

RENCONTRES BALLE OVALE. Cycle 1

(propositions de jeux suite à la commission du mardi 4/10/2011)

1 - LA CHAINE DES POMPIERS.

But : être la première équipe à avoir l'ensemble de ses ballons dans sa caisse d'arrivée.

Organisation : équipes de 6 à 10 élèves.

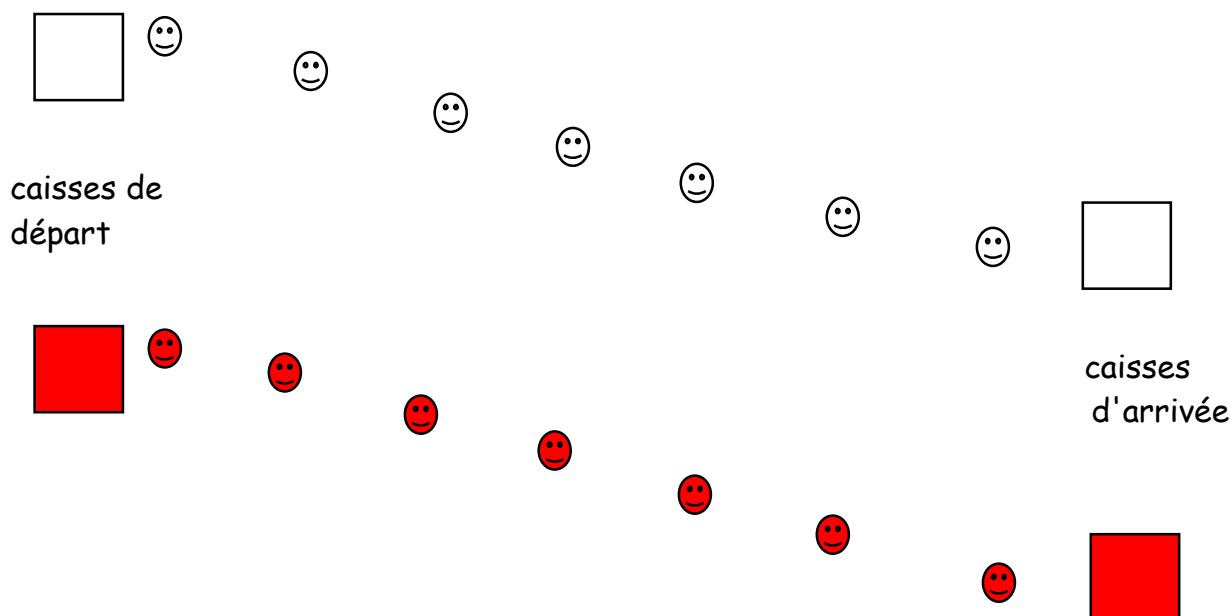
Matériel : * 2 caisses ou cerceaux par équipe.
* des ballons (au moins 1 par enfant par équipe)
* des chasubles

Déroulement : Les enfants sont disposés en "escalier" de façon à ce que le ballon soit lancé légèrement en arrière. Au signal, se passer les ballons 1 par 1 pour vider la caisse de départ et remplir celle d'arrivée. Tout ballon tombé est considéré comme perdu.

Le jeu s'arrête quand tous les ballons ont été joués.

Pour les PS (et les MS), ne pas hésiter à les rapprocher, pour que les passes soient plus courtes, voire qu'ils n'aient pas de passe à faire.

Possibilité de varier le type de ballons et d'écarter les caisses pour favoriser les déplacements sans ballon.



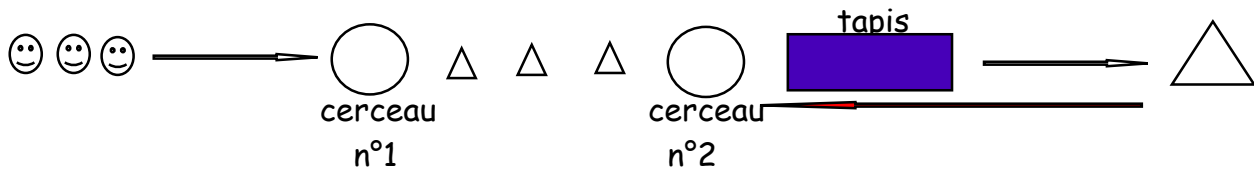
2 - PARCOURS- RELAIS :

But : être la première équipe dont tous les joueurs ont fait le parcours.

Organisation : relais par équipe

Matériel : * 2 ballons (de rugby de préférence) par équipe (par parcours).
* 2 cerceaux par équipe.
* 4 plots ou assiettes
* 1 tapis (si jeu sur sol dur).

Déroulement : Partir en courant avec le ballon jusqu'au 1er cerceau. Poser le ballon dans le cerceau n°1 (ne pas le lancer, si il sort du cerceau, obligation d'aller le rechercher et de le reposer). Slalom entre les plots (3 ou 4). Prendre le ballon qui est dans le cerceau n°2, faire une roulade avec le ballon dans les mains (possibilité de faire une roulade judo (sur l'épaule) ou pour les plus petits de marcher à 4 pattes par exemple à la place). Se relever, courir, faire le tour du plot, courir jusqu'au cerceau n°2, reposer le ballon, slalom, reprendre le ballon dans le cerceau n°1 et le passer au suivant (le donner dans les mains).



3 - ARRACHER LE BALLON :

But : Arracher le ballon et l'emmener à l'extérieur du cerceau.

Organisation : Enfants par paire. Attention d'équilibrer au niveau de la taille et de la force.

Matériel : * 1 cerceau pour 2 joueurs
* 1 ballon pour 2.

Déroulement : Les couples sont à l'intérieur des cerceaux, face à face.

Les 2 enfants tiennent le ballon.

Au signal, ils doivent essayer d'arracher le ballon des mains de l'adversaire et l'emmener à l'extérieur du cerceau.

ATTENTION : ne pas laisser jouer au sol.

4 - DÉFENDRE UN TRÉSOR :

But : Attaquants : ramener au moins 4 ballons dans sa réserve.

Défenseurs : empêcher l'équipe adverse de prendre et de transporter les ballons.

Organisation : 2 équipes (les attaquants peuvent être en nombre légèrement inférieur).

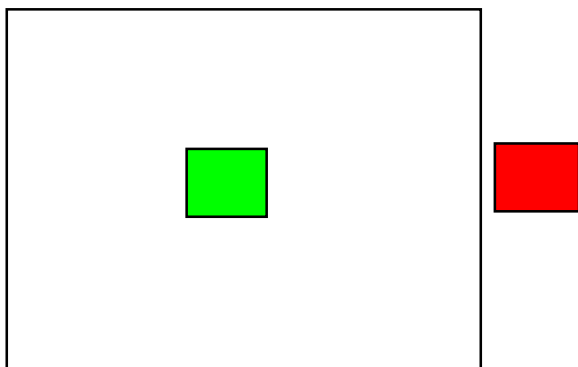
Matériel : * 1 caisse au milieu du terrain (carré délimité) avec le plus possible de ballons dedans.

* 1 caisse ou cerceau à l'extérieur du terrain.

Déroulement : Au signal, les attaquants doivent prendre des ballons dans la caisse de l'équipe adverse et essayer de les ramener dans leur réserve à l'extérieur du terrain.

Les défenseurs doivent essayer de les empêcher d'abord de récupérer les ballons, ensuite de les emmener à l'extérieur : possibilité d'arracher les ballons ou de pousser les attaquants en touche: ballon injouable.

ATTENTION A LA SECURITE DES JOUEURS : On a pas le droit de faire mal.



5 - LES CHATS ET LES SOURIS :

But : Souris : traverser le terrain sans se faire prendre sa queue par les chats.

Chats : Prendre les queues des souris avant qu'elles ne soient arrivées dans leur maison

Organisation : 1 équipe de chats et 1 équipe de souris (les chats peuvent être moins nombreux que les souris).

Matériel : * 1 terrain rectangulaire clairement délimité

* chasubles

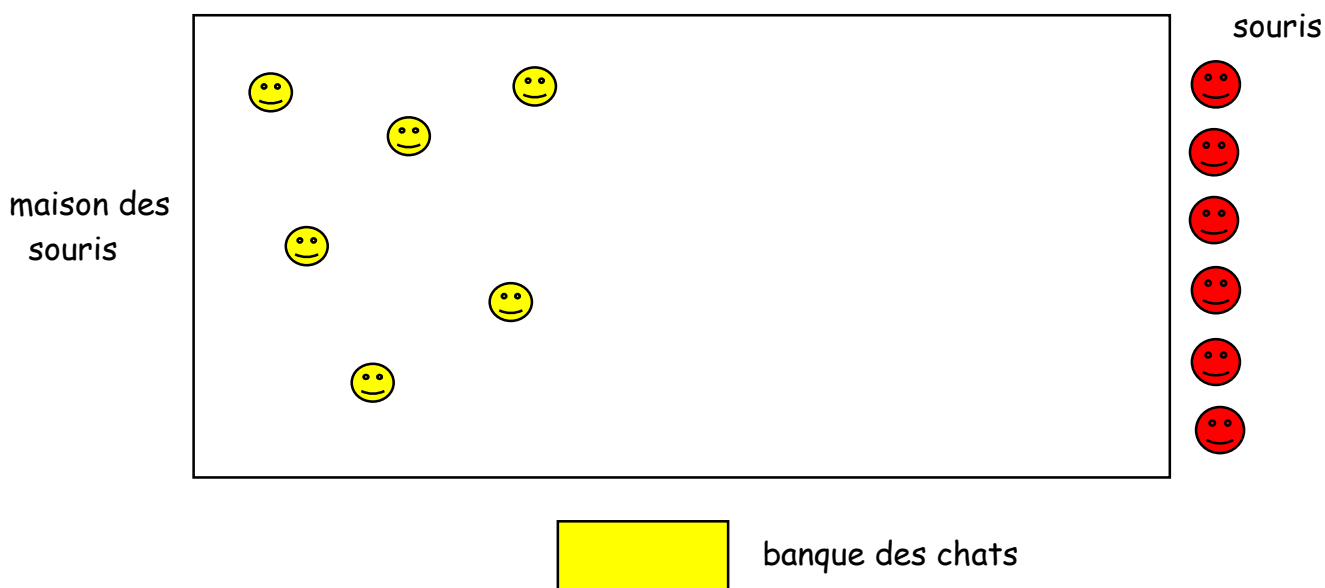
* foulards

Déroulement : Au départ : les chats à l'intérieur du terrain, les souris à l'extérieur, un foulard glissé dans la ceinture.

Au signal, les souris essaient de traverser le terrain pour rejoindre leur camp, sans se faire prendre leur queue par les chats.

Quand a chat a récupéré une queue, il va la porter dans sa banque.

Quand toutes les souris ont traversé ou ont perdu leur queue, on échange les tâches.



6 - JEU DU CHÂTEAU :

But : Attaquants : transporter son trésor (ballons) à l'abri dans le coffre du château.

Défenseurs : empêcher les attaquants de passer avec le trésor.

Organisation : 2 équipes tour à tour attaquants puis défenseurs .

Matériel : 1 terrain rectangulaire d'au moins 10mX22m clairement délimité et séparé en 2 au milieu.

Au moins 1 ballon par attaquant

3 caisses ou cerceaux (de préférence de la couleur de l'équipe).

Chasubles.

Déroulement : Départ du jeu : les attaquants et les défenseurs sont chacun dans leur moitié de terrain.

Au signal, les attaquants vont chercher les ballons (trésor) dans la réserve (1 seul ballon par joueur à la fois) et essaie de rejoindre le château de l'autre coté du terrain pour déposer le trésor dans le coffre fort. Les attaquants ont le droit de lancer le ballon à un partenaire pour éviter les défenseurs. Attention: pas le droit de sortir du terrain sur le côté (touche = ballon perdu)

Les défenseurs doivent les en empêcher en prenant les ballons aux attaquants, sans sortir de leur moitié de terrain. Quand ils récupèrent un ballon, ils le porte dans leur banque sur le coté du terrain.

Quand un ballon est dans le château, il est acquis aux attaquants.

On peut, dans un premier temps, jouer à toucher: le ballon est perdu pour les attaquants si le porteur est touché par un défenseur.

Situation de départ

