

# JEUX TRADITIONNELS

## PROJET PEDAGOGIQUE

Classes de CP

**Cycle 2 / 1 classe / 1 intervenant**

# SOMMAIRE

## I. JEUX TRADITIONNELS ???

## II. DYNAMIQUE D'APPRENTISSAGE

## III. QUALITE FORMATRICE DES JEUX TRADITIONNELS OBJECTIFS GENERAUX

## IV. DEMARCHE PEDAGOGIQUE UNITE D'APPRENTISSAGE

## V. ORGANISATION

## VI. LES SEANCES

## VII. QUALITE D'UNE SEANCE

## VIII. L'EVALUATION

## IX. LES JEUX

## X. UNE LISTE DE JEUX

## **I. JEUX TRADITIONNELS ???**

**Jeux traditionnels**, jeux collectifs, jeux sportifs, parfois jeux pré-sportifs... ces appellations chargées d'intention quant à la manière de les considérer font souvent référence aux mêmes jeux, ceux auxquels nous nous sommes parfois livrés quand nous étions enfants.

Les jeux traditionnels portent le fruit d'une époque, des valeurs sociales d'une communauté, des croyances, des rites sacrés. Ils sont un **patrimoine**.

Par conséquent, ils sont très variés :

- jeux à dominante individuelle ou par grand groupes
- jeux avec ou sans matériel
- jeux sur terrain délimité ou non
- jeux avec ou sans obstacle
- jeux à résultat comptabilisable (béret ballon), à résultat connu d'avance (épervier) ou sans résultat jeux de chat
- jeux liés au langage
- jeux à gestuelle particulière...

Leur logique de fonctionnement est cependant identique :

**Un jeu est un problème posé.**

**Jouer, c'est le résoudre.** C'est être capable d'établir des relations entre les éléments qui le conditionnent : but, espace, partenaires, adversaires, matériel...

## **II. DYNAMIQUE D'APPRENTISSAGE**

L'élève apprend, progresse, se transforme en agissant sur le jeu par trois actions interdépendantes : Agir – S'informer – Choisir

**L'élève agit : il mobilise ses pouvoirs moteurs**

- se tient prêt à partir
- se prépare à bloquer la balle
- change de direction brusquement
- esquive un adversaire au dernier moment...

**L'élève s'informe : il regarde, analyse, comprend**

- recherche des indices, les reconnaît
- comprend le sens du jeu
- analyse les différentes possibilités
- établit des relations entre les divers paramètres du jeu

- s'informe sur le résultat puis sur les procédures utilisées, sur ses propres actions

**L'élève choisit : il décide, anticipe**

- face aux différentes incertitudes, il anticipe par la pensée les différentes actions possibles.

### **III. QUALITE FORMATRICE DES JEUX TRADITIONNELS** **OBJECTIFS GENERAUX**

Plus les enfants jouent, plus ils acquièrent des compétences transversales et disciplinaires qui sont travaillées par la réflexion et la verbalisation.

Au travers des jeux, ils développent :

- **des capacités foncières :**
  - vitesse de mouvement
  - respiration
  - résistance à l'effort
  - récupération
- **des capacités motrices :**
  - courir vite
  - accélérer
  - s'arrêter rapidement
  - changer de direction
  - esquiver
  - lancer
  - recevoir
  - coordonner des actions complexes...
- **des capacités visuelles :**
  - identification rapide des partenaires et des adversaires
  - repérage des obstacles au sol proches et lointains
  - repérage des joueurs proches et lointains
  - repérage des espaces libres
- **le sens de l'équipe**
- **le sens du projet commun**
- **le sens de la parité des joueurs**
- **le sens de la feinte**
- **le sens de l'attaque**
- **le sens de la défense**
- **le sens de la passe**
- **le sens de la règle**
- **le sens du contrat**
- **le respect de l'adversaire**

Les jeux placent les enfants en situation de mini-société dans laquelle ils ont à gérer leurs joies, leurs peines, leurs affections et leurs antipathies, leur rationalité et leur irrationalité, tout en tendant vers un même but fédérateur.

## **IV. DEMARCHE PEDAGOGIQUE** **UNITE D'APPRENTISSAGE**

### **Séance 1 : Situation de référence**

Il s'agit de faire jouer les élèves avec un minimum de règles à un jeu collectif "le béret ballon"

### **Séance 2 à 6 : Situations d'apprentissage**

L'évaluation réalisée avec les enfants pendant et sur le jeu global (cf. séance 1) permet de dégager les compétences à travailler.

### **Séance 7 : Situation de référence**

Un retour à la situation de référence permet de réinvestir les compétences travaillées et d'évaluer les progrès réalisés.

### **Séance 8 : Rencontre interclasses**

<b>Pour s'échauffer</b>	<b>Situation de référence</b>	<b>Pour progresser : Situation d'apprentissage</b>		<b>Situation de référence</b>	
L'épervier	<b>Béret ballon</b>	Etre capable de recevoir une balle en la bloquant	<b>Jeux de balle</b>	<b>Béret ballon</b>	
Les déménageurs			Ballon partage		
Les fleurs et le vent		Etre capable de passer la balle à un partenaire	<b>La thèque horloge</b>		Les prisonniers
			Les balles brûlantes		
Les sorciers		Etre capable de réaliser des trajectoires de balles de longueurs différentes	<b>Lance et tourne vite</b>		La balle aux chasseurs
<b>Les petites maisons</b>		Etre capable de réaliser des trajectoires de balle précises	<b>La chasse à courre</b>		
Arbres, lapins, carottes			Etre capable d'intercepter		Ballon partage (variante 3)

**En gras : les jeux qui seront abordés lors de l'intervention.**

En maigre : les jeux que l'enseignant peut utiliser pour poursuivre le travail (cf. "Pour aller plus loin")

## **V. ORGANISATION**

**Deux adultes (un enseignant + un intervenant) pour une classe.**

La durée de l'intervention est de 8 séances d'une heure maximum.

L'intervenant prend en charge le matériel qu'il achemine et dispose sur le lieu.

### **Evaluation, situation de référence :**

Lors des séances d'évaluation (Séance 1 et séance 7), la classe est répartie en 4 équipes :

- 2 équipes jouent
- 2 équipes observent et complètent la fiche d'observation : 1 fiche par élève (⇒ penser à faire des photocopies)

**L'intervenant arbitre.**

**L'enseignant évalue** à l'aide de la grille d'évaluation collective (⇒ penser à faire une photocopie et à la compléter avant la première séance)

### **Apprentissage :**

**L'échauffement** est pris en charge par l'éducateur et l'enseignant en groupe classe (10 minutes maximum).

**Puis, chaque adulte prend en charge un groupe** (la classe est répartie en 2 groupes) :

- ❖ 1 groupe avec l'intervenant a 20 minutes pour réaliser 2 jeux (cf. tableau du § VIII. Les séances)
- ❖ 1 groupe avec l'enseignant a 20 minutes pour réaliser 2 jeux (cf. tableau du § VIII. Les séances)

Au bout des 20 minutes chaque groupe change d'adulte.

A la fin de la séance, les élèves ramassent le matériel puis sont regroupés pour faire le point de ce qu'ils ont appris. (10')

### **Rencontre :**

L'organisation de la rencontre est à la charge de l'intervenant. Les enseignants y participent activement en prenant en charge l'arbitrage d'un terrain.

## VI. LES SEANCES

		INTERVENANT	ENSEIGNANT
<b>Séance 1</b>	Echauffement	Les petites maisons	
	Situation de référence	Le béret ballon	
<b>Séance 2</b>	Echauffement	Les petites maisons	
	Atelier d'apprentissage	La thèque horloge 1	Jeux de balle au mur* A
	Atelier d'apprentissage	Lance et tourne vite 1	Le béret ballon
<b>Séance 3</b>	Echauffement	Les petites maisons V1	
	Atelier d'apprentissage	La thèque horloge 2	Jeux de balle au mur* B
	Atelier d'apprentissage	Lance et tourne vite 2	Le béret ballon
<b>Séance 4</b>	Echauffement	Les petites maisons V2	
	Atelier d'apprentissage	La thèque horloge 3	Jeux de balle au mur* C
	Atelier d'apprentissage	Lance et tourne vite 3	Le béret ballon
<b>Séance 5</b>	Echauffement	Les petites maisons V3	
	Atelier d'apprentissage	La thèque horloge 4	La chasse à courre
	Atelier d'apprentissage	Lance et tourne vite 4	Le béret ballon
<b>Séance 6</b>	Echauffement	Les petites maisons V4	
	Atelier d'apprentissage	La thèque horloge 4	La chasse à courre
	Atelier d'apprentissage	Lance et tourne vite 4	Le béret ballon
<b>Séance 7</b>	Echauffement	Les petites maisons V4	
	Situation de référence	Le béret ballon	
<b>Séance 8</b>	Rencontre	Le béret ballon	

\* S'il n'y a pas de mur, faire le même travail en lançant la balle en l'air.

## VII. QUALITE D'UNE SEANCE

### Educative

- Elle comprend des situations d'apprentissage
- L'élève apprend et donne du sens à ses apprentissages

### Active

- Le temps d'activité réelle de chaque élève est important (2/3 de la séance minimum)

### Motivante

- L'élève agit avec plaisir
- Il évalue ses progrès quelques soient ses compétences de départ.

### En pratique :

<b>Le temps du vécu, de l'action, du perçu</b>
--

#### 1°/ proposer le jeu :

- ❖ But : ce qu'il faut faire pour gagner
- ❖ Conditions d'action : désigner l'espace de jeu, l'organisation des équipes, de la classe et du matériel
- ❖ Règles minimales pour jouer
- ❖ Critères de réussite

#### 2°/ Animer le jeu :

- ❖ Donner le temps aux élèves d'explorer les possibilités du jeu qu'ils découvrent
- ❖ Rappeler les règles mal comprises
- ❖ Interroger les élèves sur ce qu'ils font
- ❖ Observer les comportements, les niveaux de participation
- ❖ Adapter les conditions d'action aux élèves
- ❖ Encourager, guider, évaluer

#### 3°/ Enrichir les possibilités du jeu :

- ❖ Proposer des évolutions : aménagements matériels, modifications de règles, de l'espace...
- ❖ Faire un bilan : orienter vers de nouvelles stratégies
- ❖ Explorer le jeu dans toutes ses dynamiques possibles pour solliciter, provoquer les transformations

<b>Le temps de la compréhension, de la réflexion, de l'analyse approfondie</b>
--

Au cycle 1 Le jeu est émotion	Au cycle 2 Le jeu est intelligence	Au cycle 3 Le jeu est anticipation
⇒ raconter ses émotions avant, après, pendant ⇒ raconter le jeu, les diverses actions, les dessiner	⇒ <b>discuter sur le jeu</b> ⇒ <b>les meilleurs joueurs :</b> ⇒ <b>analyse de leurs actions</b> ⇒ <b>les éléments importants</b>	⇒ discuter sur le jeu ⇒ s'organiser pour déterminer un projet d'action ⇒ choisir entre différentes

⇒ comprendre le jeu ⇒ l'enseignant reconstitue "l'histoire du jeu"	<b>du jeu</b>	possibilités : anticiper
--	---------------	--------------------------



## VIII. L'ÉVALUATION

*Les séances 1 et 7* sont consacrées à l'évaluation des élèves à partir d'une situation de référence "le béréet ballon"

### Modalités d'organisation :

Des **chasubles** (ou foulards) de deux couleurs différentes sont indispensables.

La classe est répartie en **4 équipes**.

L'**intervenant** a préalablement délimité l'espace de jeu.

L'**enseignant** a préalablement complété la fiche d'évaluation collective avec les noms et prénoms des élèves. Il a aussi déterminé à l'avance " qui observe qui ? "

Après explication collective des règles :

- **2 équipes** effectuent le jeu
- **2 équipes** sont assises au bord du terrain et observent (1 élève observe 1 autre élève et un seul)
- **L'intervenant** arbitre.
- **L'enseignant(e)** évalue les élèves sur la fiche collective à partir de ce qu'il observe et des remarques de l'intervenant.

Toutes les 10 minutes inverser les équipes.

La fiche d'évaluation individuelle sera remplie ultérieurement, en classe, par les élèves (une fois après la première séance, une fois après la dernière séance).

### **Regroupement en fin de séance :**

- Les **élèves** sont invités à faire des remarques sur la phase de jeu.
- Les **adultes** leur expliquent que durant 5 séances ils vont travailler pour essayer de progresser. Ils seront à nouveau évalués lors de la dernière séance pour voir s'ils ont progressé.

En résumé :

10 minutes	Explication collective des règles du jeu
10 minutes	Equipes 1 et 2 jouent // Equipes 3 et 4 observent
10 minutes	Equipes 3 et 4 jouent // Equipes 1 et 2 observent
10 minutes	Equipes 1 et 2 jouent // Equipes 3 et 4 observent
10 minutes	Equipes 3 et 4 jouent // Equipes 1 et 2 observent
10 minutes	Regroupement en fin de séance

# EVALUATION BERET BALLON (fiche collective)

Circonscription de Tremblay-en-France

ECOLE :

1 ⇒ ☹    2 ⇒ ☺    3 ⇒ ☺

		NOM	Prénom	Nombre de balle bloquée		Respect des règles	
				S 1	S 7	S 1	S 7
Equipe 1	1						
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
Equipe 2	1						
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
Equipe 3	1						
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
Equipe 4	1						
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						

**EVALUATION JEU “ BERET BALLON ”  
Fiche d’observation**

Nom de l’élève qui observe :

Nom de l’élève qui est observé :

.....

.....

**Fais une croix dans la case à chaque fois que ton (ta) camarade bloque la balle.**

<u>Séance 1</u>	<u>Séance 7</u>
-----------------	-----------------

-----

**EVALUATION JEU “ BERET BALLON ”  
Circonscription de Tremblay-en-France  
(Fiche individuelle à remplir en classe par l’élève)**

ECOLE :	Niveau de classe :
<b>NOM :</b>	<b>PRENOM :</b>

		Séance 1	Séance 7
	<b><u>RECEPTION DE BALLON</u></b> ☹ Je bloque 0 balle. 😐 Je bloque 1 ou 2 balles. ☺ Je bloque 3 balles et plus.	☹ ☹ ☺	☹ ☹ ☺
	<b><u>RESPECT DES REGLES</u></b> ☹ Je ne respecte <b>jamais</b> les règles. 😐 Je respecte <b>parfois</b> les règles. ☺ Je respecte <b>toujours</b> les règles.	☹ ☹ ☺	☹ ☹ ☺

# IX. LES JEUX

## LE BERET BALLON

### A. BUT DU JEU

- \* Franchir la ligne d'arrivée le premier après avoir conduit un ballon et effectué un jeu de passes avec ses équipiers.

### B. ORGANISATION

- \* Pour une classe, former 3 ou 4 équipes.
- \* 1 cerceau et 1 ballon par équipe.
- \* Chaque joueur porte un numéro.
- \* Marques au sol pour l'emplacement des joueurs.

### C. DEROULEMENT

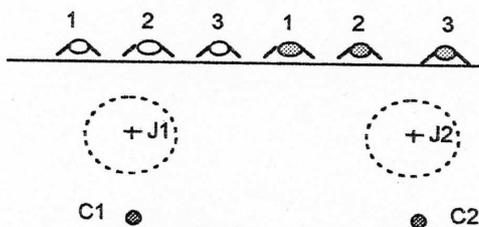
- \* A l'appel de son numéro, le joueur de chaque équipe court s'emparer de son ballon immobilisé dans le cerceau (C1 et C2 sur le dessin), puis le conduit en dribblant jusqu'à un point situé à mi-chemin entre sa base de départ et le cerceau où était placé le ballon (points J1 et J2 sur le dessin).
  - \* A cet instant, et à cet instant seulement, ses partenaires viennent l'entourer en se positionnant sur les marques au sol.
  - \* Ensuite commence un jeu de passes entre le joueur appelé et ses camarades qui reçoivent et renvoient chacun à leur tour la balle au joueur central.
  - \* Enfin ce dernier va replacer le ballon, en le conduisant en dribble, dans le cerceau et revient dans son camp où ses partenaires l'auront précédé.
  - Attention: le ballon doit être "immobilisé" dans le cerceau avant le retour du joueur.
  - \* Celui qui revient le premier dans son camp donne un point à son équipe.
  - \* A gagné l'équipe qui à la fin de la partie compte le plus de points.
- En cas d'effectif inégal:
    - \* Attribuer deux numéros à un même joueur.
    - \* Désigner les joueurs qui lors du jeu de passes devront recevoir et renvoyer la balle 2 fois au joueur central.

### D. VARIANTES

- \* Faire pratiquer le même jeu avec conduite de balle et passes au pied .
- \* L'engin (ballon rond, ovale, balle de tennis...).
- \* Le type de passe (entre les jambes, sur le côté, à une main...)

### E. INDICATEURS D'EVALUATION

- \* Le chronométrage peut permettre de mesurer l'amélioration des conduites motrices.



## LES PETITES MAISONS

### A. BUT DU JEU

- \* Sortir de sa maison et la retrouver.

### B. ORGANISATION

- \* 1 cerceau par enfant avec un signe distinctif (étiquette, objet personnel..).

### C. DEROULEMENT

- \* Au son du tambourin, chaque enfant sort de sa maison, va se promener dans la forêt, sans entrer dans un cerceau.
- \* Au signal du maître, il va chercher un objet et le rapporte dans sa maison.
- \* A gagné l'enfant qui retrouve sa maison.

### D. VARIANTES

- V1 \* Même déroulement mais aller dans n'importe lequel des cerceaux.
- V2 \* Même déroulement mais les enfants doivent se mettre à 2 par cerceau (en retirer la moitié).
- V3 \* Disposer des cerceaux en cercle et un cerceau central.
  - \* Chaque enfant est dans son cerceau, un joueur au centre se trouvant dans "le cerceau maudit".
  - \* Au signal donné par le joueur central (claquement de mains), les joueurs doivent changer de cerceau et l'enfant du centre essaie d'occuper un cerceau du cercle.
  - \* Celui qui n'a plus de cerceau rejoint "le cerceau maudit".
  - \* A gagné le joueur qui a la fin du jeu compte le moins de passages dans le cerceau central.
- V4 \* Retrouver son cerceau sans se faire prendre son foulard.
  - \* Introduire des opposants ( souris, chats....).
  - \* Chaque enfant doit aller chercher un objet dans une réserve puis revenir dans son cerceau sans se faire prendre son foulard.
  - \* Les opposants doivent s'emparer d'un maximum de foulards qu'ils rapporteront dans leur réserve.

\* Après plusieurs passages aura gagné l'équipe d'opposants (nombre à déterminer selon l'effectif) qui aura rapporté le plus de foulards.

\* N.B: tous les joueurs doivent avoir quitté leur cerceau avant que le maître n'ait compté jusqu'à 5.

# JEUX DE BALLE

## Balle au mur (ou en l'air s'il n'y a pas de mur)

**A** / Chaque élève dispose d'une balle (du type : balle de tennis en mousse) et explore les actions : « lancer / rattraper ».

La balle ne doit pas tomber sur le sol.

S'il y a un mur, la balle est lancée contre le mur avant d'être rattrapée avec les 2 mains.

**B** / Reprendre le travail de A / et ajouter des variantes pour les élèves qui le peuvent.

Variantes :

1. sur un pied, sur l'autre
2. frapper dans les mains avant de rattraper la balle
3. frapper les mains dans le dos
4. petit rouleau : mouliner devant soi avec les poignets
5. poser les mains sur ses hanches avant de rattraper la balle
6. laisser rebondir la balle une fois

**C** / Lancer la balle en chantant :

A la ballote

Marie-Charlotte

Coco-marin

Frapper des mains (frapper des mains et rattraper la balle)

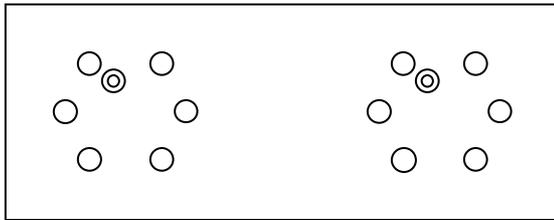
# LA THEQUE HORLOGE 1

Objectif : comprendre le rôle du compteur

Matériel : coupelles ○ , 2 ballons ● , 2 plots ⊙

Organisation :

- 2 équipes
- 2 espaces circulaires matérialisés par des coupelles (1 coupelle par élève)



Equipe 1

Equipe 2

1 ballon ● est posé sur chaque plot.

Déroulement :

- Chaque équipe dispose ses joueurs en cercle (1 joueur par coupelle)
- Le joueur situé devant le plot est « le compteur »
- Chaque joueur doit faire une passe à son voisin direct. Le ballon circule toujours dans le même sens.
- Quand le ballon revient dans les mains du « compteur », celui-ci annonce à haute et intelligible voix le nombre de tour effectué par le ballon : 1...2....3...4...

Dans un premier temps, chaque équipe s'entraîne. On peut amener les élèves à formuler ce qu'il convient de faire pour bien attraper le ballon :

Pour le receveur :

- ne pas en avoir peur
- bien préparer ses deux mains devant soi

Pour le lanceur :

- lancer le ballon dans les mains de son camarade

Changer le plot de place, pour changer « le compteur ». Le plot est important, il sert de repère à l'adulte mais surtout aux élèves.

Dans un second temps, chaque équipe se mesure à l'autre dans un temps limité :

- Au signal du meneur de jeu, « le compteur » saisit le ballon qui est sur le plot et fait une passe à son voisin direct.
- Le ballon circule de joueur en joueur jusqu'à ce que le meneur arrête le jeu.
- L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points.

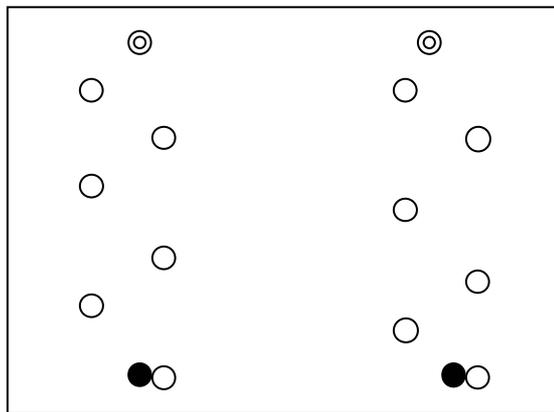
## LA THEQUE HORLOGE 2

Objectif : faire des passes pour progresser vers un but (le piquet)

Matériel : coupelles ○ , 2 ballons ● , 2 cerceaux ⊙

Organisation :

- 2 équipes
- 2 espaces matérialisés par des coupelles (1 coupelle par élève)
- 1 joueur piquet par cerceau



Equipe 1

Equipe 2

Déroulement :

- Chaque équipe dispose ses joueurs sur le terrain (1 joueur par coupelle + 1 joueur piquet dans le cerceau)
- Le joueur piquet n'a pas le droit de sortir de sa maison (cerceau)
- Le ballon est remis au joueur le plus éloigné du piquet.
- Chaque équipe doit faire parvenir le plus vite possible le ballon à son joueur piquet en se faisant des passes.

On peut faire évoluer le jeu en changeant les joueurs de coupelles ou en déplaçant les coupelles.

L'équipe gagnante est celle qui parvient à faire parvenir la première, le ballon à son joueur piquet.

Amener les élèves à constater ce qu'il convient de faire pour aller vite et gagner : bien attraper le ballon. Et par conséquent à reformuler ce qu'il convient de faire pour bien attraper le ballon :

Pour le receveur :

- ne pas en avoir peur
- bien préparer ses deux mains devant soi

Pour le lanceur :

- lancer le ballon dans les mains de son camarade

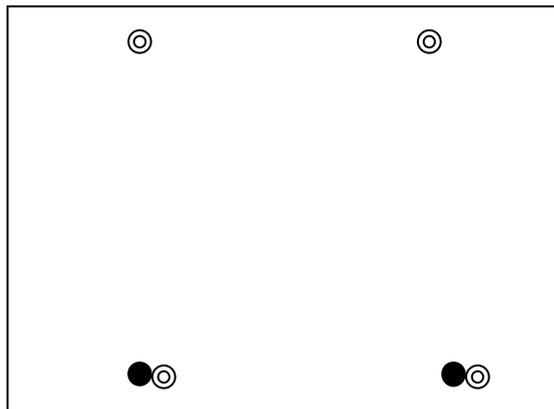
## LA THEQUE HORLOGE 3

Objectif : faire des passes pour progresser vers un but (le piquet)

Matériel : 2 ballons ● , 4 cerceaux ⊙

Organisation :

- 2 équipes
- 1 joueur piquet par cerceau



Equipe 1

Equipe 2

Déroulement :

- Chaque équipe dispose de 2 joueurs «piquet » (1 par cerceau)
- Les autres joueurs se répartissent sur le terrain restant
- Les joueurs « piquet » n'ont pas le droit de sortir de leur maison (cerceau)
- Le ballon est remis à l'un des joueurs « piquet »
- Chaque équipe doit faire parvenir le plus vite possible le ballon à l'autre joueur « piquet ».
- Quand un joueur a le ballon, il n'a plus le droit de se déplacer.

L'équipe gagnante est celle qui parvient à faire parvenir la première, le ballon à son joueur piquet.

Recommencer le jeu, dans l'autre sens.

Amener les élèves à constater ce qu'il convient de faire pour aller vite et gagner : bien se placer et bien attraper le ballon. Et par conséquent à reformuler ce qu'il convient de faire pour bien attraper le ballon :

Pour le receveur :

- ne pas en avoir peur
- bien préparer ses deux mains devant soi

Pour le lanceur :

- lancer le ballon dans les mains de son camarade

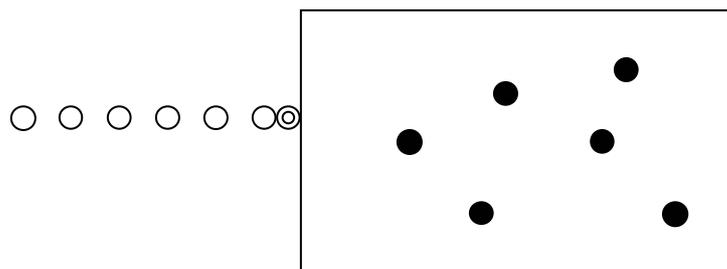
# LANCE ET TOURNE VITE 1

Objectif : lancer où il n'y a personne

Matériel : coupelles, 1 balle 

Organisation :

- 2 équipes
- 1 espace matérialisé par des coupelles ou des lignes au sol



Equipe 1

Equipe 2

Déroulement :

- L'équipe 1 place ses joueurs les uns derrière les autres.
- L'équipe 2 répartit ses joueurs sur le terrain.
- Le premier joueur de l'équipe 1 lance la balle dans le terrain de jeu.
- Les joueurs de l'équipe 2 doivent attraper la balle le plus vite possible.
- Le meneur de jeu compte 1...2...3...4.... dès que la balle est lancée et arrête dès qu'un joueur de l'équipe 2 a attrapé la balle.
- Même travail avec les autres joueurs de l'équipe 1 puis inverser les rôles.

Le but du jeu est de parvenir pour le lanceur à faire le plus de points possibles.

Amener les élèves à constater ce qu'il faut faire pour obtenir le plus de points : lancer où il n'y a personne.

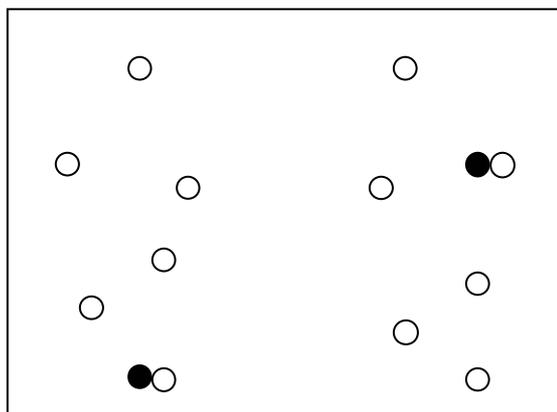
## LANCE ET TOURNE VITE 2

Objectif : s'organiser rapidement en file indienne

Matériel : coupelles ○ , 2 ballons ●

Organisation :

- 2 équipes
- 2 espaces matérialisés par des coupelles (1 coupelle par élève)
- 1 joueur piquet par cerceau



Equipe 1

Equipe 2

Déroulement :

- Chaque équipe dispose ses joueurs sur le terrain (1 joueur par coupelle)
- Le meneur de jeu donne le ballon à un élève de chaque équipe.
- Au signal du meneur de jeu, les joueurs viennent se placer le plus vite possible en file indienne derrière le porteur de ballon de leur équipe.

L'équipe gagnante est celle qui réalise la première, une file indienne correcte avec l'ensemble de ses joueurs.

On peut faire évoluer le jeu en changeant les joueurs de coupelles ou en déplaçant les coupelles.

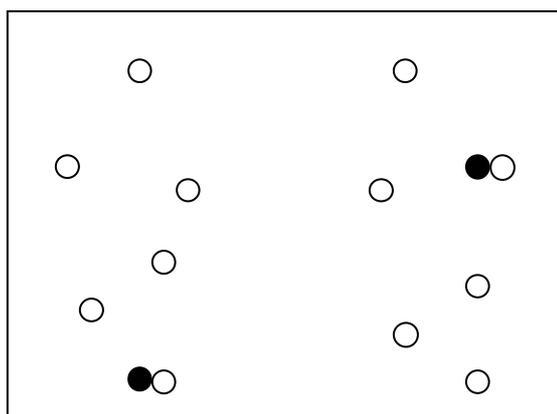
## LANCE ET TOURNE VITE 3

Objectif : s'organiser rapidement en file indienne pour acheminer le ballon

Matériel : coupelles ○ , 2 ballons ●

Organisation :

- 2 équipes
- 2 espaces matérialisés par des coupelles (1 coupelle par élève)
- 1 joueur piquet par cerceau



Equipe 1

Equipe 2

Déroulement :

- Chaque équipe dispose ses joueurs sur le terrain (1 joueur par coupelle)
- Le meneur de jeu donne le ballon à un élève de chaque équipe.
- Au signal du meneur de jeu, les joueurs viennent se placer le plus vite possible en file indienne derrière le porteur de ballon de leur équipe.
- Le porteur du ballon le passe par-dessus sa tête pour le transmettre au partenaire qui est juste derrière lui qui à son tour le passe au-dessus de sa tête au partenaire qui est derrière lui... et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur de la file indienne qui crie « STOP »

L'équipe gagnante est celle qui est la première à crier « STOP ».

On peut faire évoluer le jeu en changeant les joueurs de coupelles ou en déplaçant les coupelles.

## **XI. UNE LISTE DE JEUX.**

*...de situations de base épurées  
vers des jeux avec espace structuré et à rôles multiples.*

Chat ... 1, 2, 3 – balle – blessé – baissé – perché – chat deux – chat coupé

Epervier

Pile ou face

Les trois tapes

Le filet du pêcheur

La queue du diable

Les sorciers

Vider son panier

Balle assise

Balles brûlantes

Ballon château

Chasse à courre

Course aux ballons

Esquive en cercle

Esquive en carré

Ballon couloir

Ballon anglais

Thèque modifiée

Béret ballon

Passé à dix

Passé à dix par zones

Balle au chasseur

Balle au chasseur par zones

Balle au but (ballon capitaine)

Balle au but par zones