

**Direction des sports**

# Jeux de ballons à l'école

**Unité d'apprentissage jeux de ballons**

**Cycle 2**





Ce guide élaboré par les E.T.A.P.S de la Direction des Sports a essentiellement pour objectif la mise en place d'un module d'apprentissage destiné aux élèves de cycle 2 des écoles élémentaires de la Ville de Joué lès Tours. Il est conçu pour permettre à l'enseignant d'entrer dans l'activité jeux de ballons quel que soit :

- Son niveau de compétence sportive
- Sa démarche personnelle
- Le niveau de sa classe

## **Le cadre du module jeux de ballons à l'école**

Il s'agit de réaliser un cycle de 9 à 10 séances d'apprentissage en jeux de ballons avec la participation d'un E.T.A.P.S de la Direction des Sports. La fin du module se termine par une évaluation préparée par les enseignants avec ou sans l'E.T.A.P.S.

## **Le travail en Co-animation**

L'E.T.A.P.S est présent en tant que spécialiste de l'activité, il apporte un éclairage et une aide technique, il s'agit d'une concertation étroite pour l'élaboration du projet. En aucun cas il ne se substitue à l'enseignant qui reste toujours le responsable pédagogique de la classe.

La Co-animation peut être gérée de différentes manières.

Quelques exemples d'organisation de la classe :

- La classe travaille par ateliers, l'ETAPS et l'enseignant prennent chacun un atelier en charge.
- La classe est divisée en deux groupes qui réalisent des situations différentes avec un adulte présent avec chaque groupe et rotation.
- La classe est divisée en deux groupes qui réalisent les mêmes situations. Rotation pour permettre des retours différents et complémentaires.
- La classe réalise les mêmes situations d'apprentissages, l'enseignant de la classe et l'ETAPS effectuent ensemble la régulation des apprentissages.

Pour favoriser les apprentissages nous conseillons un prolongement du travail réalisé en classe : travail sur le règlement, connaissance culturelle de l'activité, maîtrise de la langue, mathématiques... ..

# L'organisation et l'enjeu de l'activité.

## 1) L'organisation : facteur déterminant de l'apprentissage

1 – jeux libres	Pour le développement de l'Autonomie, de la prise de Responsabilités
2 – Jeux en équipes	Coopération et adaptation dans le groupe.
3 – Marquage des zones de jeu	Pour un repérage le plus rapide possible de l'espace
4 - Effectif réduit 3, 4 ou 5 joueurs	Pour une implication de chaque joueur dans le jeu et pour éviter les phénomènes de grappe
5 - Terrain	Gymnase
6 – Règles et consignes	Pour une compréhension optimale des tâches à effectuer.
7 - ballon adapté	Ballon de handball
8 - Maillots ou chasubles de couleurs vives	Pour une perception la plus rapide possible des partenaires et des adversaires

## 2) Les enjeux

- Maîtriser des habiletés motrices
- Coopérer
- S'opposer

## Les règles

### 1° Sécurité :

- Je ne bouscule pas les autres élèves.
- Arrêt total du jeu ou de l'exercice au signal.
- Je ne frappe pas dans le ballon de toutes mes forces sans maîtriser la trajectoire.

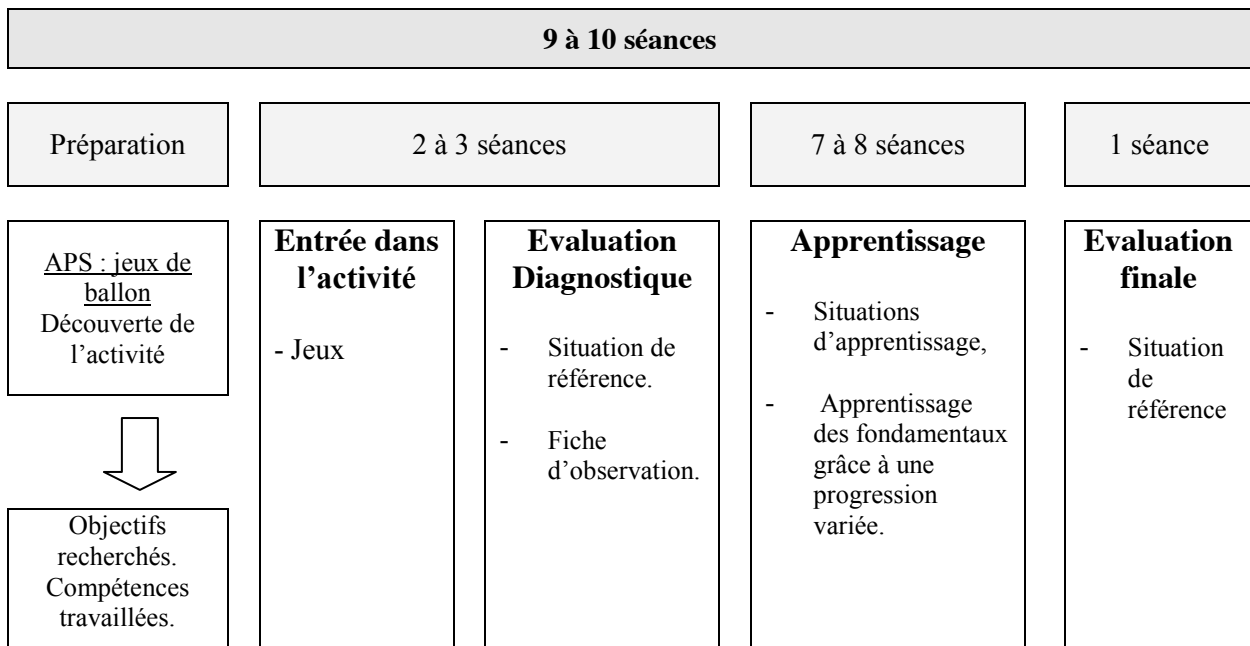
### 2° Matériel :

- Prendre soin du matériel.
- Ranger à la fin de chaque séance.

### 3° Dans le groupe :

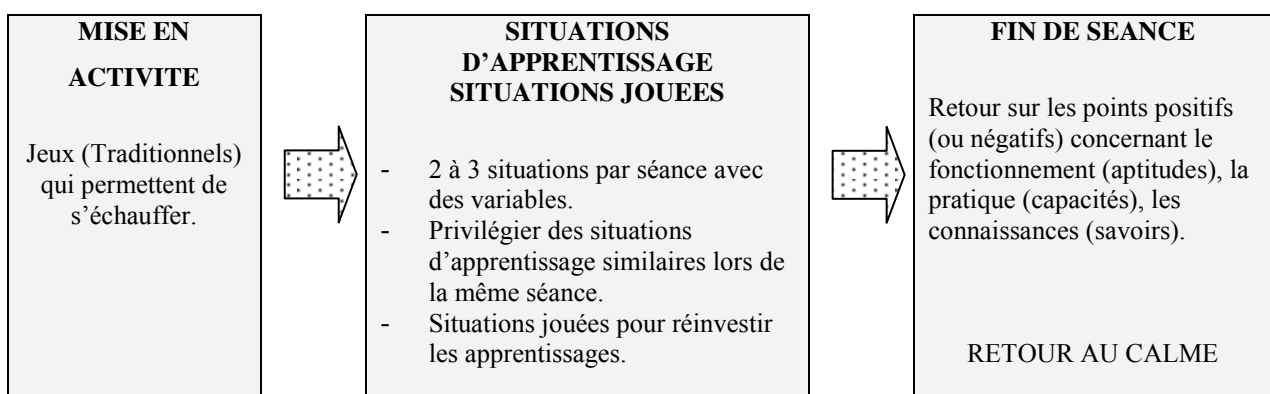
- Ecoute et application des consignes
- Respect du travail des autres élèves.

## Construction du module d'apprentissage



## Construction d'une séance type

Présentation d'une séance type, on retrouve un cadre similaire d'une séance à l'autre.

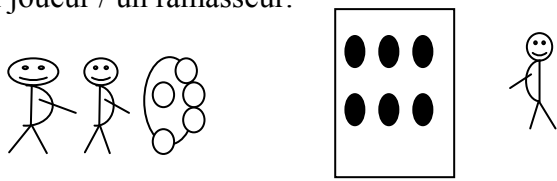
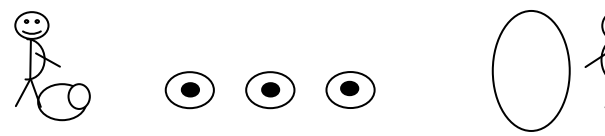
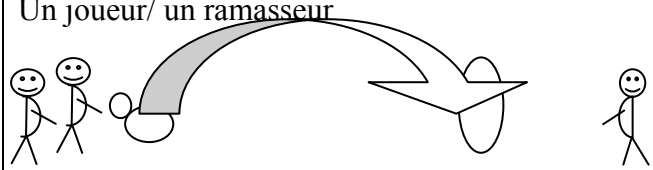

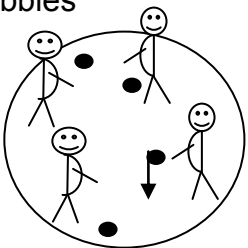


- **Organiser et adapter les situations en fonction de l'espace disponible, du nombre d'élèves et du temps de pratique.**

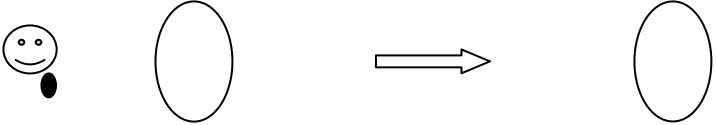
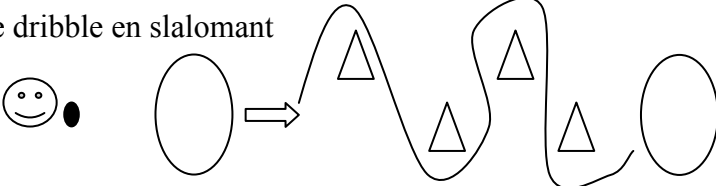
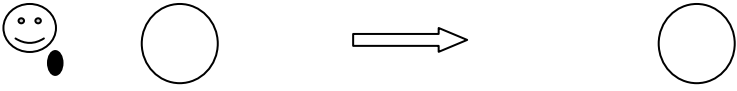
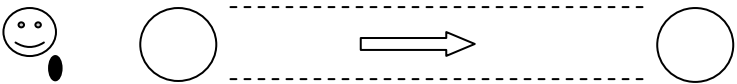
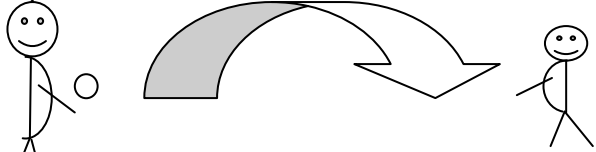
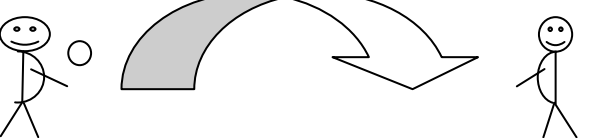
## PLANIFICATION DU MODULE D'APPRENTISSAGE

N°	Phases	OBJECTIFS pour les élèves	OBJECTIFS pour l'enseignant	Organisation pédagogique
1	<i>Entrée dans l'activité</i>	Inventorier les actions possibles	Observer le comportement des élèves en situation	Toute la classe.
2	<i>Situation de référence initiale</i>	Apprécier son niveau de pratique.....lancer, attraper, conduire, dribbler	Evaluer les capacités de chacun.	3 ateliers dribbler, conduire au pied, lancer/rattraper
3	<i>Phase d'apprentissage</i>	Se déplacer en courant avec le ballon	Complexifier les tâches (ex : courir + toucher un autre élève)	Jeux et relais en équipe
4	<i>Phase d'apprentissage</i>	Lancer et rattraper le ballon	Améliorer l'adresse et l'habileté des élèves.	Jeux et exercices
5	<i>Phase d'apprentissage</i>	Dribble et se déplacer	Acquérir la maîtrise du dribble en mouvement.	Jeux et relais
6	<i>Phase d'apprentissage</i>	Conduire son ballon au pied.	Maîtriser la vitesse et la direction du ballon avec le pied.	Jeux en équipe et relais
7	<i>Phase d'apprentissage</i>	Enchaîner les différentes actions	Réaliser plusieurs tâches en situation de jeu.	Jeux et relais
8	<i>Phase d'apprentissage</i>	Jouer en coopération avec ses camarades	Développer l'esprit d'équipe et la tactique.	Jeux
9	<i>Situation de référence</i>	Evaluer ses progrès	Evaluer les progrès de la classe.	Trois ateliers (dribbler, conduire, lancer/ rattraper)
10	<i>Tournoi</i>	Mettre en application les fondamentaux des jeux de ballons	Aider à l'arbitrage des matches	4 équipes, deux jeux

## Module : Jeux de ballons (cycle 2)

<b>Phase : Entrée dans l'activité</b>	<b>Durée : 50mn</b>	<b>Séance n° :1</b>
<b>Objectifs</b>	Inventorier les actions possibles	
<b>Matériel :</b>	Ballons, cerceaux, chasubles, sifflet.	
<b>Echauffement</b> Toute la classe	Pendant 5 minutes les enfants vont montrer à l'enseignant et à l'ETAPS tout ce qu'ils peuvent faire avec un ballon. Qu'avez-vous fait avec le ballon ? Mots clefs : Dribbler, lancer, attraper, rouler...	
<b>organisation</b>	Diviser la classe en 5 groupes Rotation toutes les 5 minutes Découverte de l'activité en autonomie. Jeu / concours	
<b>Atelier 1 : bowling</b>		<b>Atelier 2 : La cible</b>
<p>Avec 5 ballons faire tomber le maximum de plots en frappant dans les ballons avec son pied. Un joueur / un ramasseur.</p> 		<p>Conduire le ballon au pied en slalomant entre les cerceaux et tirer avec le pied dans la cible.</p> 
<b>Atelier 3 : le panier</b>		<b>Atelier 4 : la passe</b>
<p>Envoyer le plus de ballons possible dans le cerceau. Un joueur/ un ramasseur</p> 		<p>Faire le plus grand nombre de passes avec un autre élève sans rebond.</p> 
<b>Atelier 5 : le dribble</b>		<b>BILAN</b>
<p>Compter le nombre de dribbles réalisés de suite.</p> 		<p>Donner les résultats de chaque équipe et demander les ressentis des élèves.</p>

**module : Jeux de ballons**

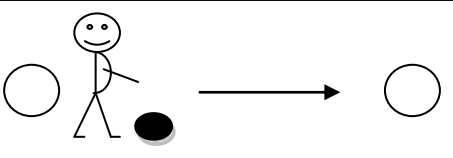
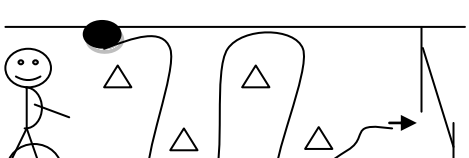
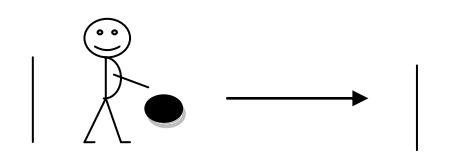
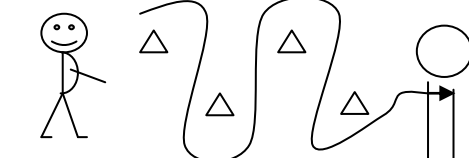
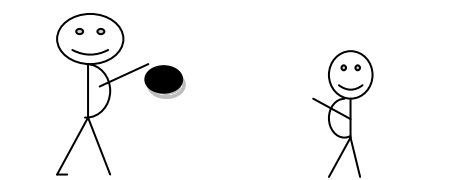
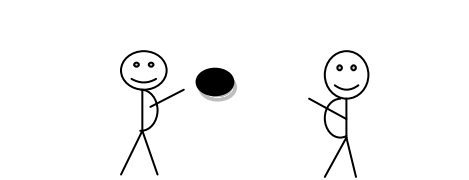
<b>Phase : Evaluation initiale</b>	<b>Durée : 50mn</b>	<b>Séance n° 2</b>
<b>Objectifs</b>	Apprécier son niveau et préparer son projet d'apprentissage.	
<b>organisation</b>	Les élèves s'auto évalue, par groupe de deux ils doivent passer dans les six ateliers en 30 minutes.	
<b>Evaluation 1</b>	<b>Tâches et consignes</b>	
<p><b>Dribbler</b></p> <p><u>Critères de réussite</u>                      1) Sans rater                      2) Sans rater et sans oublier les cônes.                      (une erreur est permise.)</p>	<p>1) Je dribble en ligne droite</p>  <p>2) Je dribble en slalomant</p> 	
<b>Evaluation 2</b>	<b>Tâches et consignes</b>	
<p><b>Conduire un ballon au pied</b></p> <p><u>Critères de réussite</u>                      1) Sans toucher le ballon avec les mains                      2) Sans toucher le ballon avec les mains et sans sortir du couloir.</p>	<p>1) Je conduis le ballon au pied d'un cerceau à l'autre.</p>  <p>2) Je conduis le ballon au pied d'un cerceau à l'autre dans un couloir.</p> 	
<b>Evaluation 3</b>	<b>Tâches et consignes</b>	
<p><b>Lancer et rattraper</b></p> <p><u>Critères de réussite</u>                      1) ne pas rater                      2) Ne pas rater (3 chances)</p>	<p>1) Faire dix passes de basket consécutives avec la maîtresse.</p>  <p>2) Faire dix passes de basket consécutives avec un autre élève.</p> 	

**JEUX DE BALLONS évaluation initiale CP**

Nom :

Prénom :

date :

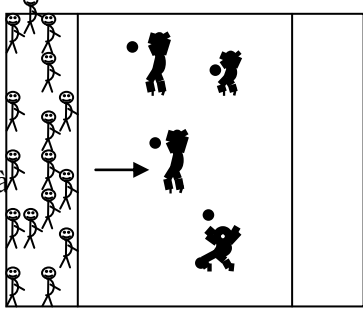
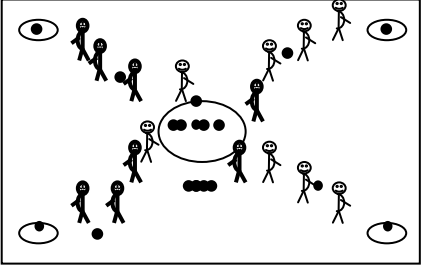
<p align="center"><b>Je conduis le ballon au pied d'un cerceau à l'autre sans les mains sans sortir du couloir</b></p>	<p align="center"><b>Je conduis le ballon au pied du cerceau vers le but en slalom sans sortir du couloir</b></p>
	
<p align="center">Oui                      Non</p>	<p align="center">Oui                      Non</p>
<p align="center"><b>J'arrive à dribbler à une main en ligne droite</b></p>	<p align="center"><b>J'arrive à dribbler en slalom sans perdre le ballon et je tire</b></p>
	
<p align="center">Oui                      Non</p>	<p align="center">Oui                      Non</p>
<p align="center"><b>Je suis capable de lancer et rattraper le ballon 5 fois de suite avec un adulte</b></p> 	<p align="center"><b>Je suis capable de lancer et rattraper le ballon 5 fois de suite avec un autre enfant</b></p> 
<p align="center">Oui                      Non</p>	<p align="center">Oui                      Non</p>



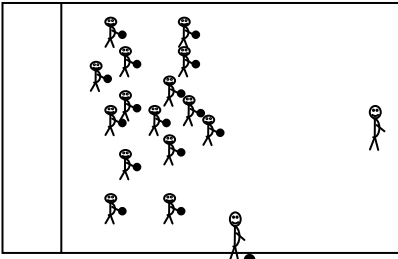
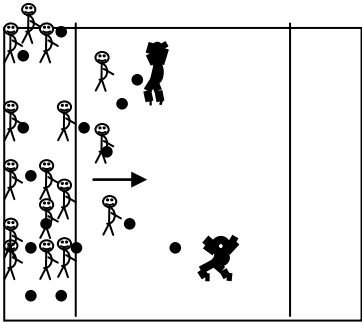
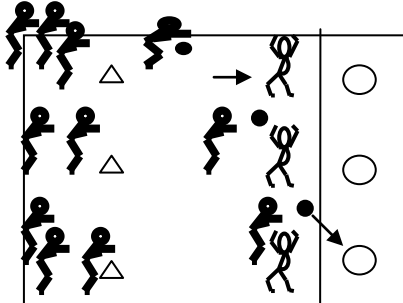
## **module : Jeux de ballons**

<b>Phase d'apprentissage</b>	<b>Durée : 50mn</b>	<b>Séance n° :3</b>
<b>Objectifs</b>	Porter le ballon dans divers déplacements.	
<b>Matériel :</b>	Ballons, cerceaux, chasubles, sifflet.	
<b>Situation 1</b>	<b>Tâches et organisation</b>	
Echauffement (Jeu libre à deux)	Pendant cinq minutes les enfants doivent faire des passes. Un ballon pour deux dans tout le gymnase. Ex : au pied, à la main, après rebond..... <b>But</b> : Observer l'habileté et les compétences des élèves	
<b>Situation 2</b>	<b>Tâches et organisation</b>	
Jeu Chat / ballon	<b>But</b> : éviter de se faire toucher. Dans une zone bien définie les chats doivent toucher les autres élèves en lançant le ballon. Les enfants éliminés s'assoient. Entre 20 et 25 élèves. 3 chats (chasubles) Pendant 1 mn. Quelles sont les difficultés ? Rester dans la zone Courir et lancer un ballon.	
	Chat avec ballon	
<b>Situation 3</b>	<b>Tâches et organisation</b>	
Relais (courir avec un ballon)	<b>But</b> : courir avec un ballon. Quatre Equipes de cinq enfants Un ballon par enfant Courir le plus vite possible, faire le tour du plot et déposer le ballon dans le cerceau. L'équipe qui dépose tous les ballons la première a gagné. <u>Difficultés</u> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) ne pas oublier de faire le tour du plot</li> <li>2) ne pas faire tomber le ballon.</li> <li>3) courir vite.</li> </ol>	
<b>Retour au calme</b>	Parler des difficultés rencontrées Le ballon (la couleur, la matière, la forme) Ce que nous avons vu de nouveau (la passe)	

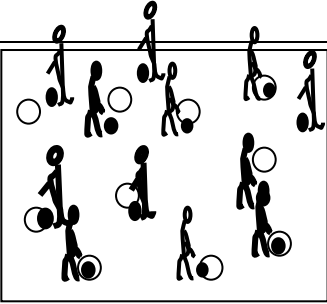
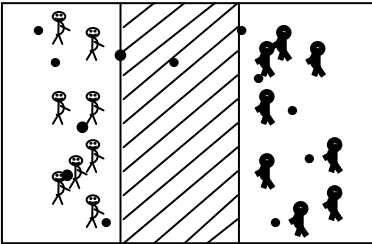
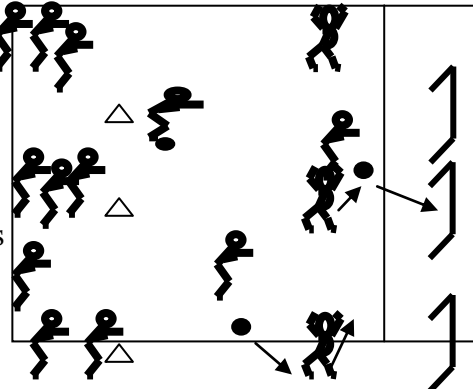
## Module : Jeux de ballons

<b>Phase d'apprentissage</b>	<b>Durée : 50mn</b>	<b>Séance n° : 4</b>
<b>Objectifs</b>	Lancer et rattraper le ballon sans le faire tomber.	
<b>Matériel :</b>	Ballons, cerceaux, chasubles, sifflet.	
<b>Situation 1</b>	<b>Tâches et organisation</b>	
Echauffement (dribbler, lancer, conduite du ballon au pied)	<p><b>But :</b> Apprentissage des 3 compétences</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- un coup de sifflet, je dribble</li> <li>- deux coups de sifflet, je lance le ballon en l'air et je le rattrape.</li> <li>- trois coups de sifflet, je conduis mon ballon au pied.</li> </ul> <p>Un ballon par enfants Dans une zone délimité par des plots. (Découverte des différentes actions)</p>	
<b>Situation 2</b>	<b>Tâches et organisation</b>	
Jeu (épervier en chasse)	<p><b>But :</b> éviter de se faire toucher.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quatre éperviers (chasubles)</li> <li>- Seize joueurs</li> <li>- Quatre ballons en mousse.</li> </ul> <p>Les joueurs doivent passer d'une zone à l'autre sans se faire toucher par un épervier. Les éperviers doivent toucher les joueurs en lançant le ballon.</p>	
<b>SITUATION 3</b>	<b>Tâches et organisation</b>	
Jeu (La pêche aux ballons)	<p><b>But :</b> travailler l'habileté et la coopération.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quatre équipes</li> <li>- Le maximum de ballons au centre</li> </ul> <p>L'équipe qui ramène le plus de ballons du centre du terrain vers son camp sans les faire tomber a gagné.</p> <p><u>Difficultés</u> Lancer et rattraper sans que le ballon tombe. Ne pas se déplacer avec le ballon. Faire une chaîne.</p>	
<b>Retour au calme</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Qu'est ce qu'une passe de basket (jeu collectif)</li> <li>- Position des mains pour bien rattraper le ballon</li> <li>- Lancer le ballon fort ou doucement ??????</li> </ul>	

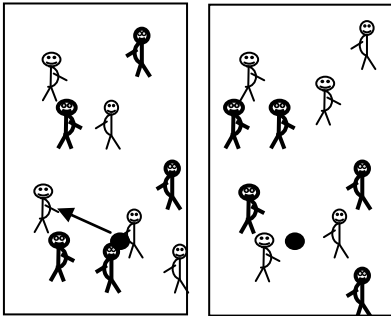
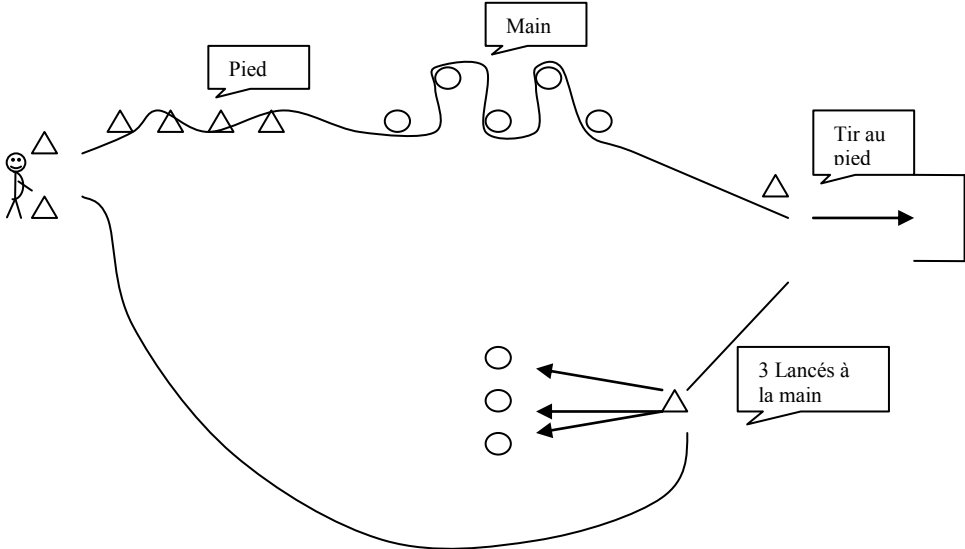
## Module : Jeux de ballons

<b>Phase d'apprentissage</b>	<b>Durée : 50mn</b>	<b>Séance n° : 5</b>
<b>Objectifs</b>	Apprendre à dribbler et à se déplacer en dribblant Bien placer sa main et pousser sur le ballon pour qu'il remonte.	
<b>Matériel :</b>	Ballons, cerceaux, chasubles, sifflet.	
<b>Situation 1</b>	<b>Tâches et organisation</b>	
Jeu (un, deux, trois, soleil)	<p><b>But :</b> Dribbler en se déplaçant et en Contrôlant son ballon. Traverser le gymnase en dribblant. S'arrêter et bloquer le ballon à un, deux, trois soleil. Les enfants éliminés retournent au départ. Le plus rapide a gagné</p>	
<b>Situation 2</b>	<b>Tâches et organisation</b>	
Jeu (lapin chasseur)	<p><b>But :</b> dribbler en se déplaçant. -Deux chasseurs avec deux ballons en mousse. Ils doivent toucher les lapins en lançant le ballon. -3mn -un ballon de hand par enfant. Traverser le terrain en dribblant sans se faire toucher par les chasseurs. Lorsque l'on est touché on s'entraîne à dribbler à l'extérieur de la zone de jeu.</p>	
<b>Situation 3</b>	<b>Tâches et organisation</b>	
Relais (je dribble, je lance, je rattrape et je tire)	<p><b>But :</b> dribbler, coopérer et tirer - 3 équipes. - 1 ballon par équipe. Dribbler, faire une passe au capitaine qui renvoie le ballon au joueur qui tire dans le cerceau sans dépasser la ligne. - 3 parties avec trois capitaines différents. - première équipe à 5 paniers a gagné.</p>	
<b>Retour au calme</b>	Parler des difficultés du dribble. Donner des consignes pour s'améliorer.	

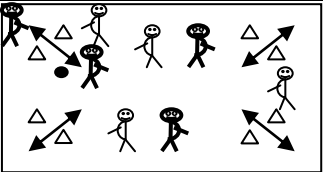
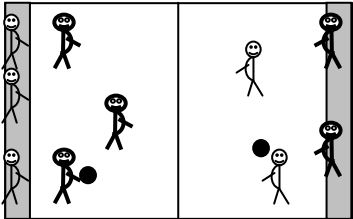
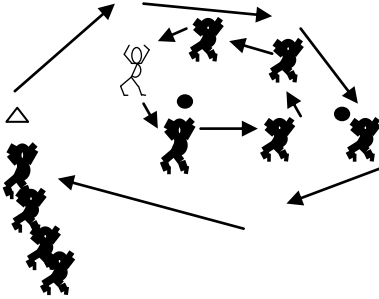
## Module : Jeux de ballons

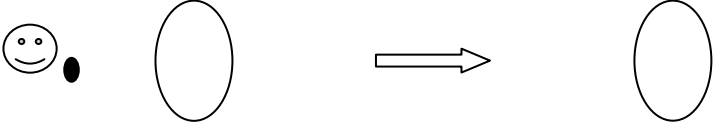
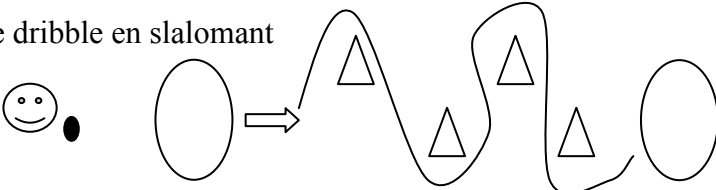
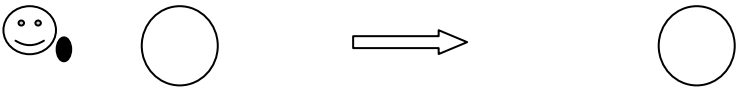
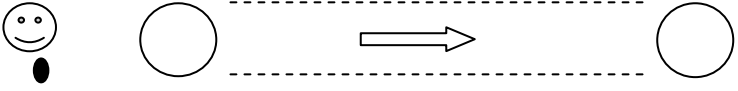

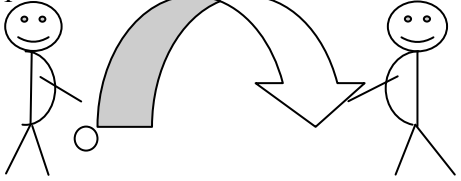
<b>Phase d'apprentissage</b>	<b>Durée : 50mn</b>	<b>Séance n° : 6</b>
<b>Objectifs</b>	Contrôler et conduire son ballon au pied et frapper	
<b>Matériel :</b>	Ballons, cerceaux, chasubles, sifflet.	
<b>Situation 1</b>	<b>Tâches et consignes</b>	
Jeu des cerceaux	<p><b>But :</b> conduire un ballon.          Conduire le ballon au pied dans la zone des cerceaux. Au coup de sifflet mettre son ballon dans un cerceau sans se servir des mains.          Moins de cerceaux que le nombre d'enfant, les enfants éliminés font le tour de la zone ballon au pied.</p>	
<b>Situation 2</b>	<b>Tâches et consignes</b>	
Ballon brûlant	<p><b>But :</b> travailler la passe de basket.          Temps : 2 min          Un ballon par enfant          Tirer le plus de ballons possible dans le camp adverse.          Au bout de 2 min l'équipe qui a le moins de ballon dans son camp a gagné.</p>	
<b>Situation 3</b>	<b>Tâches et consignes</b>	
Relais (je conduis, je passe, je contrôle et je tire)	<p><b>But :</b> coopérer et contrôler son ballon au pied.          - 3 équipes          - 1 ballon par équipe.          Conduire le ballon au pied, faire une Passe au capitaine qui la repasse de suite, contrôler et tirer dans le but sans dépasser la ligne.          -3 parties avec 3 capitaines différents.          - Première équipe à 5 buts a gagné.</p>	
<b>Retour au calme</b>	<p>Voir le jeu qu'ils ont préféré          Comment contrôler son ballon</p>	

## Module : Jeux de ballons

<b>Phase d'apprentissage</b>	<b>Durée : 50mn</b>	<b>Séance n° : 7</b>
<b>Objectifs</b>	Enchaîner les différentes actions	
<b>Matériel :</b>	Ballons, cerceaux, chasubles, sifflet.	
<b>Situation 1</b>	<b>Tâches et organisation</b>	
Jeu du sifflet	<p><b>But :</b> Maîtriser les trois compétences, lancer/dribbler/conduire</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- un coup de sifflet, je dribble</li> <li>- deux coups de sifflet, je lance le ballon en l'air et je le rattrape.</li> <li>- trois coups de sifflet, je conduis mon ballon au pied.</li> </ul> <p>Un ballon par enfant. Dans une zone délimité par des plots. Juger des progrès.</p>	
<b>Situation 2</b>	<b>Tâches et organisation</b>	
Passe à 5 ou à 10 (voir niveau)	<p><b>But :</b> s'organiser pour faire 5 ou 10 passes</p> <p>2 terrains 2 équipes par terrain Parties de 4 minutes Toutes les équipes se rencontrent 2 équipes, 1 ballon. Faire des passes avec ses coéquipiers sans que ses adversaires interceptent le ballon. Avec ballon en mousse, ballon de basket.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div>	
<b>Situation 3</b> Le relais	<b>Tâches et organisation</b>	
3 équipes 3 parcours identiques 3 ballons par équipe	 <p><b>But :</b> Accomplir des tâches différentes dans un minimum de temps.</p>	
<b>Retour au calme</b>	Difficultés rencontrés Qu'est ce qu'un enchaînement ?	

## Module : Jeux de ballons

Phase d'apprentissage	Durée : 50mn	Séance n° :8
Objectifs	Jouer en coopération avec ses camarades	
Matériel :	Ballons, cerceaux, chasubles, sifflet.	
Situation 1	<b>Tâches et organisation</b>	
Jeu des portes	<p>-2 terrains, équipes de 4                  -2 équipes par terrain + une équipe arbitre                  -1 ballon par terrain                  -Début avec ballon de basket (à la main), puis de foot (au pied).</p> <p><b>-But</b> : faire une passe à un coéquipier dans une porte.                  Une équipe marque un point lorsqu'une passe est réussie en passant à travers une porte (un coéquipier doit être à la réception de la passe !).</p> <p><b>-Variantes possibles</b> : changement de places des portes, enlever la porte lorsqu'un point a été marqué avec celle-ci.</p>	
Situation 2	<b>Tâches et organisation</b>	
Balle au prisonnier	<p>2 équipes : 5 min                  2 ballons en mousse</p> <p><b>-But</b> : Toucher les adversaires en lançant le ballon.                  L'adversaire touché doit aller en prison,                  Pour se libérer, un de ses coéquipiers doit lui envoyer un ballon et toucher un adversaire pour revenir dans son camp.</p>	
Situation 3	<b>Tâches et organisation</b>	
Horloge	<p>2 équipes</p> <p><b>-But</b> : Faire le plus de tours en faisant des passes.                  Pendant qu'une équipe se fait des passes l'autre court autour du cercle.                  Lorsque tous les joueurs de l'équipe coureurs sont passés, le jeu s'arrête.                  Puis les équipes changent de rôle.                  L'équipe qui a réalisé le plus de tours en se faisant des passes a gagné.</p>	

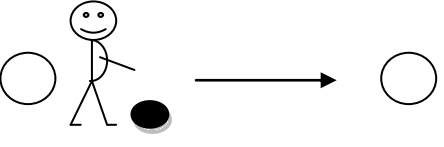
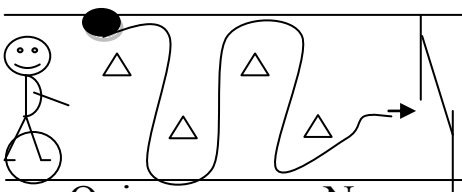
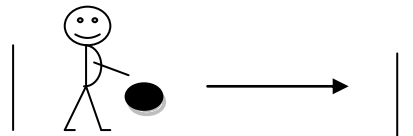
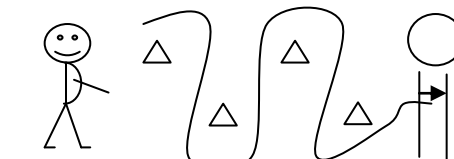
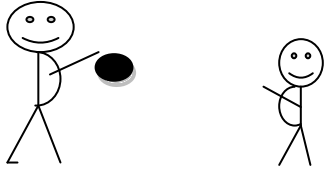
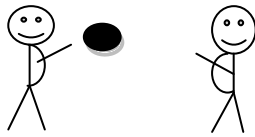
<b>Module : Jeux de ballons</b>		
<b>THEME : Evaluation finale</b>	<b>Durée : 50mn</b>	<b>Séance n° 9</b>
<b>Objectifs</b>	Permettre aux élèves d'apprécier les progrès réalisés dans les actions composant l'activité du jeu de ballons	
<b>Matériel :</b>	Ballons, cerceaux, plots.	
<b>évaluation</b> <b>Tâches et consignes</b>	<b>Organisation</b>	
<b>Dribbler</b>  <u>Critères de réussite</u> 1) Sans rater 2) Sans rater et sans oublier les cônes. (une erreur est permise.)	1) Je dribble en ligne droite  2) Je dribble en slalomant 	
<b>Evaluation 2</b> <b>Tâches et consignes</b>	<b>Organisation</b>	
<b>Conduire un ballon au pied</b>  <u>Critères de réussite</u> 1) Sans toucher le ballon avec les mains 2) Sans toucher le ballon avec les mains et sans sortir du couloir.	1) Je conduis le ballon au pied d'un cerceau à l'autre.  2) Je conduis le ballon au pied d'un cerceau à l'autre dans un couloir. 	
<b>Evaluation 3</b> <b>Tâches et consignes</b>	<b>Organisation</b>	
<b>Lancer et rattraper</b>  <u>Critères de réussite</u> 3) ne pas rater 4) Ne pas rater (3 chances)	1) Faire dix passes de basket consécutives avec la maîtresse.  2) Faire dix passes de basket consécutives avec un autre élève. 	
<b>Retour au calme</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Parler des actions (conduire, dribbler, lancer, rattraper)</li> <li>- Les difficultés rencontrées</li> <li>- Des progrès à faire</li> </ul>	

**JEUX DE BALLONS évaluation finale CP**

Ecole :

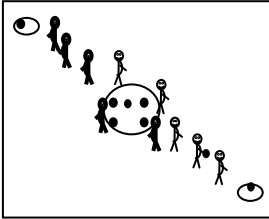
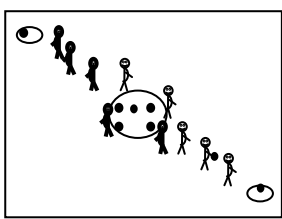
classe :

date :

<p align="center"><b>Je conduis le ballon au pied d'un cerceau à l'autre sans les mains, sans sortir du couloir</b></p>	<p align="center"><b>Je conduis le ballon au pied du cerceau vers le but en slalom sans sortir du couloir</b></p>
	
<p align="center">Oui                      Non</p>	<p align="center">Oui                      Non</p>
<p align="center"><b>J'arrive à dribbler à une main en ligne droite</b></p>	<p align="center"><b>J'arrive à dribbler en slalom sans perdre le ballon et je tire</b></p>
	
<p align="center">Oui                      Non</p>	<p align="center">Oui                      Non</p>
<p align="center"><b>Je suis capable de lancer et rattraper le ballon 5 fois de suite avec un adulte</b></p>	<p align="center"><b>Je suis capable de lancer et rattraper le ballon 5 fois de suite avec un autre enfant</b></p>
	
<p align="center">Oui                      Non</p>	<p align="center">Oui                      Non</p>



## Module : Jeux de ballons

<b>THEME : tournoi</b>	<b>Durée : 50mn</b>	<b>Séance n° 10</b>
<b>Objectifs</b>	Mettre en application des actions acquises lors du cycle	
<b>Matériel :</b>	Ballons, cerceaux, chasubles, sifflet.	
<b>Situation 1</b>	<b>Tâches et organisation</b>	
Balle au prisonnier	<p>4 équipes, 2 terrains            4 ballons en mousse            Toucher les adversaires en lançant le ballon.            L'adversaire touché doit aller en prison,            Pour se libérer, un de ses coéquipiers doit lui envoyer un ballon et il doit à son tour toucher un adversaire.            Au bout de 3 minutes, l'équipe qui a le moins de prisonniers a gagné.            Les vainqueurs se rencontrent et les perdants également.</p>	
<b>Situation 2</b>	<b>Tâches et organisation</b>	
L'horloge	<p>4 équipes, 2 horloges :            Pendant qu'une équipe se fait des passes l'autre court autour du cercle.            Lorsque tous les joueurs coureurs sont passés, le jeu s'arrête.            Les équipes changent de rôle.            L'équipe qui a réalisé le plus de tours sans rater a gagné.            Ensuite les vainqueurs se rencontrent, et les perdants également.</p>	
<b>Situation 3</b>	<b>Tâches et organisation</b>	
Chasse aux trésors	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>- 4 équipes            - 2 terrains            - Le maximum de ballons au centre.</p> <p>L'équipe qui ramène le plus de ballons du centre du terrain vers son camp sans les faire tomber a gagné. Ensuite les vainqueurs se rencontrent sur un terrain, les perdants sur l'autre terrain.</p>	
<b>Retour au calme</b>	<p>Lecture du palmarès            Discussion sur l'activité</p>	