

PROGRESSION DE JEUX COLLECTIFS AVEC BALLON

MS et GS

1. Les déménageurs :

Disposition : 2 équipes, 1 camp central formé de cônes dans lequel on dépose beaucoup de balles et ballons de différentes tailles.

But : ramener le plus d'objets possible dans son camp

Consignes : seule la moitié de l'équipe a le droit de transporter, l'autre moitié les aide à charger (coopération).

2. Les balles brûlantes :

Disposition : 2 équipes, 2 camps, plusieurs balles dispersées dans les camps.

But : vider les balles de son camp en les renvoyant à la main, dans le camp adverse.

Consignes : faire rouler les balles, ne pas lancer, ne pas tirer au pied.

3. Ballon roule

Disposition : Tous les enfants sont en cercle (dans un cerceau pour matérialiser leur place), une balle chacun. Un gros ballon au centre.

But : Pousser le gros ballon an l'atteignant avec les ballons.

4. Relais ballon :

Disposition : 3 équipes ou plus en ligne, un ballon par équipe.

But : être l'équipe la plus rapide à passer la balle en bout de chaîne.

Consignes : passer la balle à son voisin sans se déplacer.

5. Les lapins terriers

Disposition : Les élèves se mettent par deux (1 lapin et 1 arbre) et forment un cercle. Les lapins se placent derrière leur arbre. Autant de balles (les carottes) que de lapins moins une au centre du terrain.

But : Pour les lapins, se saisir rapidement d'une carotte en respectant la règle

Consignes : Le sens de rotation est convenu à l'avance, au signal, les lapins font un tour de cercle en courant dans le bon sens, passent entre les racines de leur arbre (jambes écartées), vont chercher une carotte et retournent s'asseoir devant lui en bougeant les oreilles.

Le lapin qui n'a pas eu de carotte reste assis là pour la suite du jeu. A chaque manche, ôter une carotte. A la fin du jeu, on inverse les rôles.

6. Relais horloge

Disposition : 2 équipes : 1 en file indienne qui va courir en relais autour de l'équipe 2 disposée en cercle avec un ballon.

But : pour l'équipe 1 : courir le plus vite possible en relais
Pour l'équipe 2 : se passer la balle sans bouger le plus vite possible.

Consignes : Au signal, l'équipe en cercle se passe le ballon, et on compte le nombre de tours complets que fait la balle. Pendant ce temps, les coureurs font le tour du cercle à tour de rôle le plus vite possible. Le jeu s'arrête quand tous les coureurs sont passés. Puis on inverse les rôles.

7. La balle assise (adaptée pour les maternelles)

Disposition : un terrain pas trop grand, une balle. (Choisir un terrain assez petit pour les élèves de maternelle)

But : éliminer les autres en les touchant avec la balle.

Consignes : Au signal tout le monde se fige et n'a plus le droit de se déplacer. Le porteur du ballon essaie alors de toucher un enfant. On se met assis dès qu'on est touché, on peut se libérer si on touche le ballon. Le tireur ne peut pas se déplacer tant qu'il tient le ballon.