

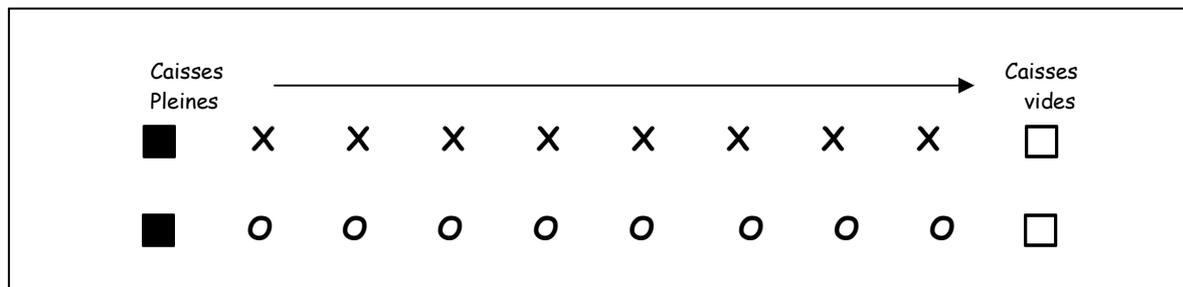
**JEU N° 1 : LA CHAINE DES POMPIERS**

**Matériel :**

- 4 caisses
- 24 balles, ballons de différents types et tailles
- 1 sifflet
- Plots pour délimiter le terrain

**Dispositif :**

- Une aire de jeu de 15 m (minimum) x 4 m
- 2 équipes différenciées disposées en parallèle (**X** et **O**) – Effectifs identiques



**But du jeu :**

Faire passer le plus vite possible tous les ballons d'une caisse à l'autre en se faisant des passes. Seules les passes sont autorisées, on ne peut pas transmettre le ballon de mains en mains. L'équipe qui gagne est celle qui est parvenue à vider/remplir ses 2 caisses avant l'autre.

**Variables – Evolutions possibles :**

- Eloigner les caisses en fonction du niveau de réussite des enfants
- Organiser une série de « manches » avec des formes de lancers imposées : passes directes/un élève sur deux, en cloche, avec rebond, passes dans le dos ; position debout/accroupi/assis, passe au pied, ...
- Pénaliser l'équipe qui fait tomber une balle

## **JEU N° 2 : LA QUEUE DU DIABLE**

### **Matériel :**

- Un foulard par élève
- Plots pour délimiter le terrain
- Sifflet
- Chronomètre

### **Dispositif :**

- 1 terrain de 8 x 8 m, une « réserve » par équipe
- 2 équipes différenciées d'effectif identique

### **But :**

Capturer la totalité des foulards de l'équipe adverse

### **Déroulement :**

Les joueurs sont dispersés sur le terrain, le foulard à la ceinture. Chacun doit subtiliser le foulard d'un adversaire puis le déposer dans sa réserve. L'élève qui s'est fait subtiliser le foulard doit sortir des limites du terrain et puiser un foulard dans sa réserve pour rejouer. L'équipe qui n'a plus de joueur sur le terrain a perdu.

### **Variables – Evolutions possibles :**

- Temps : + ou - long
- Espace : endroits de dépôt des foulards
- Matériel : augmenter le nombre de foulards pour diversifier les stratégies / aux parties du corps engagées
- Sens du jeu : 1 équipe attaquante sans foulard/une équipe de défenseurs avec foulards

## **JEU N°3 : LA BALLE ASSISE**

### **Matériel :**

- Dossards ou foulards de couleurs différentes
- 1 ballon léger
- 1 chronomètre
- Sifflet
- Plots pour délimiter le terrain

### **Dispositif :**

- 1 terrain de 20x30m
- 2 équipes différenciées

### **But :**

Parvenir à asseoir plus de joueurs de l'équipe adverse que de joueurs assis dans sa propre équipe

### **Déroulement :**

- Les joueurs sont dispersés sur le terrain ; celui qui s'empare du ballon peut tirer sur n'importe quel autre joueur de l'équipe adverse ;
- Tout joueur touché de plein fouet et sans rebond du ballon par un tir, doit s'asseoir.
- Si le ballon sort des limites du terrain, il est remis en jeu par l'équipe défenseur à l'endroit de la sortie.

### **Règles :**

- Le joueur assis
  - Peut s'emparer du ballon qui passe à sa portée ; il est alors délivré
  - Peut être délivré lorsqu'il bloque une passe qui lui est adressée
- Le joueur libre
  - Peut devenir prisonnier s'il est touché à la volée
  - Peut récupérer le ballon dès que celui-ci a touché terre
- Le porteur de ballon
  - Ne peut se déplacer ni dribbler
  - Peut tirer sur un autre joueur
  - Peut faire une passe à un joueur assis

### **Variables – Evolutions possibles :**

- Autoriser le déplacement avec la balle
- Bloquer la balle de volée permet de ne pas être pris
- Fixer un nombre de passes avant de viser un adversaire
- Pénaliser toute sortie de terrain par la position assise

## **JEU N° 4 : LE BALLON CHRONOMETRE**

### **Matériel :**

- 1 ballon et
- 1 témoin relais

### **Dispositif :**

2 équipes d'effectif égal

- une formant un rond et organisant une rotation de passes : l'horloge
- une autre formant un relais autour de l'horloge

Remarque :

Pour un jeu équitable, certains joueurs peuvent être amenés à courir 2 fois

### **Buts :**

Pour l'horloge : faire le plus grand nombre de passes de l'horloge

Pour les relayeurs : courir le plus vite possible autour de l'horloge

### **Déroulement :**

Au signal, les joueurs de l'équipe qui forment une ronde doivent se faire des passes et effectuer ainsi le plus grand nombre possible de tours pendant que l'autre équipe assure le relais autour de l'horloge. Le jeu s'arrête à l'arrivée du dernier relayeur. Si la balle tombe, l'horloge s'arrête puis reprend à l'endroit où la passe a échoué. Les 2 équipes permutent ensuite ; le résultat se fait par comparaison entre les 2 équipes.

### **Variables – Evolutions possibles :**

- Nombre de joueurs = taille de la ronde
- Matériel : poids et forme du ballon
- Organisation :
  - Emplacement de la colonne relais
  - Chaque équipe forme une ronde autour de l'un des leurs ; le joueur du centre lance successivement le ballon à chacun de ses camarades qui le lui renvoie. Le but du jeu est de faire faire le tour au ballon le plus rapidement possible.

## JEU N° 5 : LE RELAIS ARDOISE

### **MATERIEL :**

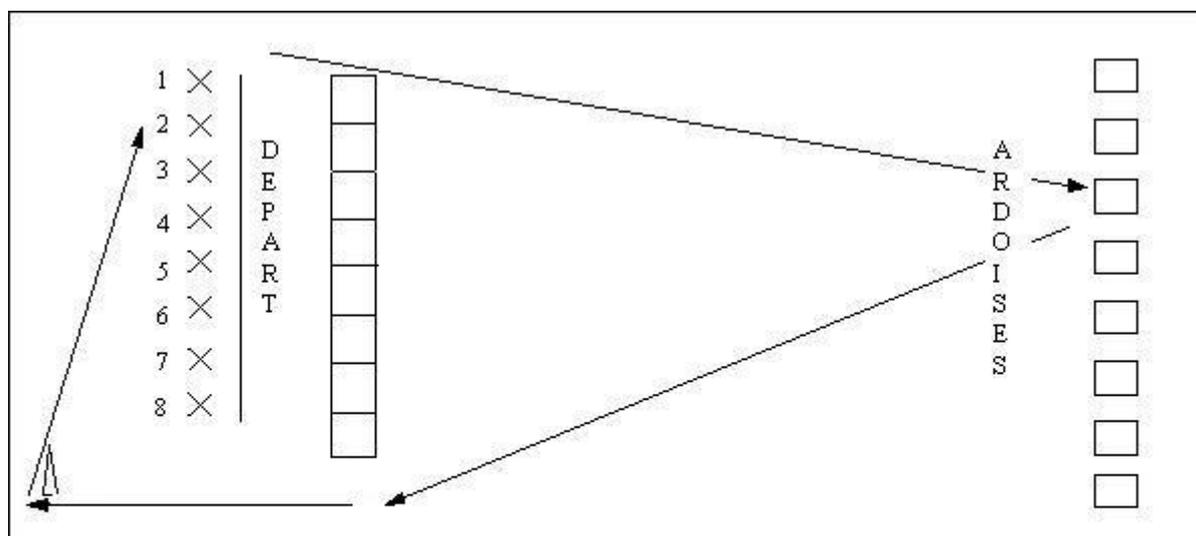
Espace de jeu : 5mX20m par équipe.  
Autant de séries de 6 ardoises minimum que d'équipes.  
Les lettres qui composent un mot ou les éléments d'une suite (syllabes, nombres, etc) sont écrits sur les ardoises.  
Celles-ci sont appuyées sur un support de telle sorte que les lettres ne soient pas visibles depuis la base de départ.

### **EFFECTIF :**

2 ou 3 équipes de 8 joueurs maximum

### **DISPOSITIF :**

Organisation de l'espace de jeu pour chaque équipe :  
Les équipes sont en ligne derrière la marque de départ pour que tout le monde puisse voir les ardoises qui sont placées à 15m.



### **BUT :**

Reconstituer un mot, une suite logique connu des élèves... en rapportant les ardoises dans l'ordre.

### **DEROULEMENT :**

A tour de rôle, les élèves courent jusqu'aux ardoises, en choisissent une et la retournent.

Si elle correspond à celle recherchée en fonction de l'ordre imposé, ils la ramènent pour reconstituer la suite.

Si elle ne correspond pas à l'ardoise recherchée, ils la montrent à leurs camarades et la remettent à sa place.

Dès qu'un élève est revenu à sa place, le suivant peut partir.

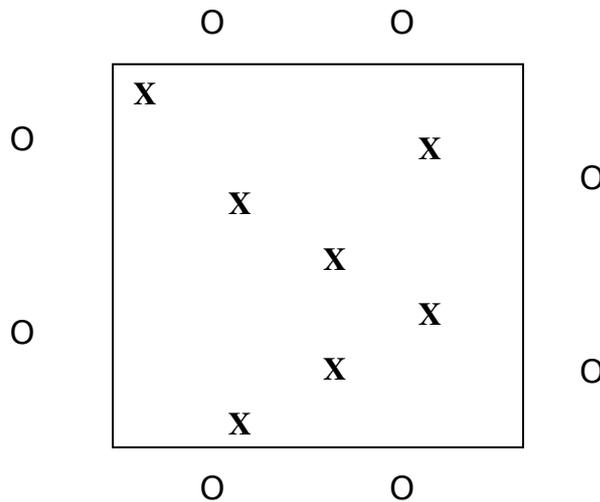
## **JEU N° 6 : LE BALLON CHASSEUR**

### **Matériel :**

- 2 à 3 ballons en mousse

### **Dispositif :**

- Aire de jeu : 8 X 8 m
- 2 équipes : X (les lapins) et O (les chasseurs)



### **Déroulement**

- Plusieurs périodes de 3'

**But du jeu :** les joueurs à l'extérieur doivent toucher directement ceux à l'intérieur à l'aide des ballons. Chaque touche est comptabilisée. Un joueur ne peut pas être touché 2 fois successivement. Lorsque le ballon est bloqué, la touche n'est pas comptabilisée. L'équipe gagnante est celle qui a réussi à toucher le plus de joueurs.

### **Variables – Evolution**

- Nombre de ballons
- Refuges possibles
- Elimination avec remise en jeu sur ballon bloqué