

Animation de Gymnastique 5 et 6P – Passes à 6

Références: Manuel 3 brochure 5Jouer + cahier Mobile(2/06): objectif jeux + Document créé par Steve Nicolier, ressources EPS

Objectifs généraux : SE : Apprendre à accepter et à respecter des règles de jeu et de comportement SF: Varier les activités dans l'espace et le temps S: Connaître quelques notions techniques et les règles fondamentales des jeux pratiqués	Contenus : Jeu: passes à 6 Technique: Lancer-rattraper; Passer; Marquer-se démarquer
---	--

Objectifs spécifiques	Matière	Références	Organisation, contrôle
SE : Respecter les règles et s'auto-arbitrer	<p>PASSES A 6</p> <p><u>But du jeu</u> L'équipe A doit effectuer 6 passes de suite sans que l'équipe B ne touche le ballon et sans que le ballon ne touche le sol, pour marquer un point.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si le ballon touche le sol, mais reste en possession de la même équipe, la passe ne compte pas. - Si l'équipe B touche le ballon, sans le bloquer, alors l'équipe A conserve le ballon, mais la passe ne compte pas. - Si l'équipe B prend le contrôle du ballon en le bloquant, alors c'est elle qui essaie d'enchaîner 6 passes. <p><u>Règles du Jeu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Interdiction de prendre le ballon des mains de l'adversaire ou de le gêner lorsqu'il joue. - Ballon est à l'équipe adverse, s'il sort du terrain de jeu. - Après 6 passes, le 6ème joueur doit poser le ballon au sol, à l'endroit où il se trouve. L'équipe B vient alors le prendre pour continuer le jeu. - Interdiction de garder le ballon plus de 5 secondes dans les mains. <p><u>Variantes</u></p> <ol style="list-style-type: none"> a) Tous les membres de l'équipe doivent toucher la balle une fois pour marquer un point (variante : même idée, les enfants sont numérotés, la balle doit faire le tour des numéros dans l'ordre). b) Donner une tâche supplémentaire au bon E ou à la meilleure équipe. Ex: après chaque passe, tourner autour d'un piquet (6 piquets tout autour du terrain); renvoyer le ballon avec la tête, apporte 2 points, ... c) Jouer avec des zones : pour que les passes comptent, les enfants doivent être dans des zones différentes (→apprendre à ouvrir le jeu). 		<p><u>Contrôle:</u> Les E sont-ils capables de jouer sans intervention du M?</p> <p><i>2 terrains - 4 équipes de 4 à 5 joueurs</i> <i>Ballons souples ou en mousse</i></p> <p><i>6 Piquets tout autour de chaque terrain</i></p> <p><i>Partager le terrain en 4 zones avec des assiettes de démarcation</i></p>

SF : Lancer un ballon à son partenaire les paumes tournées vers celui-ci, les coudes ouverts vers le côté, sur une trajectoire horizontale

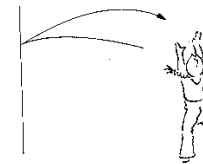
LANCER - ATTRAPER

- La dizaine: lancer un ballon contre le mur et le rattraper
 - a) Après 10 réussites de suite, reculer d'un pas.
 - b) Ajouter une tâche supplémentaire: frapper dans les mains, toucher le sol, en équilibre sur un objet, ... (laisser les E inventer de nouvelles idées).
 - c) Par 2, A lance et B rattrape le ballon (év. avec tâches supplémentaires).
- Atteindre des cibles
 - a) Dessiner des cibles à la craie blanche sur des petits tapis appuyés contre le mur. Viser sa cible (après 10 réussis, reculer d'un pas).
 - b) Coller des lettres contre les murs. Viser les lettres pour écrire des mots (par ex.: préparer des mots avec le vocabulaire de la semaine...).
- Jeu (mise en train)
 - a) Balle fuyante: Tous les E sont dans le cercle du centre, A lance le ballon en l'air et dit un prénom, tous les enfants partent en courant sauf l'enfant appelé qui rattrape le ballon, lorsqu'il l'a, il crie "stop!". Il vise ensuite un camarade, s'il le touche, alors le camarade devient A, s'il le manque, alors celui-ci reste A.
 - b) Jeu de quilles: Tous les E sont hors du grand cercle avec chacun un ballon (év. plus de ballon). 4 gardiens sont au centre et protègent des massues (max) posées sur 1 ou plusieurs caissons.

PASSER

- Avec partenaires
 - a) Par 2 (l'un en face de l'autre), se faire des passes depuis un cerceau (après 10 passes réussies, sans sortir des cerceaux, les reculer).
 - b) Par 2, à une distance donnée, quel groupe fait le plus de passes en 1min?
 - c) Passes et va: par 4, A lance à B et se déplace derrière D, B lance à C et se déplace derrière C, ...
 - d) Idem que c) en carré par 5: A passe à B, et se déplace, ..., puis D passe à E, et E à A.
 - e) Passes en cercle (nombre impair d'E): 1) un ballon circule, passer non pas à son voisin direct, mais au suivant 2) idem avec 2

M3 B5 p.14



Balle fuyante: mobile p. 6



Jeu des quilles: mobile p7



c) C A ▲ ↔ ▲ B D

d) E A ▲ → ▲ B
 ↑ ↓
 D ▲ ← ▲ C

Contrôle : Après avoir exercé la technique dans plusieurs exercices, vérifier la position des mains et des coudes dans un exercice, tel que a) ou dans les exercices de passes tels que a) à d)

Cibles :




- craie blanche + tapis
- lettres de l'alphabet + mots voc

Quilles sur caissons

Contrôle : Vérifier le contact visuel dans chaque activité!

Piquets, Cerceaux, cônes

SE : Lancer un ballon uniquement après un contact visuel avec son partenaire

<p>SF : (Défenseur) Se placer entre le porteur du ballon et un autre adversaire SF : (Attaquant) Se placer dans un endroit où il n'y a pas de défenseur</p>	<p>ballons, commencer avec les ballons l'un en face de l'autre 3) concours, idem que 2) avec 2 ballons de couleurs, est-ce qu'un ballon va rattraper l'autre?</p> <p>f) En cercle, le M est au centre avec un ballon (par la suite 1 ou plusieurs E), après contact visuel, lancer le ballon aux E (essayer de les surprendre, pour qu'ils soient toujours attentifs!).</p> <p>g) Par groupe de 5, faire une colonne derrière un piquet, A se trouve à 3m du piquet avec un ballon (dans un cerceau), B court, saute dans un cerceau, reçoit le ballon de A et le relance, court derrière sa colonne.</p> <p>- Jeux (mise en train)</p> <p>a) Lièvres farceurs (4 chasseurs, et 2 ballons pour les lièvres) Si un lièvre est touché par un chasseur → il se tient en équilibre sur un pied, bras écartés. Pour être libéré, un autre lièvre doit lui lancer un ballon et il doit le recevoir sans qu'il ne tombe par terre.</p> <p><u>MARQUER-SE DEMARQUER</u></p> <p>- Jeux (mise en train)</p> <p>a) Course par paires (4 loups): Lorsqu'un loup approche, si les E se groupe par 2, le loup ne peut pas les toucher, il doit aller courir vers quelqu'un d'autre et la paire peut se séparer (variante: se grouper par 3, 4, ...)</p> <p>b) La ligne: les E courent (sur un accompagnement live du M) par 3 (avec 3 couleurs de sautoirs différents), l'E au centre doit toujours être aligné sur les 2 autres. Au signal, le M annonce la couleur de l'E qui va au centre.</p> <p>c) La mouche: A et C se font des passes, B essaie de prendre le ballon, s'il arrive à prendre le ballon, il prend la place de celui qui lançait (variante: idem avec déplacement de ceux qui n'ont pas la balle).</p>	<p>g) mobile p.11</p>  <p>lièvres: mobile p.11</p>  <p>M3B5p.25 Course par paires La ligne</p> 	<p><u>Contrôle</u> : Au coup de sifflet, chaque joueur s'assied, discuter des places, pourraient-ils se placer de manière plus efficace?</p>
--	---	---	--