

# Etape 2

## Construire la notion de gain et d'équipe



### Les déménageurs

**But du jeu :**

Pour les "déménageurs", vider les caisses le plus rapidement possible.

**Déroulement :**

Deux ou trois enfants doivent vider le plus rapidement possible une caisse contenant des objets ou des ballons dans un espace d'action clairement identifié.

**Gain :**

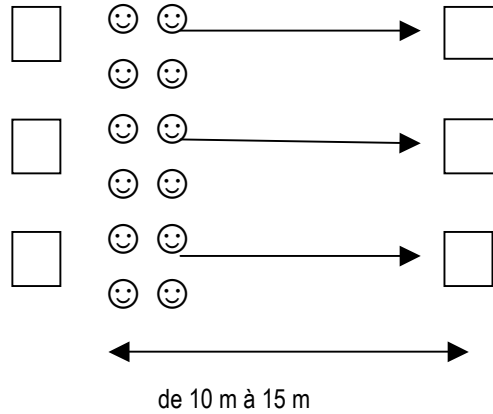
Pour les videurs, avoir le moins d'objets dans les paniers.

**Matériel :**

- des caisses
- Des objets ou des ballons , en plus ou moins grande quantité

**Organisation de la classe :**

Plusieurs équipes égales de quatre à six enfants



**Variables**

Variation du nombre des caisses (position des caisses dans la salle, distance entre les caisses, nombre de ballons par caisse ).  
 Associer les ballons à des caisses (en utilisant des couleurs différentes)  
 Encombrer l'espace d'action.

### L'horloge



**But du jeu :**

Effectuer un maximum de passes pendant que l'équipe adverse court.

**Déroulement :**

Au signal de départ, les passeurs, disposés en cercle, se passent le ballon en comptant le nombre de tours effectués.

Si le ballon tombe, le joueur reprend sa place et on poursuit le décompte des tours.

On inverse ensuite les rôles.

**Gain :**

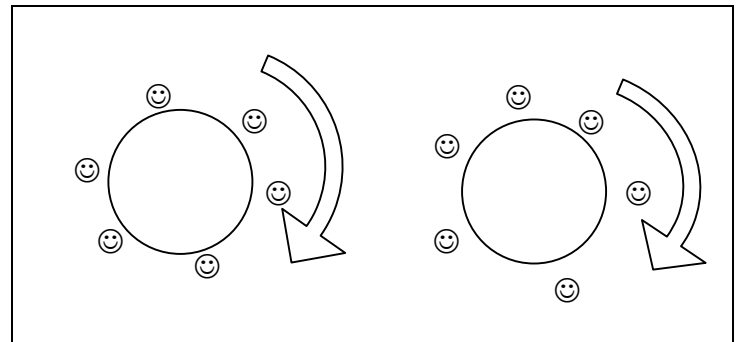
L'équipe gagnante est celle qui a fait le plus de tours en un temps donné, ou dix heures.

**Matériel :**

Un ballon

**Organisation de la classe :**

Les joueurs sont répartis en plusieurs horloges de cinq à six enfants.



**Variables**

Au lieu d'être en cercle, les enfants passeurs peuvent être en ligne pour faciliter la course de l'autre équipe.

## Les ballons voyageurs



### But du jeu :

Au signal, acheminer par passes successives chaque ballon de la caisse de départ à la caisse d'arrivée.

### Déroulement :

Les équipes sont installées en parallèle, avec une caisse de départ et une caisse d'arrivée.

Tous les ballons doivent voyager, un par un, jusqu'à la caisse d'arrivée plus vite que ceux des autres équipes.

### Gain :

Tous les ballons doivent avoir voyagé jusqu'à la caisse d'arrivée avant la fin du jeu.

### Matériel :

Un espace de jeu ( voir schéma)

Dix ballons

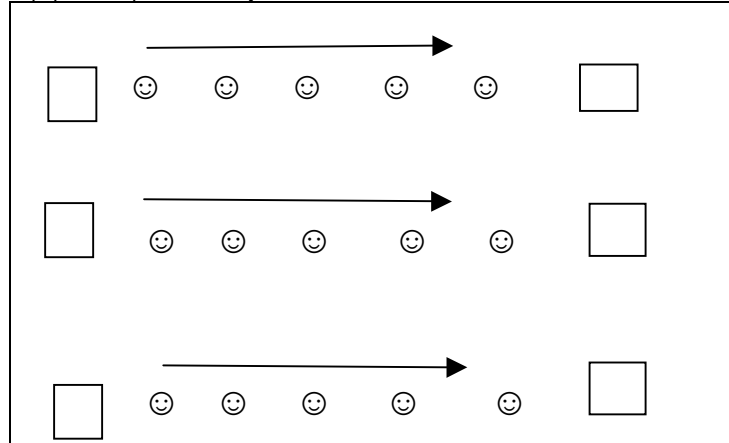
Chasubles, foulards ou maillots de couleurs différentes.

Matériel choisi pour mesurer le temps.

Caisses

### Organisation de la classe :

Equipes de quatre à six joueurs



### Variables

Augmenter ou réduire le nombre de ballons

Augmenter ou réduire le nombre de joueurs

Augmenter ou réduire l'espace entre les joueurs

Varié la forme des objets ( petits ou gros ballons, ovales, frisbee)

## Les quatre roues



### But du jeu :

Les équipes doivent récupérer les quatre roues de la voiture.

### Déroulement :

Au signal du maître le premier se lève et court chercher un anneau. Il revient vers son équipe. Le deuxième se lève, s'accroche à l'anneau et les 2 repartent en tenant tous les 2 l'anneau, chercher l'anneau suivant. Les joueurs se déplacent en se tenant à l'anneau. Le jeu se termine quand tous les enfants sont revenus et que les 4 roues de la voiture sont réunies dans la maison.

### Gain :

L'équipe qui gagne est celle qui a regagné sa maison la première avec les 4 roues de la voiture.

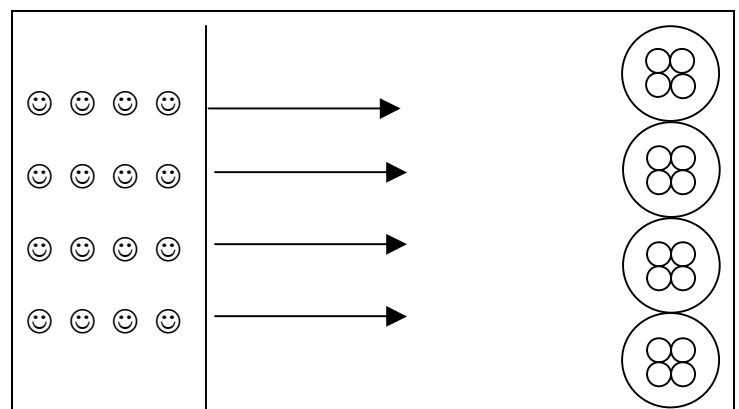
### Matériel

Plots, cerceaux, un anneau par enfant

### Organisation de la classe :

Les enfants sont par groupe de 4 assis devant une ligne, c'est leur garage.

Dans un cerceau situé à 6, 7 mètres, se trouvent 4 anneaux.



### Variables

Nombre d'enfants par équipe

Distance à parcourir

Type d'objet pour le lien ( cordelette, cerceau, anneaux, bâtons...)

## La balle au mur



### But du jeu :

Etre la première équipe à crier son nom

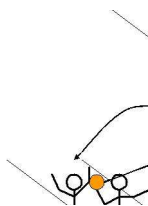
### Déroulement :

Au signal, le premier joueur lance le ballon pour qu'il rebondisse sur le mur. Il va ensuite se mettre derrière son équipe. Le second le récupère et le lance à son tour et ainsi de suite. Le ballon doit être lancé depuis la ligne de départ.

La partie est finie quand tous les joueurs ont lancé le ballon et que le premier est revenu devant ses camarades pour récupérer le ballon. Il crie alors le nom de son équipe.

### Gain :

L'équipe qui gagne est celle qui crie son nom en premier.

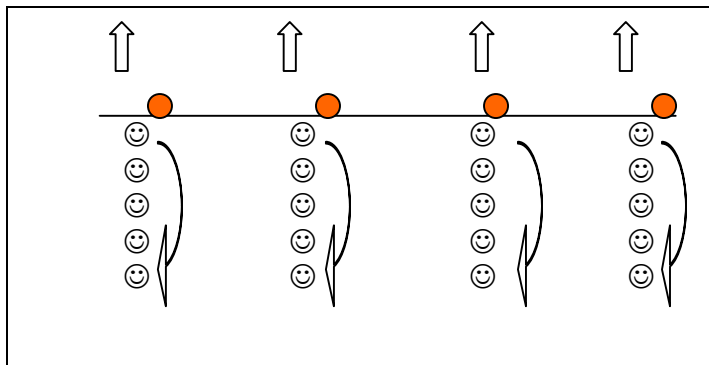


### Matériel

dossards, ballons de basket

### Organisation de la classe :

Les enfants sont répartis en équipe de 4 à 5 joueurs. Ils sont face à un mur lisse, ou face à des paniers de basket. Devant chaque équipe un espace entre le mur et le premier joueur.



### Variables

Type de ballon ( basket, handball, balle de tennis..)

Distance de lancer

Lancer direct ou avec rebond

Type de lancer : à deux mains par en bas, à deux mains au dessus de la tête, à une main.

## Le pont roulant



### But du jeu :

Faire progresser rapidement la balle sans la perdre.

### Déroulement :

Après avoir formé les groupes, demander aux enfants de se mettre en file, de se tenir les épaules et d'écartier les jambes pour faire un pont.

Faire circuler la balle en se la passant entre les jambes jusqu'au bout de la colonne, le premier joueur va se mettre au bout de la file. Les joueurs passent tous.

### Gain :

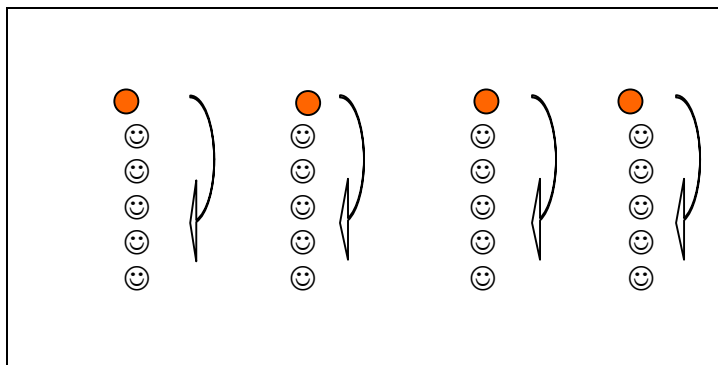
L'équipe gagnante est celle dont les joueurs sont passés le plus rapidement sans perdre la balle.

### Matériel

Autant de ballons que d'équipes

### Organisation de la classe :

Répartir la classe en deux à quatre files d'élèves



### Variables

- Faire rouler le ballon entre les jambes et le dernier devient le premier
- Faire rouler le ballon et se le passer à droite, à gauche
- En gainage , élèves sur les coudes et ont fait passer sous le corps
- A quatre pattes