



# Les jeux d'affrontement collectif à l'école

Ce document est le fruit d'expérimentations auprès d'enseignants du premier degré, coordonné par les conseillers pédagogiques départementaux en EPS du Calvados et l'ESPE de Caen Basse-Normandie, il s'appuie en grande partie sur le travail effectué précédemment par l'équipe EPS du Calvados et constitue une évolution de l'ancien livret sur les jeux collectifs à l'école.

Il a été rédigé par ;

- François Berthout, CPC EPS
- Christian Boutron, CPD EPS
- Dominique Gallon, Professeur ESPE
- Christian Guenro, CPC EPS
- Grégory Marco, CPC EPS
- Raphaël Serguienko ,CPC EPS

Il est en lien sur le site EPS de la DSDEN du Calvados

Juin 2018

# Sommaire

Sommaire .....	3	La queue du diable .....	38
<b>A . LES JEUX D’AFFRONTEMENT COLLECTIFS A L’ECOLE .....</b>	<b>4</b>	La baguette .....	39
Analyse didactique .....	5	Gendarmes et voleurs .....	40
Notre conception des jeux d’affrontement collectif à l’école .....	5	Double drapeau .....	40
Comprendre la structure interne des jeux collectifs .....	7	Le drapeau .....	42
Structure d’un jeu et degré de complexité : vers une trame de variables .....	8	<b>Les jeux avec ballon</b>	
La trame de variance en jeu collectif .....	9	Les balles brûlantes 1 .....	44
<b>B . L’ENFANT ET LES JEUX COLLECTIFS D’AFFRONTEMENT ....</b>	<b>10</b>	L’horloge .....	45
Niveaux de comportements des élèves .....	11	L’école buissonnière .....	46
Les étapes d’apprentissage .....	12	Balles au fond .....	47
<b>C . LES CONTENUS et DEMARCHES D’ENSEIGNEMENT .....</b>	<b>13</b>	Ramasse foulards 1 .....	48
Jeux collectifs d’affrontement et domaine du socle .....	14	Brâles brûlantes 2 .....	48
Planification d’une séquence d’apprentissage .....	16	Esquive-ballon .....	50
Construire simultanément les différents rôles .....	21	Chasse à courre .....	51
Les jeux collectifs et les différents temps de l’enfant .....	21	Ballon couloir .....	52
<b>D . LES SITUATIONS PEDAGOGIQUES.....</b>	<b>22</b>	Le ballon-zones .....	53
Critères pour construire des situations d’apprentissage .....	23	Ballon cordon .....	54
<b>Les jeux sans ballon : jeux de poursuite</b>		La balle assise .....	55
Minuit dans la bergerie .....	25	Les déménageurs .....	56
Vent du sud – vent du nord: .....	26	La passe à 5 .....	57
Les trois tapes .....	27	ramasse foulards 2 .....	58
Jeux de chat .....	28	La balle aux prisonniers .....	59
L’épervier .....	29	Balles bloquées .....	60
Les sorciers .....	30	Balle au capitaine .....	61
Poules, renards, vipères 1 .....	31	Korfball .....	62
Poules, renards, vipères 2 .....	32	<b>E . ANNEXES.....</b>	<b>63</b>
Les barres .....	33	<b>Propositions de variables en fonction des comportements observés à la balle au capitaine</b> .....	<b>64</b>
<b>Les jeux sans ballon : jeux de conquête</b>		<b>Fiches arbitrage.....</b>	<b>65</b>
Remplir la maison.....	35	- football et basket-ball .....	66
Vide-grenier 1 .....	36	- handball et rugby .....	67
Vide-grenier 2 .....	37		

# **A .LES JEUX D'AFFRONTEMENT COLLECTIFS A L'ECOLE**

## Analyse didactique

### Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

### Les jeux collectifs à l'école

#### Définition :

Jeux **didactiques moteurs**,

- plus ou moins portés par un **imaginaire**,
- empruntant à la **culture** traditionnelle ou sportive, ou inventés par l'école,
- souplement codifiés avec des **règles** définissant une logique interne selon
  - la nature de la coopération et de l'opposition entre deux ou plusieurs joueurs
  - les différents statuts, rôles
  - les conditions d'espace, de temps, d'action des joueurs, de marque et de score.

**dont le but** pour un joueur ou une équipe de joueurs qui coopèrent **est de gagner** dans le cadre d'une opposition à un ou plusieurs joueurs, ou équipes, ou à une tâche.



**Essence de l'activité :** le sens principal s'organise autour de la **bataille symbolique entre deux parties**, avec la coopération éventuelle comme moyen d'atteindre la victoire

#### Enjeux de formation en référence au socle commun :

- Domaine 1 : Comprendre et s'exprimer en utilisant les langages du corps. Comprendre et se faire comprendre de son partenaire pour coopérer ; comprendre les intentions de l'adversaire et le feinter pour le surprendre.
- Domaine 2 : Analyser rapidement une situation complexe, prendre des informations, les traiter . développer des stratégies et mettre en place des projets d'action efficaces en vue de résoudre en acte les problèmes posés par une confrontation.
- Domaine 3 : Accéder à des valeurs morales, civiques et sociales par la construction d'une éthique basée sur le respect des règles et de l'esprit des jeux, en acte ; développer des compétences relatives au « vivre ensemble »
- Domaine 4 : Accompagner le développement de ressources physiologiques, motrices, neuro-informatives, psychologiques et construire les compétences motrices méthodologiques et sociales nécessaires à la prise en charge de sa Santé tout au long de sa vie.
- Domaine 5 : S'approprier une culture physique et sportive par la connaissance et la capacité à pratiquer des activités de ce domaine.

#### Problèmes liés à la pratique de l'activité :

- Progresser vers la cible dans un contexte d'opposition pour marquer des points.
- Prendre des risques individuellement au sein d'un collectif.
- Mettre en œuvre des successions logiques d'actions en fonction du contexte (attaque/défense)
- Créer et exploiter un déséquilibre des forces en sa faveur
- Assumer différents statuts/rôles et leurs éventuelles alternances ou réversibilités

# Notre conception des jeux d'affrontement collectif à l'école

## DES JEUX ...

- Qui s'appuient sur les ressorts du jeu enfantin tel qu'il a été décrit par différents auteurs dans différents champs scientifiques et dans lequel on trouve des éléments fondamentaux :
  - La fiction, l'imaginaire, le symbolique, le « faire semblant »
  - La détente, le vertige, l'épreuve, l'exploit, le risque,
  - L'exploration, le dépassement de soi, la performance, la confrontation à l'espace et au temps
  - La compétition, la confrontation à l'autre
  - La socialisation, la coopération
  - La règle qui régit l'ensemble et qui donne accès au sens

## ...DIDACTIQUES...

- Dont les enjeux sont le **développement**, l'**acculturation** et l'**intégration** dans le cadre des **valeurs de l'Ecole**

## ...MOTEURS...

- La pertinence réside dans la **motricité** !

## ...plus ou moins PORTES PAR UN IMAGINAIRE ...

- La fonction symbolique est au départ un moteur motivationnel important chez le jeune enfant.
- Le dépassement de soi, le défi, la compétition seront des dimensions de plus en plus prégnantes à mesure que se fera le développement psychosocial et moteur de l'élève et qui engageront l'enfant sur la voie de réelles transformations.
- Ces jeux basés sur la communication et la contre communication mettent fondamentalement en jeu le **langage du corps**...

## ...empruntant à la CULTURE TRADITIONNELLE ou SPORTIVE ou INVENTES PAR L'ECOLE...

- Les APSA, fond culturel sur lequel s'appuie l'enseignant, sont d'abord un moyen d'apprentissage avant que de devenir un objet, et non l'inverse. C'est l'éthique de l'enseignant et les valeurs de la République qu'il véhicule qui sont les guides dans la formation de l'élève, futur citoyen.

## ... SOUPEMENT CODIFIES ...

- La règle se construit à mesure que l'enfant progresse, elle l'accompagne, il participe à son évolution.
- La souplesse des règles permet de garder le plaisir du jeu, en préservant :
  - un équilibre (égalité des chances au départ),
  - un défi (incertitude du résultat)
  - un décalage optimal (adéquation de la difficulté de la tâche avec les ressources des enfants),
  - une faisabilité : adaptation au contexte matériel de l'école

## ...selon des REGLES définissant une LOGIQUE INTERNE et précisant plus ou moins les paramètres suivants (variables didactiques) :

- la nature de la coopération et de l'opposition entre deux ou plusieurs joueurs
- les différents statuts, rôles
- les conditions d'espace, de temps, d'action des joueurs, de marque et de score

## ... DONT LE BUT EST DE GAGNER...

Le résultat du match, c'est la victoire ou la défaite, éventuellement l'égalité.

Cette opposition nécessitera l'élaboration de stratégies individuelles et collectives (projet d'Action), pour **imposer un déséquilibre en sa faveur** afin d'**obtenir le GAIN de la confrontation**. **La compétition donnera le sens premier** autour duquel s'organiseront ces jeux. **L'accès démocratique de tous les élèves à l'action de marque devra être facilité** dès le départ pour que tous s'impliquent dans le sens du jeu et qu'ils puissent ainsi très tôt développer une motricité inhabituelle enrichie, spécifique aux jeux collectifs, limitant ainsi les inégalités liées à d'éventuelles pratiques extérieures à l'école et limitant plus tard d'éventuels échecs et exclusions implicites.

Avant de construire l'opposition collective, les élèves de maternelle vont être amenés à vivre des jeux de collaboration et de coopération leur permettant de comprendre progressivement la notion de but commun et de score.

# Comprendre la structure interne des jeux collectifs

**Les jeux sont codifiés selon des règles évolutives <sup>1</sup> faisant leurs richesse et singularité, et qui portent sur une plus ou moins grande définition de :**

- **La construction du score**  
Actions de marques et système de score
- **Les actions autorisées des joueurs**  
Courir, poursuivre, fuir, toucher, attraper, intercepter, passer, tirer, transporter, conduire, dribbler, ...
- **L'espace de jeu**  
Formes, dimensions, emplacement des cibles, zones particulières, orientations, mais aussi aménagements matériels et objets spécifiques.
- **La nature de l'opposition dans l'espace et le temps**  
Différée (comparaison à l'issue de deux manches différenciées), indirecte, simultanée en parallèle, sur des espaces séparés ou interpénétrés, avec affrontement individu contre individu, individu contre groupe, groupe contre groupe
- **La nature du collectif et des possibilités de coopération**  
Joue seul, jouent à côté, jouent à côté avec un but commun, jouent ensemble en équipe
- **La nature des statuts et les rôles**  
Joueur-danger, joueur en danger, attaquant, défenseur, un statut unique par équipe (toute l'équipe est attaquante), deux statuts par équipe (une partie de l'équipe est attaquante, l'autre défenseur), statuts fixes ou réversibles (ex : en fonction de l'élève qui possède le ballon, les élèves sont soit attaquants –les partenaires, soit défenseurs -les adversaires-), avec la possibilité de vivre plusieurs rôles dans le même statut (ex dans le statut de défenseur, nous pouvons tenir le rôle de joueur de champ ou de gardien)

---

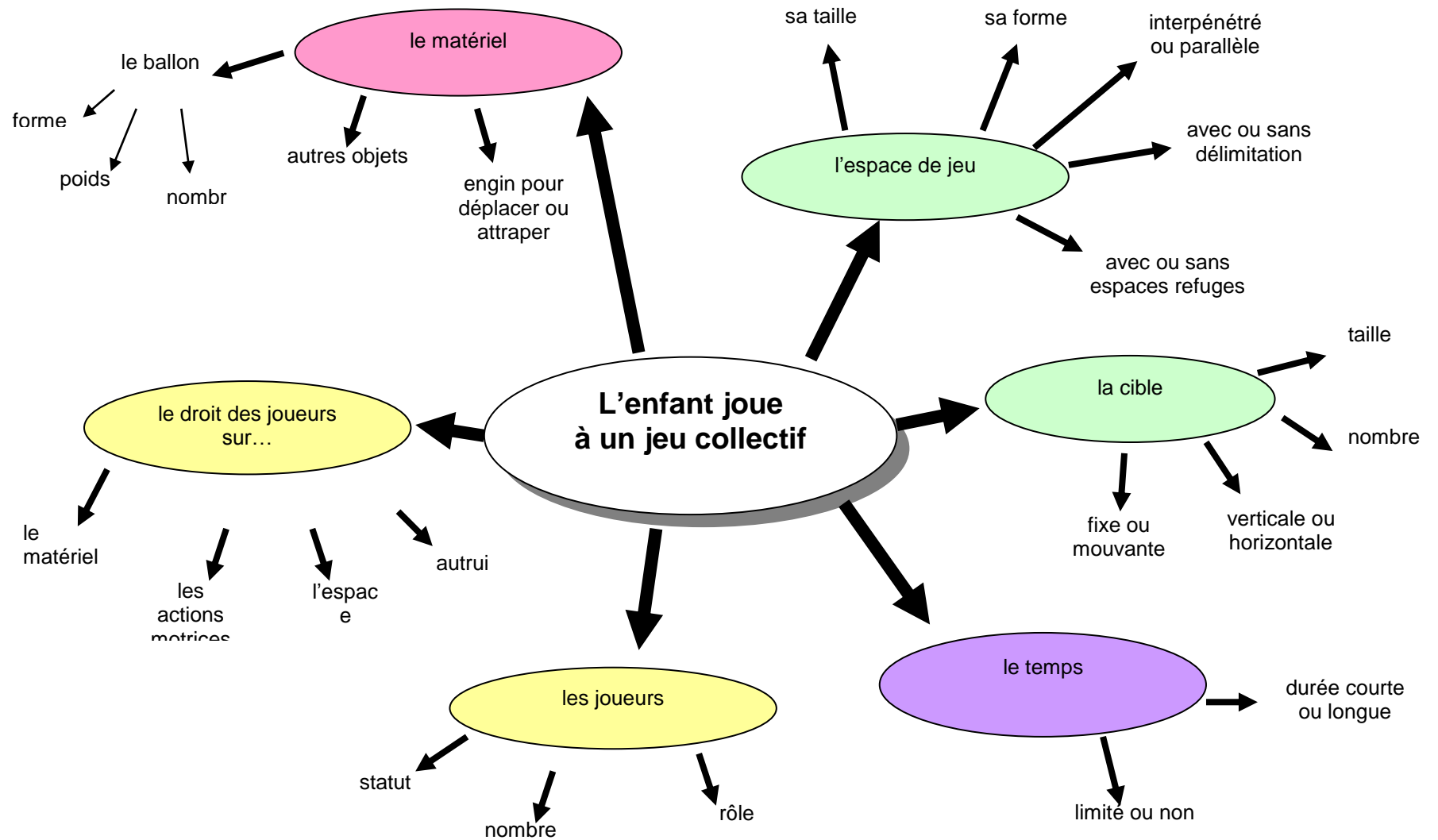
<sup>1</sup> D'après les travaux de Jean Gay « Jouer et comprendre »

## Structure d'un jeu et degré de complexité : vers une trame de variables.

<i>Simplicité</i>		<i>complexité</i>	
<b>ESPACE</b>	Espaces séparés, différenciés	Espaces partagés avec des camps différenciés, zones refuges	Espaces interpénétrés, partagés
	d'un espace faiblement encombré à un espace de forte densité (nombre de joueurs, d'équipes)		
	Nature, taille, nombre, emplacement et mobilité des cibles (joueurs, objets ou zones) permettant l'action de marque		
<b>ACTIONS</b>	Motricité usuelle, Déplacements linéaires (marche, course) continus	Déplacements avec changements de direction aléatoires, vitesse d'exécution, force des appuis	Déplacements multidirectionnels nécessitant de brusques changements de direction ,
	Juxtaposition, segmentation d'actions	Association de deux actions	Coordination de plusieurs actions simultanées
	Actions de déplacements sans manipulation	Transport, prise d'objets	Conduite d'objet, manipulations complexes (main, pieds, avec crosse, etc.), force et précision de l'action de marque
<b>Marque Score</b>	Action simple pour marquer (toucher, transporter, franchir ...), et système de score facilitant la comparaison		Actions de marques complexes (tirer, viser, ...) et systèmes de scores différenciés (points bonus, scores parlants, etc ...)
<b>STATUT</b>	Un statut unique fixe	Deux statuts fixes par équipes avec changement éventuel en court de partie	Statuts réversibles ou simultanés avec changements rapides
<b>Opposition</b>	Indirecte/altérée	Directe/simultanée	affrontement
<b>coopération</b>	Supériorité numérique	Symétrie	Infériorité numérique
	Juxtaposition d'actions individuelles sans but collectif , jouer « côte à côte »	Additions d'actions individuelles dans le but de faire gagner l'équipe	Coordination collective d'actions individuelles, distributions de rôles au sein d'un statut



# La trame de variance en jeu collectif

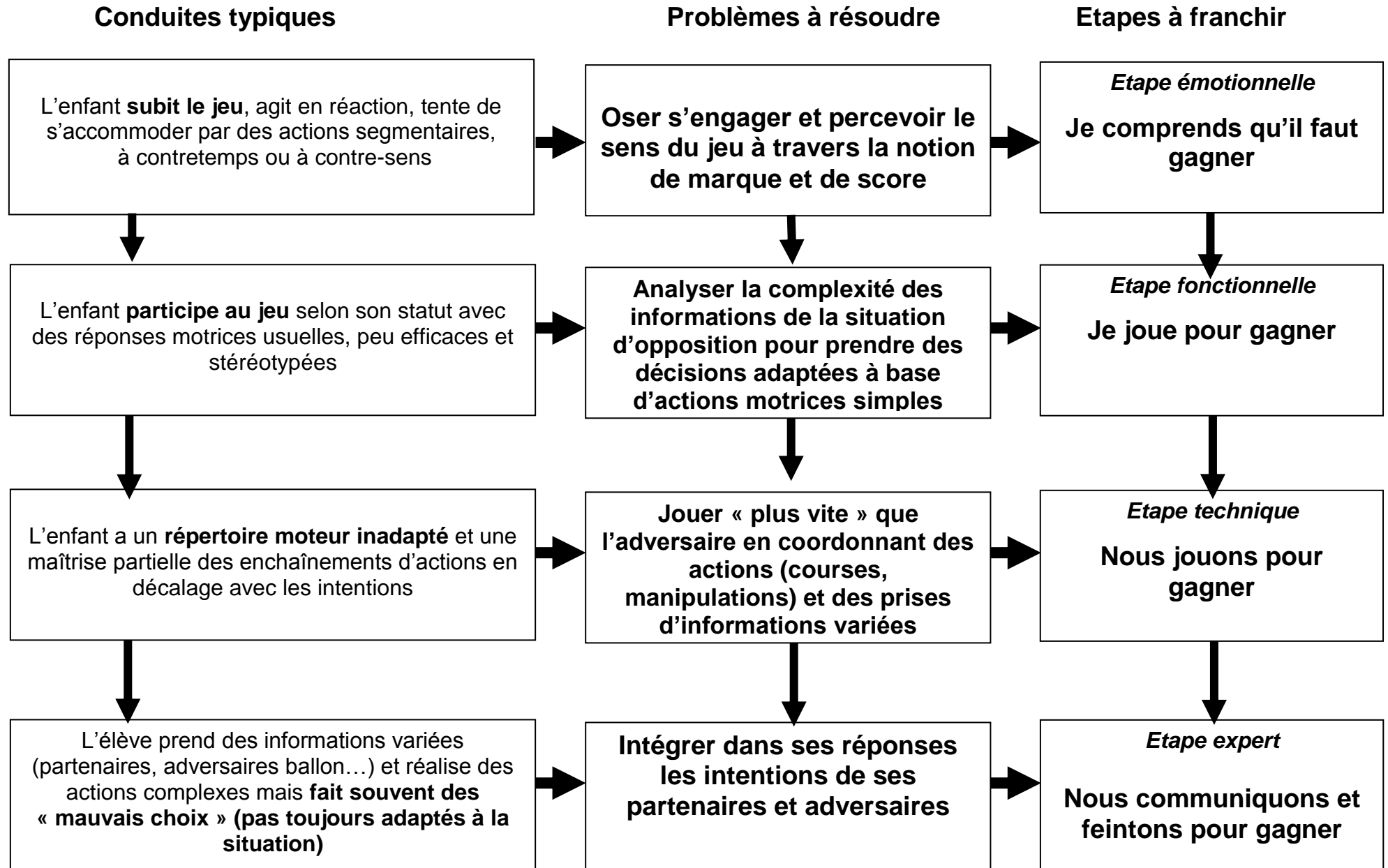


# **B .L'ENFANT ET LES JEUX COLLECTIFS D'AFFRONTEMENT**

## Niveaux de comportements des élèves

<b>Problèmes fondamentaux</b>	<b>NIVEAU 1 Elève Egocentré</b>	<b>NIVEAU 2 Elève conformiste</b>	<b>NIVEAU 3 Elève Technicien</b>	<b>NIVEAU 4 Elève créatif</b>
<b>Problèmes sollicitant les ressources affectives et relationnelles</b>	« l'inquiet » peur de la chute, des chocs, peur du mouvement des autres joueurs, peur de perdre, qu'on se moque. Le « tout fou » Activité « débridée » et inappropriée voire agressive	L'élève motivé cherche à participer, il joue « à côté » des autres. Il s'inscrit dans le système de règles. L'inquiétude ou l'hyperactivité persistent. Il a du mal à accepter le résultat d'une confrontation.	L'élève est à l'aise mais se spécialise souvent comme partenaire (joue avec) ou comme adversaire (joue contre)	L'élève recherche systématiquement comment tirer parti des forces de ses partenaires et des faiblesses de ses adversaires pour gagner tout en relativisant le résultat
<b>Problèmes sollicitant les ressources motrices et posturales</b>	Le « terrien » S'organise pour conserver son équilibre.. Jeu statique ou débauche énergétique (actions désorganisées)	Le « playmobil » Actions enchainées. Motricité usuelle, peu de variations de rythme, espace avant privilégié, peu de dissociations haut et bas du corps.	Le « technicien » Courses orientées avec dissociations haut/bas du corps, combine les actions (courir/attraper, courir/lancer, ...)	Le « feinteur » Actions faites de combinaisons complexes (courir/attraper/sauter/lancer ...) et intentionnellement porteuses de sens (appels, feintes ...)
<b>Problèmes sollicitant les ressources cognitives et perceptives</b>	Le « perdu » Enfant submergé. Surcharge informationnelle. Il prend peur et se met à l'écart	Le « réactif » Centration sur un élément du jeu (joueur, espace, cible, objet) ; segmente prise d'information, décision, action	Le « préactif » Met partiellement en lien plusieurs informations du milieu (espace/joueurs /objets), planifie des actions stéréotypées	Le « proactif ». Anticipateur. S'informe rapidement sur la situation, décide et régule rapidement son projet de jeu en fonction des événements

# Les étapes d'apprentissage



# **C .LES CONTENUS et DEMARCHES D'ENSEIGNEMENT**

## Jeux collectifs d'affrontement et domaine du socle

La pratique des jeux collectifs d'affrontement contribue à l'acquisition des compétences du socle commun. Dans ce tableau, les principales compétences travaillées sont présentées selon les domaines du socle.

Cycles 2 et 3 Domaines du socle	Cycles 2 et 3 Compétences travaillées en EPS	Compétences travaillées
<p><b>Domaine 1</b> <i>Les langages pour penser et communiquer</i></p>	<p>Développer sa motricité et construire un langage du corps.</p>	<p>Comprendre les intentions du partenaire et communiquer de manière non verbale avec ses partenaires</p> <p><b>Pendant le jeu l'élève aborde les trois rôles au sein de son équipe :</b></p> <p><b>Porteur de balle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recevoir et transmettre une balle en course</li> <li>- Vouloir marquer (oser tirer / tirer dans la zone de marque).</li> <li>- Faire des choix pertinents: <ul style="list-style-type: none"> <li><u>S'il n'est pas gêné</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- progresser seul vers la cible ou</li> <li>- passer à un partenaire mieux placé.</li> </ul> </li> <li><u>S'il est gêné</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- transmettre la balle à un partenaire disponible pour assurer la conservation de la balle à son équipe.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <p><b>Partenaire du porteur de balle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se rendre disponible en fonction de la lecture du jeu (se placer en appui ou en soutien)</li> <li>- Se préparer à recevoir le ballon.</li> </ul> <p><b>Défenseur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gêner la progression du porteur de balle.</li> <li>- Agir pour intercepter la balle lors d'une passe.</li> </ul>
<p><b>Domaine 2</b> <i>Les méthodes et outils pour apprendre</i></p>	<p>S'approprier par la pratique des méthodes et des outils pour apprendre.</p>	<p>Utiliser des critères d'observation pour analyser les résultats et formuler un nouveau projet d'action.</p> <p>À partir de l'observation, repérer les principes d'action :</p> <p>Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>NPB (non-porteur de balle) : se mettre vers l'avant et dans un espace libre ;</li> <li>PB (porteur de balle) : passer rapidement au joueur libre.</li> </ul>

<b>Domaine 3</b> <i>La formation de la personne et du citoyen</i>	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.	Assumer différents rôles : joueur, entraîneur, arbitre, coach. Compléter de manière rigoureuse une feuille de match, une feuille d'observation Oser prendre une décision d'arbitrage au regard des règles du jeu Installer le matériel et le ranger  Gérer ses émotions
<b>Domaine 4</b> <i>Les systèmes naturels et les systèmes techniques</i>	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.	S'engager corporellement tout au long du jeu. Connaitre des exercices d'échauffement et les réaliser seuls ou en équipe
<b>Domaine 5</b> <i>Les représentations du monde et l'activité humaine</i>	S'approprier une culture physique sportive et artistique.	Faire le lien entre les différents jeux collectifs et sports collectifs (ex : notion d'équipe, notion de score, montée vers la cible, définition de la cible...) S'engager lucidement pour gagner la rencontre Accepter le résultat de la rencontre

## Planification d'une séquence d'apprentissage

Pour construire une séquence d'apprentissage, plusieurs entrées sont possibles :

### ▪ ENTREE 1

**Faire jouer à une succession/emboîtement de jeux sur plusieurs séances selon une logique de filiation et de complexité croissante**

↳ **Exemple 1 C2/C3 : balles brûlantes 1/ balles au fond/ /ballon-cordon/ ballon prisonnier**

2 axes de complexité :

- Le nombre de ballons en jeu : vers une réduction progressive du nombre de ballons pour obliger à une organisation collective.
- La cible qui passe d'une surface large (le terrain adverse) à une cible en mouvement (l'adversaire qu'il faut toucher avec le ballon).

↳ **Exemple 2 du C1 au C3 : remplir la maison / déménageurs / épervier-déménageurs / vide-grenier 2 / ballons voyageurs / ballon capitaine**

Les axes de complexité :

- La prise d'informations sur l'espace de jeu : un seul espace commun et non limité, puis espaces séparés vers un espace interpénétré
- La prise d'informations sur les adversaires : d'aucune opposition à une opposition jusqu'à l'équilibre
- La prise d'informations sur le porteur de balle : d'un jeu où le statut n'est pas réversible à un jeu où le statut est réversible.
- L'action avec les objets : du petit matériel que l'on transporte à un ballon que l'on lance et attrape.

↳ **Exemple 3 : minuit dans la bergerie / / l'épervier / la baguette / gendarmes et voleurs / poules-renards-vipères**

La complexité est liée à l'évolution des différents statuts et rôles et à leur nombre :

1. *D'un même et seul statut pour tout le jeu (pour toutes les parties)*
2. *A des statuts réversibles et des rapports de force de plus en plus équilibrés entre attaquants et défenseurs.*
3. *Poules renards vipères est le plus complexe de ces jeux puisque chaque élève est en même temps attaquant et défenseur.*



Vers plus d'exigences, plus de contraintes, plus de difficultés dans les jeux

LES JEUX SANS BALLON				
Caractéristiques		Jeux de <i>POURSUITE</i>		Jeux de <i>CONQUETE</i>
Peu de difficultés sur le plan moteur Tâches essentielles : courir, attraper, esquiver Naissance d'une organisation collective Sollicitation intense des fonctions cardio-pulmonaires		Minuit dans la bergerie	Vent du sud, vent du nord	Remplir la maison
		Jeux de chats	Les 3 tapes	La queue du diable
		L'épervier	Poules, renards, vipères 1 et 2	Gendarmes et voleurs
		Les sorciers	Les barres	Vide grenier 1 et 2
Caractéristiques		LES JEUX AVEC BALLON		
Etapas	1	Pas d'interception Tâches identiques pour toute la partie Pas de contacts avec l'adversaire Programmation à long terme possible	Balles brûlantes 1	Esquive ballon
			Balles brûlantes 2	La chasse à courre
			balles au fond	Ballon couloir
			L'horloge	Le ballon-zones
			Ramasse foulards 1 et 2	Ballon cordon
	2	Tâches changeantes pendant la partie Action réduite des adversaires Programmation à long terme impossible Début de l'adaptation	L'école buissonnière	La balle aux prisonniers
			La balle assise	Tchouk-ball
			Les déménageurs (avec opposition)	Kin-ball
	3	Interception possible Tâches changeantes pendant la partie Action terminale peu précise « Contact » avec les adversaires Programmation à long terme impossible Adaptation rapide	La passe à 5	La balle au capitaine
			Balles bloquées	Korfball
	4	Interception possible Tâches changeantes pendant la partie Action terminale précise « Contact » avec les adversaires Programmation à long terme impossible Anticipation-adaptation rapide	Basket-ball	Rugby
			Hand-ball	Hockey
			Football	Ultimate

D'après IUFM Caen – 2012

## Classification des jeux collectifs par cycle

		<b>C1</b>	<b>C1-C2</b>	<b>C2</b>	<b>C2-C3</b>	<b>C3</b>
<b>Les jeux sans ballon</b>	Jeux de poursuite	Minuit dans la bergerie		Vent du sud, vent du nord	Jeux de chats	Poules, renards vipères 2
				Les 3 tapes	L'épervier	Les barres
					Les sorciers	
					Poules, renards vipères 1	
	Jeux de conquête	Remplir la maison	Vide-grenier 1	Vide-grenier 2	Gendarmes et voleurs	Le drapeau double
				La queue du diable		Le drapeau
				La baguette		

<b>Jeux avec ballons</b>	Balles brûlantes 1	L'école buissonnière	Ramasse-foulards 1	Balles brûlantes 2	La passe à 5
	L'horloge	Balles au fond		Esquive ballon	Ramasse-foulards 2
				Chasse à courre	Balle aux prisonniers
				Ballon couloir	Balles bloquées
				Ballon zones	Balle au capitaine
				Ballon cordon	Korfbal
				La balle assise	
				Les déménageurs	

## ▪ ENTREE 2 :

### Différencier et faire évoluer en fonction des réponses des élèves

En fonction des comportements observés, l'enseignant fait évoluer la situation en **choisissant** et **précisant certaines variables didactiques**. Elles permettent de jouer sur la difficulté de la situation et sollicitent de manières différentes les ressources de l'enfant, qu'elles soient d'ordre moteur, affectif ou cognitif.

La trame de variables (voir p 9) met en évidence les différents paramètres sur lesquels peut intervenir l'enseignant avec la structure interne des constituants des jeux (voir chapitre précédent) :

- la nature et la disposition du matériel utilisé,
- le milieu dans lequel se déroule l'action,
- les composantes de l'acte moteur (l'espace, le temps),
- les relations aux autres.

Faire apprendre en faisant évoluer une situation initiale en fonction des réponses des enfants que l'enseignant associe à la construction de ces évolutions. L'enseignant peut caractériser les conduites des élèves, faire des hypothèses sur ce qui les organise et proposer des évolutions à partir de variables didactiques. Il enseigne l'EPS à partir des jeux collectifs

Il s'agit donc de **repérer des comportements, proposer des hypothèses puis des évolutions du jeu**

#### Exemples :

1. Dans le jeu des **balles brûlantes**, l'enseignant constate que les élèves se précipitent vers les ballons sans chercher d'organisation collective. Il peut alors introduire une zone au fond de chaque terrain (= la balle au fond). Si un ballon roule dans cette zone, il n'est plus accessible. Le jeu s'arrête au signal (temps) ou par épuisement du stock de ballons. Cette contrainte d'espace verra des élèves **défendre** la zone pour empêcher que des ballons s'y trouvent bloqués pendant que d'autres élèves de l'équipe situés en zone avant près de la frontière tenteront de **gêner les tirs adverses** ; de plus, les « joueurs de fond » pourront **intercepter pour relancer vers l'avant** (progression vers la cible par des « passes ») des ballons que les joueurs avant pourront **renvoyer plus facilement vers la zone de fond du camp adverse (action de marque)**. L'enseignant pourra accompagner ce processus de construction d'une organisation collective en attaque/défense avec une répartition de rôles (joueur de fond, joueur avant) au sein de chaque statut. Le choix des ballons conditionnera le type et l'efficacité du lancer, ainsi que la sécurité (en jeu multi ballons préférer des ballons mous !). La variation des distances permettra d'adapter la difficulté aux ressources des élèves quant à leur capacité à lancer loin.

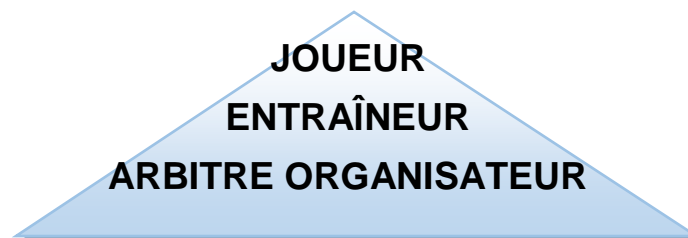
2. Dans le jeu de **la balle au capitaine**, l'enseignant constate que les élèves attendent passivement de recevoir la balle, ou se mettent en retrait. Il en déduit que ces élèves peuvent avoir peur de recevoir le ballon et/ou ont des difficultés à traiter les nombreuses informations. L'enseignant proposera des variables pour aider les élèves à s'engager sans crainte. Ces variables porteront sur :
- Le nombre de joueurs : effectif réduit pour limiter les informations, surnombre des attaquants pour permettre de trouver des solutions de passes plus facilement (pour cela on peut introduire des joueurs aide joker sur le bord du terrain ou dans des zones précises)
  - Les ballons : ballon mou pour ne pas avoir peur de recevoir. Ballon « ouvert » pour aider à la préhension. Multi-ballons pour oser s'engager sans stigmatisation et solliciter davantage d'élèves.
  - L'espace : proposer un refuge (= espace de non intervention des adversaires) pour rassurer les élèves qui ont peur du contact.
  - Les règles : interdiction de s'approcher du porteur de balle à moins de 1,50m pour rassurer les élèves qui ont peur du contact

**Voir en annexe le document : « propositions de variables en fonction des comportements observés à la Balle au capitaine »**

## Construire simultanément les différents rôles

Le fait **d'associer très tôt les enfants à la compréhension** voire à l'évolution **de la structure de jeux simples** en leur faisant percevoir, expliciter et transformer la nature de ces règles **permet** à la fois **un meilleur investissement** dans la construction d'une motricité mais aussi **une meilleure compréhension des conditions à mettre en œuvre pour progresser** dans l'activité ainsi que **le développement de la capacité à arbitrer une rencontre ou à l'organiser**.

L'élève **construit de manière simultanée** des compétences constitutives **des rôles de :**



## Les jeux collectifs et les différents temps de l'enfant

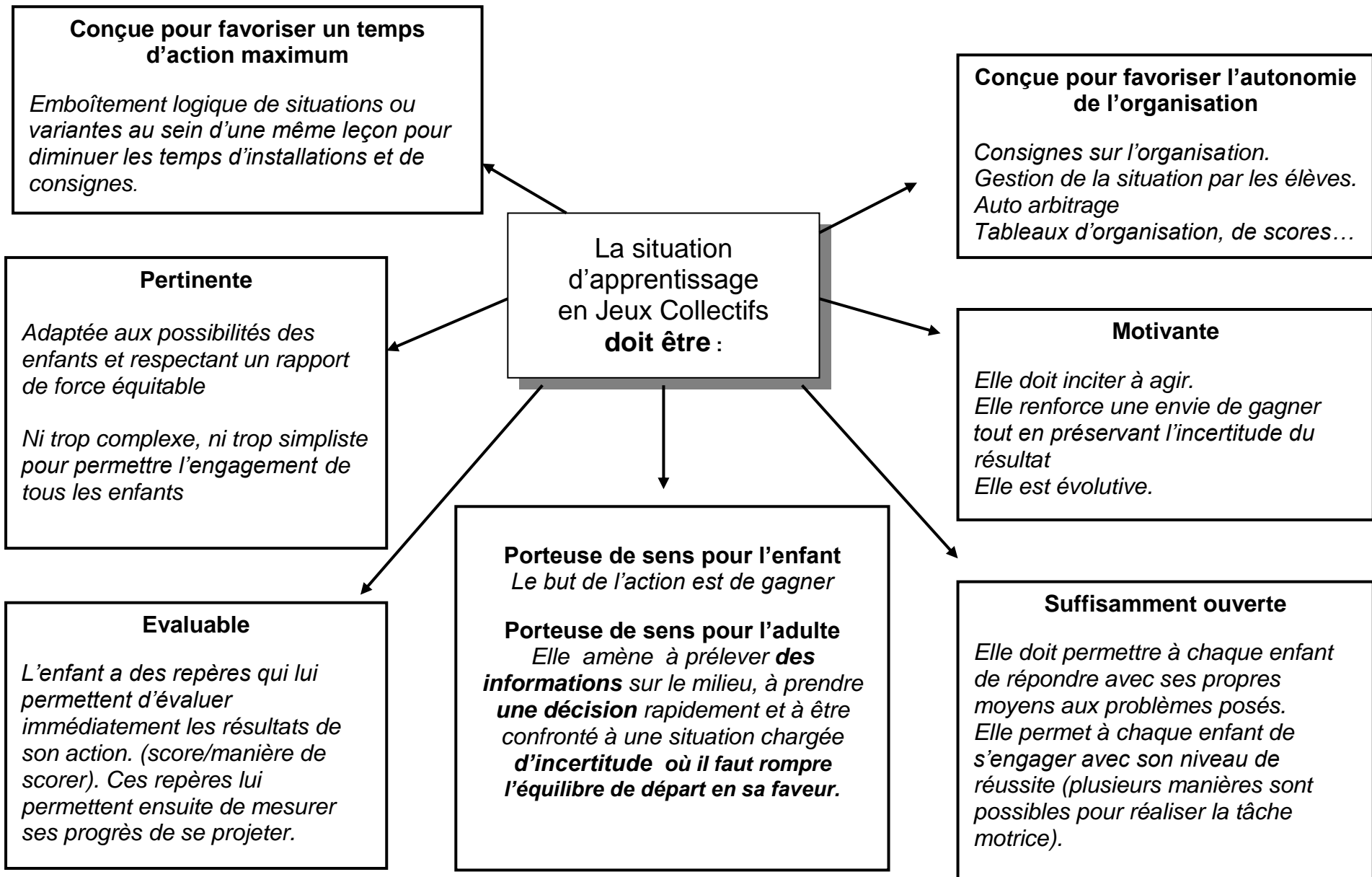
Ce document peut également permettre à chacun de retrouver un panel de jeux faisant partie du patrimoine des jeux collectifs. Les élèves pourront alors y jouer sur du temps scolaire (y compris en récréation) ou extra-scolaire<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Les jeux de ballon de l'étape 1 sont les plus faciles d'accès (voir p 16)

# **D . LES SITUATIONS PEDAGOGIQUES**

# Critères pour construire des situations d'apprentissage



# LES JEUX SANS BALLON

Jeux de poursuite

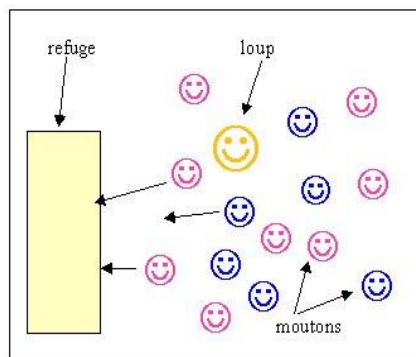


# Minuit dans la bergerie

## But :

Rejoindre la bergerie sans être touché.

## Aménagement :



### Matériel

Un refuge  
matérialisé (lignes  
1 tambourin

L'enseignant fait le « loup »  
Les enfants font les « moutons ».

## Consignes:

Les moutons se promènent et interrogent le loup « quelle heure est-il ? ». L'enseignant répond en donnant n'importe quelle heure. Quand elle répond « il est minuit » avec un coup de tambourin, c'est le signal de la fuite. Le loup tente de toucher le plus de moutons avant que ceux-ci rejoignent la bergerie.

## Critères de réussite :

Arriver « sain et sauf » dans la bergerie

**C 1**

Jeu de poursuite

### Capacités

Courir pour fuir

### Connaissances

Identifier les espaces de jeu

### Attitudes

Réagir à un signal  
Etre attentif

## Comportements attendus

- Réagir au bon signal
- Courir dans la direction du refuge
- Identifier les zones de jeu (bergerie...)

## Variantes

### Temps

MS : supprimer l'utilisation du tambourin (reconnaissance par l'enfant du signal « minuit »)

### Espace

- Changer l'emplacement de la bergerie
- Mettre une entrée dans la bergerie
- Installer plusieurs bergeries
- Varié la taille de l'entrée
- Ajouter une zone neutre autour de la bergerie

### Nombre de joueurs

La Maîtresse peut être remplacée par un enfant avec dossard (ou plusieurs enfants)  
GS : celui qui est touché devient le loup

### Droit des joueurs

GS : les enfants sont partagés en 2 ou 3 groupes de couleurs différentes, ils doivent rejoindre la bergerie de leur couleur

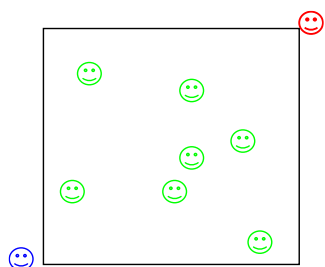
## Vent du sud – vent du nord

### But :

- pour le vent du nord : toucher le plus grand nombre de joueurs.
- pour le vent du sud : délivrer les joueurs figés en les touchant.
- pour les joueurs de champ : éviter d'être touché par le vent du nord.

### Aménagement :

Un groupe d'une dizaine d'élèves dans un espace délimité d'environ 10 x 10m, deux élèves (vent du sud et vent du nord) ont un rôle particulier.



#### Matériel

Une chasuble rouge (vent du sud). Une chasuble bleue (vent du nord)  
Des plots (limites du terrain)

Au départ du jeu, les "vents" sont placés aux extrémités opposées du terrain. La phase de jeu dure entre une à deux minutes, on remplace les "vents" à chaque manche.

### Consignes :

- Respecter les signaux de début et fin de jeu.
- Ne pas sortir des limites du terrain sous peine d'être figé sur place par l'arbitre.
- Effectuer les contacts (toucher/délivrer) à la main.

### Critères de réussite :

- vent du Nord : nombre de joueurs pétrifiés.
- vent du Sud et joueurs de champs : nombre de joueurs encore en action.

## C 2

## Jeu de poursuite

### Capacités

Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite.

### Connaissances

Construire et respecter des repères d'espace.

### Attitudes

Respecter des règles simples.  
Accepter d'être touché.  
Coopérer avec des partenaires.

## Comportements attendus

Savoir rapidement identifier son rôle  
S'engager dans le jeu

## Variantes

- Espace : dimension du terrain.
- Proposer 2 ou 3 vents du nord.
- Droits des joueurs :
  - le vent du sud délivre en passant sous les jambes écartées des joueurs touchés.
  - le vent du Nord peut toucher le vent du Sud, qui peut être délivré par un joueur.

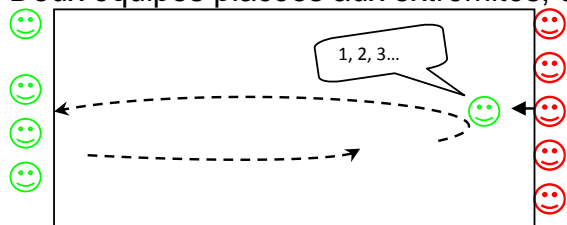
# Les trois tapes

## But :

Taper trois fois dans la main de son adversaire et rejoindre son camp sans se faire toucher.

## Aménagement :

Un terrain rectangulaire d'une quinzaine de mètres de long. Deux équipes placées aux extrémités, derrière la ligne.



## Consignes :

On tire au sort l'équipe qui va commencer.

Un joueur engage le jeu en donnant 3 tapes dans la main d'un adversaire de son choix.

A la troisième tape, l'adversaire franchit la ligne et le poursuit.

S'il parvient à le toucher avant qu'il ne rentre dans son camp, il marque un point pour son équipe. Au contraire, s'il n'y parvient pas c'est le joueur qui fuyait qui marque un point.

L'adversaire ne peut retirer sa main pendant les trois tapes.

L'adversaire qui franchit la ligne avant la troisième tape a perdu.

Quand tous les joueurs d'une équipe ont donné les trois tapes, on inverse.

## Critères de réussite :

Avoir plus de points que l'équipe adverse.

<b>C 2</b>	<b>Jeu de poursuite</b>
<b>Capacités</b>	Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite. Réagir à un signal
<b>Connaissances</b>	Construire et respecter des repères d'espace.
<b>Attitudes</b>	Respecter des règles simples.

## Comportements attendus

Réagir vite au signal  
Accepter d'être touché.

## Variantes

- Distance entre les deux lignes.
- Un joueur ne peut être défié une deuxième fois que lorsque tous ses partenaires l'auront déjà été.
- Alternner l'équipe qui défie l'autre.

# Jeux de chat

**But :** ne pas se faire toucher par le chat pendant la durée du jeu.

## Aménagement :

Espace délimité (cour) avec obstacles pour se percher ou à contourner

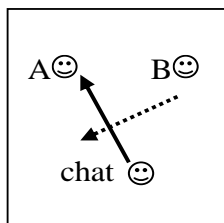
## Consignes :

Au signal : « chat perché », vous devez aller vous percher, le dernier sera désigné « chat ».

Règles évolutives : le chat peut toucher tous les joueurs. Celui qui est touché devient chat à son tour

*Chat perché* : celui qui se perche ne peut être touché par le chat.

*Chat coupé* :



Le chat poursuit A, si B, volontairement, coupe la trajectoire, alors le chat doit poursuivre B.

*Chat blessé* : le chat doit courir en se tenant l'endroit du corps où il a été touché.

*Chat couleur* : le joueur poursuivi ne peut être touché s'il touche un objet de la couleur nommée par le chat au début du jeu.

## Critères de réussite :

-ne pas se faire toucher quelle que soit la contrainte

C2-C3	Jeu de poursuite
Capacités	Courir, esquiver
Connaissances	Prise d'informations
Attitudes	Anticiper Etre attentif

## Comportements

attendus

- Maintenir son effort jusqu'au bout

## Variantes

*Le jeu* : faire une ronde avec tous les joueurs et mettre le chat au milieu. La ronde compte jusqu'à 3 et le jeu commence. On recommence à chaque fois qu'un chat n'arrive pas à toucher un joueur.

*Chat perché* : interdire certains endroits. Un joueur ne peut se percher 2 fois de suite au même endroit.

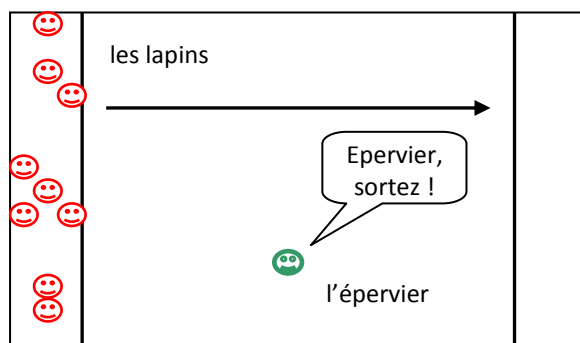
*Chat coupé* : un joueur peut dévier sa course pour faire traverser sa trajectoire par un autre joueur.

*Chat couleur* : quand le chat touche un joueur, il nomme une couleur. Le

# L'épervier

**But :** pour l'épervier : toucher tous les joueurs qui traversent le terrain - pour les lapins : courir pour atteindre le but opposé.

**Aménagement :** deux lignes séparées de 20 à 30 mètres.



**Matériel**  
Pas de matériel

## Consignes :

C'est l'épervier qui lance le jeu en prononçant le rituel : « éperviers, sortez ! ». Les lapins doivent rejoindre l'autre extrémité du terrain sans se faire toucher par l'épervier. On ne peut pas revenir dans son camp.

Niveau 1 (pour les élèves qui découvrent le jeu) :

- Les lapins touchés deviennent des éperviers.

Niveau 2 :

- Les lapins touchés sont prisonniers. Ils doivent se donner la main par deux (puis 3 puis 4...).

Niveau 3:

- Les prisonniers forment une seule chaîne. Seuls ceux qui sont aux extrémités peuvent prendre. Si la chaîne casse, elle ne peut plus prendre.

## Critères de réussite :

Etre le dernier lapin pris. Dans ce cas, il devient l'épervier de la partie suivante.

<b>C2-C3</b>	<b>Jeu de poursuite</b>
<b>Capacités</b>	Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite.
<b>Connaissances</b>	Construire et respecter des repères d'espace.
<b>Attitudes</b>	Respecter des règles simples. Coopérer avec des partenaires.

## Comportements attendus

Accepter d'être touché.  
Accepter de donner la main  
Se mettre d'accord avec ses partenaires pour une stratégie commune

## Variantes

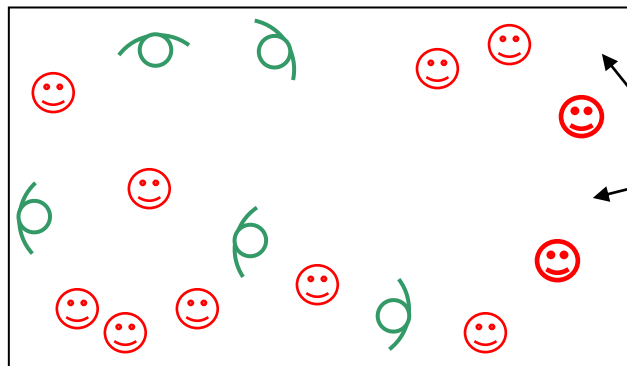
- **Espace**
  - Allonger la distance entre les lignes pour favoriser le travail de l'épervier.
  - Réduire la distance entre les lignes pour favoriser la traversée des lapins.
  - Délimiter le terrain sur les quatre côtés. L'enfant qui sort du terrain est prisonnier, mais ceux qui le poursuivaient ne sont pas pénalisés.

# Les sorciers

## But :

- pour les sorciers : toucher le plus grand nombre de joueurs-gazelles.
- pour les gazelles : ne pas se faire toucher.

**Aménagement :** un demi-terrain de handball.  $\frac{1}{4}$  de la classe est désigné « sorcier » (à tour de rôle).



**Matériel**  
6-7 foulards  
ou chasubles

statues

## Consignes :

1<sup>er</sup> temps : les sorciers doivent toucher les gazelles qui deviennent des statues reconnaissables (mains sur les hanches, jambes écartées) en restant là où on les a touchés.

2<sup>ème</sup> temps : les gazelles peuvent se délivrer. Un joueur non touché, en passant sous les jambes écartées d'une statue, remet celle-ci en jeu.

## Critères de réussite :

- l'équipe qui met le moins de temps pour toucher toutes les gazelles a gagné.
- l'équipe qui obtient le plus grand nombre de statues en un temps limité a gagné.

C2-C3	Jeu de poursuite
<b>Capacités</b>	Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite.
<b>Connaissances</b>	Construire et respecter des repères d'espace.
<b>Attitudes</b>	Respecter des règles simples. Coopérer avec des partenaires.

## Comportements attendus

Accepter d'être touché.  
Prendre des risques pour délivrer

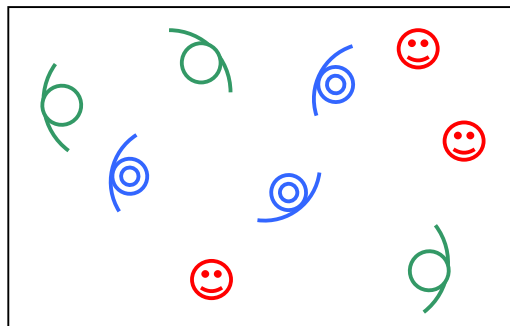
## Variantes

- Espace de jeu.
- Proportion de sorciers.
- Temps de jeu : 1mn 30 à ...

# Poules, renards, vipères 1

**But :** prendre le foulard de son adversaire sans se faire prendre le sien.

**Aménagement :** un demi-terrain de handball – ½ classe



9 joueurs sur le terrain (3 équipes de 3).

## Consignes :

Au signal, les **poules** doivent prendre les **vipères** qui peuvent attraper les **renards** qui prennent eux-mêmes les **poules**.  
 Quand un joueur a pris le foulard de son adversaire, il le lui rend. Ce dernier donne alors son foulard au premier joueur de la ligne, qui prend sa place sur le terrain de jeu, puis il va se placer en fin de ligne.

## Règles du jeu

Il est interdit de tenir l'adversaire pour lui prendre son foulard. Lorsqu'un joueur se trompe d'adversaire, il est considéré comme pris.

## Critères de réussite :

Rester le plus longtemps possible sur l'aire de jeu.

### Matériel

3 foulards rouges  
 3 foulards bleus  
 3 foulards verts

Les foulards sont glissés à la ceinture dans le dos.

C2-C3	Jeu de poursuite
<b>Capacités</b>	Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite.
<b>Connaissances</b>	Construire et respecter des repères d'espace. Construire des rôles.
<b>Attitudes</b>	Respecter des règles simples. Accepter d'être touché. Coopérer avec des partenaires.

## Comportements

### attendus

Ne pas se focaliser sur un seul rôle) (comprendre que l'on est à la fois attaquant et défenseur

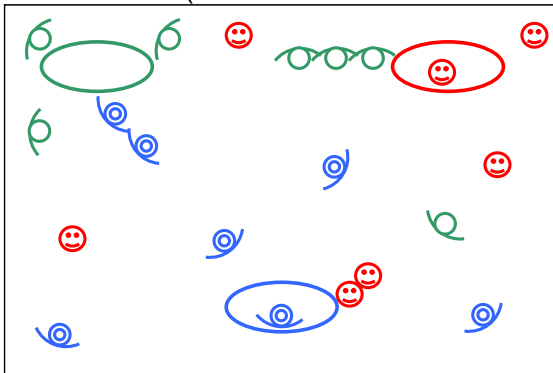
## Variantes

- Espace plus ou moins important.
- Nombre de joueurs « en jeu ».

# Poules, renards, vipères 2

**But :** prendre le foulard de son adversaire sans se faire prendre le sien.

**Aménagement :** un terrain de handball, la cour...  
La classe est divisée en trois équipes égales. Trois camps sont matérialisés (zone de 2/3 mètres de diamètre par exemple).



**Matériel**  
3 jeux de foulards de couleurs différentes

Les foulards sont glissés à la ceinture dans le dos.

**Consignes :** Au signal, on peut sortir de son camp. Les **poules** doivent prendre les **vipères** qui peuvent attraper les **renards** qui prennent eux-mêmes les **poules**.

## Règles du jeu

Quand un joueur a pris le foulard de son adversaire, il l'emmène dans son camp, il est alors « intouchable ».

Les joueurs touchés forment une chaîne à partir du camp de leurs ravisseurs. Ils peuvent être délivrés par leurs partenaires par un simple « touché ». Dans ce cas, ils rentrent dans leur camp foulard à la main.

Il est interdit de tenir l'adversaire pour lui prendre son foulard.

## Critères de réussite :

Avoir un maximum de prisonniers à la fin de la partie.

C 3	Jeu de poursuite
<b>Capacités</b>	Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite.
<b>Connaissances</b>	Construire et respecter des repères d'espace. Construire des rôles.
<b>Attitudes</b>	Respecter des règles simples. Accepter d'être touché. Coopérer avec des partenaires.

## Comportements attendus

Ne pas se focaliser sur un seul rôle) (comprendre que l'on est à la fois attaquant et défenseur

Prendre des risques pour délivrer

## Variante

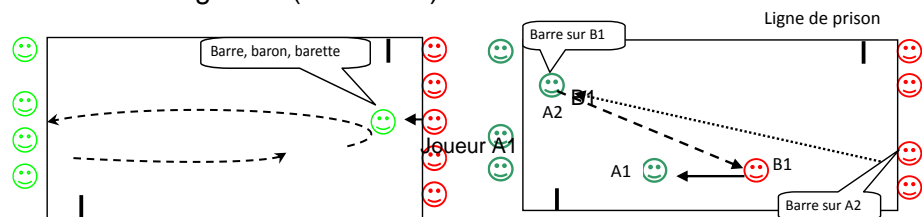
- Espace plus ou moins important, espace boisé...
- Temps de jeu plus ou moins important : à la fin du temps de jeu, on compte le nombre de prisonniers de chaque équipe.



# Les barres

**But :** toucher ses adversaires

**Aménagement :** deux équipes égales en nombre (6 à 10 joueurs). Terrain rectangulaire (20 x 15 m).



## Consignes :

**Engagement :** un joueur désigné (A1) choisit un adversaire (B1) pour lui taper 3 fois dans la main en disant « **Barre, baron, barette** ». A la troisième tape, il se sauve poursuivi par le joueur provoqué.

**Droit de prise :** tout joueur a droit de prise sur un adversaire qui a pénétré sur le terrain **avant lui**. Il doit l'annoncer au moment où il pénètre sur le terrain en criant : « **Barre sur X** », il peut alors essayer de le toucher. Au moment de la touche, il doit crier « **Pris** ». Il est permis de regagner son camp à tout moment.

**Chaîne des prisonniers :** le joueur qui a fait un prisonnier est provisoirement hors-jeu, le temps qu'il accompagne celui-ci à la prison. Les prisonniers forment une chaîne à un mètre de la ligne du camp adverse.

**Délivrance :** Un joueur délivre toute la chaîne en touchant l'un de ses partenaires et en criant : « **Délo** ». Les joueurs rentrent sans risque dans leur camp puisqu'il y a arrêt de jeu et nouvel engagement : c'est le sauveur qui lance le défi (attention, l'autre chaîne de prisonniers reste en place).

## Critères de réussite :

Tous les joueurs de l'équipe adverse sont prisonniers.  
Nombre de prisonniers à l'issue du temps de jeu.

**C 3**

**Jeu de poursuite**

**Capacités**

Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite, d'accélération, de demi-tour

**Connaissances**

Construire et respecter des repères d'espace. Observer pour prendre des décisions rapides.

**Attitudes**

Respecter des règles simples. Coopérer avec des partenaires.

Comportements  
attendus

Accepter d'être touché.  
S'engager, prendre des risques pour attraper  
Prendre des risques pour délivrer.

Variantes

- Placer la ligne de la prison à 2/3 mètres de la ligne de camp.
- Pour complexifier : « Faire campagne »  
Un joueur peut pénétrer dans le camp adverse sans se faire toucher, il annonce : « **Campagne** ». Tant qu'il y reste, il ne peut être pris. Dès qu'il sort, ses adversaires ont tous *barre sur lui*. (Proposer dans un deuxième temps).

# LES JEUX SANS BALLON

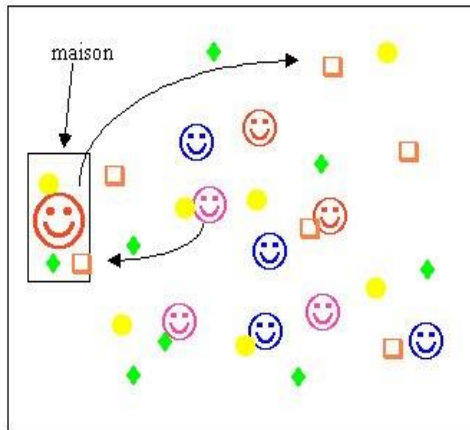
Jeux de conquête

# Remplir la maison

## But :

*Mettre le plus d'objets possible dans la maison*

## Aménagement :



### Matériel

4 bancs  
Des objets souples

L'enseignant est dans la maison (limitée par les 4 bancs)  
Les enfants sont à l'extérieur.

## Consignes :

L'enseignant sort rapidement les objets de la maison.  
Les enfants les ramènent aussitôt dedans

## Critères de réussite :

Avoir ramené tous les objets au signal de fin de jeu

<b>C 1</b>	Jeu de conquête d'objet
<b>Capacités</b>	Se déplacer vite
<b>Connaissances</b>	Comprendre et respecter la règle simple de ce jeu
<b>Attitudes</b>	Tenir compte de la présence des autres Jouer jusqu'à la fin du temps de jeu

## Comportements attendus

- Rester en activité (transporter du signal de départ au signal de fin)
- Accepter de se débarrasser de l'objet.
- Chercher un nouvel objet quand un autre le prend avant soi

## Variantes

### Espace

Mettre 4 maisons avec des couleurs différentes: mettre les objets de couleur dans la « bonne » maison.

### Nombre de joueurs

- Remplacer la maîtresse par un enfant (ou des enfants)
- GS : 4 équipes différentes (permet de comparer les performances)

### Droit des joueurs

Ne prendre qu'un objet à la fois (variable à introduire rapidement)

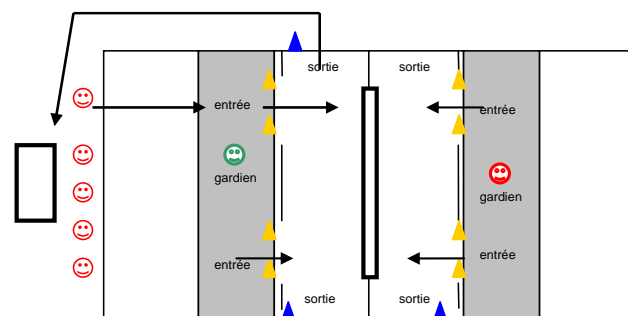
### Matériel

Variation de la taille et la forme des objets

# Vide-grenier 1

**But :** rapporter des objets dans sa caisse.

**Aménagement :**



**Matériel**  
deux caisses  
"équipe"  
des foulards  
ou des chasubles  
des objets divers  
placés dans  
l'espace central

**Consignes :**

Chaque équipe désigne un gardien qui cherche à toucher les joueurs adverses. Un joueur touché retourne à la ligne de départ avant de se remettre en jeu. Le gardien évoluera uniquement dans la zone grisée. Au signal, tous les joueurs des deux équipes sont autorisés à aller chercher un objet (et un seul à la fois) afin de le ramener dans la caisse « équipe ».

Chaque joueur doit obligatoirement passer par une porte d'entrée (matérialisée par deux plots rouges) et ressortir sur le côté par une porte de sortie (plots bleus).

Une partie se joue en une minute.

**Critères de réussite :**

Avoir plus d'objets dans sa caisse que l'équipe adverse.

<b>C1-C2</b>	Jeu de conquête d'objet
<b>Capacités</b>	Courir, poursuivre, esquiver, réagir rapidement.
<b>Connaissances</b>	Respecter les règles. Prendre des informations sur les paramètres du jeu : les différents espaces et leur fonction particulière – l'adversaire.
<b>Attitudes</b>	S'informer et réagir rapidement en fonction des adversaires.

Comportements  
attendus

Ne pas se précipiter pour passer dans la zone mais attendre le moment favorable


Variables

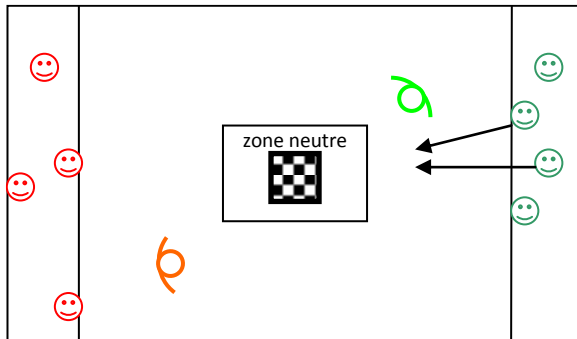
- Temps de jeu.
- Longueur et/ou largeur du terrain.
- Largeur de la zone d'intervention du gardien.
- Nombre de portes d'entrée.
- Nombre et volume des objets.

# Vide grenier 2

**But :** Rapporter le maximum d'objets dans son camp.

**Aménagement :** terrain rectangulaire – deux équipes de 5/6 joueurs dont un désigné (par ses pairs) « gardien ».

 caisse « objets »



## Matériel

Chasubles  
30/40 objets (balles, anneaux...)  
déposés dans une caisse.  
Des plots

## Consignes :

Au départ du jeu : chaque équipe est placée dans son camp, à l'exception de son « gardien » qui se place dans l'aire de jeu. Au signal, les joueurs doivent aller chercher un objet (et un seul à la fois) dans la caisse pour le ramener dans son camp et le poser au sol. Lorsqu'ils sont dans la zone neutre, les joueurs ne peuvent être touchés.

Le gardien doit toucher les joueurs adverses, quand il y parvient, le joueur touché remet l'objet dans la caisse, retourne dans son camp pour se remettre en jeu.

Temps de jeu pour une manche : 3 minutes

## Critères de réussite :

L'équipe qui a rapporté le plus d'objets dans son camp remporte la manche.

<b>C 2</b>	Jeu de conquête d'objet
<b>Capacités</b>	Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite.
<b>Connaissances</b>	Construire et respecter des repères d'espace Prendre des informations sur le jeu.
<b>Attitudes</b>	Respecter des règles simples. Accepter d'être touché.

## Comportements attendus

Se déplacer en regardant l'adversaire (sa position, son déplacement) pour adapter son comportement

## Variantes

- Espace de jeu.
- Supprimer la zone neutre.
- Deux gardiens par équipe.

# La queue du diable

## But :

-pour le diable: toucher les joueurs sans perdre son foulard.  
-pour les autres joueurs : se saisir de la queue du diable sans se faire toucher par le diable.

**Aménagement :** jeu à effectif réduit.

Les joueurs sont dispersés sur un terrain plat et dégagé, nettement délimité. On peut organiser plusieurs terrains en parallèle.

**Matériel**  
Des foulards

Un élève est désigné pour être le diable. Il porte un foulard dans le dos, glissé à la ceinture.

## Consignes :

Tout joueur touché par le diable est " pétrifié " et s'assoit sur place. Le diable a deux minutes pour réussir à toucher cinq joueurs.

Celui qui réussit à attraper la queue du diable devient diable à son tour. Les pétrifiés reprennent alors le jeu.

Le jeu se termine après 2 minutes, ou si le diable perd sa queue, ou s'il a touché 5 adversaires.

## Critères de réussite :

Pour le diable, toucher 5 joueurs en gardant sa queue.  
Pour les joueurs, prendre la queue du diable.

C 2	Jeu de conquête d'objet
Capacités	Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite.
Connaissances	Construire et respecter des repères d'espace.
Attitudes	Respecter des règles simples. Coopérer avec des partenaires.

## Comportements

### attendus

Maintenir un effort sur la durée du jeu  
Accepter d'être touché.

## Variantes

- Mettre plusieurs diables en même temps.
- Droit des joueurs : à condition de ne pas se déplacer, un pétrifié peut être libéré s'il touche le diable.
- Espace : matérialiser des refuges pour les joueurs, un seul joueur par refuge.

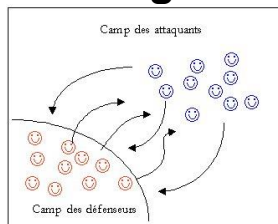
# La baguette

## But :

*Attaquants : amener la baguette dans le camp des défenseurs*

*Défenseurs : toucher le porteur de baguette*

## Aménagement :



### Matériel

- Un jeu de chasubles par équipe (ou foulards)
- Une petite baguette (pouvant être cachée dans la main)

- La classe est divisée en 2 équipes de même nombre
- Un camp de défenseurs

## Consignes:

Les attaquants possèdent la baguette. Ils doivent la transporter dans le camp adverse. Un des joueurs, inconnu des défenseurs, la tient dans sa main. La baguette doit être portée (ne peut être passée ni lancée).

Les défenseurs s'y opposent par simple touché. Chacun d'entre eux **ne peut toucher qu'une seule fois (un seul joueur)**. Il reste alors à côté du joueur touché.

## Critères de réussite :

Le jeu s'arrête quand le porteur de baguette lève le bras : quand il est entré dans le camp (=1 point pour les attaquants) ou quand il est touché (=1 point pour les défenseurs)

Après chaque arrêt, les rôles sont inversés

Après chaque arrêt, les rôles sont inversés

La partie se joue en ...5, 10 points

## C 2

- Jeu de conquête d'objet

### Capacités

Courir pour fuir  
Poursuivre

### Connaissances

Passer d'un rôle à l'autre

### Attitudes

Mettre en place une stratégie collective (ruser)

## Comportements attendus

### Attaquants :

- Simuler la possession de baguette.
- Accepter la frustration de ne pas être porteur.
- Inventer ensemble une stratégie d'attaque (ex se faire prendre pour neutraliser un défenseur)

### Défenseurs :

- Observer les adversaires
- Inventer une stratégie pour prendre tous les attaquants et protéger le camp.

## Variantes

### Espace

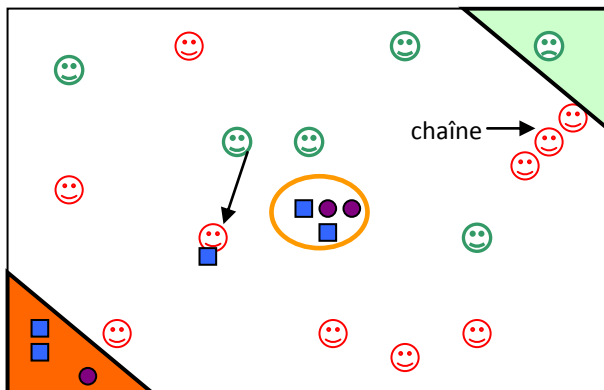
La taille du camp peut évoluer en fonction du rapport de forces (plus grande, elle favorise les attaquants)

*Cycle 3 : On peut délimiter le terrain ce qui incite les enfants à identifier les limites de l'espace de jeu (contrainte supplémentaire pour les attaquants)*

# Gendarmes et voleurs

**But :** - pour les gendarmes : toucher les voleurs.  
- pour les voleurs : ramener les objets dans leur camp.

**Aménagement :** la cour, un terrain de handball... La classe est séparée en deux équipes : un tiers de gendarmes et deux-tiers de voleurs. Deux camps et une zone centrale pour les objets à rapporter.



**Matériel**  
Deux jeux de chasubles ou foulards  
Des objets (ballons, balles...)

## Consignes :

### Règles du jeu :

- les voleurs doivent rapporter les objets un par un.
- les voleurs touchés forment une chaîne qui commence dans le camp des gendarmes.
- un voleur touché en possession d'un objet le remet au centre.
- les prisonniers sont tous délivrés lorsque le dernier de la chaîne est touché dans la main.

## Critères de réussite :

Pour les voleurs : ramener tous les objets.

<b>C2-C3</b>	Jeu de conquête d'objet
<b>Capacités</b>	Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite.
<b>Connaissances</b>	Construire et respecter des repères d'espace. Prendre des informations sur les adversaires
<b>Attitudes</b>	Respecter des règles simples. Accepter d'être touché. Coopérer avec des partenaires.

## Comportements attendus

- Regarder les adversaires avant et pendant l'action
- Prendre des risques pour délivrer

## Variantes

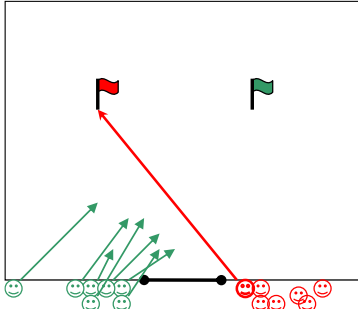
- Espace plus ou moins important.
- Zones de repos dessinées au sol (cercle de 2m).
- Déséquilibre des équipes plus ou moins prononcé.
- Les objets : nombre, forme, poids...
- Temps : préciser le temps de la partie.



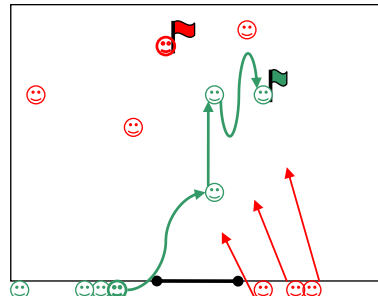
# Double drapeau

**But :** Ramener son drapeau dans son propre camp.

**Aménagement :** 2 équipes à tour de rôle "sortant" et "défenseur" entre 7 et 12 joueurs chacune. Deux fanions de couleur différente (un par équipe). Un terrain (type handball dans sa longueur), une zone neutre de ~7mètres entre les deux équipes.



Position de départ du 1<sup>er</sup> scénario  
-rouge "sortant", 7 verts défenseurs



Après quelques tentatives  
-vert "sortant" peut délivrer ses partenaires, 3 rouges défenseurs

## Consignes :

### Règles du jeu :

-L'une des deux équipes désigne discrètement un "sortant" qui devra se rendre au drapeau, le prendre et le ramener dans son camp.

Scénario : au signal de l'arbitre, le "sortant" de l'équipe rouge doit partir dans les dix secondes. Au moment de sa sortie, tous les joueurs de l'autre équipe s'élancent à sa poursuite pour essayer de le rattraper et de le toucher :

- S'il réussit à revenir dans son camp avec le drapeau, l'équipe rouge gagne la manche.
- Si le "sortant" est touché, il reste debout à l'endroit où il a été pris.
- S'il a atteint le drapeau, qu'il s'en est emparé et qu'il est touché, il reste avec le drapeau à ses pieds à l'endroit de sa prise.

-Dans les cas a) et b), le "sortant" rouge touché reste sur le champ de jeu et tous les joueurs "vert" rentrent dans leur camp ; ils désignent à leur tour un "sortant". Le même scénario se déroule.

-Lors des sorties suivantes, le "sortant" peut délivrer, en touchant, le(s) joueur(s) de son équipe qui sont sur la zone de jeu qui, à leur tour, peuvent se délivrer entre eux sur une même tentative.

-Les joueurs défenseurs ne peuvent pas délivrer leurs partenaires touchés.

-C'est le premier joueur qui parvient au drapeau qui doit le rapporter.

## Critères de réussite :

Manche gagnée par l'équipe qui rapporte le drapeau dans son camp.

<b>C 3</b>	Jeu de conquête d'objet
<b>Capacités</b>	Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite.
<b>Connaissances</b>	Construire et respecter des repères d'espace. Elaborer une stratégie collective.
<b>Attitudes</b>	Respecter des règles. Coopérer avec des partenaires.

## Comportements attendus

Accepter d'être touché.  
Se concerter et accepter la décision collective  
Regarder la position et les actions des adversaires pendant le jeu

## Variantes

- Eloigner les drapeaux en profondeur et/ou latéralement.
- N'importe quel joueur peut ramener le drapeau

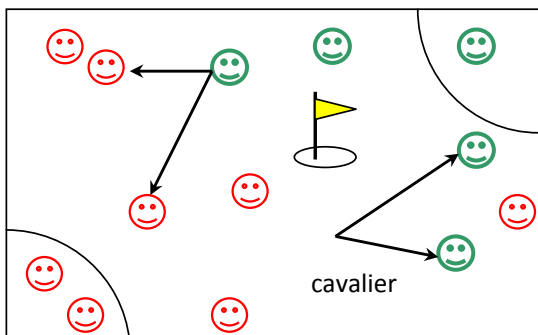
# Le drapeau

## But :

- attaquants-voleurs : ramener le drapeau dans leur camp
- défenseurs - gendarmes : toucher tous les voleurs

## Aménagement : la cour de l'école – gymnase...

camp défenseurs



camp attaquants

### Matériel

Un drapeau  
Deux jeux de foulards  
(rouge et vert) et un  
foulard d'une autre  
couleur pour le cavalier.

## Consignes :

Répartition : environ 2/3 (voleurs) – 1/3 (gendarmes).

Les attaquants-voleurs (rouge) désignent un joueur « cavalier » (grisé) qui seul a le droit de prise sur les défenseurs-gendarmes (vert). Le cavalier ne peut s'emparer du drapeau.

Le cavalier donne le départ du jeu en criant « drapeau » auprès de celui-ci.

Le voleur qui s'empare du drapeau doit le ramener dans son camp ; s'il est touché, le drapeau est remis à sa position de départ.

Les gendarmes ont droit de prise sur les voleurs.

Un joueur touché sort du terrain.

## Critères de réussite :

Manche gagnée par les attaquants quand ils rapportent le drapeau dans leur camp, gagnée par les défenseurs quand ils touchent tous les attaquants.

<b>C 3</b>	Jeu de conquête d'objet
<b>Capacités</b>	Courir, esquiver
<b>Connaissances</b>	Construire et respecter des repères d'espace
<b>Attitudes</b>	Respecter des règles simples. Coopérer avec des partenaires.

## Comportements attendus

Accepter d'être touché.

Se concerter et accepter la décision collective

Regarder la position et les déplacements du cavalier pendant le jeu

## Variantes

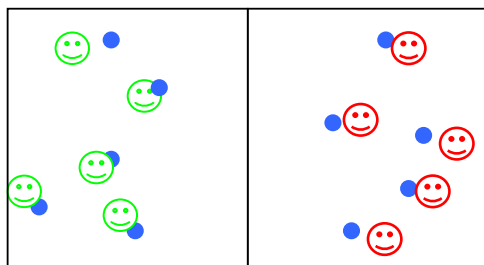
- Distance du drapeau par rapport au camp des voleurs.
- Le camp n'est pas un « refuge ».
- Répartition plus ou moins équilibrée.
- Possibilité de transmettre le drapeau.

# JEUX AVEC BALLON

# Les balles brûlantes 1

**But :** débarrasser son camp des ballons.

**Aménagement :** terrain rectangulaire (20 x 10 m) si possible en salle. Diviser la classe en 3 ou 4 équipes égales de 5-6 joueurs.



**Matériel**  
 balles/ballons  
 1 chronomètre  
 1 sifflet

## Consignes :

But du jeu : lancer les ballons dans le camp adverse.

Au signal de départ, lancer les ballons qui se trouvent dans son camp vers le camp adverse jusqu'au signal de fin.

Les temps impartis à chaque manche sont déterminés par l'arbitre qui peut les faire varier de 20 secondes à 1 minute 30".

Au coup de sifflet indiquant la fin d'une manche, chaque équipe marque autant de points qu'il y a de balles dans son camp.

## Règles du jeu

Lancer la balle vers le camp adverse, le premier rebond doit se produire à l'intérieur du camp adverse.

**Critères de réussite :** A l'arrêt du jeu, l'équipe gagnante est l'équipe qui totalise le moins de ballons.

C 1	Jeu avec ballon
<b>Capacités</b>	Attraper / Lancer Se déplacer
<b>Connaissances</b>	Connaître et respecter les règles. Repérer les espaces libres
<b>Attitudes</b>	S'engager dans le jeu

## Comportements attendus

Chercher à lancer vite dans des espaces libres  
 Respecter le signal de fin de jeu

## Variantes

- Espace : dimension du terrain
- Matériel : nombre et formes des ballons.
- Droit des joueurs : il est interdit de se déplacer avec la balle lorsque l'on est dans les limites de son camp.

# L'horloge

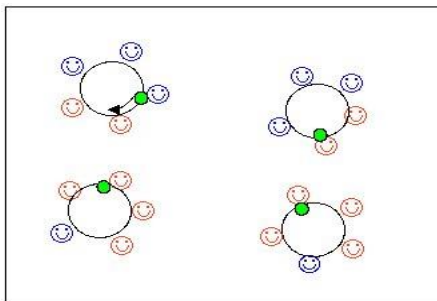
## But :

Faire tourner le ballon le plus vite possible  
(1 tour = 1 heure)

### Matériel

4 ballons ; 1 par équipe  
4 jeux de maillots

## Aménagement :



4 équipes de 5 ou 6 joueurs. Chaque équipe forme une horloge.  
Temps limité : 40s à 1min  
Terrain non limité mais horloge fixe

## Consignes:

Le ballon est l'aiguille de l'horloge. A chaque tour de l'aiguille (du ballon), on compte une heure

*NB : pour aider au comptage des points, on peut poser une ardoise au pied du 1<sup>er</sup> joueur ; il fait un trait à chaque fois que le ballon lui revient dans les mains.*

## Critères de réussite :

Est déclarée gagnante, l'équipe la plus rapide, celle qui a comptabilisé le plus d'heures.

# C 1

## Jeu avec ballon

### Capacités

Lancer – attraper  
Doser son lancer

### Connaissances

### Attitudes

Coopérer avec des partenaires.

## Comportements attendus

Etre attentif à la rotation du ballon  
Se préparer pour recevoir (s'orienter vers le lanceur)  
Chercher la rapidité sans perdre l'efficacité  
Adapter la passe au ballon fourni (à une ou deux mains, à bras cassé, en lob, avec rebond).

## Variantes

### Espace

Jouer sur l'écartement des joueurs pour modifier le type de passes (rebond etc)

### Nombre de joueurs

- Varier le nombre de joueurs sur chaque horloge
- Introduire un « gêneur » pris dans une autre équipe. Son rôle : faire perdre du temps à l'équipe adverse en interceptant le ballon et en l'envoyant le plus loin possible (ne pas introduire le gêneur trop tôt chez les petits)
- Deux équipes peuvent s'affronter : une équipe à l'horloge, une équipe en relais qui tourne autour de l'horloge. On compte ainsi le temps mis pour faire passer toute l'équipe en relais

### Matériel

Jouer sur la taille des ballons (du plus gros vers le plus petit).

# L'école buissonnière

## But :

- pour le maître : toucher les élèves.
- pour les élèves : éviter d'être touché.

## Aménagement :

Un espace délimité : par exemple un demi-terrain de handball pour une classe.

La caisse contenant les foulards est placée à un angle du terrain.

Le maître (puis un élève) est doté du ballon.

### Matériel

Un ballon  
Des foulards dans une caisse.

## Consignes :

Tous les participants sont des élèves faisant l'école buissonnière, sauf un qui est désigné « enseignant ». Muni d'un ballon il doit toucher les élèves pour les ramener à l'école.

Les élèves ne peuvent en aucun cas toucher le ballon.

Quand un élève est touché, il prend un foulard et aide le maître à toucher les autres élèves pour les ramener à l'école.

## Critères de réussite :

Pour le maître : ramener tous les élèves à l'école.

C1-C2	Jeu avec ballon
Capacités	Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite.
Connaissances	Construire et respecter des repères d'espace.
Attitudes	Respecter des règles simples. Coopérer avec des partenaires.

## Comportements attendus

Accepter d'être touché par le ballon  
Passer vite entre partenaires attaquants

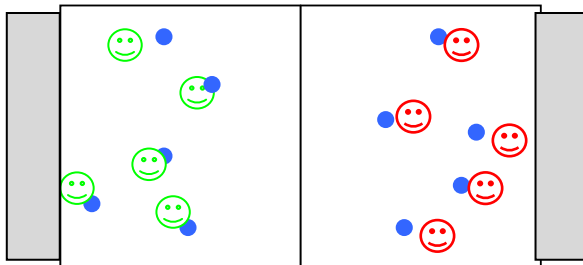
## Variante

- Espace
- La règle change quand il ne reste que trois élèves à faire l'école buissonnière : ils peuvent alors intercepter le ballon et s'en servir pour ramener les élèves qu'ils touchent dans le groupe de l'école buissonnière.

# Balles au fond

**But :** débarrasser son camp des ballons.

**Aménagement :** terrain rectangulaire (20 x 10 m) si possible en salle. Diviser la classe en 3 ou 4 équipes égales de 5-6 joueurs.



## Matériel

Un ballon  
Des foulards  
dans une  
caisse.  
Des plots

## Consignes :

But du jeu : lancer les ballons dans le camp adverse.

Au signal de départ, lancer les ballons qui se trouvent dans son camp vers le camp adverse jusqu'au signal de fin.

Les temps impartis à chaque manche sont déterminés par l'arbitre qui peut les faire varier de 20 secondes à 1 minute 30".

Au coup de sifflet indiquant la fin d'une manche, chaque équipe marque autant de points qu'il y a de balles dans son camp.

## Règles du jeu

Lancer la balle vers le camp adverse, le premier rebond doit se produire à l'intérieur du camp adverse.

**Les balles qui franchissent la ligne de fond ne sont plus accessibles**

**Critères de réussite :** A l'arrêt du jeu, l'équipe gagnante est l'équipe qui totalise le moins de ballons

C1- C2	Jeu avec ballon
Capacités	Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite.
Connaissances	Construire et respecter des repères d'espace.
Attitudes	Respecter des règles simples. Coopérer avec des partenaires.

## Comportements attendus

Passer vite entre partenaires attaquants  
Se répartir des rôles d'attaquants et de défenseurs

## Variantes

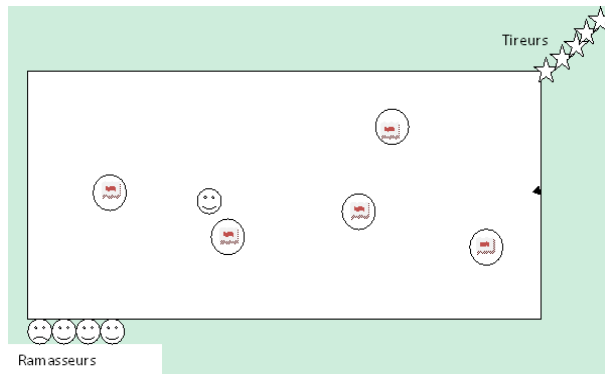
- Espace
- Matériel : peut se jouer avec un seul ballon ou en multiballons (ballons légers)

# Ramasse foulards 1

## But :

*Ramasser des foulards sans être touché*

## Aménagement :



### Matériel

- 1 ballon de hand.
- 5 foulards

Un terrain de 15m sur 15m environ  
5 cercles de 1m de diamètre avec 5 foulards  
1 équipe de 7 ramasseurs +1 équipe de 7 tireurs

## Consignes:

- **Ramasseurs** : Chacun à son tour ramasse un ou plusieurs foulards sans se faire toucher par les tireurs.
- **Tireurs** : Sur le terrain, ils peuvent se déplacer quand ils n'ont pas la balle ; sinon il faut passer ou tirer. La balle part du coin opposé aux ramasseurs. On ne peut tirer que par touche directe (sans rebond) et sans jamais atteindre la tête. Il est interdit de gêner les ramasseurs.

## Critères de réussite :

L'équipe qui totalise le plus grand nombre de foulards ramassés a gagné.

## C 2

## Jeu avec ballon

### Capacités

Courir pour ramasser  
Lancer – attraper  
Tirer sur une cible en mouvement

### Connaissances

Prendre des informations sur le terrain et les joueurs  
Savoir occuper efficacement le terrain

### Attitudes

Anticiper sur :  
- le déplacement du joueur : bien se positionner  
- sa trajectoire pour tirer sur une cible en mouvement  
Repérer le danger

## Comportements attendus

### Pour les ramasseurs :

Aller ramasser là où il y a moins de danger  
Regarder le possesseur de balle pour prendre les décisions

### Pour les tireurs :

Enchaîner passes et tirs précis  
Occupation stratégique de l'espace

## Variantes

### Espace

- Jouer sur l'écartement des cerceaux à foulards
- Agrandir ou diminuer le terrain de jeu

### Nombre de joueurs

- Autoriser 2 ramasseurs en même temps

### Droit des joueurs

- Ne toucher qu'après 5 passes (*situation plus facile pour le ramasseur et oblige l'équipe des tireurs à s'organiser rapidement*)

### Matériel

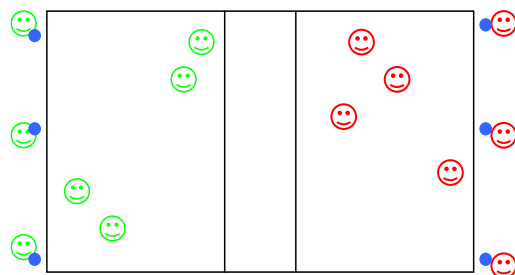
- Foulards avec différentes valeurs : ceux qui sont les plus éloignés comptent plus



# Les balles brûlantes 2

**But :** débarrasser son camp des ballons.

**Aménagement :** terrain rectangulaire (20 x 10 m) une zone neutre de 3 mètres de large. Diviser la classe en 3 ou 4 équipes.



## Matériel

6 balles/ballons type GRS  
1 chronomètre  
1 sifflet  
1 feuille de match

## Consignes :

But du jeu : lancer les ballons dans le camp adverse.

Au signal de départ, lancer les ballons qui se trouvent dans son camp vers le camp adverse jusqu'au signal de fin.

Une partie se joue en trois manches de trois sets. Les temps impartis à chaque set sont déterminés par l'arbitre qui peut les faire varier de 20 secondes à 1 minute 30".

Au coup de sifflet indiquant la fin de chaque set, chaque équipe marque autant de points qu'il y a de balles dans son camp. On ajoute, à ce total, le nombre de pénalités recensées par les juges (voir [fiche d'observation](#) et [feuille de marque](#)).

Engagement sur la ligne de fond, trois balles dans un camp, trois dans l'autre.

### Règles du jeu

1- Lors du lancer de balle vers le camp adverse, le premier rebond doit se produire à l'intérieur du camp adverse.

2- Il est interdit de lancer la balle dans la zone neutre.

3- Il est interdit de se déplacer avec la balle lorsque l'on est dans les limites de son camp.

Si l'une des règles n'est pas respectée, une pénalité est donnée à l'équipe du joueur fautif. Les pénalités s'additionnent au nombre de balles.

**Critères de réussite :** A l'arrêt du jeu, l'équipe gagnante est l'équipe qui totalise le moins de points.

## C2-C3

## Jeu avec ballon

### Capacités

Attraper / passer  
Lancer  
Se déplacer

### Connaissances

Connaître et respecter les règles.  
Prendre des informations sur ses partenaires et les adversaires.  
Repérer les espaces libres pour y lancer la balle.

### Attitudes

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires.  
Assurer alternativement le statut de défenseur ou d'attaquant.

## Comportements

### attendus

Chercher à lancer vite dans des espaces libres  
Respecter le signal de fin de jeu  
Construire des stratégies collectives en se répartissant des rôles d'attaquants et de défenseurs.

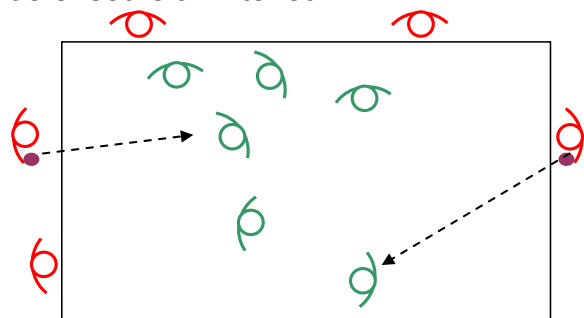
## Variantes

- Espace : dimension du terrain, de la zone neutre.
- Matériel : nombre et formes des ballons.
- Obstacle : séparer les deux camps par un filet (type tennis)

# Esquive-ballon

**But** : éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse en les touchant de volée avec un ballon.

**Aménagement** : deux équipes égales de 6-8 joueurs. Les attaquants se placent à l'extérieur de la zone de jeu, les défenseurs à l'intérieur.



**Matériel**  
ballons  
plots  
foulards

## Consignes :

- pour les attaquants : toucher les joueurs adverses avec le(s) ballon(s) de volée (sans rebond au sol avant)
- pour les défenseurs : ne pas se faire toucher. Un joueur touché est éliminé (ou perd une vie, ou réalise un gage).

Dans un deuxième temps, les défenseurs sont autorisés à bloquer les tirs adverses. Un joueur qui bloque un tir : n'est pas touché (récupère une vie) et redonne le ballon à un attaquant de son choix.

Arbitrage : valider les touches, les blocages.

## Critères de réussite :

Éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse en un minimum de temps.  
Comptabiliser le nombre de vies restantes.

C2-C3	Jeu avec ballon
<b>Capacités</b>	Enchaîner des actions de course, d'esquive. Tirer, bloquer, passer
<b>Connaissances</b>	Construire et respecter des repères d'espace.
<b>Attitudes</b>	Respecter des règles simples. Coopérer avec des partenaires.

## Comportements attendus

Accepter d'être touché.  
S'engager dans le jeu

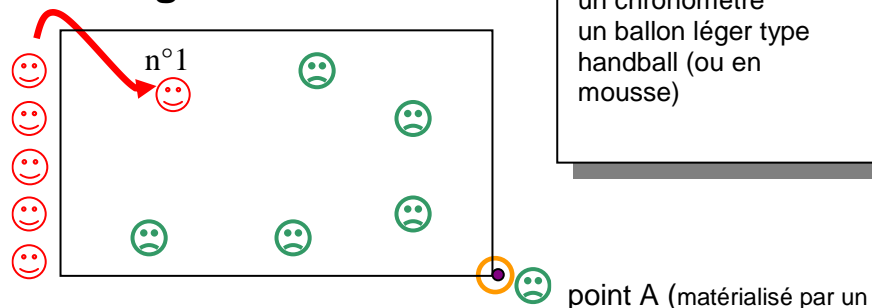
## Variantes

- Espace de la zone de jeu.
- Nombre de ballons
- Tout ballon bloqué est ôté du jeu. (utiliser des ballons souples)
- Le tireur ne peut se déplacer avec le ballon.

# Chasse à courre

**But :** Les chasseurs doivent toucher les lièvres, le plus rapidement possible.

## Aménagement :



cercle)

## Consignes :

**But du jeu :** toucher de volée le maximum de lièvres dans un temps donné (4 à 6 minutes). Les équipes sont successivement chasseurs et lièvres.

### Règles du jeu

A l'engagement, la balle est au point A, au signal de l'arbitre, le lièvre n°1 entre sur le terrain, les chasseurs prennent la balle et tentent de toucher ce lièvre de volée.

Quand ce lièvre n°1 est touché, il sort du terrain (va se placer en fin de colonne) et est remplacé immédiatement par le lièvre n°2, le ballon revient au point A. Si le lièvre n'est pas touché au bout de 30 secondes, il est remplacé.

Il est interdit :

Pour les chasseurs : de se déplacer avec la balle, de gêner le lièvre dans son déplacement (sanction : la balle retourne en A)

Pour les lièvres : de sortir des limites du terrain (sanction : le joueur est considéré comme touché).

Lorsque la balle sort du terrain, la remise en jeu se fait à l'endroit de la sortie.

**Critères de réussite :** L'équipe gagnante est celle qui a touché le plus de lièvres dans le temps imparti.

### Matériel

deux jeux de maillots  
un chronomètre  
un ballon léger type handball (ou en mousse)

C2-C3	Jeu avec ballon
<b>Capacités</b>	Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite. Enchaîner réception-passe ou réception-tir.
<b>Connaissances</b>	Construire et respecter des repères d'espace. Anticiper
<b>Attitudes</b>	Respecter des règles simples. Coopérer avec des partenaires.

## Comportements

### attendus

Accepter d'être touché.  
Regarder le porteur de balle  
Passer vite le ballon

## Variantes

- Espace : largeur et/ou longueur du terrain
- Les chasseurs se placent à l'extérieur du terrain (réduire les dimensions du terrain).
- On chronomètre le temps mis par chacune des équipes pour toucher tous les lièvres ; le gagnant est l'équipe qui a mis le moins de temps (à nombre de joueurs égal).

# Ballon couloir

## But :

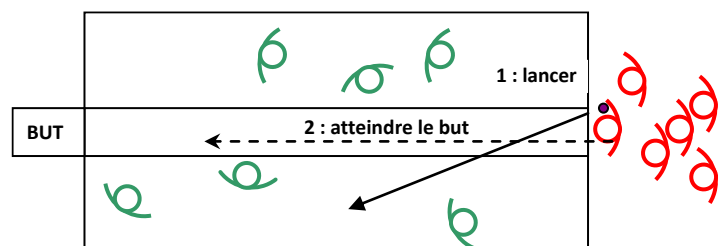
Pour les chasseurs : récupérer le ballon pour toucher le lièvre.  
 Pour les lièvres : lancer le ballon, courir pour atteindre le but.

## Aménagement :

Un terrain rectangulaire, un couloir de 2 m de large au milieu. Deux équipes de 6 joueurs.

### Matériel

ballons  
plots  
chasubles



## Consignes :

Pour les lièvres : lancer le ballon de manière à ce que le premier rebond soit dans l'espace délimité puis atteindre le but sans se faire toucher. **Un point est accordé à l'équipe s'il y parvient.**

Pour les chasseurs : rattraper le ballon, tirer pour toucher de volée le joueur sans pénétrer dans le couloir.

Inversion des rôles

## Critères de réussite :

L'équipe qui a le plus de points gagne.

## C2-C3

## Jeu avec ballon

### Capacités

Enchaîner des actions de course, d'esquive.  
Tirer, passer, recevoir et passer

### Connaissances

Construire et respecter des repères d'espace.

### Attitudes

Respecter des règles simples.  
Coopérer avec des partenaires.

## Comportements attendus

Accepter d'être touché.  
Enchaîner vite l'action de lancer avec la course

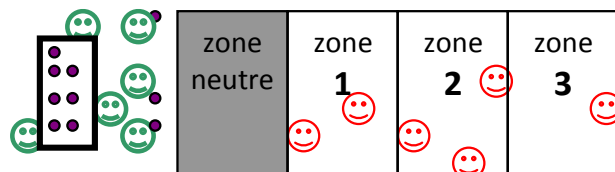
## Variantes

- Espace : longueur/largeur du couloir – zone d'envoi
- Nombre de ballons
- Le ballon est donné aux chasseurs, le lièvre s'engage dans le couloir pour atteindre le but quand il veut :
  - deux lièvres peuvent s'engager en même temps.
  - deux ballons pour les chasseurs.

# Le ballon-zones

**But :** pour les lanceurs, faire tomber les ballons dans les zones des défenseurs sans que ceux-ci ne les touchent.

**Aménagement :**



A

Terrain rectangulaire divisé en 4 parties égales (environ 5m). Une zone neutre et trois zones actives.

3 équipes :

- des attaquants (lanceurs) qui ne peuvent lancer qu'à partir de la ligne A.
- des défenseurs qui couvrent les zones 1, 2, 3.
- des observateurs qui marquent les points correspondant aux lancers (un point si le ballon rebondit en zone 1 ; deux points si le ballon tombe en zone 2...).

On joue 5 mn et on change les rôles

**Consignes :**

But du jeu : marquer le plus grand nombre de points.

Attaquants : au signal, vous lancez dans les zones pour que les balles tombent au sol sans être touchées par les défenseurs.

Défenseurs : vous essayez de toucher les ballons avant qu'ils ne tombent au sol.

Observateurs : vous notez sur la fiche les points marqués.

**Critères de réussite :**

- marquer plus de points que les équipes adverses.
- chaque balle lancée marque des points.

**Matériel**  
Ballons  
placés dans  
une caisse

C2-C3	Jeu avec ballon
<b>Capacités</b>	Lancer Attraper
<b>Connaissances</b>	Connaître et respecter les règles. Prendre des informations sur les défenseurs et les espaces libres.
<b>Attitudes</b>	Coopérer avec ses partenaires. Occuper efficacement l'espace.

## Comportements

### attendus

Pour les attaquants : repérer les espaces libres pour lancer la balle  
Pour les défenseurs : regarder les trajectoires de balle pour anticiper la réception

## Variantes

- Dimension des différents espaces
- Nombre de joueurs défenseurs
- Valeur des espaces (points)
- Taille, forme et poids des ballons
- Pour les défenseurs : attraper (au lieu de toucher) le ballon.

# Ballon cordon

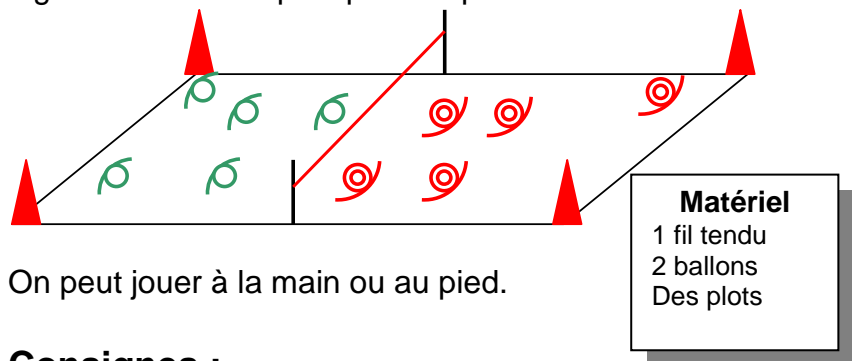
**But :** franchir la ligne de fond adverse.

## Aménagement :

Terrain type volley-ball. Fil tendu entre deux poteaux à hauteur d'un mètre.

Deux camps séparés ;

Ligne de fond marquée par des plots.



On peut jouer à la main ou au pied.

## Consignes :

Chaque envoi doit être réalisé sous le fil tendu et compter au moins un rebond dans le camp adverse.

Pour les attaquants : envoyer le ballon dans le camp adverse pour lui faire franchir la ligne de fond, entre les plots.

Pour les défenseurs : empêcher le ballon de franchir sa ligne de fond, en défendant son camp.

## Critères de réussite :

Ligne de fond franchie : 1 point

L'équipe qui a le plus de points au bout du temps imparti remporte le match.

C2-C3	Jeu avec ballon
<b>Capacités</b>	Lancer, bloquer le ballon. Se déplacer.
<b>Connaissances</b>	Construire et respecter des repères d'espace. Attendre le bon moment pour tirer. Etre efficace à sa place, dans son rôle.
<b>Attitudes</b>	Respecter des règles simples. Etre attentif dans tous les secteurs de jeu. Savoir coopérer.

## Comportements attendus

Coopérer entre attaquants pour tirer dans les meilleures conditions  
Attitude de défense (être prêt à arrêter le ballon)

## Variantes

- Ballon : introduire un deuxième ballon.
- Espace : varier les dimensions du terrain, en largeur, en profondeur.
- Nombre de joueurs
- Zones : on peut définir des zones d'attaque et de défense sur chaque terrain ; on peut aussi marquer une zone neutre de chaque côté du "cordon".
- Temps : varier

Prolongement possible avec le TORBALL (jeu pour les non voyants)

# La balle assise

**But :** toucher les autres joueurs.

## Aménagement :

Espace fermé, un préau... de la grandeur d'un demi-terrain de hand maximum.

### Matériel

Une balle type handball

**Consignes :** chaque joueur peut toucher un (ou plusieurs) autre(s) joueur(s).

### Règles du jeu :

je ne me déplace pas avec le ballon.

un joueur touché de volée (sans rebond au sol) s'assoit en tailleur à l'endroit où il a été touché.

un joueur assis peut se délivrer s'il parvient à toucher (ou bloquer) le ballon passant à proximité de lui (sans se lever, sans se déplacer).

### Critères de réussite :

Etre le dernier debout. (bien souvent, ce jeu ne s'arrête pas ....)

C2-C3	Jeu avec ballon
<b>Capacités</b>	Tirer, attraper, passer
<b>Connaissances</b>	Construire et respecter des repères d'espace.
<b>Attitudes</b>	Respecter des règles simples. Coopérer avec des partenaires.

## Comportements attendus

Accepter d'être touché.

Construire des alliances même éphémères (*Il s'agit d'un jeu paradoxal : il n'y a pas d'équipes*)

- .

## Variantes

- On peut délivrer un autre joueur : celui qui capte un ballon peut le transmettre à un joueur assis avant d'être lui-même debout
- Le joueur qui bloque le tir n'est pas touché.

# Les déménageurs

**But :** Pour les déménageurs : amener les ballons du départ vers l'arrivée le plus rapidement possible.  
Pour le gêneur : intercepter le ballon.

## Aménagement :



**Matériel**  
Jeux de foulards.  
2x2  
cerceaux.  
De 4 à 8  
ballons.

- deux terrains en parallèle dans la largeur (la longueur) d'un terrain de handball.
- deux équipes de 4 à 6 joueurs (selon l'âge des enfants).

## Consignes :

**But du jeu :** être la première équipe à amener ses 4 ballons dans la maison d'arrivée.

### Règles du jeu

**je ne me déplace pas avec le ballon.**

le ballon ne touche pas le sol entre la maison de départ et celle d'arrivée.

les ballons sont posés dans le cerceau ou la caisse.

Si une des règles n'est pas respectée ou que le gêneur intercepte, les joueurs ramènent le ballon dans la maison de départ.

## Critères de réussite :

La première équipe qui a transporté tous ses ballons ou celle qui en a transportés le plus grand nombre au bout de 2 mn a gagné.

C2-C3	Jeu avec ballon
<b>Capacités</b>	Enchaîner des déplacements, des passes, des réceptions.
<b>Connaissances</b>	Construire et respecter des repères d'espace.
<b>Attitudes</b>	Respecter des règles simples. Accepter d'être touché. Coopérer avec des partenaires.

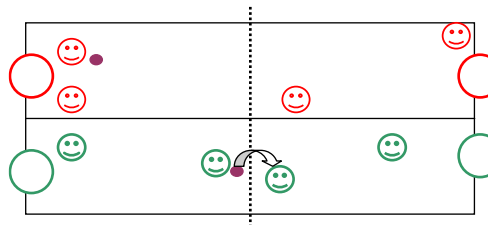
## Variantes

### Pour simplifier :

- Aucun gêneur (premières approches du jeu).
- Nombre de ballons (deux ballons par équipe pour commencer).
- Mise en place d'une zone restreinte d'intervention du gêneur.

### Pour complexifier :

- Espace : augmenter la longueur du terrain, réduire la largeur.
- Deux, trois gêneurs.



Un banc sépare le couloir de jeu, on passe le ballon à son partenaire.

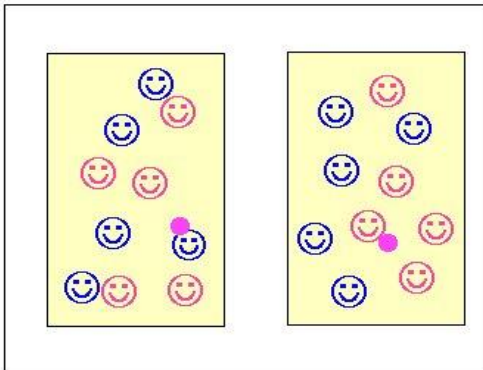


# La passe à 5

## But :

Faire cinq passes au sein de l'équipe sans perdre le ballon ni le faire tomber pour marquer un point

## Aménagement :



4 équipes de 5 ou 6 joueurs  
Temps limité (environ 2 fois 3 min par match)  
2 terrains rectangulaires (taille variable en fonction du nombre de joueurs par équipe : environ un demi terrain de hand-ball)

**Matériel**  
2 ballons  
4 jeux de maillots

## Consignes:

Pas d'agression sur le porteur du ballon  
Ballon sorti, point marqué ou faute : le ballon est remis à l'adversaire.  
Pas de déplacement ballon en main.  
Dribble interdit  
Passe avec rebond autorisée

## Critères de réussite :

Gagne la partie l'équipe qui a marqué un point la première ou qui a marqué le plus de points dans un temps donné.

C 3	Jeu avec ballon
<b>Capacités</b>	Lancer – attraper Se démarquer
<b>Connaissances</b>	Prendre des informations sur la place des partenaires et des adversaires et sur les limites du terrain
<b>Attitudes</b>	Rompre l'alignement défenseur – porteur de balle Résister à la pression de l'adversaire direct

## Comportements attendus

Passer (à une ou à deux mains) en passes tendues et rapides, en lob, avec rebond ...  
Attraper et passer rapidement  
Se démarquer (aller rapidement dans des espaces libres)

## Variantes

**Espace**  
Jouer sur la dimension et la forme du terrain

**Nombre de joueurs**  
Faire jouer en 3 contre 3 et limiter le nombre de passes à 3 pour marquer le point.  
Surnombre possible pour rétablir un rapport de forces équitable (un partenaire à l'extérieur du carré)

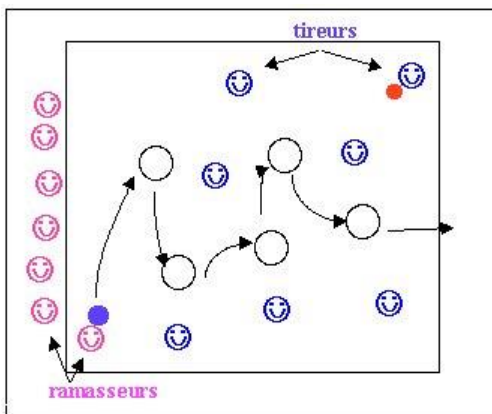
**Matériel**  
Jouer avec des ballons de différentes formes et de différentes tailles

# Ramasse foulards 2

## But :

Ramasser des foulards sans être touché

## Aménagement :



**Matériel**  
 -1 ballon de Basket  
 -1 ballon de hand-ball.  
 -5 foulards

- ½ terrain de hand
- 5 cercles de 1m de diamètre avec 5 foulards
- 1 équipe de 7 « dribbleurs-ramasseurs » + 1 équipe de 7 tireurs

## Consignes:

- Dribbleurs-ramasseurs** : Chacun à son tour ramasse un ou plusieurs foulards en dribblant sans se faire toucher par les tireurs. L'arrêt du dribble peut être autorisé pour ramasser.
- Tireurs** en place sur le terrain : Ils peuvent se déplacer quand ils n'ont pas la balle ; sinon il faut passer ou tirer. La balle part du coin opposé aux dribbleurs-ramasseurs. On ne peut tirer que par touche directe (sans rebond) et sans jamais atteindre la tête. Il est interdit de gêner les dribbleurs-ramasseurs.

## Critères de réussite :

L'équipe qui totalise le plus grand nombre de foulards ramassés a gagné.

<b>C 3</b>	<b>Jeu avec ballon</b>
<b>Capacités</b>	Courir pour ramasser Dribbler Lancer – attraper Tirer sur une cible en mouvement
<b>Connaissances</b>	Prendre des informations sur le terrain et les joueurs, même en continuant à dribbler Savoir occuper efficacement le terrain
<b>Attitudes</b>	Anticiper sur : - le déplacement du joueur : bien se positionner - sa trajectoire pour tirer sur une cible en mouvement Repérer le danger

## Comportements attendus

**Pour les ramasseurs :**  
 Coordination du dribble et du ramasser (prise d'info tout en dribblant)  
 Dribble rapide en évitant les tirs

**Pour les tireurs :**  
 Enchaînement de passes et tirs précis.  
 Occupation stratégique de l'espace

## Variantes

**Espace**  
 -Jouer

**Nombre**  
 -Autoriser 2 dribbleurs ramasseurs

**Droit des joueurs**  
 -Ne toucher qu'après 5 passes (*situation plus facile pour le dribbleur, elle oblige l'équipe des tireurs à s'organiser rapidement*)  
 -Arrêt du dribble interdit (*plus difficile pour le dribbleur*)

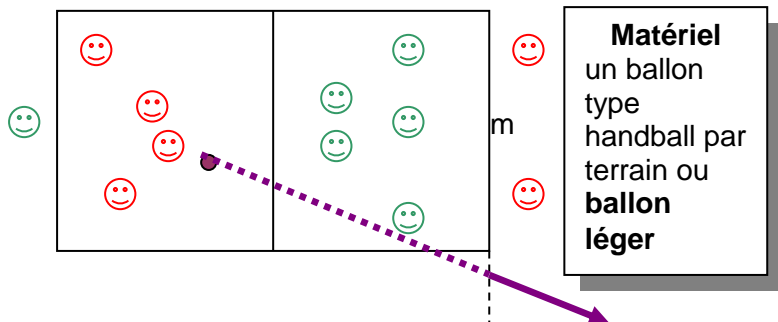
**Matériel**  
 -Foulards avec différentes valeurs : ceux qui sont les plus éloignés comptent plus (*entraîne une plus grande prise de risque pour les dribbleurs et une stratégie à mettre en place pour les tireurs*)

# La balle aux prisonniers

**But :** toucher tous les joueurs de l'équipe adverse.

**Aménagement :**

4-5 mètres



la balle appartient aux prisonniers rouges

**Consignes :**

L'engagement est tiré au sort entre les deux équipes.

Règles du jeu :

- Un joueur est fait prisonnier quand il est touché de volée (sans rebond au sol préalable).
- Le joueur visé peut bloquer la balle : s'il y parvient il n'est pas fait prisonnier ; s'il laisse tomber la balle au sol, il est considéré comme touché.
- Le joueur qui vient d'être touché va en prison avec le ballon.
- Un prisonnier se délivre en touchant un joueur adverse de volée, il rejoint alors son camp.
- Lorsque la balle franchit la ligne de fond et son prolongement, elle devient propriété des prisonniers.

**Critères de réussite :**

L'équipe qui a fait « prisonnier » tous les joueurs de l'équipe adverse gagne.

L'équipe qui a fait le plus de prisonniers, dans le temps imparti, gagne.

<b>C 3</b>	<b>Jeu avec ballon</b>
<b>Capacités</b>	Enchaîner réception-tir. Faire une passe précise. Bloquer un tir. Se déplacer face au ballon.
<b>Connaissances</b>	Construire et respecter des repères d'espace.
<b>Attitudes</b>	Respecter des règles simples. Coopérer avec des partenaires.

Comportements  
attendus

S'engager dans le jeu  
Accepter d'être touché.  
Faire des choix qui soit au service de son équipe (tirer sur l'adversaire ou passer à son partenaire prisonnier)

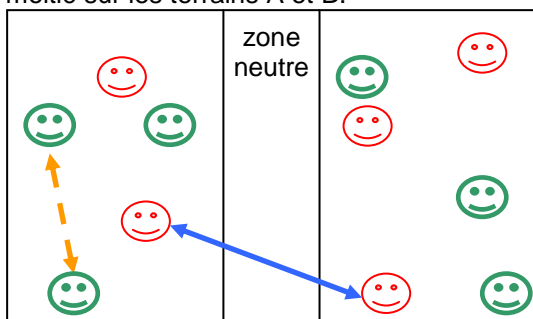
Variantes

- Espace : largeur et/ou longueur du terrain.
- Matériel : ballon en mousse.
- Droits des joueurs :
  - les joueurs sont délivrés dans l'ordre où ils ont été touchés.
  - les prisonniers peuvent se répartir sur les 3 côtés du camp adverse.
  - Le dernier joueur touché garde « sa chance » pour pouvoir éventuellement se délivrer.

# Balles bloquées

**But :** Passer la balle d'un camp à l'autre pour marquer.

**Aménagement :** deux terrains de 8x10m séparés par une zone neutre de 3 mètres de large - deux équipes de 6 réparties par moitié sur les terrains A et B.



**Matériel**  
Deux jeux de maillots  
un chronomètre  
un ballon

passe point ←→  
passe neutre - - - ->

Chaque partie dure de 3 à 5 minutes.

## Consignes :

On marque un point quand on passe la balle à un partenaire dans l'espace opposé.

### Règles du jeu

L'engagement se fait derrière l'une des lignes de fond.

Il est interdit de :

- 1-se déplacer avec la balle
- 2-toucher l'adversaire : faute personnelle (3 fautes = exclusion temporaire)

A chaque violation, la balle est remise en jeu par l'adversaire à l'endroit où la faute a été commise.

Lorsque qu'une équipe met la balle dans la zone neutre, la remise en jeu se fait derrière la ligne de fond.

Lorsque la balle sort du terrain, la remise en jeu se fait à l'endroit de la sortie.

Quand un point est marqué, le jeu se poursuit, on peut enchaîner une deuxième passe point.

## Critères de réussite :

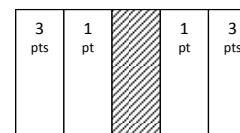
L'équipe qui marque le plus de points, dans le temps imparti, gagne.

<b>C 3</b>	<b>Jeu avec ballon</b>
<b>Capacités</b>	Lancer avec précision Attraper Se déplacer (se démarquer)
<b>Connaissances</b>	Connaître et respecter les règles. Prendre des informations sur ses partenaires et les adversaires.
<b>Attitudes</b>	Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires. Assurer alternativement le statut de défenseur ou d'attaquant.

## Variantes

### • Espace :

- Agrandir ou diminuer les dimensions du terrain, de la zone neutre.
- Disposer un filet type volley à la place de la zone neutre.
- Matérialiser deux espaces de réception de valeurs différentes :



### • Joueurs :

Répartition inégale de part et d'autre de la zone neutre (deux contre trois par exemple)

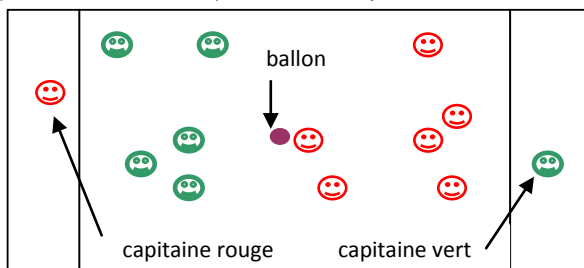
### • Droit des joueurs :

Pour marquer un point, il est interdit de redoubler la passe.

# Balle au capitaine

**But :** marquer en faisant une passe décisive au joueur capitaine.

**Aménagement :** demi-terrain de handball ou de basket-ball (environ 20 x 30 m) avec à chaque extrémité, un couloir de 2 m de large.



**Matériel**  
 Chasubles ou foulards  
 1 ballon type hand  
 1 chronomètre  
 1 sifflet

## Consignes :

### Règles du jeu :

Mise en jeu au centre du terrain (voir schéma).

Le capitaine est dans la zone et ne peut en sortir, les autres joueurs ne peuvent y pénétrer.

Les joueurs de champ ne peuvent se déplacer avec la balle.

Aucun contact n'est permis sur le porteur du ballon.

Sanction : ballon remis à l'équipe adverse à l'endroit de la faute.

Lorsque la balle sort du terrain, la remise en jeu se fait à l'endroit de la sortie.

**Le point est marqué** quand un joueur fait une passe à son capitaine et que celui-ci bloque et contrôle la balle dans le couloir. Si ce n'est pas le cas, la remise en jeu se fait au niveau du couloir. Quand le point est marqué la remise en jeu se fait au centre du terrain.

## Critères de réussite :

Nombre de points marqués à l'issue du temps donné.

<b>C 3</b>	<b>Jeu avec ballon</b>
<b>Capacités</b>	Attraper / passer Lancer Se déplacer
<b>Connaissances</b>	Connaître et respecter les règles. Prendre des informations sur ses partenaires et les adversaires.
<b>Attitudes</b>	Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires. Assurer alternativement le statut de défenseur ou d'attaquant.

## Comportements

### attendus

Se repérer attaquant ou défenseur

Attaquant : se déplacer dans les espaces libres, jouer vers la cible

Défenseur : chercher à intercepter

## Variantes

**Espace :** ajouter une zone neutre d'environ 2m de large devant la zone du capitaine.

**Nombre de joueurs :** augmenter ou diminuer le nombre de joueurs  
 Joueurs relais sur les côtés (*surnombre des attaquants*).

**Droit des joueurs :** déplacement en dribble autorisé (apprentissage technique – préalable aux sports collectifs) (CM1)  
 Ne pas redonner le ballon à " son père " (*le jeu concerne plus de joueurs*)

**Matériel :** différentes tailles, formes et nombre de ballons. Le frisbee à la place du ballon (*adaptation du geste à l'engin*).

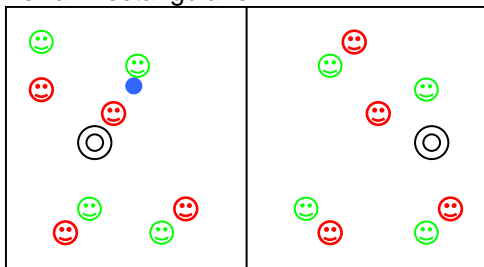
**Cible :** capitaine dans un cerceau (implique d'ajuster sa passe)

# Korfbal

**But :** envoyer le ballon dans le panier.

## Aménagement :

Terrain rectangulaire



zone A

zone B

## Matériel

Un ballon  
2 poteaux avec panier sans fond (type baby basket)  
Des chasubles (2 couleurs)

panier



Chaque équipe est composée d'un nombre égal de garçons et de filles.  
Ex : 2 équipes de huit joueurs (4 filles, 4 garçons) répartis dans les deux parties du terrain.

L'équipe qui a gagné le tirage au sort choisit sa zone d'attaque (A) et y place deux garçons et deux filles. Les 4 autres joueurs de cette équipe sont donc défenseurs en zone B. L'équipe adverse place ses 4 attaquants en B et ses 4 défenseurs en zone A. Les rôles sont inversés à la mi-temps.

## Consignes :

Règles du jeu :

La défense est individuelle (1 garçon-1 garçon / 1 fille-1 fille). On n'intervient pas sur les autres joueurs

Il est interdit de :

- jouer en dehors des limites de sa propre zone.
- pousser, retenir, écarter un adversaire, prendre le ballon des mains d'un adversaire.
- se déplacer avec le ballon.
- tirer au panier de sa zone de défense.

Quand la balle sort des limites, la remise en jeu est effectuée à l'endroit de la sortie.

## Critères de réussite :

Marquer plus de paniers que l'adversaire dans le temps donné.

**C 3**

**Jeu avec ballon**

## Capacités

Lancer - attraper

## Connaissances

Construire et respecter des repères d'espace.

## Attitudes

Respecter des règles simples.  
Coopérer avec des partenaires.

## Comportements

attendus

Se repérer attaquant ou défenseur

Attaquant : se déplacer dans les espaces libres, jouer vers la cible

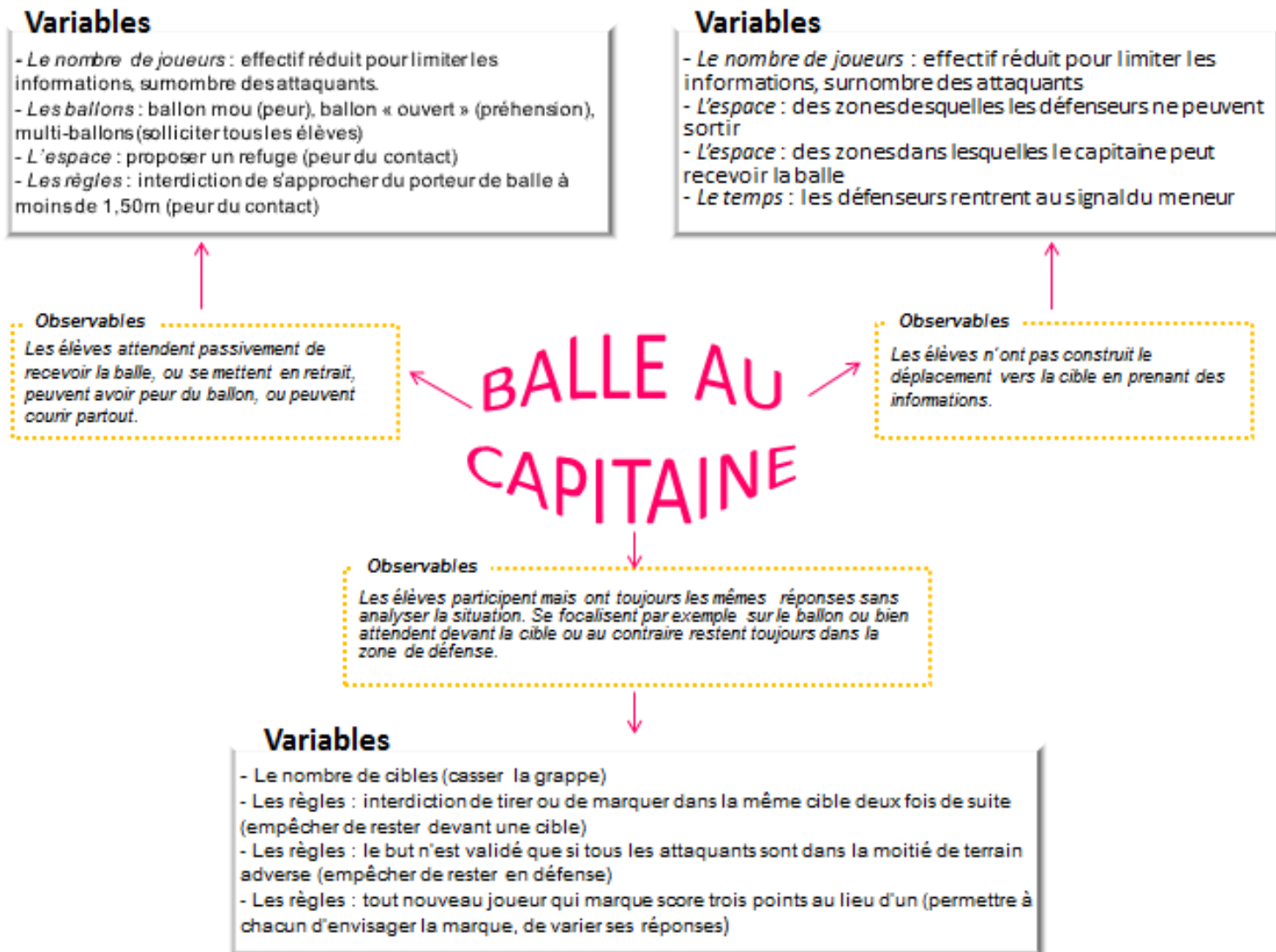
Défenseur : chercher à intercepter

## Variantes

- Hauteur du panier : adaptée en fonction de l'âge des élèves (2,00m pour les CE2, 2,50m pour les CM)
- Durée des mi-temps
- Changement de rôles après deux paniers d'une équipe.
- Interception possible dans sa zone.

# E .ANNEXES

# Propositions de variables en fonction des comportements observés à la Balle au capitaine





## **FICHES ARBITRAGE**

# Apprentissage de l'arbitrage par les enfants

## Football

	Compétences		Ce que l'arbitre doit savoir et savoir faire
MARQUE	M1	Connaître la cible	Repérer que le ballon a bien entièrement franchi la ligne de but entre les poteaux de but.
	M2	Repérer la réussite	
	M3	Communiquer la réussite	Siffler et désigner de la main le centre du terrain.
DEPLACEMENTS	D1	Connaître les déplacements autorisés (Porteur de Balle)	Conduite, contrôle ou frappe du ballon avec toutes les parties du corps sauf les bras. (seul le gardien peut se servir des mains)
	D2	Repérer les fautes de déplacements	« Mains » volontaires et endroit de la faute. (zone de réparation ou non)
	D3	Communiquer La faute La sanction	Siffler et donner le ballon à l'équipe adverse à l'endroit de la faute. Siffler pour remettre en jeu quand la distance de 3m est repérée (en particulier du pénalty : cf règle).
LIMITES	L1	Connaître les limites du jeu	Le ballon doit être entièrement sorti des limites du terrain
	L2	Repérer les fautes	ligne de touche } Repérer qui a sorti le ballon ligne de but
	L3	Communiquer La faute La sanction	Faire remettre en jeu au pied sur la ligne à l'endroit de la sortie du ballon par l'équipe adverse Tendre le bras en direction du camp à attaquer
CONTACTS	C1	Connaître les contacts autorisés	Aucun contact autorisé
	C2	Repérer les fautes	Contacts volontaires et endroit de la faute (zone de réparation ou non)
	C3	Communiquer La faute La sanction	Siffler et donner le ballon à l'équipe adverse à l'endroit de la faute. Siffler pour remettre en jeu quand la distance de 3m est repérée (en particulier du pénalty : cf règle).

**Mise en œuvre** : répartition des tâches d'arbitrage (combien d'enfants, quelle tâche pour chacun) :

- 1 élève chronométrateur / marqueur.
- 2 arbitres « de champ » qui se partagent le terrain longitudinalement.  
Ou 1 arbitre « de champ » et 2 arbitres de touche.

## Basket-ball

	Compétences		Ce que l'arbitre doit savoir et savoir faire
MARQUE	M1	Connaître la cible	Identifier le panier correspondant à chaque équipe.
	M2	Repérer la réussite	Le ballon entre dans le panier « par le haut ».
	M3	Communiquer la réussite	Geste de la main : 2 doigts pointés vers le sol.
DEPLACEMENTS	D1	Connaître les déplacements autorisés (Porteur de Balle)	Dribble sans reprise
	D2	Repérer les fautes de déplacements	Marcher plus de 2 pas avec le ballon Reprise de dribble Dribble à 2 mains
	D3	Communiquer La faute La sanction	Coup de sifflet, récupération du ballon Moulinet pour le marcher Reprise de dribble : battement de mains
LIMITES	L1	Connaître les limites du jeu	Lignes rouges Ligne de lancer franc 3 cercles pour l'entre-deux
	L2	Repérer les fautes	Balle sortie ou joueur sorti des limites
	L3	Communiquer La faute La sanction	Siffler la sortie – Récupérer le ballon Placement derrière la ligne à l'endroit de la sortie Bras tendu en direction du panier de l'équipe fautive.
CONTACTS	C1	Connaître les contacts autorisés	Aucun contact entre les joueurs autorisé. Pas de contact ballon-pied.
	C2	Repérer les fautes	faute repérée dans le jeu faute sur le tireur
	C3	Communiquer La faute La sanction	Siffler, bras tendu vers le haut - Récupérer le ballon remise en jeu au plus près, derrière la ligne de touche 2 lancers francs sur la ligne spécifique

**Mise en œuvre** : répartition des tâches d'arbitrage (combien d'enfants, quelle tâche pour chacun) :

- Mise en place progressive des types de compétences
  1. marques et limites
  2. déplacements
  3. contacts
- Arbitres à l'extérieur du terrain
  1. arbitrage sur les limites (1 de chaque côté)
  2. arbitrage sur la marque (1 seul avec feuille de marque)
- Arbitre à l'intérieur du terrain : pour gérer les déplacements et les contacts

## Hand-ball

		Compétences	Ce que l'arbitre doit savoir et savoir faire
MARQUE	M1	Connaître la cible	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le but = cible verticale</li> <li>Le ballon entre entièrement dans le but adverse</li> </ul>
	M2	Repérer la réussite	
	M3	Communiquer la réussite	<ul style="list-style-type: none"> <li>2 coups de sifflet</li> <li>Lève le bras</li> </ul>
DEPLACEMENTS	D1	Connaître les déplacements autorisés (Porteur de Balle)	Ne pas accepter un déplacement avec ballon en main Repérer une reprise de dribble.
	D2	Repérer les fautes de déplacements	Un coup de sifflet
	D3	Communiquer <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La faute</li> <li>❖ La sanction</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Montrer l'endroit où l'enfant doit poser la balle</li> <li>Indiquer la direction d'attaque.</li> </ul>
LIMITES	L1	Connaître les limites du jeu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Espace terrain</li> <li>Espace zone interdite aux joueurs</li> </ul>
	L2	Repérer les fautes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Voir la balle sortir</li> <li>Voir le porteur de balle pénétrer dans la zone.</li> </ul>
	L3	Communiquer <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La faute</li> <li>❖ La sanction</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vérifier l'endroit où est sorti le ballon et indiquer la direction d'attaque.</li> <li>Coup de sifflet, geste de la main et indiquer la direction d'attaque.</li> </ul>
CONTACTS	C1	Connaître les contacts autorisés	Aucun contact autorisé sur le porteur de balle <b>et</b> sur le ballon de l'adversaire.
	C2	Repérer les fautes	
	C3	Communiquer <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La faute</li> <li>❖ La sanction</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coup de sifflet</li> <li>Indiquer l'endroit de la faute et la direction de l'attaque (Exclusion temporaire possible)</li> </ul>

**Mise en œuvre** : répartition des tâches d'arbitrage (combien d'enfants, quelle tâche pour chacun) :

- 6 enfants :
  - ❖ 2 pour les zones
  - ❖ 1 par ½ terrain
  - ❖ 2 pour les touches

## Rugby

		Compétences	Ce que l'arbitre doit savoir et savoir faire
MARQUE	M1	Connaître la cible	La cible est l'en-but (y compris la ligne d'en-but)
	M2	Repérer la réussite	Le ballon est aplati dans l'en-but, le bras effectuant un mouvement de haut en bas, la main en contact avec le ballon au sol.
	M3	Communiquer la réussite	Il siffle un long coup le bras levé.
DEPLACEMENTS	D1	Connaître les déplacements autorisés (Porteur de Balle)	Le PB peut courir avec le ballon en main. Au sol, il doit la lâcher (règle du tenu). Pas de jeu au pied.
	D2	Repérer les fautes de déplacements	Le PB ne peut pas transmettre le ballon à un joueur situé en avant de ce ballon.
	D3	Communiquer <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La faute</li> <li>❖ La sanction</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coup de sifflet bref : l'arbitre désigne le camp bénéficiaire : il remet en jeu lui-même.</li> <li>L'équipe fautive perd le ballon.</li> </ul>
LIMITES	L1	Connaître les limites du jeu	Les lignes latérales appartiennent à la touche.
	L2	Repérer les fautes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le PB met le pied sur la ligne de touche</li> <li>Le ballon sort des limites.</li> </ul>
	L3	Communiquer <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La faute</li> <li>❖ La sanction</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coup de sifflet bref : l'arbitre désigne le camp bénéficiaire : il remet en jeu lui-même.</li> <li>L'équipe fautive perd le ballon.</li> </ul>
CONTACTS	C1	Connaître les contacts autorisés	Les contacts avec le PB sont autorisés : plaquage, ceinturage au-dessous de la ligne des épaules pour amener au sol.
	C2	Repérer les fautes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les croche-pieds et les projections du PB sont interdits</li> <li>Interdit d'attraper la tête et le cou.</li> </ul>
	C3	Communiquer <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La faute</li> <li>❖ La sanction</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coup de sifflet bref : l'arbitre désigne le camp bénéficiaire : il remet en jeu lui-même.</li> <li>L'équipe fautive perd le ballon.</li> <li>Le joueur brutal peut être exclu.</li> </ul>

**Mise en œuvre** : répartition des tâches d'arbitrage (combien d'enfants, quelle tâche pour chacun) :

- ❖ 2 arbitres de champ (déplacements, contacts)
- ❖ 2 arbitres de touche (limites) } possibilité de cumuler
- ❖ Eventuellement un arbitre dans chacun des en-buts } les 2 tâches