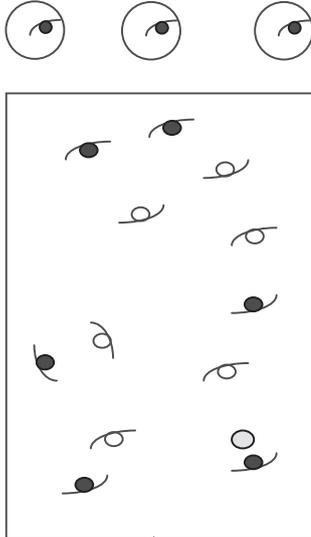


# ACTIVITÉ JEUX COLLECTIFS AU CYCLE 3

**BALLE AU BUT FIXE**

DISPOSITIF	CONSIGNES
<p>1 à 2 m</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• terrain délimité (15 X 25 m ou 10 X 20 m)</li> </ul> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 ballon ou une balle (varier les types de balles.</li> <li>• 6 cerceaux (3 de chaque côté, éloignés de 1 à 2 m de la ligne du fond)</li> <li>• 1 chronomètre</li> </ul> <p><u>Organisation de la classe</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• équipes différenciées de 5 à 6 joueurs.</li> <li>• 1 joueur but dans chaque équipe</li> </ul>	<p>Transmettre le ballon à son joueur-but, placé dans l'un des trois cerceaux, pour marquer un point.</p> <p>Pour les joueurs de champ :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• attaquants : faire progresser le ballon en se faisant des passes à la main, sans faire plus de trois pas.</li> <li>• Défenseurs : s'opposer à la progression du ballon et essayer de l'intercepter.</li> </ul> <p>Pour le joueur-but :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bloquer le ballon en étant à l'intérieur d'un des trois cerceaux (possibilité de changer de cerceau)</li> </ul>

## SITUATION DE RÉFÉRENCE : La balle au but fixe

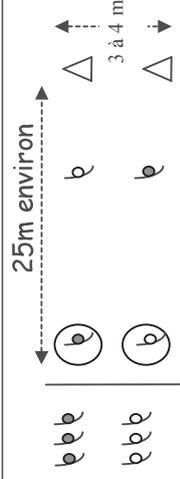
COMPORTEMENTS ATTENDUS	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
<b>ACQUISITION</b> Mouvement vers la cible  <b>SAVOIR VISÉ</b> Adapter continuellement sa trajectoire, son orientation.	<b>1</b>	N'oriente pas ses déplacements vers la cible.	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Ramener le ballon (avec généur)</li> </ul>
	<b>2</b>	Ne varie pas ses trajectoires en fonction du jeu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Le double drapeau.</li> </ul>
	<b>3</b>	A une course orientée, variée en attaque et en défense.	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Renforcer des acquis ou aborder une autre acquisition</li> <li>o Le basket à 20</li> </ul>
<b>ACQUISITION</b> Créer un déséquilibre en sa faveur.  <b>SAVOIR VISÉ</b> Repérer les espaces libres, les conditions favorables à la création d'un surnombre.	<b>1</b>	Mal placé (trop près, trop loin), ne facilite pas les actions de son équipe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>o La balle au roi.</li> </ul>
	<b>2</b>	Participe aléatoirement aux actions d'attaque et de défense.	<ul style="list-style-type: none"> <li>o La passe à 10 avec gêneurs</li> </ul>
	<b>3</b>	Agit efficacement en soutien de ses partenaires. Se démarque, se replace.	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Renforcer des acquis ou aborder une autre acquisition</li> <li>o Carrés ruinés par équipes</li> </ul>
<b>ACQUISITION</b> Choix stratégique individuel et collectif.  <b>SAVOIR VISÉ</b> Adapter le projet collectif en fonction de l'évolution du jeu.	<b>1</b>	Ne s'organise(nt) pas collectivement	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Poules, renards, vipères.</li> </ul>
	<b>2</b>	Ne s'intègre(nt) que partiellement au projet.	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Le drapeau simple</li> </ul>
	<b>3</b>	Adopte(nt) une tactique collective et la respectent.	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Renforcer des acquis ou aborder une autre acquisition</li> <li>o La chasse à courre.</li> </ul>



<b>CYCLE</b> 3	<b>JEUX</b> COLLECTIFS	<b>Mouvement</b> vers la cible	Adapter continuellement sa trajectoire, son orientation	NIVEAU 1	X
			NIVEAU 2		
			NIVEAU 3		

## RAMENER LE BALLON (avec gêneur)

### DISPOSITIF



#### Matériel :

- 2 ballons, 2 cerceaux, 2 cônes.

#### Organisation de la classe :

- équipes différenciées de 4 à 5 joueurs.
- chaque équipe se positionne derrière le lanceur placé dans le cerceau.
- 1 joueur de l'équipe adverse se positionne en gêneur.

### CONSIGNES

#### Être la première équipe à ramener le ballon à son lanceur.

Au signal du meneur :

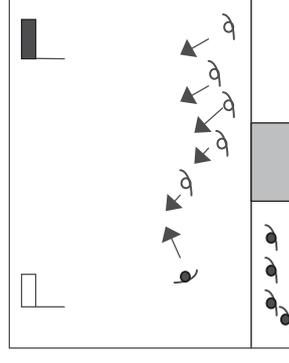
- le lanceur lance le ballon en avant dans l'axe de la porte.
- Les partenaires récupèrent le ballon, passent la porte (les 2 cônes) et le ramènent à l'aide de passes à leur lanceur.
- Le porteur du ballon ne doit pas faire plus de 3 pas.
- Le gêneur essaie d'intercepter le ballon au retour.

### RELANCES

<b>CYCLE</b> 3	<b>JEUX</b> COLLECTIFS	<b>Mouvement</b> vers la cible	Adapter continuellement sa trajectoire, son orientation	NIVEAU 1	
			NIVEAU 2	X	
			NIVEAU 3		

## LE DOUBLE DRAPEAU

### DISPOSITIF



#### Matériel

- 2 drapeaux, un noir, un blanc.
- 1 terrain délimité

#### Organisation de la classe

- 2 équipes de 8 à 15 joueurs

Camp des noirs      Camp des blancs

### CONSIGNES

#### Ramener son drapeau, avant l'adversaire, dans son camp.

- Un joueur noir sort de son camp pour aller chercher son drapeau, tous les blancs essaient de le toucher.
- Quand il est touché, il s'immobilise.
- Tous les joueurs blancs regagnent leur camp.
- A son tour, un joueur blanc sort de son camp pour aller chercher son drapeau, tous les noirs en jeu essaient de le toucher.
- Tout joueur « immobilisé » avec ou sans drapeau peut être délivré par un partenaire attaquant suivant.
- Alors le drapeau peut être passé de main en main.
- Enchaîner ces deux phases, jusqu'à ce qu'une équipe ait ramené son drapeau dans son camp.

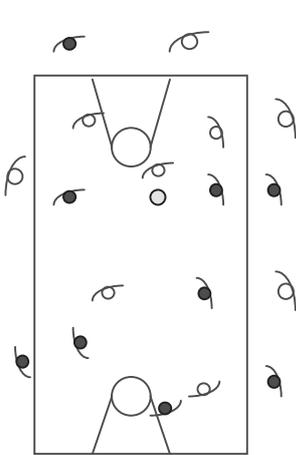
### RELANCES

- Autoriser 2 attaquants par phase de jeu.
- Enchaîner les différentes phases de jeu sans retour au camp : l'immobilisation d'un joueur déclenche aussitôt la phase suivante.

<b>CYCLE</b> 3	<b>JEUX</b> <b>COLLECTIFS</b>	Mouvement vers la cible	Adapter continuellement sa trajectoire, son orientation	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

## LE BASKET À 20

### DISPOSITIF



**Matériel :**

- 1 terrain de basket et paniers
- 1 ballon

**Organisation de la classe :**

- 2 équipes de 10 joueurs, 5 joueurs à l'intérieur du terrain, 5 joueurs à l'extérieur du terrain.

### CONSIGNES

**Faire pénétrer le ballon dans le panier adverse.**

- Faire progresser le ballon sans dribble en se faisant des « passes ».
- Interdire les contacts.
- Les passes doivent impérativement s'effectuer entre :
  - un joueur intérieur et un joueur extérieur.
  - ou un joueur extérieur et un joueur intérieur.

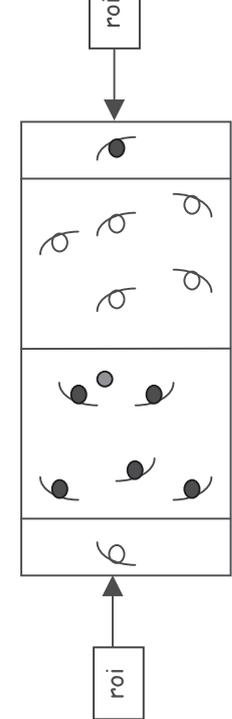
### RELANCES

- Permuter les joueurs intérieurs et les joueurs extérieurs.
- Temps limité pour atteindre la cible (le panier)

<b>CYCLE</b> 3	<b>JEUX</b> <b>COLLECTIFS</b>	Créer un déséquilibre en sa faveur.	Repérer les espaces libres, les conditions favorables à la création d'un surnombre	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

## LA BALLE AU ROI

### DISPOSITIF



**Matériel**

- 1 terrain délimité avec « zones couloirs » pour les rois.
- 1 ballon
- 2 jeux de chasubles

**Organisation de la classe**

- 2 équipes différenciées.. 1 roi dans chaque équipe.

### CONSIGNES

**A l'aide du ballon lancé par sa propre équipe, le roi doit toucher de volée un adversaire pour marquer un point.**

### RELANCES

- Si un joueur bloque le ballon, le point n'est pas marqué.
- Jouer avec 2 ballons et/ou 2 rois par équipe.
- Placer la zone du roi à l'intérieur du camp adverse.

<b>CYCLE</b> <b>3</b>	<b>JEUX COLLECTIFS</b>	Créer un déséquilibre en sa faveur.	Repérer les espaces libres, les conditions favorables à la création d'un surnombre	NIVEAU 1
			NIVEAU 2	X
			NIVEAU 3	

<b>LA PASSE A 10 AVEC GÊNEURS</b>	
<b>DISPOSITIF</b>	
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 terrains délimités</li> <li>• 2 réserves de ballons (réserves identiques)</li> </ul> <b>Organisation de la classe :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• équipes de 5 à 6 joueurs (4 passeurs, 2 gêneurs)</li> </ul>	
<b>CONSIGNES</b>	

**Réaliser 10 passes consécutives entre partenaires sans que les adversaires interceptent le ballon, pour marquer un point.**

- Quand les gêneurs ont touché ou intercepté un ballon, les passeurs doivent en prendre un autre dans la réserve.

### RELANCES

- Réduire le surnombre (augmenter progressivement le nombre de gêneurs)
- Nombre équivalent de gêneurs et de passeurs ; créer un nouveau déséquilibre par la création de zone(s) refuge(s). par des joueurs inattaquables.
- Limiter le nombre de pas pour le porteur du ballon.

<b>CYCLE</b> <b>3</b>	<b>JEUX COLLECTIFS</b>	Créer un déséquilibre en sa faveur.	Repérer les espaces libres, les conditions favorables à la création d'un surnombre	NIVEAU 1
			NIVEAU 2	
			NIVEAU 3	X

<b>CARRÉS RUINÉS PAR ÉQUIPES</b>	
<b>DISPOSITIF</b>	
<b>Matériel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 terrain type volley partagé en quatre.</li> <li>• 2 ballons</li> </ul> <b>Organisation de la classe</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 ou 4 équipes différenciées de 4 à 5 joueurs.</li> </ul>	
<b>CONSIGNES</b>	

**Amener le plus d'adversaires possibles dans son camp en les touchant de volée.**

- Si un joueur bloque le ballon, c'est le tireur qui « rejoint » le camp du bloqueur.
- Un joueur peut ramener dans son camp un partenaire « prisonnier » en lui faisant une passe.
- temps limité.

### RELANCES

- Augmenter le nombre de ballons.
- Associer les équipes en diagonale.

<b>CYCLE</b> <b>3</b>	<b>JEUX</b> <b>COLLECTIFS</b>	Choix stratégique individuel et collectif	Adapter le projet collectif en fonction de l'évolution du jeu	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

## POULES, RENARDS, VIPÈRES

### DISPOSITIF

poules

renards

vipères

15m

2,5m

**Matériel :**

- 3 cerceaux pour les camps/réserves
- des foulards pour les vies
- des chasubles
- 1 chronomètre

**Organisation de la classe :**

- 3 équipes différenciées

### CONSIGNES

**Prendre les vies de ses adversaires directs pour avoir le plus grand nombre de vies à la fin du jeu.**

- Pour les poules, prendre les vies des vipères.
- Pour les renards, prendre les vies des poules.
- Pour les vipères, prendre les vies des renards.

Toute vie prise est ramenée dans son camp réserve.  
Tout joueur sans vie doit retourner dans son camp

### RELANCES

<b>CYCLE 3</b>	<b>JEUX</b> <b>COLLECTIFS</b>	Choix stratégique individuel et collectif	Adapter le projet collectif en fonction de l'évolution du jeu	NIVEAU 1
				NIVEAU 2
				NIVEAU 3

## LA CHASSE À COURRE

### DISPOSITIF

**Matériel**

- 1 chronomètre
- 1 terrain délimité
- 1 ballon léger

**Organisation de la classe**

- 2 équipes différenciées,  
1 à l'intérieur du terrain, les chasseurs  
1 à l'extérieur du terrain, les lièvres.

### CONSIGNES

**Avec le ballon, en se faisant des passes, les chasseurs essaient de toucher de volée le lièvre entré dans le terrain.**

- Au signal, 1 lièvre entre sur le terrain.  
Le chasseur, porteur du ballon, ne doit pas se déplacer.  
Dès que le lièvre est touché, il sort, un autre pénètre...  
Le chronomètre s'arrête quand tous les lièvres ont été touchés.
- Changer les rôles.
- L'équipe qui a mis le moins de temps a gagné.

### RELANCES

- Augmenter le nombre de ballons, le nombre de lièvres sur le terrain
- le lièvre qui bloque le ballon n'est pas pris...

<b>CYCLE 3</b>	<b>JEUX COLLECTIFS</b>	<b>Choix stratégique individuel et collectif</b>	Adapter le projet collectif en fonction de l'évolution du jeu	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

<b>LE DRAPEAU SIMPLE</b>	
<b>DISPOSITIF</b>	
<p><u>Matériel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 terrain délimité</li> <li>• 1 chronomètre</li> <li>• 1 drapeau</li> <li>• 1 prison pour les attaquants</li> <li>• 1 prison pour les défenseurs</li> </ul> <p><u>Organisation de la classe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 équipes de 8 à 15 joueurs.</li> <li>• 1 chien chez les attaquants</li> </ul>	
<b>CONSIGNES</b>	
<u>LES ATTAQUANTS :</u>	
<b>Doivent rapporter le drapeau dans leur camp.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Éviter de se faire prendre par les défenseurs.</li> <li>• Désigner un « chien » invulnérable qui peut prendre les défenseurs. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le chien donne le signal de départ en criant « drapeau » quand il le touche.</li> </ul> </li> </ul>	
<u>LES DÉFENSEURS :</u>	
<b>Doivent empêcher la progression du drapeau en prenant les attaquants.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les défenseurs doivent éviter de se faire prendre par le chien.</li> <li>• Les joueurs pris rejoignent leur prison (noire pour les attaquants, blanche pour les défenseurs).</li> <li>• La prise s'effectue par « toucher ».</li> <li>• Le joueur, porteur du drapeau, pris, doit le lâcher, et le jeu continue.</li> <li>• Le jeu s'arrête quand le drapeau est ramené dans le camp des attaquants ou quand il n'y a plus d'attaquants.</li> </ul>	
<b>RELANCES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varier le mode de prise (foulard dans le dos des joueurs, toucher un endroit déterminé du corps...)</li> <li>• Le jeu s'arrête quand le porteur du drapeau est pris. (les défenseurs marquent un point)</li> <li>• Limiter le temps.</li> <li>• Les prisonniers peuvent être délivrés par un partenaire.</li> </ul>	