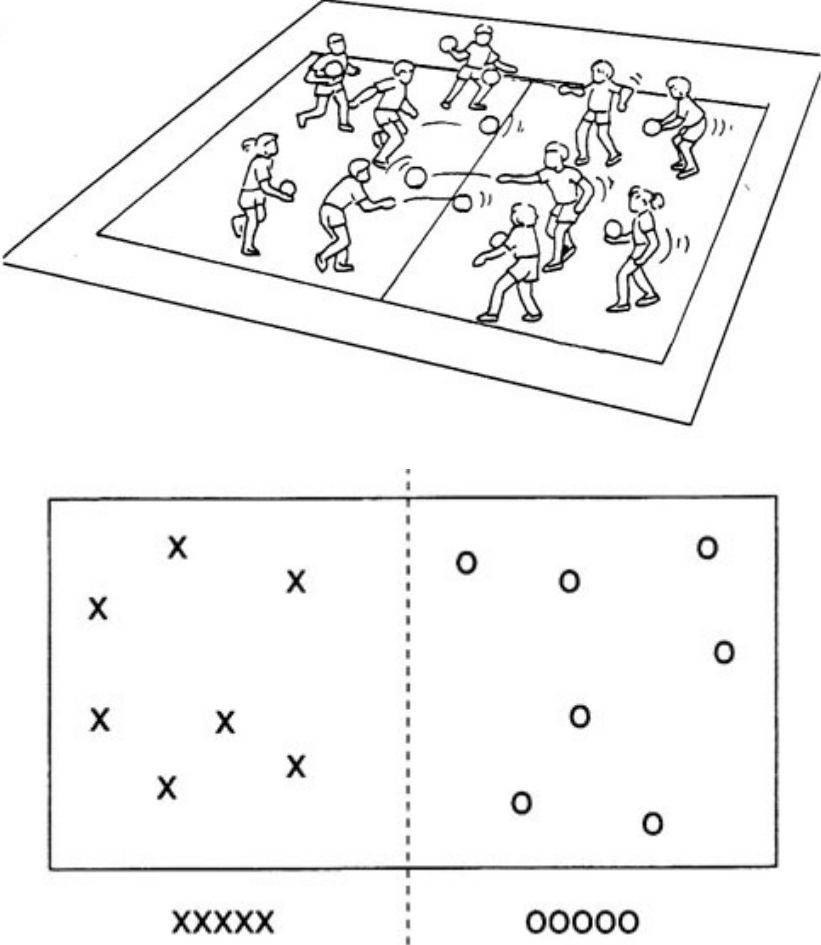
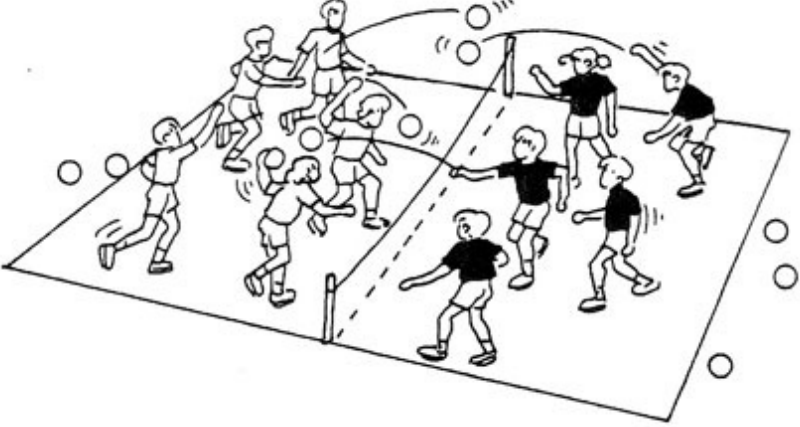


LES BALLE BRULANTES

CYCLES 1 et 2	commentaires
<p><u>But</u> : avoir dans son camp moins d balles que l'équipe adverse</p> <p><u>Organisation</u> : 2 équipes, 1 ballon ou une balle par élève</p> <p><u>Règles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - rester dans son camp - au signal de fin, on arrête de lancer. 	
<p><u>Variante</u> : diminuer l'aire de jeux (variable 5)</p>	<p>Permet d'être plus attentif aux balles venant du camp adverse.</p>
<p><u>Variante</u> : augmenter la longueur du terrain (variable 5)</p>	<p>Permet de mieux se répartir sur le terrain</p>
<p><u>Variante</u> : diminuer le nombre de ballons (variable 2)</p>	<p>Permet d'être plus attentif au renvoi de l'adversaire.</p>
<p><u>Variante</u> : matérialiser une frontière par des caissettes(variable 5)</p>	<p>Permet d'établir de nouveaux lancers</p>
<p><u>Variante</u> : avec des gros ballons, avec des petites balles</p>	<p>Permet d'adapter le geste</p>

LA BALLE AU FOND

<p>CYCLE 2</p> <p><u>But</u> : renvoyer la balle pour leur faire franchir la ligne du fond</p> <p><u>Organisation</u> : Un élastique ou un filet (1m50 hauteur)</p> <p><u>Règles</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tout ballon qui franchit la ligne est "mort", il ne peut être remis en jeu. - chaque équipe reste dans son camp. 	<p>Intéressant d'avoir une équipe arbitre qui neutralisera les ballons " morts " notamment.</p>
<p><u>Variante</u> : augmenter la longueur du terrain (variable 5)</p>	<p>Permet l'étalement des joueurs. Notion d' " intercepteurs " et de " renvoyeurs "</p>
<p><u>Variante</u> : diminuer la longueur ou élargir la base (variable 5)</p>	<p>Permet l'étalement des joueurs.</p>
<p><u>Variante</u> : varier la taille des ballons la hauteur du filet et demander de lancer par dessus ou par dessous (variable 2)</p>	<p>Permet l'adaptation du geste de lancer et permet des gestes " techniques " différents.</p>
<p><u>Variante</u> : imposer le renvoi au pied (variable 3)</p>	<p>Rechercher l'habileté d'un geste</p>

LE TRESOR DES ECUREUILS

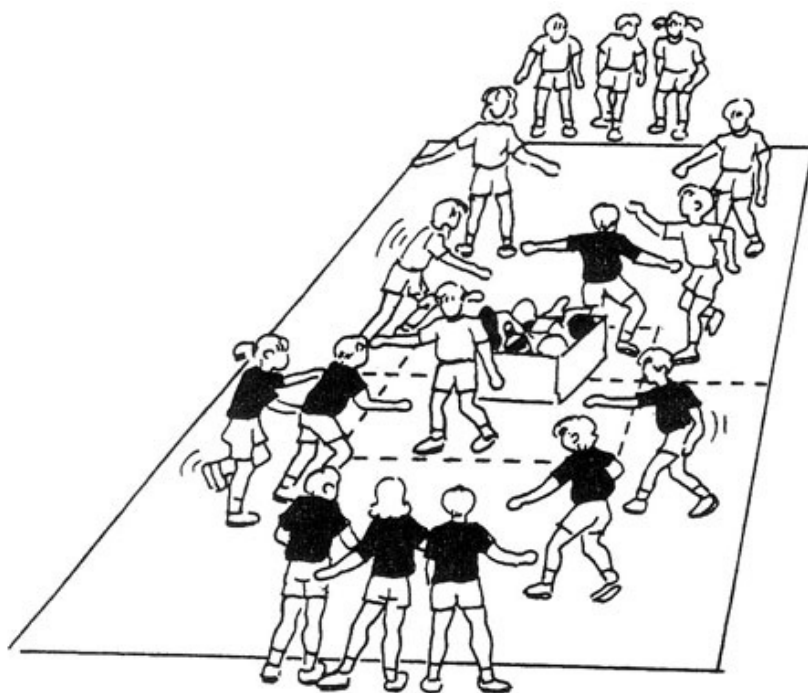
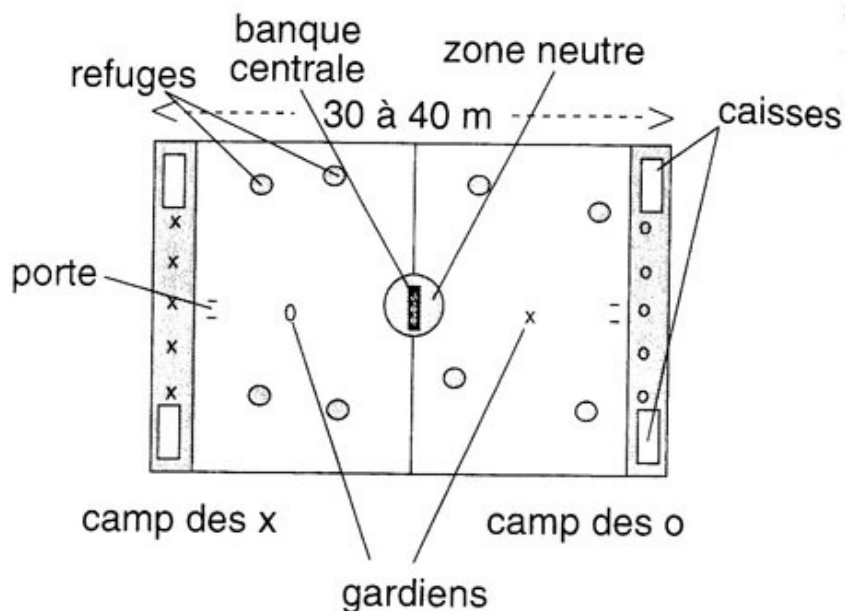
CYCLE 2

But : Ramener le plus d'objets dans son camp.

Organisation : 2 équipes avec, dans chaque équipe, un gardien identifié.

Règles :

- on ne peut transporter qu'un objet à la fois
- on sort de son camp par la porte.
- tout joueur touché doit rapporter son objet dans la réserve.



commentaires

La réserve doit avoir un nombre important d'objets.

Variante :

- le nombre d'attaquants diminue (variable 1)
- le nombre de gardiens augmente (variable 1)

Variante : la distance entre la zone neutre et les refuges s'allonge. (variable 5)

Variante : ramener les ballons autrement, avec le pied par exemple. (variable 3)

Plus facile pour les gardiens qui n'étaient pas assez efficaces.

Il faut plus d'attente et d'observation de la part des attaquants

Consigne difficile avec des cycle II mais idée intéressante en vue d'un sport collectif précis.

LES EPERVIERS DEMENAGEURS

CYCLE 2	commentaires
<p><u>But</u> : vider sa caisse avant les autres ou en avoir le moins possible à la fin de la partie.</p> <p><u>Organisation</u> : 2 équipes identifiées (foulard, maillot) dans chaque équipe, un épervier identifié également</p> <p><u>Règles</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - on ne peut transporter qu'un objet à la fois - tout joueur touché doit rapporter son objet dans son camp. <div data-bbox="119 604 933 1198" style="text-align: center;"> </div>	
<p><u>Variante</u> : diminuer le nombre de joueurs (variable1)</p>	<p>Permet de faire tourner par des temps de jeu assez courts des équipes moins nombreuses.</p>

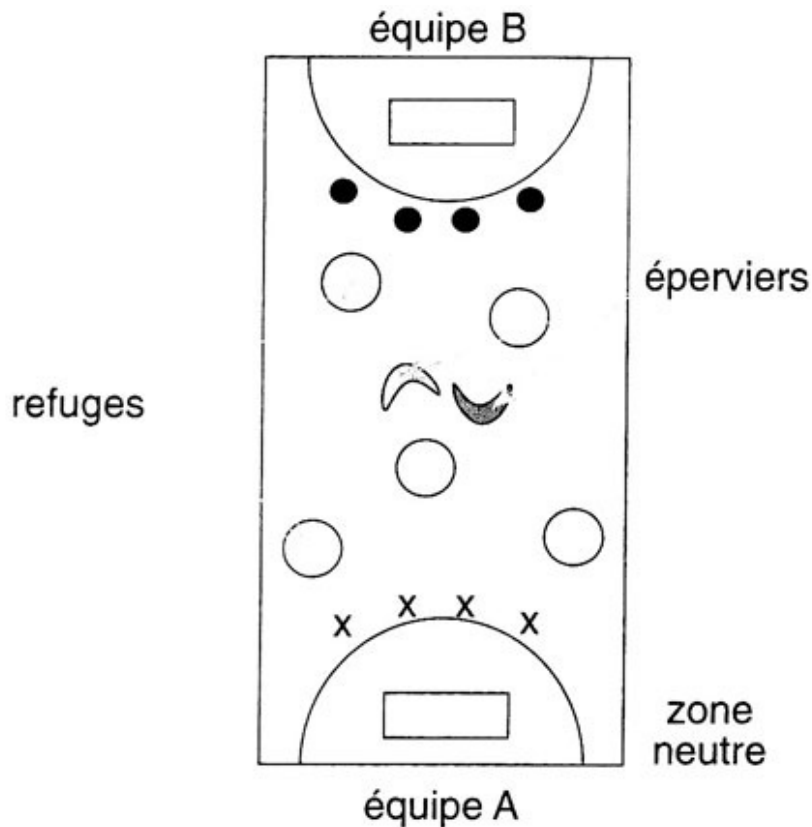
LES EPERVIERS DEMENAGEURS (par équipe)

CYCLE 3

But : vider sa caisse avant les autres ou en avoir le moins possible à la fin de la partie.

Organisation : 2 équipes identifiées (foulard, maillot) dans chaque équipe, un épervier identifié également

Règles nouvelles : idem "éperviers déménageurs" + chaque équipe ne peut transporter qu'un ballon à la fois. (le 2° ne peut être mis en jeu que si le 1° a été déposé dans la caisse adverse)



Prendre des décisions collectivement

Variante : ajouter un épervier (variable 1)

Vigilance accrue pour les équipes

Variante : limiter l'action de l'épervier à une zone. (variable 3)

Permet de relâcher la vigilance de équipes

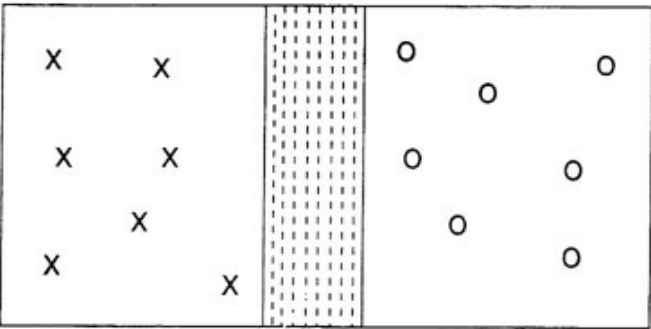
Variante : diminuer le nombre de refuges (variable 5)

Meilleure vision du jeu nécessaire et augmentation du risque d'être pris.

Variante : faire rebondir obligatoirement le ballon en déplacement

Premières essais d'adresse pour acquérir le dribble.

LE CAMP RUINE (ou LE BALLON PRISONNIER)

CYCLE 3	commentaires
<p><u>But</u> : garder le plus de joueur possible dans son camp</p> <p><u>Organisation</u> : 2 équipes 1 ballon type volley</p> <p><u>Règles</u> : - pour éliminer un adversaire il faut le toucher avec un ballon, il se rend alors dans une zone de prisonnier.</p> <div style="text-align: center;"> <p>15 à 20 m</p>  <p>6 à 18 m</p> <p>zone neutre (3 à 5 m)</p> </div>	
<p><u>Variante</u> : on peut bloquer le ballon pour pouvoir délivrer un coéquipier (variante 3)</p>	Prise de risques
<p><u>Variante</u> : la zone de prison peut se trouver tout autour du camp adverse(variable 5)</p>	Faire preuve de plus de vigilance pour ne pas être pris
<p><u>Variante</u> : introduire plusieurs ballons (variable 2)</p>	Les zones de tranquillité sont instables et se réduisent. Nécessite beaucoup d'attention et d'esquive
<p><u>Variante</u> : on peut réduire la zone neutre voire la faire disparaître (variable5)</p>	Réactivité pour changer de direction en fonction du ballon.