

FICHE CPC JEUX COLLECTIFS A FAIRE VIVRE AUX ENSEIGNANTS

40mn

4 jeux vous sont proposés.

Pour, de la situation minimale « la passe à 5 », arriver à « la balle au capitaine ».

Jeux Collectifs

Coopérer ou s'opposer collectivement - coopérer avec ses partenaires pour affronter, des adversaires, en respectant des règles, en assurant différents rôles (attaquant, défenseur)

Fiche n°1 : La queue du diable (mise en train)

5mn

COMPETENCES	Pour les attaquants : Traverser un espace délimité pour aller d'une zone à une autre Pour les défenseurs : Empêcher les attaquants de traverser l'espace délimité
OBJECTIFS	Faire entrer les élèves dans une situation de coopération / opposition par le jeu
BUT	Passer d'une zone à l'autre sans se faire attraper la chasuble accrochée à la ceinture de l'élève
DISPOSITIF	3 ou 4 défenseurs sont positionnés sur la ligne médiane. Les attaquants sont placés dans une zone. Au signal, ils doivent rejoindre l'autre zone sans se faire prendre la chasuble. Lorsqu'un attaquant perd sa chasuble, il devient défenseur.
CONSIGNES	« Vous devez traverser le terrain sans vous faire prendre la chasuble. »
CRITERES DE REUSSITE	Pour les attaquants : traverser le terrain sans se faire prendre la chasuble Pour les défenseurs : prendre le plus grand nombre de chasubles
MATERIEL	Chasubles, plots
VARIANTES	Augmenter le nombre de défenseurs dès le début du jeu, intégrer le ballon

Fiche n°2 : La passe à 5 avec variante A

10mn

COMPETENCES	Conserver la possession de balle Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement								
OBJECTIFS	Faire des passes Marquer et se démarquer								
BUT	Faire 5 passes de suite.								
DISPOSITIF	Séparer la classe en 4 groupes. Les équipes s'opposent deux à deux.								
CONSIGNES	« Pour marquer un point, vous devez faire 5 passes consécutives. Le porteur de balle ne peut se déplacer balle à la main. »								
CRITERES DE REUSSITE	Faire 5 passes de suite								
MATERIEL	Chasubles, plots, ballons								
VARIANTE A (à faire vivre)	<p>Instaurer X terrains de 4 zones de déplacement (chaque joueur doit rester dans sa zone)</p> <p>Objectifs spécifiques : Eviter les phénomènes de grappe et favoriser le démarquage de par l'organisation spatiale.</p> <p>Terrain pour 2 équipes de 4 joueurs</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 5px;">X</td> <td style="padding: 5px;">Y</td> <td style="padding: 5px;">X</td> <td style="padding: 5px;">Y</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">X</td> <td style="padding: 5px;">Y</td> <td style="padding: 5px;">X</td> <td style="padding: 5px;">Y</td> </tr> </table>	X	Y	X	Y	X	Y	X	Y
X	Y	X	Y						
X	Y	X	Y						

Fiche n°3 : La balle aux cerceaux

10mn

COMPETENCES	Conserver la possession de balle Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement																				
OBJECTIFS	Faire des passes Marquer et se démarquer																				
BUT	Déposer la balle dans l'un des 4 cerceaux au sol.																				
DISPOSITIF	2 aires de jeu : - 1 terrain pour 2 équipes de 6 joueurs (XY) - 1 autre terrain pour 2 équipes de 6 joueurs																				
CONSIGNES	« Pour marquer un point, vous devez déposer la balle dans l'un des cerceaux. Le porteur de balle ne peut se déplacer balle à la main. L'équipe qui a gagné est celle qui a marqué le plus de points. »																				
CRITERES DE REUSSITE	Marquer plus de points que l'équipe adverse en déposant la balle dans l'un des cerceaux au sol.																				
MATERIEL	Chasubles, plots, ballon, 4 cerceaux																				
	<p>Configuration d'un terrain avec 2 équipes de 6 joueurs (XY) + cerceaux (O)</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 5px;">X</td> <td style="padding: 5px;">Y</td> <td style="padding: 5px;">O</td> <td style="padding: 5px;">X</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">Y</td> <td style="padding: 5px;">X</td> <td style="padding: 5px;">Y</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">O</td> <td style="padding: 5px;">X</td> <td style="padding: 5px;">Y</td> <td style="padding: 5px;">XY O</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">X</td> <td style="padding: 5px;">Y</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">O</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </table>	X	Y	O	X		Y	X	Y	O	X	Y	XY O		X	Y				O	
X	Y	O	X																		
	Y	X	Y																		
O	X	Y	XY O																		
	X	Y																			
		O																			

Fiche n°4 : La balle au capitaine**15mn**

COMPETENCES	Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif Progresser vers la cible / Empêcher la progression vers la cible Améliorer passes et réceptions Marquer / se démarquer Prélever des informations pour faire des passes au joueur le mieux placé
OBJECTIFS	Comprendre les fondamentaux des sports collectifs par le vécu d'un jeu collectif
BUT	Donner la balle à son capitaine.
DISPOSITIF	Les élèves sont répartis en deux équipes de 5, 6 ou 7 joueurs.
CONSIGNES	« Vous devez donner la balle à votre capitaine. Le porteur de balle ne peut se déplacer avec le ballon dans les mains. »
MATERIEL	Chasubles, plots, ballon

