

EPS : "Les jeux avec ballons"

<u>CP</u>	<u>CE1</u>	<u>CE2</u>
<p>Jeux de ballon Enchaîner, coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon Se déplacer vers le but pour marquer. Faire progresser le ballon collectivement. S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon</p>	<p>Jeu de ballon Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu. Identifier son statut en fonction des actions. Assurer le rôle d'arbitre. Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles (attaquant et défenseur).</p>	<p>LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS (avec balle) Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu Connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueur</p> <p>En attaque Conservé le ballon : passer, recevoir, contrôler Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression Passer à un partenaire placé, marquer un but Utiliser l'espace de jeu dans ses dimensions, latéralement et en profondeur</p> <p>En défense Reprendre le ballon : se placer sur les trajectoires de passes... Ralentir la progression de Empêcher de marquer : gêner le tireur dans son action.</p>

EPS : "Jeux avec ballons" Séance 1 - Apprendre la passe à 2 (séance d'environ 25-30 min)

1ère situation : s'accorder à 2 (prévoir 13 ballons)

Consigne : Faire un cadeau : "Vous allez envoyer la balle à votre camarade de telle manière qu'il puisse la recevoir. Les passes se font à 2 mains."

2e situation : Consigne : Vous allez vous passer la balle sans la perdre, de 3 manières différentes. Répéter plusieurs fois le même type de passe avant d'en changer.

3e situation : Consigne : Vous allez changer de partenaire à chaque passe.

EPS : "Jeux avec ballons" Séance 2 - Travailler les passes (séance d'environ 25-30 min) - jeu lapins/chasseurs

Organisation : Une équipe de chasseurs autour d'un cercle au sol avec un ballon ; une équipe de lapins à l'intérieur du cercle.

Consigne : Les chasseurs doivent essayer de toucher les lapins à l'aide du ballon.

But du jeu : être le dernier lapin survivant.

Règles à introduire progressivement : le lapin devient chasseur ; le ballon égaré à l'intérieur du cercle est récupéré par les chasseurs ; le ballon qui touche le sol avant n'a plus d'effet.

EPS : "Jeux avec ballons" Séance 3 - Travailler les passes (séance d'environ 25-30 min) - Les balles brûlantes.

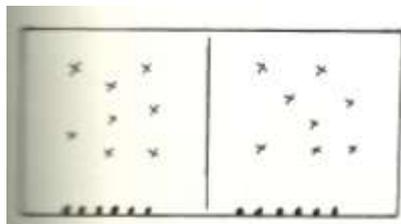
Organisation : Deux équipes de part et d'autre d'une ligne. 3 ballons dans chaque équipe (soit 6 ballons)

Consigne n°1 : Au signal, chaque équipe se débarrasse des ballons de son camp vers le camp adverse à l'aide des mains (ou des pieds)

But du jeu : au signal stop, compter les ballons dans chaque camp . L'équipe gagnante est celle qui a le moins de ballons dans son camp.

Consigne n°2 : Se débarrasser des ballons uniquement avec les mains.

Règles à introduire : Augmenter le nombre de balles

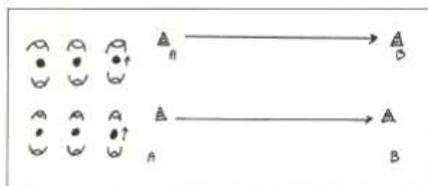


EPS : "Jeux avec ballons" Séance 4 - Echanger le ballons en se déplaçant (séance d'environ 25-30 min) -

Par 2, se rendre de A vers B.

1ère consigne : lancer et recevoir le ballon en se déplaçant de A vers B.

2e consigne : même exercice en faisant des passes avec rebond au sol. Varier la largeur du couloir. (Prévoir 5-6 ballons)



EPS : "Jeux avec ballons" Séance 5 - Echanger le ballons en se déplaçant (séance d'environ 25-30 min) - Jeu du ballon couloir

Organisation : un ballon ; 2 équipes l'une répartie de part et d'autre d'un couloir : l'équipe A ; l'autre, prête à traverser le couloir dans sa longueur : l'équipe B.

Consigne : chaque joueur de l'équipe B, à tour de rôle, doit traverser le couloir sans se faire toucher. L'équipe A, à l'aide de passes, tente de toucher le camarade qui traverse le couloir.

But du jeu : L'équipe gagnante est celle dont le plus grande nombre de joueurs a traversé le couloir sans se faire toucher par le ballon.

Règles à introduire progressivement : le ballon ne doit pas sortir des limites du terrain ; les lanceurs doivent bien se répartir dans l'espace à couvrir, de part et d'autre du couloir.