

# Stage EPS

## Activités innovantes



Ce document a pour objectif de faire découvrir des activités innovantes, dont l'association USEP de circonscription dispose du matériel en prêt.

Lors des stages réalisés dans la circonscription, les enseignants ont vécu ces activités et ont élaboré des progressions d'activités. Vous pouvez pour chacune des séances, choisir parmi les activités suivantes :

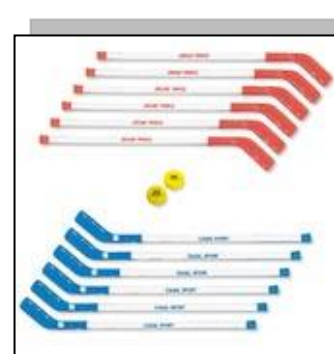
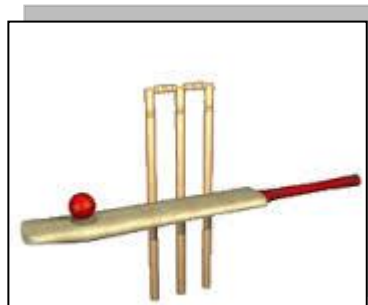
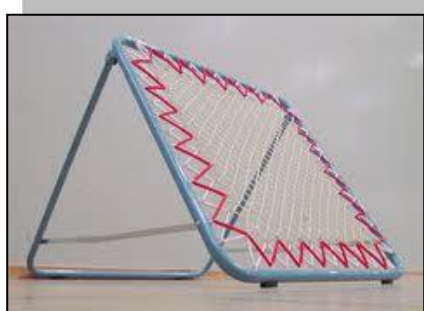
- mise en situation,
- situation d'apprentissage individuelle, par deux puis en groupe,
- jeu collectif.

1



### Sommaire des activités :

		Pages
Toile parachute	Cycles 1 et 2	2-3
Indiaka	Cycles 1, 2 et 3	4-7
Kin-ball	Cycles 1 et 2	8-9
Kin-ball	Cycles 2 et 3	10-11
Crosses de hockey	Cycles 2 et 3	12-14
Tchouk-ball	Cycle 3	15-16
Cricket	Cycle 3	17-18
Poull ball	Cycle 3	19-20



# Toile Parachute - Cycles 1 et 2

## Compétences :

- Développer la coopération et l'esprit d'équipe.
- Réaliser une action collective de coordination et d'expression.



## Mises en situation - Echauffement

Déplier, plier le parachute

Réalisation de figures : tourner tous dans un sens (avec les deux mains/une main), puis dans l'autre sens.

**Le parapluie** : les joueurs lèvent le parachute à bout de bras et forment un parapluie.

**Le champignon** : les joueurs commencent par la technique du parapluie puis en courant ils se retrouvent au centre sous le champignon géant (ne pas lâcher le parachute).

**L'autruche** : les joueurs lèvent la toile et la ramènent au sol, en prenant bien soin de rentrer leur tête sous le parachute et ne tenant bien la toile pour éviter de perdre de l'air. En rampant, ils se retrouvent tous au centre.

**La tente** : les joueurs lèvent la toile parachute et la redescendent pour pouvoir la ramener sous leurs fesses et s'asseoir dessus, en empêchant l'air d'en sortir. On peut y rester quelques minutes et chanter une chanson.

## Situations d'apprentissage

<b>Activités de coordination et de coopération</b>	Chacun son tour, lever le parachute dans un sens donné.
	<b>La vague</b> : Les enfants passent de la position accroupie à la position debout et terminent par un saut chacun à leur tour
	<b>Le raz de marée</b> : tous ensemble, ils effectuent de fortes vagues avec le parachute. On peut débiter avec un faible raz de marée, donc de légères vagues puis faire de plus en plus fort.
<b>Activités de coopération</b>	<b>Jeu des déménageurs</b> : une équipe récupère des objets placés sous la toile, l'autre groupe secoue la toile.
	<b>Chasse aux foulards</b> : chercher un foulard de sa couleur en dessous du parachute en fonction de la couleur tenue.
	<b>La pêche</b> : la moitié tient le parachute en faisant des vagues et l'autre moitié se déplace à quatre pattes en entrant et sortant sous parachute. A l'arrêt de la musique les enfants sous la toile

	<p>sont capturés et rejoignent les pêcheurs.</p> <p><b>Jeu des poissons/pêcheurs</b> : deux groupes, les poissons et le filet. Les enfants du filet définissent un mot, un nombre où on baisse tous le filet. Les poissons circulent sous le parachute et sont pris dans le filet.</p> <p><b>Jeu du béret</b> : faire deux groupes, donner à chaque membre de chaque équipe un numéro / ou la couleur de la toile du parachute. Les élèves lèvent les bras, le parachute est en hauteur. On appelle un numéro, les deux élèves passent sous la toile pour échanger leur place. Puis même chose avec 3 équipes pour déplacement de 3 enfants simultanément.</p> <p><b>Le chat et la souris</b> : le chat attrape la souris. Elle peut se sauver en s'accrochant à un enfant qui tient le parachute. Cet enfant devient alors la souris.</p>
<b>Activités de balle</b>	Faire rouler une balle sur la toile.
	Faire tomber la balle dans le trou.
	Faire sauter la balle.
	Constituer deux équipes avec une balle de couleur chacune. L'objectif est de faire tomber dans le trou la balle de la couleur de l'équipe adverse.
	Faire rouler la balle vers un enfant nommé.

# Peteca - Indiakka - Cycles 1, 2 et 3

## *Jeu de renvoi en utilisant la main*



**PETECA**



**INDIAKA**

### Historique :

La Pétéca est un sport traditionnel brésilien où il est le sport le plus populaire après le football. Sport connu en 1920, lors des jeux olympiques où les Brésiliens jouaient à la Pétéca en guise d'échauffement. Mais ce n'est que dans les années 70' que les règles sont écrites et les premiers championnats organisés au Brésil.

Le but du jeu consiste à s'échanger à plusieurs la Pétéca (sorte de gros volant avec des plumes et une base en caoutchouc) par-dessus un filet.

### Compétences :

- S'affronter individuellement ou collectivement,
- Lancer, frapper et renvoyer l'indiakka en le frappant avec le plat de la main,
- Faire des échanges, coopérer, respecter les règles, assurer les rôles attaquant/défenseur/arbitre.

<b>Mises en situation - Echauffement</b>	
S'entraîner à frapper l'engin avec le plat de la main	
Jongler à une main D puis G	
Jongler à deux mains D/G/D/G (cycle 3)	
Par deux, se renvoyer l'engin	
S'entraîner à frapper l'engin avec le plat de la main	
<b>Situations d'apprentissage</b>	
<b>Individuelles</b>	Jongler à une main sur un petit parcours en marchant
	Jongler à deux mains sur un parcours sans faire tomber l'engin (cycle 3)
	Jongler à une main le plus longtemps possible sans faire tomber l'engin - compter le nombre de jonglage
	Jongler à deux mains le plus longtemps possible sans faire tomber l'engin - compter le nombre de jonglage (cycle 3)

	<p><b>Travailler le lancer :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Frapper loin/haut : lancer l'engin le plus loin possible, ou le plus haut</li> <li>• Frapper devant soi : lancer dans une cible au sol plus ou moins éloignée</li> <li>• Frapper précisément : lancer dans une cible verticale (cerceau suspendu ou fixé sur un cône, panier de basket...) plus ou moins éloignée, plus ou moins haute</li> </ul>
<p><b>Par deux</b></p>	<p><b>En collaboration</b></p>
	<p>Un joueur lance l'indiaka, l'autre l'attrape puis le relance</p>
	<p>S'envoyer l'indiaka en essayant de faire le plus d'échanges possible sans le faire tomber</p>
	<p>S'envoyer l'indiaka en essayant de faire le plus d'échanges possible sans le faire tomber en imposant une main ou en alternant main droite-main gauche (cycle 3)</p>
	<p>S'envoyer l'indiaka en essayant de faire le plus d'échanges possible sans le faire tomber et en augmentant la distance entre les partenaires</p>
	<p>S'envoyer l'indiaka de part et d'autre d'un filet</p>
	<p><b>En opposition</b></p>
<p><b>En collectif</b></p>	<p><b><u>L'indiaka brûlant</u></b>  <u>Obj</u> : frappe de l'indiaka (3 minutes, on frappe les indiakas pour les envoyer dans le camp adverse)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. On peut ramasser les indiakas au sol</li> <li>2. On n'accepte que les renvois frappés (on ne peut pas rejouer ceux tombés au sol)</li> </ol>
	<p><b><u>Le gagne terrain</u></b> (2 ou 3 terrains)  <u>Obj</u> : frapper fort  On renvoie l'engin le plus loin possible, derrière la ligne de fond de l'équipe adverse.</p>
	<p><b><u>L'indiaka nommée</u></b>  <u>Obj</u> : réagir à un signal  En cercle, un joueur lance l'objet en l'air avec une frappe sèche et scande le nom d'un camarade qui doit vite intercepter l'engin.</p>
	<p><b>Jeu de mort à ... vie à</b> : Envoyer l'indiaka dans le camp</p>

adverse, marquer (l'indiaka doit tomber au sol) pour éliminer les adversaires. (terrain type balle au camp)

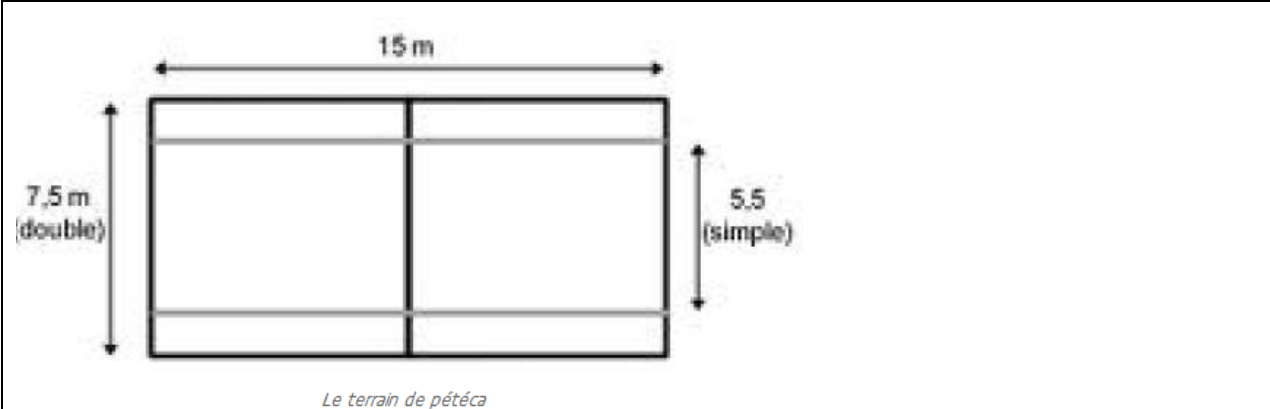
Tour à tour, chaque équipe engage en annonçant « mort à » ou « vie à ». Si l'équipe réussit l'échange, le joueur désigné lors de « mort à » sort du terrain.

Dès qu'un joueur est prisonnier, son équipe peut le libérer en annonçant « vie à » avant l'échange. En cas de réussite, celui-ci sera libéré.

Variante : on peut introduire une zone neutre entre les deux camps pour éviter l'effet frappe basse.

**Vers le jeu codifié : l'indiaca volley**

*Objectif : réaliser des échanges en opposition sur un terrain limité avec filet*



- Espace :** 1 terrain
- Objectif :** Réaliser des échanges en opposition pour marquer des points
- But du jeu :** Marquer le plus de points
- Matériel :** Un indiaka
- Règle :** Les joueurs s'affrontent sur les terrains délimités et équipés d'un filet.
- **Nombre de sets :** 3. L'équipe victorieuse est celle qui remporte 2 sets, chaque set faisant 12 points.
  - **Points dans le jeu :** une équipe marque un point uniquement sur son service (système de l'attaque).
  - **Changement de côté :** quand une des deux équipes atteint 6 points ou au bout de 10 minutes.
  - **Service :** les joueurs font un échange pour déterminer à qui va le service. L'équipe qui marque le point d'un échange sert pour l'échange suivant. En double, le service est alterné entre les joueurs de l'équipe.
  - **Fautes :**
- Il y a faute dans le jeu :
- l'indiaka passe en dessous du filet
  - l'indiaka est accompagnée et non frappée
  - l'indiaka est touchée à deux mains

Il y a faute au service si :

- l'indiaka retombe dans son propre camp ou à l'extérieur du terrain, passe sous le filet
  - l'indiaka passe du côté adverse en touchant le filet
- Conventions : dans le jeu, la pétéca ne peut être frappée qu'avec la main et une seule fois par le même joueur, lorsque la pétéca passe du côté adverse en touchant le filet, il n'y a pas faute sauf au service.

# Kin-ball - Cycles 1 et 2

## Compétences :

- Savoir se déplacer, s'équilibrer, manipuler (faire rouler, frapper, réceptionner) une balle géante en fonction d'autres joueurs,
- Respecter les règles d'un jeu.



## Mises en situation - Echauffement

### Découverte de la balle :

1. se passer la balle en la faisant rouler en cercle
2. se passer la balle en appelant un camarade par son prénom
3. par 2, en file indienne, se passer la balle en hauteur

## Situations d'apprentissage

<b>Jeux de rouler</b>	<p><b>Jeu : Roule-kin</b></p> <p>En cercle, faire rouler la balle d'un joueur à l'autre en faisant le plus de tours possible en un temps donné.</p>
	<p><b>Jeu : Tomate-kin</b></p> <p>En cercle, faire rouler la balle pour toucher un enfant placé au centre du cercle (l'enfant est puis immobile puis il peut se déplacer pour esquiver la balle). Lorsqu'il est touché, il reprend sa place dans le cercle.</p>
	<p><b>Jeu : Souris-kin</b></p> <p>1 équipe de chats et 2 équipes de souris : les chats font rouler la balle pour toucher les souris qui sont immobiles puis peuvent se déplacer puis se mettent en binôme. Les souris touchées sont immobilisées ; elles peuvent se libérer en touchant la balle qui passe à proximité.</p>
<b>Jeux de frappe</b>	<p><b>Par équipe de 3</b>, chaque enfant s'entraîne à lancer la balle avec 2 enfants, un genou au sol.</p>
	<p><b>Frapper la balle</b> : les joueurs disposés en 2 colonnes face à un mur. 2 joueurs tiennent la balle et le frappeur doit toucher la cible au mur.</p>
	<p><b>Par équipe de 3</b>, lancer la balle le plus loin possible (3 ou 4 zones) : chaque enfant frappe et l'enseignant comptabilise les points de l'équipe.</p>



<b>Jeux de réception</b>	<p><b>Jeu par équipe de couleurs</b> : l'enseignant au centre, désigne une couleur d'équipe et lance la balle. L'équipe appelée doit réceptionner la balle sans la faire tomber au sol.</p> <p>Les équipes restent au même endroit au début du jeu puis se dispersent dans la salle.</p>
	<p><b>Jeu par équipe de couleurs</b> : même situation de jeu avec une équipe qui frappe.</p>
	<p><b>Jeu de passe synchro</b> : 3 équipes (ou plus) de 4 en file indienne.</p> <p>La 1<sup>ère</sup> équipe lance le ballon en face (en direction d'une 2<sup>ème</sup> équipe), cette dernière doit le récupérer avant qu'il ne touche le sol puis le relance à l'équipe n°3 ...</p>

## Kin-ball - Cycles 2 et 3

### Compétences :

- Coopérer pour immobiliser le ballon
- Adopter des stratégies pour marquer des points ou éviter à une équipe de marquer des points.



### Mises en situation - Echauffement

En cercle, faire progresser le ballon de proche en proche sans le faire tomber

En cercle, faire progresser le ballon un joueur sur deux sans le faire tomber

Les enfants sont par deux en colonne et ils doivent faire progresser le ballon du début à la fin de la colonne

En cercle, faire progresser le ballon en donnant le prénom du réceptionneur avant de lancer

Relais avec 2 équipes : transporter la balle par petits groupes

### Situations d'apprentissage

<b>Individuelles</b>	En cercle, faire progresser le ballon de proche en proche sans le faire tomber
	En cercle, faire progresser le ballon un joueur sur deux sans le faire tomber
	Par groupe de 3 ou 4, lancer le ballon le plus loin possible.
	Par groupe de 3 ou 4, lancer le ballon le plus précisément possible. (kin-château)
<b>Par petits groupes</b>	<p>Pour lancer le ballon deux ou trois membres de l'équipe ont un genou à terre et le maintiennent immobile en hauteur et un autre joueur de l'équipe frappe le ballon pour l'envoyer avec une trajectoire ascendante ou horizontale.</p> <p>Une équipe lance le ballon vers une autre, disposée en ligne, en face d'elle.</p> <p>L'équipe en réception doit immobiliser le ballon dans les 5 secondes.</p>

**Variante** : chaque équipe est nommée par une couleur et est appelée par le groupe qui lance.  
 L'équipe qui lance dit « omnikin -rouge » quand elle est prête à frapper le ballon.  
 Par groupe de 3 ou 4, réception et déplacement vers un cerceau.

**Vers le jeu codifié**

**Kin-ball**

Chaque équipe a un nom (couleur) et porte des dossards.

Objectif : lancer le ballon à une équipe désignée qui doit l'immobiliser puis le relancer à une autre équipe.

Pour lancer le ballon deux ou trois membres de l'équipe ont un genou à terre et le maintiennent immobile en hauteur et un autre joueur de l'équipe frappe le ballon pour l'envoyer avec une trajectoire ascendante.

**Variante** : l'équipe appelée doit renvoyer le ballon dans un laps de temps défini (5 sec)

**Pour compter le point :**

L'équipe nommée immobilise le ballon □ elle marque un point.

L'équipe nommée n'immobilise pas le ballon □ toutes les autres équipes marquent un point.

**Pénalité** si l'annonce n'est pas faite avant le lancer : 1 point est retiré à l'équipe.

Même chose si la trajectoire n'est pas ascendante.

**Tomate-kin** : des joueurs en cercle et 3 joueurs au centre.

But : toucher les joueurs du centre en poussant ou en lançant la balle.

**Variantes :**

- lancer la balle seul ou à plusieurs.
- Les joueurs au centre doivent immobiliser la balle.

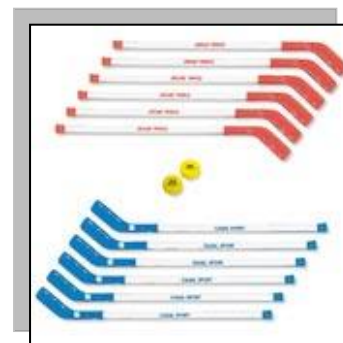
## Crosses - cycles 2 et 3

### Règles de sécurité :

- Laisser la crosse vers le sol en-dessous du genou et la tenir à deux mains,
- Interdiction de toucher la balle avec ses pieds et son corps,
- Ne pas lever la balle au-dessus du genou.

### Compétences :

- Manipuler la crosse pour guider, contrôler et envoyer une balle ou un palet dans une cible
- Coopérer au sein d'une équipe, en opposition à une autre équipe, faire des passes
- Coordonner des actions motrices en déplacement, en fonction des trajectoires des balles et des positions des partenaires et adversaires
- Distinguer les rôles de défenseur, d'attaque.



12

### Mises en situation - Echauffement

En dispersion, se promener balle collée à la crosse.

Slalom individuel entre des plots avec une crosse et une balle.

Vidons les caisses : deux équipes, aller chercher les palets de la caisse adverse et les ramener dans son camp avec la crosse.

Echanges par deux, arrêt de la balle au coup de sifflet.

### Situations d'apprentissage

#### Individuelles

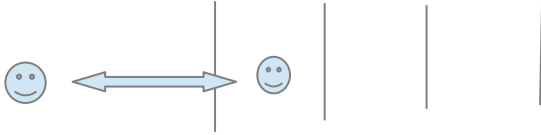
**Jeu des statues :** les enfants occupent tout l'espace de jeu en conduisant leur balle. Au signal, il faut s'arrêter en essayant de contrôler la balle.

**Chacun sa maison :** chaque enfant dispose d'une maison (un cerceau), au signal, ils doivent diriger et contrôler leur balle vers le cerceau.

#### **Slalom avec crosse et une balle vers une cible**

Variantes : faire tomber des quilles, défenseur ou gardien, faire varier la taille de la cible, même chose plusieurs, avec un nombre de passes imposé.

Mettre en place 3 **parcours** sous forme triangulaire (slalom, petites haies, se déplacer sur une ligne), un élève entre chaque parcours prêt à recevoir la balle et enchaîner le parcours (combinaison conduite de balle et passe).

	<p>Mise en place d'un <b>jeu avec zones</b> (quilles, boites) numérotées de 1 à 4 plus ou moins loin, large et le lanceur annonce la zone qu'il va viser et remporte le nombre de points indiqués.</p>
	<p>Réaliser une <b>trajectoire</b> droite entre deux lignes (cordes).</p>
<b>Par deux</b>	<p>Deux élèves face à face vont échanger la balle. Un élève est fixe et l'autre recule au fur et à mesure que l'échange est réussi. Faire 4 zones.</p> 
	<p>Deux élèves avec une crosse et chacun une balle dans un espace défini, chacun tente de faire sortir la balle de l'autre de la zone tout en protégeant la sienne.</p>
	<p>Deux lignes d'enfants avec crosse. Ils se déplacent vers un but en se faisant des passes. Le plus proche du but tire.</p>
<b>En collectif</b>	<p><b>La balle nommée :</b> Les enfants sont disposés en cercle, chacun avec une crosse. Celui qui a la balle nomme l'enfant à qui il l'envoie.</p>
	<p><b>Les balles brûlantes :</b> Deux équipes occupent chacune la moitié d'une zone délimitée par des plots. Au signal, pendant un temps donné, l'équipe qui a le moins de balles dans son camp a gagné.</p>
	<p><b>Hockey-thèque :</b> Deux équipes les coureurs et les lanceurs. Un lanceur envoie la balle avec la crosse, faire des passes pour la renvoyer à un autre lanceur présent dans un cerceau. Pendant ce temps, course des coureurs sur les différents plots. Les coureurs marquent autant de points que de plots franchis. Variables : Définir un nombre de passes obligatoires,</p>
	<p><b>Jeu de l'horloge</b> Variantes : mettre en place un parcours pour ceux qui se déplacent avec la crosse et la balle</p>
	<p>Echanges de balles par deux avec un élève au centre qui tente d'intercepter la balle.</p>
	<p>Jeu 3 contre 3 avec un but</p>

## Vers le jeu codifié

### **Jeu de hockey**

2 équipes de 6, terrain de hand-ball, 2 mi-temps de 15'

Mise en jeu en faisant une passe, quand une équipe encaisse un but, elle réengage au centre du terrain par une passe.

But marqué dès que la balle franchit la ligne de but.

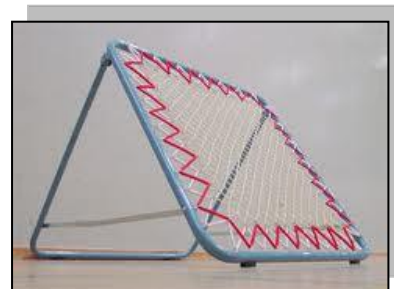
Sortie du terrain, l'équipe adverse remet la balle sur la ligne du terrain où elle est sortie.

# Tchouk-ball - Cycles 2 et 3

## Compétences :

- Lancer la balle sur la surface de renvoi.
- Rattraper la balle qui rebondit sur le tchouk.
- Apprendre à doser son geste

(Terrain de handball si 2 tchouk et un  $\frac{1}{2}$  terrain de hand si 1 tchouk)



15

Mises en situation - Echauffement	
Seul, lancer la balle sur le tchouk et la réceptionner	
Par 2 : Le numéro 1 lance la balle sur le tchouk et dégage pour que le numéro 2 qui le suit réceptionne le ballon.	
Par 2 sur 2 lignes depuis le centre du terrain, progresser en se faisant des passes sans rebond puis shooter et rattraper.	
Situations d'apprentissage	
<b>Individuelles</b>	Lancer la balle sur le tchouk et la réceptionner
	Lancer la balle à des distances variables du tchouk pour apprendre à tirer plus fort.
	Lancer en dosant sa force pour que la balle rebondisse le plus loin possible.
	Lancer en variant l'angle par rapport au tchouk pour faire rebondir la balle dans des zones définies.
<b>Par deux</b>	Le numéro 1 lance la balle sur le tchouk et dégage pour que le numéro 2 qui le suit réceptionne le ballon.
	Par 2 sur 2 lignes plus ou moins espacées depuis le centre du terrain, progresser en se faisant des passes sans rebond puis shooter et rattraper.
	3 cerceaux placés en triangle dont 1 face au tchouk et les deux autres derrière. Les deux joueurs sont placés dans les 2 cerceaux du fond : Le joueur B passe la balle au joueur A puis va se placer dans le cerceau devant le tchouk. A lui envoie la balle. B shoote et A réceptionne. A marque un point à chaque réception.

<b>En collectif</b>	<p>Par petits groupes : le groupe A progresse sur le terrain en se faisant des passes pour shooter, le groupe B se positionne pour réceptionner le ballon.</p> <p>Et inversement.</p>
	<p><b>Jeu des balles brûlantes</b> : 2 cadres sont installés de part et d'autre d'une ligne médiane, avec un grand nombre de balles réparties également.</p> <p>Au signal, les joueurs tirent dans le tchouk et laissent rouler les balles quand elles sont à terre et qu'elles vont jusqu'au camp adverse. En revanche, ils s'emparent des balles qui pénètrent sur leur territoire pour les renvoyer grâce à leur cadre dans le camp adverse.</p> <p>A la fin du jeu, l'équipe qui a le plus de balles sur son terrain a perdu.</p>

**Vers le jeu codifié**

**Jeu mono polaire :**

Sur un demi-terrain de handball partagé en deux dans le sens de la longueur, avec 1 tchouk. 2 équipes de 4

Chaque équipe progresse dans sa partie pour shooter. L'équipe adverse doit récupérer le ballon avant qu'il touche terre.

Pour marquer un point, le ballon doit toucher le sol du camp adverse.

On peut imposer le nombre de passes avant le tir.

**Jeu bipolaire :**

Sur un terrain de handball, avec 2 tchouk, 2 équipes de 5 ou 6 joueurs.

Chaque équipe peut tirer sur l'un ou l'autre des tchouks.

Le terrain est partagé par une ligne médiane, les deux équipes sont réparties sur ces deux terrains, les joueurs ne peuvent changer de terrain en cours de jeu.

Après engagement, la balle doit franchir la ligne médiane.

L'équipe qui a la balle la fait progresser sur le terrain jusqu'au tchouk et tire. (Pas plus de 3 pas avec la balle en main) L'équipe adverse doit réceptionner le ballon pour éviter à la première de marquer un point.

Un point est marqué par l'équipe qui shoote quand le ballon touche terre.

Lorsqu' un point a été marqué, la balle doit à nouveau franchir la ligne médiane du terrain.

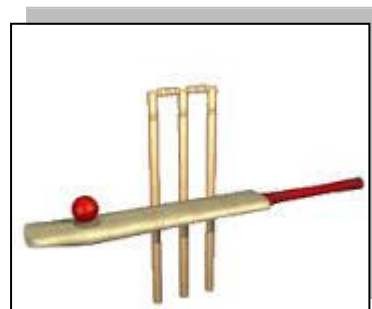
Quand les enfants sont bien mobiles sur le terrain, on peut autoriser le déplacement sur toute la surface de celui-ci.



# Cricket - Cycle 3

## Compétences :

- Etre capable de coopérer et d'échanger avec ses partenaires et en binôme.
- Etre capable de taper la balle avec la batte.
- Etre capable de lancer la balle avec rebond, de la rattraper.



17

## Mises en situation - Echauffement

Lancer de balles : jonglage (individuel)

Les élèves se répartissent l'un derrière l'autre et donnent la balle à celui qui est derrière (par-dessus la tête) et ainsi de suite (à la queue leu leu)

Echanges de balles par deux, avec un rebond et sans (pour travailler la réception directe).

Donner un temps (1 min environ). Par deux, les élèves sont chacun à un plot puis courent d'un plot à l'autre (en passant derrière) en comptant le nombre d'aller-retour.

Pour partir, les élèves doivent être chacun au plot opposé.



Jeu de la balle nommée avec un rebond.

Frappe de la balle posée au sol / sur un plot

## Situations d'apprentissage

Par deux	Lancers par deux : passe avec rebond
	Par deux, l'un en face de l'autre, un batteur (2 mains sur la batte) et un lanceur qui échangent. Le lanceur envoie la balle avec un rebond et le batteur essaie de taper dedans avec la batte pour la renvoyer vers le lanceur.
	Même exercice avec un cerceau à l'emplacement où la balle doit rebondir (affiner le geste du lanceur).
	Même exercice avec une zone de renvoi de la balle pour le batteur (affiner la frappe du batteur).
	Même exercice avec un filet pour que la balle parte en "hauteur". La balle peut être posée sur le guichet.
	Course avec la batte à un signal sonore / pendant un décompte oral
	<b>Jeu du coureur contre gobeurs - voir fiche jointe</b>

<b>En collectif</b>	Variante : préciser un nombre de passes pour les gobeurs. les coureurs doivent s'arrêter au guichet avant la fin des passes. Les coureurs sont éliminés s'ils ne sont pas au guichet tous les deux, chacun à un guichet différent.
	<p><b>Jeu de la frappe avant</b> - voir fiche jointe</p> <p>But : Frapper la balle vers la zone où se situent les élèves.</p> <p>Les élèves doivent tenter de rattraper la balle au vol sans dépasser la limite.</p>

### Vers le jeu codifié

Faire des groupes de deux.

Mettre deux guichets espacés d'environ 8 mètres. Deux batteurs à chaque guichet courent en comptant le nombre d'aller-retour.

Des zones (plots) sont placés de chaque côté de la zone des coureurs. Un élève par plot. Le binôme doit être face à face.

Le lanceur (situé dans une zone définie avant) donne ou lance la balle à un élève et annonce un nombre de passes.

Les gobeurs se placent en file indienne pour se passer la balle vers l'arrière et comptent le nombre de passes. Puis une fois le nombre atteint, le dernier gobeur donne la balle au lanceur.

Chaque paire doit être batteur.

Mise en place des règles au cours du jeu:

- le lanceur envoie la balle au batteur qui tente de la frapper,
- le lanceur envoie la balle au batteur en annonçant le nombre de passes à faire avant que la balle lui revienne,
- les gobeurs ne doivent pas traverser la zone de course des batteurs,
- si la balle est gobée (rattraper sans rebond), élimination de la paire de joueurs ou perte de point, ou ces joueurs restent gobeurs,
- nombre d'aller-retour des batteurs compté égal point,
- perte de points pour les gobeurs s'ils traversent la zone des batteurs,
- aucun point si les deux batteurs ne sont pas chacun à un guichet quand le lanceur a récupéré la balle,
- si le guichet tombe = sanction (retrait de points)

**Bilan :** Recueil des stratégies à mettre en place pour améliorer la qualité du jeu.

## Poull Ball – Cycle 3

### Compétences :

- Etre capable de coopérer et d'échanger avec ses partenaires.
- Etre capable de lancer le gros ballon pour renverser le cube.
- Etre capable de récupérer le gros ballon.
- Etre capable de développer le fair-play et les valeurs éducatives de base.



Mises en situation - Echauffement	
Collectivement, se faire des passes avec ce gros ballon.	
Se faire des passes en appelant un camarade par son prénom.	
Collectivement, se faire des passes avec ce gros ballon, la 10ème passe est en envoi vers le cube en mousse.	
Situations d'apprentissage	
<b>Par deux ou plus</b>	Par deux, se déplacer et réaliser 3 passes puis viser le cube en mousse pour le renverser (balles souples de différentes tailles).
	Par 4 puis par 5, se faire des passes. Le dernier joueur renverse le cube en mousse
<b>En collectif</b>	<p><b><u>Jeu des 10 passes.</u></b></p> <p><b>But :</b> Enchaîner dix passes successives entre les joueurs d'une même équipe sans que le ballon ne tombe par terre. Ceci sans opposition d'une équipe adverse.</p> <p><b>Organisation :</b> Sur l'espace de jeu autorisé, positionner deux équipes chacune proche d'un poull.</p> <p><b>Consignes :</b> Pour atteindre le nombre de 10 passes successives, les joueurs doivent se transmettre le ballon sans qu'il ne touche le sol sinon on repart à 0 pour les passes.</p> <p>Une fois que l'on a fait 9 passes, la dixième est en fait un tir sur le cube.</p> <p>Prévoir un concours entre les deux équipes. Celle qui touche le cube en premier après les passes gagne.</p>
	<p><b><u>Jeu sur demi-terrain.</u></b></p> <p>Sur un demi-terrain, un seul poull ball. Les 2 équipes vont se faire 3 passes avant de viser le cube en mousse pour le renverser.</p> <p>Apporter les règles ci-dessous au fur et à mesure.</p>

## Vers le jeu codifié

Deux équipes mixtes de 5 joueurs s'affrontent avec un gros ballon en respectant plusieurs règles sur un terrain rectangulaire de 40 m de long par 20 m de large (terrain de basket).

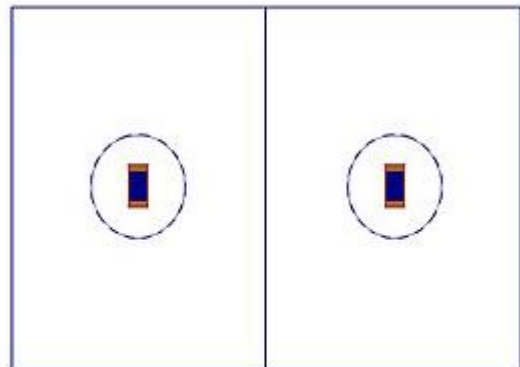
Le jeu se joue avec un ballon de 55 cm de diamètre qui permet de faire tomber un des deux cubes situés sur un support à 1,5 m de haut.

Un choix peut être fait entre les deux cibles car elles n'appartiennent à aucune équipe. On peut attaquer délibérément des deux côtés. Une zone infranchissable de 3 mètres de zone autour de chaque cible.

La mise en jeu se fait du centre du terrain, le ballon est lancé en l'air entre 2 adversaires qui essaient de le passer de volée à un de leur partenaire.

### Donner les règles au fur et à mesure du jeu :

- Le jeu se gagne avec 3 sets gagnants de 7 points,
- 1 point par tir direct, 2 point par tir à la volée,
- Contact avec le porteur du ballon interdit,
- 3 passes minimum avant de tirer sur une cible,
- 3 pas et 5 s maximum balle en main,
- Les deux cibles sont ciblables,
- Le dribble est interdit,
- La pénétration de la zone circulaire est interdite (cercles de 3 m. de diamètre autour des cibles)
- Le penalty se tire dos à la cible.



Terrain de **poull-ball** avec les deux cibles à toucher.