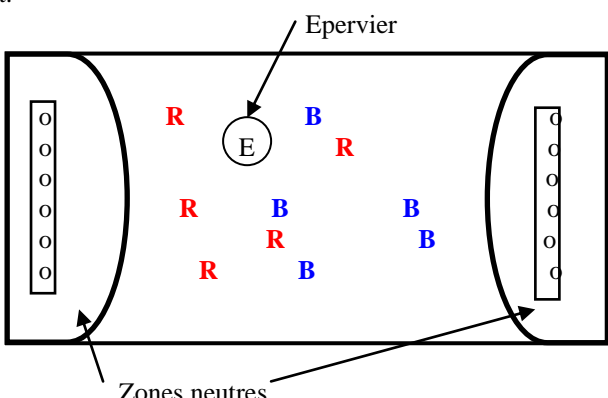


## Le jeu du « ping-pong »

<u>Intitulé de la situation d'échauffement</u>	<u>Objectif enseignant</u>	<u>Compétences élève</u>	<u>Organisation/ Activité des élèves</u>	<u>Durée</u>	<u>Matériel</u>
<p style="text-align: center;"><b>Jeu de perception</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Le jeu du « ping-pong »</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Effectuer des passes pour progresser et atteindre une cible (un joueur)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ S'informer de la position des partenaires</li> <li>➤ Se déplacer sans gêner les partenaires et les joueurs de l'autre équipe</li> <li>➤ Recevoir et passer un ballon correctement sans opposition directe</li> </ul>	<p><b>Organisation</b> : 2 équipes de 6 joueurs ou plus (4 joueurs minimum sur le terrain) Même organisation simultanée sur un 2<sup>ème</sup> terrain. Un ballon par équipe.</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p><b>But du jeu</b> : faire des allers-retours entre les joueurs cibles (1 aller-retour = 1 point)</p> <p><b>Règle</b> : pour atteindre le joueur cible, <b>tous</b> les joueurs doivent toucher le ballon. Pas d'opposition.</p> <p><b>Critère de réussite</b> : ne pas faire tomber le ballon.</p> <p><b>Variables</b>.</p> <p><b>..d'actions</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- changer de zone quand on a fait la passe.</li> <li>- enlever un ballon et le faire sous forme d'opposition.</li> </ul> <p><b>..de temps</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- forme jouée : compter le nombre d'aller – retour. (les JC comptent les points). La 1<sup>ère</sup> équipe qui a fait 5 allers-retours a gagné.</li> </ul>	15 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Terrain de 8 m x 8 m (à dupliquer suivant le nombre d'élèves)</li> <li>➤ 2 jeux de dossards de couleurs différentes</li> <li>➤ Coupelles pour délimiter les zones (pointillés sur le schéma)</li> <li>➤ 4 cônes pour délimiter les 4 angles du terrain</li> <li>➤ 4 ballons (un par équipe)</li> <li>➤ 1 sifflet, 1 chronomètre</li> </ul>

<b><u>Le jeu « des couleurs »</u></b>					
<b><u>Intitulé de la situation d'échauffement</u></b>	<b><u>Objectif de l'enseignant</u></b>	<b><u>Compétences élève</u></b>	<b><u>Organisation / Activité des élèves</u></b>	<b><u>Durée</u></b>	<b><u>Matériel</u></b>
<p style="text-align: center;"><b><u>Jeu de perception</u></b></p> <p style="text-align: center;"><b>Le jeu « des couleurs »</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Effectuer des passes en étant toujours en mouvement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ S'informer de la position des partenaires</li> <li>➤ Se déplacer sans gêner les partenaires et les joueurs de l'autre équipe</li> <li>➤ Effectuer une passe correctement sans opposition</li> </ul>	<p><b><u>Organisation</u></b> : 3 équipes/ 3 couleurs : 1 ballon par équipe (minimum 4 joueurs par équipe). 12 joueurs par terrain (ou plus).</p> <p><b><u>But du jeu</u></b> : se faire des passes entre partenaires.</p> <p><b><u>Règles</u></b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se faire des passes entre joueurs de la même équipe</li> <li>- Quand la passe est réalisée, changer de zone.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div> <p><b><u>Critères de réussite</u></b> : se faire des passes sans faire tomber le ballon.</p> <p><b><u>Variables..</u></b></p> <p><b>...d'actions :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Varier l'action à faire après la passe (genou levés, flexion, contourner le plot, ...).</li> <li>2. Interdit de passer le ballon à un joueur de la couleur de celui qui vient de me faire la passe.</li> <li>2. Interdit de passer le ballon à un joueur de la couleur de celui qui vient de me faire la passe ainsi qu'à un joueur de la même couleur que moi.</li> </ol> <p><b>...de temps :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. La passe à 10. La 1<sup>ère</sup> équipe qui a fait 10 passes a gagné. Compter à haute voix. Si le ballon tombe, on repart à zéro et/ou se faire le plus de passes possibles en une minute.</li> </ol>	15 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ terrains : 8m x 8m (à dupliquer suivant le nombre d'élèves)</li> <li>➤ 3 couleurs de dossards</li> <li>➤ Coupelles pour délimiter les zones, cônes aux 4 angles</li> <li>➤ Un ballon par équipe</li> </ul>

## Le jeu de « l'épervier-déménageur »

<u>Intitulé de la situation d'échauffement</u>	<u>Objectif du maître</u>	<u>Compétences élève</u>	<u>Organisation /Activité des élèves</u>	<u>Durée</u>	<u>Matériel</u>
<p style="text-align: center;"><b>Le jeu de « l'épervier-déménageur »</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Construire le sens du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Prendre des informations sur le sens du jeu</li> <li>➤ Reconnaître partenaire et adversaire.</li> <li>➤ S'informer de la position des partenaires et des éperviers</li> </ul>	<p><b>Organisation :</b> 2 équipes de 5 joueurs qui s'affrontent sur la moitié d'un terrain de handball + 1 épervier, 2 autres équipes font le même jeu sur l'autre moitié de terrain. Les ballons (ou objets) sont répartis équitablement dans les 2 en-but.</p> <div style="text-align: center;">  <p style="text-align: center;">Epervier</p> <p style="text-align: center;">Zones neutres</p> </div> <p><b>But du jeu :</b> Vider sa caisse avant les autres ou avoir moins de ballons que l'équipe adverse à la fin d'un temps de jeu donné.</p> <p><b>Règles :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- On ne peut transporter qu'un ballon à la fois.</li> <li>- Interdit de se déplacer avec le ballon à la main sauf sur dribble.</li> <li>- L'épervier est neutre. Il peut toucher des joueurs des 2 équipes. Touché par l'épervier le ballon à la main, on le reporte dans sa caisse.</li> <li>- On ne peut pas être touché par l'épervier dans la zone neutre.</li> </ul> <p><b>Critères de réussite :</b> transporter le plus de ballons (ou d'objets possible) sans se faire toucher par l'épervier.</p> <p><b>Variables ...</b></p> <p><b>...de joueurs :</b> mettre un 2<sup>ème</sup> épervier (complexification)</p> <p><b>...d'espace :</b> - mettre des zones refuges dans lesquelles on ne peut pas être touché</p>	15 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dimensions terrain à adapter à l'effectif (pour 10 joueurs, terrain de 10x15m)</li> <li>➤ 2 caisses remplies de ballons et :ou d'objets</li> <li>➤ Coupelles pour délimiter les zones neutres</li> <li>➤ 2 couleurs de dossards + une 3<sup>ème</sup> couleur pour l'épervier</li> <li>➤ Coupelles pour délimiter les 2 terrains. (sens largeur)</li> <li>➤ Cerceaux (refuges pour les attaquants)</li> </ul>