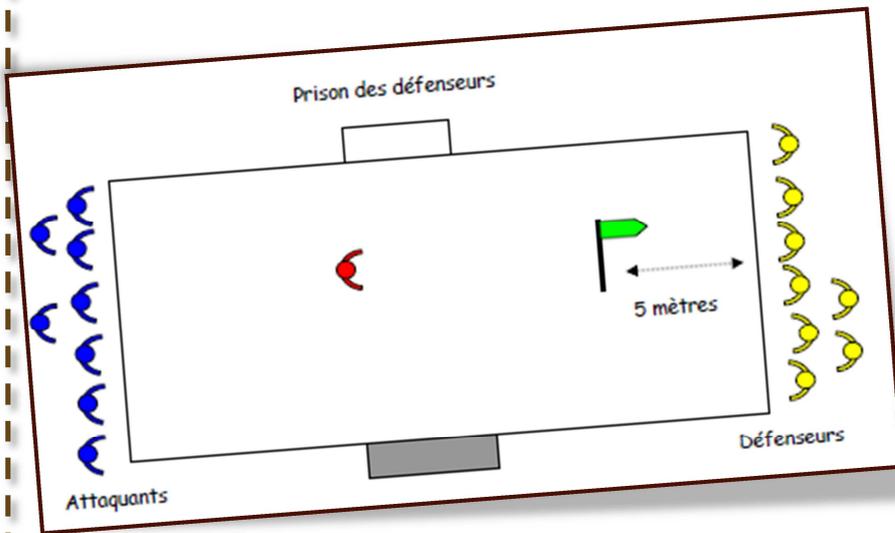


# Jeux collectifs : le drapeau simple



## Modalités :

### Matériel :

- 1 terrain de 15 x 20 m
- 1 chronomètre
- 1 drapeau
- 2 jeux de chasuble
- 1 chasuble différent pour le chien

### Gestion de classe :

- 3 équipes de 8 à 10 joueurs
- 2 équipes en jeu et 1 observatrice
- 1 « chien » chez les attaquants

### Durée :

- 2x3 minutes (changer les rôles)

## But du jeu

Rapporter le drapeau dans son camp, le plus de fois possible en 3 minutes.

### Pour les attaquants :

Rapporter le drapeau dans son camp pour marquer 1 point.

### Pour les défenseurs :

Empêcher la progression du drapeau en touchant les attaquants.

## Règles du jeu

### ► Les attaquants :

- Désigner un « chien invulnérable » qui, seul, peut prendre les défenseurs en les touchant. Le chien est invulnérable, c'est-à-dire qu'il ne peut pas être touché par les défenseurs.
- Après chaque point marqué, changer de « chien » et faire une remise en jeu.
- Le « chien » donne le signal de départ en criant « drapeau » quand il le touche.
- Les attaquants touchés par les défenseurs doivent regagner leur prison.
- L'attaquant porteur du drapeau, touché par un défenseur doit le lâcher sur place et regagner sa prison.

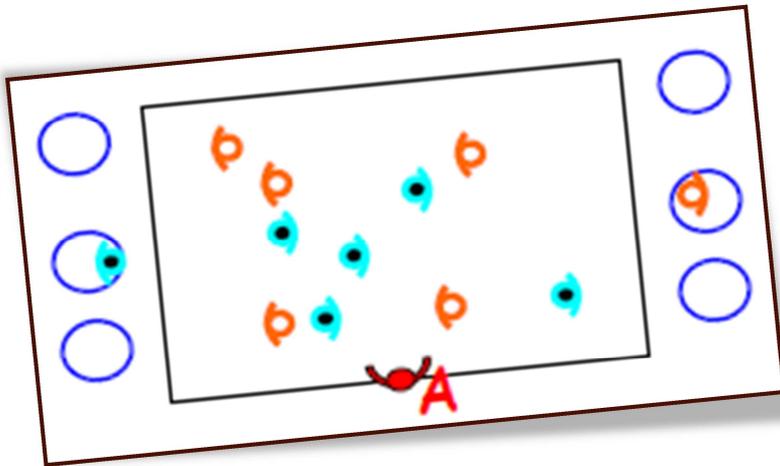
### ► Les défenseurs :

- Les défenseurs touchés par le « chien » doivent s'asseoir ou s'accroupir sur place.

## Mise en jeu

1. Le chien donne le signal de départ en criant « drapeau » quand il le touche.
2. A ce signal, tous les joueurs (attaquants et défenseurs) doivent sortir, sans retour possible dans leur camp.
3. Lorsque les défenseurs ont touché TOUS les attaquants, le jeu s'arrête. Tous les joueurs se remettent en place et le chien donne un nouveau signal de départ... et ainsi de suite jusqu'à la fin des 3 minutes.

# Jeux collectifs : le joueur but



## Modalités :

### Matériel :

- 1 terrain de 15 x 20 m
- 1 ballon ou une balle (type handball)
- 6 cerceaux : 3 de chaque côté du terrain, à 1 mètre de la ligne de fond
- 2 jeux de chasuble

### Gestion de classe :

- 3 équipes de 5 à 7 joueurs
- ☞ 2 équipes en jeu et 1 observatrice
- ☞ 1 joueur-but dans chaque équipe
- 1 arbitre

### Durée :

- 2x3 minutes

## But du jeu

Marquer plus de points que l'équipe adverse.

Une équipe marque un point quand elle transmet le ballon à son joueur-but.

## Règles du jeu

### ► Pour les joueurs de champ

- Sans sortir du terrain, faire progresser le ballon en se faisant des passes à la main.
- Ne pas marcher ballon en main.
- Ne pas dribbler.

### ► Pour les joueurs-but

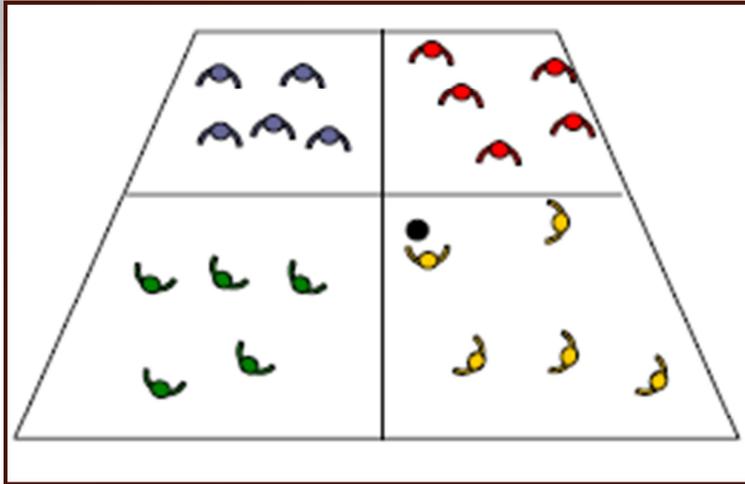
- En étant à l'intérieur d'un des cerceaux, bloquer le ballon, sans qu'il touche le sol.
- Ne pas relâcher le ballon.
- Possibilité de changer de cerceau.

## Mise en jeu

Elle se fait, après chaque point, du centre du terrain et par l'équipe qui vient de perdre.

Il est interdit de faire des passes directes au joueur-but sur un engagement ou une remise en jeu.

## Jeux collectifs : le carré ruiné



### Modalités :

#### Matériel :

- 1 terrain de 15 x 20 m avec 4 camps
- 1 ballon ou une balle (type handball)
- 1 sifflet pour le meneur
- 1 fiche score

#### Gestion de classe :

- 4 équipes différenciées réparties équitablement dans les 4 camps.

### But du jeu

Amener le plus d'adversaires possible dans son camp en les touchant de volée, en un temps donné (6 minutes)

### Déroulement du jeu

- ▶ Le joueur en possession du ballon essaie de toucher l'adversaire de son choix.
- ▶ Le joueur touché rejoint le camp du tireur.
- ▶ Si le joueur visé bloque le ballon, c'est le tireur qui rejoint le camp du joueur qui a bloqué le ballon.
- ▶ Un joueur peut ramener dans son camp un partenaire prisonnier en lui faisant une passe.

### Relances

- ▶ Introduire un 2<sup>ème</sup> ballon.
- ▶ Associer les équipes en diagonale.