



PRIM'INFOS JEUX

Cahier pédagogique





Edito

UN NOUVEL HORIZON POUR L'UGSEL SE DESSINE...

Est-ce inquiétant, rassurant, enthousiasmant ? Nul aujourd'hui ne peut le dire. Mais ce qui est sûr, c'est la nécessité d'accueillir des changements pour rester en éveil et en adéquation avec le monde éducatif, scolaire et sportif qui nous entoure.

De nouvelles modifications au niveau du système éducatif se profilent avec la perspective d'une refondation de l'école, un cadre de référence par une loi d'orientation ; de nouveaux textes sont en cours de rédaction au sein de notre Institution Enseignement catholique avec le Statut et la mise en œuvre d'une Convention les 1^{er} et 2 juin prochains. Autant d'évolutions à venir qui amènent notre mouvement à se questionner sur la place qu'il occupe et sur celle qu'il peut initier !

Alors, en quoi l'UGSEL s'apprête-t-elle à changer ?

Tout d'abord, notre structure va se munir d'un projet éducatif comme tout établissement scolaire car elle doit redire sa mission, ses principes et les valeurs qui l'animent au sein des communautés éducatives : Accueillir, Servir, Relier, Transmettre et S'adapter. L'UGSEL a donc lancé sa démarche d'Assises début juin et rassemblé l'ensemble de ses acteurs, lors de deux jours en octobre, pour redéfinir son projet au service du développement global de la Personne. Parce qu'elle souhaite prendre toute sa place au service de l'éducation, l'UGSEL veut se doter également, en ce début d'olympiade, d'un projet associatif qui détermine les orientations stratégiques phares de sa politique et les axes de développement qui en découleront.

Par cette dynamique, l'UGSEL montrera un nouveau visage et renforcera son image de partenaire indispensable à la vie des établissements. Et par les objectifs et l'exigence qu'elle se donne, l'UGSEL apportera aussi une animation plus étendue, une adaptation de ses pratiques et une valorisation de ses actions plus efficiente.

Aussi, nous ne pouvons que nous enthousiasmer à l'idée de ces perspectives de changements qui étendront, sans aucun doute, notre palette d'expertise au service des jeunes pour une éducation physique, sportive et culturelle. C'est donc avec impatience et beaucoup d'espoir que nous attendrons l'Assemblée Générale qui, par la voix de ses Présidents début février, finalisera l'ensemble de ces écrits et ce nouvel élan pour une UGSEL renouvelée !

Bonne fin d'année 2012 à tous et vivement l'année prochaine.

Philippe BRAULT
Directeur de la rédaction

Préambule

> LES JEUX DE LANCER

Des jeux de lancer ? La thèque bien sûr !

T. H. E. Q. U. E. Qui n'a pas pratiqué ce jeu à l'école ? Depuis bien longtemps, il a figuré en bonne place au répertoire des jeux proposés par les instits dans leurs « leçons » d'Education Physique. Dans ses versions les plus simples, la thèque peut être proposée aux enfants dès leur entrée à l'école élémentaire... et dans des versions évoluées les élèves en fin de scolarité primaire jouent encore à ce jeu avec grand plaisir. La thèque est adoptée parce que adaptable ; en premier chef, elle est adaptable au « tout terrain » : pas besoin de tracés spécifiques, quelques cerceaux ou quelque plots et une balle de tennis. Et le jeu est instantanément mis en place... l'enseignant du 1^{er} degré apprécie. Et puis comme dit plus haut, ce jeu permet l'évolution ; relances, évolutions, trames de variance.

Voilà donc ce bon cheval de bataille dont nous savons user pour entretenir la motivation de nos élèves et pour avancer, aller plus loin dans les apprentissages. Variation autour d'une thèque, c'est le titre donné à un compte-rendu d'expérimentation menée dans une école de la banlieue nantaise qui paraissait dans « Sport Education », la revue de l'UGSEL de l'époque. De la petite thèque, on évolue vers une grande thèque, vers une thèque raquette, vers une thèque handball, vers une thèque basket-ball... autant de variantes inspirées du Base-Ball évidemment !

Les jeux de lancer vont permettre de construire des apprentissages spécifiques, propres à tous les niveaux d'âge : le jeu des balles brûlantes sera aisément mis en place avec les enfants les plus jeunes. Les jeux de balle au camp et de ballon prisonnier demanderont des adaptations pour permettre à un large public de les pratiquer. Quant aux autres jeux proposés, si les différentes variables, là encore, permettent de les proposer au plus grand nombre à partir du cycle 2, certains jeux comme le gagne-terrain seront réservés aux plus grands.

Lancer, c'est envoyer une balle, un ballon avec force et /ou avec précision ; c'est passer à un partenaire lequel devra maîtriser la réception... autant d'habiletés à acquérir. Une constante cependant devra être prise en compte : c'est le dosage de l'effort. En effet, les lancers à répétition de balles et de ballons deviendraient vite traumatisants pour l'ensemble des segments du bras lanceur... Alors, Attention !

Jean-Paul Saillant
Membre de la CNAPEP

SOMMAIRE

La Petite Thèque

4 - 5

La Thèque Basket-Ball

6 - 7

La Thèque Handball

8 - 9

Enfants du Mékong

10 - 11

Société de Saint-Vincent-de-Paul

12 - 13

Les balles brûlantes et le château-fort

14 - 15

La balle au camp et la balle nommée

16 - 17

Le camp ruiné et le gagne-terrain

18 - 19

Jeux de Lancer > La Petite Thèque



© UD 66

LA PETITE THÈQUE

But du jeu :

• **Pour les lanceurs / coureurs :** Lancer loin le ballon pour se donner le temps de remplir le contrat course (1 ou 2 tours du dispositif (pentagone), selon le niveau).

• **Pour les receveurs / tireurs :** Récupérer et ramener le ballon, par passes, au bloqueur pour arrêter le coureur.

Gain de la partie

Après échange des rôles et des tâches, a gagné l'équipe de coureurs qui a réussi le plus de tours autour du pentagone.

Organisation matérielle

- Un terrain de 15 x 20 m
- Sur ce terrain, un pentagone de 3 m de côté.
- Équipes de 6 à 8
- 1 ballon - 5 plots – 1 cerceau – 1 jeu de dossard.

Des arbitres .

Droits et devoirs des joueurs

• **Pour les lanceurs / coureurs :**
Passer dans l'ordre de leur choix (stratégie).

• **Pour les receveurs / tireurs :**

- Se placer et se déplacer librement sur le champ de jeu (lorsqu'ils sont non-porteurs du ballon).
- Faire rebondir le ballon sur le champ de jeu.
- Courir à l'extérieur du dispositif.
- Faire des passes pour amener le ballon près du bloqueur ou de la cible.
- Respecter et alterner les rôles définis dans l'équipe.

Lancement et déroulement du jeu

- A l'engagement , les équipes sont en place sur leur espace :
- Les lanceurs coureurs, en colonne sur la petite base du dispositif
- Les receveurs tireurs, dispersés sur le champ de jeu : un bloqueur dans le cerceau de retour du ballon.
- Au signal, le 1^{er} coureur lance le ballon sur le champ de jeu puis part autour du dispositif.
- Dès l'envoi du ballon, les receveur le récupèrent et le passent à

leur bloqueur : le contrôle du ballon arrête le coureur.

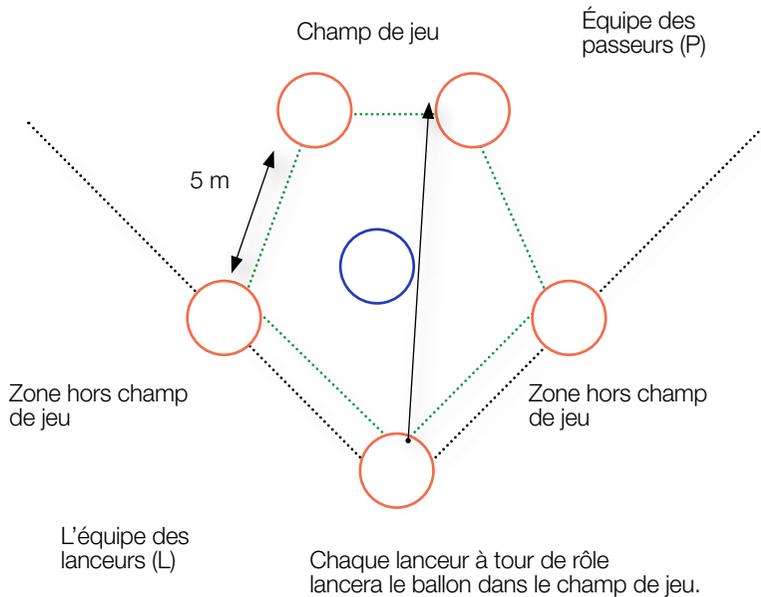
- Retour du ballon aux coureurs pour l'engagement suivant. Les receveurs changent leur bloqueur.
- Quand tous les coureurs sont passés, inversion des rôles.

• Décompte des points :

Seuls les coureurs marquent des points. Les lanceurs ont mission d'arrêter le coureur.

Le coureur marque 1 point par tour ou ½ tour (à définir) avec un maximum de 2 tours.

Évolutions du jeu



<p>Habiletés motrices</p>	<p>Pour enrichir le potentiel moteur et faire émerger des comportements nouveaux :</p> <p>1 - Mettre une distance minimum pour le lancer d'engagement (repères).</p> <p>2- Chez les lanceurs , tout ballon perdu (qui tombe) est retourné à l'envoyeur.</p> <p>Le tireur est changé à chaque nouvel engagement.</p>
<p>Espace / Temps</p>	<p>Pour diversifier la prise d'information :</p> <ul style="list-style-type: none"> •Déplacer le cerceau du bloqueur : soit sur le côté du dispositif de course (faciliter la dernière passe), soit au fond du terrain (nouvelle orientation). •Proposer 2 joueurs bloqueurs, donc deux repères ... (choix stratégique de proximité).
<p>Matériel</p>	<p>Pour enrichir le potentiel moteur :</p> <ul style="list-style-type: none"> •Utiliser différents types de ballons.

Jeux de Lancer > Variations sur une Thèque

LA GRANDE THÈQUE

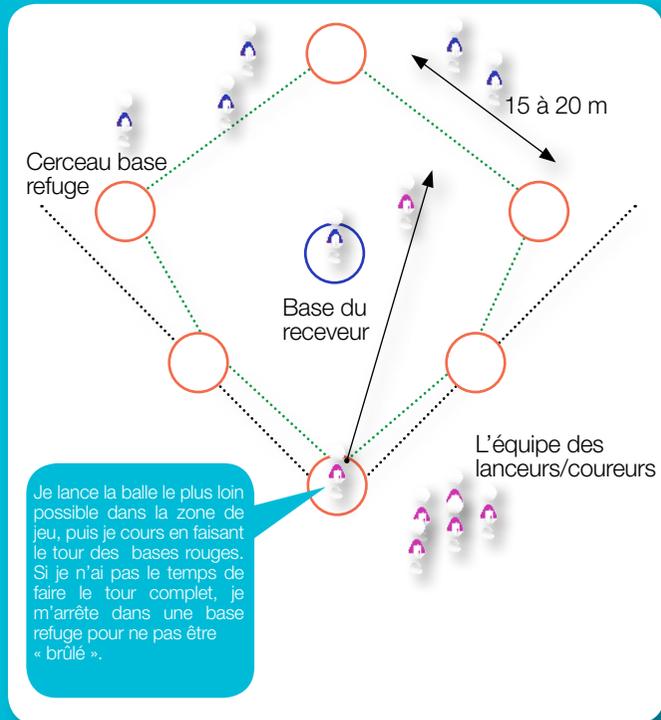
But du jeu :

• Pour les lanceurs – coureurs :

Faire le plus possible de tours de l'espace de jeu, par addition des courses de chacun.

• Pour les passeurs – tireurs :

Chercher à gagner le camp des coureurs en bloquant le ballon à l'engagement ou en touchant avec le ballon, un des coureurs avant son arrêt à un plot /base. A défaut, ramener le ballon au plus vite au bloqueur pour arrêter les coureurs.



Gain de la partie :

Seuls les lanceurs – coureurs marquent des points. A la fin du temps de jeu, a gagné l'équipe qui totalise le plus de points – tours de l'espace de jeu.

Organisation matérielle :

- Terrain de 20 x 40 m.
- Équipes de 10 joueurs.
- 5 / 6 plots de balisage – 1 ballon – 2 cerceaux.
- Des arbitres.

Droits et devoirs des joueurs :

• Pour les lanceurs – coureurs :

- Faire un lancer à tour de rôle, selon leur stratégie.
- Pendant leur course, courir, ralentir, s'arrêter au plot/base de leur choix. L'arrêt est définitif lorsqu'ils lèvent le bras afin de demander refuge.
- Repartir lorsque le lancer suivant a réengagé la partie.
- Dépasser en courant tout autre joueur sauf lorsque l'arrêt définitif est demandé (un seul joueur peut se trouver en refuge à un même plot/base).

• Pour les passeurs – tireurs :

- Se déplacer librement sur le champ de jeu (sauf avec le ballon en main), se passer le ballon pour le rapprocher des cibles.

• Pour les lanceurs – coureurs :

- 1/ Lancer le ballon d'engagement, chacun à leur tour.
 - 2/ A l'engagement, faire rebondir le ballon sur le champ de jeu.
 - 3/ Ne courir que sur le pourtour de l'espace de jeu, sans couper.
 - 4/ Ne s'arrêter à un refuge à la condition qu'il ne soit pas déjà occupé.
- Le non-respect des règles 3 & 4 entraîne l'élimination du ou des fautifs. Une erreur est possible aux codes 1 & 2 avant élimination.

• Pour les passeurs – tireurs :

- Faire des passes pour faire progresser le ballon. Laisser le chemin libre aux coureurs. Sanction : retour du ballon au départ de la faute.

Lancement et déroulement :

- A l'engagement, chaque équipe est dans son camp :
 - Les lanceurs – coureurs sur la base de départ.
 - Les passeurs – tireurs dispersés sur le champ de jeu.
- Au signal, le 1^{er} lanceur-coureur lance le ballon sur le champ de jeu et part faire le tour du terrain en passant par chaque refuge
- Il peut être suivi de quelques-uns de ses coéquipiers.
- S'il se sent menacé, il peut demander refuge. Tout joueur coureur menacé peut demander refuge à un plot, mais un seul peut s'y arrêter !

Dès que le ballon est lancé, les passeurs – tireurs peuvent :

1/ Bloquer le ballon de volée :

Il y a alors inversion des rôles le bloqueur pose le ballon au sol et tous les passeurs-tireurs se précipitent vers la base d'engagement. Les lanceurs-coureurs prennent position sur le champ de jeu.

2/ Renvoyer le ballon, par passes, dans l'aire de retour, à l'un des passeurs qui s'y place. Les joueurs - coureurs qui ne seront pas arrêtés à un refuge, au retour du ballon, seront éliminés pour cette manche.

3/ Donner la chasse aux coureurs et tenter d'en toucher un de volée avant qu'il ne soit à un refuge

- a) Le coureur est touché : il y a échange des rôles comme précédemment
 - b) Le coureur évite le ballon : la phase continue, avec récupération du ballon, nouvelle chasse ou retour du ballon dans l'aire de retour.
- Les coureurs continuent leur action pendant ces échanges.

Évolutions du jeu :

	La thèque Raquette vers le Base-Ball
Habilités motrices	<ul style="list-style-type: none"> • L'engagement va se faire avec une raquette ou une batte. Le ballon est remplacé par une balle adaptée. Le lancer de préparation est fait par un passeur – tireur vers un de ses équipiers.. Le batteur dispose de 2 essais ; en cas d'échec, il est éliminé
Espace / Temps	<p>Pour amener au lancer long :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tracer une zone minimale pour le rebond d'engagement.
Partenaires	<p>Pour dynamiser le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permettre de se trouver à plusieurs aux refuges.

Jeux de Lancer > La Thèque Basket-Ball



LA THÈQUE BASKET-BALL

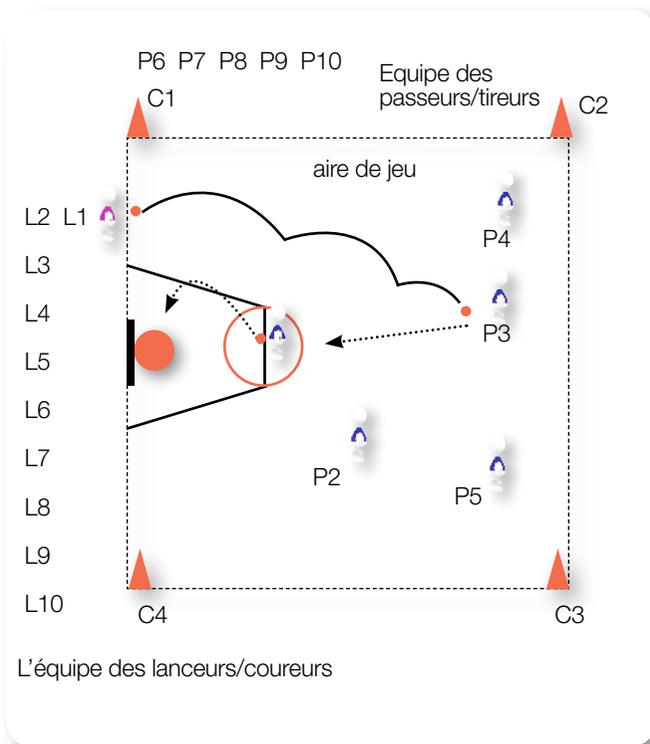
But du jeu :

• Pour les lanceurs / coureurs :

-Lancer à la main le ballon qui doit rentrer sur le terrain avec au moins un rebond et courir le plus vite possible autour du terrain (sans y pénétrer) dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en renversant au passage avec la main les 4 plots C1, C2, C3, C4.

• Pour les passeurs / tireurs :

-Amener le ballon par passes à la main, jusqu'au joueur tireur placé dans le cercle de lancer franc devant le but de basket-ball



Gain de la partie :

Jeux en deux manches. Après chaque manche, on totalise les nombres de plots renversés, pour définir l'équipe gagnante.

Organisation matérielle :

Un demi-terrain de basket-ball avec un panier de basket et une zone réservée pour utiliser la ligne de lancer franc.

Équipes de 10 joueurs

Les Lanceurs (pour dix passages) - 5 Passeurs sur le terrain

Matériel :

Un ballon type mini-basket - 4 plots C1 - C2 - C3 - C4 (4coins)

Un but de mini-basket ou à défaut, un panier « tulipe »

Droits et Devoirs des joueurs :

• Pour les lanceurs / coureurs :

-Lancer le ballon à la main. Il doit rebondir une première fois dans l'aire de jeu (lorsque le 1^{er} rebond est en dehors de l'aire de jeu, le lanceur a un 2nd et dernier essai). Puis courir autour de l'aire de jeu sans y pénétrer, en faisant tomber les plots avec la main.

• Pour les passeurs / tireurs :

Se placer et se déplacer à l'intérieur des limites de l'aire de jeu et placer un tireur dans le cercle de lancer franc. Amener le ballon, lorsqu'il est intercepté sur l'aire de jeu, par passes à la main uniquement, jusqu'au tireur. Pas de déplacement ballon dans les mains et si une passe n'est pas maîtrisée, le ballon est remis en jeu en revenant dans les mains du joueur qui a fait la mauvaise passe. Tirer au but pour marquer un panier. Si le tir est manqué, le tireur attend dans le cercle que ses partenaires lui ramènent le ballon pour tirer à nouveau. Remettre le ballon en jeu lorsque celui-ci sort des limites du terrain, si le tir au but est manqué, si un joueur se déplace avec le ballon dans les mains ou si une passe n'est pas maîtrisée. Dans tous les cas, un joueur (le plus proche du ballon) récupère le ballon et court se placer à la limite de l'aire de jeu la plus proche, pieds à l'extérieur et arrêté : passe à un coéquipier sur l'aire de jeu mais jamais directement au tireur.

Lancement et déroulement :

• **Manche 1 :** Au signal de l'arbitre, L1 lance le ballon et commence sa course autour du terrain ; l'arbitre met fin à la phase de jeu :

a) Lorsque le 1^{er} lanceur a renversé les 4 plots C1 - C2 - C3 - C4 => L'équipe Lanceurs a 4 points.

b) Quand le tireur marque un panier => L'équipe Lanceurs marque autant de points que de plots renversés au moment du but marqué.

Les lanceurs passent à tour de rôle pour 10 engagements. Sur le terrain, la rotation s'établit chez les passeurs pour que chacun puisse prendre place au poste de tireur au même rythme que le passage des lanceurs ; lorsque P1 a occupé le poste tireur, il sort du terrain, P7 rentre sur le terrain et P2 prend place au poste tireur.

• **Manche 2 :** On inverse les rôles.

Évolutions du jeu :

Évolution 1 :

On joue sur un terrain de basket et les Passeurs / tireurs doivent orienter leur jeu pour aller marquer le panier au but de basket opposé à la base de lancer ; les bases C1, C2, C3 et C4 sont alors positionnées aux 4 coins du terrain.

Dès que la phase de jeu s'engage, 5 Lanceurs /coureurs, pénètrent sur le terrain et jouent le rôle de gêneurs en s'opposant aux passes et aux tirs au panier afin de permettre au coureur de faire plus d'un tour de terrain. L'action d'opposition consiste à faire écran devant le porteur du ballon ; les gêneurs ne peuvent pas prendre le ballon. Lorsque la phase s'arrête (panier marqué), on compte le nombre de bases dépassées au moment où le ballon entre dans le panier.

Évolution 2

Les opposants peuvent s'emparer du ballon ; ils le conservent alors en engageant une série de passes. Les Passeurs / tireurs devront récupérer le ballon en l'interceptant afin d'être à nouveau en mesure de marquer le panier pour arrêter le coureur.

Dans l'une et l'autre de ces 2 évolutions, on pourra limiter le temps de jeu de la phase en définissant un nombre de tours maximal pour le lanceur /tireur.



Jeux de Lancer > Variations sur une Thèque

SITUATIONS RÉPONSES :

Maîtriser passes et réceptions

• *Aller sous la trajectoire :*

Par 2 :
"A" fait rebondir (très fort) le ballon au sol ;
"B" va se placer sous la trajectoire pour le rattraper.

• *Passes en déplacement :*

Par 2 (ou par 3 selon le niveau).
But d'action : garder le contrôle du ballon.
En circuit libre => Qui ne perd jamais son ballon ?
Vers un repère désigné ou choisi => Qui arrive sans perdre son ballon ? En passes directes ou par rebond.

• *Passes avec opposants :*

2 ou 3 "voleurs" pour tous les binômes en cycle 2.
1 "voleur" pour 2 binômes en cycle 3.

Règles d'action : regarder son partenaire - voir l'espace libre - regarder le ballon et préparer ses mains - doser sa force.

• *Passer si le chemin est libre :*

- Par 2 avec 1 cerceau pour 2.
Chaque partenaire se place de part et d'autre d'un terrain encombré de matériels divers.

But d'action :

Échanger le cerceau roulant sans toucher le matériel disposé sur le terrain.

Évolution :

Même tâche avec un ballon à faire rouler.

-Par 2, un ballon pour 2. Chaque partenaire se place de part et d'autre d'un terrain occupé par des joueurs dont le rôle est d'intercepter les ballons (1 intercepteur pour 2 binômes).

Buts d'action :

Pour les passeurs : s'échanger le ballon quand la voie est libre.
Pour les intercepteurs : récupérer les ballons qui passent.



Petits jeux codifiés

Passes en cercles

But du jeu :

Faire circuler le ballon de proche en proche dans la ronde.

Matériel :

1 ballon par ronde.

Organisation :

Rondes de 6 joueurs. Distance de 1.5 à 2 m. Le ballon est confié à un joueur identifié par un foulard ou un dossard qui se place à l'intérieur de la ronde.

Déroulement :

Le joueur qui a pris place à l'intérieur de la ronde fait circuler le ballon par passes et réceptions avec ses coéquipiers qui sont positionnés autour du cercle. Le jeu démarre au signal simultanément dans chacune des rondes. Tout ballon qui tombe est remis en jeu au point de chute (mauvaise réception) ou par le joueur fautif de mauvaise passe.

Gain de la partie :

Quelle ronde est la plus adroite : pas d'erreur sur X tours ? Quelle ronde est la plus rapide ?
Relance : le passeur donne son foulard à un coéquipier qui le remplace.

Relais de passes

But du jeu :

Faire circuler le ballon le plus vite possible.

Matériel :

1 ballon par groupe, des cerceaux pour matérialiser le parcours.
Organisation : les enfants sont en colonnes de 6 à 8, espacés de 1,50m à 2 m.

Déroulement :

Les équipes sont en place et le ballon est confié au 1^{er} de la colonne. Au signal, les joueurs font circuler le ballon jusqu'au bout de la colonne en se le passant de l'un à l'autre. Tout ballon qui tombe est remis en jeu au point de chute (mauvaise réception) ou par le joueur fautif de mauvaise passe.
Quel ballon circule le plus vite ?

Jeux de Lancer > La Thèque Handball



© UD 14

Buts du jeu :

• Pour les lanceurs / coureurs (L) :

- Lancer à la main le ballon qui doit rentrer sur l'aire de jeu avec au moins un rebond (hors surface de but), puis courir le plus vite possible autour de l'aire de jeu (C1, C2, C3, C4 ou C1, C3, C2, C4) sans y pénétrer.

• Pour les passeurs / tireurs (P) :

- Amener le ballon par passes à la main, pour tirer et malgré l'intervention d'un gardien, marquer un but pour arrêter le coureur.

Gain de la partie :

Après chaque manche, on totalise les nombres de points obtenus dans le rôle lanceur pour définir l'équipe gagnante après avoir joué les 2 manches.

Organisation matérielle :

Terrain de mini-handball 20 x 15 m (pour 2 aires de jeu) avec surfaces de but (2 demi-cercles R = 5m). Équipes de 10 joueurs (partagées en 2). Les Lanceurs (coureurs et gardiens), les passeurs sur le terrain (2 x 3).

Matériel :

2 but de mini handball (2,40x1,70) - 2 ballons type mini-handball
6 plots C1 - C2 - C3 - C4 (4 coins et ligne médiane).

Droits et devoirs des joueurs :

• Pour les lanceurs / coureurs :

- Lancer le ballon à la main. Il doit rebondir une première fois dans l'aire de jeu (demi-terrain), ni rebondir ni rouler dans la surface de

but. Lorsque le 1^{er} rebond est en dehors de l'aire de jeu, le lanceur a un 2nd et dernier essai.

- Courir autour de l'aire de jeu sans y pénétrer pour dépasser un à un : C1, C2, C3, C4.

• Pour les gardiens de but :

Empêcher le ballon de pénétrer dans le but et s'il s'en empare, le relancer (instantanément) dans l'aire de jeu tant que son coureur n'a pas atteint C4.

• Pour les passeurs / tireurs :

- Se placer et se déplacer à l'intérieur des limites de l'aire de jeu à l'exclusion des surfaces de but.

- Amener le ballon, vers le but lorsqu'il est intercepté sur l'aire de jeu, par passes maîtrisées, à la main uniquement.

- Tirer au but pour marquer.

- Remettre en jeu le ballon si celui-ci sort des limites du terrain, si une passe n'est pas maîtrisée, si un passeur pénètre dans la surface de but, se déplace ballon tenu, joue le ballon avec le pied. Les remises en jeu se font à l'endroit où s'arrête le jeu par une passe maîtrisée à un partenaire sur l'aire de jeu.

Lancement et déroulement :

Le jeu se joue en 2 manches.

Manche 1

• **Début** : Au coup de sifflet de l'arbitre, L1 et L6 lancent simultanément leur ballon et commencent leur course autour de leur aire de jeu respective, L5 et L10 ayant pris place comme gardiens de but et P1, P2, P3 - P6, P7, P8 comme passeurs / tireurs.

• **Arrêt** : La phase de jeu s'arrête de manière distincte pour chaque coureur.

1/ Lorsqu'il atteint C4 => son équipe a 4 points.

ou

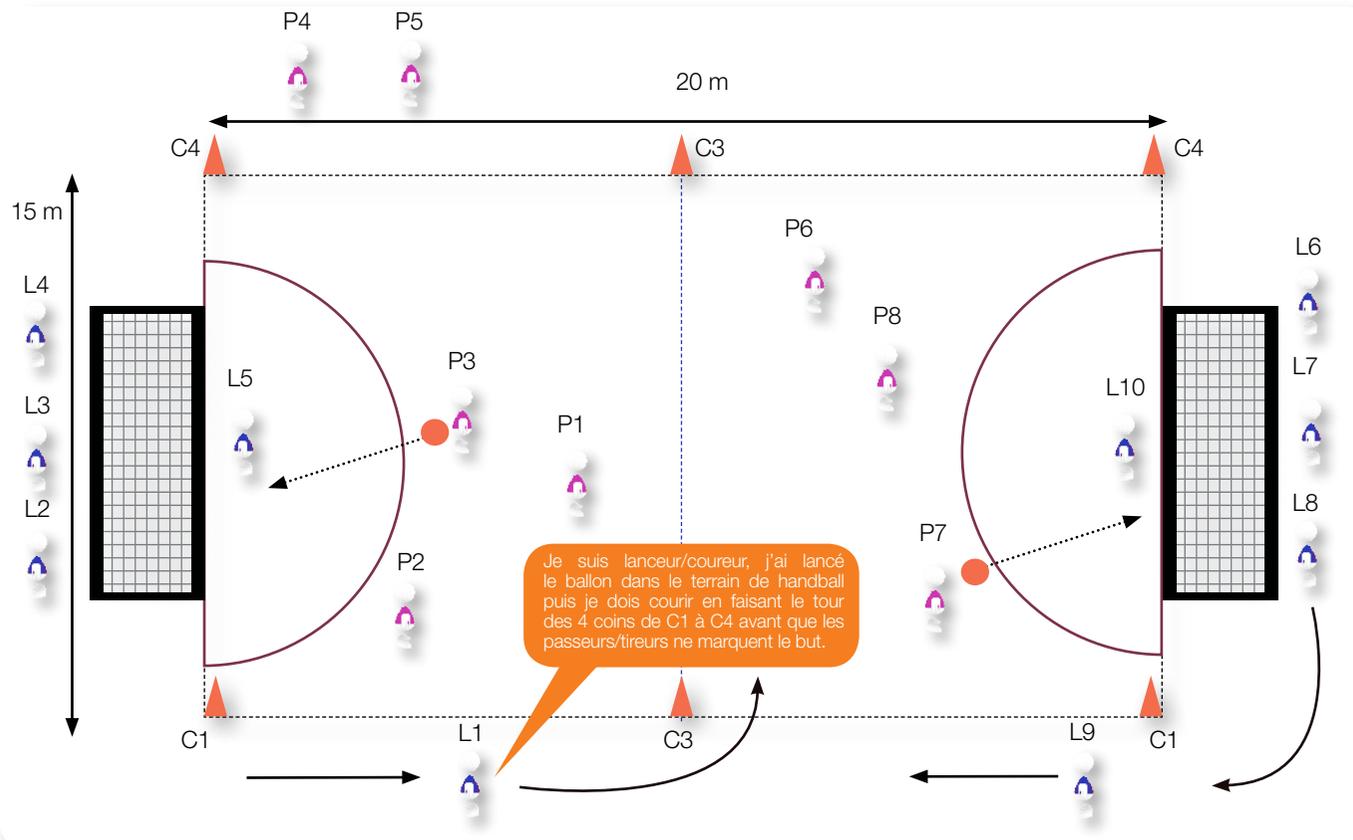
2/ Lorsque le but est marqué => son équipe a autant de points que de plots dépassés au moment du but marqué. On totalise le nombre de points marqués par chaque coureur lors de cette phase de jeu (maxi 8 pts).

• Continuité :

- L1 et L6 remplacent les gardiens de but et P4 et P9 remplacent P1 et P6. Une nouvelle phase de jeu commence par les lancers simultanés de L2 et de L7.

Manche 2

On inverse les rôles après 5 phases de jeu, soit 10 lancers de l'équipe L.



Jeux de Lancer > Variations sur une Thèque

ÉVOLUTIONS DU JEU EN SIMPLIFICATION :

La thèque Handball sur un but

But du jeu :

Pour les lanceurs / coureurs (L) :

Lancer à la main le ballon qui doit rentrer sur l'aire de jeu avec au moins un rebond (hors surface de but). Les CE1 lancent à partir de C1, les CP à partir de C1 bis, les GS à partir de C2, puis courir le plus vite possible autour de l'aire de jeu (C1, C2, C3, C4) sans y pénétrer.

Pour les passeurs / tireurs (P) :

Amener le ballon par passes à la main, pour tirer et malgré l'intervention d'un gardien, marquer un but pour arrêter le coureur.



Gain de la partie :

Idem thèque Handball double

Organisation matérielle :

Terrain de 15 x 12 m avec surface de but (demi-cercle R = 4m)
Équipes de 10 joueurs. Les Lanceurs (coureurs et gardiens) et les Passeurs sur le terrain (4 joueurs).

Matériel :

1 but de mini-handball (2,40x1,70 - 1 ballon type mini handball
5 plots C1 - C2 - C3 - C4 (4 coins) + C1bis

Droits et devoirs des joueurs :

Idem thèque Handball double

Lancement et déroulement :

Idem thèque Handball double avec un lancer par un seul lanceur / coureur. Lorsque le but est marqué => son équipe a autant de points que de plots dépassés au moment du but marqué. On totalise le nombre de points marqués par chaque coureur lors de la phase de jeu (maxi 4 pts).

SITUATIONS RÉPONSES :

S'orienter pour faire des passes

• Passes à 3 avec pivot



A passe le ballon à B. Celui-ci se tourne vers C et lui fait une passe.

C repasse à B qui se tourne vers A pour lui renvoyer ...etc
Inverser les places ...

• Passes sur trajet

Par 2 puis par 3 :

Les passes ne peuvent se faire que si le partenaire est en déplacement, dans le sens du déplacement.



• Le moins de passes sur le trajet :

Evolution de la situation précédente.

Trajet défini : départ et arrivée.

Quel groupe fait le moins de passes ?

PETITS JEUX CODIFIÉS

Les passes au N°

But du jeu :

Passer vite pour faire le plus de passes possible.

Matériel :

1 ballon par groupes de 4 ou 5 enfants.

Organisation :

L'espace est divisé en zones (A,B,C,D,E,F). Chaque groupe prend possession d'un espace et les enfants se donnent un n° de 1 à 4 ou 5.

Déroulement :

Au signal, ils se passent le ballon en respectant l'ordre de numérotation, après 4 ou après 5, le ballon va à 1. Tout ballon qui tombe n'est pas comptabilisé. Il revient au joueur qui a fait la passe.

-Quelle équipe arrive la 1^{ère} à 10 passes ?

Le touche-ballon

But du jeu :

Passer vite pour ne pas se faire toucher en tant que porteur du ballon (PB).

Matériel :

1 ballon par groupes de 8 à 10.

Organisation :

Les enfants forment des rondes : 1 ou 2 enfants sont au centre de chaque ronde.

Déroulement :

Le ballon est confié à un enfant sur la ronde. Au signal, le ballon circule librement sur la ronde et le (les) "voleur(s)" tente(nt) de toucher le ballon (ou le porteur, selon le niveau).



Depuis 1958, Enfants du Mékong aide l'enfance du Sud-est asiatique.

- De la rizière ou du bidonville jusqu'à l'école, Enfants du Mékong accompagne des enfants le plus loin possible dans leurs études jusqu'à l'emploi grâce au parrainage scolaire.
- 580 programmes de parrainage d'enfants : 22 000 enfants parrainés et 60 000 enfants soutenus dans 7 pays : Vietnam, Thaïlande, Laos, Cambodge, Birmanie, Philippines et Chine (Yunnan).
- 7 centres de soutien scolaire et 70 foyers d'accueil au Cambodge et aux Philippines.
- Entre 80 et 100 programmes de développement par an.
- Envoi de 50 volontaires de solidarité internationale, les "Bambous".



**Nos 2 pays prioritaires :
la Birmanie et les Philippines**

L'action d'Enfants du Mékong :

Aux Philippines

- 3 218 filleuls, dans 112 programmes de parrainage
- 20 programmes de développement en cours
- 4 centres scolaires, 16 foyers d'accueil
- **400 enfants attendent un parrain pour aller à l'école !**

En Birmanie

- 808 filleuls dans 38 programmes de parrainage
- 32 programmes de développement en cours
- **300 enfants attendent un parrain pour aller à l'école !**



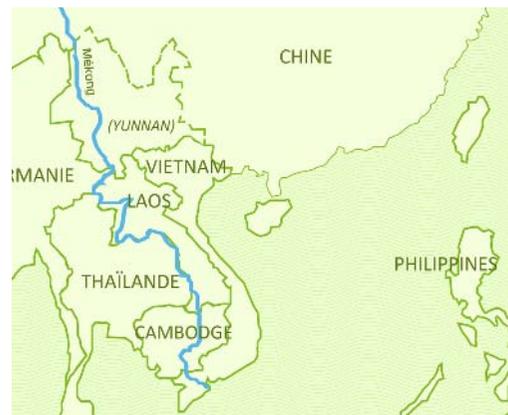
« L'éducation en France est un droit et une obligation.

Mais c'est aussi une chance que n'ont pas tous les enfants du monde. En partenariat avec l'UGSEL, l'association Enfants du Mékong permet à nos enfants de découvrir le quotidien de petits asiatiques défavorisés, de prendre conscience que nombre d'entre eux ne peuvent aller à l'école malgré leur soif d'apprendre. Ils réalisent qu'il leur est possible, par le biais d'un parrainage, d'avoir et d'aider un ami au bout du monde.

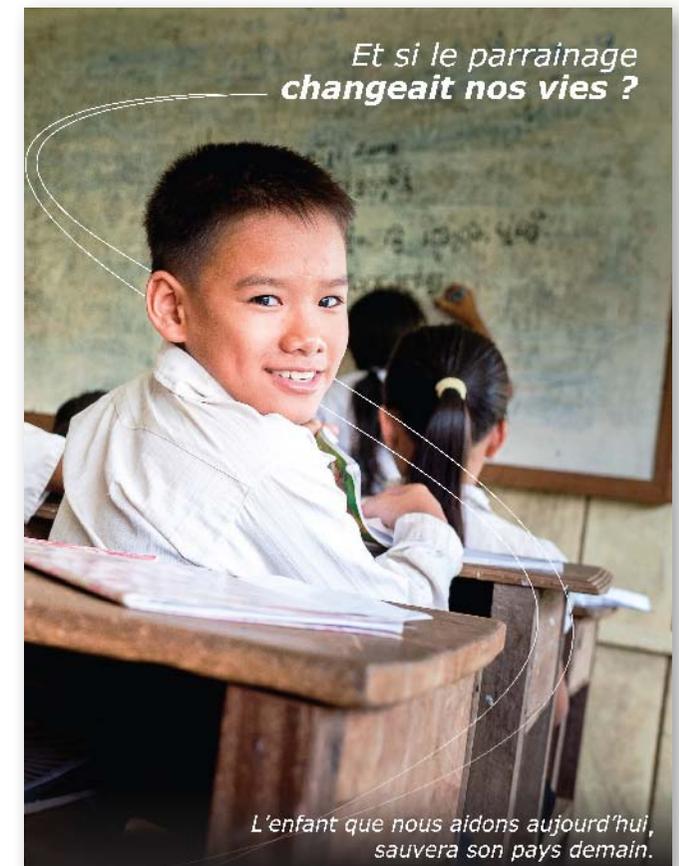
Merci de permettre de créer ce lien entre nos enfants et ceux d'Asie. »



Christine Lortholary-Nguyen
Présidente



**Notre ambition
avec et grâce à vous !**



Le parrainage, un geste simple et qui transforme des vies !

.....

Le parrainage donne à un enfant pauvre d'Asie du Sud-est un **accès à l'éducation**. Grâce à son parrain, il prend chaque matin **le chemin de l'école** et ne travaille plus dans la rizière ou sur la décharge. Le parrainage permet aussi **d'améliorer concrètement sa vie et celle de sa famille**. Un enfant parrainé est scolarisé, nourri et habillé.

Afin de s'adapter à chaque situation, Enfants du Mékong a décliné 3 types de parrainage :

- **Le parrainage scolaire** pour accompagner **individuellement** les enfants en âge d'aller à l'école (24€ par mois, soit 6€ après défiscalisation)
- **Le parrainage étudiant**, aide individuelle d'un montant plus élevé car les frais sont plus importants (39€ par mois, soit 9,75€ après défiscalisation)
- **Le parrainage collectif** : pour soutenir une structure : foyer d'accueil, groupe d'enfants, école maternelle... (24€ ou 39€ par mois, soit 6€ ou 9,75€ après défiscalisation)

Au-delà du soutien financier que le parrain apporte à son filleul, c'est aussi un lien affectif qui se tisse au fil des années. Le filleul écrit à son parrain une à trois lettres par an, qui permettent d'apprendre à le connaître et à découvrir son quotidien. Cette correspondance entre le filleul et son parrain constitue un **véritable trésor et l'encouragement à poursuivre sa scolarité** !

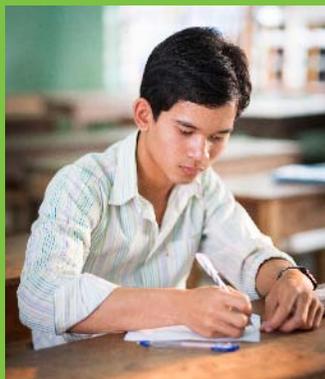


Témoignage

« Depuis que je suis logé au foyer, Enfants du Mékong me soutient beaucoup ainsi que les autres étudiants en nous offrant par exemple des cours privés, les repas à midi et le soir, le matériel scolaire, des uniformes ainsi que des produits d'hygiène... »

Je suis heureux de pouvoir étudier et vivre ici ! Si je compare ma vie depuis que je suis parrainé par Enfants du Mékong à celle quand j'étais dans mon village, la différence est énorme !

A Samrong, je peux bien étudier sans devoir aller travailler dans les rizières, j'ai suffisamment à manger et j'ai la chance de vivre avec des étudiants de mon âge avec qui je grandis. On est bien au foyer de Samrong. »



Teh Sopheap, étudiant cambodgien parrainé.

.....



Témoignage

En cette période difficile, il est important de se serrer les coudes et de penser à l'essentiel, c'est-à-dire l'humain.

A travers toutes les interventions de votre association, vous répondez à ce besoin et là où vous pourriez renoncer à cause de trafics, de violences vous continuez à vous battre pour défendre vos valeurs. Mon premier parrainage date de 2005, c'était un petit garçon. Il y a quelques mois, j'ai appris grâce aux volontaires « bambous » sur place que les parents avaient trouvé du travail et qu'ils pouvaient maintenant subvenir à l'avenir de leurs enfants. Ce fut une très grande joie pour moi, même si j'étais un peu triste de rompre ce lien. Ce parrainage a duré 5 ans et demi, je n'ai pas vu passer les années car ce fut un véritable partage entre lui avec sa famille et moi.

C'est donc avec bonheur que j'ai parrainé un autre enfant d'un autre pays, une fille cette fois-ci. Nous avons échangé quelques courriers, et le sourire de cette petite fille qui veut apprendre pour devenir institutrice me ravit.

A vous tous, je vous remercie pour tout le travail fourni et vous souhaite un très bon Noël et une très bonne année 2012 riche de parrains et de marraines heureux de faire partie de l'aventure Enfants du Mékong. »

Corinne (Sarthe) marraine de Jaybee, 13 ans.

Ça ne se fera pas sans vous !

Dans le cadre de l'opération «**Jeu Ici Toi Ailleurs**», nous vous proposons de **présenter notre action et ces sourires d'enfants à vos élèves, parents d'élèves, personnel enseignant** par des interventions, de parrains ou anciens Volontaires « Bambous » partis en Asie au service des plus pauvres, qui témoigneraient de leur parrainage ou de leur mission dans votre établissement.

Nous avons réalisé pour cette opération un certain nombre de supports pédagogiques, vidéo, images et témoignages dédiés en fonction des niveaux !

Nous serions heureux de pouvoir vous accompagner dans le cadre de ce magnifique projet pédagogique.

Vous souhaitez qu'Enfants du Mékong vous présente son action dans votre établissement ?

N'hésitez pas à contacter Séverine Boussion au 01 47 91 00 84

ou par email : sboussion@enfantsdumekong.com

Vous aussi, devenez parrain ! Parrainez en ligne sur <http://www.enfantsdumekong.com/fr/parrainer>

Les bénévoles de la Société de Saint-Vincent-de-Paul luttent contre la solitude, l'exclusion et la pauvreté. A travers la France, 17 000 bénévoles viennent en aide aux personnes de leur quartier ou de leur département. Ils mettent en place des actions venant répondre à un besoin local. Il existe des dizaines de sortes d'activités menées par nos bénévoles. Mais tous ont un seul objectif : Ensermer le monde dans un réseau de charité !

**Des anges-gardiens à domicile :
153 000 personnes visitées**



« Les occasions sont peu nombreuses dans la journée d'échanger avec quelqu'un. Lorsque quelqu'un comme Jean-Louis vient me voir, je me rattrape ! Quand je me retrouve seule, je ressens plutôt de la tristesse, mais dès que je rencontre une personne, la joie revient. Si nous sommes sur terre, c'est pour aimer. » Renée, 91 ans
« Il s'est tissé des liens d'amitié entre nous. Je lui donne de mon temps parce que c'est important de lui montrer qu'elle compte pour quelqu'un. Mais elle m'apporte aussi beaucoup. »

Jean-Louis, bénévole, visite des personnes âgées.

Des repas pour les personnes démunies ou à la rue : 134 000 repas distribués

« Un sourire, un regard, un petit geste, une écoute bienveillante... cela redonne un peu de courage et de force pour ne pas baisser les bras ! Nous sommes aussi confrontés à des vraies misères morales et spirituelles. Parce que « L'amour est inventif à l'infini » comme aimait à le rappeler Vincent, nous devons susciter en chacun d'eux la volonté de faire des projets et des choix véritables. »

Jérôme, bénévole, organise des petits-déjeuners pour des personnes SDF.



Toute l'année, dans toute la France, des membres de la Société-de-Saint-Vincent-de-Paul apportent leur soutien à des personnes seules et souvent démunies.

Elles ont faim, elles ont froid, mais surtout elles sont en manque d'un regard, d'un geste, d'un sourire, d'une oreille qui les écoute.

L'opération «Jeu Ici, Toi ailleurs » est l'occasion pour les membres de la Société de Saint Vincent de Paul de venir témoigner dans votre école, auprès des élèves et de leurs parents de la façon dont s'organisent leurs actions. Avec votre délégué UGSEL, avec la direction de votre établissement en lien avec la direction diocésaine de l'Enseignement Catholique, n'hésitez pas à organiser une rencontre pour accompagner « Jeu ici, Toi ailleurs » dans votre école.



Du soutien scolaire pour 1 060 élèves et des vacances pour 880 enfants

« Chaque mercredi, je retrouve Ali, élève en 6^{ème}, pour l'aider à faire ses devoirs. Il a beaucoup de mal en français mais progresse à vue d'oeil ! »

Sophie, institutrice bénévole.

« J'élève seule mes quatre enfants. C'est triste, mais le rythme trop soutenu du quotidien ne me permet pas de passer suffisamment de temps avec eux. Ces vacances vont nous permettre de nous retrouver. [...] Vous savez, c'est la première fois que j'emmène mon petit dernier en vacances. »

Marie, mère célibataire aidée par la SSVV.



36 épicerie solidaires & 29 restaurants sociaux

« Notre épicerie solidaire s'adresse à ceux qui sont prêts à rebondir. Elle est un tremplin pour des personnes dans le besoin, un moyen pour sortir de leur situation de précarité. Il y avait un réel besoin et nous avons reçus des subventions. Mais c'est un lieu d'écoute de ces gens qui vivent des situations difficiles. »

Isabelle, bénévole, dans une épicerie solidaire de la SSVP.



Des accueils, logements sociaux, hébergements d'urgence ou de réinsertion pour 50 000 familles, migrants et sans domicile

« Après un divorce difficile, j'étais déboussolé, j'ai vite perdu mon emploi, puis mon logement, tout s'est enchaîné et je me suis rapidement retrouvé à la rue. [...] J'ai connu les foyers, mais ici c'est différent, c'est chaleureux, et puis je suis chez moi »

Jean-Jacques, hébergé par l'association Issue de Secours, affiliée à la SSVP.

« Moi, c'est la spirale du surendettement qui m'a conduit ici. Jamais personne ne voudrait me faire confiance et me louer un appartement. Sans cet endroit je serais à la rue. »

Max, résident dans le même accueil.

Pour Noël, des goûters, des après-midi festifs et des sorties de loisirs, dont une journée à Disneyland pour 500 enfants de familles défavorisées en 2011

« C'était magique, ça donne envie de rêver ! », **Yacine, 7 ans.**

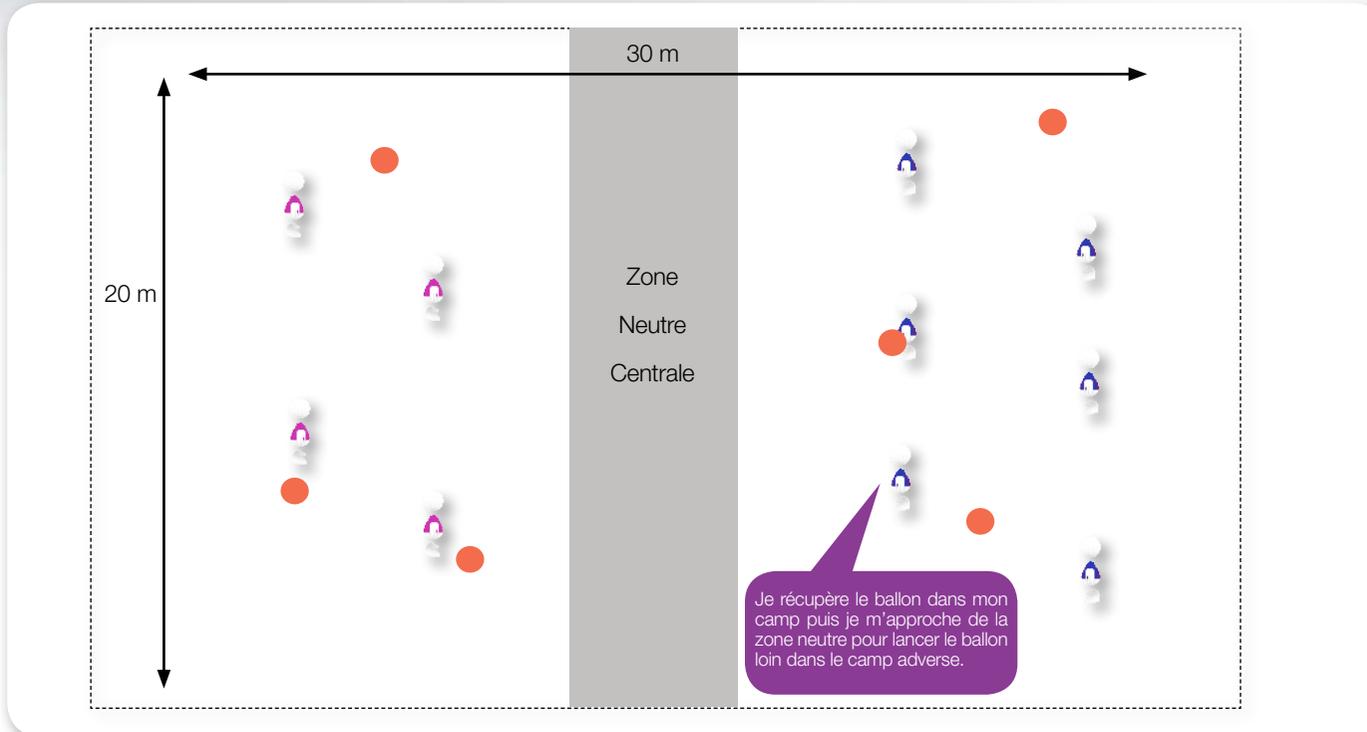
« C'est la première fois que je viens à Disneyland, c'est génial, je reviendrai !!! », **Sarah, 8 ans.**

« Super journée, on compte sur vous pour remettre ça l'année prochaine ! », **Kevin, 10 ans.**



Jeux de Lancer > Les Balles brûlantes

LES BALLE BRÛLANTES



But du jeu :

Lancer et faire rebondir tous les ballons dans le camp adverse : ceux que l'on a et ceux que l'on récupère.

Gain de la partie :

Chaque manche est gagnée par l'équipe qui garde le moins de ballons dans son camp lors de l'arrêt du jeu. Le gain de la partie se calcule par addition des manches remportées.

Organisation matérielle :

Un terrain 20x40m (terrain de handball) partagé en 2 camps avec une zone neutre centrale.

La classe organisée en 2 ou 3 équipes (2 en jeu , la 3^{ème} équipe aide à l'arbitrage).

Un ballon pour 2 enfants en jeu.

Droits et devoirs des joueurs :

Lancer (à la main) les ballons vers le camp adverse.
Récupérer tous les ballons lancés par l'adversaire.

Se déplacer ballon à la main pour se rapprocher du camp adverse.

Passer le ballon à un partenaire mieux placé vers l'avant pour lancer plus loin.

Jouer, lancer les ballons, dans les limites du champ de jeu. Il n'y a pas de limites de fond de jeu.

Aller chercher les ballons sortis à l'extérieur du camp et les remettre en jeu de la ligne de touche.

Lancer les ballons hors de portée des adversaires.

Ne s'emparer que d'un seul ballon à la fois.

Cesser instantanément de renvoyer les ballons lorsque le signal d'arrêt est donné.

Lancement et déroulement :

A l'engagement, les enfants ont les ballons en mains ; ceux-ci sont répartis équitablement entre les 2 équipes.

- Les lancers commencent au signal.

- Après un temps défini, le meneur donne le signal d'arrêt.

Les arbitres font le décompte des ballons qui restent sur chaque camp ! Changement de rôle pour les 3 équipes.



© UD 66

Evolutions du jeu :

Habiletés motrices	En fonction du projet : • relancer les ballons au pied
Espace / Temps	Pour diversifier les prises d'information et diversifier les gestes : • Modifier le terrain : - en profondeur = solliciter les passes ; - en largeur = rechercher la vitesse de réaction. - élargir la zone neutre = favoriser les lancers longs
Partenaires	Pour faciliter le déroulement et accélérer le jeu : • Placer des récupérateurs de ballons à l'extérieur qui assurent les remises en jeu.
Matériel	Pour diversifier les habiletés : • Proposer des ballons de type différent • Tendre un fil entre les deux camps pour privilégier : - le lancer par-dessus = lancer haut - le lancer par-dessous = des rebonds courts

LE CHÂTEAU-FORT

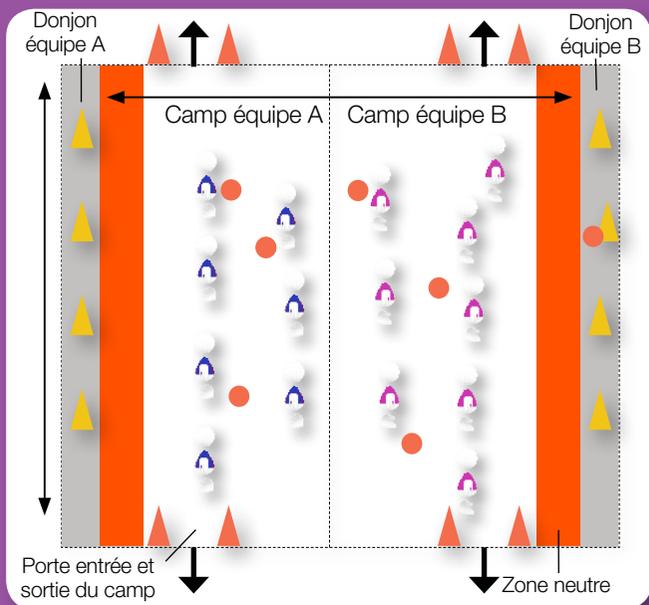
But du jeu :

Faire tomber les "grilles"(quilles) du donjon pour pouvoir y entrer en équipe.

Gain de la partie :

A gagné l'équipe qui peut entrer la 1^{ère}, et au complet, dans le donjon.

Jeux de Lancer > Le Château-fort



Organisation matérielle :

- Espace de 30 x 15 m partagé en 2 zones, au coin de chaque zone, une porte à franchir.
- Une réserve de munitions (balles et ballons) par zones.
- Grilles d'entrée des donjons faites de quilles, une pour 2 enfants (moyenne).
- Classe divisée en 3 équipes : 2 en jeu , 1 en arbitrage.

Droits et devoirs des joueurs :

- Jouer dans son camp.
- Ne prendre et ne tirer qu'une munition à la fois.
- Lancer en restant son camp, respecter la zone neutre devant le donjon.
- Sortir et entrer par les portes pour aller chercher les munitions.

Lancement et déroulement :

Au lancement du jeu, 2 équipes sont en place sur leur espace de jeu. La 3^{ème} est autour du terrain pour faire fonction d'arbitres. Au signal, les enfants prennent les munitions (une à la fois) dans leur réserve et tentent d'abattre les quilles, les balles et ballons sortis hors du champ de jeu sont récupérés par les joueurs qui sortent et rentrent par les portes aux coins du terrain.

- Lorsque toutes les quilles sont tombées, l'équipe peut rentrer dans son donjon.
- Lorsque toutes les quilles sont tombées, l'équipe peut rentrer dans son donjon.
- Lorsque toutes les quilles sont tombées, l'équipe peut rentrer dans son donjon.

- Lorsque toutes les quilles sont tombées, l'équipe peut rentrer dans son donjon.
- Lorsque toutes les quilles sont tombées, l'équipe peut rentrer dans son donjon.

Évolutions du jeu :

Habilités motrices	Pour multiplier les sensations et développer les habiletés : tous les gestes de lancer sont permis pour atteindre les quilles.
Espace / Temps	<ul style="list-style-type: none"> • La largeur de la zone neutre doit être modulée en fonction du niveau des enfants : en PS , elle peut être supprimée.
Partenaires	<p>GS :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La 3^{ème} équipe peut être répartie en dehors du terrain pour renvoyer les "munitions" sur le champ de jeu. • Cette nouvelle tâche peut être confiée à des joueurs de chaque équipe, à partir d'une organisation à trouver. • Des gêneurs peuvent être placés dans la zone neutre : leur rôle est d'arrêter les ballons et de les renvoyer dans l'espace de jeu.
Matériel	Pour multiplier les sensations et développer les habiletés : les munitions doivent être très diverses.

Situations réponses :

Lancer - tirer fort

Le ballon au mur

But d'action : à partir d'une marque au sol, point de départ, faire rebondir le ballon dans une cible tracée au mur .

Le plus loin possible

But d'action : à partir d'une zone de tir, lancer une balle de tennis le plus loin possible.

Organisation : tracer un ensemble de lignes au sol, déterminant des points zones de 8m à 30 m.

Mettre la balle dans la zone

But d'action : mettre 5 balles dans une cible.

Organisation : tracer une cible de 3 m de côté . Les lanceurs se placent à 6, 8, 10 ou 12m de la cible selon le niveau.

Règles d'action : armer son geste, bras lanceur « cassé » au-dessus de la tête, décaler les appuis, déclencher la poussée sur la jambe côté bras lanceur.

Petits jeux codifiés

• Passes en dispersion avec plusieurs ballons

But du jeu : Faire circuler les ballons par des passes sans les faire tomber.

Matériel : 1 ballon pour 4 ou 5 participants .

Organisation : espace de 15 x 20m pour 15 élèves.

Déroulement :

- Les enfants se déplacent en dispersion.
- Les ballons sont introduits progressivement en fonction de l'habileté des participants et sont échangés librement par passes directes.

- Les appels de passes par mains levées sont encouragés.

Défi : tenir 30 sec à 1 min !

Règles d'action : S'assurer que son partenaire est prêt, regarder, voir, viser les mains, doser sa force.

• Le 2 X 2 Zones

But du jeu : Faire des passes d'une zone à l'autre pour réussir un tour complet du dispositif sans perdre le ballon.

Matériel : 1 ballon par dispositif, un jeu de dossards.

Organisation : Un terrain de 20 x 20m partagé en 4 zones + une zone centrale interdite, des arbitres, 2 équipes dispersées dans chaque zone.

Gain de la partie : 1 point pour l'équipe qui réalise le tour sans perdre le ballon.

Déroulement : Le ballon est confié à l'une des 2 équipes.

- Au signal , les passes s'engagent.

- Quand le ballon tombe, si la même équipe le reprend, la phase de jeu continue.

- Quand le ballon est intercepté par l'autre équipe, une nouvelle phase s'engage à l'endroit de l'interception.

- Sur sortie du ballon, il est confié à l'autre équipe.

Évolutions :

1/ Un joueur de chaque équipe peut servir de relais à l'extérieur de chaque zone .

2/ Dans chaque zone , on joue à 2 X 1 : un joueur défenseur sort et est remplacé lorsque les rôles sont inversés.

3/ Pour changer de zone, le ballon doit être joué par les 2 partenaires.

Jeux de Lancer > La Balle au camp



© UD 66

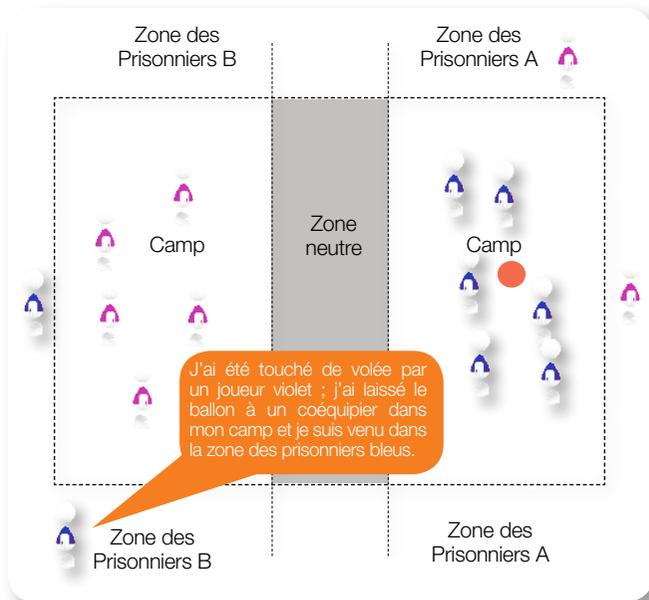
LA BALLE AU CAMP

But du jeu :

Lancer le ballon pour toucher les adversaires « de volée » afin de les faire prisonniers.

Gain de la partie :

L'équipe qui fait prisonniers tous les adversaires ou qui a le plus de prisonniers à la fin du temps imparti, gagne la partie.



Organisation matérielle :

- Un terrain de 8 à 10 m x 20 à 25 m, séparé en 2 camps.
- Equipes de 8 à 10 joueurs ; 1 (2) ballon(s).
- Un jeu de dossards - des plots - 2 arbitres.

Droits et devoirs des joueurs :

- Les joueurs peuvent se déplacer librement sur leurs espaces de jeu, même avec le ballon en mains...
 - Un joueur qui sort des limites de son camp pour éviter le tir ou pour se rapprocher d'une cible est pris, il donne alors le ballon à un adversaire.
 - Chacun doit respecter les autres joueurs - tir au dessous de la ligne des épaules ; cependant un joueur touché à la tête alors qu'il se baisse pour esquiver, est pris.
- Lorsque le ballon sort des limites du terrain et qu'il n'y a pas encore de prisonnier, les joueurs du camp où le ballon est sorti récupère celui-ci et reviennent sur le terrain pour continuer le jeu. Ils peuvent faire une passe à un partenaire pour accélérer le jeu.

Lancement et déroulement du jeu :

- Chaque équipe est placée dans son camp. L'arbitre désigne celle qui prend possession du ballon.
- Au signal, la chasse commence. L'équipe qui est en possession du ballon attaque, l'autre défend.
 - Le joueur touché de volée par le ballon est fait prisonnier : Il laisse le ballon dans le camp et va dans l'espace prisonnier c'est « la balle au camp ».
- Il garde le ballon et l'emporte dans l'espace prisonnier pour tenter de se délivrer : c'est « le ballon prisonnier ».
- Le prisonnier qui touche un adversaire de volée est délivré : il retourne jouer dans son camp.
- La partie s'arrête, soit à la fin du temps défini soit lorsqu'une équipe entière est en prison.



© UD 14

Évolutions du jeu :

Habiletés motrices	<p>Pour diversifier les habiletés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tous les types de passes et de tirs ne sont pas permis - le tir a « bras roulé » peut être dangereux.
Espace / Temps	<p>Pour favoriser la prise d'information et pour complexifier le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jouer avec 2 ballons. • Demander aux prisonniers de se placer sur les 3 côtés du camp adverse. • Pour accélérer le jeu au départ, il est possible de placer un prisonnier volontaire qui reviendra dans son camp au 1^{er} joueur touché.
Partenaires	<p>Pour faciliter la coopération :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réduire la largeur du terrain et faire des équipes de 6. • N'autoriser que 2 pas avec le ballon en mains.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon doit être souple pour respecter les joueurs.

Différence entre « la balle au camp » et « le ballon prisonnier »

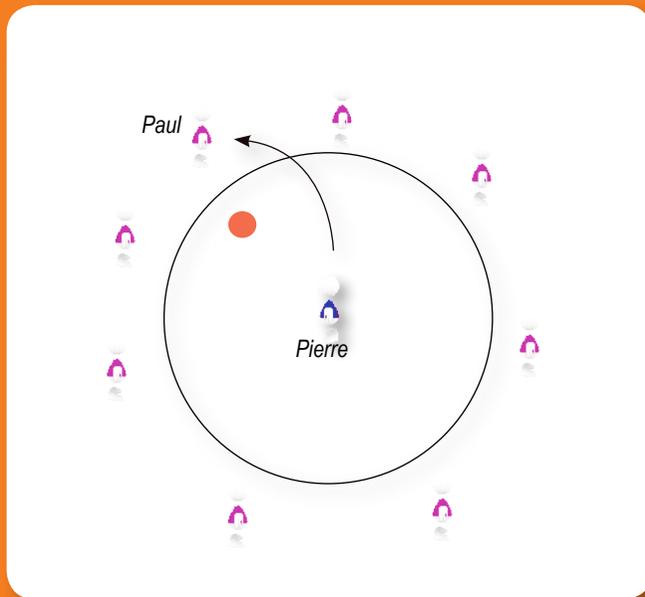
Dans le jeu de « la balle au camp », lorsqu'on est touché de volée, on doit laisser le ballon à un coéquipier et aller en prison sans ballon. Alors que dans le « jeu « le ballon prisonnier » lorsque l'on est touché de volée, on part en prison avec le ballon et on peut ainsi essayer de se délivrer dès le premier lancer.

Jeux de Lancer > La Balle nommée

LA BALLE NOMMÉE

But du jeu :

Rattraper le ballon lancé par le camarade qui vous appelle pour marquer un point.



Organisation matérielle :

- Classe partagée en groupes de 8 joueurs
- Chaque groupe forme une ronde
- 1 ballon par groupe.

Droits et devoirs des joueurs :

- Jouer à sa place sur la ronde
- Lorsqu'on est en possession du ballon, lancer le ballon bien droit vers le haut tout en appelant un camarade
- Prendre la place du camarade appelé qui a rattrapé le ballon.
« Paul prend la place de Pierre »

Lancement et déroulement du jeu :

Au départ, les enfants sont en ronde : l'enfant qui lance le jeu (dénommé Pierre) est au centre de la ronde avec le ballon.

- Au lancement du jeu, Pierre lance le ballon à la verticale et appelle un camarade par son prénom : « Pierre appelle Paul ! » (pour l'exemple).

- A l'appel de son nom, ce camarade vient au centre et essaie de rattraper le ballon avant le 1^{er} rebond au sol (ou avant le 2nd rebond, selon le niveau).
- Si le ballon est rattrapé, ce nouveau joueur relance le jeu en appelant un autre camarade. Le lanceur précédent prend la place laissée libre. Si le ballon n'est pas rattrapé, le même joueur relance de nouveau le jeu jusqu'à une réussite. Chaque réception réussie donne un point. Il n'y a pas de notion d'équipe.

Évolutions du jeu :

Habiletés motrices	Pour faciliter l'entrée dans le jeu : •L'enfant lanceur fait rebondir le ballon au sol pour lui imprimer une trajectoire haute.
Espace / Temps	Pour modifier les temps de réaction : •La taille de la ronde est modifiée pour allonger ou raccourcir la distance de placement sous la trajectoire. •Le prénom peut être annoncé plus ou moins tôt (avant ou après le lancer...) •Modifier le nombre de rebonds avant de contrôler le ballon.
Matériel	Pour varier les habiletés mises en jeu : •Modifier la taille des ballons .

Situations réponses :

Contrôler les échanges, apprécier les trajectoires

- Seul : 1 ballon par enfant.

A- en dispersion sur l'espace de jeu :

- 1/ Chaque enfant lâche son ballon de la position "bras tendus verticaux" ; il tente de rattraper son ballon :
 - Après un rebond au sol.
 - Avant que le ballon n'arrive au sol.

2/ Chaque enfant lance le ballon à la verticale et essaie de le rattraper :

- Après un rebond au sol.
- Avant que le ballon n'arrive au sol.

B- Face à un mur lisse.

- 1/ Chaque enfant lance son ballon au mur et essaie de le rattraper.
 - Après un rebond au sol.
 - Directement après le rebond au mur.
- 2/ Lancer le ballon dans une cible tracée au mur et rattraper son ballon.

Règle d'action :

Lancer ou lâcher le ballon " droit", regarder son ballon, préparer ses mains.

Défi : Qui réussit X réceptions ?

- Par 2 : un ballon pour 2
- Distance : entre 1,5 m et 2 m selon le niveau.
- Échanges à 2 avec un rebond au sol, directement, en déplacement ...

Règles d'action :

Viser les mains du camarade. Regarder le ballon. Préparer ses mains.

Défi : Qui réussit X réceptions ?

Petits jeux codifiés

LES MOUCHES

But du jeu :

Garder ses mouches dans ses mains jointes.

Matériel :

1 ballon par groupe

Organisation :

Les enfants sont en groupes de 6 : 5 en arc de cercle, 1 face au dispositif, le meneur, avec le ballon

Déroulement :

- Le meneur lance le ballon à chacun de ses camarades, au hasard.
- Celui qui bloque le ballon et renvoie sans erreur gagne une mouche.
- Celui qui ne rattrape pas le ballon, le relance mal, ouvre ses mains à tort, perd ses mouches.
- Quand un nombre défini de lancers est effectué : Qui gagne le plus de mouches ?

Jeux de Lancer > Le camp ruiné

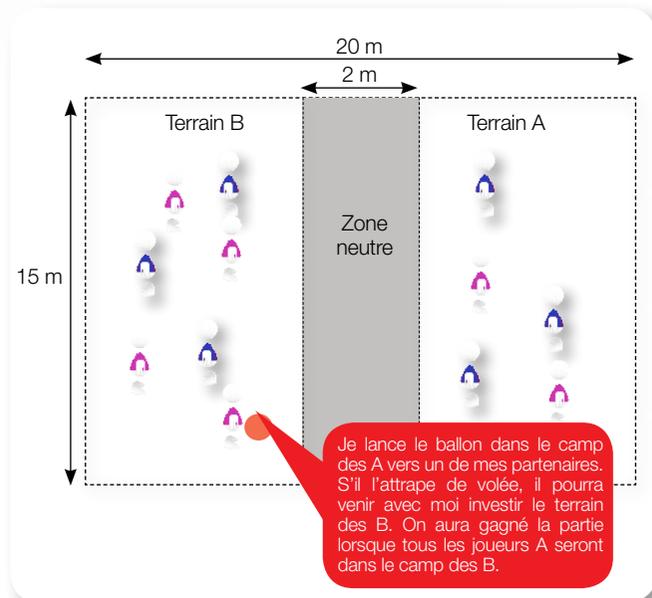
LE CAMP RUINE

But du jeu :

Gagner le droit de rentrer sur le terrain adverse en bloquant « de volée » le ballon lancé par un adversaire.

Gain de la partie :

A gagné l'équipe qui arrive à placer tous ses joueurs dans le camp adverse.



Organisation matérielle :

- Terrain de 15 x 20 m, séparé en deux camps par une zone neutre.
- Équipes de 6 à 8 joueurs .
- 1 ballon – 1 jeu de dossards – des plots de balisage - des arbitres.

Droits des joueurs et devoirs des joueurs :

- Se déplacer partout sur l'espace de jeu.
- Se faire des passes autant que nécessaire.
- Remettre le ballon en jeu de la touche en cas de sortie.
- Respecter l'adversaire sans le toucher (1m d'écart).
- Ne pas se déplacer ballon à la main : seuls les pivots sont possibles.

Déroulement du jeu :

A l'engagement, l'équipe désignée "A" lance le ballon chez les adversaires pour qu'il rebondisse dans leur camp.

Les joueurs de l'équipe "B" tentent de bloquer le ballon de volée. Si le ballon est bloqué, le joueur B entre dans la zone A et passe le ballon à un partenaire qui investi à son tour le camp adverse. Dans la continuité, les joueurs en possession du ballon tenteront de passer le ballon aux partenaires ayant investi le camp adverse.

Si cette passe est bloquée, le passeur investit à son tour le camp adverse et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe aient pu rentrer dans l'autre camp. Les joueurs, qui sont rentrés chez l'adversaire, tentent de bloquer de volée les ballons venant de leur camp. Ils peuvent aussi gêner les adversaires dans leurs contrôles du ballon sans toutefois entrer en contact avec eux.



© UD 14

Évolutions du jeu :

Habiletés motrices	Pour enrichir le potentiel moteur : faire des passes au rebond qui permettront de prendre les défenseurs de vitesse.
Espace / Temps	Pour dynamiser le jeu : Rétrécir la zone centrale peut accélérer les échanges.
Partenaires	Au départ, placer un joueur dans le camp adverse , afin d'avoir une cible de passe et rend le jeu d'emblée attrayant.
Matériel	Pour enrichir le potentiel moteur : Le ballon de hand est plus adapté à ce jeu, mais changer de type de ballon va modifier les comportements.



© UD 14

Jeux de Lancer > Le gagne-terrain

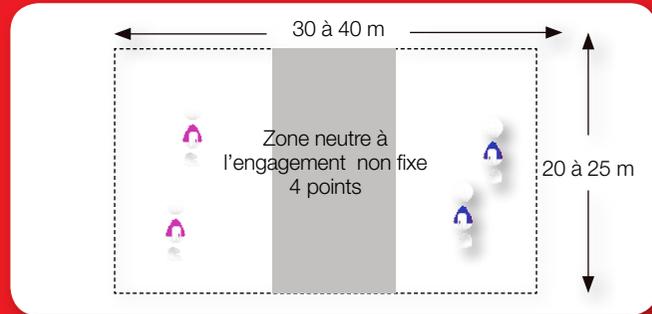
LE GAGNE-TERRAIN

But du jeu :

• S'organiser en équipe pour faire rebondir le ballon directement, au-delà de la ligne de fond du camp adverse. Ce lancer ultime peut intervenir après plusieurs lancers.

Gain de la partie :

L'équipe qui met le ballon au-delà de la ligne de fond du camp adverse marque 1 point.
A la fin du temps, a gagné l'équipe qui marque le plus de points.



Organisation matérielle :

- Terrain de 20/25 x 30/40 m séparé en 2 camps par une zone centrale déterminant les limites d'engagement.
- Equipes de 8 joueurs
- Des plots de balisage – 1 ballon – un jeu de dossards.
- Des arbitres.

Droits et devoirs des joueurs :

• Se déplacer librement dans tout leur camp, sauf quand on a le ballon en mains.
• Occuper au mieux l'espace de retour du ballon. La surface du camp de chaque équipe évolue en fonction de l'avancée du ballon. La limite entre les 2 camps est marquée par la position du ballon lors de son contrôle par une équipe.
• Se placer tous à la limite de la ligne de contrôle du ballon. Un joueur qui se retrouve en avant de cette limite est « hors jeu ».
• Se faire des passes pour choisir le lanceur, on ne peut pas passer à un partenaire hors jeu.

Lancement et déroulement du jeu :

• A l'engagement, chaque équipe est sur son champ de jeu, de part et d'autre de la zone neutre.
• Un joueur de l'équipe désignée pour engager l'action lance le ballon le plus loin possible vers le camp adverse et peut le suivre jusqu'au point de contrôle.

• Selon le type de contrôle, direct ou après rebond, l'autre équipe le relance vers le terrain de ses adversaires et ainsi de suite. Un déplacement des 2 équipes et donc de la zone neutre, redéfinit les 2 camps en fonction du point de contrôle du ballon après chaque lancer et jusqu'à un rebond au-delà d'une ligne de fond. Ce rebond au-delà de la ligne de fond donne le point. Si le ballon sort hors des limites latérales, il est remis en jeu par une touche faite vers son propre espace de jeu.

Évolutions du jeu :

Habilités motrices	Type de lancer à adapter en fonction du projet : • Le type de lancer peut être imposé. Ici le lancer dit "à bras cassé" est le plus approprié.
Espace / Temps	Pour faciliter le jeu et permettre une bonne prise d'information : • Attendre le contrôle du ballon pour avancer vers le camp adverse, et ainsi, laisser les receveurs du ballon s'organiser. • Pour faciliter la marque et dynamiser le jeu : tracer des zones qui rapportent des points en fonction de la chute du ballon (Cf schéma évolution vers le rugby).
Matériel	Pour enrichir le potentiel moteur : • Changer le type de ballon - Type Hand (léger) - Type Basket (plus lourd et encombrant) - Type rugby

Evolution vers le RUGBY

But du jeu :

Lanceurs :

Rattraper le ballon ovale mis en jeu par un partenaire en coup de pied de volée, avant qu'un opposant s'en empare.

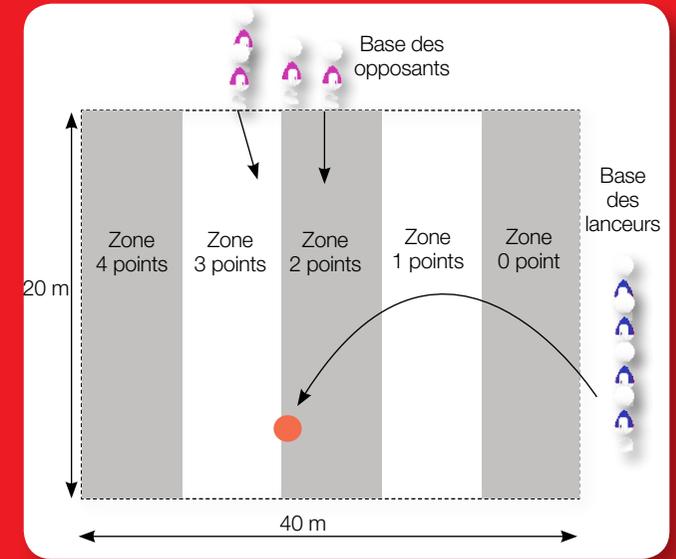
Opposants :

Se placer au point de chute du ballon pour le rattraper avant qu'un joueur de l'équipe des lanceurs s'en empare.

Le joueur qui s'empare du ballon donne à son équipe le nombre de points correspondant à la zone dans laquelle il prend possession du ballon.

Gain de la partie :

Après avoir joué les 2 rôles et réalisé le nombre de mises en jeu (une mise jeu par lanceur), on totalise le nombre de points marqués sur l'ensemble des 2 manches.



Organisation matérielle :

Terrain de 20x40m, 5 zones sont tracées sur le champ de jeu (ou repérées par des plots sur la ligne de touche). L'échelle est inversée selon que l'équipe attaque ou défend. Deux équipes de 8.
- Les lanceurs regroupés à l'extrémité du terrain (côté zone 0pt pour eux).
- Les opposants regroupés dans leur base le long d'une ligne de touche. Un jeu de dossard, un ballon de rugby.

Lancement et déroulement du jeu :

- Un lanceur met le ballon en jeu en coup pied de volée et accompagné d'un partenaire. Les 2 joueurs pénètrent sur le terrain pour reprendre possession du ballon.
- A l'instant où le ballon est frappé, 2 opposants pénètrent eux aussi pour prendre possession du ballon. Le joueur qui prend possession du ballon doit l'aplatir à l'endroit où le ballon est arrêté, ce qui définit le nombre de points attribués à l'équipe du joueur qui aplatit. Chacun reprend sa place initiale et une deuxième phase de jeu est lancée pour 2 autres lanceurs et 2 autres opposants.
- Changement de rôle pour la deuxième manche.

Variante :

Lorsqu'un joueur s'est emparé du ballon, il doit aller marquer au-delà de sa zone de 4pts, la réussite donne 5pts à son équipe. Les 2 partenaires porteurs du ballon peuvent progresser en se faisant des passes vers l'arrière uniquement. S'ils sont arrêtés dans leur progression, les adversaires marquent le nombre de points correspondant à la zone où se trouve le ballon.



**NOUVEAU PARTENAIRE OFFICIEL DE L'UGSEL POUR LA MISE
EN OEUVRE DE SES PROJETS !**



Union Générale Sportive de l'Enseignement Libre

277, rue Saint-Jacques - 75240 Paris Cedex 05

Tél. : 01 44 41 48 50

Fax : 01 43 29 96 88

www.ugsel.org

Diffusion et abonnements :

F. Bogdanov - communication@ugsel.org