

C : Jeux de passes aboutissant (ou non) à une action finale qui peut être: une passe à un joueur particulier ou, un tir sur une cible fixe ou mobile. Bernard Duvialard

1° . Généralités .

a) . Spécificités .

Ces jeux de passes qui aboutissent (ou non) à une action finale (tir ou passe ...) sont des occasions de confrontations collectives induisant la nécessité ± forte de coopérer entre joueurs appartenant à chacune des deux équipes qui s'affrontent dans le but de conquérir le ballon afin de le conserver et , éventuellement , de le faire progresser vers un but à atteindre .

Chaque joueur est amené à :

- . Tenir des rôles différents : **Attaquant** , porteur du ballon et partenaire du porteur du ballon et ou , **Défenseur** .
- . Respecter des règles .
- . Résoudre en action et à plusieurs , des problèmes posés par des placements et déplacements de personnes (adversaires et partenaires) , de cibles à atteindre , de mobiles (ballons) dans des trajets et trajectoires ± prévisibles , ± chargés d'incertitude (s) .

b) . Ressources mobilisées par les participants à ces jeux de passes.

Motrices .

La passe : elle est l'action motrice la plus sollicitée dans ce type de jeux ; elle doit être précise , exécutée rapidement après l'entrée en possession du ballon (enchaîner attraper -passer) , sa puissance dosée afin de permettre au partenaire destinataire du ballon de l'attraper avec facilité . Elle doit être réalisée en tenant compte de la situation de jeu qui n'implique pas qu'un seul partenaire mais des partenaires , des adversaires , éventuellement , un sens donné pour faire progresser le ballon vers une cible à atteindre , etc . Sa réussite est donc aussi liée à la capacité du joueur à apprécier avec justesse la situation de jeu quel que soit le rôle qu'il tient à un instant du jeu (voir la 4° partie de ce chapitre sur les jeux de passes...) .

L'attrape du ballon : que ce soit d'un ballon passé par un partenaire ou pour intercepter celui lancé par un adversaire , elle doit être sûre et enchaînée avec la passe ou le tir sur la cible à atteindre .

Le tir : (voir jeux de tirs ...) .

Les déplacements : la position à occuper dans l'espace de jeu est fluctuante et dépend de la situation de jeu . En conséquence, le joueur qui n'a pas le ballon doit se déplacer pour se placer et offrir ainsi à son partenaire porteur du ballon une solution de passe possible (Voir le démarquage dans la 4° partie de ce chapitre) .

Cognitives .

La compréhension : de la spécificité des différents rôles à tenir (surtout ceux d'attaquants : porteur du ballon et , partenaire du porteur du ballon) , du but à atteindre , des règles à respecter (les interdictions et les possibilités ...) .

Le traitement de l'information : sur les placements et déplacements des partenaires et adversaires , (où sont ils ? à quelle distance ? etc) , du ballon (où est il ? qui le possède ? etc) , de la cible à atteindre (où est elle ? , à quelle distance ? , etc) . Sur l'environnement matériel dans lequel le joueur évolue (limites du terrain , zones particulières , etc ...) .

Affectives .

1 . Individuellement .

Accepter : de tenir n'importe quel rôle pendant le jeu , d'affronter le "défi statutaire " et parfois " symbolique " , de respecter les différentes règles , les partenaires et adversaires .

2 . Collectivement .

Accepter : de passer le ballon à n'importe quel partenaire (passer le ballon à un partenaire démarqué plutôt qu'à un "copain" non démarqué ou , mal démarqué) , de passer le ballon à un partenaire mieux placé pour tirer plutôt que de tirer soi même dans de moins bonnes conditions qu'il pourra le faire .

Coopérer : avec ses partenaires pour élaborer en commun (et mettre en œuvre) des choix quant à : la tactique collective pour ; conserver le ballon quand l'équipe le possède , faire progresser le ballon vers la cible à atteindre tout en le conservant , préparer l'action finale (quand il y en a une à réaliser) , récupérer le ballon quand l'équipe ne le possède plus , etc ... **42**

c) . Compétences à faire acquérir par les élèves .

. Spécifiques aux jeux .

Les compétences visées ici sont celles qui concernent les attaquants : porteur du ballon "PDB" et partenaire du porteur du ballon "PDPDB" .Comme pour les autres types de jeux , elles sont précisées dans la 4^o partie de ce chapitre sur les jeux de passes...

. En référence aux programmes en vigueur en EPS (2002) .

1 . Compétences spécifiques liées aux activités (ici , les jeux de passes...) .

Compétences .	Cycle 2 : voir programmes pages 147 , 148 .	Cycle 3 : voir programmes pages 273 , 274 .
Formulation générale	S'opposer individuellement ou collectivement . Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif comme attaquant et comme défenseur .	S'opposer individuellement ou collectivement . Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectifs .
Devant être acquises à la fin du cycle .	Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles notamment : D'attaquant : "PDB" :passer le ballon à un partenaire placé à distance de passe , vers l'avant si le jeu consiste à faire progresser le ballon dans une direction donnée , poser le ballon dans l'espace de marque . "PDPDB" : se placer à distance de passe du "PDB" pour recevoir le ballon , si nécessaire , se placer pour faire progresser le ballon vers l'espace de marque ou , dans l'espace de marque	Comme attaquant : "PDB" :passer à un partenaire pour faire progresser le ballon vers le but ou , tirer en position favorable . "PDPDB" : se démarquer dans un espace libre , plutôt en avant du "PDB" pour faire avancer le ballon vers le but ou ,dans une position de l'espace favorable au tir et , recevoir le ballon .

2 . Compétences générales et connaissances .

1 . Être capable dans différents jeux passes de ...

Compétences .	Cycle 2 (voir programmes pages 148,149)	Cycle 3 (voir programmes pages 275,276)
a) . S'engager lucidement dans l'action .	S'engager dans des jeux de passes de + en + difficiles car il faut faire des passes pour : Conserver le ballon . Le faire progresser vers l'espace de marque. Ne pas se le faire prendre par un ou	Anticiper sur l'action à réaliser : avant d'agir avec le ballon décider en connaissance de cause l'usage que je vais en faire : passer ? à qui ? , comment ? tirer ? etc .
b) . Construire un projet d'action .	"PDB" : choisir un partenaire adapté à mes possibilités de passe (distance) . "PDPDB" : Choisir une position dans l'espace permettant au "PDB" de me faire la passe . Choisir avec mes partenaires une stratégie pour conserver le ballon et , si besoin est , le faire avancer vers le but .	Construire avec ses partenaires une stratégie collective visant à exploiter au mieux les ballons possédés: le conserver tout en le faisant avancer vers la cible à atteindre et conclure efficacement chaque possession du ballon .
c) . Mesurer et apprécier les effets de l'activité .	Savoir repérer les partenaires , les adversaires , l'espace de marque dans lequel on doit amener le ballon . Savoir apprécier objectivement le résultat de nos passes (réussies , manquées , interceptées) en lisant ou écoutant ce que leur évaluation en "dit" .	"PDB" .Distinguer de + en + clairement : Partenaire (s) bien démarqué (s) , mieux placé que moi pour agir dans l'espace de marque . Adversaire (s) pouvant intercepter le ballon. Trajectoire à donner au ballon pour qu'il parvienne au partenaire à qui il est destiné ou pour qu'il atteigne la cible . "PDPDB" .Distinguer sans erreur les zones de démarquage possibles dans l'espace de jeu et à proximité de la cible à atteindre . Connaître objectivement le degré d'efficacité des actions de l'équipe avec le ballon en lisant ou écoutant ce que leur évaluation en "dit" .
d) . Appliquer des règles de vie .	Idem autres jeux...	Idem autres jeux...

2 . Avoir compris et retenu ...

Connaissances .	Cycle 2	Cycle 3
a) . Que l'on peut acquérir des connaissances dans l'activité physique pratiquée : sensations , émotions , RÈGLES D'ACTION .	Pour faire une passe avec des chances de réussir : je dois choisir un partenaire qui soit à distance de passe. je dois lui envoyer le ballon pour qu'il lui arrive à la hauteur de la poitrine et pas trop fort pour qu'il puisse l'attraper sans difficulté. Pour aider le "PDB" , je dois me placer à distance de passe et , si il y a un adversaire gêneur , je dois m'éloigner de ce dernier .	idem Cycle 2 + connaissances précises des RÈGLES D'ACTION à mettre ne œuvre pour : passer avec précision , tirer avec efficacité , trouver un partenaire démarqué , se démarquer , etc .
b) . Des savoirs précis sur l'activité physique .	Dans les jeux de passes , il y a : <u>des invariants</u> : des passes à faire à la main avec un ballon pour le conserver et le faire progresser vers une cible à atteindre , des adversaires qui poursuivent le même but , des règles proches . <u>des particularités</u> : des passes aboutissant ou non à une action finale qui peut être une passe ou un tir sur une cible , des titres singuliers .	idem Cycle 3 + connaissances précise des règles et sanctions qui accompagnent leur non respect (pour pouvoir arbitrer) .

2° . Fiches descriptives des jeux de passes ...

1 . L'horloge .

2 . Le ballon rapide .

3 . Le passage des frontières .

4 . La passe à dix .

5 . Le joueur but .

6 . Le joueur chaise .

7 . La balle au capitaine .

8 . Le ballon piquet .

9 . La balle assise collective .

10 . Le camp ruiné .

11 . La petite thèque . (version avec retour du ballon à la base des "RP")

12 . Les "déménageurs" de ballons .

13 . Les "déménageurs" de ballons (suite) .

Remarque .

Le contenu des fiches de ces jeux est organisé de la même façon que celle des jeux présentés dans les chapitres précédents .

1 : L'horloge

Cadre matériel.

Un cercle de 5 à 6 m de Ø matérialisé à la craie , avec des plots ou des anneaux .

Une "porte" large de 2 m (pour les "C") formée avec 2 plots .

Un ballon de 15 à 20 cm de Ø pour les "P" et un anneau ou un bâtonnet en guise de "témoin" pour les "C" .

Deux équipes de 6 à 8 joueurs avec dossards de couleurs # .

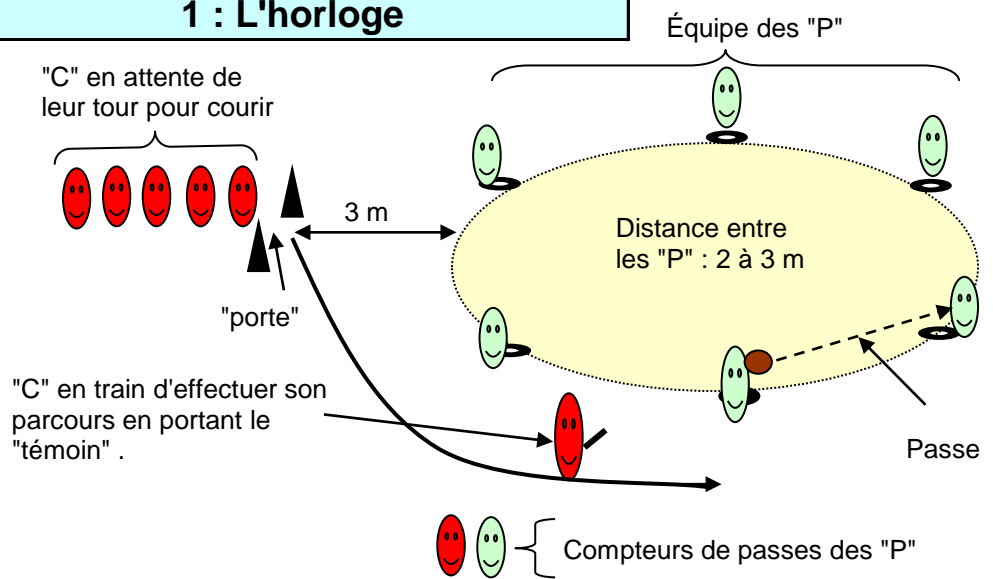
Rôles à tenir.

Une équipe de passeurs: "P" .

Une équipe de coureurs : "C" .
deux compteurs de passes (un dans chaque équipe) .

But du jeu.

Pour chaque équipe quand elle tient le rôle de "P" , effectuer le maximum de passes avec le ballon pendant que les "C" font à tour de rôle le tour du cercle formé par les "P" .L'équipe qui réalise le plus de passes gagne la manche .



Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	"P" Ils doivent être placés à l'extérieur du cercle .	Le décompte des passes ne s'interrompt pas mais la (ou les) passe (s) ainsi réalisée (s) n'est (ne sont) pas comptabilisée (s) .
	"C" Ils doivent attendre leur tour et se saisir du témoin en arrière de la "porte" avant de s'élancer autour du cercle .	Le tour effectué sera à recommencer après le passage d'un autre "C" .
Rapports Joueurs/Engins	"P"/Ballon Ils se font des passes avec les mains et ne peuvent se déplacer avec le ballon .Seules les passes réussies (ballon attrapé sans le laisser tomber) sont comptabilisées .	// Le responsable de la faute doit se replacer autour du cercle avant que les passes ne reprennent .
	"C"/"témoin" Ils doivent le prendre , le porter puis le donner à une main .	Le responsable d'une éventuelle chute du "témoin" doit le ramasser avant de reprendre sa course .

Déroulement.

L'équipe qui joue "P" en 1^o est tirée au sort .Quand tous les "C" ont effectué leur "tour d'horloge" les uns après les autres , les compteurs de passes annoncent combien les "P" ont fait de passes et ce nb est noté . Les équipes changent de rôle en n'oubliant pas de changer les compteurs de passes . L'équipe qui aura réalisé le plus de passes gagne la manche . Une partie se joue en deux ou trois manches .

Gain de la partie.

A l'équipe qui a gagné le plus de manches .

2 :Le ballon rapide

Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de Lxl = 16 x 8 m ou 20 x 10 m séparé en deux parties égales par une ligne médiane également tracée à la craie .

Six plots pour baliser les coins du terrain et la ligne médiane .

Deux ballons de 15 à 20 cm de Ø .

Deux équipes (une dans chaque ½ terrain) de 4 à 6 joueurs avec dossards de couleurs # .

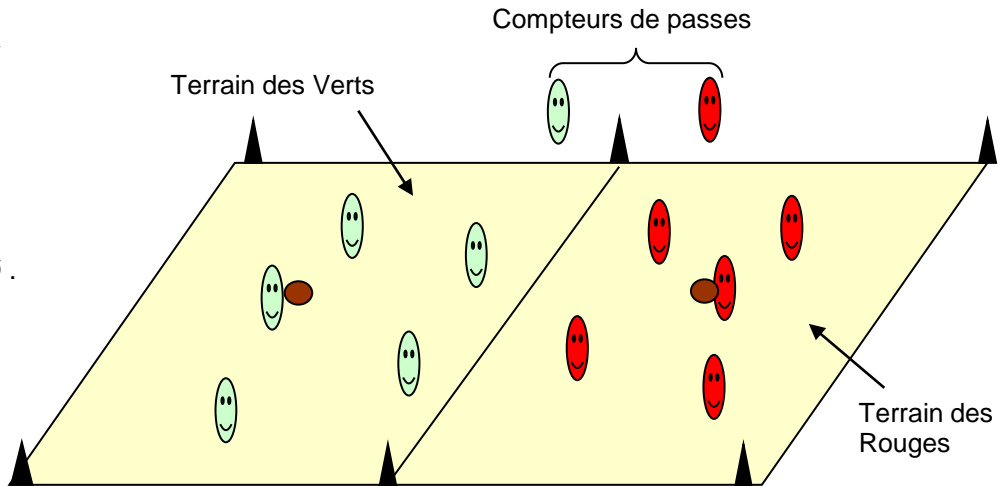
Rôles à tenir.

Un seul : joueur de champ . Mais aussi un compteur de passes pour chaque équipe .

But du jeu.

Forme 1 : Réaliser 10 (ou 15) passes successives réussies avant l'autre équipe et marquer ainsi un point .

Forme 2 : Réaliser plus de passes réussies que l'autre équipe en un temps donné (1 mn ou 1 mn 30 s) et marquer ainsi un point .



Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	Les joueurs (avec ou sans le ballon en main) doivent se trouver à l'intérieur de leur terrain . Il doit y avoir au moins 2 m de distance entre 2 joueurs qui se passent le ballon (le ballon ne doit pas être " donné " dans les mains mais , " voler ") .	Forme 1 : Le décompte des passes est interrompu et reprend à 0 . Forme 2 : La passe alors réalisée n'est pas comptabilisée .
Rapports Joueurs/Ballon	Le ballon est joué avec les mains , on ne peut se déplacer ni dribbler avec . On ne peut repasser le ballon au partenaire qui vient de nous le passer . Pour qu'une passe soit comptée comme "réussie" , le ballon ne doit pas tomber des mains de celui qui l'attrape .	-----> // -----> // -----> //

Déroulement.

Forme 1 : Le jeu commence en même temps pour les deux équipes au signal de l'enseignant et la manche s'achève quand une des deux équipes est parvenue à réaliser successivement 10 passes réussies .

Forme 2 : Mêmes conditions et signal de départ que pour la forme 1 . La fin de la manche est annoncé par l'enseignant et les compteurs de passes annoncent alors le score réalisé par chacune des équipes .

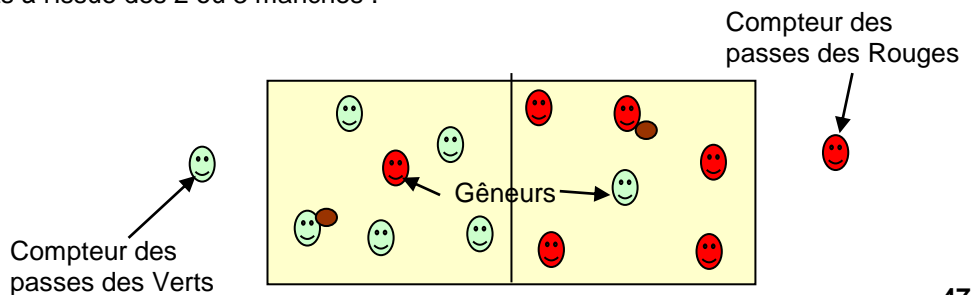
Dans les deux formes de jeu , le point est attribué à l'équipe ayant gagné la manche . Une partie se joue en 2 ou 3 manches .

Gain de la partie.

A l'équipe qui a marqué le plus de points à l'issue des 2 ou 3 manches .

Variante.

Un ou deux gêneurs venant de l'équipe adverse "perturbent" les joueurs de champ dans leurs passes . Ils n'ont pas le droit de toucher le porteur du ballon et , si ils interceptent le ballon , ils doivent tout de suite le rendre aux passeurs .



3 : Le passage des frontières

Cadre matériel.

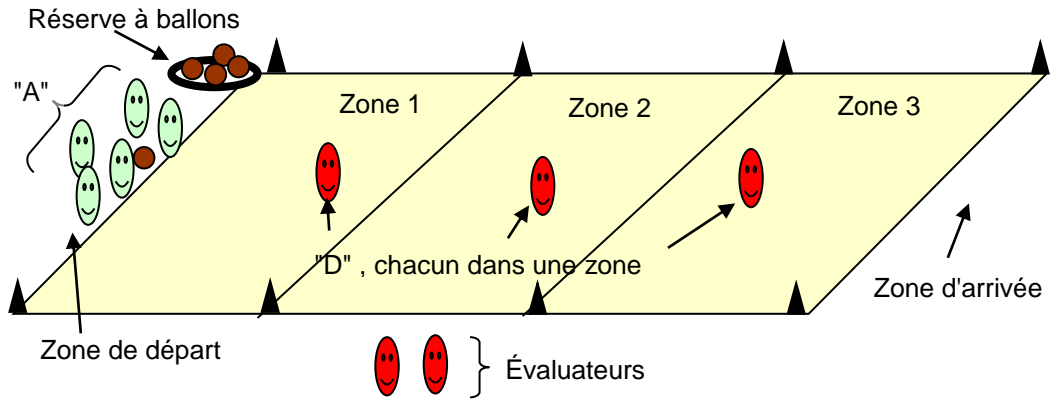
Un terrain rectangulaire tracé à la craie de 20 x 10 m ou 30 x 15 m , divisé en trois zones égales dans le sens de la longueur : zones 1 2 et 3 .

Huit plots pour baliser les coins du terrain et des zones .

Un grand carton ou un cerceau en guise de réserve à ballon .

Ballons (5) 15 à 20 cm de Ø .

Deux équipes de 5 à 7 joueurs avec dossards de couleurs # .



Rôles à tenir.

Deux selon l'équipe et le moment :attaquant "A" ou , défenseur "D" (sans oublier le rôle d'évaluateur) .

But du jeu.

Les "A" doivent amener chacun des cinq ballons de la zone de départ à la zone d'arrivée et marquer un point par ballon ainsi amené .Les "D" cherchent à les en empêcher en essayant d'intercepter chacun des cinq ballons . L'équipe qui aura marqué le plus de points en attaque gagne la manche .

Règles à respecter		
Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	"A" Le porteur du ballon doit être à l'intérieur des limites latérales du terrain .Le ballon doit passer par toutes les zones .Une montée de ballon n'est validée que si ce dernier parvient à un "A" ayant les deux pieds dans la zone d'arrivée .	Ballon considéré comme perdu, retour au départ pour jouer avec le ballon suivant .
	"D" Ils ne peuvent jouer que dans la zone qui leur a été attribuée .	Tout ballon intercepté par un "D" hors de sa zone entraîne la validation de la montée du ballon des "A" .
Rapports Joueurs/Ballon	"A" Ils jouent le ballon avec les mains et ne peuvent se déplacer ni dribbler avec .	//
	"D" Ils ne peuvent intercepter le ballon qu'en l'attrapant de volée avec les mains lors d'une passe entre deux "A" .S'ils ne font que dévier le ballon d'une main et qu'ainsi ils le font sortir des limites de leur zone , le ballon revient aux "A" qui peuvent poursuivre leur progression avec le ballon vers la zone d'arrivée .	Le ballon est remis en jeu par un "A" à l'endroit où la faute a été commise par un "D" . Les "D" se placent alors à 3 m de celui qui remet le ballon en jeu .
Rapports Joueurs/Joueurs	Les "D" ne peuvent s'approcher à moins d'1 m du "A" porteur du ballon ni lui prendre le ballon dans ses mains .	//
Rapports Joueurs/Temps	Le "A" porteur du ballon ne peut garder le ballon plus de 5 s sans le passer à un de ses partenaires .	//

Déroulement.

L'équipe qui commence à jouer en attaque est tirée au sort .Tous les "A" doivent se trouver dans la zone de départ avant toute montée du ballon .Quand les cinq ballons ont été joués par l'équipe en attaque , les évaluateurs annoncent le nb de points marqués puis les équipes changent de rôle .L'équipe qui a marqué le plus de points lors de cette manche la remporte . Une partie se joue en un nb suffisant de manches pour que tous les joueurs d'une même équipe puissent tenir les différents rôles ("A" , "D" mais aussi , évaluateur) ;

Gain de la partie.

A l'équipe qui a gagné le plus de manches .

4 : La passe à dix (ou , les dix passes,,)

Cadre matériel.

Un terrain carré tracé à la craie de 8 à 12 m de côté .
Quatre plots pour baliser les coins du terrain .
Un ballon de 15 à 20 cm de Ø .
Deux équipes de 4 à 6 joueurs avec dossards de couleurs # .

Rôles à tenir.

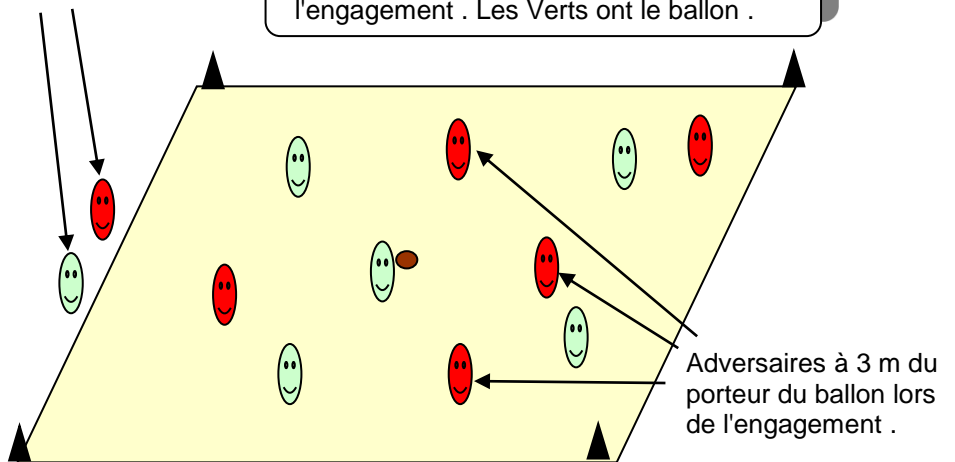
Un seul : joueur de champ .

But du jeu.

Chaque équipe doit conquérir le ballon pour essayer de réaliser avec celui ci 10 passes successives . A chaque fois qu'une équipe y parvient , celle ci marque 1 point . L'équipe qui marque le plus de points dans une manche gagne celle ci .

Compteurs de passes .
(Un pour chaque équipe)

Le dessin représente le jeu au moment de l'engagement . Les Verts ont le ballon .



Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	Le porteur du ballon doit avoir ses deux pieds à l'intérieur du terrain .	Ballon à l'équipe adverse . Remise en jeu à l'endroit où la faute a été commise . Le fautif et ses partenaires reculent à 3 m du joueur qui effectue la remise en jeu .
Rapports Joueurs/Ballon	Le ballon ne peut être joué qu'avec les mains et on ne peut se déplacer ni dribbler avec . On ne peut repasser le ballon au partenaire qui vient de nous le passer * Pour qu'une passe soit validée , le ballon ne doit pas être donné dans les mains du partenaire mais "voler" vers lui avec ou sans rebond au sol .	// ↓ La passe réalisée ainsi n'est pas validée mais le décompte des passes continue . ↓ //
Rapports Joueurs/Joueurs	Les adversaires du porteur du ballon ne peuvent s'approcher à moins d'1 m de celui ci ni lui prendre le ballon dans les mains . Ils ne peuvent que l'intercepter lors d'une passe ou le récupérer quand il est perdu par les adversaires (maladresse ou faute) .	// ↓ et le décompte des passes se poursuit . ↓ //
Rapports Joueurs/Temps	Le porteur du ballon ne peut garder celui ci plus de 5 s sans le jouer .	// ↓ //

Règle générale. Lors de toute remise en jeu , la première passe n'est jamais comptée , seules les suivantes le sont .

Déroulement.

L'équipe qui engage est tirée au sort . Les adversaires sont alors à 3 m du porteur du ballon . Chaque fois que le but du jeu (réaliser 10 passes) est atteint par une équipe , l'autre bénéficie de la remise en jeu au centre du terrain . Une manche dure 3 mn et une partie se joue en 2 ou 3 manches .

Gain de la partie.

A l'équipe qui a gagné le plus de manches .

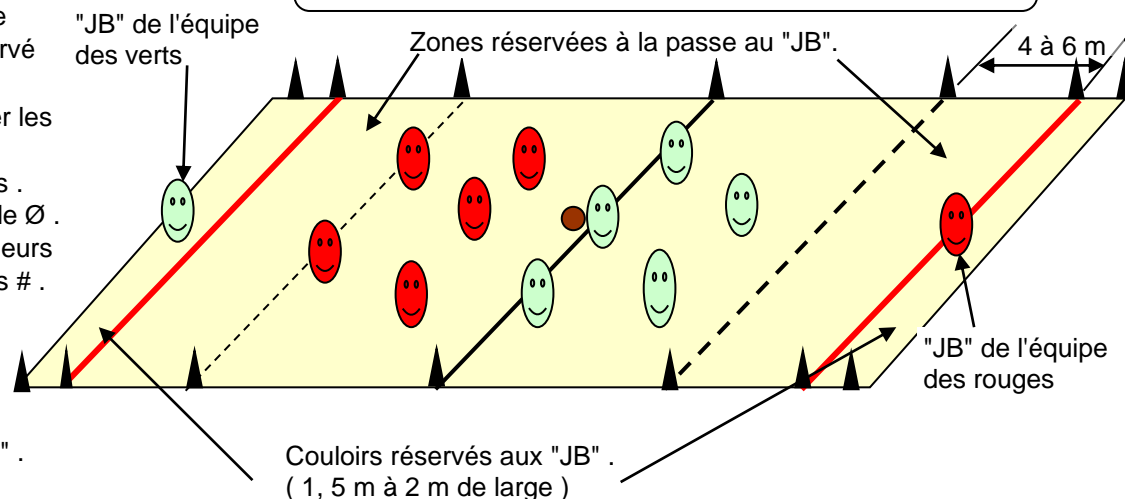
* Règles à n'introduire que si ce type de conduite a tendance à se généraliser .

5 : Le joueur but

Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de $L \times l = 20 \times 10$ ou 30×15 m avec, à chaque extrémité, un couloir réservé au "JB" (voir dessin).
 Quatorze plots pour baliser les coins du terrain et des différents couloirs et zones .
 Un ballon de 15 à 20 cm de Ø .
 Deux équipes de 5 à 6 joueurs avec dossards de couleurs # .

Le dessin représente le jeu au moment où les Verts font l'engagement . Les Rouges ont alors reculé de 3 m .



Rôles à tenir.

Dans chaque équipe, un joueur but : "JB" et, des joueurs de champ : "JDCH" .

But du jeu.

Conquérir le ballon pour parvenir à le passer au "JB" de

Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	<p>"JDCH" : Le "JDCH" porteur du ballon doit avoir ses deux pieds à l'intérieur du terrain mais en dehors du couloir du "JB". Les autres "JDCH" ne peuvent entrer dans le couloir du "JB". La passe au "JB" ne peut se faire que de la zone réservée à cet effet .</p>	<p>Ballon à l'équipe adverse qui le remet en jeu là où la faute a été commise . Le fautif et ses partenaires se placent au minimum à 3 m de cet endroit . Point annulé si la passe était réussie et</p>
	<p>"JB" : Le "JB" doit avoir les deux pieds dans son couloir au moment où il attrappe le ballon que lui passe un de ses partenaires .</p>	//
Rapports Joueurs/Ballon	<p>"JDCH" : Le ballon ne peut être joué qu'avec les mains et on ne peut se déplacer ni dribbler avec .</p> <p>"JB" : Le "JB" doit attraper de volée (ne pas laisser échapper de ses mains) le ballon qui lui est envoyé .</p>	<p>//</p> <p>Point annulé , ballon à l'équipe adverse près du "JB" fautif , adversaires à 3m .</p>
Rapports Joueurs/Joueurs	<p>On ne peut toucher le porteur du ballon ("JDCH" ou "JB") ni lui prendre celui ci dans les mains .</p>	<p>Ballon à la "victime" de la faute . L'auteur de cette faute et ses partenaires reculent à 3 m de celui qui remet le ballon en jeu .</p>
Rapports Joueurs/Temps	<p>Le porteur du ballon a 5 s pour jouer le ballon .</p>	//

Déroulement.

L'équipe qui bénéficie de l'engagement est tirée au sort . Les joueurs se placent sur le terrain comme l'indique le dessin . Dès que le jeu commence , les "JDCH" peuvent aller n'importe où dans le terrain sauf dans les couloirs réservés au "JB". Après chaque point marqué par une équipe , la remise en jeu est faite par l'autre équipe au centre du terrain comme au début du jeu . Chaque manche dure 3 mn et c'est l'équipe qui a marqué le plus de points qui est déclarée gagnante . Une partie se joue en 2 ou 3 manches .

Gain de la partie.

A l'équipe qui a gagné le plus de manches . On peut aussi ne prendre en compte que les pts marqués et , attribuer la victoire à l'équipe qui en a marqués le plus sur l'ensemble des manches .

6 : Le joueur chaise

Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de $l \times l = 20 \times 10$ ou 30×15 m .

Dix plots pour baliser les coins du terrain et certaines lignes et zones .

Deux chaises, ou deux caisses de gymnastique , hautes de 0,4 à 0,6 m .

Un ballon de 15 à 20 cm de \varnothing .

Deux équipes de 5 à 6 joueurs avec dossards de couleur # .

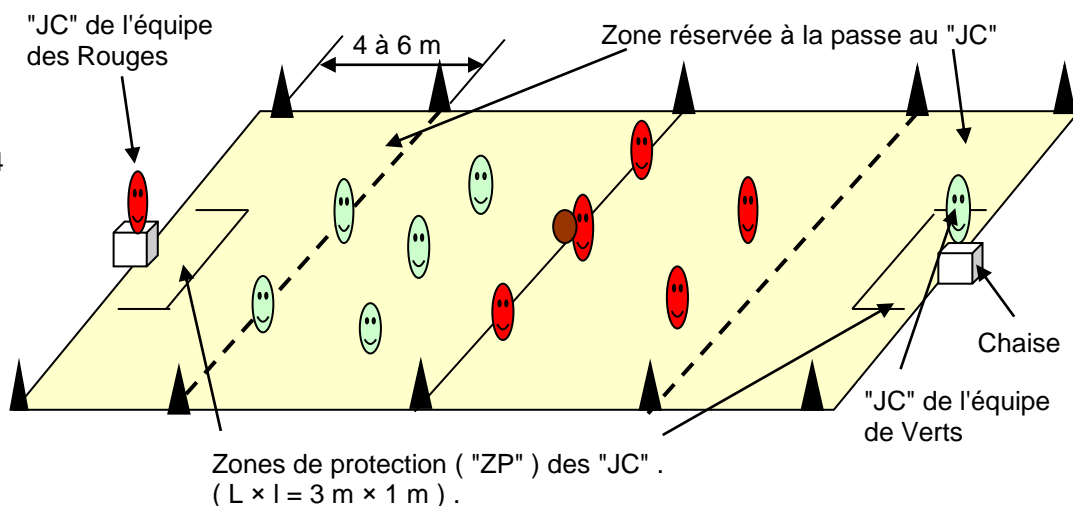
Rôles à tenir.

Dans chaque équipe , un joueur chaise : "JC" et , des joueurs de champ : "JDCH" .

But du jeu.

Conquérir le ballon pour parvenir à le passer au "JC" de son équipe et marquer ainsi un point .

Le dessin représente le jeu au moment où les Rouges font l'engagement . Les Verts ont reculé de 3 m .



Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	"JDCH" Le "JDCH" porteur du ballon doit avoir ses deux pieds à l'intérieur du terrain mais en dehors de l'une ou l'autre des "ZP". De même pour les autres "JDCH". La passe au "JC" ne peut se faire que de la zone réservée à cet effet .	Ballon remis en jeu à l'endroit où la faute a été commise par un joueur de l'autre équipe . Le fautif et ses partenaires se placent au minimum à 3 m de cet endroit . Point annulé même si la passe était réussie et
	"JC" Le "JC" doit garder les deux pieds sur sa chaise quand il attrape le ballon passé par un de ses partenaires .	//

Les règles qui définissent les rapports de différents joueurs avec , le ballon , les autres joueurs et le temps sont identiques à celles du : "Joueur but " . Les sanctions qui accompagnent leur non respect également .

Déroulement et gain de la partie.

En tous les points identiques à ceux du "Joueur but " .

7 : La balle au capitaine

Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de 20 x 10 m à 30 x 15 m .

Six plots pour baliser les coins du terrain et les extrémités de la ligne médiane .

Dix cercles tracés à la craie , ou dix cerceaux de 1 m de Ø (voir "C" rouge contre) .

Un ballon de 15 à 20 cm de Ø .

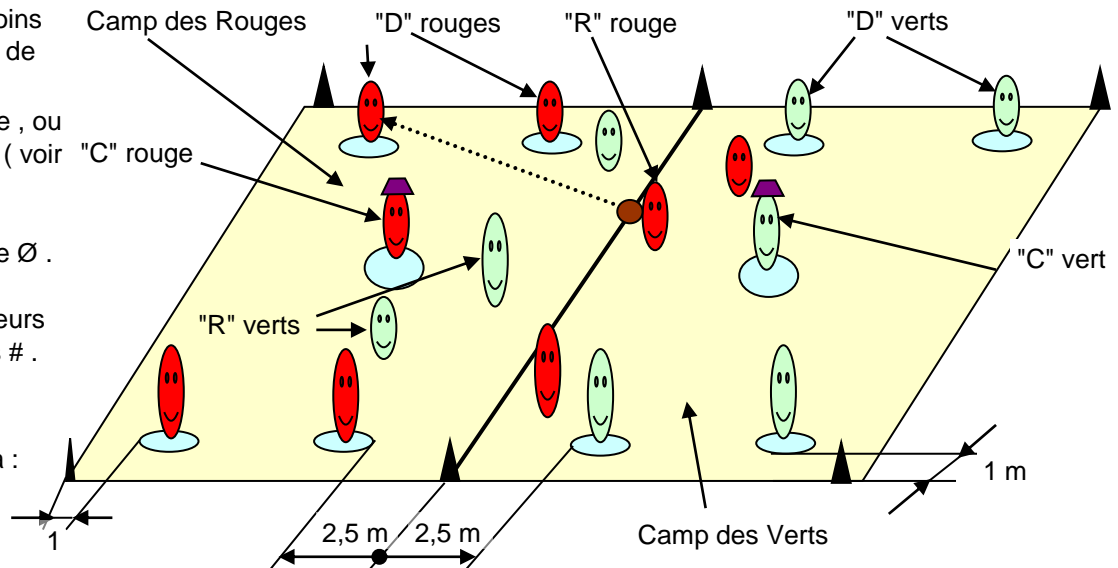
Deux équipes de 6 à 8 joueurs avec dossards de couleurs # .

Rôles à tenir.

Dans chaque équipe , il y a :
1 capitaine "C" .
3 ou 4 donneurs "D" .
2 ou 3 récupérateurs "R" .

But du jeu.

Dans chaque équipe , les "R" doivent essayer de conquérir le ballon pour le transmettre à leur "C" et marquer ainsi 3 pts pour l'équipe ou alors , le passer à un des "D" qui essaiera , soit de transmettre lui aussi le ballon au "C" (ce qui permet de marquer également 3 points) , soit de faire 5 passes successives avec les autres "D" , ce qui rapporte 1 pt à l'équipe . Une manche dure 3 mn et c'est l'équipe qui a marqué le plus de points qui l'emporte .



Le dessin représente le jeu au moment où un "R" rouge vient de

Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
"C" et "D" { Rapports Joueurs/Espace { "R" {	Ils restent dans leurs cercles et , quand ils attrapent le ballon qu'un partenaire leur passe , ils doivent avoir les deux pieds à l'intérieur de leur cercle . Ils doivent rester dans le camp de l'équipe adverse avec ou sans le ballon en main . Ils ne peuvent poser un ou deux pieds dans les cercles des "C" et "D" adverses pour intercepter le ballon .	Passe annulée et ballon donné à un "R" de l'équipe adverse . // Passe au "C" validée ou au "D" validée plus 1(bonus)
"C" et "D" { Rapports Joueurs/ballon { "R" {	Ils doivent jouer le ballon avec les mains et ne peuvent pas le laisser tomber au sol quand ils l'attrapent . Eux aussi jouent le ballon avec les mains et ne peuvent se déplacer ni dribbler avec .	// Ballon donné à un "R" de l'équipe adverse .
Rapports Joueurs/Joueurs { "R" {	Ils n'ont pas le droit de toucher le "C" ni les "D" adverses , ni prendre le ballon dans les mains des "D" .	//
Rapports Joueurs/Temps	"R" et "D" ont 5 s pour jouer le ballon .	//

Déroulement.

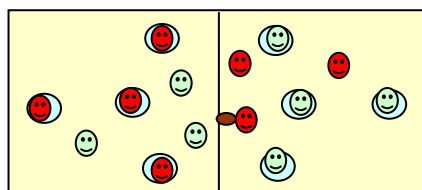
L'équipe qui bénéficie de l'engagement est tirée au sort . Le ballon est alors donné à un "R" de l'équipe désignée . Quand le but du jeu est atteint par une des équipes , (passe au "C" ou 5 passes entre "D") , le ballon est donné à un "R" de l'autre équipe . Une manche dure 3 mn et une partie se joue en 2 ou 3 manches .

Gain de la partie.

A l'équipe qui , à l'issue des 2 ou 3 manches , en a remporté le plus ou , a marqué le plus de points.

Variante.

Les "D" ne sont plus que 3 et ils sont placés en triangle autour de leur "C" .



8 : Le ballon piquet

Cadre matériel.

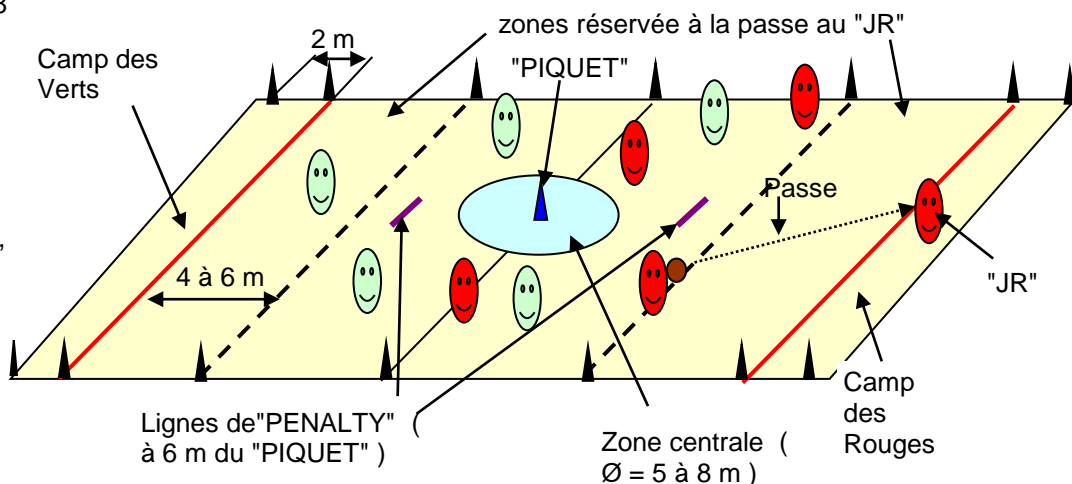
Un terrain rectangulaire tracé à la craie de 20 x 10 m ou 30 x 15 m avec en son centre une zone centrale circulaire de 5 à 8 m de Ø et à chacune de ses extrémités , un camp pour chaque équipe .

Quatorze plots pour baliser les coins du terrain et autres camps ou zones .

Une quille ou un plot de 0,5 à 0,6 m de hauteur en guise de "PIQUET" .

Un ballon de 10 à 15 cm de Ø
Deux équipes de 5 à 6 joueurs avec des dossards de couleurs #.

Le dessin représente la 2^o phase du jeu alors que les Rouges sont en possession du ballon .



Rôles à tenir.

Un seul : joueur de champ et très brièvement , de façon épisodique , joueur relais "JR".

But du jeu.

Chaque équipe doit : 1^o, conquérir le ballon . 2^o, l'amener dans son camp . 3^o, l'amener à proximité de la zone centrale . 4^o, le lancer sur le "PIQUET" pour le faire tomber et marquer ainsi un point .

Règles à respecter		
Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	Le porteur du ballon doit avoir les deux pieds à l'intérieur du terrain .Aucun joueur , avec ou sans le ballon , ne peut entrer dans la zone centrale .Un joueur d'une équipe n'a pas le droit d'entrer dans le camp de l'autre équipe .La passe au "JR" du moment ne peut se faire que de la zone réservée à cet effet . Le "JR" doit avoir les deux pieds dans son camp pour que la 2 ^o phase soit terminée .	Le ballon revient à l'équipe qui n'a pas commis la faute . La remise en jeu s'effectue à l'endroit où celle si a été commise . Le fautif et ses partenaires se placent à 3 m au minimum de cet endroit . Bien entendu , si il y a eu tir sur le "PIQUET" , il n'est pas validé . La 2 ^o phase doit se poursuivre .
Rapports Joueurs/Ballon	Le ballon ne peut être joué qu'avec les mains et on ne peut se déplacer ni dribbler avec . Le "JR" ne doit pas laisser tomber le ballon qui lui est passé . Le tir sur le "PIQUET" doit être direct (pas de rebond du ballon au sol avant l'impact sur le "PIQUET") .	-> // - - - - -> // - - - - -> Tir annulé , ballon à l'équipe adverse etc,,
Rapports Joueurs/Joueurs	On ne peut toucher le porteur du ballon ni lui prendre celui ci dans les mains . Le joueur qui tire sur le "PIQUET" ne doit pas être touché par ses adversaires ;	- - - - -> // Si le tir est alors manqué , le tireur bénéficie d'un "PENALTY"
Rapports Joueurs/Temps	Le porteur du ballon a 5 s pour jouer le ballon .	- - - - -> //

Déroulement.

L'équipe qui bénéficie de l'engagement est tirée au sort .La mise en jeu s'effectue alors du camp de l'équipe désignée par le sort et les adversaires se placent dans le ½ terrain du coté de leur camp .Dès le jeu lancé , tous les joueurs ont le droit d'aller partout sur le terrain (dans le respect des règles) .La remise en jeu après un tir réussi s'effectue de la même manière par l'équipe qui n'a pas marqué le point .Chaque manche se joue en 3 mn et une partie en 2 ou 3 manches .

Gain de la partie . A l'équipe qui a marqué le plus de pts sur l'ensemble des manches ou bien , à celle qui a gagné le plus de manches . Dans ce cas , pour gagner une manche , il faut marquer plus de pts que l'autre équipe .

9 : La balle assise collective

Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de L x l = 20 x 10 ou 30 x 15 m .

Quatre plots pour baliser les coins du terrain .

Un ballon en mousse de 15 à 20 cm de Ø ou à défaut , un ballon de Volley-Ball légèrement

Deux équipes de 5 à 7 joueurs avec dossards de couleurs # .

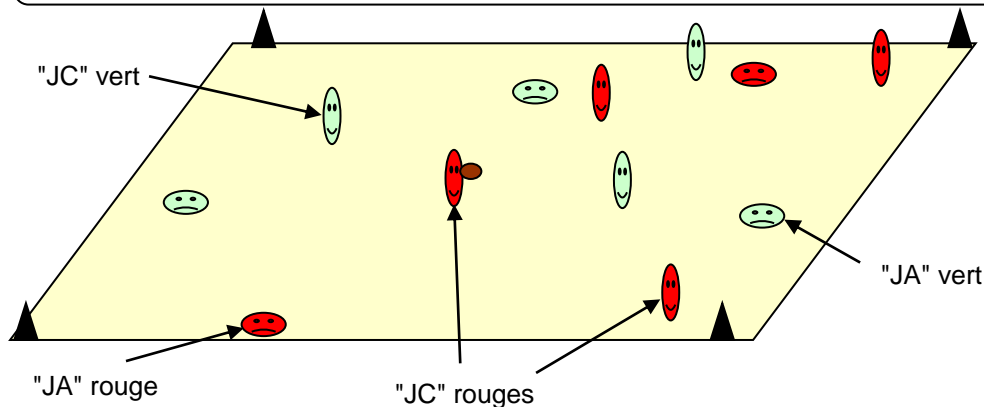
Rôles à tenir.

Un seul au début du jeu : joueur de champ "JC" puis un autre qui apparaît en cours de jeu , joueur assis "JA" .

But du jeu.

Conquérir le ballon et chercher à asseoir tous les joueurs de l'équipe adverse en lançant le ballon sur eux pour les toucher . Quand ce but est atteint par une équipe , celle ci marque un point et la manche se poursuit jusqu'à son terme (3 mn) mais le ballon revient à l'équipe adverse .

Le dessin représente le jeu alors qu'un "JC" rouge possède le ballon .Deux de ses coéquipiers sont "JA" alors qu'il y a trois "JA" dans l'équipe des Verts .



Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace "JC" "JA"	Ils ne doivent pas sortir du terrain pour éviter d'être touchés par le ballon lancé par un "JC" adverse . Un "JC" peut sortir du terrain pour aller récupérer le ballon lancé par un autre "JC" (adv ou part) . Ils ne peuvent se déplacer pour se saisir du ballon .	Le fautif devient "JA" et s'assied à 1 m à l'intérieur du terrain . Il remet le ballon en jeu de l'endroit où celui ci est sorti . Le fautif reste "JA" .
Rapports Joueurs/Ballon "JC" "JA"	Ils jouent le ballon avec les mains et ne peuvent se déplacer ni dribbler avec . Ils peuvent faire des passes aux "JC" de son équipe mais pas au "JA" . Leurs tirs sur les "JC" adverses doivent être directs (pas de rebond au sol avant l'impact) pour être valables . Ils ne peuvent pas chercher à attraper de volée le ballon lancé par un adversaire . Le "JA" peut redevenir "JC" en récupérant le ballon tout en restant assis là où il l'était . Quand il a alors le ballon en main , il peut permettre à un autre "JA" de son équipe de redevenir "JC" à condition de lui passer le ballon AVANT de se relever .	Le fautif devient "JA" à l'endroit où il a commis la faute et le ballon revient à l'autre équipe . Tir annulé .Ballon à celui qui le récupère . // Il reste "JA" . Les deux restent "JA"
Rapports Joueurs/Joueurs "JC"	Ils ne peuvent tirer sur la tête d'un adversaire . Ils ne peuvent saisir un adversaire pour le bloquer .	// //
Rapports Joueurs/Temps	Tout porteur du ballon a 5 s pour jouer le ballon .	//

Déroulement.

L'engagement se fait au centre du terrain par l'enseignant qui lance le ballon en l'air , n'importe quel joueur peut alors chercher à s'en emparer pour jouer avec .Une manche dure 3 mn et l'équipe qui a marqué le plus de pts la gagne . Si au terme de la manche , aucune équipe n'a marqué de pt , celle qui à ce moment là aura le moins de "JA" gagne la manche . Une partie se joue en 2 ou 3 manches .

Gain de la partie.

A l'équipe qui a gagné le plus de manches ou , à celle qui a marqué le plus de pts sur l'ensemble des manches .

10 : Le camp ruiné

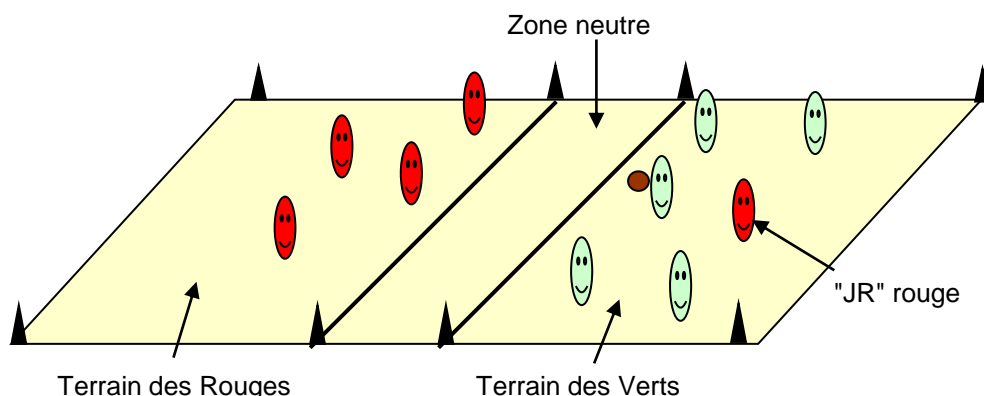
Cadre matériel:

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de $L \times l = 20 \times 10$ ou 30×15 m séparé en deux parties égales par une zone centrale (neutre) de 4 à 6 m de large.
Huit plots pour baliser les coins du terrain et de la zone neutre.
Un ballon de 15 à 20 cm de \varnothing .
Deux équipes de 5 à 7 joueurs avec dossards de couleurs #.

Rôles à tenir.

Au début du jeu, un seul joueur de champ "JDCH" puis, un 2^o rôle lorsque l'un d'eux va dans le terrain adverse et qu'il devient ainsi joueur relais "JR".

Le dessin représente le jeu au moment où un "JDCH" rouge vient



But du jeu.

Chaque joueur doit chercher à bloquer à la volée le ballon lancé par un adversaire et obtenir ainsi le droit de passer dans le terrain adverse (où il devient "JR"). Lorsque tous les joueurs d'une même équipe ont réussi à passer dans le terrain des adversaires, elle a atteint le but du jeu et gagne la manche. Si ce but n'est pas obtenu au bout de 3 mn de jeu, la manche est gagnée par l'équipe qui a le plus de "JR" dans le terrain adverse.

Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	"JDCH" Le porteur du ballon doit avoir ses deux pieds à l'intérieur du terrain et hors de la zone neutre. Le ballon ne doit pas se trouver dans la zone neutre. Le ballon ne doit pas sortir des limites du terrain.	Ballon à l'équipe adverse et si celle-ci a déjà un "JR", c'est lui qui remet le ballon en jeu et ses adversaires doivent se placer à 3 m de lui. Le ballon revient à un joueur du camp vers lequel allait le ballon. Le ballon revient à l'équipe non responsable de sa sortie.
	"JR" IL est soumis aux mêmes règles et sanctions que les "JDCH".	
Rapports Joueurs/Ballon	"JDC" Le ballon ne peut être joué qu'avec les mains et on ne peut se déplacer ni dribbler avec.	//
Rapports Joueurs/Joueurs	// On ne peut toucher le porteur du ballon ni lui prendre celui-ci dans les mains. On ne peut conquérir le ballon qu'en l'attrapant lors d'une passe d'un partenaire ou lors d'un lancer adverse.	//
Rapports Joueurs/Temps	// On ne peut garder le ballon en main plus de 5 s sans le jouer.	//

Déroulement.

L'équipe qui bénéficie de l'engagement est tirée au sort. Le ballon est alors lancé dans le camp adverse par un "JDCH" puis les adversaires le renvoient etc. Quand un joueur parvient à attraper de volée le ballon lancé par un adversaire, il devient "JR" et va dans le terrain des adversaires à qui il rend le ballon. Le "JR" peut alors recevoir le ballon qu'un de ses partenaires lui passe et essayer alors de repasser le ballon à un "JDCH" de son équipe qui devient à son tour "JR" ainsi de suite. Une partie se joue en 2 ou 3 manches de 3 mn au maximum chacune.

Gain de la partie.

A l'équipe qui, à l'issue des 2 ou 3 manches en a gagné le plus.

11 : La petite thèque

(version avec retour du ballon à la base des "RP")

Cadre matériel.

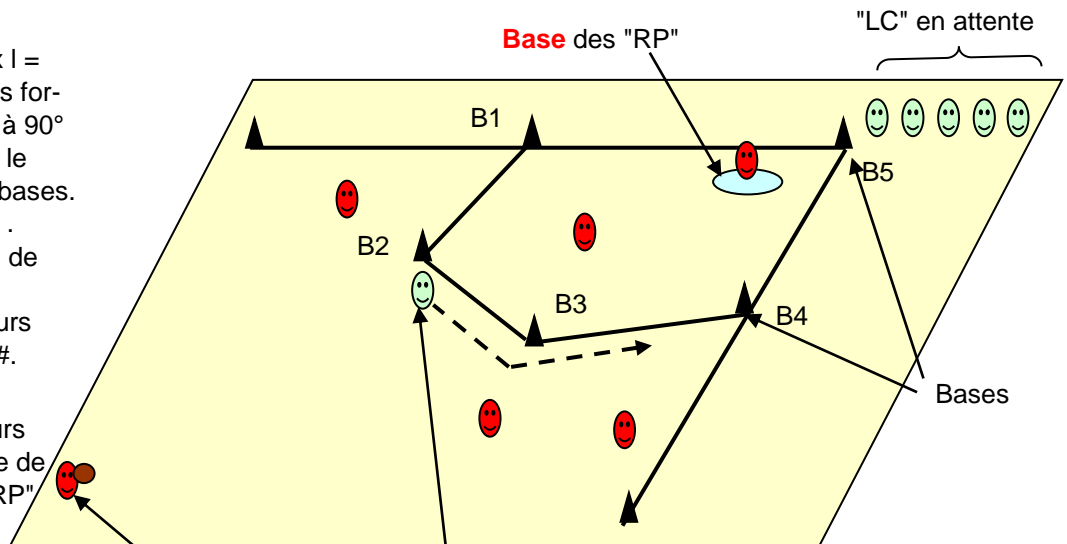
Dans un vaste terrain de L x l = 40 x 20m , tracer deux lignes formant un angle allant de 60° à 90°
 7 plots dont 5 pour délimiter le pentagone et constituer les bases.
 Un cerceau = **Base** des "RP" .
 Un ballon en mousse dense de 10 à 15 cm de Ø .
 Deux équipes de 5 à 7 joueurs avec dossards de couleurs #.

Rôles à tenir.

Deux: une équipe de Lanceurs Coureurs "LC" et une équipe de Récupérateurs Passeurs "RP"

But du jeu.

Pour les "LC" , marquer le maximum de points en faisant le tour du pentagone avant que le ballon récupéré par les "RP" ne revienne à leur **Base** .
 Chaque "LC" marque autant de pts que de bases dépassées . Quand tous les "LC" ont à tour de rôle effectué leur tâche , (lancer le ballon puis courir autour du pentagone) , les équipes changent de rôle . L'équipe qui , lorsqu'elle était "LC" , a marqué le plus de pts a gagné la manche .



"RP" venant de récupérer le ballon et s'appêtant à le passer à un de ses partenaires .

"LC" en train de faire son tour du pentagone après avoir lancé le ballon

Les plots du pentagone doivent être espacés à égale distance les uns des autres: 8 à 12 m

Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	"LC" Au départ , le "LC" doit se placer ballon en main à coté de B5 et en dehors du pentagone . Le ballon qu'il lance (à moins qu'il ne soit attrapé de volée par un "RP") doit rebondir au sol à l'intérieur du secteur angulaire tracé sur le terrain mais , au choix , en dedans ou en dehors du pentagone .	Le "LC" a droit à deux essais au plus pour le lancer du ballon . Si les deux ne sont pas valables , il ne marque aucun pt pour son équipe et cède sa place au "LC" suivant .
	Quand il s'élance après le lancer , il doit courir à	Le "LC" qui entre dans le pentagone marque 0 pt pour son équipe .
	"RP" Ils peuvent se placer en dedans ou en dehors du pentagone mais à deux pas au minimum des bases 1,2,3,4 et 5 mais , jamais entre ces bases .	Le "LC" gêné volontairement par un "RP" marque d'office 5 pts pour son équipe . Si la gêne est involontaire , le "LC" aura droit à un nouvel essais .
Rapports Joueurs/Ballon	"LC" Ils doivent lancer le ballon à une ou deux mains .	//
	"RP" Ils ne peuvent pas se déplacer avec le ballon en main mais se font des passes qui doivent aboutir au "RP" placé dans la Base .Celui ci ne doit ni laisser tomber le ballon qui lui est adressé , ni sortir un seul pied du cerceau pour attraper le ballon .	Le "LC" jouant alors marque 5 pts pour son équipe .

Déroulement.

L'équipe qui en premier joue "LC" est tirée au sort . Après chaque passage de "LC" , les "RP" doivent changer leur joueur placé dans leur **Base** . Quand tous les "LC" sont passés , on note le nb de pts qu'ils ont marqués et les équipes changent de rôle . La manche est gagnée par l'équipe qui a marqué le plus de point en tant que "LC" . Une partie se joue en 2 ou 3 manches .

Gain de la partie.

A l'équipe qui a gagné le plus de manches .

12 : Les "déménageurs" de ballons

Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire de 25 à 30 m x 10 à 12 m divisé : a) en deux couloirs longitudinaux et, b) en cinq zones dont la profondeur et la fonction sont précisées sur le dessin ci contre . Lignes tracées à la craie.

Dix huit plots pour baliser les coins des cinq zones .

Quatre caisses (matériel de gymnastique) ou cartons ou cerceaux , faisant office de réserves à ballons et de buts à atteindre .

Douze à vingt ballons de 10 à 15 cm de Ø .

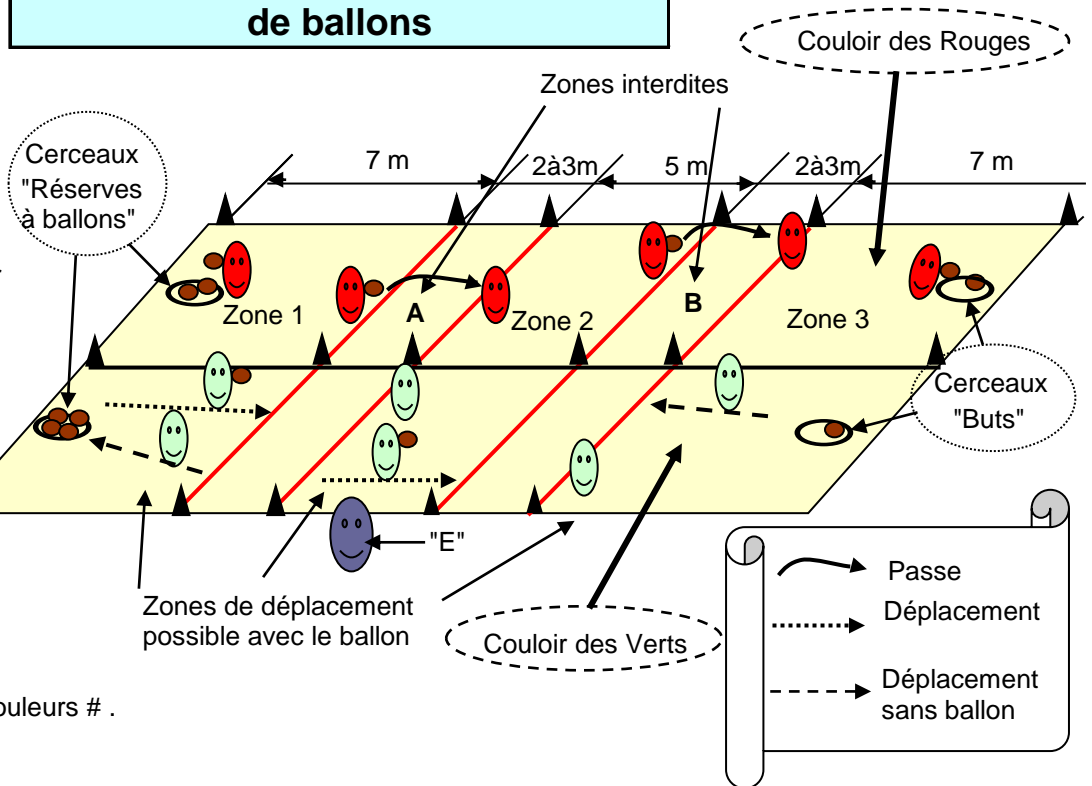
Deux équipes de 6 à 9 joueurs avec dossards de couleurs # . couleurs # .

Rôles à tenir.

Dans chaque équipe et pour chaque manche , trois rôles . Dans la Zone 1 les donneurs "D" , dans la Zone 2 les relayeurs "R" , dans la Zone 3 les poseurs "P" .

But du jeu.

Chaque équipe doit le plus vite possible , faire passer le plus possible de ballons du cerceau "Réserve à ballons" au cerceau "But" de son couloir . L'équipe qui a "déménagé" plus de ballon que l'autre marque 1 pt ou , en cas d'égalité dans le nombre de ballons "déménagés" , c'est l'équipe qui a mis moins de temps que l'autre qui marque 1 pt .



Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	"D" Il doit rester dans la Zone 1 du couloir de son équipe "quand il se déplace avec un ballon qu'il a pris dans la "Réserve" ou qu'il passe un ballon à un "R" .	Ballon "perdu" . // // // //
	"R" Il doit rester dans la Zone 2 du couloir de son équipe "quand il attend un ballon d'un "D" ou quand il passe un ballon à un "P" .	
	"P" Il doit rester dans la Zone 3 du couloir de son équipe "quand il attend un ballon d'un "R" ou qu'il se déplace jusqu'au "But" avec un ballon qu'il y dépose .	
	Tout ballon qui sort d'une Zone en échappant des mains de celui qui l'avait est perdu . Tout ballon déposé dans le but et qui en sort est considéré comme perdu .	
Rapports Joueurs/Ballons	Le ballon est pris dans la "Réserve", lancé , attrapé , déposé dans le "But" avec une ou deux mains . Chaque joueur ne peut agir qu'avec un seul ballon à la fois et peut se déplacer avec .	// Tous les ballons pris par le même joueur sont "perdus" .

Déroulement.

Au départ , les différents joueurs sont dans les Zones correspondant à leur rôle ."E" donne le signal de départ et , les "D" peuvent prendre chacun un ballon dans le cerceau "Réserve" , se déplacer jusqu'à la limite séparant la Zone 1 de la Zone interdite A , passer ballon à un "R" de son équipe qui peut porter le ballon jusqu'à la limite séparant la Zone 2 et de la Zone interdite B , passer le ballon à un "P" qui ira déposer le ballon dans le cerceau "But",ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de ballon dans le cerceau "Réserve"et plus de ballon en "circulation". A la fin de la manche les ballons dans les cerceaux "Buts" son comptés et l'équipe gagnante marque un pt . Les ballons sont replacés dans les "Réserve". Les joueurs changent de rôle après chaque manche :les "D" deviennent "R" qui deviennent "P" qui deviennent "D" .

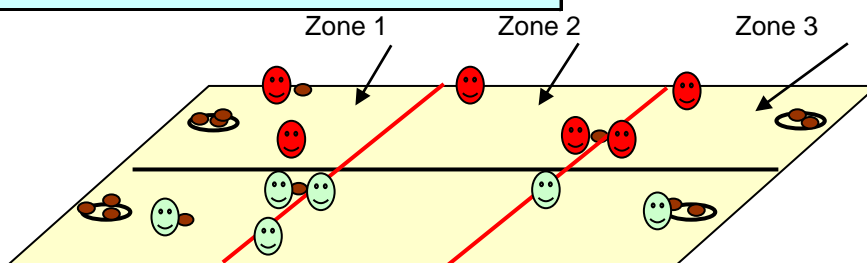
Gain de la partie. A l'équipe qui , à l'issue des différentes manches (3 ou 6) , a marqué le plus de points .

|

13 : Les "déménageurs" de ballons (suite) .

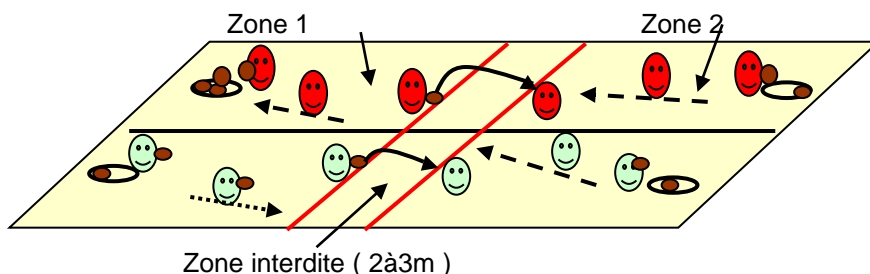
Variante 1.

Plus simple que la version de base .
L'absence de Zone interdite n'oblige plus les joueurs aux passes : donner le ballon en restant chacun dans sa Zone selon son rôle suffit pour faire passer le ballon d'une Zone à l'autre .



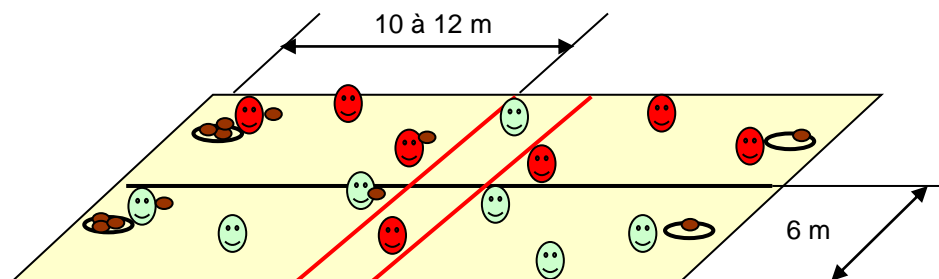
Variante 2.

Intermédiaire entre la variante 1 et la version de base par l'introduction d'une Zone interdite qui induit la nécessité des passes pour faire avancer les ballons des Zones 1 aux Zones 2 .



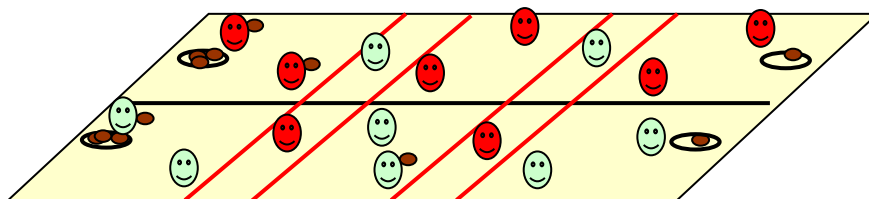
Variante 3.

Plus difficile que la version de base par l'introduction d'un gêneur venant de l'équipe adverse (il est placé dans la Zone interdite) et par l'interdiction pour tous les joueurs de se déplacer avec le ballon en main . Désormais seules les passes permettent de faire progresser les ballons et celles qui se font par dessus la Zone interdite doivent tenir compte du gêneur . Par ailleurs , les élèves ne peuvent jouer qu'un seul ballon à la fois (on peut voir sur le dessin ci dessus que le "D" attend que le ballon ait franchi la Zone interdite pour passer à un de ses partenaires le ballon qu'il tient dans les mains) .



Variante 4.

Le cadre matériel est identique à celui de la version de base mais comme pour la variante 3 , des gêneurs (un par Zone interdite) viennent freiner voire annuler la progression des ballons . Comme dans la version 3 , les joueurs n'ont plus le droit de se déplacer avec le ballon et doivent se faire des passes en sachant qu'ils peuvent le perdre en transgressant une règle ou , parce qu'un des deux gêneurs a intercepté le ballon . Le gêneur est aussi contraint de respecter certaines règles au risque de voir l'équipe contre laquelle il joue marquer d'office 1 point : si il sort de sa Zone , si il fait sortir volontairement le ballon des limites du terrain en le frappant au lieu de chercher à l'attraper avec ses mains .



3° .Propositions de variables didactiques.

Jeux.	Critères d'évaluation pour l'équipe qui a le ballon.	Pour rendre plus facile la tâche de l'équipe qui a le ballon car elle atteint difficilement et très rarement le but du jeu.	Pour rendre plus difficile la tâche de l'équipe qui a le ballon car elle atteint aisément et souvent le but du jeu.
L'horloge	Comparer le nombre de passes réussies avec le nombre de passes tentées . Rapidité des passes?	Diminuer la distance entre les passeurs (2m) . Faire jouer avec un ballon un peu plus gros mais pas plus lourd.	Diminuer le nombre de "P" afin d'augmenter la distance qui les sépare de 3 à 5m . Utiliser un ballon plus petit (Hand-Ball) . Obliger à des passes avec un rebond . Introduire un gêneur provenant de l'équipe des "C" : dès lors , le ballon peut être passé à n'importe quel joueur "P".
Le ballon rapide	Comparer le nombre de passes réussies avec le nombre de passes tentées . Rapidité des passes.	Diminuer jusqu'à 3 le nombre de joueurs . Utiliser un ballon un peu plus gros mais pas plus lourd.	Introduire 1 ou 2 gêneurs de l'équipe adverse:(il faut toujours avoir un nombre de passeurs $>$ ou $=$ à n gêneur(s)+2).Faire jouer avec un ballon plus petit.Obliger à des passes avec un rebond : cela oblige les partenaires du porteur du ballon à se démarquer plus clairement.
Le passage des frontières	Nombre de ballon(s) parvenu(s) dans la zone d'arrivée . Zone où les ballons ont été perdus . Causes de perte du ballon (maladresse?interception par un "D"?) .	Si les ballons sont surtout perdus par maladresses supprimer les "D" puis les réintroduire ensuite : (d'abord un seul dans la zone 2 puis deux , chacun dans une zone égale à la moitié du terrain) . Diminuer jusqu'à 3 le nombre d'"A".	Introduire deux "D" dans la zone 2 . Ne proposer que 2 zones avec deux "D" dans chacune d'elle . Supprimer les zones et deux ou trois "D" interviennent sur tout le terrain . Jouer avec un ballon plus petit.
La passe à dix	Comparer le nombre de fois où 10 passes successives ont été réalisées avec le nombre de possessions du ballon . Même quand le but du jeu (10 passes) n'est pas atteint, compter le nombre de passes effectivement réussies à chaque possession du ballon .	Diminuer jusqu'à 3 le nombre de joueurs dans chaque équipe . Obliger les défenseurs à "marquer" le porteur du ballon à 1m de distance au minimum et à un seul . Ramener le nombre de passes à réaliser à 5 ou 6 .	Jouer avec un ballon plus petit .Obliger à des passes avec un rebond : cela force les partenaires du porteur du ballon à se démarquer plus clairement . Le porteur du ballon n'a que 3s pour jouer celui-ci.

<p>Le joueur but</p>	<p>Comparer le nombre de passes au Joueur But réussies avec le nombre de passes au Joueur But tentées . Comparer le nombre de passes au Joueur But tentées avec le nombre de possessions du ballon.</p>	<p>Diminuer jusqu'à 3 le nombre de joueurs dans chaque équipe. Obliger les défenseurs à "marquer" le porteur du ballon à 1m de distance au minimum et à un seul . Utiliser un "JOKER" sur chaque côtes du terrain : les joueurs de champ peuvent les utiliser comme "relais".</p>	<p>Jouer avec un ballon plus petit (Hand-Ball) . Obliger à des passes avec un rebond : cela force les partenaires du porteur du ballon à se démarquer plus clairement . Le porteur du ballon n'a que 3s pour jouer celui-ci.</p>
<p>Le joueur chaise</p>	<p>Comparer : le nombre de passes au joueur chaise réussies avec le nombre de passes au joueur chaise tentées , le nombre de passes au joueur chaise tentées avec le nombre de possessions du ballon.</p>	<p>Diminuer jusqu'à 3 le nombre de joueurs de champ dans chaque équipe . Placer le joueur chaise sur une table ou il se poste dans un cercle de 1m de diamètre (il peut ne garder qu'un pied dans ce cercle pour attraper le ballon qui lui est lancé) .</p>	<p>Jouer avec un ballon plus petit (Hand-Ball) . Obliger à des passes avec un rebond : cela force les partenaires du porteur du ballon à se démarquer plus clairement . Le porteur du ballon n'a que 3s pour jouer celui-ci.</p>
<p>La balle au capitaine</p>	<p>Comparer le nombre de fois ou le but du jeu a été atteint (combien de passes au "C"? Réussies ?, tentées ?. Combien de fois 5 passes successives entre "D"?) avec le nombre de possessions du ballon.</p>	<p>Ramener le nombre de "R" à 2. Autoriser "C" et "D" à poser un pied en dehors de leurs cercles lorsqu'ils doivent attraper un ballon qu'un de leurs partenaires leur passe . Obliger les "R" à ne pas approcher à moins d'un mètre "C" ou "D" adverse(s) .</p>	<p>Ne jouer qu'avec 3"D" placés en triangle autour de "C". Jouer avec un ballon plus petit . Les "D" et les "R" n'ont que 3s pour jouer le ballon qu'ils ont en main.</p>
<p>Le ballon piquet</p>	<p>Comparer le nombre de tirs sur le piquet réussis, manqués, contrés avec le nombre de tirs tentés . Comparer le nombre de tirs tentés , de ballons perdus dans la phase 2 , de ballons perdus dans la phase 3 , avec le nombre de possessions du ballon.</p>	<p>Diminuer jusqu'à 3 le nombre de joueurs dans chaque équipe . Obliger les défenseurs à "marquer" le porteur du ballon à 1m de distance au minimum et à un seul . Utiliser un "JOKER" sur chaque côtes du terrain : les joueurs de champ peuvent les utiliser comme "relais" . Agrandir (en Ø) le piquet ou placer 3 quilles ou 3 plots en triangle , il suffira de renverser l'un d'eux pour réussir et marquer ainsi un point . Jouer avec un ballon de 15 à 20 cm de Ø .</p>	<p>Ajouter un joueur dans chaque équipe . Jouer avec un ballon de Hand-Ball . Le porteur du ballon n'a que 3s pour jouer avec celui-ci . Le diamètre de la zone centrale augmente d'un mètre . Proposer une quille ou un plot plus petit.</p>

<p align="center">La balle assise collective</p>	<p>Comparer:le nombre de tirs réussis avec le nombre de tirs tentés , le nombre de tirs tentés avec le nombre de possessions du ballon.</p>	<p>Interdire l'interception du ballon par un"JDC" averse . Autoriser le"JA" qui a intercepté le ballon alors qu'il était assis à se relever avant de faire une éventuelle passe à un autre "JA" de son équipe.</p>	<p>Seuls les tirs à la hauteur du bassin sont pris en compte . Le"JDC" porteur du ballon n'a que 3 s pour jouer avec celui-ci.</p>
<p align="center">Le camp ruiné</p>	<p>La durée nécessaire à une équipe pour avoir son premier "R" dans le camp adverse. Comparer : le nombre de passes du (ou des)"R" étant parvenues à un de leur partenaire encore dans leur camp d'origine avec le nombre de passes tentées.</p>	<p>Ôter 1 ou 2 joueurs dans chaque équipe . Diminuer la largeur de la zone neutre (3 m) . Quand un joueur de champ attrape le ballon qu'un adversaire placé dans l'autre camp a lancé , il peut le donner à un de ses partenaires avant de devenir "R".</p>	<p>Jouer avec un ballon plus petit . Ne pas garder le ballon plus de 3 s sans le lancer.</p>
<p align="center">La petite thèque (version avec retour du ballon à la base ds "RP")</p>	<p>Évaluer le nb de pts marqués par le "LC" quand le ballon a été ramené à la base par les "RP" . . (Un ballon ramené à la base alors que le "LC" n'a atteint que la base 1 , 2 ou 3 atteste d'une meilleure efficacité des "RP" que si le "LC" a pu faire le tour complet du pentagone) .</p>	<p>Agrandir de 2 à 5 m la distance entre chaque base . Utiliser un ballon plus gros mais pas plus lourd . Augmenter le nombre de "RPT" afin de faciliter la récupération du ballon lancé par un "LC".</p>	<p>Diminuer le nombre de "RPT". Agrandir l'angle formé par le pentagone.</p>
<p align="center">Les "déménageurs" de ballons</p>	<p>Comparer le nb de ballons amenés dans les cerceaux "Buts" avec celui des ballons contenus au départ dans les cerceaux "réserves" .</p>	<p>Proposer la variante 1 ou la variante 2 en réduisant la profondeur de la zone interdite à 1 ou 2 m . Proposer la version de base en réduisant également les zones interdites à 1 ou 2 m de profondeur .</p>	<p>Porter la profondeur des zones interdites dans la version de base à 4 m . Proposer la variante 3 et si réussite satisfaisante (pas ou très peu de ballons interceptés par le gêneur) proposer la variante 4 .</p>

Remarques.

Ces propositions visant à diminuer ou à augmenter la difficulté de la tâche de l'équipe qui est en possession du ballon ne doivent pas être présentées d'emblée mais introduites parcimonieusement et progressivement en tenant compte des réponses qu'elles entraînent chez les élèves . De plus , elles doivent être accompagnées d'interventions visant à faire évoluer la Conduite Motrice de ces derniers , plus particulièrement quand ils jouent les rôles d'attaquants et qu'ils sont porteur du ballon ou partenaires de celui ci . Ce point est traité dans la 4^o partie de ce chapitre sur les jeux de passes ...

4° . Améliorations de la Conduite Motrice des joueurs de l'équipe en possession du ballon .

.a) porteur du ballon.

.Dans les jeux de passes , il doit apprendre à exploiter le droit que lui donne la règle de conserver le ballon 5s avant de le jouer . Ces 5s doivent lui permettre de prendre des informations sur la situation de jeu et de prendre une décision en conséquence . Il doit ainsi repérer parmi ses partenaires , celui qui est démarqué à distance de passe et décider rapidement de lui transmettre le ballon.

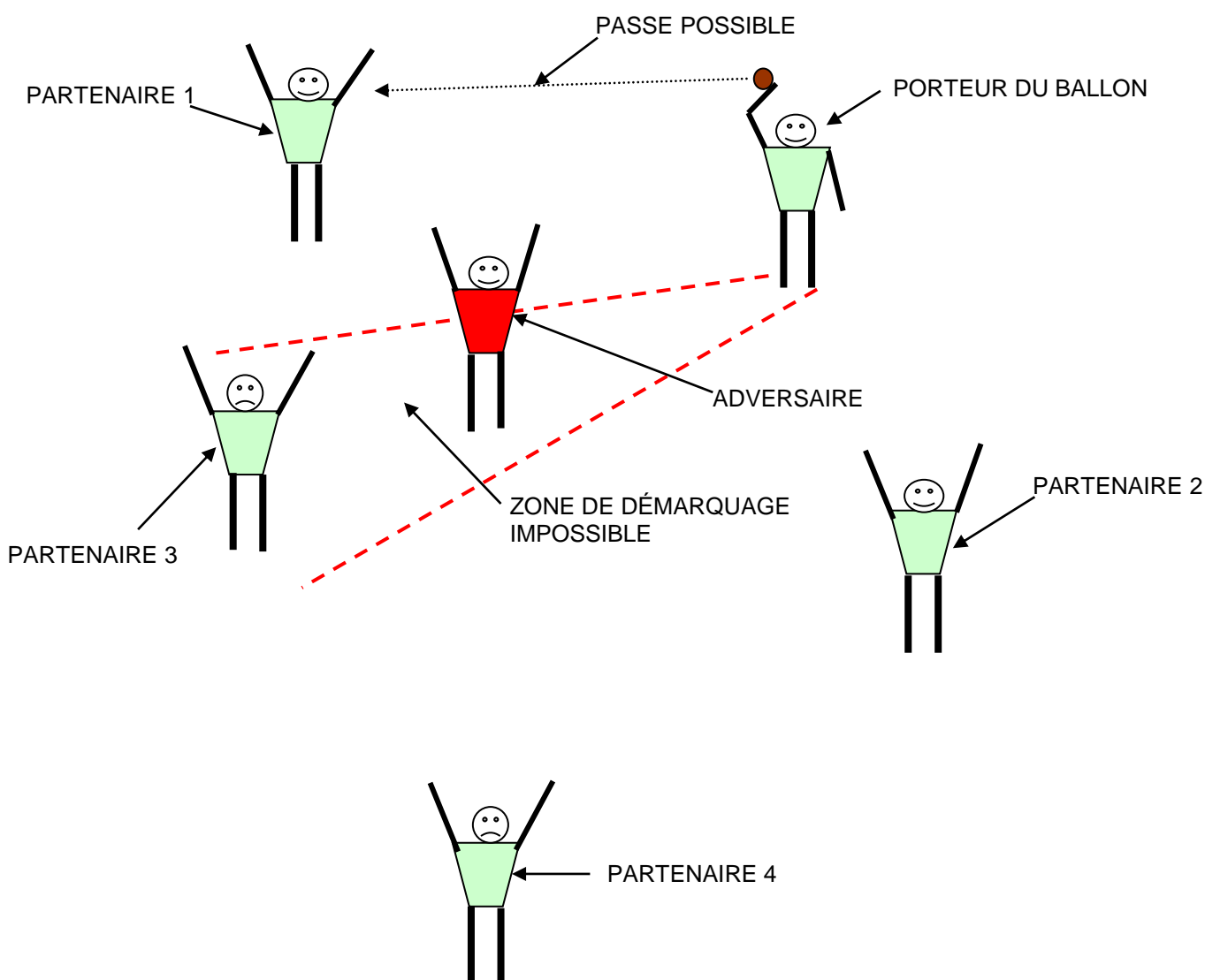
.Dans les jeux de passes suivies d'une action finale, de la même façon, il doit exploiter les 5s dont il dispose pour apprécier si il est en mesure d'atteindre lui même la cible parce que celle ci est à distance possible et qu'il n'y a pas d'adversaire entre lui et elle ou , chercher un partenaire démarqué , à distance de passe , plutôt en avant dans le sens du jeu pour ainsi faire progresser le ballon vers la cible ou , placé de telle sorte qu'en possession du ballon , il pourra atteindre la cible .

.b) partenaire du porteur du ballon.

.Dans les jeux de passes , il doit s'orienter en direction du porteur du ballon , observer où sont les adversaires et ses partenaires pour rapidement se démarquer à distance de passe du porteur du ballon.

.Dans les jeux de passes suivies d'une action finale , de la même façon , il doit se démarquer à distance de passe du porteur du ballon , soit pour permettre la progression du ballon vers le but à atteindre , soit pour pouvoir ensuite lui même atteindre le but si le porteur du ballon lui passe celui ci .

.c) le démarquage



Sur cette vue , seuls les partenaires 1 et 2 sont démarqués à distance de passe possible pour le porteur du ballon. Le partenaire 3 se trouve dans la zone de démarquage impossible : le porteur du ballon ne peut lui faire la passe au risque de la voir interceptée par l'adversaire . Quant au partenaire 4 , il est démarqué mais à une distance telle du porteur du ballon que celui ci ne peut lui faire une passe précise .