

# JEU

CP – CE1 – CE2 – série 4

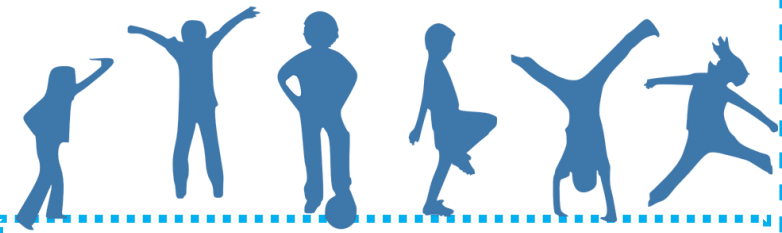
extérieur

## Relais assis - debout

Actif

Attention – rapidité - coordination

Faire des passes - attraper

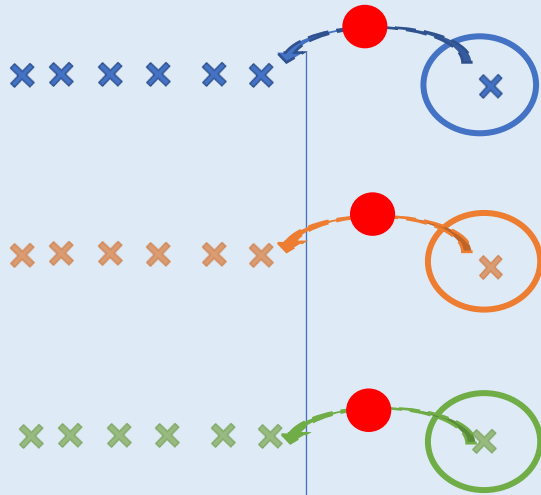


Notes :

### ORGANISATION

2, 3 ou 4 équipes avec un même nombre de joueurs.

Matériel : un ballon – un cerceau pour chaque équipe.



### REGLE du JEU

Chaque équipe désigne un meneur qui se positionne dans le cerceau.

Les joueurs de l'équipe se placent en colonne face au meneur. Au signal, le meneur passe le ballon au 1er joueur qui lui renvoie aussitôt puis s'accroupit.

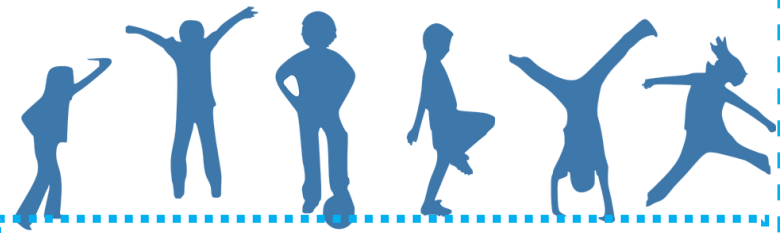
Il passe ensuite au deuxième qui fait de même et ainsi de suite. Lorsque le dernier renvoie le ballon au meneur, celui-ci passe le ballon au 1er joueur de la colonne qui vient se placer dans le cerceau et devient meneur. Pendant ce temps, le 1er meneur va se placer à l'arrière de la colonne. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe aient été meneurs. Si le ballon tombe, le ballon est redonné au passeur (dans le cercle) qui relance au même joueur.

# JEU

extérieur

CP – CE1 – CE2 – série 4

## Les pompiers



Notes :

Actif

Attention – rapidité - coordination

Lancer/attraper.

### ORGANISATION

La classe est divisée en 2 ou 3 équipes.

Matériel :

des cerceaux

une caisse – 6 balles par équipe

Objectif :

Faire passer le plus vite possible 6 balles de la caisse au cerceau vide.



### REGLE du JEU

Les joueurs sont fixes ( dans un cerceau ) et à une distance de passe adaptée ( 2 à 3m ). Au signal le 1er joueur près de la caisse prend un ballon et le passe au 1er relayeur. Celui-ci transmet par une passe au 2ème relayeur...et ainsi de suite. Dès que le ballon est déposé dans la cible, un 2ème ballon est pris dans la caisse... Les équipes débutent leur relais de passes au signal, en même temps.

Les balles ne peuvent pas se donner de la main à la main.

Chaque joueur doit rester dans son cerceau.

Si la balle tombe, il faut la remettre au départ dans la caisse.

L'équipe qui gagne est celle qui fait passer ses 6 balles la première.

Variante :

*Eloigner les cerceaux.*

*Utiliser plus de balles.*

# JEU

CP – CE1 – CE2 – série 4

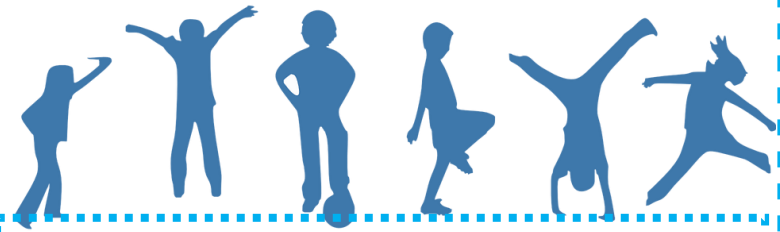
passé à cinq

Extérieur

Actif

Attention – déplacements - stratégies individuelles et collectives

Bloquer et passer le ballon.



Notes :

## ORGANISATION

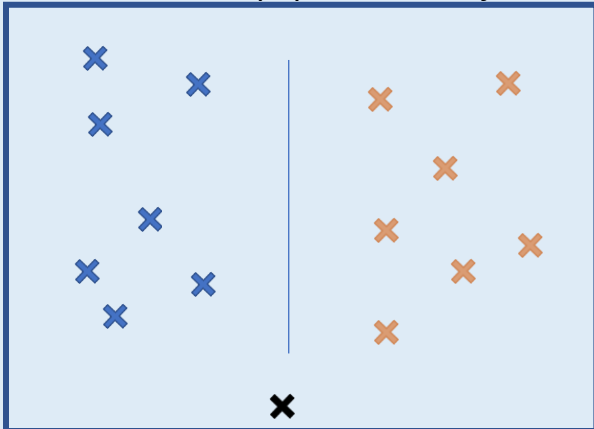
Matériel : foulards ou dossards - ballon

Objectifs :

Faire 5 passes au sein de l'équipe sans perdre le ballon ni le faire tomber pour marquer 1 point.

Courir pour attraper et bloquer le ballon puis s'arrêter pour faire une passe à un joueur de l'équipe .

Tournoi avec 4 équipes de 5 à 7 joueurs.



Meneur de jeu

## REGLE du JEU

Les équipes sont en place sur le terrain. Le meneur de jeu fait rebondir le ballon au sol devant un représentant de chaque équipe.

L'équipe qui attrape le ballon essaie de faire 5 passes. Les joueurs comptent les passes à haute voix.

On n'a pas le droit de se déplacer le ballon en main, de dribbler, de prendre le ballon des mains d'un adversaire. Si le ballon sort de l'aire de jeu ou s'il tombe, il est donné à un joueur de l'équipe adverse.

La passe avec rebond peut être autorisée.

On n'a pas le droit d'être agressif avec le porteur de ballon.

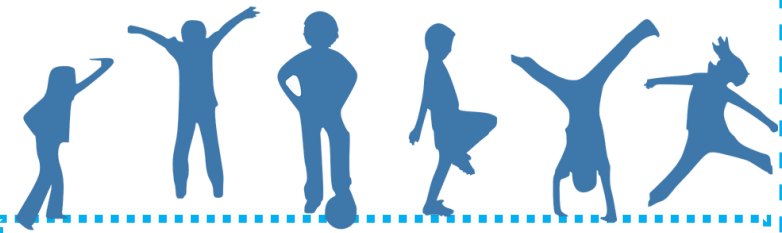
Le temps est limité, 3 minutes par match.

# JEU

extérieur

CP – CE1 – CE2 – série 4

## Balle aux capitaines



Notes :

Actif

*Mettre en œuvre des stratégies, être attentif.*

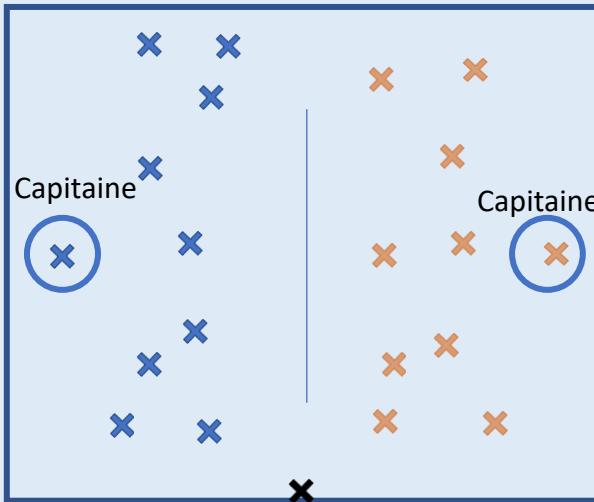
*Bloquer ou passer le ballon.*

### ORGANISATION

Matériel : foulards ou dossards – ballon

2 équipes

1 cercles de 2m de diamètre tracés à la craie.



Meneur de jeu

### REGLE du JEU

Les équipes sont en place sur le terrain. Le meneur de jeu fait rebondir le ballon au sol devant un représentant de chaque équipe. Les autres joueurs sont éloignés du point d'engagement.

Chaque équipe cherche en se passant le ballon à l'envoyer vers son capitaine. Les capitaines n'ont pas le droit de sortir du cercle. Les joueurs n'ont pas le droit d'entrer dans les cercles.

Il est interdit :

De faire plus d'un pas le ballon à la main.

De prendre le ballon dans les mains d'un adversaire, d'être agressif.

Un point est marqué par l'équipe quand le capitaine reçoit et bloque le ballon.

# JEU

CP – CE1 – CE2 – série 4

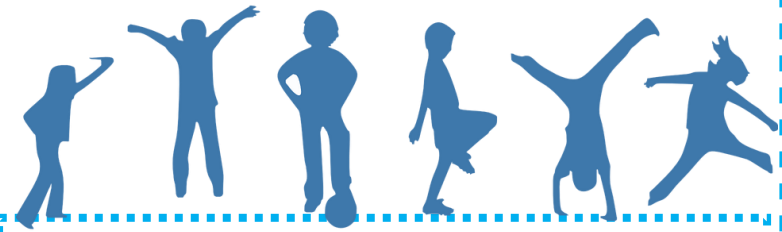
extérieur

## L'horloge

Actif

Attention – concentration

Attraper/passer – courir vite



Notes :

### ORGANISATION

Deux équipes

Matériel : foulards – ballon – plot (repère pour le comptage des tours).

#### Objectifs :

Pour les relayeurs : courir le plus rapidement possible autour de l'horloge.

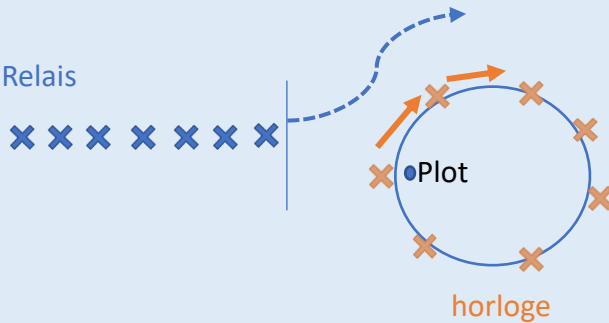
Pour l'horloge : Se passer le ballon le plus rapidement possible avec les mains.

Selon l'âge des enfants :

Rapprocher/diminuer la zone de départ des relayeurs.

Augmenter/diminuer la taille de la ronde.

Relais



### REGLE du JEU

Diviser la classe en deux équipes égales. L'équipe passeurs se dispose sur un cercle matérialisé assez grand pour laisser un intervalle entre chaque passeur. L'équipe des coureurs se place en file indienne derrière une ligne.

Au signal, l'équipe de l'horloge doit faire le maximum de tour en se faisant des passes.

Pendant ce temps, l'équipe relayeuse effectue à tour de rôle le tour de l'autre équipe.

A chaque fois que le ballon passe devant le plot de départ, on marque 1 point.

Le jeu s'arrête quand l'équipe relayeuse a terminé sa course.

A la fin du jeu le nombre de tours réalisés est le nombre de points obtenus.

On ne comptabilise que les tours terminés.

Le ballon tombe à terre, l'horloge s'arrête puis repart de cet endroit sans remise à zéro.

Inverser les rôles.