jusqu'au dernier qui crie « Stop », arrêtant ainsi le batteur.

→ Quand tous les batteurs sont passés, totaliser le nombre de tours et intervertir les rôles des équipes.



Ballons-quilles

→ Le batteur lance le ballon pour qu'il rebondisse à l'intérieur du carré. Puis il fait le tour de celui-ci en renversant de la main les quilles A, B, C et D.

→ Pendant ce temps, les trimeurs récupèrent le ballon et l'envoient obligatoirement en A. A l'envoie en B, qui l'envoie en C, qui l'envoie en D.

→ Le joueur D renverse la quille de la main dès qu'il tient le ballon de l'autre.

→ Le joueur qui renverse la quille D le premier marque 1 point pour son équipe.

Remarque : On peut convenir que le capitaine des batteurs passe le dernier. S'il marque le point, il permet à son équipe de jouer une nouvelle fois le rôle de batteur.

6 THÈQUE FOOTBALL

EN PLUS DES INTÉRÊTS ÉDUCATIFS CITÉS POUR LA PETITE THÈQUE, LA THÈQUE FOOTBALL PERMET D'ABOUTIR À L'AMÉLIORATION TECHNIQUE DE CE SPORT, TOUT EN RESTANT UN JEU.

OBJECTIFS

→ Maîtrise du corps : amélioration des gestes techniques (lancers, passes, tirs) et de facteurs fonctionnels (vitesse, détente, force, adresse).

→ Structuration espace-temps : occupation du terrain, situation, orientation, déplacements, appréciation de distances, trajectoires et vitesse.

MATÉRIEL

→ 2 ballons de football.

EFFECTIF

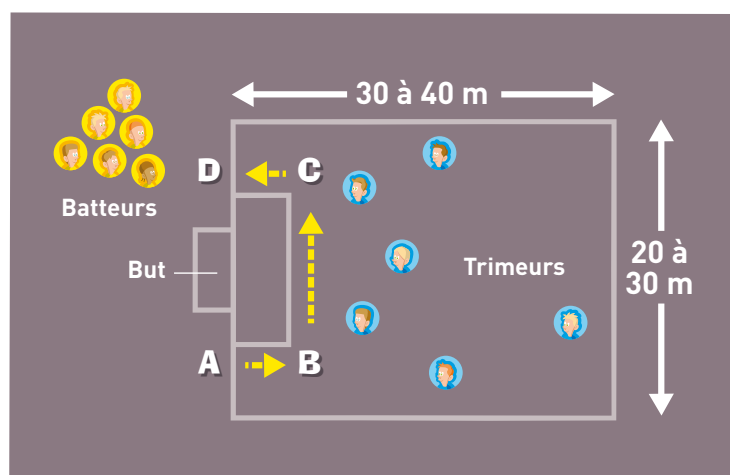
→ 2 équipes de 5 à 10 joueurs.

SÉANCE 6

LE JEU

Configuration du terrain

→ On jouera sur un terrain de football, ou tout autre terrain sur lequel on aura la possibilité de matérialiser des buts et une surface de réparation.



But du jeu

→ Chaque équipe essaie de marquer le plus grand nombre de points.

Déroulement

→ Les joueurs sont en position de batteurs. Le premier envoie en direction du terrain un premier ballon placé en D. Aussitôt, il se dirige en A où est posé un deuxième ballon, avec lequel il effectue, en dribblant au pied, le parcours A-B-C-D.

→ Pendant ce temps, l'équipe adverse (celle des trimeurs) récupère le ballon et, après avoir effectué au minimum trois passes, tire au but (non gardé), en restant à l'extérieur de la zone ABCD.

Règle

→ Interdiction pour les trimeurs de toucher la balle avec les mains et de se déplacer avec le ballon.

Décompte des points

→ Si le batteur arrive en D avant que le but ne soit marqué, son équipe marque un point.

→ Si les trimeurs marquent le but avant que le batteur ait fini son parcours, ils marquent un point.



Adaptations

→ Le point doit pouvoir être marqué aussi bien par les batteurs que par les trimeurs. Si ce n'est pas le cas, il faudra adapter le jeu :

> Pour les batteurs :

- en augmentant la longueur du trajet A-B-C-D ;
- en ajoutant des difficultés sur le trajet (obstacles/chicanes).

> Pour les trimeurs :

- en faisant varier le nombre de passes ;
- en limitant la zone de tir (au-delà des 18 m, par exemple) ;
- en diminuant la largeur des buts.

VARIANTES

En gardant la dominante football

→ Les batteurs sont en cercle à l'extérieur du terrain (l'engagement se fait alors du point de corner). Ils doivent faire un tour au ballon (en jouant au pied) avant que le but ne soit marqué.

Thème basket

→ Le tir au but est remplacé par un panier à marquer. On peut aussi adapter ce jeu au rugby et au volley.



7 BALLON-COULOIR

COMME LES THÈQUES, CE JEU QUI OBLIGE LES JOUEURS À CHANGER DE RÔLE APRÈS CHAQUE PARTIE PERMET UNE ANALYSE DES SITUATIONS ET UN ÉCHANGE ENTRE JOUEURS DE LA MÊME ÉQUIPE. IL FAVORISE DONC L'ORGANISATION AU SEIN DE L'ÉQUIPE.

OBJECTIFS

→ Maîtrise du corps : course, blocage, esquive.
→ Structuration espace-temps : perception de l'espace, tir sur joueur en mouvement.

→ Maîtrise de l'engin : lancer, passe, tir.
→ Organisation de l'équipe.

MATÉRIEL

→ Un ballon (type hand).
→ Un fanion.

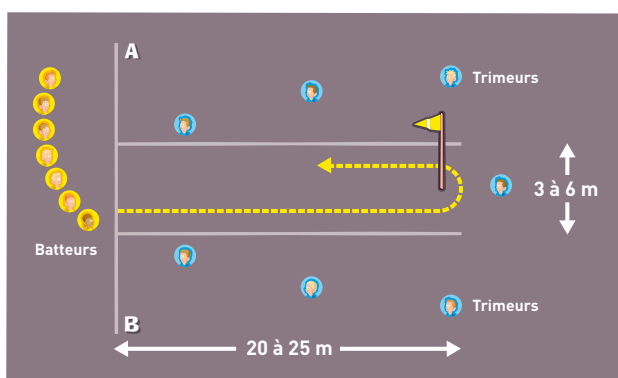
EFFECTIF

→ 2 équipes de 5 à 15 joueurs.

SÉANCE 7

LE JEU

Configuration du terrain



But du jeu

→ Pour les trimeurs, il s'agit de toucher le lanceur le plus rapidement possible.

Déroulement

→ Les joueurs (trimeurs) sont dispersés sur le terrain, en dehors du couloir.

→ Un joueur (lanceur ou batteur) se place sur la ligne AB, face au couloir. Il envoie le ballon, à la main, au-delà de la ligne AB, sauf dans le couloir. Il part immédiatement dans le couloir central, va contourner le fanion, où il peut marquer un temps d'arrêt ne dépassant pas 5 secondes, et revient sur la ligne AB en passant par le couloir. Pendant ce temps, les trimeurs récupèrent au plus vite le ballon et tentent de toucher à la volée (sauf à la tête) le coureur, à l'aller ou au retour.

Règles

→ Le batteur qui court n'a pas le droit de reculer.




→ Les trimeurs n'ont pas le droit de courir, de faire plus d'un pas en portant le ballon, de garder le ballon plus de trois secondes.



→ Ils ne peuvent entrer dans le couloir que lorsque a touché le fanion, mais ils ne peuvent pas tirer depuis ce couloir.

→ Ils n'ont pas le droit de gêner la course du batteur.

Décompte des points

- Si  est touché avant d'avoir atteint le fanion, il est éliminé et ne marque pas de points.
- Si  touche le fanion et n'est touché qu'au retour, il marque un point.
- Si  fait l'aller-retour sans être touché, il marque trois points.
- Additionner les points obtenus par tous les batteurs, puis intervertir les équipes.

Adaptations

- Si, à chaque lancer, le batteur est pris (ou au contraire s'il n'est jamais pris), il faut modifier les dimensions du couloir. On peut aussi :
 - > varier les lancers ;
 - > introduire la règle du « gobé » : si la balle est reprise de volée par les trimeurs, le batteur est éliminé ;
 - > permettre au batteur de sortir du couloir au retour : il ne marque alors que deux points (il faut dans ce cas délimiter le terrain sur les côtés).

VARIANTES

Possibilité de s'arrêter au fanion

- On peut laisser la possibilité au batteur de s'arrêter au fanion. Il a alors deux possibilités :
 - > Il arrive au fanion sans avoir été touché et dit : « Je m'arrête ». Il marque alors un point, et le jeu continue avec le batteur suivant.
 - > Arrivé au fanion, il décide de continuer. Il doit donc rentrer dans son camp sans se faire toucher. Il marque alors trois points. S'il est touché, il perd le bénéfice du point marqué à l'aller et ne marque rien.

Ballon-couloir-football

- Matériel supplémentaire : un foulard.
- Terrain : le couloir est moins long (5 à 8 m seulement).
- Déroulement : Le joueur qui lance le ballon a les pieds liés aux chevilles. Les trimeurs ne touchent le ballon qu'avec les pieds. Mêmes règles, même décompte des points que précédemment.



- Intérêt : Ce jeu favorise la coordination globale pour les batteurs et constitue une initiation au football pour les trimeurs.
- Inconvénients : Il demande une technique plus grande pour les trimeurs et se révèle plus fatigant pour les lanceurs.

8 MÉLI-MÉLO

CE JEU EST UNE VARIANTE DU BALLON-COULOIR. IL PRÉSENTE DONC LES MÊMES INTÉRÊTS ÉDUCATIFS, AVEC DEUX AVANTAGES :

- LES BATTEURS NE RESTENT PAS INACTIFS ;
- LA PARTIE ESQUIVE EST PLUS IMPORTANTE.

OBJECTIFS

- Maîtrise du corps : course, blocage, esquive.
- Structuration espace-temps : perception de l'espace, tir sur joueur en mouvement.

- Maîtrise de l'engin : lancer, passe, tir.
- Organisation de l'équipe.

MATÉRIEL

- 2 ballons, dont un type « hand ».

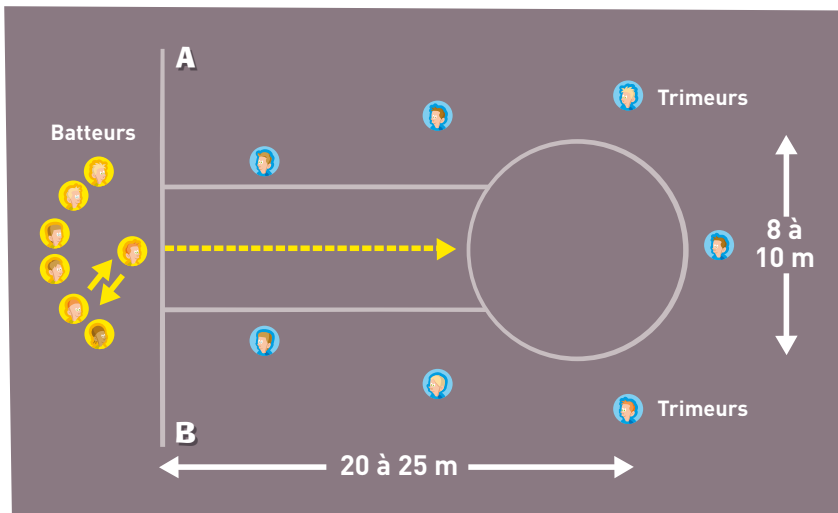
EFFECTIF

- 2 équipes de 5 à 15 joueurs.

SÉANCE 8

LE JEU


Configuration du terrain




But du jeu

→ Pour les trimeurs, il s'agit de toucher le batteur le plus rapidement possible.

Déroulement

→ Les joueurs  (trimeurs) sont dispersés sur le terrain, en dehors du couloir.

→ Un joueur  (lanceur ou batteur) lance le ballon au-delà de la ligne AB sauf dans le couloir ou le cercle, puis part immédiatement dans le couloir, vers le cercle. Dès qu'il a lancé, les autres batteurs, avec un deuxième ballon, se font des passes, que le meneur compte à haute voix, jusqu'à ce que le premier batteur soit touché.

→ Pendant ce temps, les trimeurs récupèrent au plus vite le ballon et tentent de toucher (à la volée, sauf à la tête) le batteur avant son arrivée dans le cercle. S'ils n'y parviennent pas, ils se regroupent autour du cercle et essaient à nouveau de le toucher.

→ Quand tous les batteurs ont joué, on additionne les passes qu'ils ont faites, puis on intervertit les rôles des équipes.



Règles

- Si le batteur lance dans le couloir ou dans le cercle, il a droit à un deuxième lancer avant d'être éliminé.
- S'il lance au-delà des limites du terrain (pas de ligne de fond), il est également éliminé.
- La disposition des batteurs doit être imposée : cercle, zigzag, éventail...
- Les trimeurs ne peuvent se mettre en cercle que lorsque le batteur est arrivé au centre de ce cercle. Avant, ils n'ont pas le droit de courir, de faire plus d'un pas avec le ballon, de garder le ballon plus de trois secondes.
- Ils n'ont pas le droit de gêner la course du batteur.

Adaptations

- Obliger les trimeurs à laisser rebondir la balle au sol avant de la prendre. Cela oblige les batteurs à « travailler » leur shoot.
- Faire travailler les passes en imposant des passes de rugby, de volley... ou des passes au pied.



9

BALLON AUX QUATRE COINS

BIEN QU'AU DÉPART, IL Y AIT DEUX ÉQUIPES (TRIMEURS ET BATTEURS), LE « BALLON AUX QUATRE COINS » EST UN JEU SURTOUT INDIVIDUEL.

OBJECTIFS

→ Maîtrise du corps : esquive, course.
→ Structuration espace-temps : tir sur un joueur en mouvement.

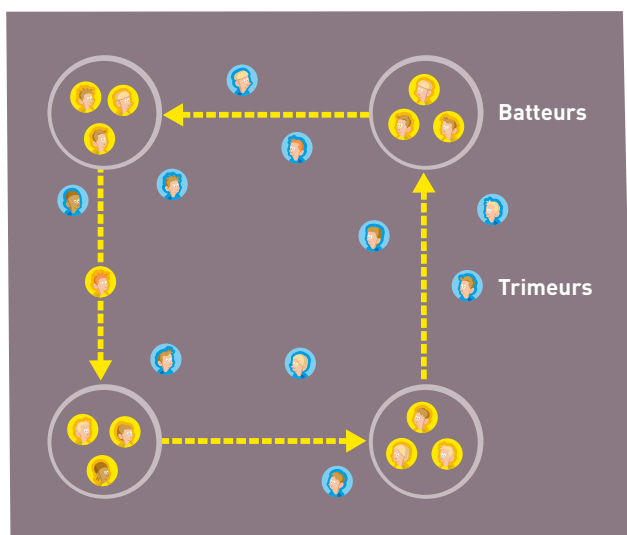
→ Maîtrise de l'engin : tir, passe. **EFFECTIF**
→ 10 à 20 joueurs.

MATÉRIEL

→ Un ballon.
→ Un terrain tracé.

SÉANCE 9**LE JEU**

→ Ce jeu est intéressant car il favorise l'organisation du groupe de trimeurs et parce qu'il permet à chaque joueur d'avoir des rôles différents dans la même partie. Il permet en outre de multiples communications entre les joueurs.

Configuration du terrain**But du jeu**

→ Chaque joueur essaie, individuellement, de devenir ou de rester batteur pendant la durée du jeu.

Déroulement

→ Les batteurs (un, deux ou trois joueurs selon le nombre total) sont dans chaque cercle. L'un des trimeurs lance le ballon sur le terrain et court à l'un des cercles taper la main d'un batteur. Celui-ci doit aller au cercle suivant



sans se faire toucher par le ballon. Il passe le relais à un nouveau batteur et ainsi de suite. Pendant ce temps, les trimeurs s'organisent pour toucher le batteur qui court et prendre sa place.

Règles

→ Les trimeurs ne peuvent pas faire plus de trois pas avec le ballon, ni le conserver plus de trois secondes.

→ Le batteur qui court d'un cercle à l'autre n'a pas le droit de revenir en arrière. Dès qu'on lui a touché la main, il est vulnérable, même s'il n'a pas quitté le cercle.

→ Lorsqu'un trimeur touche un batteur, il le remplace. Pour cela, il récupère le ballon, met en jeu comme au début, puis continue la course de celui qu'il vient de toucher.

→ Les batteurs doivent passer à tour de rôle (possibilité de les numérotés).

Adaptations

→ Varier selon l'âge et le nombre de joueurs :

> le nombre de cercles ;

> le nombre de ballons et de coureurs.

→ Le jeu est alors accéléré.

→ Si les trimeurs n'arrivent pas à prendre les batteurs, il faut augmenter la distance entre les cercles.



10 BALLON ASSIS

LE « BALLON ASSIS » EST LE SEUL JEU AVEC BALLON QUI NE FAIT PAS INTERVENIR DEUX ÉQUIPES FIXES EN OPPOSITION.

OBJECTIFS

→ Maîtrise du corps et de la balle : perfectionnement de gestes techniques (tirs et passes), esquivé.

→ Structuration espace-temps : occupation du terrain, déplacements, appréciation de trajectoires.

MATÉRIEL

→ Un ballon type hand, ou grosse balle.

EFFECTIF

→ Un groupe de 8 à 25 joueurs.

SÉANCE 10

LE JEU

→ Dans ce jeu, chaque joueur est tout à la fois partenaire et adversaire de tous les autres...

→ Il y a deux cas extrêmes : les sujets jouent « chacun pour soi » ou ils jouent « chacun pour tous ». Entre ces deux situations limites, foisonnent de multiples combinaisons relationnelles avec joueur isolé, alliances, contre-alliances... toutes coalitions qui se nouent et se dénouent en cours de jeu.

Configuration du terrain

→ Les limites du terrain doivent être bien apparentes. Celui-ci peut être

carré ou rectangulaire (20 à 40 cm de côté suivant le nombre et l'âge des joueurs).

But du jeu

→ Le but du jeu est relativement diffus : il consiste, pour chaque joueur, à toucher les autres avec le ballon et à éviter de se faire toucher soi-même.

Déroulement

→ Le jeu est lancé par le meneur lui-même, qui peut ainsi s'y inclure aisément. Il lui suffit pour cela d'essayer de toucher un joueur. Dès qu'un joueur le peut, il se saisit de la balle et essaie à son tour de toucher un autre joueur.

Règles

→ Tout joueur peut s'emparer de la balle, à condition de la bloquer à la

volée ou si elle a au préalable touché terre.

→ Un joueur en possession de la balle ne peut faire plus de trois pas.

→ En cas de sortie en touche, la remise en jeu est assurée par le premier joueur qui se saisit de la balle, à partir de la ligne de touche.

→ Un joueur touché doit s'immobiliser.

→ Le prisonnier se délivre s'il arrive à toucher la balle, tout en gardant les pieds au sol. La balle peut être touchée par hasard, ou bien être envoyée par un partenaire.



Conseil pour la menée

→ Il faut lancer ce jeu avec le moins de précisions tactiques possibles, pour permettre aux joueurs de découvrir eux-mêmes toutes les possibilités dont ils disposent.

Adaptations

→ Adapter la superficie du terrain à l'âge et au nombre de participants (les plus jeunes joueront avec un effectif réduit, sur un terrain plus petit).

→ Suivant le type de ballon utilisé, le geste technique est différent et l'allure générale du jeu est aussi modifiée.

VARIANTE

→ On ne peut s'emparer du ballon qu'à condition que celui-ci ait préalablement touché terre (sous peine d'être pris). Cette variante, en interdisant le blocage de la balle, met l'accent sur l'aspect esquive.



11 CAMP RUINÉ

DANS CE JEU, LES OPPOSITIONS DIRECTES RESTENT EN RAPPORT INÉGAL ET CHANGENT DURANT TOUTE LA PARTIE.

OBJECTIFS

→ Maîtrise du corps : développement de facteurs fonctionnels (réflexe, détente...).

→ Maîtrise du ballon : lancer, blocage, interception.

→ Structuration espace-temps : appréciation

des trajectoires.

→ Maîtrise d'opposition : notion de marquage et de démarquage.

MATÉRIEL

→ Ballon léger (volley ou hand).

→ Dossards ou foulards pour distinguer les équipes.

EFFECTIF

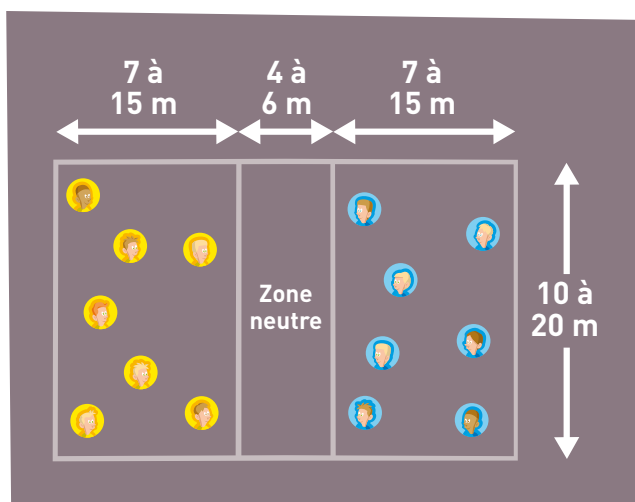
→ 2 équipes de 8 à 12 joueurs.

SÉANCE 11

LE JEU

Configuration du terrain

→ Le terrain sera délimité de la façon suivante :



But du jeu

→ Le but du jeu consiste :

- > pour chaque joueur, à bloquer le ballon à la volée pour obtenir le droit de passer dans le camp adverse ;
- > pour l'équipe, à passer tout entière dans l'autre camp.

Déroulement

→ L'engagement est réalisé par l'équipe tirée au sort. La balle doit être envoyée dans le camp adverse qui la renvoie, etc.

→ Lorsqu'un joueur bloque la balle à la volée, il donne la balle à un partenaire et passe dans le camp adverse. Il peut alors servir de relais à ses partenaires et leur renvoyer la balle pour leur permettre de la bloquer.



Règles

→ Lorsque le ballon est bloqué par un joueur, ses adversaires ne peuvent le gêner dans son lancer.

→ Il est interdit de :

- > se déplacer avec le ballon ;
- > tirer au pied ;
- > pénétrer dans la zone neutre ;
- > pousser un joueur, ou lui arracher la balle des mains.

→ Lorsqu'une faute est commise, le ballon est rendu à l'adversaire (si possible dans le camp où a eu lieu la faute).

→ Quand le ballon reste dans la zone neutre, il revient à un joueur du camp vers lequel il était lancé.

→ Si le ballon sort des limites du terrain, la remise en jeu est faite par l'équipe adverse.

Adaptations

→ Adapter la superficie du terrain au nombre, à la force et à l'âge des participants.

→ L'utilisation d'une grosse balle permettra de jouer sur un grand terrain.



12 LA CHINCHINETTE

PLUS FACILEMENT QU'AU FOOTBALL, L'ENFANT POURRA ICI AMÉLIORER SA TECHNIQUE INDIVIDUELLE PUISQUE, DANS SON CAMP, IL N'EST JAMAIS EN OPPOSITION DIRECTE AVEC UN ADVERSAIRE.

OBJECTIFS

→ Maîtrise du corps : coordination dynamique générale.
→ Structuration espace-temps : appréciation des trajectoires, de la

vitesse ou de la force des tirs.
→ Maîtrise de la passe : blocages, réceptions, tirs.
→ Organisation de l'équipe.

MATÉRIEL

→ Ballon de football.

EFFECTIF

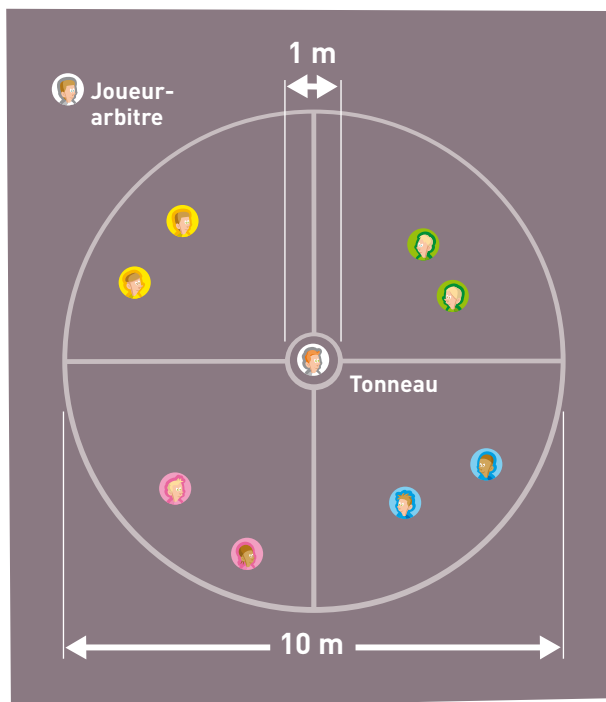
→ 5 équipes de 2 joueurs.

SÉANCE 12

LE JEU

Configuration du terrain

→ Le terrain est délimité de la façon suivante :



→ Quatre équipes occupent les 4 camps. La cinquième se divise en deux :

- > un joueur au centre (« le tonneau ») fait les engagements ;
- > un joueur, à l'extérieur, compte les points.

But du jeu

→ Le but du jeu consiste à faire commettre des fautes aux joueurs de

l'équipe adverse, soit en envoyant la balle hors de leur portée, soit en les mettant dans l'impossibilité de la renvoyer correctement.

Déroulement

→ À l'engagement, les quatre équipes sont à l'extérieur du cercle. « Le tonneau » lance le ballon dans le camp d'une des équipes. La balle doit rebondir au sol avant d'être renvoyée par

l'un des deux joueurs (qui peut refuser deux fois de suite l'engagement s'il juge que la balle a été mal lancée). Le joueur qui a ainsi reçu la balle l'envoie vers un autre camp, de telle façon qu'elle rebondisse dans le cercle, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une faute soit commise. Dans ce cas, l'engagement est fait par le tonneau sur l'équipe qui vient de commettre la faute.

Règles

- Les joueurs peuvent renvoyer le ballon avec toutes les parties de leur corps, sauf les bras et les mains.
- La balle ne peut faire qu'un seul rebond dans le camp avant d'être renvoyée (mais on peut la renvoyer avant qu'elle ne touche le sol).
- Les joueurs d'une même équipe peuvent se faire des passes, à condition que la balle ne touche pas le sol.
- Une équipe est pénalisée d'un point si :
 - > elle ne parvient pas à renvoyer une balle qui a touché dans son camp (sauf si cette balle est reprise par une autre équipe avant le deuxième rebond) ;
 - > elle laisse le ballon rebondir deux fois ou plus ;
 - > elle envoie le ballon à l'extérieur du cercle ;
 - > un joueur touche le ballon avec les mains ou les bras ;
 - > un joueur touche la balle deux fois de suite.
- L'équipe qui a cumulé 5 pénalités est remplacée par la cinquième équipe (tonneau + arbitre). On recommence alors le décompte des points. On peut aussi continuer à partir des pénalités acquises.



VARIANTES

Modification de certaines règles

- Permettre au tonneau de participer au jeu, sans sortir de son cercle.
- Modifier le nombre de joueurs dans chaque camp (en adaptant les dimensions du terrain en conséquence).
- Ne pas compter les points : celui qui commet une faute prend la place du tonneau.
- Avec les joueurs « entraînés », permettre de toucher la balle plusieurs fois, sans qu'elle rebondisse au sol.

Tennis ballon

- Le tennis ballon se joue sur un terrain de tennis ou de volley (le bas du filet étant alors à hauteur du sol). Le jeu consiste à se renvoyer la balle d'un camp à l'autre pardessus le filet. La balle ne peut rebondir qu'une seule fois dans le camp avant d'être renvoyée. Comme au volley, chaque équipe a droit à trois frappes de balle avant de la renvoyer. Interdiction de toucher la balle de la main ou des bras.