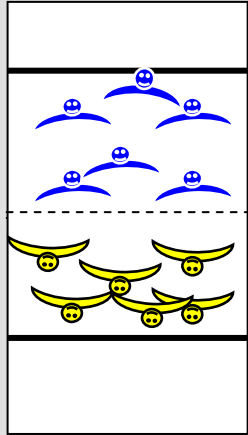
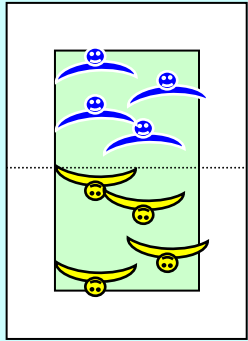
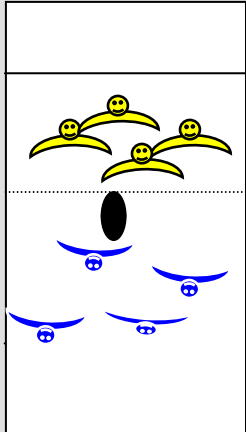









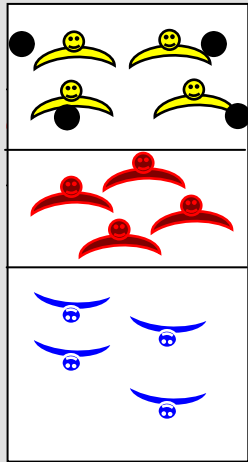
JEUX DE RENVOI

CYCLE 2

Le ballon - prisonnier	p. 2
Les balles brûlantes	p. 3
Le gagne - terrain	p. 3
Par-dessus les voleurs	p. 4

C 2		LE BALLON - PRISONNIER		Jeu de renvoi
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TACHE – CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL	
Se déplacer Esquiver Tirer précisément Coopérer avec ses partenaires	<p>DISPOSITIF : Sur un terrain d'environ 12m x 6m 2 équipes de 6 à 8 joueurs.</p> <p>REGLES : Un joueur touché se place derrière le camp de ses adversaires. Les joueurs peuvent se faire des passes à l'intérieur de leur camp ou aux partenaires prisonniers. Un prisonnier qui a touché un adversaire est délivré et revient dans le jeu. Un ballon sorti est repris par les prisonniers. L'équipe gagnante est celle qui a fait prisonnier tous ses adversaires ou qui, à la fin du temps de jeu 5 minutes, a le plus de joueurs sur le terrain.</p>	<p>TACHE : Tirer sur ses adversaires.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE : Avoir moins de prisonniers que l'équipe adverse.</p> <p>CONSEILS D'ORGANISATION : Proposer plusieurs jeux en parallèle.</p>	<p>Un ballon léger</p> 	
VARIANTE OU EVOLUTION DU JEU LE BALLON - PRISONNIER				
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TACHE –CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL	
Se déplacer Esquiver Tirer précisément Coopérer avec ses partenaires	<p>DISPOSITIF : Id</p> <p>REGLES : Les joueurs peuvent se faire des passes à l'intérieur de leur camp ou aux partenaires prisonnier autour des adversaires. Un prisonnier qui a touché un adversaire est délivré et revient dans le jeu. Un ballon sorti est repris par les prisonniers. L'équipe gagnante est celle qui a fait prisonnier tous ses adversaires ou qui, à la fin du temps de jeu, a le plus de joueurs sur le terrain.</p>	<p>TACHE : Tirer sur ses adversaires.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE : Avoir moins de prisonniers que l'équipe adverse.</p> <p>VARIANTE : Un joueur touché va se placer autour du camp de ses adversaires. Le joueur qui attrape le ballon de volée n'est pas pris mais le lanceur devient prisonnier.</p>	<p>1 ballon léger 2 jeux de maillots</p> 	

C 2		LES BALLE BRULANTES		Jeu de renvoi
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TACHE –CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL	
Repérer les espaces libres Repérer les trajectoires des ballons	<p>DISPOSITIF : 2 équipes de chaque côté d'une ligne Dans chaque camp une dizaine de ballons</p> <p>REGLES : Au signal, envoyer les ballons dans le camp de l'adversaire. Le jeu dure 3 minutes.</p>	<p>TACHE : Renvoyer les ballons.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE : Avoir le minimum de ballon dans son camp à la fin du jeu.</p> <p>CONSEILS D'ORGANISATION : Jouer si possible en intérieur.</p> <p>VARIANTE : Installer un obstacle bas entre les 2 équipes pour faire varier les lancers. Limiter les possibilités de frapper au pied.</p>	<p>Une vingtaine de ballons</p> 	
C 2		LE GAGNE-TERRAIN		Jeu de renvoi
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TACHE –CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL	
Repérer les espaces libres Estimer les trajectoires Se déplacer vite Se placer en fonction de ses partenaires	<p>DISPOSITIF : 2 équipes de 10 joueurs au maximum sur un terrain adapté au ballon et au mode de lancer.</p> <p>REGLES : L'engagement se fait d'une ligne intermédiaire. Un joueur lance le ballon en direction de la ligne adverse. Les adversaires tentent de bloquer le ballon avant de le relancer à leur tour. Tout ballon bloqué de volée autorise le relanceur à avancer de 3 pas. Si le ballon n'est pas bloqué de volée, il sera joué de l'endroit où il est immobilisé. Si le ballon est repoussé vers l'avant alors il sera joué de l'endroit du premier contact. Une équipe marque 1 point lorsqu'elle envoie le ballon au-delà de la ligne de fond.</p>	<p>TACHE : Pour Le lanceur : frapper le ballon fort. Pour le réceptionneur : attraper le ballon.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE : Lancer le ballon au-delà de la ligne de fond adverse.</p> <p>CONSEILS : Proposer plusieurs jeux en parallèle.</p> <p>VARIANTE : Modifier les modes de lancer : frapper au pied, frapper à la main. Modifier les trajectoires des ballons : faire rouler, ... Modifier le nombre de joueurs.</p>	<p>1 ballon 2 jeux de maillots.</p> 	

C 2	PAR-DESSUS LES VOLEURS		Jeu de renvoi
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE –CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL
<p>Lancer fort et précis</p> <p>Repérer les espaces libres</p>	<p>DISPOSITIF : Sur un terrain de 8m x 8m :</p> <p>1 groupe de 4 serveurs ,</p> <p>1 groupe de 4 voleurs ,</p> <p>1 groupe de 4 receveurs .</p> <p>REGLES : Les serveurs  servent chacun 3 ballons vers les receveurs .</p> <p>Les voleurs  essaient de les intercepter.</p> <p>Chaque ballon bloqué par les receveurs donne 1 point à l'équipe des receveurs et à celle des serveurs.</p> <p>Chaque ballon intercepté par l'équipe des voleurs lui donne 1 point.</p> <p>Le groupe qui a récupéré le plus de ballons a gagné.</p> <p>Changement de rôles à chaque manche. Le jeu se joue en trois manches.</p>	<p>TÂCHE : Lancer le ballon, attraper le ballon</p> <p>CRITERES DE REUSSITE : Le nombre de ballons attrapés</p> <p>CONSEILS D'ORGANISATION : Adapter les dimensions du terrain au niveau des élèves.</p>	<p>2 jeux de maillots. 12 ballons </p> <div data-bbox="1787 347 2033 810" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  </div>