

Différents jeux collectifs de ballons en EPS



*Noé Guillan
HEP*

1) Le Casino

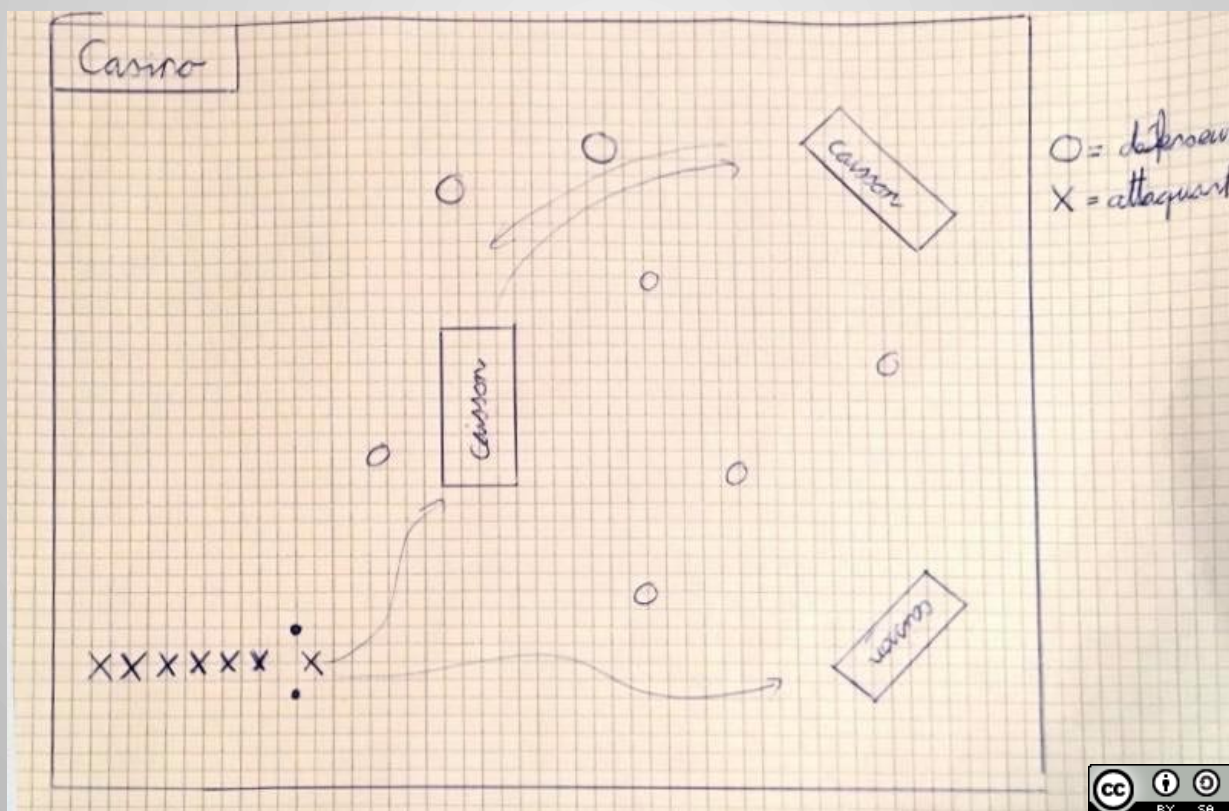
Matériel : trois caissons / des jeux de sautoirs / un ballon / deux piquets

Objectif : L'équipe qui a le plus de points, gagne.

Déroulement :

C'est une variante de la balle brûlée ! Une des deux équipes est en attaque et en colonne derrière les deux piquets. L'autre équipe est donc en défense et doit se positionner sur tout le terrain de jeu.

- Le premier attaquant lance la balle et doit essayer de toucher le plus de fois les caissons qui sont disposés (en triangle) dans la salle tout en courant. Lorsqu'il a touché un caisson, il est obligé de se diriger vers un autre caisson.
- Les défenseurs, eux, doivent récupérer la balle et essayer de toucher l'attaquant afin de le brûler. Il est interdit de marcher avec la balle ! Les défenseurs doivent donc se faire des passes pour pouvoir toucher l'attaquant en course.
- Lorsque l'attaquant est touché, le nombre de fois qu'il a touché les caissons équivaut au nombre de points qu'il rapporte à son équipe et il peut aller s'asseoir derrière sa colonne. Pour une question pratique, lorsque l'attaquant a touché 10 fois les caissons, il peut s'arrêter et revenir dans la colonne, assis.
- Une fois que tous les attaquants sont passés, ces derniers vont en défense et les défenseurs en attaque. Après 2 manches, on regarde quelle équipe a réussi à rapporter le plus de points.



2) Invasion

Matériel : 6 ballons/ 2x barres parallèles / 2 gros tapis / 2 cerceaux / 4 grands caissons / 2 petits caissons / 6 petits sac de sable (des cônes vont très bien aussi) / 2 petits tapis / 4 anneaux en caoutchouc/ 2 piquets / 2 bancs / 2 jeux de sautoirs

Objectif : Récupérer les trois sacs de sable de l'équipe adverse

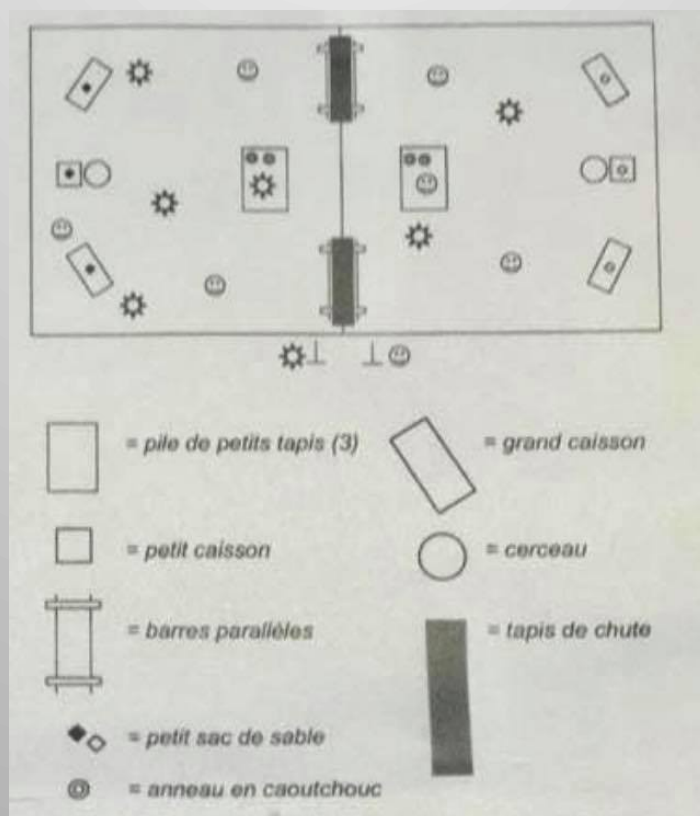
Déroulement :

En début de partie, les joueurs de chaque équipe se trouvent dans leur demi salle respective. Les équipes reçoivent un nombre identique de ballons en mousse. Au signal de départ, les joueurs doivent tenter de ramener dans leur cerceau de leur camp les trois sacs de sable de l'équipe adverse.

Un joueur par équipe est désigné au début de partie comme le joueur « intouchable ». Ce joueur se situe sur le petit tapis de sa demi salle. Son rôle est d'informer son équipe sur les mouvements des adversaires. Il peut sortir du tapis mais devient alors « touchable ». Il peut aussi tirer sur les adversaires avec les ballons. Pour libérer ses camarades assis sur le banc, le joueur « intouchable » doit déposer un des deux anneaux en caoutchouc qu'il en sa possession à travers le piquet à coté du banc. A ce moment, les prisonniers peuvent revenir dans la partie. Le joueur « intouchable » ne possède que deux anneaux et donc que deux possibilités de libérer ses camarades.

La partie se termine lorsqu'une équipe a réussi à ramener les sacs de sable de l'autre équipe dans son cerceau.

- Les joueurs peuvent se déplacer avec les ballons.
 - S'ils se font toucher par un ballon (même s'ils ont un ballon en main), les joueurs vont s'asseoir sur le banc à coté du piquet, situé au bord du terrain.
 - Les joueurs ne peuvent pas lancer le sac de sable ou faire une passe avec.
- S'il se fait toucher, le joueur a l'obligation de laisser le sac à endroit où il est. Le sac de sable doit alors rester à ce même endroit jusqu'à ce qu'un autre joueur le reprenne. L'équipe adverse ne peut pas essayer de le ramener.



3) Quidditch

Matériel : Un ballon de handball / 2 ballons en mousse / 4 cerceaux / 3 jeux de sautoirs / scotch / buts de handball

Objectif : L'équipe ayant le plus de point gagne !

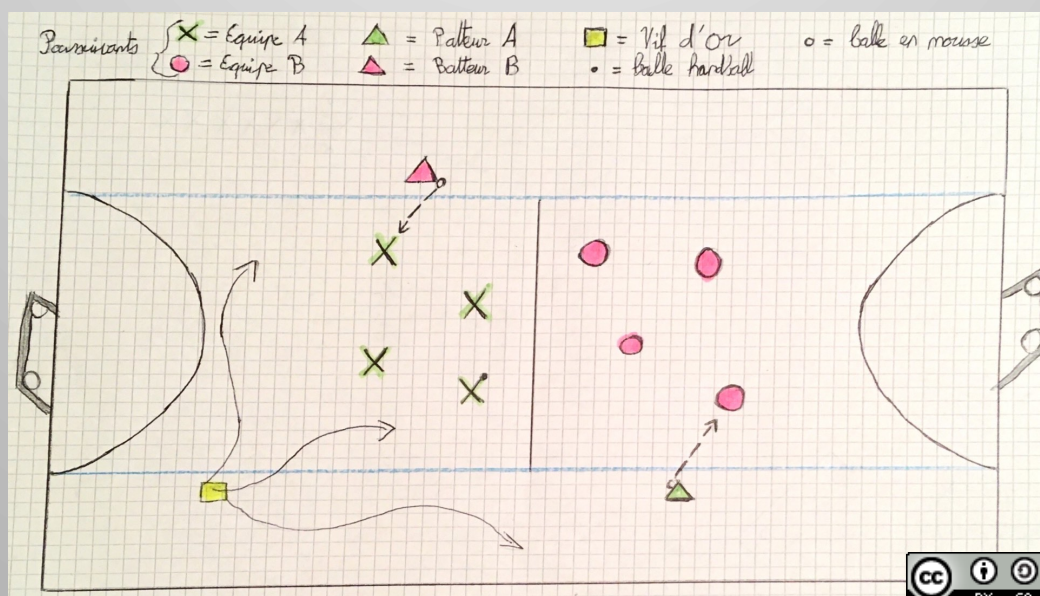
Déroulement : Au niveau de la mise en place, il faut scotcher les cerceaux dans les lucarnes des buts de handball (2 par but). Le terrain de jeu est représenté par le rectangle bleu (cf schéma). Les élèves sont séparés en 2 équipes, chacune positionné dans leur moitié de terrain.

1ère étape → les deux équipes de « poursuiveurs » doivent accumuler le plus de point en tirant dans les cerceaux de l'équipe adverses (1 pt). Ils ne peuvent pas se déplacer avec le ballon. Si une équipe fait sortir le ballon du terrain de jeu ou qu'il touche le sol, il est redonné à l'équipe adverse. Les joueurs ne peuvent pas marcher dans la zone du gardien de handball et donc doivent tirer à 6m minimum (distance de la zone).

2ème étape → Le jeu continue mais cette fois on désigne un élève par équipe comme « batteur ». Ils sortent alors du terrain de jeu et restent en dehors tout le reste de la partie. Leur but est de toucher les joueurs adverses, depuis l'extérieur du terrain de jeu, avec les ballons en mousse. Lorsqu'un joueur est touché, il doit sortir du jeu et attendre qu'un autre joueur de son équipe se fasse toucher. Ce dernier sort et l'autre peut revenir dans le jeu.

3ème étape → Le jeu continue mais cette fois on y ajoute la dernière règle : on désigne un joueur (souvent celui qui s'ennuie ou qui est un peu plus faible que les autres) pour qu'il devienne le « vif d'or » (il met alors deux sautoirs jaunes pour se différencier des autres). Il peut se balader dans toute la salle (terrain de jeu et extérieur compris). Si les « poursuiveurs » d'une équipe touche le vif d'or quand il est sur le terrain de jeu, l'équipe remporte alors 3 points ! « Le vif d'or » est en sécurité du moment qu'il est en dehors de la zone de jeu.

A la fin, les joueurs sur le terrain doivent essayer de marquer des points en marquant dans les cerceaux et aussi en essayant d'attraper le « vif d'or » tout en évitant de se faire toucher par les batteurs. Le jeu s'arrête lorsque l'enseignant le veut et on compte alors l'équipe qui a le plus de points.



4) Double-T

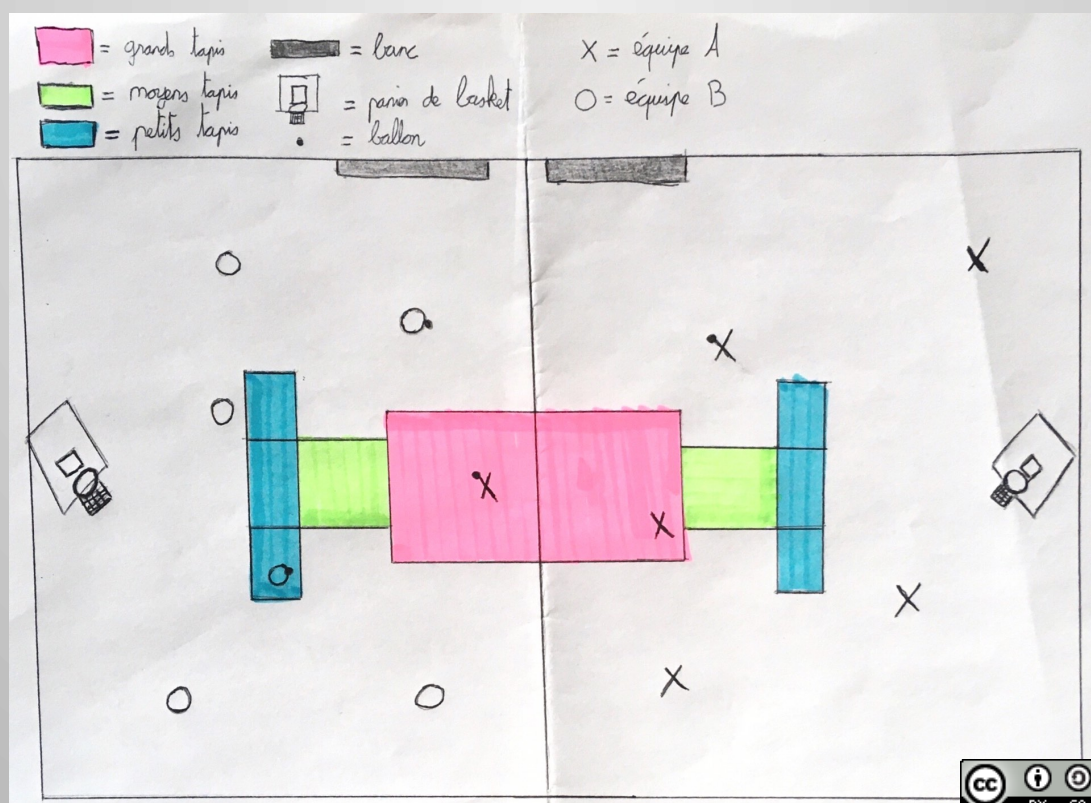
Matériel : 2 grands tapis, 2 moyens tapis, 6 petits tapis, 2 bancs, 2 paniers de basket, 3-6 ballons, 2 jeux de sautoirs

Objectif : Eliminer toute l'équipe adverses

Déroulement : Comme montré sur le schéma, il faut placer deux grand tapis l'un à coté de l'autre au centre de la salle dans le sens de la longueur. Les moyens tapis sont placés à coté des grands tapis et les petits à coté des moyens. Le jeu est une variante de la balle à deux camps. Chaque équipe reçoit des ballons et doit toucher les joueurs adverses. Cependant, les joueurs des deux équipes peuvent circuler sur les tapis, même ceux qui sont dans le camp adverse. Les joueurs peuvent donc pénétrer le camp adverse du moment qu'ils restent sur les tapis.

- Une fois touché, les joueurs vont s'asseoir sur leur banc respectif.
- Chaque équipe est dans son camp et ne peut pas aller dans le camp de l'autre.
- Etre sur les tapis ne rend pas un joueur intouchable et est donc risqué !
- Mais, cela peut permettre de libérer un de ses camarades : pour faire revenir un membre de son équipe, les joueurs sur le terrain peuvent tirer un ballon sur la planche du panier de basket du camp adverse. S'il atteint cette dernière, un joueur prisonnier peut donc revenir dans le jeu. Si le ballon rentre à l'intérieur du panier, le joueur libère l'entier de ses camarades prisonniers !

La première équipe qui arrive à éliminer toute l'équipe adverse, gagne la partie !



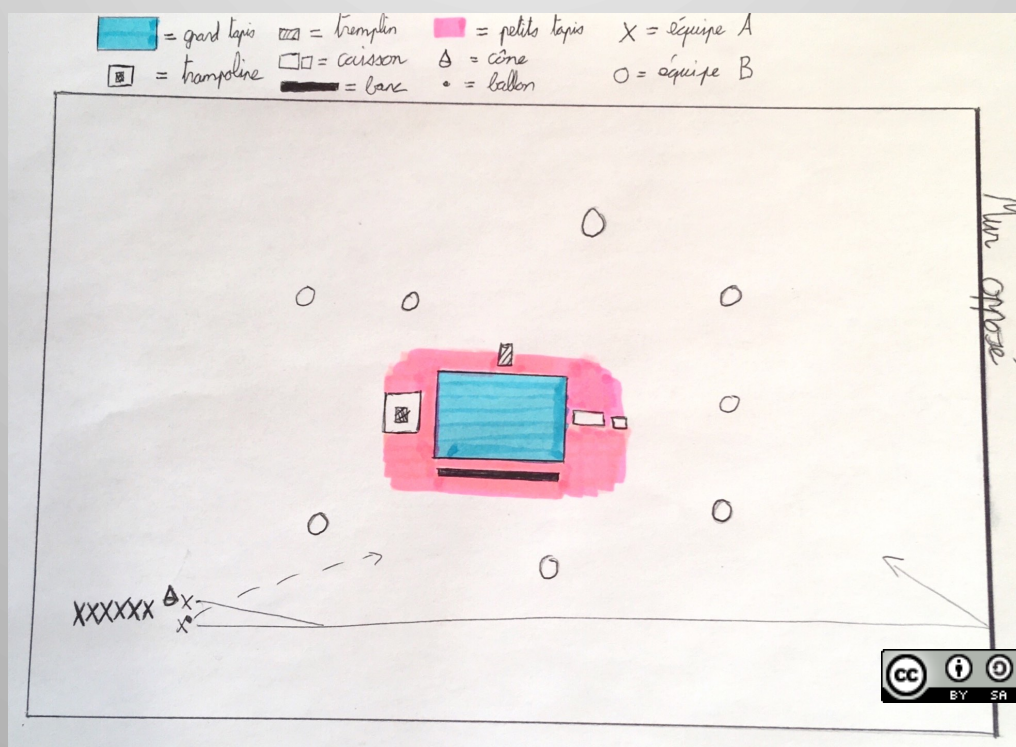
5) La Table des Géants

Matériel : 2 paires de barres parallèles, un gros tapis, plusieurs petits tapis, un banc, un mini-trampoline, un tremplin, 2 caissons, un ballon en mousse, 2 jeux sautoirs, un cône

Objectif : L'équipe qui remporte le plus de points durant la phase d'attaque, remporte la partie !

Déroulement : Au niveau de la mise en place, il faut ériger une « table » au milieu de la salle. Il faut placer les deux paires de barres parallèles au centre dans la longueur de la salle et mettre par dessus un gros tapis. Il faut ensuite mettre en place trois formes d' « escaliers » autour de la « table » : un banc sur une longueur, un tremplin sur l'autre longueur, le mini trampoline sur une largeur et enfin les deux caissons en escaliers (un caisson normal et l'autre avec deux compartiments en moins) sur la dernière largeur. Finalement, il ne reste plus qu'à disposer des petits tapis tout autour des engins.

- Deux équipes s'affrontent, l'une d'abord en attaque et l'autre en défense.
- L'équipe attaquante se place en colonne derrière le cône et les deux premiers joueurs se préparent à partir. Après que l'un d'eux ait lancé la balle sur le terrain de jeu, les deux joueurs s'élancent pour toucher le mur opposé et ensuite tout faire pour essayer de grimper sur la « table » sans se faire toucher par l'équipe défensive.
- Cette dernière doit récupérer le ballon et essayer de toucher les deux joueurs en course avant qu'ils grimpent sur la « table ».
- Les défenseurs ne peuvent pas marcher avec la balle doivent donc faire des passes.
- Les attaquants font remporter **1 point** à leur équipe par une montée par les caissons, **2 points** par le trampoline, **3 points** par le tremplin et **4 points** par le banc.
- Les attaquants et les défenseurs peuvent passer sous les barres parallèles !
- Une fois que les deux attaquants ont été touchés ou qu'ils ont grimpé sur la « table », ils peuvent alors revenir derrière leur colonne.
- On change de rôle après deux passages par équipe.



6) « Les ballons voyageurs »

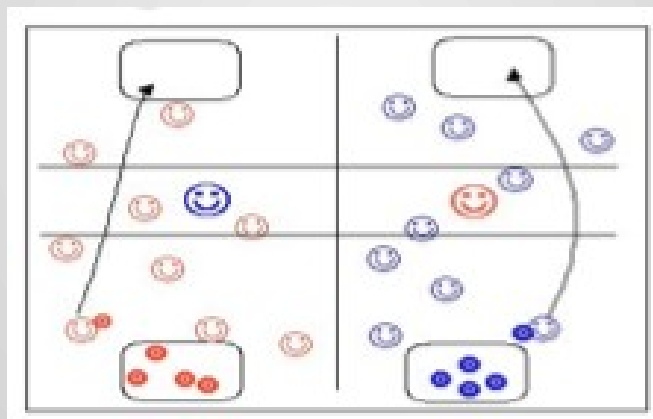
Matériel : 2 petits tapis, 2 ballons de handball, des assiettes, 2 jeux de sautoirs

Objectif : les déménageurs de chaque équipe doivent transporter leur ballon de la maison de départ jusqu'à la maison d'arrivée le plus rapidement possible. La première équipe a ramené le ballon remporte la première manche.

Déroulement : La salle est séparé en deux dans la longueur grâce aux assiettes disposés sur le sol. Quatre tapis sont positionnés au début et à la fin de chaque moitié de terrain. Ils représentent les maisons de départ et d'arrivée.

- Les deux équipes se positionnent sur leur maison de départ et au coup de sifflet, ils doivent transporter le ballon jusqu'à la maison d'arrivée en se faisant des passes.
- Les élèves peuvent faire 3 pas mais ne peuvent pas dribbler avec le ballon.
- Si le ballon touche le sol, les joueurs doivent alors le récupérer et le ramener à la maison de départ pour pouvoir continuer.
- Une fois cette première manche faite, l'enseignant peut ajouter alors un gêneur d'une équipe dans le secteur de l'équipe adverse afin de gêner la progression de la balle lors d'une éventuel deuxième manche.

La première équipe a ramené son ballon a gagné



7) Le Joker

Matériel : un ballon et 2 jeux de sautoirs

Objectif : L'équipe qui accumule le plus de point au bout du temps imparti, remporte la partie !

Déroulement : 2 équipes s'affrontent sur une moitié de terrain : elles doivent essayer de conserver le ballon le plus longtemps en faisant des passes.

- Avant de commencer , les deux équipes doivent se concerter et désigner un de leur joueur comme « joker ».
- Chaque équipe communique discrètement qui est le joker de leur équipe à l'enseignant.
- Chaque fois que le joker reçoit la balle, un point est marqué pour son équipe. L'équipe adverse tente de reconnaître au plus vite le joker pour l'empêcher de recevoir la passe et vise-versa.