

DOMAINE DISCIPLINAIRE : EPS

Niveau CP/CE1/CE2/CM1/CM2

TITRE : LE BERET-BALLON

Corrélée aux fiches mathématiques : Béret ballon

Champs d'apprentissage : ~~1~~~~2~~~~3~~ 4

JEU COLLECTIF : LE BERET BALLON

GS : Collaborer, coopérer, s'opposer

Cycles 2/3 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Organisation type : Jeu d'équipes en plusieurs manches (voir tableau de comptage)

1/ But du jeu :

Une fois le numéro du joueur appelé et les passes des partenaires effectuées, revenir sur la ligne de départ **avant** les équipes adverses.

2/ Objectif pour l'enseignant : Favoriser la coordination d'actions motrices simples en équipe

3/ Compétences pour l'élève :

Maîtriser les courses, les passes et les réceptions, la vitesse d'exécution

4/ Organisation :

4 équipes seront opposées (en cas d'effectif inégal, un ou plusieurs joueurs porteront deux numéros).

Matériel : 1 ballon, 1 cerceau (ou des coupelles) par équipe ; des plots, des coupelles

Les joueurs de chaque équipe choisissent un numéro (chiffre correspondant au nombre de joueurs).

Le meneur de jeu appelle un numéro. Chaque joueur de chaque équipe portant ce numéro court dans son cerceau et prend le ballon.

Une fois le joueur appelé arrivé dans son cerceau, les autres joueurs viennent se ranger en une seule colonne derrière le trait (délimité par des plots ou coupelles) ; (voir schéma).

Le joueur appelé lance alors le ballon à chacun de ses coéquipiers qui le lui renvoie, (attention en cas de nombre inégal, un ou plusieurs joueurs devront passer une deuxième fois).

Au fur et à mesure que les coéquipiers ont envoyé le ballon au joueur appelé, ils retournent sur la ligne de départ sauf s'ils doivent passer une deuxième fois pour équilibrer le nombre de passes.

Quand le ballon a été lancé à tous les joueurs, le joueur appelé pose le ballon **dans** le cerceau et rejoint son équipe sur la ligne de départ.

5/ Consignes :

« A l'appel de votre numéro, vous devez courir vous placer dans le cerceau de votre équipe et prendre le ballon.

A ce moment, les autres joueurs, vous allez très vite vous placer en file indienne/colonne derrière les plots de votre équipe. Le joueur appelé fait une passe aux joueurs de l'équipe rangés en file indienne/colonne.

Chaque joueur de la file indienne/colonne renvoie la balle au joueur appelé, et court pour retourner dans son camp.

Lorsque le dernier joueur a renvoyé le ballon, le numéro appelé pose le ballon dans le cerceau et retourne très vite dans son camp.

Attention, si le ballon tombe, c'est le joueur appelé qui va le chercher. »

6/ Critères de réussite

Collectivement : L'équipe dont le joueur appelé est revenu le premier dans son camp marque 4 points, la seconde marque 3 points, la troisième 2 points, la dernière 1 point.

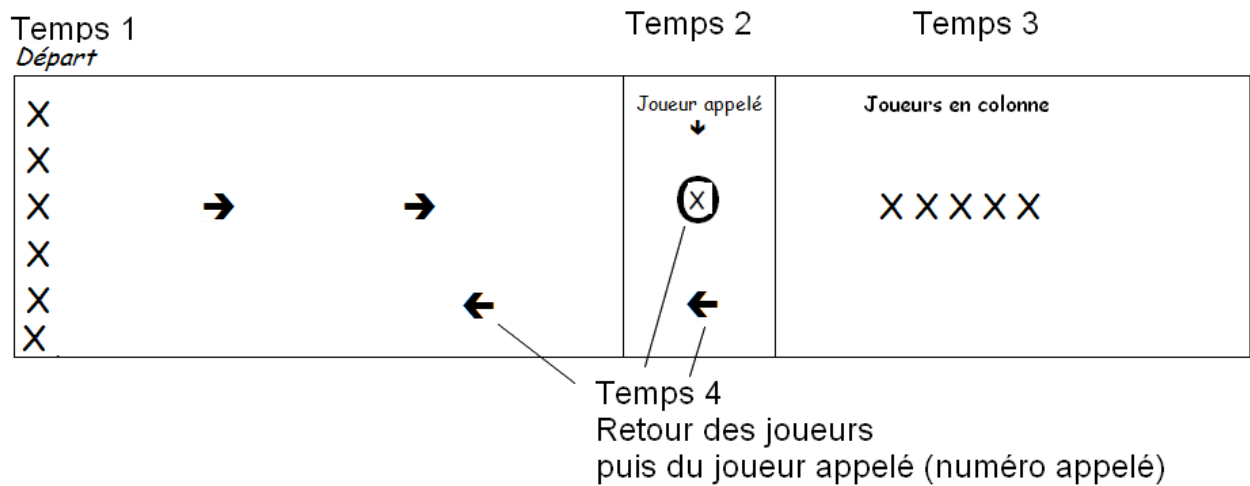
Individuellement : Etre réactif à l'appel de son numéro, effectuer passes et réceptions avec rapidité et précision, courir vite.

Interdiction :

- de gêner les joueurs des autres équipes
- de modifier les distances entre lanceur et receveurs

Lorsqu'un ballon tombe au sol, le lanceur ou le receveur va ramasser la balle et revient à son emplacement pour reprendre la partie

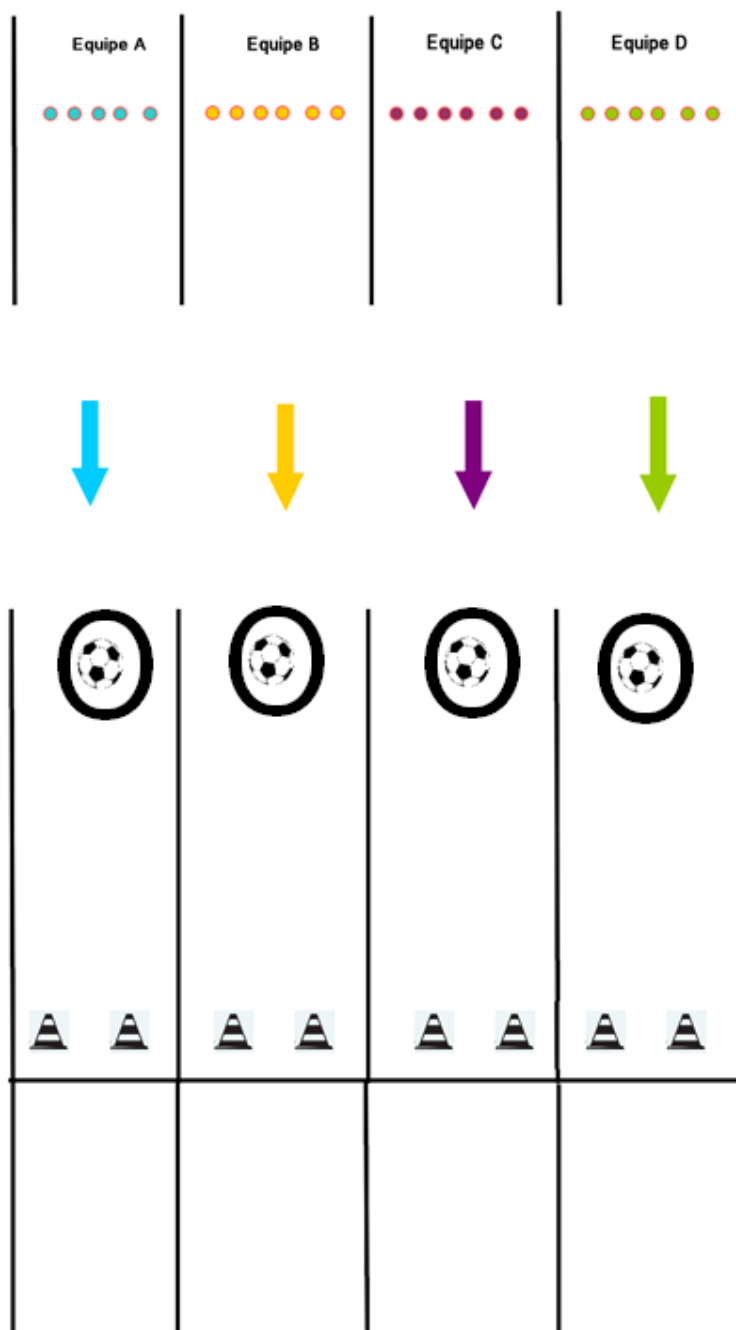
ORGANISATION POUR 1 EQUIPE



BERET BALLON



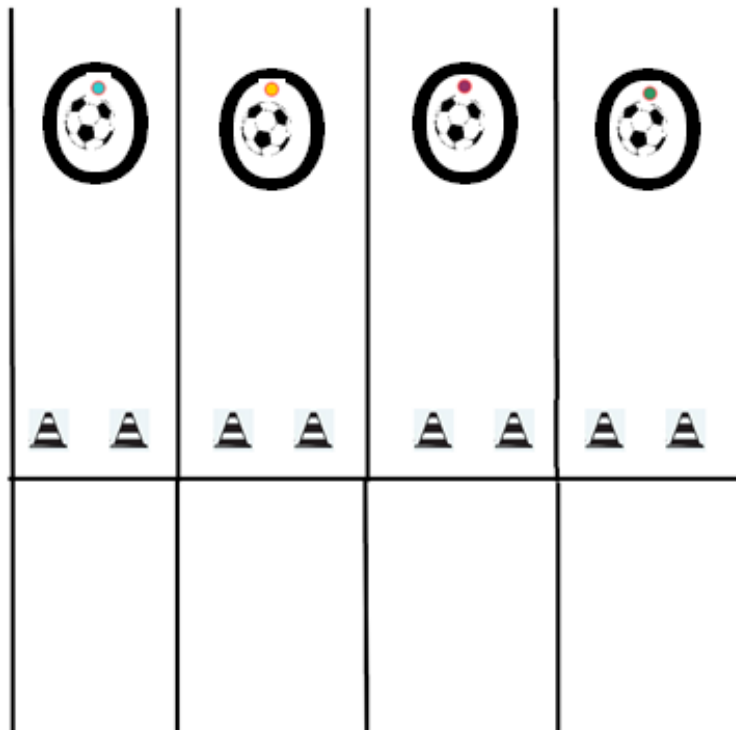
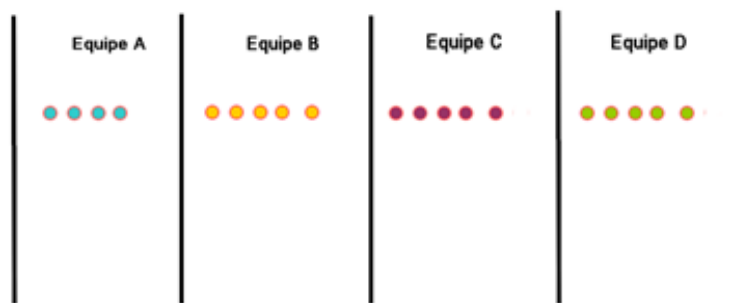
TEMPS 1
DEPART



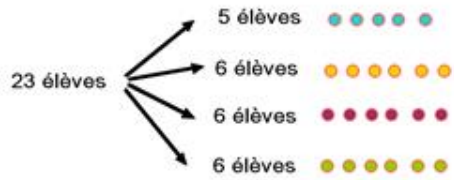
BERET BALLON



TEMPS 2 Appel d'un numéro

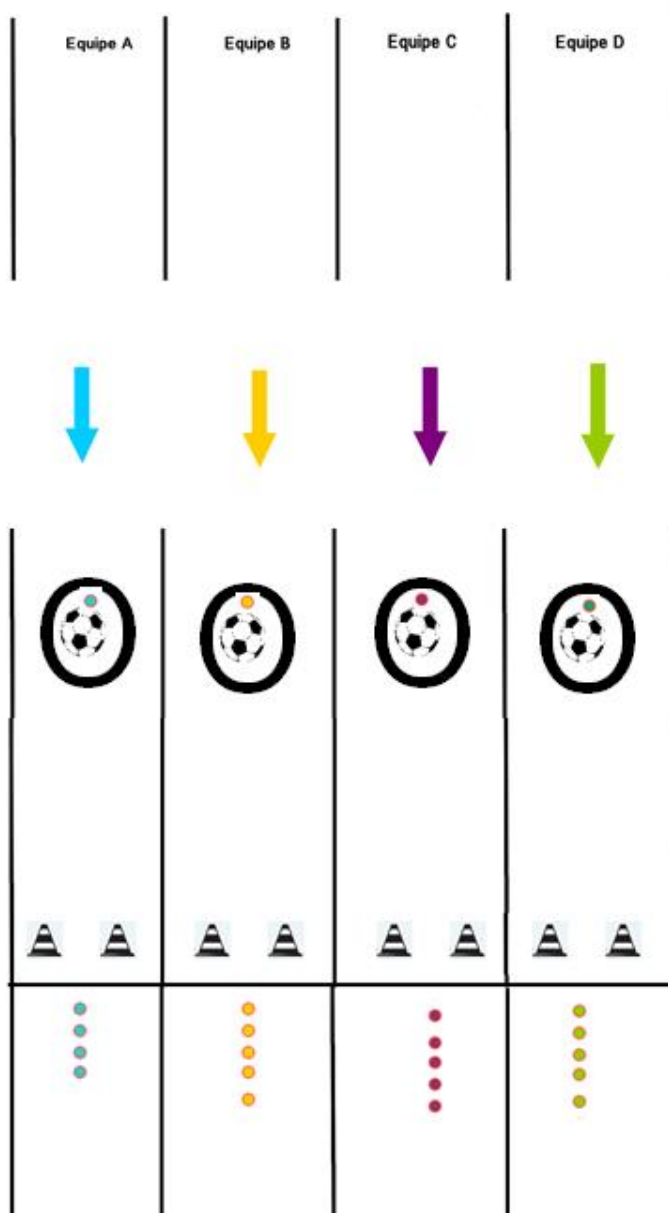


BERET BALLON



TEMPS 3 Déplacement

puis placement en colonnes des autres joueurs



BERET BALLON



TEMPS 4 Passes et retour des joueurs

