



# Jeux de ballon Cycle 2

**Date** : Mercredi 17 ou 24 novembre 2021  
14h à 17h

**Lieu** : Sites de proximité

**Forme** : Rencontre d'aboutissement

**Public** : Cycle 2



Inscriptions via le formulaire en ligne (cliquer sur le lien)

[Inscription à la rencontre Jeux de ballon](#)

Le formulaire sera actif jusqu'au 15 octobre.

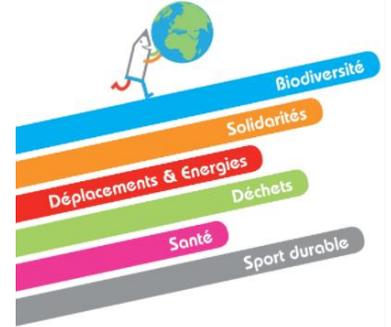


# La rencontre



## Organisation générale

- 14h Arrivée des bus.
- 14h15 : temps d'accueil, chaque association se présentera grâce à son totem associatif :  
[Construire et présenter son totem associatif](#)
- 14h30-16h30 : 4 ateliers de 30 minutes.
- 16h30 : Fin des activités, rangement, goûter, clôture de la rencontre.
- 17h : Départ des bus.



## 4 ateliers :

- Le béret ballon p3
- Les meilleurs voleurs p4
- La balle au capitaine simplifiée p5
- Lance et tourne vite p6

Nous vous proposons quelques jeux pour préparer les jeux de la rencontre :

- L'horloge p7
- Les balles brûlantes p8
- Le relai déménageur p9
- La passe à 5 p10

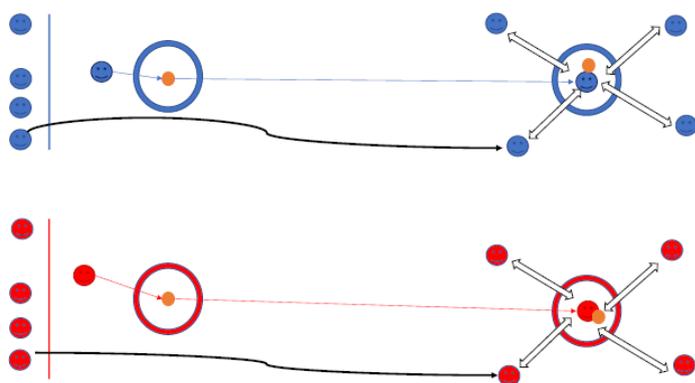
## Jeu de la rencontre

## Le béret ballon

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

### Déroulement :

- Le meneur de jeu appelle un numéro.
- Les joueurs appelés courent vers le ballon, la ramassent dans le premier cerceau et se placent dans le 2<sup>ème</sup> cerceau.
- A ce moment, les autres joueurs de l'équipe forment un grand cercle autour du porteur de ballon. Celui-ci passe successivement le ballon à chacun de ses partenaires qui le lui renvoient.
- Lorsque tous les joueurs ont fait leur passe, ils reviennent le plus rapidement possible dans leur camp.
- Après l'attribution du point à l'équipe la plus rapide, le ballon est remis en place et un nouveau numéro est appelé.



### Critères de réussite

L'équipe a réussi et marque un point si tous ses joueurs regagnent leur camp avant l'équipe adverse.

### Rôles sociaux

Un enfant peut appeler les numéros.  
Un responsable de la marque pour compter les points.  
Un juge pour s'assurer que toutes les passes ont été réalisées.

## Jeu de la rencontre

## Les meilleurs voleurs

But du jeu : pour les attaquants parvenir à faire des passes sans que les défenseurs ne puissent intercepter.

### Organisation :

La classe est divisée en trois équipes. Le terrain est divisé en camps séparés par des lignes. Il y a deux terrains de jeu. Trois équipes de 6 à 8 joueurs s'opposent.

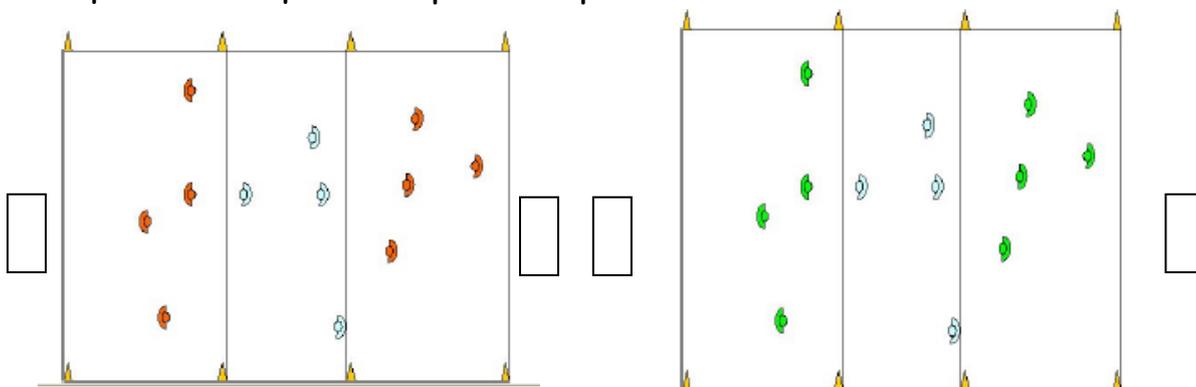
Une équipe en attaque est séparée en deux groupes. Les défenseurs se trouvent entre les deux groupes d'attaquants.

### Consigne :

Les attaquants prennent un ballon dans la réserve de gauche. Ils doivent passer le ballon au deuxième groupe sans que les défenseurs ne touchent le ballon.

Si les défenseurs touchent le ballon ils marquent un point.

Si les attaquants parviennent à transmettre le ballon au 2<sup>ème</sup> groupe, les attaquants marquent un point et placent le ballon dans leur réserve.



La manche s'arrête lorsque tous les ballons ont été joués. On change ensuite d'équipe de défenseurs.

### Critères de réussite

Intercepter pour marquer un point.  
Marquer plus de point que les autres équipes.

### Rôles sociaux

Un responsable de la marque pour compter les points.  
Un juge pour voir si les défenseurs touchent le ballon.

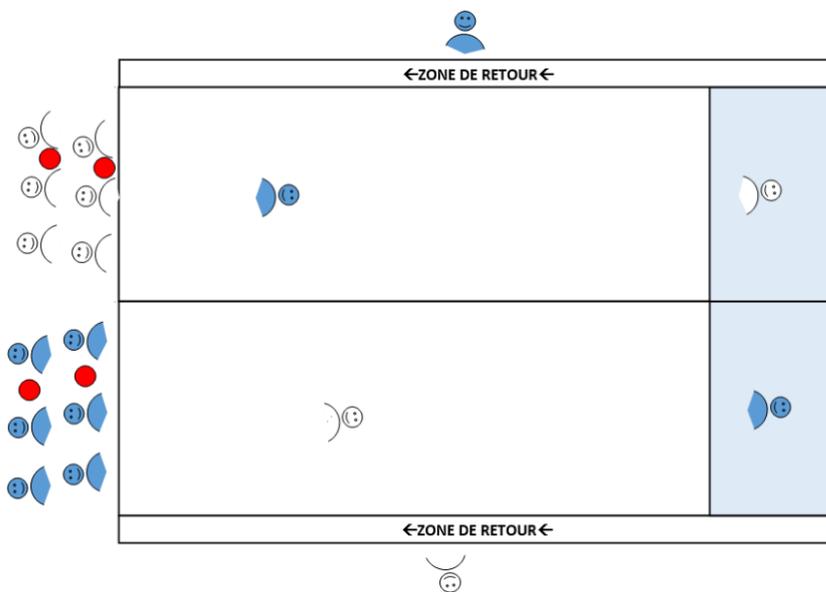
## Jeu de la rencontre

## La balle au capitaine simplifiée

**But du jeu :** Marquer un maximum de points dans un temps donné (5 minutes minimum).

### Organisation :

- 2 terrains de jeu délimités (6m x 20m).
- 2 équipes composées chacune :
  - d'attaquants : par vagues de 3 ils font progresser la balle vers le capitaine
  - d'1 capitaine qui se déplace dans sa zone
  - de 2 défenseurs : ils gênent l'équipe adverse



### Consigne :

- Pour marquer un point, la balle doit être attrapée par le capitaine dans sa zone.
- Les attaquants doivent faire progresser la balle par vagues de 3.
- Il est interdit de se déplacer balle en main.
- La zone du capitaine lui est réservée ; il n'en sort jamais.
- C'est seulement quand la balle est interceptée, sort du terrain ou quand un point est marqué qu'une nouvelle vague de 3 peut démarrer. La vague qui est passée récupère sa balle et revient par la zone de retour.
- Le défenseur change pour chaque nouvelle vague.

### Critères de réussite

Intercepter pour marquer un point.  
Faire progresser la balle collectivement et réussir la passe au capitaine.

### Rôles sociaux

Un responsable de la marque pour compter les points.

## Jeu de la rencontre

## Lance et tourne vite

But du jeu : Comptabiliser plus de tours que l'équipe adverse.

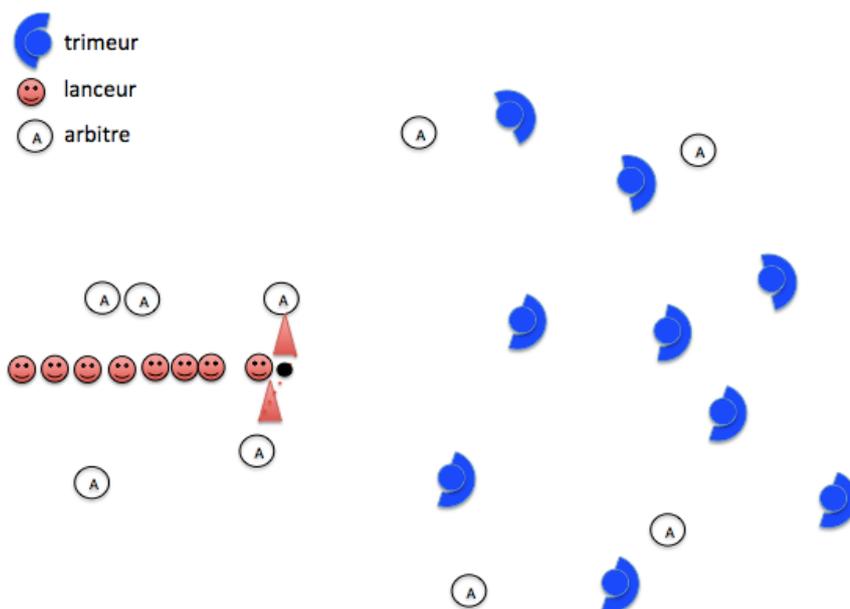
Organisation : 3 équipes dont une pour les rôles sociaux (de 6 à 10 joueurs par équipe). Les 3 équipes tournent aux différents rôles.

Temps : la partie dure le temps que chaque lanceur passe.

Consigne : Au coup de sifflet, chaque lanceur lance le ballon dans l'aire de jeu puis tourne autour de son équipe. Les trimeurs se saisissent du ballon, font une colonne et se font passer le ballon de mains en mains au-dessus de la tête sans le faire tomber jusqu'au dernier trimeur.

L'arbitre crie alors STOP pour arrêter le jeu.

On passe alors au lanceur suivant.



### Critères de réussite

Avoir un score supérieur à celui de l'équipe adverse

### Rôles sociaux

Les arbitres :

- donnent le signal du lancer
- vérifient que le lanceur ne dépasse pas la ligne
- comptabilisent le nombre de tours des lanceurs
- signalent la fin de la partie quand la balle parvient au dernier trimeur

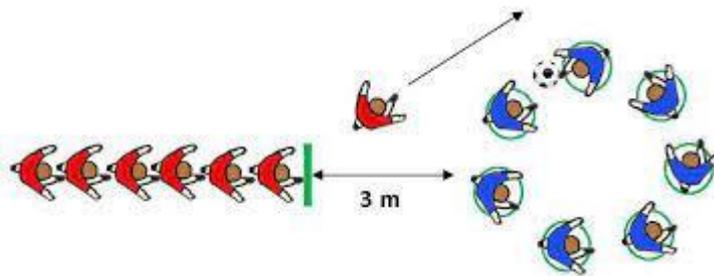
## Jeu complémentaire

## L'horloge

But du jeu : Pour les relayeurs : courir le plus rapidement possible autour de l'horloge  
Pour l'horloge : Se passer le ballon le plus rapidement possible avec les mains.

Organisation : Partager le groupe en deux équipes de même nombre de joueurs.

Organisation : Partager le groupe en deux équipes de même nombre de joueurs.



Consigne : Les relayeurs courent autour de l'horloge et se tapent dans les mains pour se passer le témoin.

Les joueurs de l'horloge se passent la balle avec les mains.

### Critères de réussite

Avoir un score supérieur à celui de l'équipe adverse.

### Rôles sociaux

Responsables de la marque : compter les tours de l'équipe « horloge ».

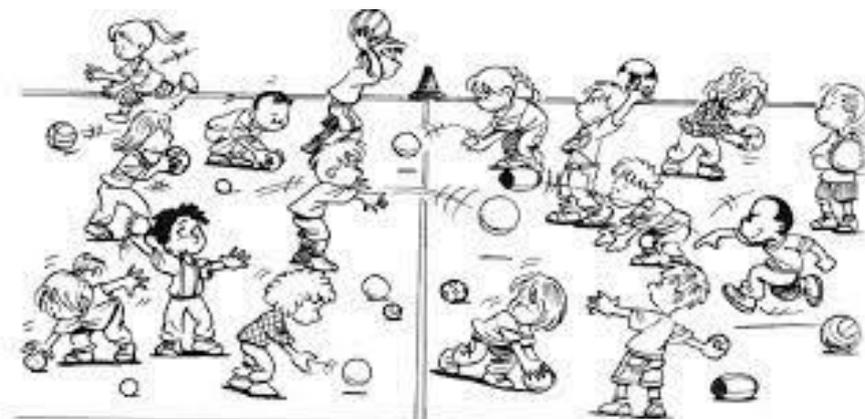
Juge : s'assurer que tous les relayeurs passent et se passent le relai dans les règles.

## Jeu complémentaire

## Les balles brûlantes

But du jeu : Débarrasser son camp des ballons en les lançant dans le camp adverse.

Organisation : Partager le groupe en deux équipes de même nombre de joueurs de part et d'autre du terrain.



Consigne : Au signal, lancer les ballons dans le camp de l'équipe adverse.

Critères de réussite

Avoir moins de ballon dans son camp que l'équipe adverse à la fin du temps de jeu.

Rôles sociaux

Responsable de la marque : compter les ballons dans les camps des équipes à la fin du jeu.  
Maître du temps : donner les signaux de début et de fin du jeu.

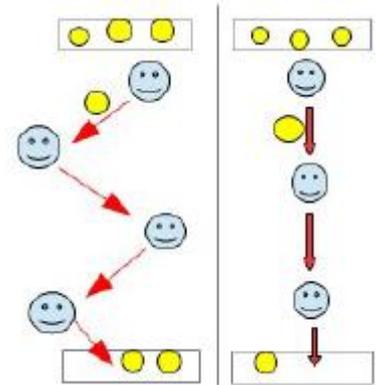
## Jeu complémentaire

## Le relai déménageur

But du jeu : Vider la caisse 1 et remplir la caisse 2 le plus rapidement possible.

Organisation : 2 équipes de 4 ou 5 enfants, 1 terrain pour chaque équipe.  
2 caisses de part et d'autre du terrain, 12 ballons par équipe.

Règles du jeu : Au signal le premier enfant prend un ballon de la caisse 1 et le passe à son coéquipier qui le réceptionne et le passe à son tour. Les joueurs ne peuvent pas bouger. Si la réception du ballon n'est pas maîtrisée, le ballon tombe au sol et l'équipe perd du temps. Par la suite, une variante peut consister à remettre dans la caisse 1 tous les ballons échappés. Les joueurs peuvent être plus ou moins loin les uns des autres et ne pas être forcément alignés, de façon à varier la trajectoire des passes.



La 1ère équipe qui a posé ses 12 ballons dans la caisse 2 a gagné.

### Critères de réussite

Les joueurs lancent le ballon précisément vers son coéquipier. Les joueurs réceptionnent le ballon sans l'échapper.

### Rôles sociaux

Responsable de la marque : compter les ballons dans les camps des équipes à la fin du jeu.  
Maître du temps : donner les signaux de début et de fin du jeu.

|  |  |
|--|--|
| Jeu complémentaire   | La passe à 5   |
| <p><u>But du jeu</u> : Lancer avec précision en direction d'un équipier et rattraper une balle.</p> <p><u>Organisation</u> : 1 équipe de 5 joueurs.</p> <p><u>Règles du jeu</u> : L'équipe, en possession de la balle au début du jeu, doit réaliser 5 passes au moins pour marquer un point. Une passe n'est comptabilisée que si elle est réceptionnée par le coéquipier. Le jeu se déroule en coopération, sans adversaires, sans gêne pour l'action de passe.</p> <p>Il est interdit de renvoyer la balle au joueur qui vient de l'envoyer.</p> <p>Il est interdit de se déplacer balle en main.</p> <p>On ne se passe pas la balle de la main à la main (passe obligatoire).</p> <p><u>Variante</u> : ajouter un ou plusieurs défenseurs.</p> |  |
| Critères de réussite   | Réaliser 5 passes consécutives réceptionnées par les coéquipiers.    |
| Rôles sociaux  | Responsable de la marque : compter les passes réussies à haute voix. |

Sources :

-  [Document USEP 58 Vers la Balle au capitaine](#)
-  [Une progression en jeux collectifs cycle 2. Dossier élaboré par l'équipe des CPC EPS du Haut-Rhin - 2016](#)
-  [Animation pédagogique circonscription Allauch \(13\)](#)

**Si vous avez des enfants aux besoins spécifiques, merci de compléter la fiche ci-dessous.**

**Document de liaison**

| Prénom de l'enfant | Besoins identifiés | Adaptations régulières |
|--------------------|--------------------|------------------------|
|                    |                    |                        |
|                    |                    |                        |
|                    |                    |                        |
|                    |                    |                        |

A partir de ces premières informations, le responsable de site vous contactera pour envisager avec vous les adaptations nécessaires.