



Matériel

- plots, lattes, petites haies
- cerceaux, banc, chaises
- cordelettes, tapis
- chronomètre
- sifflet
- 1 ballon / élève



Préparation

- Par équipe de 5, les élèves mettent en place un parcours en choisissant quelques obstacles en fonction du matériel présent dans l'école
- 4 à 5 parcours d'obstacles sur 15m à 20m



Consignes

Parcours de dribbles

- Effectuer le parcours en dribblant, comme par exemple : slalomer entre les plots, faire le tour des cerceaux, faire rebondir le ballon entre chaque latte, enjamber une haie, s'asseoir sur la chaise et se relever, monter et marcher sur le banc, s'asseoir, s'allonger sur un tapis, etc.



Évolutions

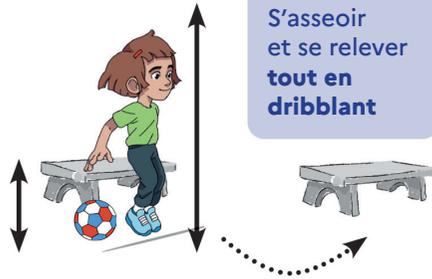
- Diminuer ou augmenter le nombre d'obstacles
- Chronométrer le parcours

Défi

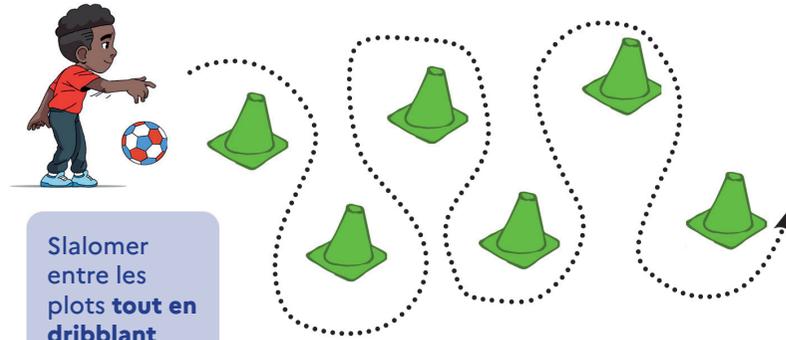


Organiser un jeu de relais

Les élèves proposent, par équipe, leur parcours d'obstacles aux autres équipes en précisant le type de déplacements. Par exemple : dribbler main droite, main gauche, trouver une posture originale tout en dribblant, etc.

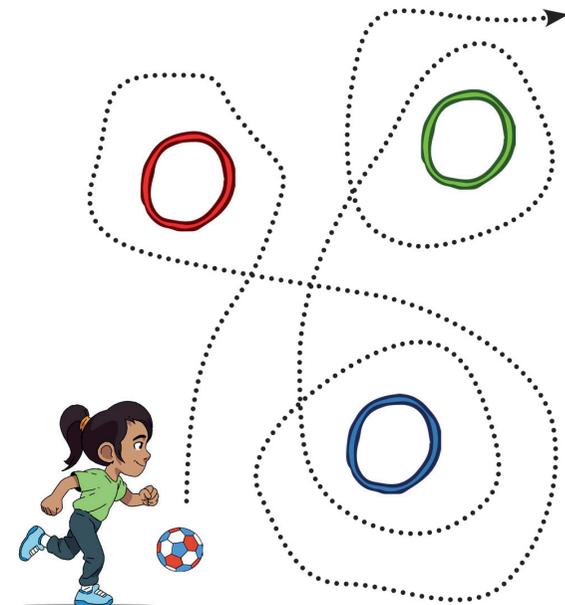
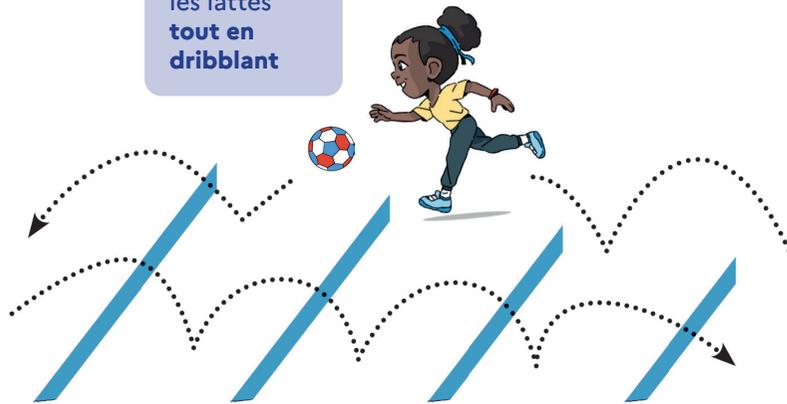


S'asseoir
et se relever
**tout en
dribblant**



Slalomer
entre les
plots **tout en
dribblant**

Enjamber
les lattes
**tout en
dribblant**



Faire le tour
des cerceaux
**tout en
dribblant**





Matériel

- 1 ballon par équipe
- 1 chronomètre
- des plots ou coupelles pour délimiter les terrain



Préparation

- Matérialiser 6 zones carrées dans lesquelles évoluent des équipes de 4 ou 5 élèves
- Désigner un élève qui compte les passes



Consignes

Lancer et recevoir

- Au signal, chaque équipe doit réaliser le plus vite possible 10 passes consécutives.
- Si un ballon tombe au sol, le compteur se remet à zéro
- Dès que les 10 passes sont réalisées, l'équipe s'assoit immédiatement pour montrer qu'elle a fini
- Le jeu s'arrête



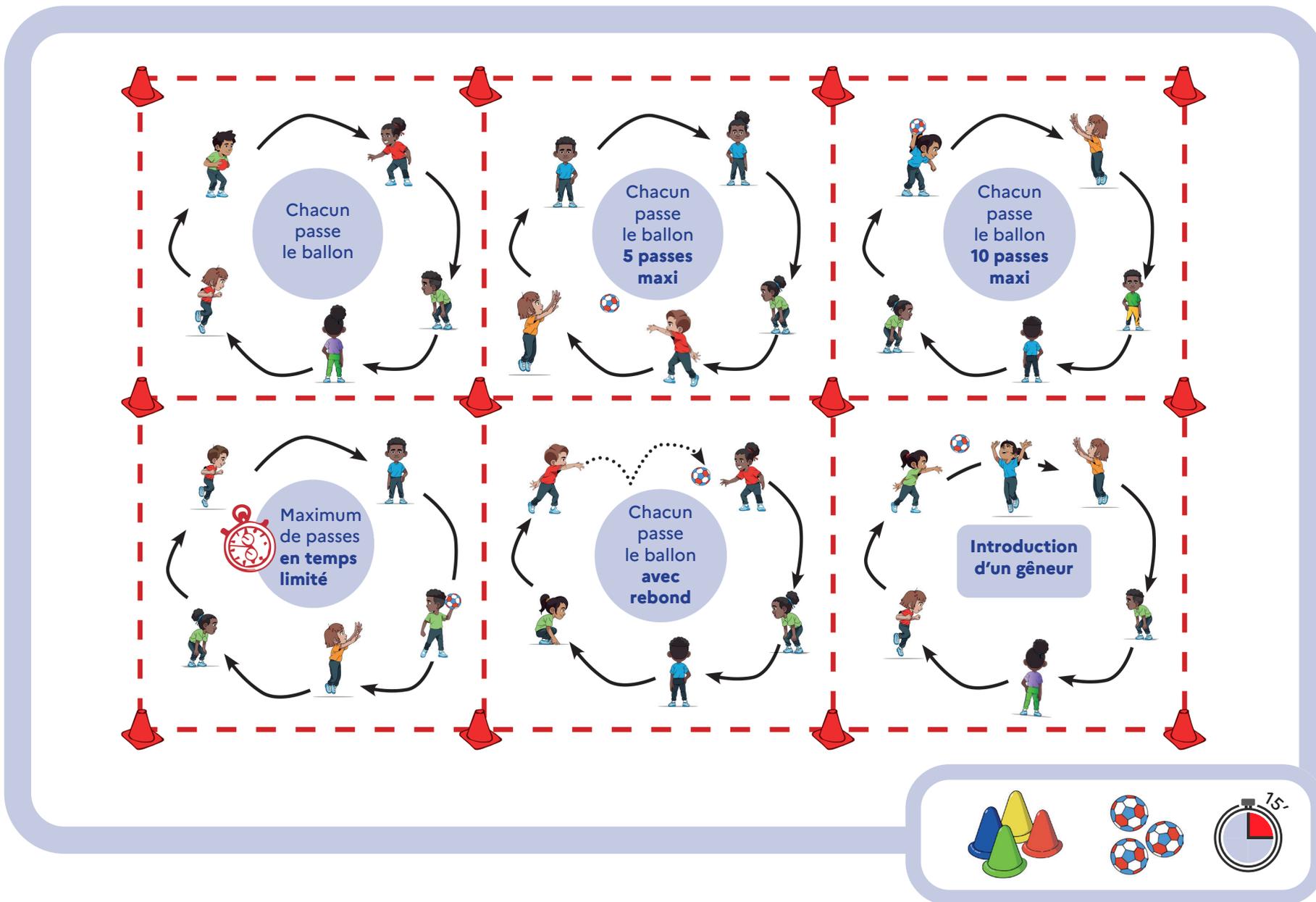
Évolutions

- Interdire de relancer la balle au même lanceur
- Varier les passes (passe à une main, deux mains, à rebond, etc.)
- Diminuer le nombre de passes si besoin (exemple : 5 passes)
- Fixer un temps maximum pour chaque partie (l'équipe gagnante est celle ayant réalisé le plus grand nombre de passes)
- Introduire un gêneur

Défi



La première équipe qui s'est assise trois fois a gagné.





Matériel

- un sifflet
- deux ballons
- un chrono



Consignes

Passer

- Au signal, l'équipe en cercle cherche à se faire le plus de passes possibles en les comptant pendant que chaque élève effectue le tour de l'horloge ou du chrono



Évolutions

- Varier les déplacements autour du cercle : en courant, en dribblant, etc.
- Varier le type de passes : passes sans rebond et passes avec rebond



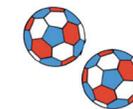
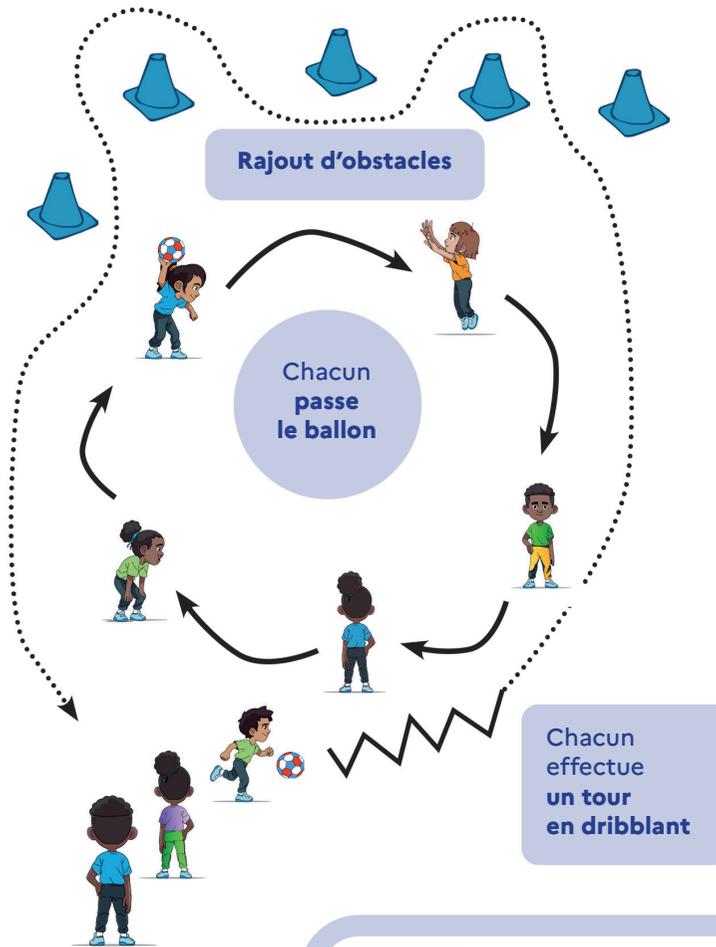
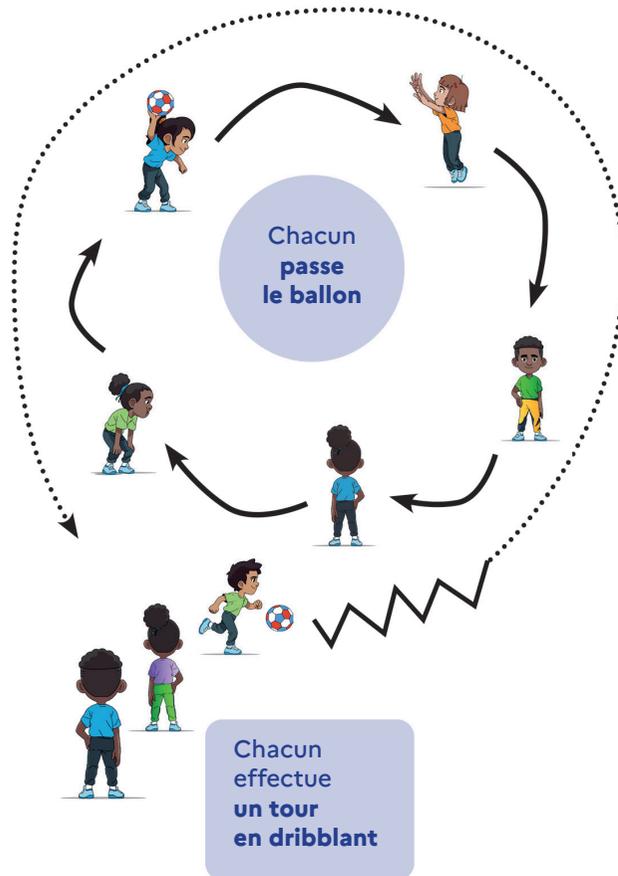
Préparation

- Sur deux terrains différents, organiser deux équipes pour chacun des 2 terrains
- L'une se place en cercle, l'autre en colonne

Défi



L'équipe qui a réalisé le plus de passes à la fin du jeu a gagné.





Matériel

- 3 ballons (1 par terrain)
- 12 plots de grandes tailles (4 plots délimitent les terrains et sont les cibles à toucher)
- des coupelles de couleur pour délimiter la moitié du terrain et l'endroit où est placé le ballon



Préparation

- Délimiter trois terrains par 4 grands plots qui serviront de cibles
- Deux équipes de 4 à 5 élèves s'opposent sur chaque côté terrain
- Un n° est attribué à chaque joueur sur chaque terrain



Consignes

S'opposer

- À l'appel de leur numéro, les joueurs concernés courent récupérer le ballon placé au centre du terrain ; le premier qui attrape le ballon dribble pour aller toucher l'un des plots adverses
- Règle : celui qui ne possède pas le ballon empêche la progression de l'attaquant vers la cible sans chercher à récupérer le ballon

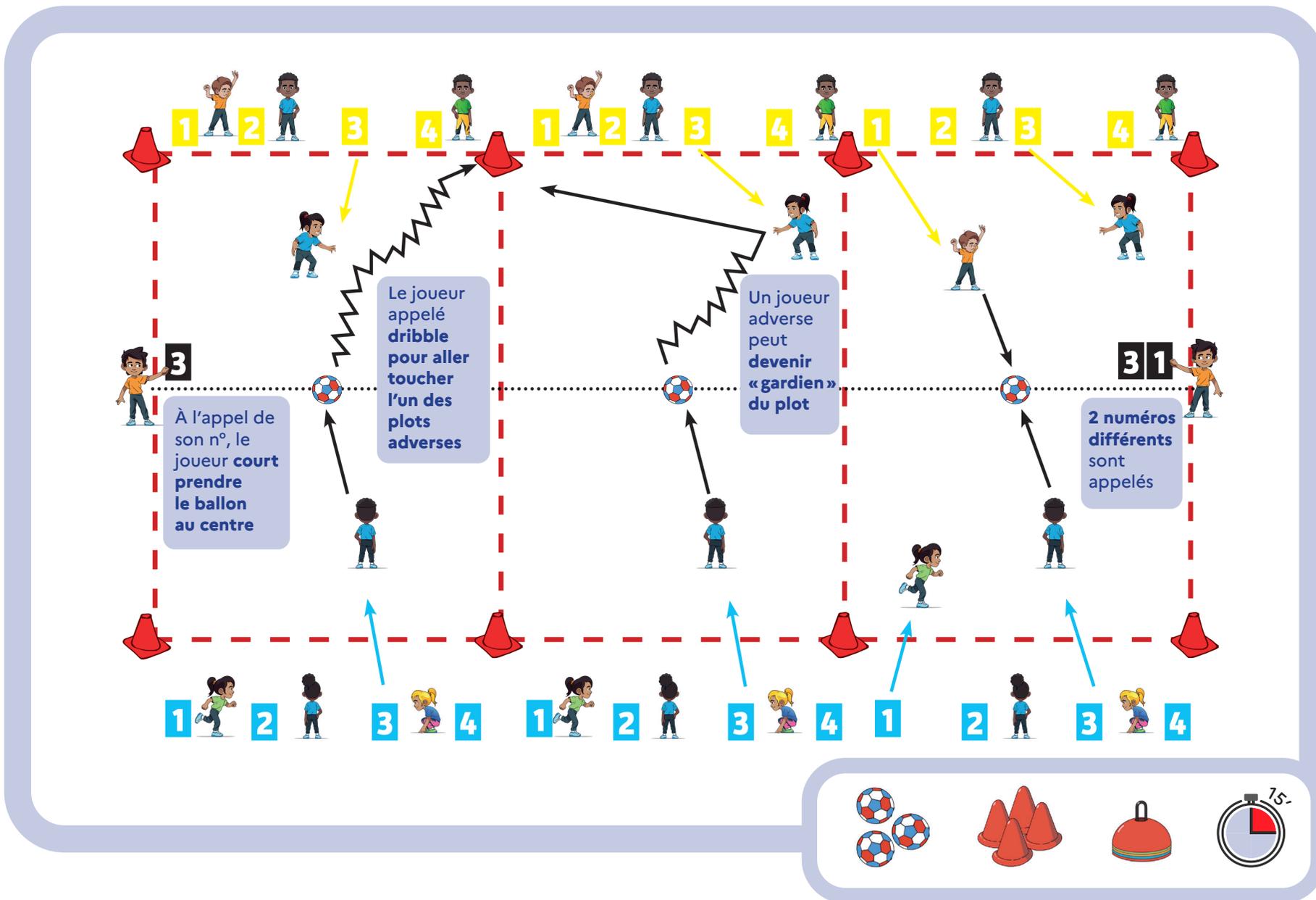


Évolutions

- Appeler plusieurs numéros
- Le défenseur peut récupérer le ballon pour viser le plot adverse
- Limiter le temps pour marquer



Conquête du ballon





Matériel

- une trentaine de plots de tailles différentes
- un ballon par élève ou par binôme d'élèves selon le matériel disponible dans l'école
- une craie
- un sifflet
- un chrono



Préparation

- Disposer les plots dans des zones aux coins de la cour
- Matérialiser une zone à ne pas franchir pour viser les plots



Consignes

S'opposer

- Se déplacer en dribblant (seul) / en se faisant des passes (binôme)
- À chaque tentative de tir, il faut changer de zone
- Le jeu est fini lorsque tous les plots sont renversés



Évolutions

- Varier les vitesses de déplacement en marchant, en courant, en marche arrière, etc.
- Varier les tirs à deux mains, main droite, main gauche, etc.

Défi



On peut attribuer des points aux plots, par tailles de plots ou couleurs de plots pour changer les défis.

