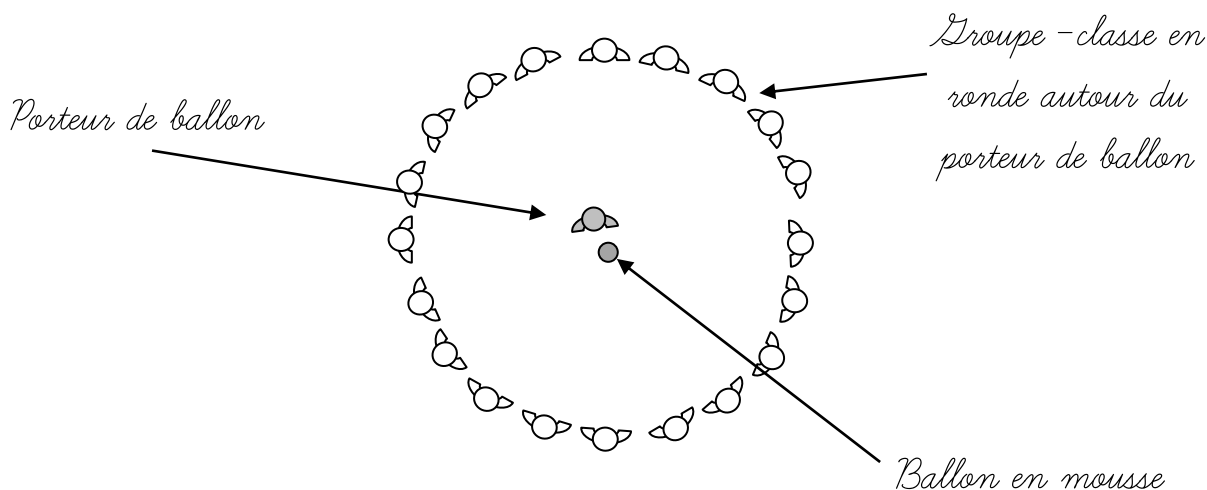


# Jeux collectifs

## Séance 1 - LA BALLE NOMMÉE

**Education physique et sportive - 12 séances**

**But du jeu :** Pour le joueur nommé :  
Toucher de volée, avec le ballon, un des autres joueurs.  
Pour les autres joueurs :  
Ne pas se faire toucher par le lanceur.

**Matériel :**

- ✓ 1 zone de jeu délimitée
- ✓ Un ballon en mousse
- ✓ Un chronomètre

**Organisation :**

- Groupe classe
- Durée de la partie : 2 x 15 minutes (entrecoupées d'une mise en commun)

**Déroulement du jeu :**

1. Le joueur placé au centre lance le ballon en l'air, verticalement, en appelant un joueur de la ronde.
2. Le joueur nommé part attraper le ballon tandis que les autres s'éloignent dans la salle.
3. Le joueur nommé crie « STOP » dès qu'il est en possession du ballon et tout le monde s'immobilise.
4. Si le joueur nommé a attrapé le ballon de volée, alors il a le droit de faire 3 pas avant de tirer pour toucher un enfant.
5. Si le ballon a touché le sol avant d'être attrapé, le joueur nommé tire pour toucher un enfant sans se déplacer.
6. Devient lanceur le joueur qui a été touché ou bien le joueur nommé qui n'a pas réussi à toucher un enfant.

**Mise en commun :**

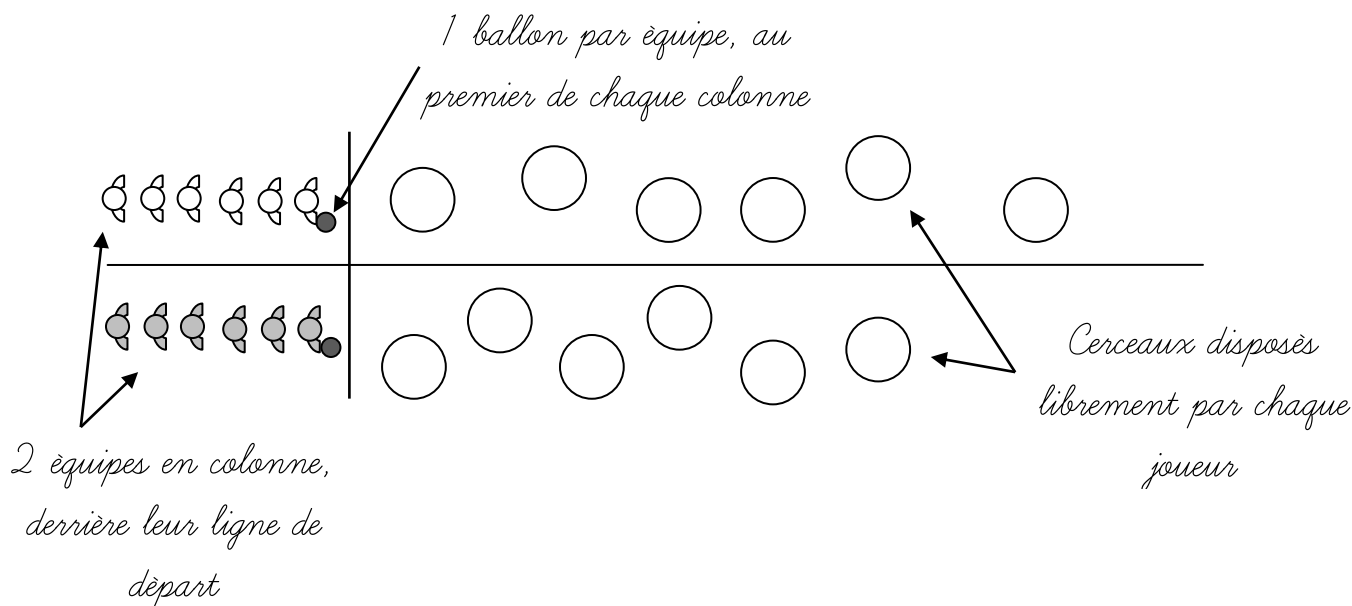
- Comment faire pour attraper le ballon à la volée lorsqu'on est appelé ?
- Comment réussir à toucher / esquiver efficacement ?

# Jeux collectifs

## Séance 2 – ECLATE CERCEAUX

**Education physique et sportive – 12 séances**

**But du jeu :** Etre la première équipe à reconstituer la colonne derrière la ligne de départ.



### Matériel :

- ✓ 1 cerceau par joueur
- ✓ 1 ballon par équipe, au premier de chaque colonne
- ✓ Deux espaces délimités pour chaque équipe, séparés par une ligne de départ.

### Organisation :

- 2 équipes de 6 joueurs et 2 équipes de 7 joueurs : les équipes qui ne jouent pas arbitrent, puis on inverse les rôles.

### Déroulement du jeu :

1. 1<sup>er</sup> temps : Chaque joueur dispose son cerceau sur le terrain, dans la zone de son équipe, à l'endroit qu'il veut, puis revient former sa colonne derrière la ligne de départ.
2. 2<sup>ème</sup> temps : Au signal de départ, les joueurs rejoignent leur cerceau et se passent le ballon.
3. Quand le dernier joueur est en possession du ballon, tous les enfants quittent leur cerceau et reconstituent leur colonne derrière la ligne de départ.

### Mise en commun :

- Où disposer les cerceaux pour que les passes soient efficaces ?
- Comment faire pour se passer le ballon sans le faire tomber ?
- Comment être le plus rapide possible ?

### Variantes :

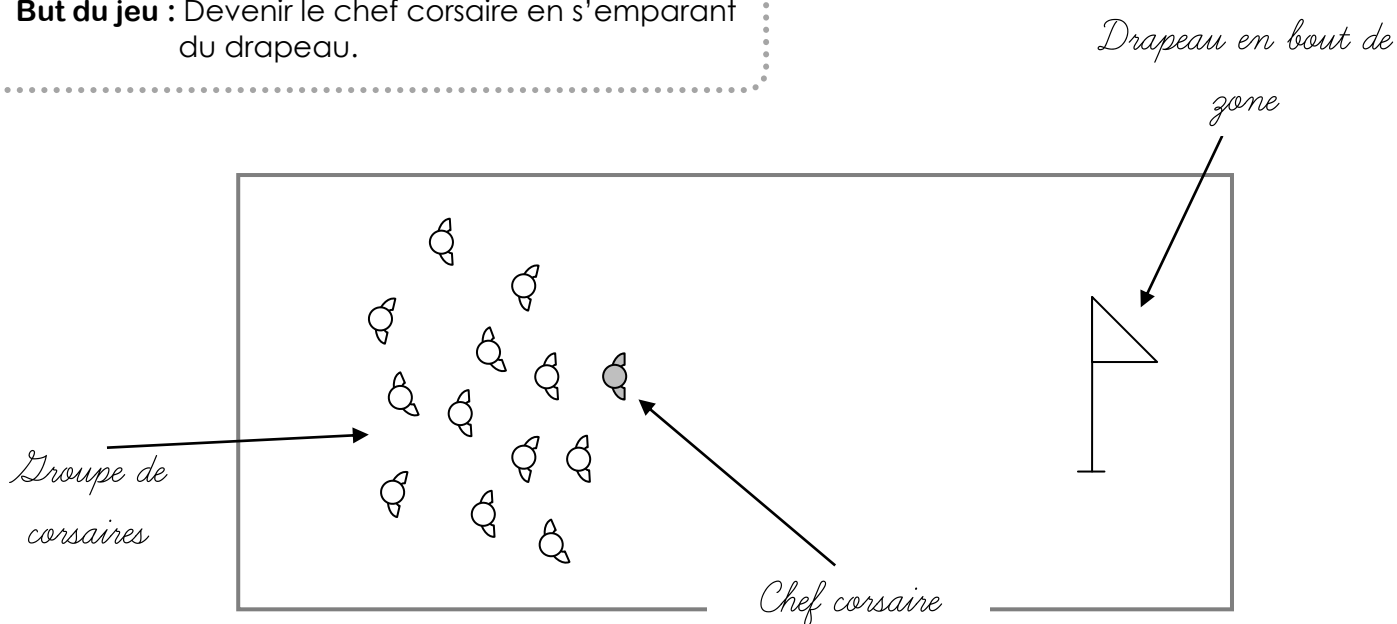
- Partager le terrain en plusieurs zones délimitées d'avance (un cerceau par zone) plus ou moins éloignées.

# Jeux collectifs

## Séance 3 - LE CHEF CORSAIRE

**Education physique et sportive - 12 séances**

**But du jeu :** Devenir le chef corsaire en s'emparant du drapeau.



### Matériel :

- ✓ Une zone de jeu délimitée
- ✓ Un drapeau
- ✓ Un chronomètre

### Organisation :

- 2 équipes de 13 joueurs (12 corsaires + 1 chef corsaire). L'équipe qui ne joue pas arbitre, puis on inverse les rôles.
- Chaque partie dure 5 minutes.

### Déroulement du jeu :

- 1<sup>er</sup> temps : Le chef corsaire se déplace dans la zone de jeu : il avance ou recule à l'improviste pour éliminer les corsaires. En effet, les corsaires ne doivent pas dépasser le chef corsaire sous peine d'être éliminés.
- 2<sup>ème</sup> temps : Au signal de l'enseignant, les corsaires peuvent dépasser le chef et essaient de s'emparer en premier du fanion.

### Mise en commun :

- Comment avoir une chance pour attraper le drapeau en premier quand le signal retentit ?
- Comment faire pour être toujours à bonne distance (ni trop loin, ni trop près) ?
- Pour le chef corsaire : comment se déplacer pour surprendre les corsaires et en éliminer le plus possible ?

### Variantes :

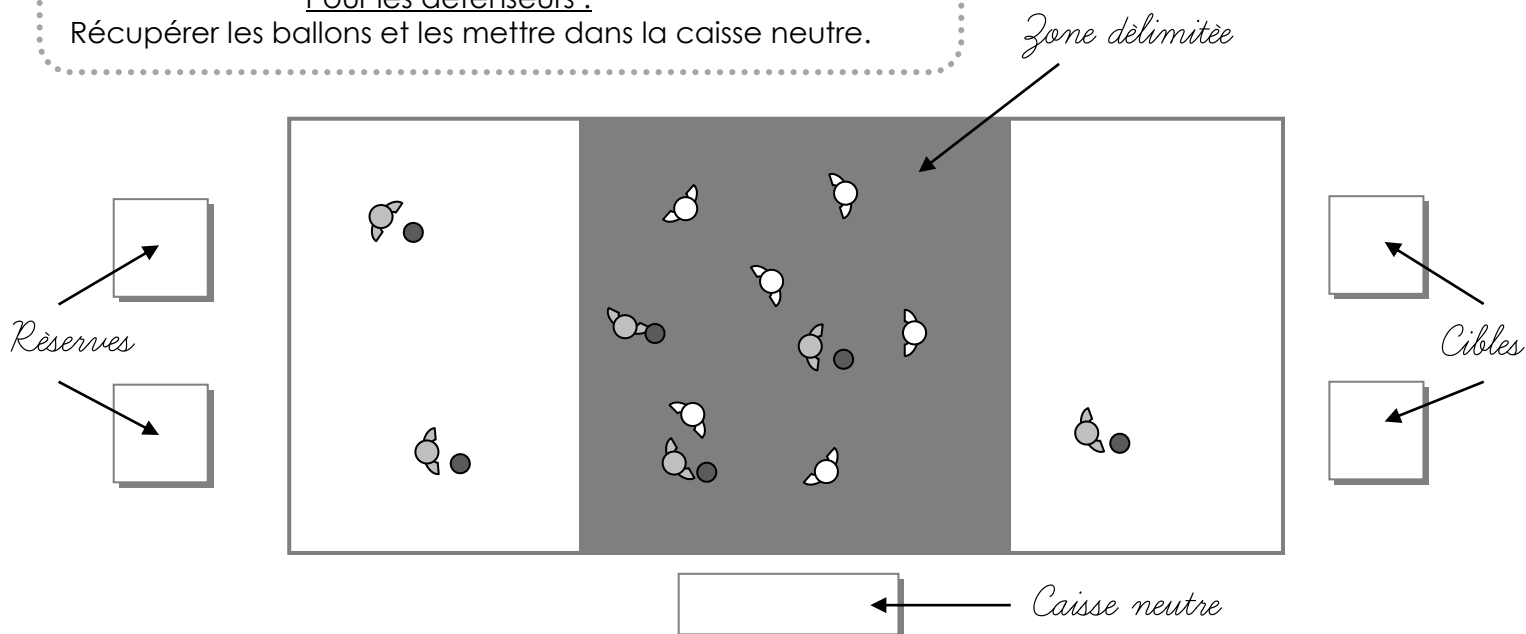
- L'enseignant impose un type de déplacement.
- Quand le chef corsaire se retourne, le corsaire le plus éloigné de lui est éliminé.

# Jeux collectifs

## Séance 4 - LE FACTEUR

**Education physique et sportive - 12 séances**

**But du jeu :** Pour les attaquants :  
Déposer le plus de ballons dans les caisses cibles.  
Pour les défenseurs :  
Récupérer les ballons et les mettre dans la caisse neutre.



### Matériel :

- ✓ Un grand nombre de ballons
- ✓ Deux caisses réserves
- ✓ Caisse neutre
- ✓ Deux caisses cibles
- ✓ Caisse neutre

### Organisation :

- 2 équipes de 6 joueurs et 2 équipes de 7 joueurs : les équipes qui ne jouent pas arbitrent, puis on inverse les rôles. Chaque équipe est différenciée par des maillots.
- Chaque partie dure 5 minutes.

### Déroulement du jeu :

1. Les attaquants : Porter les ballons un par un dans les caisses cibles opposées. Lâcher le ballon en cas de prise.
2. Les défenseurs : Empêcher la progression des attaquants, en stockant les ballons « lâchés » dans une caisse neutre.
3. Après changement de rôle, l'équipe gagnante est celle qui a porté le plus de ballons dans les cibles.

### Variantes :

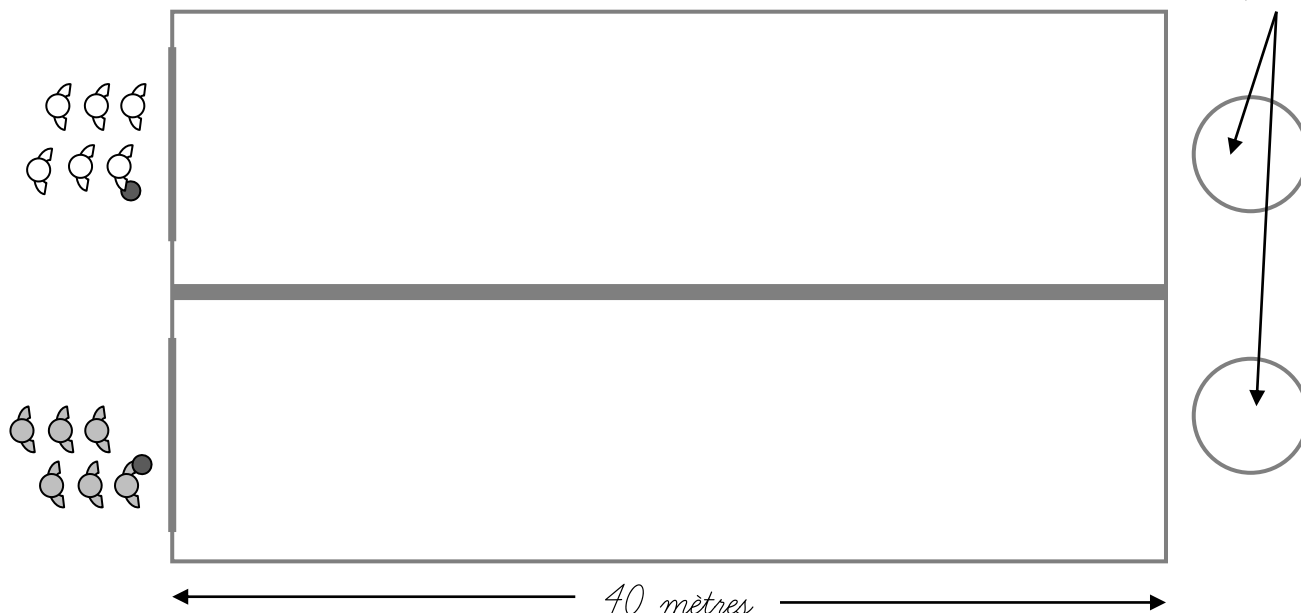
- Mettre moins de ballons que de joueurs dans chaque équipe.
- Agrandir la zone de tapis.
- Augmenter les dimensions du terrain.
- Limiter le temps.
- Le ballon lâché peut être repris par un équipier
- Le ballon lâché peut être repris par tous les joueurs et rapporté dans sa réserve
- Un attaquant est pris s'il est touché / sur prise de foulard / s'il est immobilisé

# Jeux collectifs

## Séance 5 – LE POSE-BALLON

**But du jeu :** Etre la première équipe à poser le ballon de l'autre côté du terrain en se faisant des passes.

*Zones d'arrivée où le ballon de chaque équipe doit être posé*



### Matériel :

- ✓ Un ballon par équipe
- ✓ Une zone délimitée par deux couloirs

### Organisation :

- 2 équipes de 6 joueurs et 2 équipes de 7 joueurs : les équipes qui ne jouent pas arbitrent, puis on inverse les rôles.
- Chaque partie dure x minutes (= selon le temps de chaque équipe pour parvenir à la ligne d'arrivée).

### Déroulement du jeu :

1. Au signal, chaque équipe doit rejoindre la ligne d'arrivée en premier.
2. Le ballon ne doit pas toucher le sol, auquel cas l'équipe doit se repositionner derrière la ligne de départ et recommencer.
3. Le porteur de ballon ne doit pas faire plus de 3 pas ni le redonner au dernier passeur.

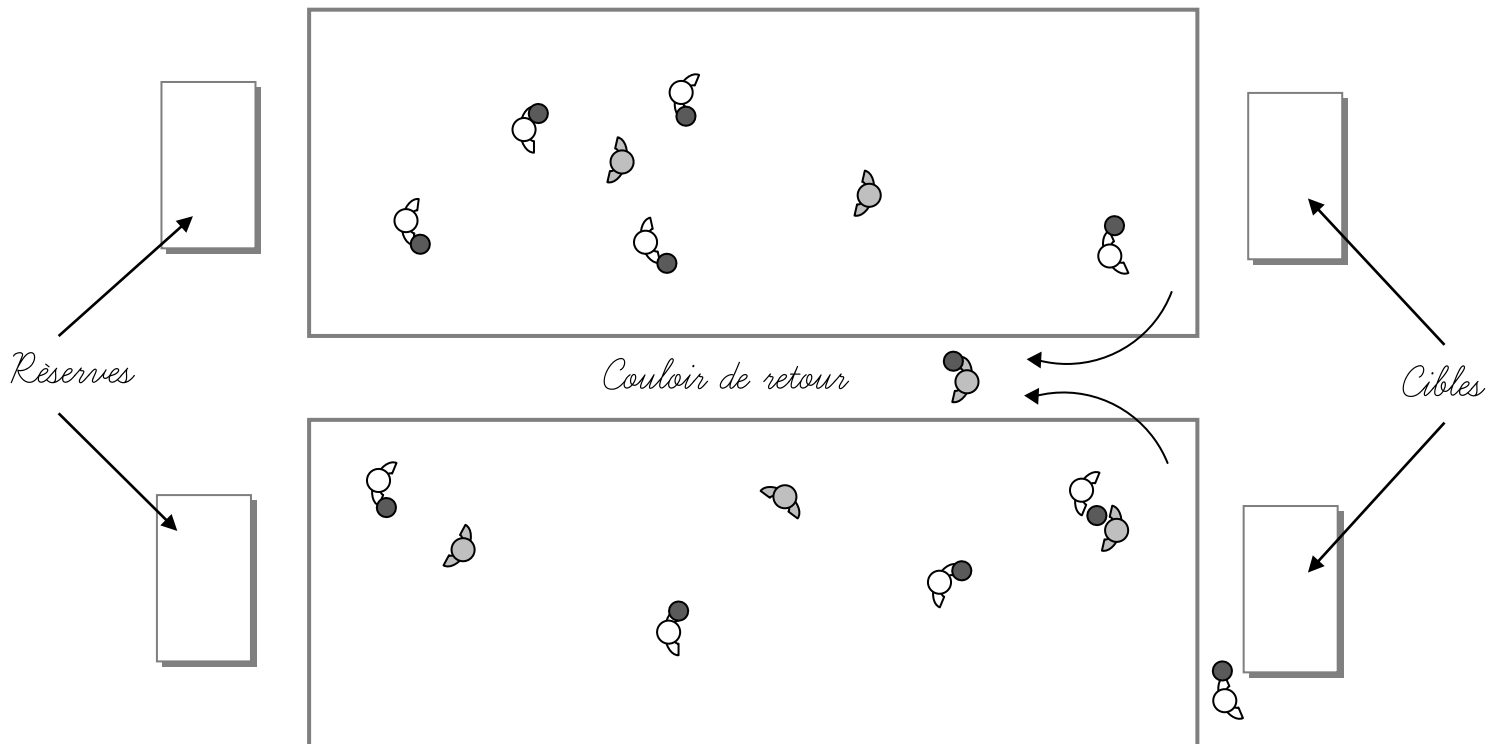
### Mise en commun :

- Comment être efficace dans le lancer de ballon, pour ne pas le faire tomber au sol ?
- Comment se positionner pour se passer la balle rapidement et être la première équipe à avoir fini ?

### Variantes :

- Augmenter le nombre de ballons par équipe.
- Mettre des obstacles à contourner sur le parcours.

**But du jeu :** Etre l'équipe ayant transporté le plus d'objets dans sa caisse en un temps donné.

**Matériel :**

- ✓ 2 aires de jeu parallèles
- ✓ Des objets dans les réserves

**Organisation :**

- 2 équipes de 6 joueurs et 2 équipes de 7 joueurs, comprenant chacune des éperviers et des déménageurs.
- Chaque partie dure 5 minutes.

**Déroulement du jeu :**

1. Au signal, les déménageurs traversent le terrain pour déposer un objet dans la caisse cible.
2. Les éperviers touchent les déménageurs et rapportent leurs objets dans la réserve de départ.

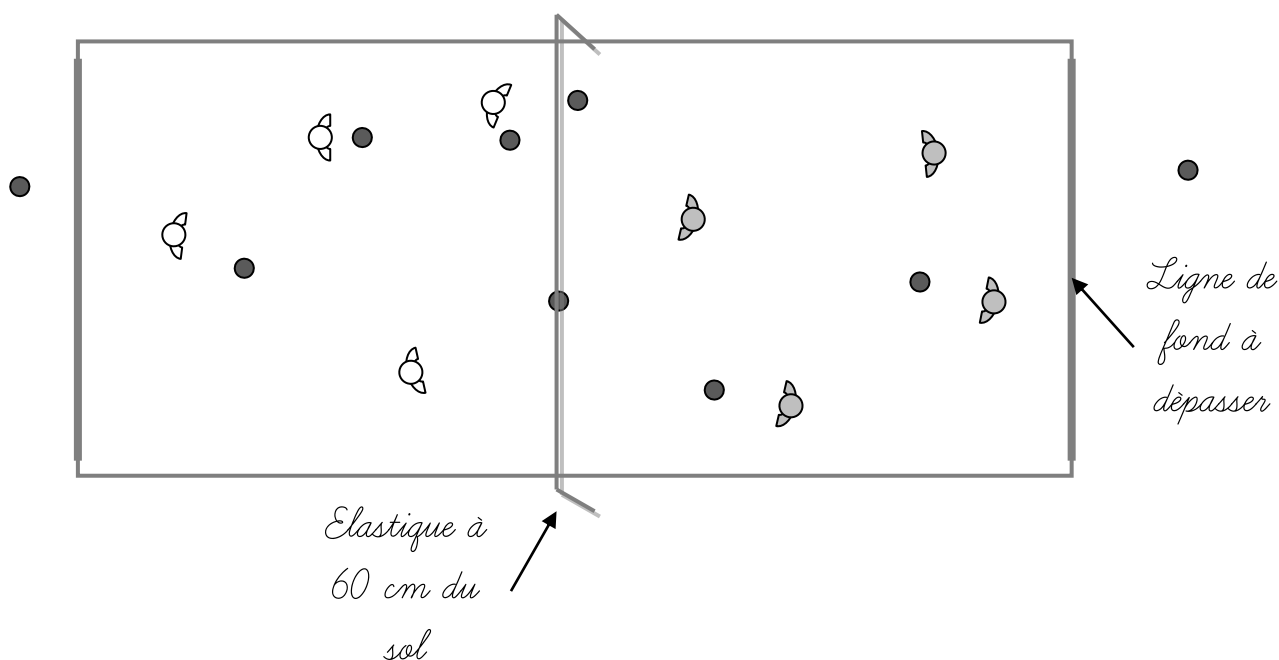
**Variantes :**

- Augmenter le nombre d'éperviers
- Augmenter le nombre d'objets
- Augmenter les dimensions du terrain.

# Jeux collectifs

## Séance 7 - BALLON CORDON

**But du jeu :** Lancer plus de ballons que l'adversaire sous l'élastique, au-delà de la ligne de fond adverse.



### Matériel :

- ✓ 1 élastique central (à 60 cm du sol)
- ✓ Plusieurs ballons par équipe

### Organisation :

- 2 équipes de 6 joueurs et 2 équipes de 7 joueurs, de chaque côté de la ligne. Les équipes qui ne jouent pas arbitrent, puis on inverse les rôles.
- Chaque partie dure 5 minutes.

### Déroulement du jeu :

1. Au signal, lancer les ballons de son équipe le plus loin possible, sous l'élastique, pour qu'ils dépassent la ligne de fond adverse.
2. Intercepter les ballons adverses avant qu'ils ne franchissent la ligne et les relancer aussitôt.

### Mise en commun :

- Comment être efficace dans le lancer et dans la relance ?

### Variantes :

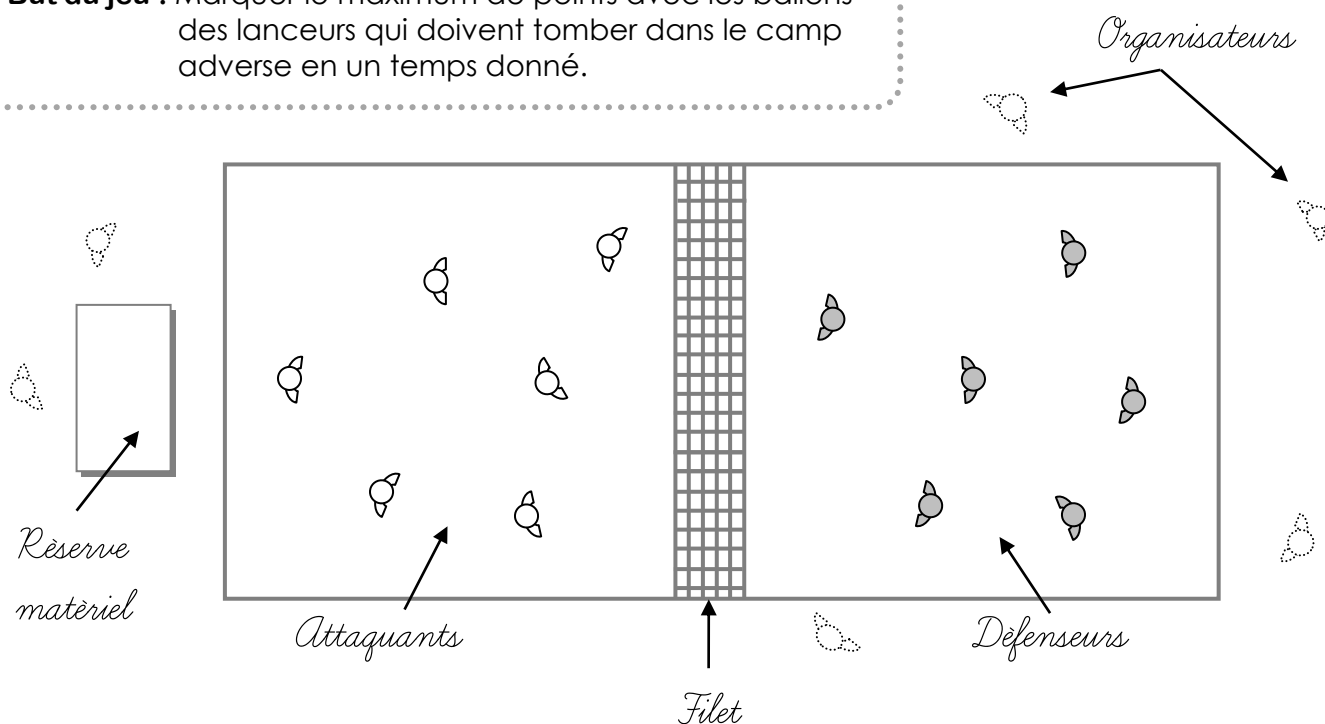
- Un seul ballon par équipe.
- Un seul ballon en jeu.
- Créer une zone neutre centrale.
- Interdire le déplacement avec le ballon.

# Jeux collectifs

## Séance 8 - L'ATTAQUE DE L'ÎLE

**Education physique et sportive - 12 séances**

**But du jeu :** Marquer le maximum de points avec les ballons des lanceurs qui doivent tomber dans le camp adverse en un temps donné.



### Matériel :

- ✓ Un nombre de ballons important.
- ✓ Un filet central.
- ✓ Une réserve de ballons.

### Organisation :

- 3 équipes : 8 attaquants, 8 défenseurs, 7 organisateurs, différenciés par des maillots.
- Chaque partie dure 3 minutes.

### Déroulement du jeu :

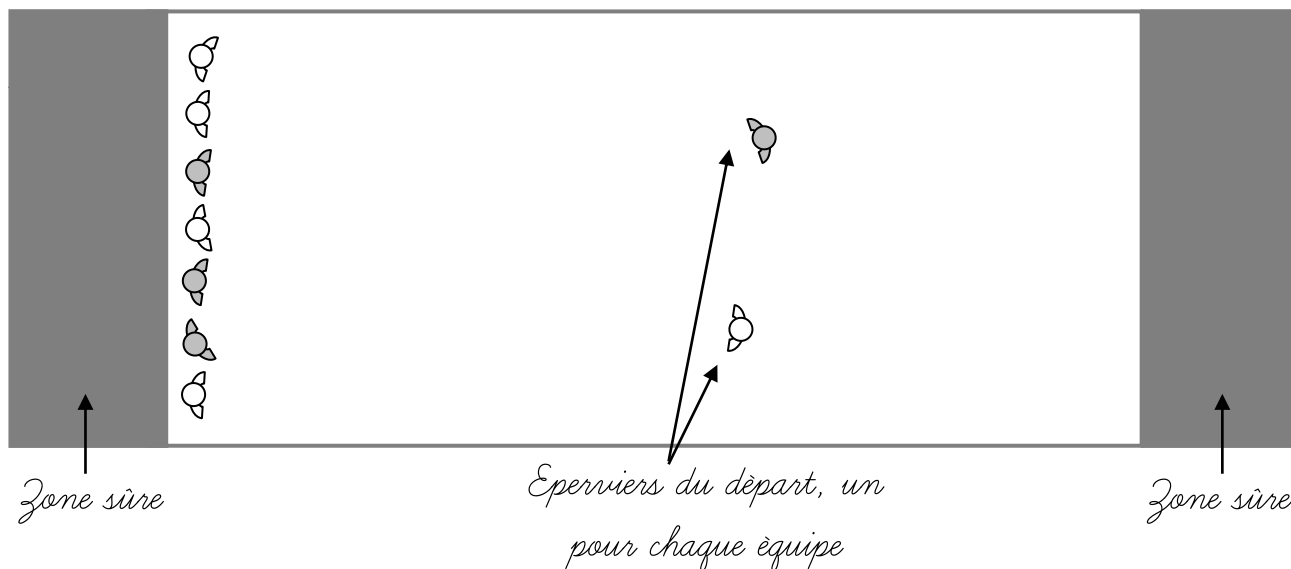
1. Les attaquants : Envoyer, en les frappant, le plus grand nombre de ballons dans le camp adverse (l'île), afin qu'ils touchent le sol.
2. Les défenseurs : Empêcher les ballons de toucher le sol en les frappant hors de l'île dans toutes les directions.
3. Les organisateurs : Compter le nombre de ballons qui touchent le sol et approvisionner les attaquants en ballons.

### Variantes :

- Augmenter le nombre d'attaquants.
- Varier la nature de l'obstacle et la hauteur de celui-ci.
- Varier la dimension de l'île.
- Varier la nature de l'envoi de la balle (lancer, frapper...).



**But du jeu :** Etre la première équipe à prendre tous les joueurs de l'équipe adverse.

**Matériel :**

- ✓ Un terrain de basket
- ✓ 2 jeux de foulards ou de maillots

**Organisation :**

- 2 équipes de 6 joueurs et 2 équipes de 7 joueurs, différenciés par des maillots ou des foulards. Les équipes qui ne jouent pas arbitrent, puis on inverse les rôles.
- Chaque partie dure 5 minutes.

**Déroulement du jeu :**

1. Au début du jeu, un joueur de chaque équipe joue le rôle d'épervier (chasseur).
2. Pour prendre un joueur, il doit le toucher.
3. Les joueurs touchés deviennent chasseurs à leur tour pour leur équipe en se disposant en chaîne de deux qui, pour prendre, ne doivent pas « casser ».
4. Au début de la partie, seuls les deux éperviers sont sur le terrain.
5. Au signal du maître, les autres joueurs tentent de traverser le terrain.

**Mise en commun :**

- Comment être efficace en binôme dans ses actions motrices et prises de décisions ?

**Variantes :**

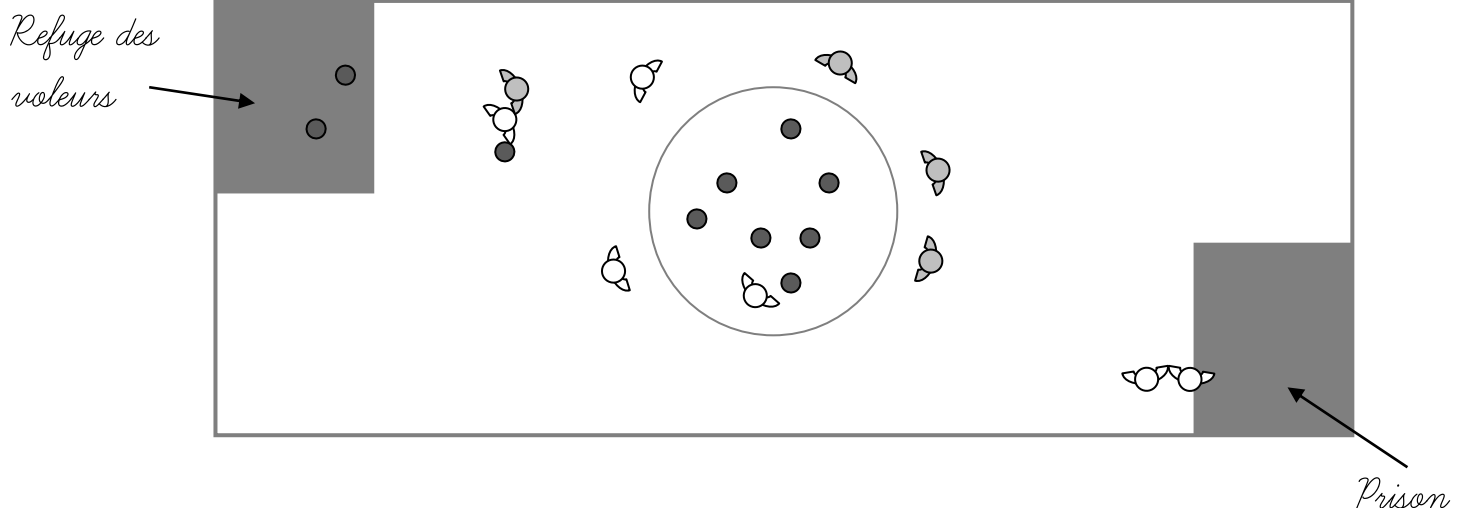
- Les joueurs touchés forment une chaîne unique.
- Le joueur touché devient un épervier supplémentaire (pas de chaîne).

**But du jeu :** Pour les attaquants :

Ramener un à un dans leur camp tous les objets du rond central sans être touchés par les gendarmes.

Pour les défenseurs :

Faire prisonnier les voleurs.

**Matériel :**

- ✓ Nombreux objets dans un rond central
- ✓ 2 camps opposés : refuges des voleurs et prison

**Organisation :**

- 2 équipes de 6 joueurs et 2 équipes de 7 joueurs, différenciés par des maillots ou des foulards. Les équipes qui ne jouent pas arbitrent, puis on inverse les rôles.
- Chaque partie dure 5 minutes.

**Déroulement du jeu :**

1. Au signal, les voleurs essaient de récupérer des objets dans le rond central. Les gendarmes peuvent faire prisonnier un voleur en l'attrapant alors qu'il porte un objet.
2. Les prisonniers forment une chaîne dont un des maillons a un pied dans la prison.
3. Toute la chaîne est libérée si un des maillons est touché par un partenaire libre.
4. Les gendarmes n'ont pas le droit de pénétrer dans le refuge des voleurs.
5. Les attaquants ne peuvent prendre qu'un objet à la fois.

**Mise en commun :**

- Comment éviter le plus efficacement possible les gendarmes ?

**Variantes :**

- Equipe de gendarmes en nombre inférieur.
- Faire un prisonnier par prise de foulard.

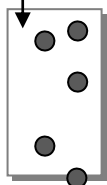
# Jeux collectifs

## Séance 11 - RESERVE DE BALLONS

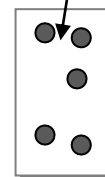
**Education physique et sportive - 12 séances**

**But du jeu :** Dans un temps donné, transporter un maximum de ballons de sa réserve vers celle de ses adversaires.

Réserve  
équipe 1



Réserve  
équipe 2



### Matériel :

- ✓ Terrain (10 x 20) délimité par des plots.
- ✓ Ballons ou balles en nombre identique dans chaque réserve.

### Organisation :

- 2 équipes avec un seul terrain ou 4 équipes avec 2 terrains.
- Chaque partie dure 5 minutes.

### Déroulement du jeu :

1. Au signal, les élèves doivent prendre un ballon et se diriger vers la réserve adverse pour y dépose un ballon.
2. Pour les élèves en possession du ballon : se diriger vers la cible.
3. Pour les élèves sans ballon : chercher à gêner la progression des adversaires ou à récupérer leur ballon.
4. Chaque ballon sorti du terrain est un « ballon mort »

### Mise en commun :

- Nécessité d'avoir des « attaquants » et des « gêneurs » dans chaque équipe.
- Comment se répartir les rôles ?

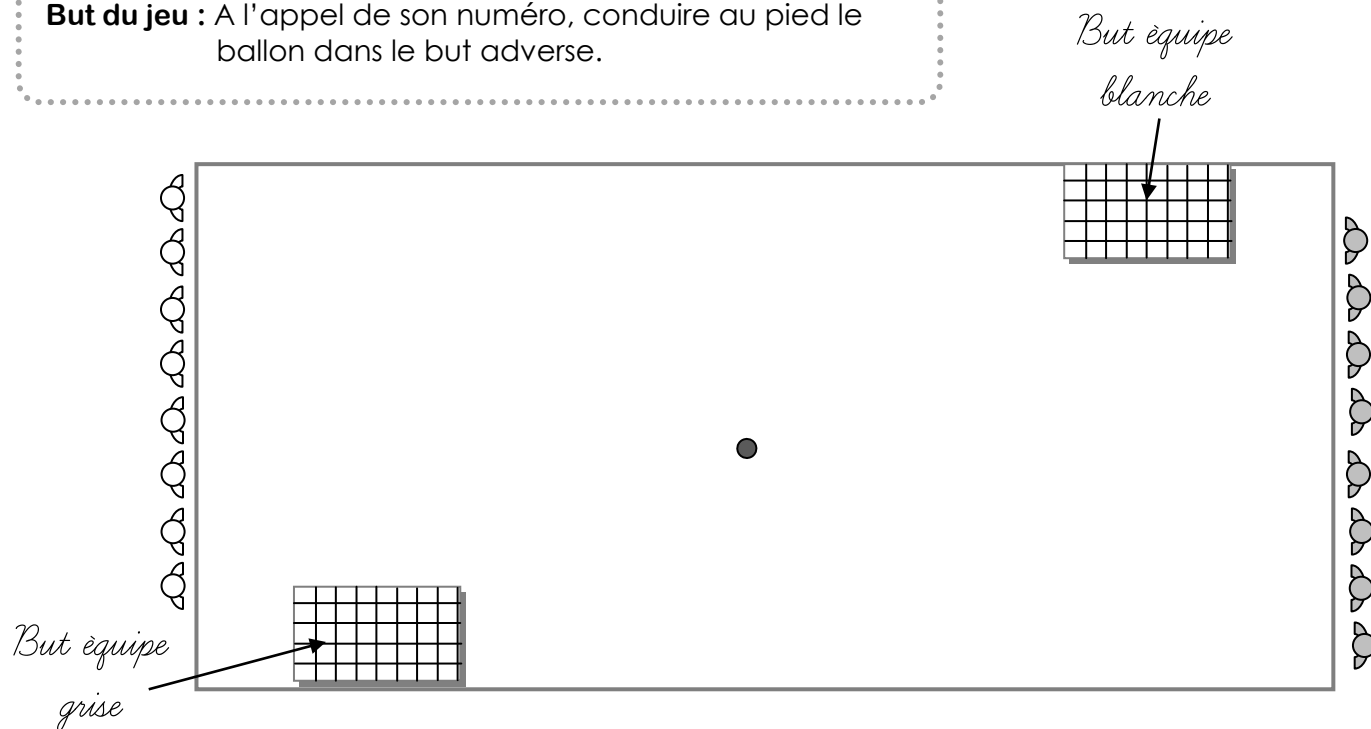
### Variantes :

- Nombre de ballons inférieur au nombre de joueurs pour obliger à faire des choix stratégiques.

# Jeux collectifs

## Séance 12 - BERET-BALLON

**But du jeu :** A l'appel de son numéro, conduire au pied le ballon dans le but adverse.



### Matériel :

- ✓ 1 ballon au centre du terrain.
- ✓ Des plots pour délimiter le terrain.
- ✓ Deux cages de but (ou des plots pour les matérialiser)

### Organisation :

- 2 équipes avec un seul terrain ou 4 équipes avec 2 terrains, différenciés par des maillots de couleur.
- Chaque partie dure x minutes (= selon le temps de chaque élève pour arriver au but adverse).

### Déroulement du jeu :

1. Les élèves de chaque équipe ont un numéro secret, connu d'eux seuls (donné par la maîtresse), allant de 1 à 6.
2. Lorsque la maîtresse appelle un numéro (par exemple 2), le numéro 2 de l'équipe bleue et le numéro 2 de l'équipe rouge se précipitent vers le ballon central.
3. En possession du ballon : se diriger vers le but adverse.
4. Sans le ballon : chercher à récupérer du pied le ballon de l'adversaire.
5. Chaque ballon sorti du terrain est un « ballon mort ».

### Variantes :

- Varier le nombre de ballons.
- Appeler plusieurs numéros en même temps.
- Varier la largeur des buts.
- Varier le nombre et la position des buts.