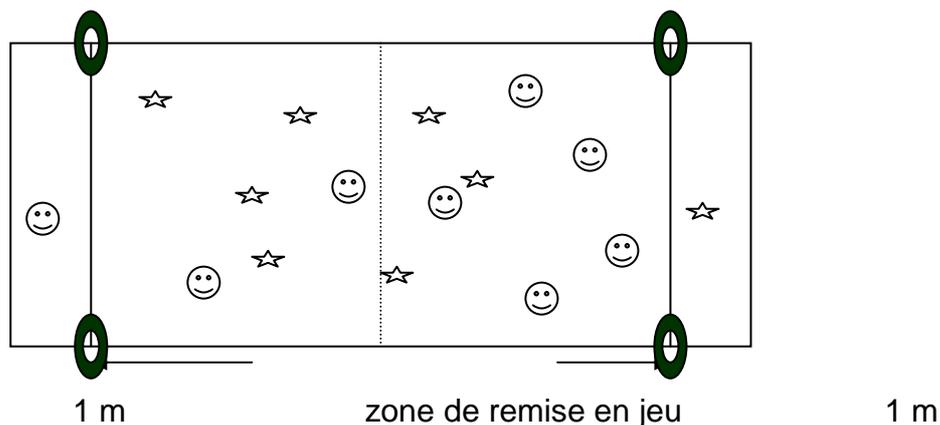


RENCONTRE Jeux collectifs - CE 2

Circonscription Wittelsheim

LE JOUEUR BUT

Placement: les 2 équipes sont réparties dans un même terrain rectangulaire délimité dont la taille est définie selon le nombre de joueurs. Un couloir d'un mètre de profondeur sur toute la largeur du terrain sert de zone de but de chaque côté du terrain.



But du jeu: dans un temps de jeu (défini au moment de la rencontre), les joueurs de chaque équipe marquent des points en faisant le plus de passes directes possibles (sans rebond) à leur joueur but qui se trouve dans son couloir (zone de but) derrière l'équipe adverse .

Un point est marqué par une équipe quand son joueur but reçoit et bloque de volée la balle.

La remise en jeu se fait au centre du terrain par l'équipe qui vient de perdre le point (chaque équipe dans son camp).

Le point n'est pas accordé :

- si le joueur but sort de son couloir ou ne maîtrise pas la balle de volée
- sur une passe directe au joueur but sur une remise en jeu (touche ou engagement).

Règlement:

** la remise en jeu après une balle sortie en ligne de fond ou non bloquée de volée par le joueur but s'effectue dans l'un des coins  de la zone but.

** la remise en jeu en touche s'effectue par une passe par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où la balle est sortie des limites du jeu.

** toute bousculade ou brutalité est une faute sanctionnée par la perte de la balle à l'endroit de la faute.

** si le porteur de la balle se déplace avec celle-ci, la balle revient à l'adversaire.

Matériel nécessaire:

Dossards ou chasubles, une balle de handball, un chronomètre, plots pour délimitation du terrain.

RENCONTRE Jeux collectifs - CE 2

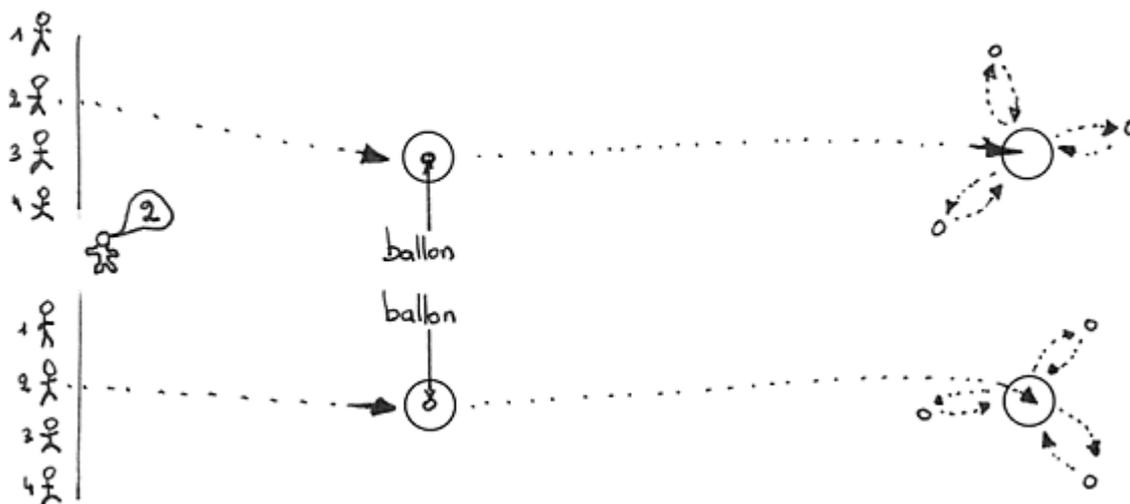
Circonscription Wittelsheim

BERET ANGLAIS

Matériel : 2 ballons, 2 jeux de maillots, 4 cerceaux, des plots, 1 chronomètre

Groupement : 2 équipes égales de joueurs

But du jeu : Ramener en premier le ballon dans son camp, après avoir fait des passes à ses partenaires.



Consignes :

- Le meneur de jeu appelle un numéro. Les 2 joueurs appelés courent vers leur ballon, le ramassent dans le premier cerceau et se placent dans le 2^{ème} cerceau.
- A ce moment, les autres joueurs de l'équipe forment un grand cercle autour du porteur du ballon.
- Celui-ci passe successivement le ballon à chacun de ses partenaires qui le lui renvoient (les joueurs reviennent dans leur camp le plus rapidement possible dès qu'ils ont renvoyé le ballon).
- Ensuite le joueur appelé revient poser le ballon dans le 1er cerceau et rentre dans son camp.

Critères de réussite :

- Un point est donné à l'équipe dont le joueur appelé a remplacé le premier le ballon dans son cerceau.
- Les autres joueurs reviennent dans leur camp le plus rapidement possible dès qu'ils ont renvoyé le ballon.

RENCONTRE Jeux collectifs - CE 2

Circonscription Wittelsheim

LA BALLE ASSISE

Placement: les 2 équipes sont réparties dans un même terrain délimité dont la taille est définie selon le nombre de joueurs.

But du jeu: dans un temps de jeu (défini au moment de la rencontre), les joueurs de chaque équipe essayent de toucher avec une balle de plein fouet sur les joueurs de l'équipe adverse.

Règlement:

** tout joueur touché de volée s'assied (à l'emplacement de la touche).

** un joueur assis peut être délivré s'il intercepte la balle (interdiction de se lever ou de changer de place) ou s'il a une passe directe ou au rebond d'un partenaire.

** il est interdit de se déplacer avec la balle; on peut se faire des passes au sein de son équipe (des passes directes ou à rebond).

** toute balle peut être interceptée soit à la suite d'une mauvaise passe, soit par un blocage; un mauvais blocage (balle retombant au sol) est sanctionné par une touche (le joueur s'assied).

** il est interdit de toucher la tête (la touche ne compte pas); si un joueur le fait systématiquement, il est exclu du jeu.

** toute balle sortie du terrain est remise en jeu de la ligne par l'équipe adverse.

** à la fin du temps de jeu, on compte les joueurs assis de chaque équipe; l'équipe gagnante est celle qui a le moins de joueurs assis.

Matériel nécessaire:

Dossards ou chasubles, une balle, un chronomètre, plots pour délimitation du terrain.

RENCONTRE Jeux collectifs - CE 2

Circonscription Wittelsheim

LE BERET BALLON



Placement: 2 équipes égales de joueurs.

But du jeu: dans un temps de jeu (défini au moment de la rencontre), une équipe marque des points en revenant le premier dans sa base, et ce après s'être fait des passes avec un ballon.

Règlement:

** Chaque joueur de chaque équipe a un numéro. A l'appel de son numéro, le joueur de chaque équipe court ramasser son ballon respectif et vient se placer à mi-chemin, entre sa base de départ et le cerceau où était placé le ballon (voir dessin).

** Les autres joueurs de l'équipe font cercle autour de lui : il passe successivement le ballon à chacun de ses partenaires qui le lui relance.

** Quand le dernier joueur a relancé le ballon, le joueur appelé va le replacer dans le cerceau et revient très vite dans sa base.

** Le premier revenu dans sa base marque le point pour son équipe.

Conseils :

- Dès qu'un joueur a relancé le ballon, il rentre dans son camp.
- Les joueurs de l'équipe sortent uniquement lorsque leur camarade appelé a touché le ballon.
- Pour matérialiser la place de chacun, les enfants peuvent former une ronde autour du joueur appelé : dans ce cas, il paraît indispensable d'apprendre aux enfants de mettre en place rapidement une belle ronde.

Matériel nécessaire:

2 ballons, 2 cerceaux, de quoi matérialiser la place de chacun (ruban, craie, corde, coupelles,...)

RENCONTRE Jeux collectifs - CE 2

Circonscription Wittelsheim

L'ESQUIVE-BALLON

Lieu : Préau, cour, plateau, stade...

Marquage du terrain : un cercle, un carré ou un rectangle pas trop grand.
On modifiera les dimensions du terrain selon le nombre de joueurs.

Matériel : 1 ballon de hand-ball.

Nombre de joueurs : 2 équipes.

Jeu : Il s'agit pour l'équipe hors du terrain, d'éliminer les joueurs adverses en les touchant avec le ballon. Les joueurs qui se trouvent à l'intérieur du terrain doivent **ESQUIVER** le ballon (éviter d'être touchés).

Les lanceurs hors du terrain, peuvent :

- lancer le ballon comme ils l'entendent.
- se faire des passes.

Les joueurs de l'intérieur :

- sont éliminés et sortent du terrain s'ils sont touchés directement (le rebond ne compte pas).

MAIS SI UN JOUEUR BLOQUE LE BALLON DE VOLEE :

- Il n'est pas éliminé.
- Il élimine le lanceur qui abandonne la partie.
- Il pose le ballon au centre du terrain où un joueur de l'extérieur vient le récupérer et le passe à ses partenaires.

Gain de la partie : l'équipe qui gagne est celle :

- Qui élimine complètement l'autre

ou

- Qui, à la fin du temps de jeu fixé à l'avance, a le plus de joueurs sur le terrain.

On doit alors jouer en 2 manches.

RELAIS 3 BALLES/3 CERCEAUX

(5 min d'explications + 10 min)

Matériel

4 cerceaux, 3 balles (genre tennis), 1 relais (anneau à enfiler sur le bras) par équipe ; du ruban adhésif pour matérialiser la ligne de départ et immobiliser les cerceaux ; de quoi écrire.

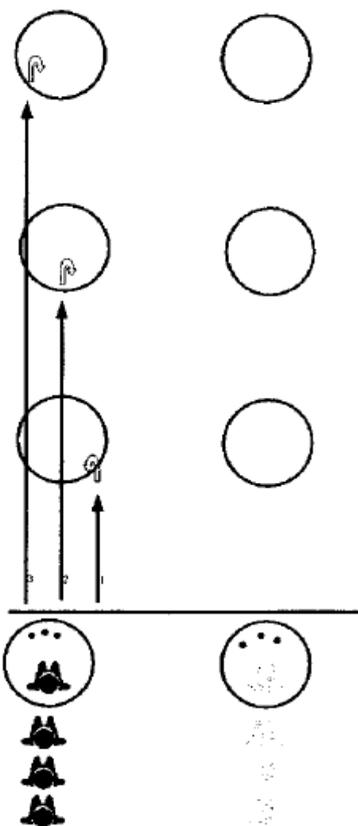
Équipes

3 équipes. Le nombre "n" de joueurs est déterminé par l'équipe la plus nombreuse. S'il n'y a pas égalité, l'équipe numériquement inférieure fait rejouer un ou plusieurs de ses coéquipiers.

Règle du jeu

Au top départ, muni du relais, le premier joueur de chaque équipe prend une balle dans le cerceau de départ (où il se trouve lui-même) et le dépose dans le premier cerceau. Il revient en prendre une deuxième pour la déposer dans le deuxième cerceau, puis une troisième à déposer dans le troisième cerceau. **Il revient alors passer le relais au second joueur de son équipe.** Ce deuxième joueur, après avoir enfilé son anneau relais, fait le travail à l'envers : il va chercher la première balle dans le premier cerceau et la rapporte dans le cerceau de départ, puis va chercher successivement les deuxième et troisième balles, avant de passer le relais au suivant. Ce dernier rejoue à la manière du joueur n°1. Le jeu est gagné par l'équipe dont le n^{ème} joueur revient dans le cerceau de départ.

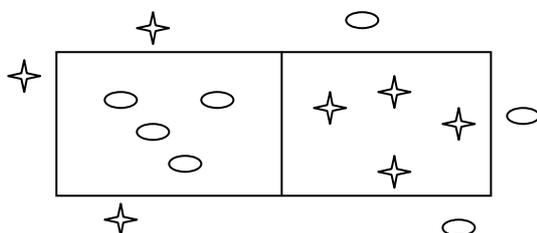
(En fonction du temps, on peut faire plusieurs manches.)



RENCONTRE Jeux collectifs - CE 2

Circonscription Wittelsheim- année scolaire 2011/2012

LE BALLON PRISONNIER



Placement: les 2 équipes sont réparties dans un terrain rectangulaire partagé en 2 camps (voir dessin) :

But du jeu: dans un temps de jeu (défini au moment de la rencontre), les joueurs de chaque équipe essaient de toucher avec une balle de plein fouet les joueurs de l'équipe adverse. L'équipe ayant le plus de joueurs dans son camp à la fin du temps de jeu est déclarée gagnante.

Règlement:

** tout joueur touché de volée (une touche après rebond ne compte pas) sort de son terrain, amène la balle derrière la ligne de fond et tente de se délivrer en essayant de toucher un adversaire.

** les prisonniers peuvent se placer tout autour du camp adverse.

** toute touche directe est valable, sauf tir intentionnel pour faire mal.

** un joueur de chaque équipe est désigné « prisonnier volontaire » ; il devient joueur de champ dès qu'un de ses partenaires est fait prisonnier et revient si tous les prisonniers se sont libérés.

** les joueurs qui ont le ballon peuvent se faire des passes dans leur camp de manière à être placés au mieux pour tenter de toucher les adversaires.

** le ballon peut aussi être envoyé aux prisonniers qui peuvent alors tenter de se délivrer

** si un joueur bloque la balle de volée, il n'est pas pris.

** toute balle sortie du terrain est remise en jeu par les prisonniers.

** en cas de touches multiples, c'est le dernier joueur touché qui amène la balle et qui tente de se délivrer ; les autres touchés sont également prisonniers.

** à la fin du temps de jeu, on compte les joueurs de chaque équipe encore présents dans chaque camp; l'équipe gagnante est celle qui a le plus de joueurs.

Matériel nécessaire:

Dossards ou chasubles, une balle type handball, un chronomètre, plots pour délimitation du terrain.