

RENCONTRES JEUX COLLECTIFS CYCLE 2

Année 2011/2012

Jeux retenus pour la rencontre:

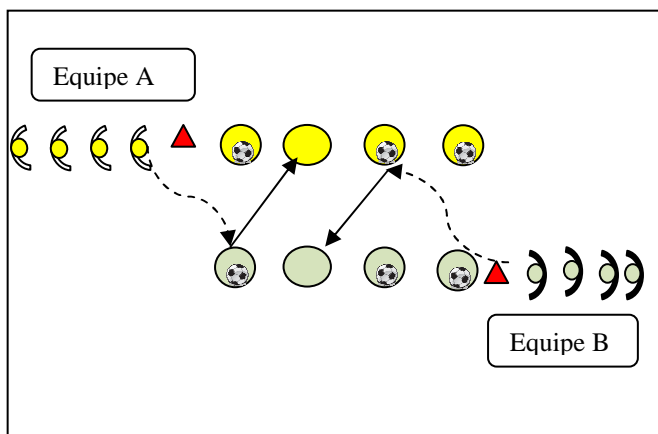
- Le Puissance 4 (jeu de balle aux pieds)
- Marquer l'essai (jeu de balle à la main)
- Le bouchon

Autres jeux non retenus pour la rencontre :

- Gendarmes et voleurs
- La prise de foulards par équipe

Pour vous aidez à construire votre unité d'apprentissage pour préparer ces jeux de rencontre, en utilisant le livret Edusarthe 'Les Jeux collectifs » consulter le site de l'inspection académique à cette adresse : http://www.ia72.ac-nantes.fr/1132216532718/0/fiche___document/&RH=ia72_edcres

LE PUISSANCE 4



Aire de jeu :

Terrain gazonné de 15m x 10m.

Matériel :

- Des cerceaux ou des coupelles pour faire la ligne de chaque équipe
- Des plots de départ
- 6 ballons

Gestion de la classe:

- Classe entière
- 2 équipes en file indienne, chacune face à une ligne de cerceaux.

Durée :

- La manche ne doit pas dépasser 1 minute 30'

Etre la première équipe à aligner
4 ballons

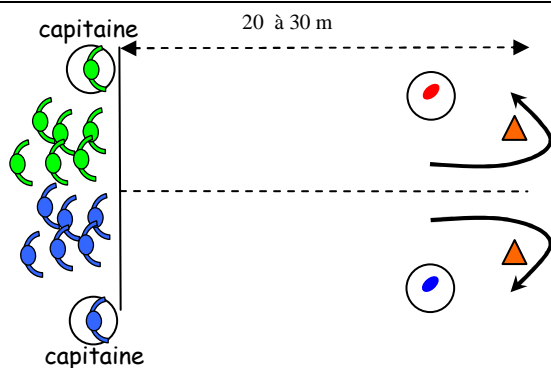
Lancement et déroulement du jeu :

- L'enseignant donne le départ, un joueur de chaque équipe va chercher un ballon dans la ligne adverse et le ramène dans le cerceau « libre » de sa propre ligne où le ballon doit être immobilisé.
- Ensuite, il passe le relais à son partenaire en lui tapant dans la main. Celui-ci effectue la même action.
- Dès que 4 ballons sont alignés, la manche est gagnée. L'enseignant arrête le jeu et relance une autre manche.
- Les premiers passages se font ballon à la main. Quand le jeu est compris, faire la même chose aux pieds.

Décompte de points :

- ☞ La manche est gagnée quand l'équipe aligne, même furtivement, 4 ballons.
- ☞ On lui attribue 1 point.
- ☞ La partie est remportée par l'équipe qui marque le plus de points.

MARQUER L'ESSAI



Matériel :

- 2 ballons de rugby
- 4 cerceaux
- 2 cônes

Gestion de la classe :

2 équipes situées à côté du capitaine, derrière la ligne.

Durée :

Chaque joueur tient le rôle de capitaine une fois

Variante possible :

Pour les CE1 voire CP : si la balle tombe, remettre la balle dans le cerceau et repasser entre les cônes.

Pour les GS et les CP : si la balle tombe, les élèves pourront laisser la balle sur place mais devront repasser entre les plots.

Pour les GS : si la balle tombe, les élèves pourront la reprendre sans avoir à repasser entre les plots.

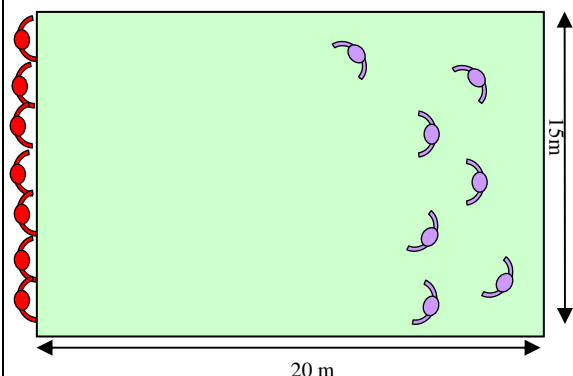
Être l'équipe qui totalise le plus de points.
2 points pour l'équipe qui aplatit la balle la première.
1 point pour la deuxième.

▪ Au signal du meneur :

1. Les partenaires du capitaine traversent le terrain et passent **tous** entre les cônes. Le capitaine reste derrière la ligne, dans son cerceau.
2. Ils récupèrent le ballon, le ramènent à leur capitaine à l'aide de passes, sans le faire tomber.
 - La passe doit s'effectuer par lancer et non de la main à la main.
 - Si le ballon tombe, les partenaires doivent tous repasser entre les cônes avant de le récupérer.
 - Le porteur du ballon ne doit pas se déplacer avec.
3. Le capitaine, après réception du ballon, court et marque un essai (aplatir la balle dans le cerceau).

Chaque joueur devient capitaine à tour de rôle

LE BOUCHON



Aire de jeu :

1 terrain délimité (minimum 20 x 15m)

Matériel :

- 2 jeux de chasubles
- 1 chronomètre
- 1 bouchon (1 petit objet facilement dissimulable dans la main)

Gestion de la classe :

- 2 équipes de même nombre (5 à 7 joueurs)

Durée :

- 2 x 3 minutes

Marquer un point en transportant le bouchon dans le camp opposé (pour les attaquants) **OU** en touchant le porteur du bouchon (pour les défenseurs).
L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points.



• Pour les attaquants :

Les attaquants se réunissent et choisissent le porteur du bouchon.

Chaque attaquant tente de rejoindre le camp opposé sans se faire toucher.

- Le porteur du bouchon, inconnu des défenseurs, le tient dans sa main.
- Le bouchon ne peut être ni transmis, ni lancé.
- Un attaquant entré en jeu ne peut plus revenir dans son camp.
- Un attaquant touché reste sur place avec le défenseur qui l'a pris



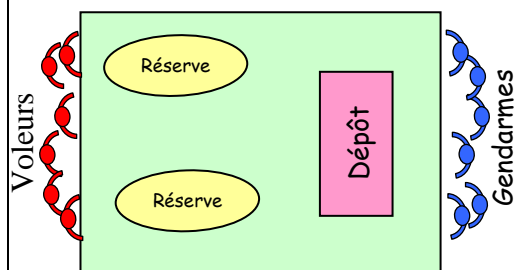
• Pour les défenseurs :

- S'opposer à la progression des attaquants par simple toucher.
- Chaque défenseur ne peut toucher qu'une seule fois.
- Il reste alors à côté de l'attaquant touché.

Déroulement du jeu :

- Le jeu commence quand un des attaquants pénètre sur le terrain
- Le jeu s'arrête quand tous les attaquants sont pris ou arrivés dans le camp des défenseurs
- Le porteur du bouchon le montre quand tout le monde est pris
- Le bouchon est sur l'aire de jeu, 1 point pour les défenseurs
- Le bouchon est dans le camp opposé, 1 point pour les attaquants

GENDARMES ET VOLEURS



Aire de jeu :

- Terrain délimité 15 x 20m comprenant :
 - 2 zones réserves de **2m de diamètre** avec au moins 30 objets répartis dans les 2 zones
 - Une zone dépôt (**3 x 5m**) pour entreposer les objets volés.

Matériel :

- 2 jeux de chasubles
- Au moins 30 petits objets (bouchons, anneaux, kaplas, jetons, coupelles, sacs de graines...)
- Coupelles et plots pour délimiter les zones

Gestion de la classe :

- 2 équipes différenciées avec des chasubles

Durée :

- 2 manches de 3 minutes, changer de rôle à chaque manche

Être l'équipe de voleurs à ramener le plus d'objets.

Pour les voleurs :

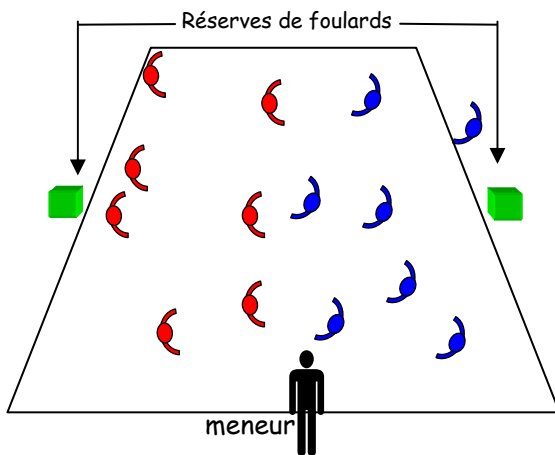
- Ne transporter qu'un seul objet à la fois
- Ramener l'objet dans la zone dépôt
- En cas de prise par un gendarme, donner l'objet au gendarme qui le ramène dans une des réserves.

Pour les gendarmes :

- Toucher les voleurs s'ils transportent un objet
- Rapporter un seul objet à la fois dans l'une des zones réserves
- Un gendarme ayant déjà un objet dans la main ne peut plus toucher
- Les différentes zones sont interdites aux gendarmes

Au début du jeu, les gendarmes et les voleurs sont dans leur camp.

LA PRISE DE FOULARDS PAR ÉQUIPE



Aire de jeu :

1 terrain délimité (minimum 20 x 15m)

Matériel :

- 2 jeux de chasubles
- 2 foulards par élèves
- 2 caisses (réserve de foulards)
- 1 chronomètre
- 2 fois plus de foulards que d'élèves

Gestion de la classe :

- 2 équipes de même nombre (5 à 7 joueurs)

Durée :

- 3 à 6 minutes

Être en possession d'un plus grand nombre de foulards que l'équipe adverse, en un temps donné.
L'équipe gagnante est celle qui aura le plus de foulards.

Déroulement du jeu :

- Les 2 équipes sont dans leur camp.
- Au signal du meneur, tous les joueurs rentrent sur le terrain (interdiction de sortir de l'aire de jeu pendant tout le jeu)
- Chaque joueur essaie de s'emparer du foulard d'un adversaire pour le déposer dans sa réserve.
- Chaque joueur porte un foulard à la ceinture.
- Quand un joueur perd son foulard, il peut en reprendre un dans sa réserve.

Compter le nombre de foulards : joueurs + réserve.

On ne peut prendre qu'un foulard à la fois.

Déposer dans la caisse le foulard pris sur un adversaire.

Si plus de foulards disponibles, le joueur doit attendre d'en récupérer un pour pouvoir jouer.

Pendant ce temps, il attend près de sa réserve.