

Quelques jeux collectifs Cycle 2

en vue d'une sortie USEP

Socle commun : Palier 1 : Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques : respecter les autres et les règles de la vie collective ; pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles.

Compétences (IO 2008) : Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement ; coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

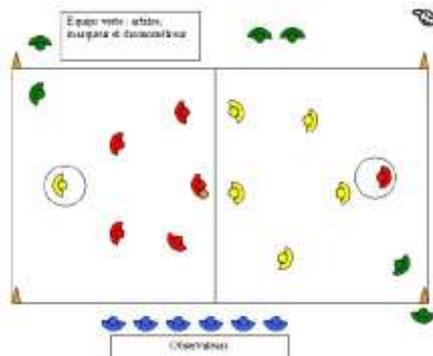
Objectifs : participer à un jeu collectif ; mémoriser les règles d'un jeu ; coopérer entre joueurs.

Le ballon piquet

Les élèves sont répartis en équipe de 5 à 7 joueurs. Dans chaque camp une zone est réservée pour le joueur piquet. Le jeu est limité par un temps (de 4 à 6 minutes) ou un nombre de points fixés par l'enseignant. Le jeu démarre au coup de sifflet le ballon est donné à une équipe.

Matériel : un sifflet, un chronomètre, ballon hand ou basket, des dossards, des plots

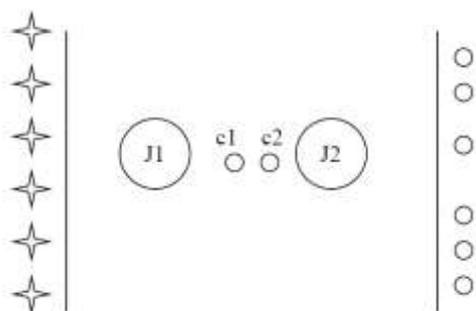
Consigne : But du jeu : marquer plus de points que l'équipe adverse. Pour marquer un point il passe le ballon à son joueur piquet. La mise en jeu se fait par un entre deux au milieu du terrain. Il est interdit de se déplacer avec le ballon en marchant ou courant. Il est possible d'intercepter le ballon mais il est interdit de le prendre dans les mains de l'adversaire.



Le béret ballon

But du jeu : Réagir vite et faire des passes précises.

Organisation : 2 équipes sur un terrain de 20m sur 10m ; 2 ballons de 2 couleurs différentes, des plots et deux cerceaux.

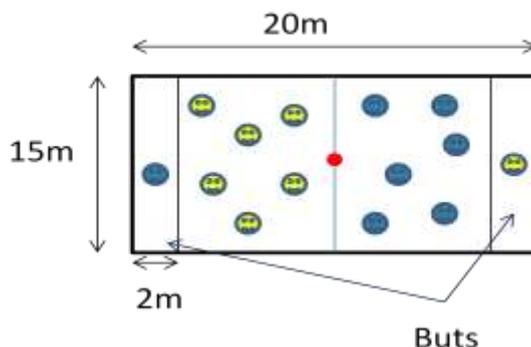


Déroulement : 2 équipes s'affrontent, les équipes sont placées derrière leur ligne respective. Chaque équipe dispose d'un ballon posé sur un cône. Chaque joueur est numéroté de 1 à... et mélangé sur la ligne (selon le nombre de joueurs dans l'équipe). A l'appel de son numéro, le joueur de chaque équipe court ramasser le ballon de son équipe et va se placer dans le cerceau à mi-chemin. Les autres joueurs forment un cercle autour de lui. Il passe alors successivement le ballon à chacun de ses équipiers qui le lui redonne à chaque fois. Quand le dernier joueur a redonné le ballon, le joueur

appelé va repose le ballon sur le cône pendant que le reste de son équipe se repositionne, puis il court rejoindre sa place. Le premier des 2 joueurs appelés revenu dans son camp marque le point pour son équipe.

Ballon capitaine (version Cycle 2)

Organisation : 2 équipes de 6 à 8 joueurs, sur un terrain de 20m sur 15m, une balle en mousse.

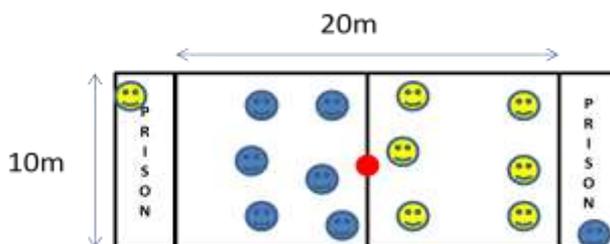


But du jeu : Il faut qu'une équipe passe le ballon à capitaine placé dans la zone de but pour marquer un point. Le jeu dure 5 minutes. Les joueurs ne peuvent pas se déplacer avec la balle (ils ne courent que lorsqu'ils n'ont pas la balle en main -> la balle est lancée à l'arrêt).

L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de buts (celle qui transmet le plus la balle à son capitaine)

Balle aux prisonniers

Organisation : 2 équipes de 6 à 8 joueurs, 1 ballon en mousse, un terrain matérialisée au sol soit par des plots, soit pas la craie (terrain de 20m sur 10m, séparé en 2 zones de 10m), on ajoutera aussi une zone de 2m à chaque extrémité pour matérialiser les "prisons".



But du jeu : Il faut toucher les adversaires avec le ballon pour les faire prisonniers. On peut passer la balle à ses prisonniers qui peuvent se délivrer en touchant un adversaire.

Le jeu dure 5min environ. L'équipe qui a le moins de prisonniers est l'équipe gagnante.

Kinball (initiation)

But du jeu : Servir le ballon à l'une des équipes adverses de façon à ce que cette dernière ne puisse pas le rattraper avant qu'il ne touche le sol.

Une partie se compose de 3 périodes de 15 min (au cycle 3).

Organisation : 3 équipes de 4 joueurs portant des chasubles de couleurs (gris, rose, noir) ; un ballon de 1m22 de diamètre. Un terrain de 21m sur 21m.

Déroulement : Pour servir le ballon, 3 joueurs d'une même équipe sont accroupis sous le ballon. Ils le supportent avec les mains et le 4e joueur est le serveur. Les autres équipes sont positionnés dans les 4 coins du gymnase, prêts à recevoir le ballon. Avant de servir, le serveur crie "Omnikin" suivi de la couleur de l'une des 2 équipes adverses (de son choix). La couleur de l'équipe énoncée est celle de l'équipe à la réception. Cette équipe doit aller contrôler le ballon avant qu'il ne touche le sol. Si le ballon échappe à l'équipe de réception, une faute est commise et chacune des 2 autres équipes marquent 1 point. Si le ballon est attrapé par l'équipe de réception, ils doivent le contrôler, l'immobiliser et le resservir.