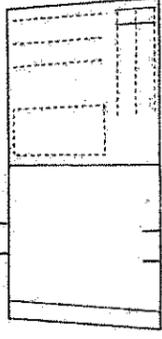


Nos dispositifs

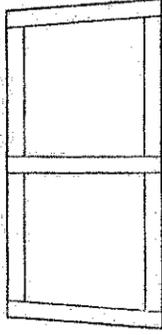
Nos dispositifs, proposés sur la base d'un espace d'environ 40m sur 20m, permettent d'optimiser le temps d'activité (d'action) des élèves.

- Dispositif comprenant un terrain de jeu et des ateliers



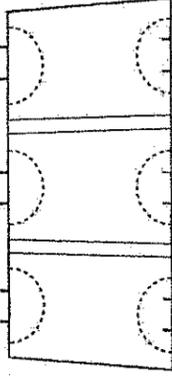
Un terrain de jeu occupe la moitié du plateau, les ateliers sont installés sur l'autre moitié. 4 à 6 équipes de niveau selon l'effectif de la classe. Les équipes vivent toutes les situations proposées par le dispositif mis en place par l'enseignant. (jeu libre et/ou jeu dirigé et ateliers)

- Dispositif comprenant deux terrains de jeu



Un terrain de jeu occupe chaque moitié du plateau. 4 à 6 équipes de niveau selon l'effectif de la classe. Les équipes vivent les deux situations proposées par le dispositif mis en place par l'enseignant. (jeux libres et/ou jeux dirigés)

- Dispositif comprenant trois terrains de jeu



Trois terrains de jeu sont installés sur la longueur du plateau. 6 équipes obligatoirement. Les équipes vivent les trois situations proposées par le dispositif mis en place par l'enseignant. (jeux libres et/ou jeux dirigés)

Quelques recommandations

Matériel nécessaire :

Sifflet
Dossards en nombre suffisant pour identifier les joueurs
Matériel de marquage : plots, cônes, cerceaux, ...
Différents types de balles (mousse, hand, basket, rugby, ...)

En classe, avant la séance :

Rappeler la séance précédente (problèmes rencontrés, règles déjà construites, ...)
Présenter le déroulement de la séance
Composer ou recomposer les équipes si nécessaire (homogènes ou hétérogènes selon besoin)

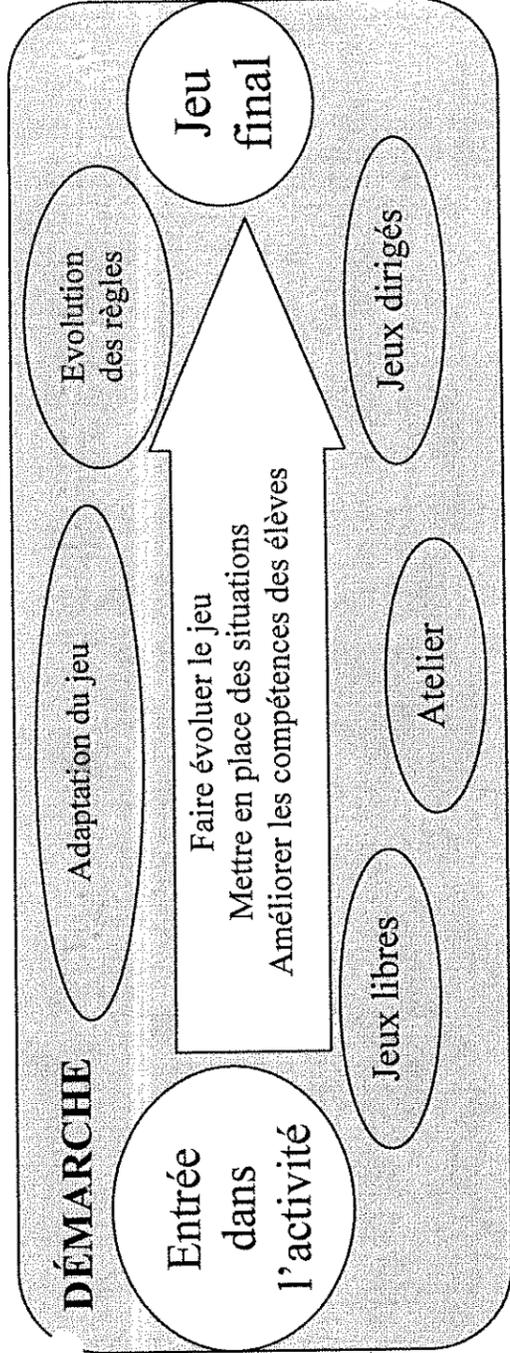
Au gymnase, en début de séance :

Présenter les objectifs et le dispositif
Rappeler les consignes de fonctionnement

N'oubliez pas de faire jouer les élèves au jeu de référence à chaque séance !

En classe, après la séance :

Faire un bilan de la séance
Rappeler les nouvelles règles élaborées durant la séance (garder une trace écrite)
Représenter ou compléter l'aire de jeu si celle-ci a été modifiée.



Jeu d'attrape	<p>But du jeu : toucher les autres joueurs le plus rapidement possible.</p> <p>Règles essentielles Tout joueur touché par un sorcier ou qui sort des limites du terrain doit s'immobiliser sur place. Le jeu s'arrête lorsque le temps est écoulé.</p> <p>Règles finales Tout joueur touché par un sorcier s'immobilise et s'assoit sur place. Tout joueur qui sort des limites du terrain est immobilisé. Il s'assoit sur le terrain à l'endroit où il est sorti. Tout joueur libre peut délivrer un coéquipier immobilisé en le touchant Tout joueur peut utiliser les refuges pour ne pas se faire prendre. <i>Un refuge ne peut accueillir qu'un joueur à la fois.</i></p>
----------------------	---

Jeu de transport	<p>But du jeu : Transporter et déposer le plus d'objets d'une réserve commune dans la caisse de son équipe.</p> <p>Règles essentielles Les joueurs transportent un seul objet à la fois. Le jeu s'arrête lorsque tous les objets ont été démenagés.</p> <p>Règles finales Chaque démenageur ne peut transporter qu'une balle à la fois. Les démenageurs sont invulnérables dans les zones refuges ou dans la zone neutre. Les démenageurs peuvent déposer les balles dans les zones refuges. Si un démenageur est touché, balle en main, il doit ramener la balle dans la réserve commune.</p>
-------------------------	---

Jeu de balle	<p>But du jeu : Transmettre une balle au capitaine qui se déplace dans sa zone d'en-but.</p> <p>Règles essentielles Chaque équipe doit rester dans son terrain. Le jeu s'arrête lorsque le temps est écoulé.</p> <p>Règles finales Toute balle qui sort du terrain est perdue. Les balles perdues sont rapportées dans la réserve de l'arbitre par les ramasseurs. La balle doit toucher le sol au moins une fois dans le camp adverse. La balle n'a pas le droit de rebondir dans la zone neutre. La mise en jeu se fait avec deux balles (une pour chaque équipe). On remet en jeu deux balles simultanément, lorsque les deux balles précédentes ont été utilisées (sortie ou point marqué).</p>
---------------------	--

Jeux collectifs

SITUATIONS

Les éperviers déménageurs

Caractéristiques du jeu
- jeu avec ballon à 2 rôles différents (déménageurs - éperviers) dans un espace de jeu commun.

Organisation
- Terrain rectangulaire (20 à 30mètres sur 10 à 15 mètres) délimité ;

- 2 équipes de 6 à 8 joueurs, 2 éperviers ;
- Durée d'une manche : 3 à 4 minutes.

Matériel:

- Une caisse de ballons (tailles et formes différentes)
- Coupelles ou plots
- Chronomètre
- maillots ou dossards pour les éperviers

But du jeu :

- Vider sa caisse avant les autres, ou avoir moins de ballons que l'équipe adverse à la fin du jeu.

Règles essentielles:

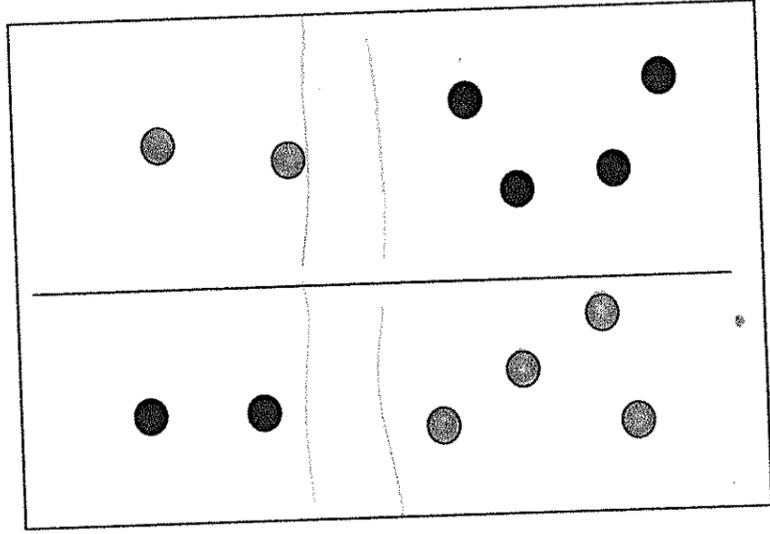
- Les joueurs transportent un seul objet à la fois.
- Le jeu s'arrête lorsque tous les objets ont été déménagés.

Système de comptage :

- Compter le nombre de balles transportées

A

Illustration Carro



A

Objectifs moteurs :

Se déplacer dans l'espace de jeu

Éperviers : courir et attraper

Joueurs:

Courir et esquiver

Objectifs sociaux :

Repérer les zones libres et les limites du terrain

Connaître son rôle

S'engager dans un but à plusieurs

Pour l'épervier:

S'organiser pour attraper les joueurs

Coopérer avec les autres éperviers

Pour les déménageurs:

Ajuster ses déplacements en fonction des éperviers

Faire des choix lors de ses déplacements

Ne pas perdre de vue les éperviers

Entrée dans l'activité

Préconisations :

Nous avons observés certains comportements ou situations. Dans le tableau ci-dessous, nous vous proposons des réponses possibles à ces situations problèmes pour faire évoluer le jeu et les comportements moteurs des élèves.

Cette liste n'est pas exhaustive, vous pourrez être confrontés à d'autres situations pour lesquelles vous serez amenés à adapter ou faire évoluer le jeu.

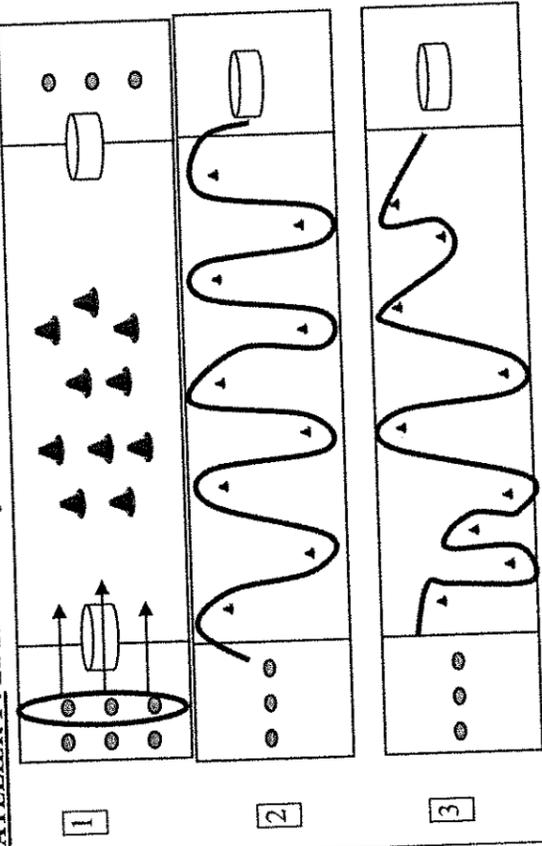
Évolution possible du jeu pour répondre à des problèmes rencontrés ou des comportements observés

Problèmes rencontrés/ Comportements observés	Adaptation et/ou évolution du jeu	Règles nécessaires	Situations proposées
L'épervier s'épuise à courir après les déménageurs	Introduire une zone (espace entre deux lignes) réservée à l'épervier Augmenter le nombre d'éperviers	Ne nécessite pas de nouvelle règle	Cf. Maîtrise des relations - Atelier 1 (L'épervier)
Les élèves perdent la balle ou les balles lors des déplacements	Adapter la taille des balles en fonction de l'âge des élèves	Chaque déménageur ne peut transporter qu'une seule balle à la fois	Pas d'atelier spécifique
Très peu de balles déposées	Aménager des zones refuges pour pouvoir y déposer des balles	Les balles dans les refuges peuvent être reprises et déménagées	Cf. Maîtrise des relations - Atelier 1 (L'épervier) ou 2 (Les refuges)
L'épervier touche très rapidement les déménageurs	Augmenter la taille du terrain de jeu	Ne nécessite pas de nouvelle règle	CF. Maîtrise de l'espace
L'épervier touche toujours le même déménageur	L'épervier n'a pas le droit de toucher 2 fois de suite le même déménageur	Ne nécessite pas de nouvelle règle	Atelier 1 (La traversée / le jeu des slalom)
Les déménageurs sont très rapidement touchés ou certains élèves ne s'engagent pas dans le jeu	Augmenter la taille du terrain de jeu Aménager des zones refuges (cerceaux)	Ne nécessite pas de nouvelle règle Les déménageurs sont invulnérables dans les refuges	Cf. Maîtrise des relations - Atelier 2 (Les refuges)
Très peu de déménageurs touchés	Augmenter le nombre d'éperviers (2 voire plus par équipe)	Ne nécessite pas de nouvelle règle	Cf. Maîtrise de l'espace - Atelier 2 (Gazelle / chasseur)
C'est toujours le même élève qui déménage les balles	Chaque déménageur se voit attribuer une couleur d'objet déterminée Limiter le nombre d'objet à déplacer par joueur	Respecter la couleur attribuée Pas plus de « x » objets par déménageur	Pas de situation spécifique.
Certains joueurs ne respectent pas les limites du terrain	Mettre en place des juges de ligne	Un joueur qui sort du terrain retourne dans son camp et dépose sa balle dans sa réserve	
Les élèves ne respectent pas les règles	Introduire le rôle d'arbitre, de juge de ligne	Ne nécessite pas de nouvelle règle	

Maitrise

SITUATIONS

ATELIER 1 : La traversée / le jeu des slalom



OBJECTIFS

Se déplacer rapidement dans l'espace de jeu

Esquiver

Réagir à un signal sonore ou visuel

Courir vite

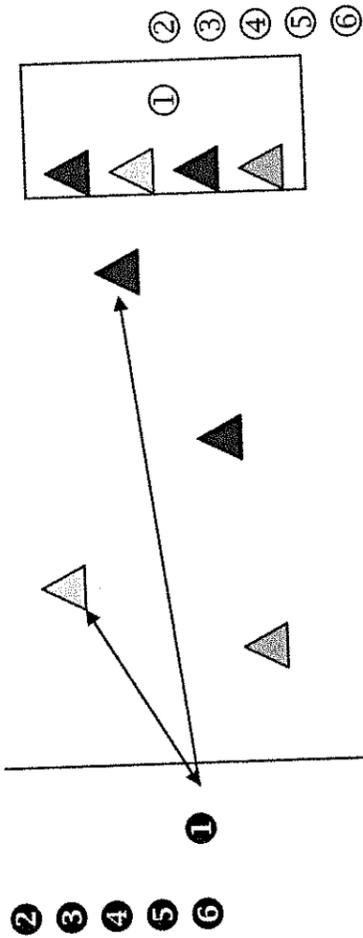
Changer de direction

Varié les rythmes de course

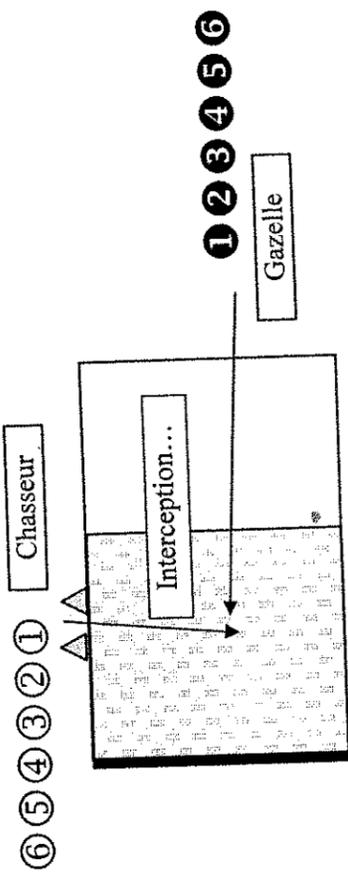
Objectifs sociaux :

Connaître son rôle

ATELIER 2 : Jeu du mastermind



ATELIER 3 : Gazelle / chasseur



de l'espace

CONSIGNES

ATELIER 1 : La traversée / le jeu des slalom

Organisation : 3 ateliers (à reproduire plusieurs fois)

But du jeu : Aller « déposer » le ballon dans la zone de marque le plus vite possible.

Dispositif : 9 élèves répartis en 3 groupes (6 d'un côté - 3 de l'autre) ; Déplacement en vagues de 3 élèves sous forme de relais.

Règles :

- Jeu 1 : Au signal, la première vague (3 ou 4 joueurs) part balle en main et court le plus vite possible en évitant les plots et les partenaires en restant dans l'aire de jeu. Arrivés dans le camp adverse, ils déposent les balles dans la caisse. Une deuxième vague de l'équipe adverse part balle en main et réalise les mêmes tâches.
- Jeu 2 et 3 : réaliser le parcours balle en main le plus rapidement possible. Vous déposez la balle dans la zone de marque (carton, caisse ...). Vous ramenez ensuite votre ballon par les côtés et le donnez à un élève de la vague suivante

Variante possibles :

- Varier les éléments à éviter (plots plus grands, petits tapis, petits cerceaux...)
- Varier le nombre de joueurs par vague.
- Réaliser un maximum de trajets dans un temps donné.

ATELIER 2 : Jeu du mastermind

Organisation : Jeu par binôme

But du jeu : Réaliser les allers-retours le plus vite possible

Dispositif :

- 1 meneur face à 4 coupelles de couleurs différentes et 1 joueur à la fois qui réagit aux signaux visuels

Règles :

- Le meneur frappe à la main sur la coupelle de son choix. Le camarade en face de lui démarre le plus vite possible vers la coupelle correspondante et revient au point de départ face au meneur. (3 essais/frappes du meneur par élève)

Variante :

- Varier le nombre de coupelles, de couleurs...
- Varier la distance entre le joueur et les coupelles ;
- Autoriser deux fois la même couleur

ATELIER 3 : Gazelle / chasseur

Organisation :

- Plusieurs espaces de jeu (8 mètres sur 6 mètres)

But du jeu :

- Chasseur : Toucher les gazelles avant qu'elles ne franchissent la ligne d'arrivée
- Gazelle : Franchir la ligne d'arrivée le plus vite possible sans être touchée.

Règles :

- Chasseur : Il ne démarre de son couloir latéral que lorsque la gazelle a pénétré dans l'espace de jeu
- Gazelle : Son entrée dans l'espace de jeu est le signal de départ pour le chasseur ; ses déplacements se font librement.

Variante possibles :

- Varier le nombre de chasseurs et de gazelles
- Varier les dimensions de l'espace de jeu
- Varier les emplacements des portes d'entrée du chasseur (matérialisées par des plots)

COMPORTEMENTS RECHERCHES

Changer de directions rapidement

Adapter ses déplacements

Ne pas s'arrêter sur le parcours

Réagir vite au signal

S'orienter rapidement vers la cible

Courir vite

Adapter ses déplacements en fonction de son adversaire

Maîtrise



Situations

Expérimentation

de la balle

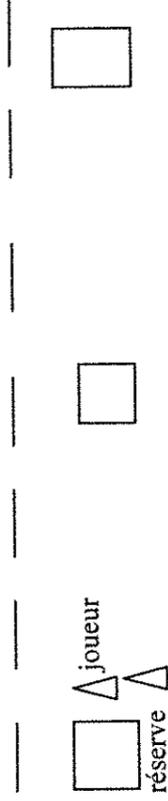
Consignes

Comportements recherchés

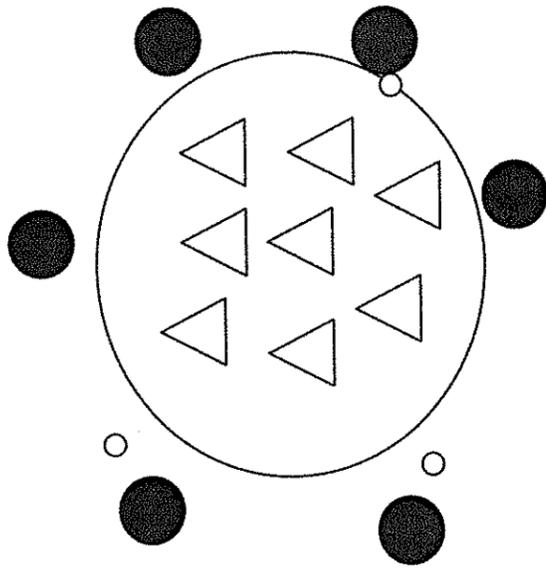
Objectifs
Objectifs moteurs :
Expérimenter différentes formes de lancer

Atelier 1 : Le mur

mur _____

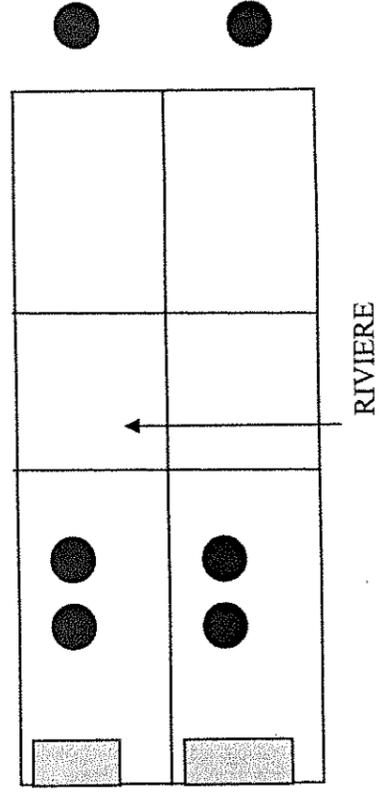


Atelier 2 : Les tours du château



Lancer fort et précis à bras cassé

Atelier 3 : La rivière



Lanceurs : Lancer fort et avec précision
Faire rebondir la balle
Capitaines : Bloquer la balle

Organisation : Une équipe. Plusieurs réserves de balles contenant des balles de tailles, de masses et de formes différentes (hand, rugby, basket, etc.).

Consignes : Toucher le mur en faisant rebondir la balle au moins une fois au sol.

Critères de réussite : Le nombre de réussites.

Variante possible :
Varier la distance.
Varier la zone de contact sur le mur.

Organisation : Une équipe. Des cibles disposées dans un espace circulaire. Les joueurs de l'équipe sont placés autour du cercle avec chacun une balle.

But du jeu : Abattre toutes les cibles.

Critères de réussite : le nombre de cibles touchées dans le temps imparti.

Variante possible :
Nombre et taille des cibles.
Nombre et formes des balles.
Diamètre de l'espace de travail.

Organisation : une équipe. Deux couloirs délimités, une réserve de balles par couloir.

Consignes : envoyer la balle à son co-équipier en la faisant rebondir après la rivière.

Critères de réussite :
La balle a rebondi après la rivière.
Le capitaine a bloqué la balle au fond du couloir.

Variante possible :
Varier la largeur de la rivière.
Introduire des balles différentes.

Adapter le lancer à la balle utilisée : lancer à bras cassé ou à deux mains.

Avancer pour lancer.

Tirer fort et précisément.

Placer les jambes de manière adaptée.

Lanceurs : viser un partenaire en le regardant.

Capitaines : bloquer la balle à deux mains.

Maîtrise		SITUATIONS
OBJECTIFS		
Objectifs moteurs :		ATELIER 1 : L'épervier
Se déplacer rapidement dans l'espace de jeu		
Esquiver		
Courir vite		
Changer de direction		
Varié les rythmes de course		
Objectifs sociaux :		ATELIER 2 : Les refuges
Connaître son rôle		

des relations

COMPORTEMENTS RECHERCHES	CONSIGNES
Courir vite	ATELIER 1 : L'épervier Organisation : Sans matériel, avec la classe entière, dans la cour, le stade, le gymnase... Deux lignes droites tracées à 20 ou 30 m l'une de l'autre figurent les camps des lapins. L'espace entre les lignes est le domaine de l'épervier. Au début du jeu, les lapins sont tous derrière la même ligne. L'épervier est au milieu de son domaine. But du jeu : - pour les lapins : vider sa caisse sans se faire toucher par un épervier ; - Pour l'épervier : toucher un lapin et prendre son objet. Règles : - L'épervier commence le jeu en disant la phrase "Epervier en chasse!" ; - Un lapin touché devient épervier. Variantes possibles : - Allonger l'espace entre les lignes pour favoriser le travail de l'épervier ; - Réduire l'espace entre les lignes pour favoriser la traversée des lapins.
Adapter ses déplacements en fonction de l'épervier	ATELIER 2 : Les refuges Organisation : 1 équipe de 6 joueurs + 3 éperviers placés chacun dans une zone, 1 autre équipe fait le même jeu sur l'autre moitié de terrain et la troisième équipe observe. Les démenageurs progressent de zone en zone pour essayer de déposer la balle dans la caisse. But du jeu : - pour les démenageurs : vider sa caisse sans se faire toucher par un des éperviers ; - Pour l'épervier : toucher un démenageur. Règles : - On ne transporte qu'un ballon à la fois ; - Dans un refuge, le démenageur est imprenable ; - Touché par l'épervier le ballon à la main, le joueur le rapporte dans sa caisse ; Variantes possibles : - Varier le nombre et la taille des refuges par zone (cerceaux, tapis,...).

Adapter ses déplacements en fonction de l'épervier

Savoir utiliser les refuges de manière efficace pour progresser avec la balle

Jeu final

OBJECTIFS	SITUATIONS
<p>Objectifs moteurs :</p> <p>Se déplacer dans l'espace de jeu</p> <p>Éperviers : courir et attraper</p> <p>Déménageurs: Courir et esquiver, déposer</p> <p>Objectifs sociaux :</p> <p>Repérer les zones libres et les limites du terrain</p> <p>Connaître son rôle</p> <p>S'engager dans un but à plusieurs</p> <p><u>Pour l'épervier:</u> S'organiser pour attraper les joueurs</p> <p>Coopérer avec les autres éperviers</p> <p><u>Pour les déménageurs:</u> Adapter ses déplacements en fonction des éperviers</p> <p>Faire des choix lors de ses déplacements</p> <p>Ne pas perdre de vue les éperviers</p> <p>Organiser ses actions en fonction de celles des adversaires</p>	<p>Jeu jeu avec ballon à 2 rôles différents (déménageurs - éperviers) dans un espace de jeu commun.</p> <p>Matériel par terrain:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une réserve commune de ballons (tailles et formes différentes) - Coupelles ou plots (pour délimiter le terrain) - 3 à 5 cerceaux (refuges) - Chronomètre - 2 séries de maillots ou dossards pour les éperviers - 4 caisses (2 par équipe) pour y déposer les balles transportées <p>Illustration Carot</p> <p>P62: Mettre une caisse commune et 2 caisses déposées (1 par équipe) Mettre des refuges Ne pas mettre de zone centrale</p>

éperviers déménageurs

CONSIGNES

Caractéristiques du jeu :

- jeu avec ballon à 2 rôles différents (déménageurs - éperviers) dans un espace de jeu commun.

Organisation de la classe :

- 2 terrains rectangulaires (20 mètres sur 15 mètres) délimités ;
- 4 équipes de 6 à 8 joueurs, 2 éperviers par équipes;
- Durée d'une manche : 3 à 4 minutes.

But du jeu :

- Vider sa caisse avant les autres, ou avoir moins de ballons que l'équipe adverse à la fin du jeu.

Règles finales :

- Chaque déménageur ne peut transporter qu'une balle à la fois.
- Les déménageurs sont invulnérables dans les refuges.
- Les déménageurs peuvent déposer les balles dans les refuges.
- Si un déménageur est touché, balle en main, il doit ramener la balle dans la réserve commune.

Système de comptage : Compter le nombre de balles dans les caisses

Grille d'évaluation pour l'enseignant à compléter tout au long du cycle d'apprentissage

Observables	Critères de réussite
<u>Maîtrise de l'espace</u>	
• Épervier	- Respecte les zones de jeu - Intercepte les déménageurs
• Déménageur	- Respecte les zones de jeu - Utilise les refuges - Traverse l'espace sans se faire toucher
<u>Maîtrise des relations</u>	
• Déménageur	- Adapte ses déplacements en fonction des éperviers
• Épervier	- Coopère avec son partenaire