



Jeux de ballon Cycle 2

Date : Mercredi 24 novembre 2021
14h à 17h

Lieu : Marzy (gymnase)

Forme : Rencontre d'aboutissement

Public : Cycle 2



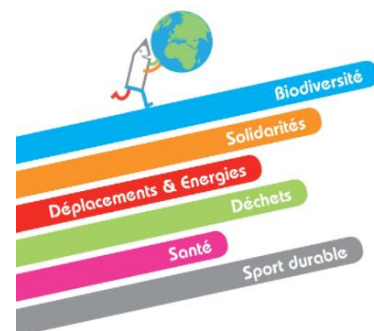


La rencontre



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 p4
- Les meilleurs voleurs p5
- La balle au capitaine simplifiée p6
- Lance et tourne vite p7

Répartition des enfants

Association	CP	CE1	CE2	Total	Animateurs	Accompagnateurs
Marzy		5	27	32	Stéphanie MARCHAND et Caroline DUMORTIER	2
Nevers Brossolette		6	10	16	Delphine AUSSIZE	
Nevers Lucie Aubrac		26		26	Céline LECAS Jennifer PELOILLE	2
				74		4

Répartition des adultes

Responsables de site : Emma CASTELLO et Magali CLUZEAU

Animateurs d'ateliers

- Le béret ballon : Céline Lecas
- Les meilleurs voleurs : Delphine Aussize et Jennifer Peloille
- La balle au capitaine simplifiée : Caroline Dumortier
- Lance et tourne vite : Stéphanie Marchand

Matériel à prévoir

À prévoir pour chaque AS :

- Le totem de l'association
- 1 trousse de 1^{ers} soins
- Des chasubles (marquées au nom de l'association si possible) pour le tournoi
- **Chaque animateur doit apporter le matériel nécessaire pour l'atelier dont il a la charge.**

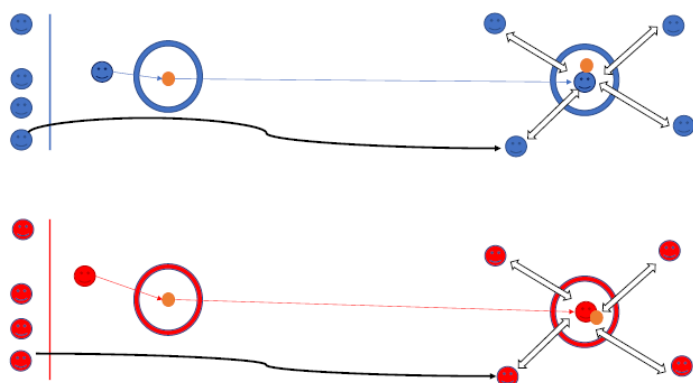
Jeu de la rencontre

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^{ème} 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.

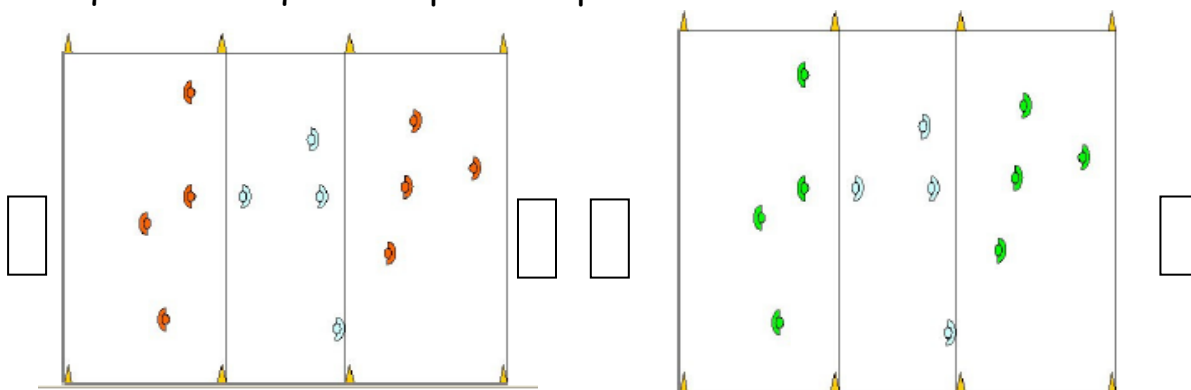
Une équipe en attaque est séparée en deux groupes. Les défenseurs se trouvent entre les deux groupes d'attaquants.

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^{ème} 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.

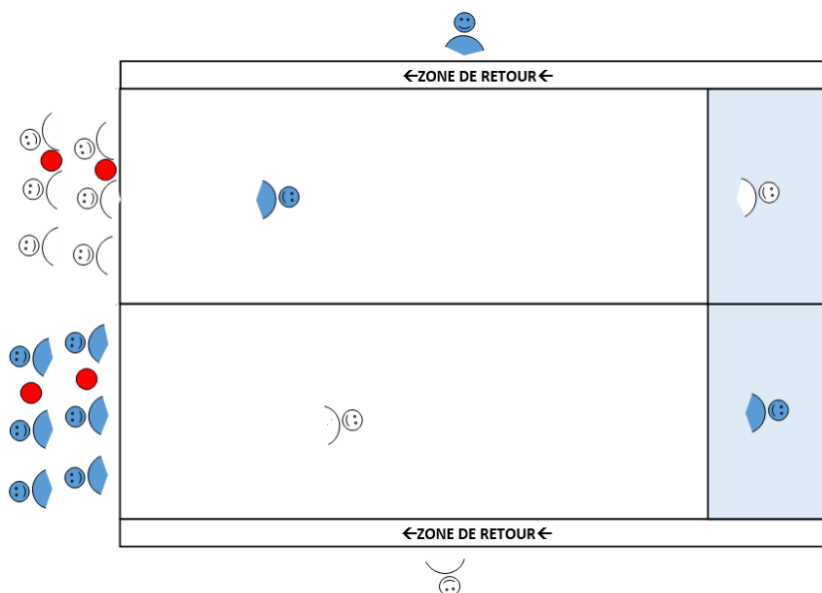
Jeu de la rencontre

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.

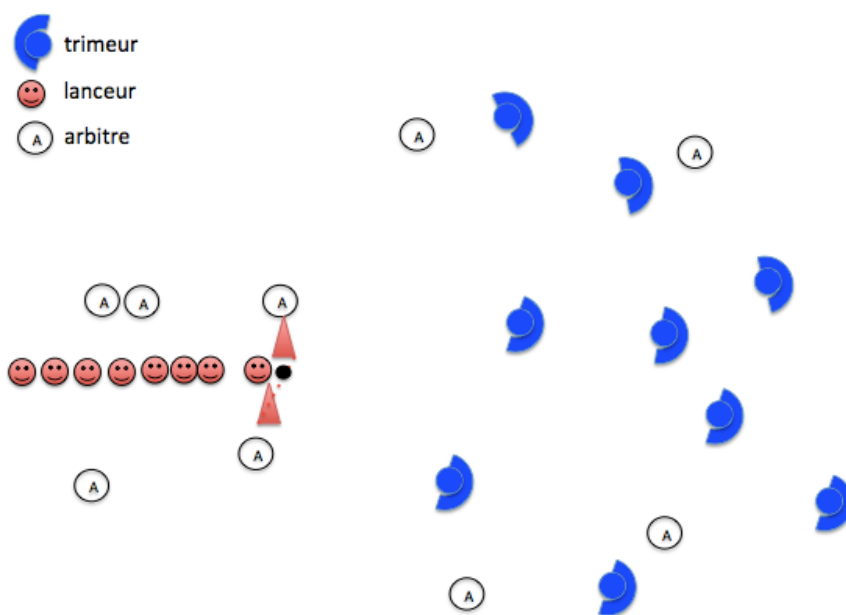
Organisation : 3 équipes dont une pour les rôles sociaux (de 6 à 10 joueurs par équipe). Les 3 équipes tournent aux différents rôles.

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