



## CYCLE 2

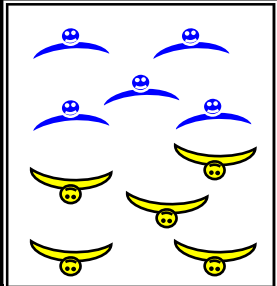
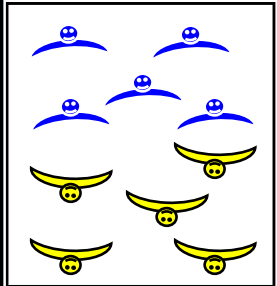
La balle assise collective p. 2

Le ballon – mort p. 4

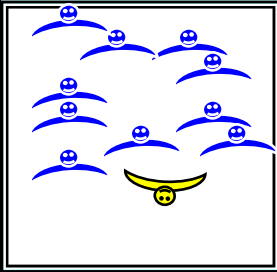
Le ballon anglais p. 5

L'attaque du château p. 6

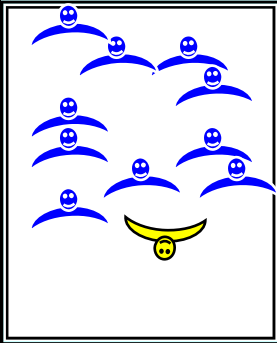
Le béret – ballon p. 7

C2	BALLE ASSISE COLLECTIVE		Jeu de lancer
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TACHE – CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL
<p>Courir</p> <p>Esquiver</p> <p>Feinter</p> <p>Aider les partenaires</p>	<p><b>DISPOSITIF 1 :</b> 2 équipes de 6 à 8 joueurs sur un terrain de 12 m x 12 m.</p> <p><b>REGLES :</b> Au départ les joueurs des 2 équipes sont debout face à face. Pour l'engagement, la balle est lancée au hasard. Les partenaires peuvent se passer le ballon. Le déplacement est interdit avec le ballon en main. Un joueur qui bloque le ballon n'est pas touché. Un joueur touché ne peut se déplacer qu'en quadrupédie. Il est délivré s'il récupère le ballon provenant d'un adversaire ou d'un partenaire.</p>	<p><b>TACHE :</b> S'emparer du ballon pour tirer sur les adversaires. Ne pas se faire toucher.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> Avoir éliminé l'équipe adverse. A la fin du jeu, avoir le moins de joueurs de son équipe assis.</p> <p><b>CONSEIL D'ORGANISATION:</b> Proposer 2 jeux en parallèle.</p>	<p>Un ballon mousse par terrain. 2 jeux de dossards.</p> 
<b>VARIANTE OU EVOLUTION DU JEU : 1bis / BALLE ASSISE COLLECTIVE</b>			
<p>Prendre des décisions rapidement</p> <p>Attaquer / défendre</p>	<p><b>DISPOSITIF 1 bis : multiballons.</b> 2 équipes de 6 à 8 joueurs sur un terrain de 12 m x 12 m.</p> <p><b>REGLES :</b> Au départ les 2 équipes sont debout face à face. Pour l'engagement, la balle est lancée au hasard. Les partenaires peuvent se passer le ballon. Le déplacement est interdit avec le ballon en main. Un joueur qui bloque le ballon n'est pas touché. Un joueur touché ne peut se déplacer qu'en quadrupédie. Il est délivré s'il récupère le ballon provenant d'un adversaire ou d'un partenaire.</p>	<p><b>TACHE :</b> S'emparer du ballon pour tirer sur les adversaires. Ne pas se faire toucher.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> Avoir éliminé l'équipe adverse. A la fin du jeu, avoir le moins de joueurs de son équipe assis.</p> <p><b>CONSEIL D'ORGANISATION:</b> Proposer 2 jeux en parallèle.</p>	<p>2 ballons mousse par terrain. 2 jeux de dossards.</p> 

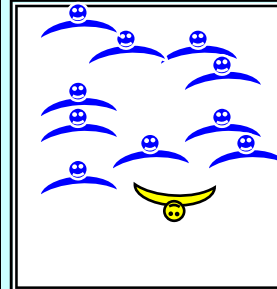
**VARIANTE OU EVOLUTION DU JEU : 2 / BALLE ASSISE COLLECTIVE**

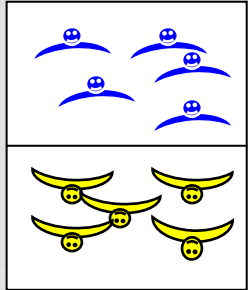
<p>Marquer /se démarquer</p> <p>Occuper l'espace</p> <p>Anticiper</p>	<p><b>DISPOSITIF 2: Un contre tous.</b> 12 à 16 joueurs sur un terrain de 12 m x 12 m. Le joueur qui s'empare du ballon devient chasseur.</p> <p><b>REGLES :</b> Au départ tous les joueurs sont debout. Pour l'engagement, la balle est lancée au hasard. Déplacement est interdit avec le ballon en main. Un joueur touché s'assoit. Un joueur qui bloque le ballon n'est pas touché. Il est délivré s'il récupère le ballon.</p>	<p><b>TACHE :</b> S'emparer du ballon pour tirer sur les adversaires. Ne pas se faire toucher.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> Ne pas être assis à la fin du temps imparti pour le jeu.</p> <p><b>CONSEIL D'ORGANISATION:</b> Jouer plusieurs manches courtes pour que les joueurs assis ne soient pas longtemps immobilisés. Un espace clos (préau, gymnase) peut être pratique au début pour éviter les sorties de balle.</p>	<p>Un ballon mousse par terrain.</p> 
---	---	--	--

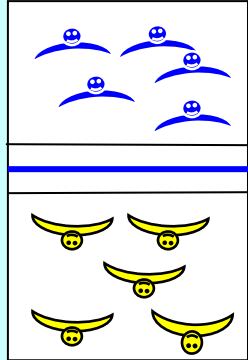
**VARIANTE OU EVOLUTION DU JEU : 2bis / BALLE ASSISE COLLECTIVE**




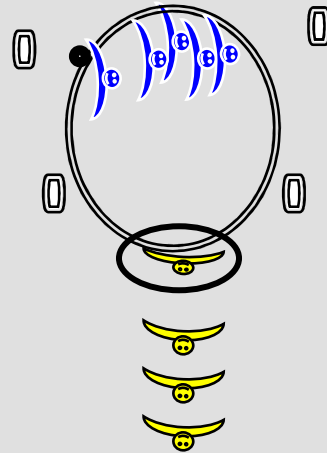


<p>Marquer /se démarquer</p> <p>Occuper l'espace</p> <p>Anticiper</p>	<p><b>DISPOSITIF 2 bis: Un contre tous. Attraper le ballon pour être délivré.</b> 12 à 16 joueurs sur un terrain de 12 m x 12 m.</p> <p><b>REGLES :</b> Au départ tous les joueurs sont debout. Pour l'engagement, la balle est lancée au hasard. Déplacement est interdit avec le ballon en main. Un joueur qui bloque le ballon n'est pas touché. Un joueur touché ne peut se déplacer qu'en quadrupédie. Il est délivré s'il récupère le ballon.</p>	<p><b>TACHE :</b> S'emparer du ballon pour tirer sur les adversaires. Ne pas se faire toucher.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> Ne pas être assis à la fin du temps imparti pour le jeu.</p> <p><b>CONSEIL D'ORGANISATION:</b> Jouer plusieurs manches courtes. Un espace clos (préau, gymnase) peut être pratique au début pour éviter les sorties de balle.</p>	<p>Un ballon mousse par terrain.</p> 
---	---	---	--





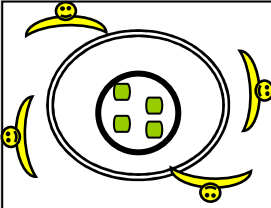


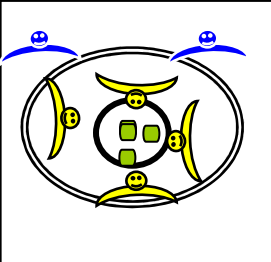
**VARIANTE OU EVOLUTION DU JEU : 2ter / BALLE ASSISE COLLECTIVE**

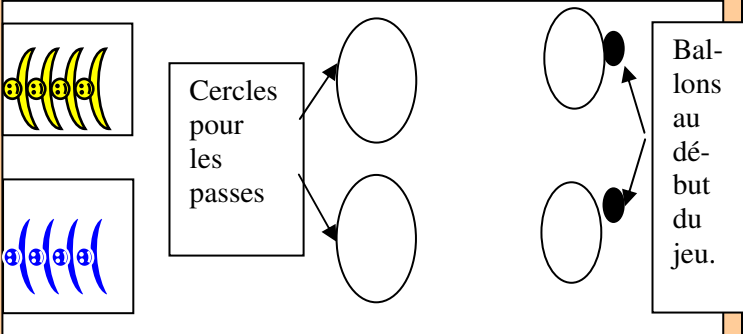
<p>Marquer /se démarquer</p> <p>Occuper l'espace</p> <p>Anticiper</p>	<p><b>DISPOSITIF 2 ter: Un contre tous multiballons.</b> 12 à 16 joueurs, terrain de 12 m x 12 m.</p> <p><b>REGLES :</b> Pour l'engagement, les ballons sont lancés au hasard. Déplacement interdit avec le ballon en main. Un joueur qui bloque le ballon n'est pas touché Un joueur touché ne peut se déplacer qu'en quadrupédie. Il est délivré s'il attrape le ballon.</p>	<p><b>TACHE :</b> S'emparer du ballon pour tirer sur les adversaires. Ne pas se faire toucher.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> Ne pas être assis à la fin du temps imparti pour le jeu.</p> <p><b>CONSEIL D'ORGANISATION :</b> Jouer plusieurs manches courtes pour que les joueurs assis ne soient pas longtemps immobilisés. Un espace clos (préau..) évite les sorties de balle.</p>	<p>Un terrain 2 ou 3 ballons mousse par terrain.</p> 
---	--	--	--

C 2		LE BALLON MORT		Jeu de lancer
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TACHE –CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS		MATERIEL
<p>Faire des passes à la main et tirer.</p> <p>S'organiser au sein d'une équipe pour défendre et attaquer.</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b> Deux équipes de 10 joueurs. Deux camps par terrain.</p> <p><b>REGLES :</b> Les ballons qui franchissent la ligne de fond ne sont pas remis en jeu Les ballons sortis latéralement sont remis en jeu à l'endroit de la sortie.</p> <p><b>REGLES avec variante sur :</b> Remise en jeu des ballons qui ont traversé (les compter). Ne pas se déplacer avec le ballon. Suppression de la ligne centrale.</p>	<p><b>TÂCHE :</b> En fonction de son rôle, envoyer au-delà de la ligne de fond adverse, ou intercepter et relancer le ballon avant qu'il la franchisse.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> L'équipe gagnante est celle qui fait mourir le plus grand nombre de ballons dans le camp adverse.</p> <p><b>CONSEIL D'ORGANISATION :</b> Matérialiser des terrains de jeu pour que les équipes se rencontrent deux à deux.</p> <p><b>VARIANTE :</b> Nombre et forme de ballons en jeu. Possibilité de jouer à la main et/ou aux pieds.</p>		<p>Des dossards. Un ballon par enfant.</p> 

VARIANTE OU EVOLUTION DU JEU LE BALLON MORT: BALLON CORDON				
<p>Esquiver Frapper Lancer Passer/recevoir Transporter</p> <p>Favoriser les passes et les placements avant le tir</p>	<p><b>DISPOSITIF 2 :</b> Deux équipes de 6 joueurs, chacune dans un camp. Un terrain : carré de 10m x 10m à 15m x 15m séparé en 2 par un cordon à 0,80m du sol avec une zone neutre de 1 m de part et d'autre du cordon.</p> <p><b>REGLES :</b> Les lancers se font à la main, la balle doit passer sous le cordon. On peut stopper le ballon avec toutes les parties du corps. Les déplacements avec le ballon sont permis. On ne doit pas pénétrer dans la zone neutre.</p>	<p><b>TACHE :</b> Envoyer à la main le ballon au-delà de la ligne de fond adverse. Empêcher le franchissement du ballon au-delà de la ligne de fond adverse avec toutes les parties du corps.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> L'équipe gagnante est celle qui a envoyé le plus de ballons au-delà de la ligne de fond.</p> <p><b>CONSEIL D'ORGANISATION :</b> Proposer 2 jeux en parallèle.</p>		<p>6 ballons légers de type hand ball.</p> 

C 2	LE BALLON ANGLAIS		Jeu de lancer
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TACHE –CRITERES DE REUSSITE -CONSEILS	MATERIEL
<p>Courir vite</p> <p>Lancer loin</p> <p>Se placer correctement</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b> 2 équipes mixtes de 6 joueurs.</p> <p><b>REGLES :</b> Le lanceur n°1 envoie la balle le plus loin possible en direction des quilles. Puis tourne autour du parcours délimité. Chaque passage de plots réalisé est comptabilisé. Pendant ce temps les joueurs adverses : bloquent le ballon, se placent en file indienne derrière le receveur à l'endroit de la réception, puis se passent le ballon de main en main par-dessus la tête jusqu'au dernier. (Si le ballon tombe, remettre le ballon au premier et recommencer.) Lorsque le ballon arrive au dernier joueur, le jeu est arrêté et tous plots dépassés par l'autre équipe sont comptabilisés. Le lanceur est alors changé : le lanceur n°1 prend la queue de la colonne et le lanceur n°2 se met en place avec le ballon.</p>	<p><b>TACHE :</b> Le lanceur  réalise le plus de tours possible.</p> <p>Les receveurs  se passent la balle le plus vite possible.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> L'équipe gagnante sera celle qui aura franchi le plus grand nombre de plots.</p> <p><b>CONSEIL D'ORGANISATION :</b> Possibilité de jeux en parallèle</p>	<p>1 ballon de handball. </p> <p>1 parcours (cercle de 5m de diamètre) délimité par des quilles. </p> 
VARIANTE OU EVOLUTION DU JEU			
<p>Courir vite</p> <p>Lancer loin</p> <p>Se placer correctement</p>	<p><b>DISPOSITIF 1 :</b> idem</p> <p><b>DISPOSITIF 2 :</b> l'organisation spatiale de l'équipe des receveurs (cercle, ligne...) ou modalités de passation du ballon (entre les jambes....</p> <p><b>REGLES : Idem</b> Le lanceur cesse de courir quand les receveurs ont tous rejoint une quille.</p>	<p><b>TACHE :</b> Le lanceur  réalise le plus de tours possible.</p> <p>Les receveurs  se passent la balle le plus vite possible.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> L'équipe gagnante sera celle qui aura franchi le plus grand nombre de plots.</p> <p><b>CONSEIL D'ORGANISATION :</b> Possibilité de jeux en parallèle</p> <p><b>VARIANTE :</b> Modifier la taille et forme du ballon.</p>	<p>Idem</p>

C 2	L'ATTAQUE DU CHÂTEAU		Jeu de Lancer
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE –CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL
<p>Tirer avec précisions.</p> <p>Frapper sur un objet.</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b>            Equipes de 6 à 10 joueurs  .            Un grand cercle de 8 m de diamètre : le château.            Au centre, un donjon  de 2 m de diamètre.            Des quilles  disposées au centre du donjon.  <i>En fin de jeu, réduire de moitié le nombre de ballons.</i></p> <p><b>REGLES :</b>            Les équipes jouent à tour de rôle            Jouer à la main. Déplacement interdit balle en main.            Les joueurs sont répartis autour d'un château.            Chaque joueur en possession d'un ballon.            Accès au donjon est interdit à tous les joueurs.            Interdiction de pénétrer à l'intérieur du château.</p>	<p><b>TACHE :</b>            Abatte le maximum de quilles avec les ballons en 2 ou 3 minutes.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b>            L'équipe gagnante est l'équipe qui abat toutes ou le plus de quilles en 2 ou 3 minutes.</p> <p><b>CONSEIL D'ORGANISATION :</b>            Proposer plusieurs jeux en parallèle.</p>	<p>2 jeux de maillots.            Un ballon par joueur.            Un terrain par équipe.            Nombre de quilles             = nombre de joueurs.</p> 
VARIANTE OU EVOLUTION DU JEU			
<p>Passer / recevoir.</p> <p>Feinter</p> <p>Marquer</p> <p>Prendre des décisions rapidement</p>	<p><b>DISPOSITIF 1:</b>            Deux équipes de 6 à 10 joueurs.            Un château avec un donjon            Des quilles.</p> <p><b>REGLES :</b>            Jouer à la main.            Une équipe répartie autour du château, l'autre défend le donjon.            Interdiction aux défenseurs de sortir du château.            Accès au donjon est interdit à tous les joueurs.            Interdiction aux attaquants de pénétrer à l'intérieur du château.            Durée de jeu 2 ou 3 minutes</p>	<p><b>TÂCHE :</b>            Les attaquants  abattent les quilles avec les ballons.            Les défenseurs  défendent le donjon en repoussant les ballons.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b>            L'équipe gagnante est l'équipe qui abat toutes ou le plus de quilles en 2 ou 3 minutes.</p> <p><b>CONSEIL D'ORGANISATION :</b>            Proposer plusieurs jeux en parallèle.</p> <p><b>VARIANTE :</b>            Donner deux, puis un ballon par terrain.            Placer une quille par attaquant puis une seule par terrain.</p>	<p>2 jeux de maillots.            Un ballon par attaquant.            Nombre quilles = nombre de joueurs.</p> 

C 2	LE BERET-BALLON		Jeu de lancer
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE – CONSIGNE – CRITERES DE REUSSITE	MATERIEL
<p>Courir vite</p> <p>Lancer</p> <p>Rattraper</p> <p>Se repérer sur le terrain</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b> 2 équipes mixtes de 6 joueurs chacune sur un terrain.</p> <p><b>REGLES :</b> A l'appel de son numéro, le joueur concerné de chaque équipe court prendre le ballon, se place dans le cerceau. Les autres joueurs de l'équipe partent se placer autour du cercle marqué au sol, dès que le joueur a pris le ballon. Le joueur du centre passe successivement le ballon à chacun de ses partenaires qui le lui renvoie. Quand le dernier joueur renvoie le ballon, le joueur du centre va replacer le ballon dans le cerceau et revient très vite dans son camp. Dans tous les cas, si le ballon tombe, c'est le joueur du centre qui va le chercher. Dès qu'un joueur a reçu et relancé le ballon correctement, il rentre dans son camp.</p>	<p><b>TÂCHE :</b> Se replacer dans son camp avant l'équipe adverse.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> La première équipe complète retournée dans son camp marque un point.</p> <p><b>CONSEIL D'ORGANISATION :</b> Plusieurs équipes peuvent jouer ensemble.</p> <p><b>VARIANTE :</b> Varier la forme et/ou la taille des ballons. Modifier la distance de course. Augmenter la taille des cercles</p> 	<p>Par terrain :</p> <p>2 ballons,</p> <p>4 cerceaux</p> <p>un marquage au sol</p>