

Des jeux collectifs
aux sports collectifs,
de ballon, à la main

Introduction :

Les programmes de 2002 mettaient l'accent sur l'importance des jeux ou sports collectifs à l'école. En effet, un module d'apprentissage sur les jeux ou sports collectifs était obligatoire durant chaque année des cycles 2 et 3.

Les programmes de juin 2008 ré-insistent sur l'importance de l'EPS. En effet, dans l'introduction des programmes du cycle des apprentissages fondamentaux, il est fait mention que « l'éducation physique et sportive occupe une place importante dans les activités scolaires de ce cycle ».

Voici les compétences à viser (issues des programmes de juin 2008), par rapport aux jeux et sports collectifs :

- Cycle des apprentissages fondamentaux

Compétence coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

(jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)

- Cycle des approfondissements

Compétence coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

(jeux sportifs collectifs type handball, basket-ball, football ...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)

La pratique de jeux et/ou de sports collectifs fait partie intégrante des compétences du socle commun.

Voici les Compétences attendues à la fin du CE1 :

Compétence 6 : pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles

Même si les programmes de juin 2008 ne mettent pas autant en valeur la pratique de jeux ou sports collectifs (que ne le faisaient ceux de 2002), proposer ce type de jeu, dès le cycle 2, permet à chaque enfant de s'épanouir et de se construire en participant à des activités ludiques, physiques et contraignantes (règlement/arbitre à respecter ; accepter de jouer avec d'autres et contre d'autres ; prendre des décisions par rapport aux situations vécues...).

Compétence visée (issue des I.O): s'opposer individuellement et/ou collectivement

Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur.

- D'un point de vue moteur cela se traduira :
 - *pour l'attaquant* : courir et transporter un objet (balle/ballon) ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer ...
 - *pour le défenseur* : courir et toucher les porteurs d'objets ; essayer d'intercepter l'objet pour pouvoir ensuite attaquer ; courir et s'interposer pour empêcher l'autre de marquer ...

Objectif général:

A l'issue d'un cycle en jeu collectif, l'enfant doit être capable de s'adapter à une situation de jeu en ayant "appris":

- *Au niveau relationnel / affectif* : à accepter l'autre (avec ses qualités et ses défauts) ; à accepter les décisions de l'arbitre/de ses partenaires ; à accepter que l'autre équipe soit meilleure ...
- *Au niveau moteur* : à exécuter des gestes plus maîtrisés (Cf. compétence visée au niveau moteur)
- *Au niveau cognitif* : à développer une pensée tactique (prise d'infos / prise de décision / exécution) en lien avec le règlement.

L'élaboration
d'un cycle
d'apprentissage

Afin de permettre à l'élève d'apprendre dans les trois domaines cités précédemment (moteur, cognitif, relationnel et affectif), l'enseignant devra proposer un cycle de 5 ou 6 séances, au minimum.

Avant le lancement du cycle:

1) Choix du(des) jeu(x) collectif(s) :

A) lié au matériel/à l'espace de jeu à disposition

- Etablir, au préalable, un listing du matériel dont l'école dispose. Cette étape permettra, ensuite, à l'enseignant de voir quelle activité il peut mettre en oeuvre.

Ex : si je ne dispose pas de ballons souples : impossible pour moi de prévoir des jeux de "touche" (ex : lapins chasseurs, ballon prisonnier).

- Si vous disposez d'un terrain en herbe : jeux avec contact physique possibles (ex : poules, renards, vipères). Dans une cour d'école : proposer des activités où les contacts physiques sont limités (ex : ballon prisonnier, l'horloge).

B) lié à l'expérience des élèves

- S'il s'agit, pour les enfants, d'une première expérience en jeu collectif : l'enseignant devra commencer par proposer un jeu où la coopération n'est pas encore obligatoire (ex : le ballon prisonnier ; les douaniers et les contrebandiers ; les balles brûlantes). En effet, dans ce type de jeu collectif, chaque enfant fait partie d'une équipe mais il agit, la plupart du temps, seul (= addition d'actions individuelles).
- Pour des enfants ayant déjà vécu ce type de jeu collectif, il faut aller plus loin : proposer des jeux où non seulement l'enfant fait partie d'une équipe, mais où il va, en plus, devoir agir avec ses partenaires pour gagner (ex : ballon roi, la balle au capitaine ; poules, renards, vipères).
 - ✓ Pour ballon roi, balle au capitaine : passes nécessaires.
 - ✓ Pour poules, renards, vipères : contact nécessaire entre un joueur "libre" et un joueur "prisonnier" pour libérer ce dernier.

C) lié aux compétences / à l'expérience de l'enseignant

L'enseignant doit proposer un jeu dans lequel il se sent assez à l'aise (bonne connaissance des règles du jeu, essentielles). Le fait de proposer une même activité plusieurs années de suite lui permet d'anticiper les difficultés rencontrées et d'essayer, ainsi, d'y remédier.

2) Elaboration du cycle :

Avant que le cycle ne se réalise, l'enseignant doit essayer d'anticiper les difficultés qui vont être rencontrées (*ex : "grappe" d'enfants autour du ballon ; manque de mouvement ; lancer du ballon peu précis, sans force ; mauvaise réception ...*). *Anticiper les difficultés que rencontreront les élèves permet d'identifier les d'objectifs à atteindre.*

A) séance 1 : découverte de l'activité (situation de référence) (Évaluation diagnostique)

Objectif : familiarisation de l'élève avec les règles de l'activité

B) séance 2 à ... : des situations pour progresser

A partir des réussites et des difficultés rencontrées lors de cette première séance, l'enseignant (avec l'aide des élèves) proposera des situations qui simplifient ou qui complexifient le jeu de départ. Chaque séance doit avoir un objectif !

C) dernière séance : revenir à la situation de référence (participer à une manifestation sportive) (Évaluation finale)

Objectif : terminer le cycle de manière festive (organisation d'un tournoi au sein de la classe ou entre classes... ; participation à une rencontre UGSEL), tout en permettant à l'enfant de réinvestir tout ce qu'il a appris au cours du cycle.

L'enseignant doit être réactif. Il doit s'adapter à ce qui se passe réellement sur le terrain et, si besoin est, modifier sa programmation. *Une même séance peut-être vécue plusieurs fois, afin que les enfants atteignent l'objectif !* Lors d'une première séance, beaucoup de temps est consacré à l'explication des règles. C'est pourquoi une même séance peut être vécue une deuxième fois. L'enfant apprend en répétant !

Le recours à une grille d'observation/évaluation peut être pertinent, en début et en fin de cycle, autour d'une même situation (appelée situation de référence). Cela permet à chaque enfant de savoir où il doit fournir des efforts (au début du cycle) ; de voir s'il y a eu ou non progrès (en fin de cycle) !

A l'issue du cycle "jeux collectifs" :

L'enseignant recueillera les impressions des élèves ; gardera une trace écrite des points positifs mais également des points à améliorer afin d'être encore plus "efficace" lors d'un prochain cycle.

Le déroulement

d'une séance

« type »

1) Retour sur la séance précédente (2 à 3 minutes):

Revenir sur la séance précédente permet de récapituler ce qui a été réalisé ou non et ainsi de faire le lien avec la séance à venir (en énonçant l'objectif).

2) Echauffement (5 à 10 minutes):

A) Son but : préparer les muscles et les articulations à l'effort + activer les fonctions : circulatoire et respiratoire.

B) Ses effets : limiter les blessures / augmenter la concentration pour permettre à l'élève d'être plus performant pour la suite de la séance. Il doit être différent selon les activités sportives. **Il doit être progressif (d'un échauffement général du corps à un échauffement plus spécifique en lien avec l'activité/ d'une intensité modérée à une intensité plus soutenue).**

Si possible : **Echauffement général (3 à 5 min):**

Exemple :

Si l'enseignant crie « on marche » : les enfants marchent dans l'aire de jeu.

Si l'enseignant crie « on trotte » : les enfants trottinent dans l'aire de jeu.

Si l'enseignant crie « on court » : les enfants courent dans l'aire de jeu.

Si l'enseignant crie « maison » : tous les enfants se précipitent le plus vite possible vers la zone appelée « maison ».

Le premier arrivé dans la maison prend la place de l'enseignant.

Echauffement spécifique, lié à l'activité (5 à 7 min)

Exemple pour des jeux de ballons (à la main) :

Parcours/relais : un enfant effectue un parcours (aller/retour), en faisant rebondir le ballon au sol, uniquement à l'aide des mains, puis avant d'aller à la queue, effectue une passe, à la main, en direction du joueur suivant.

3) Corps de la séance :

A) Situation de départ : l'enseignant propose aux élèves un exercice / une situation de jeu.

B) Bilan / observation : les réussites mais aussi les difficultés rencontrées sont identifiées à la fois par les élèves joueurs / les observateurs et l'enseignant. Afin de réduire les limites (ex : trop d'échec / trop de réussite) ; des propositions doivent être faites (par les élèves ; par l'enseignant) quant à ce qu'il faut modifier pour rendre ce jeu encore plus attrayant. En jouant sur 1 ou 2 variables (les règles/ l'espace /le matériel/ la durée/ le nombre de joueurs), la situation de départ est ainsi simplifiée ou complexifiée.

C) Evolution de la situation de départ (si possible) : l'enseignant lance, dès lors, une nouvelle situation qui doit viser l'implication et la réussite de tous.

D) Jeu : afin de terminer la séance de manière ludique, l'enseignant peut proposer un jeu en lien avec ce qui a été travaillé.

4) Bilan de la séance / Retour au calme (5 à 10 minutes)

A) Le bilan : Il est très important de connaître le ressenti des élèves sur ce qu'ils viennent de vivre. Cela permet de faire un pont avec la séance à venir (définir son objectif).

B) Le retour au calme : il est indispensable car il permet aux élèves de quitter, progressivement, un état d'excitation et d'énervement et ainsi de retrouver des rythmes cardiaque et respiratoire normaux. L'enseignant retrouve, ainsi, des élèves plus réceptifs pour les activités en classe.

Exemples de retour au calme :

Jeu du miroir ; jeu du « Qui est-ce ? » ; jeu du chef d'orchestre ...

Un cycle

d'apprentissage autour

du *ballon prisonnier*

Objectifs de fin de cycle :

- au niveau moteur :
 - ◆ maîtrise du corps : esquiver le ballon
 - ◆ maîtrise du ballon : tirer, réceptionner

- au niveau cognitif :
 - ◆ développer une pensée tactique offensive (si j'ai le ballon) :
 - prise d'information : où se situent les adversaires ?
 - prise de décision : je décide de viser tel adversaire car ...
 - exécution technique : je lance le ballon vers cet adversaire
 - ◆ développer une pensée tactique défensive (si les adversaires ont le ballon) :
 - prise d'information : où se situe l'adversaire qui a le ballon ?
 - prise de décision : je décide de m'éloigner ou de me rapprocher de cet adversaire car ...
 - exécution technique : déplacement sur le terrain

- au niveau relationnel et affectif :
 - ◆ être "bon joueur" : respecter le règlement, l'arbitre, ses partenaires, ses adversaires et accepter de perdre

But du jeu :

Faire prisonnier tous les joueurs de l'équipe adverse en les touchant avec le ballon (avant qu'il ne touche par terre).

Déroulement du jeu :

Au début du jeu, le ballon est donné à l'équipe qui a gagné le tirage au sort. Le joueur en possession du ballon tire sur un des joueurs de l'équipe adverse.

- S'il le touche, avant que le ballon ne touche le sol : le joueur touché est fait prisonnier et vient se placer dans la prison de l'autre équipe avec le ballon. Pour se délivrer, un prisonnier doit toucher un joueur adverse (qui devient à son tour prisonnier).
- S'il ne le touche pas avant que le ballon ne touche le sol ou si le joueur visé bloque la balle : le joueur qui récupère le ballon essaie, à son tour, de toucher un adversaire.

Règles du jeu :

- **Le porteur du ballon doit essayer de toucher un adversaire, situé dans le camp d'en face, à l'aide du ballon (avant que le ballon n'ait touché le sol). Il peut toucher un adversaire sur toutes les parties du corps, excepté la tête.**
- Si un joueur est touché à la tête, le ballon lui revient. Il n'est pas fait prisonnier.
- Le ballon est brûlant ! celui qui a le ballon dans les mains ne peut le garder que 5 secondes.
- Si le ballon touche un joueur puis un autre par ricochet, avant que le ballon ne touche le sol, les 2 joueurs sont faits prisonniers !
- Si le ballon touche un joueur et qu'un des coéquipiers de ce joueur le bloque avant qu'il ne touche le sol, personne n'ait fait prisonnier.
- **Un joueur est fait prisonnier (= il va dans la prison adverse avec le ballon) :**
 - **s'il est touché par le ballon avant que le ballon ne rebondisse au sol ;**
 - **s'il relâche le ballon (qui touche le sol) en essayant de le réceptionner, avant le rebond ;**
 - **s'il sort des limites de son camp (excepté pour aller chercher un ballon sorti de l'aire de jeu).**
- Les prisonniers ne peuvent prendre le ballon que quand ce dernier arrive dans la prison.
- **Un prisonnier est libéré (= il retourne dans son camp) s'il parvient à toucher un adversaire, avec le ballon (avant que le ballon ne touche le sol). L'adversaire touché devient à son tour prisonnier !**
- **Quand un joueur met le ballon en touche : l'équipe adverse le récupère.**
- **Le ballon ne peut pas être arraché des mains !**
- Quand le ballon revient dans un camp, le joueur qui vient de tirer ne peut tirer une deuxième fois d'affilée (= obligation de passe).
- Quand le ballon revient dans une prison, le prisonnier qui vient de tirer ne peut tirer une deuxième fois d'affilée (= obligation de passe).
- **Si un joueur ne respecte pas les règles (ex : le porteur du ballon lance le ballon et touche délibérément un adversaire à la tête), il est exclu temporairement (ex : 2 minutes) ; s'il y a récidive : exclusion 4 minutes !**
- **Quand une équipe a éliminé tous les joueurs de l'équipe adverse, elle a gagné (sinon au bout d'un certain temps : l'équipe qui a le moins de prisonniers a gagné).**

Les règles en gras doivent être données dès le lancement du jeu.

Les autres règles doivent être introduites et discutées avec les élèves en fonction des situations rencontrées.

Des situations d'échauffement spécifique

Jeu des balles brûlantes (lancer + réception)

Jeu de passes (lancer + réception) : *Par deux (1 ballon pour 2), se faire des passes en se déplaçant sur l'aire de jeu avec le ballon, en évitant les autres joueurs.*

Variables : écartement entre les 2 joueurs / passes avec ou sans rebond / balle ou ballon

Parcours/relais (lancer + réception) : *un enfant effectue un parcours (aller/retour), en faisant rebondir le ballon au sol, uniquement à l'aide des mains, puis, avant d'aller à la queue, effectue une passe, à la main, en direction du joueur suivant.*

Certaines situations abordées en corps de séance pourront devenir des situations d'échauffement (ex : *Les cow-boys (lancer)*)

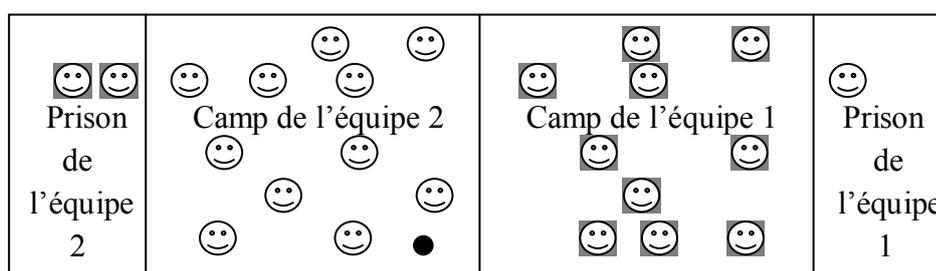
Des situations progressives pour le corps de la séance :

Séance 1 : découvrir le jeu

Objectif : se familiariser avec les règles essentielles

Matériel : délimiter 1 camp et sa prison à l'aide de plots d'une même couleur ; délimiter l'autre camp et sa prison à l'aide de plots d'une autre couleur ; 1 ballon souple (de petite taille) ou 1 balle en mousse pour que les enfants puissent le/la lancer à une main + des chasubles (1 couleur par équipe)

Représentation de la situation



Séance 2 : rendre les enfants plus actifs

Objectif : être plus actif sur le terrain

Favoriser l'activité des enfants sur le terrain en jouant sur une des variables (matériel : nombre de ballons / espace : grandeur des camps ; étendre les prisons tout autour du camp ; faire 2 terrains au lieu d'1 / règles du jeu : le ballon est brûlant / temps : le porteur de balle n'a pas le droit de conserver la balle dans les mains plus de 3 secondes)

Matériel : Délimiter 1 camp et sa prison à l'aide de plots d'une même couleur, délimiter l'autre camp et sa prison à l'aide de plots d'une autre couleur

2 ballons (de petite taille) ou 2 balles en mousse + des chasubles

Séance 3 à ... : améliorer la précision des tirs, l'esquive

Objectifs : améliorer techniquement les tirs (pour le porteur de ballon) ;

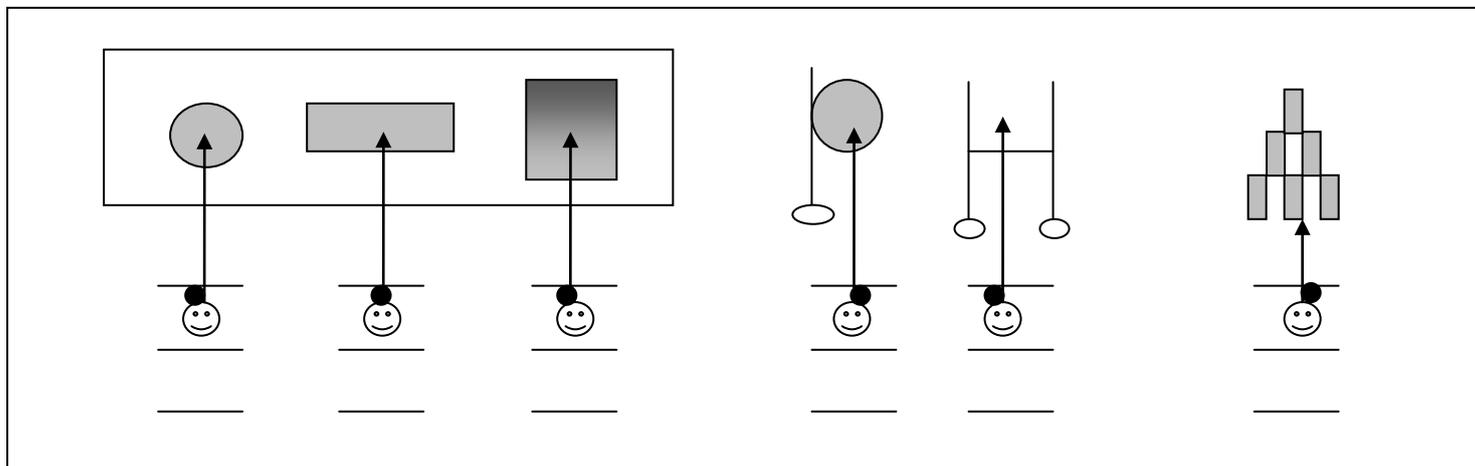
améliorer techniquement l'esquive (pour les joueurs de l'équipe visée),

(Approche technique pour le tir : le lancer « à bras cassé » ; pour l'esquive : attitude défensive dynamique)

- ◆ **Ateliers de tir (cible immobile, verticale)** : matérialiser des cibles que les enfants doivent viser : au mur (rectangle, carré, cercle tracés à la craie) ; cerceau vertical ; casse-boîtes... Les enfants, par groupe, passeront dans les différents ateliers.

Matériel : cibles verticales (socles + jalons + cerceaux ; boîtes ou bouteilles vides / des cerceaux ou des plots pour matérialiser les zones des lancers)

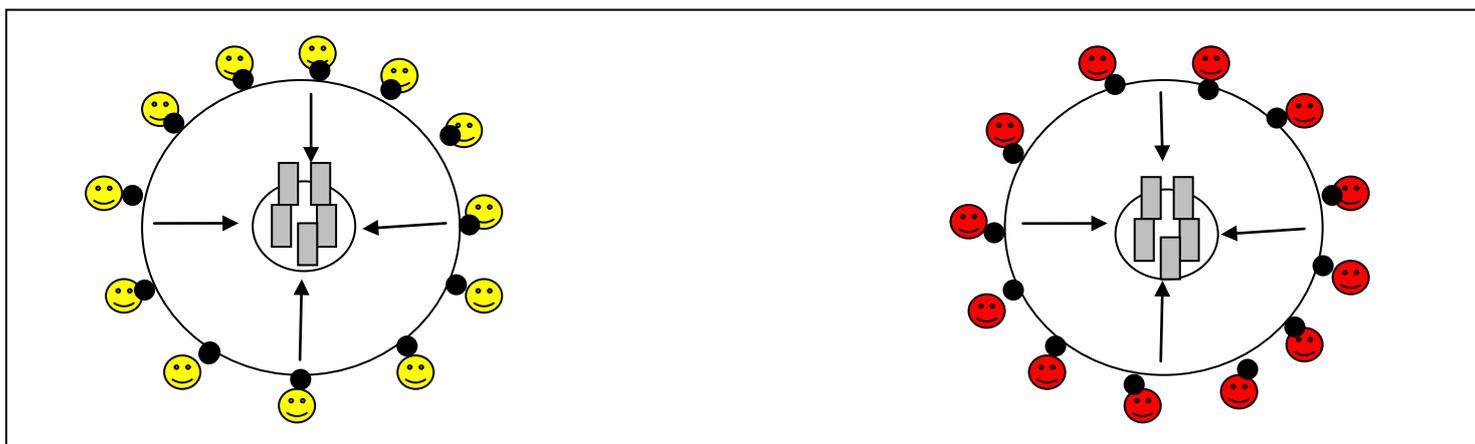
Représentation des situations



- ◆ **Jeu Abattre les tours du château (cibles immobiles, verticales)** : les joueurs sont répartis dans 2 équipes. Chaque équipe dispose de sa propre aire de jeu. Dans chaque aire de jeu, un grand cercle (environ 6 mètres de rayon) est matérialisé. A l'intérieur de ce grand cercle, au centre, matérialiser un petit cercle (environ 1 mètre de rayon), dans lequel seront placées, verticalement, des bouteilles ou des boîtes (= les tours du château) qu'il faudra abattre. Les joueurs de chaque équipe se placent autour de leur grand cercle respectif. Au signal, à l'aide de leurs balles de tennis en mousse (= 2 ou 3 balles chacun), ils devront abattre un maximum de tours du château. Quand tous les joueurs ont lancé leurs balles, à la main, comptabiliser sur chaque terrain le nombre de tours abattus. L'équipe gagnante est celle qui aura abattu le plus de tours. 1 point attribué à l'équipe gagnante de chaque manche (faire 3 ou 5 manches).

Matériel : plots pour matérialiser les cercles ; des boîtes ou bouteilles en plastique pour matérialiser les tours du château ; des balles de tennis en mousse

Représentation de la situation



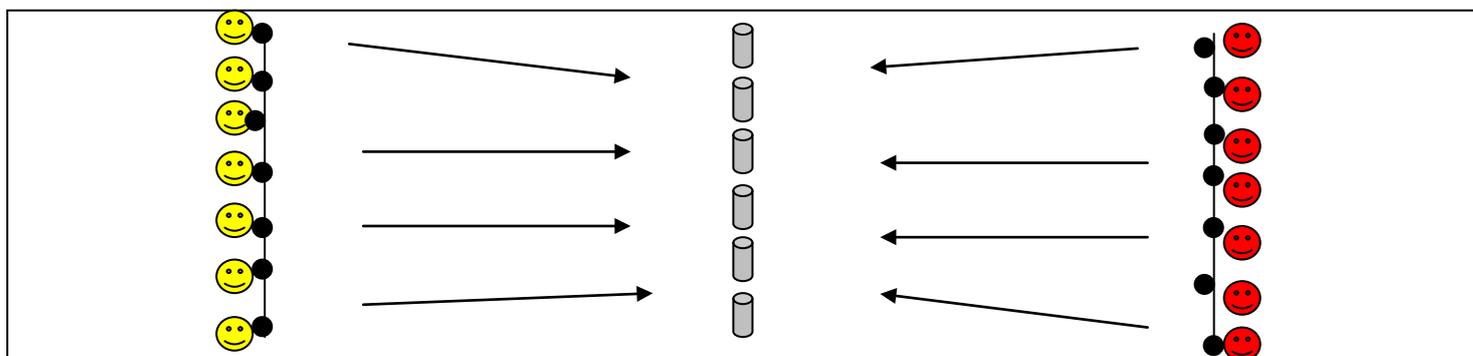
Evolution : dans chaque équipe, désigner 3 ou 4 défenseurs des tours du château. Ces défenseurs iront défendre leur château, sur le terrain adverse. Ils se placeront dans le couloir, entre le grand cercle et le petit cercle. Ils doivent empêcher les lanceurs d'atteindre les tours de leur château ! Les autres règles restent inchangées.

- ◆ **Jeu du Chambole tout (cibles immobiles, verticales)** : les joueurs sont répartis dans 2 équipes. Chaque équipe se place derrière une ligne. Les 2 lignes se font face et sont espacées d'une dizaine de mètres. Au milieu des 2 lignes, des balles et ballons posés sur des plots. Le but du jeu est de faire tomber les balles et ballons en lançant à la main des balles. A chaque manche, chaque joueur a 2 balles. Après chaque manche, l'arbitre comptabilise le nombre de points de chaque équipe (1 balle tombée = 1 point). Au bout de 5 manches, on comptabilise le nombre de points, total, de chaque équipe. Celle, qui en a le plus, a gagné !

Pour faciliter le comptage de points : faire lancer les équipes à tour de rôle (les joueurs d'une équipe lancent leurs balles ; on comptabilise leurs points / puis remettre les cibles sur pieds / ensuite faire lancer les joueurs de l'autre équipe ; enfin comptabiliser les points de cette équipe).

Matériel : des plots, des balles et des ballons, des cerceaux ou des plots pour matérialiser l'emplacement des lanceurs

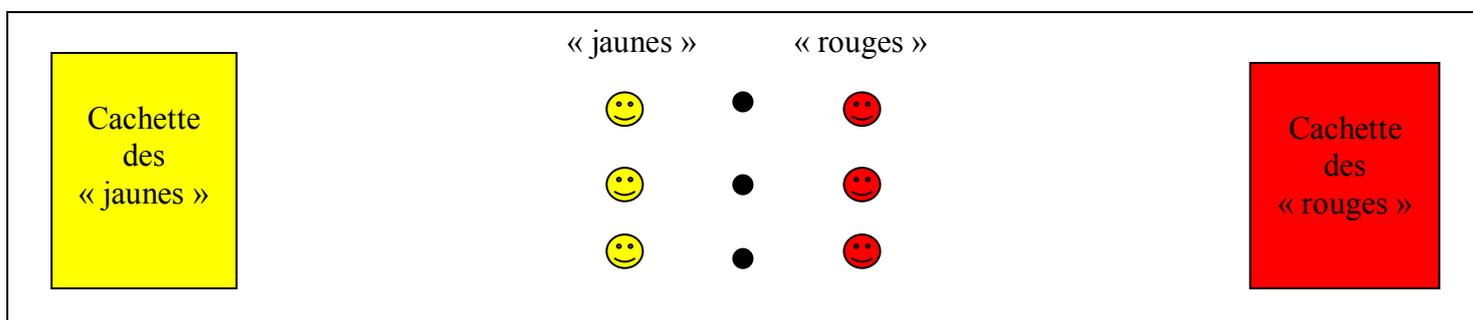
Représentation de la situation



- ◆ **Les cowboys (cible en mouvement)** : par équipe de 2, les enfants se placent dos à dos, espacés de 2 mètres. Entre eux, une balle en mousse (ou un ballon souple) est posée au sol. 1 des 2 est dit « jaune » ; l'autre est dit « rouge ». A l'appel de la couleur (« jaune » ou « rouge »), le cowboy appelé se sauve, en ligne droite vers sa cachette (zone matérialisée par des plots). L'autre cowboy, se retourne aussitôt, ramasse la balle et la lance en direction du fuyard afin de le toucher. 1 point pour le tireur si le fuyard est touché avant qu'il atteigne sa zone, sinon 1 point pour le fuyard.

Matériel : chasubles rouges et jaunes, des balles en mousse ou des ballons souples, des plots pour matérialiser les cachettes

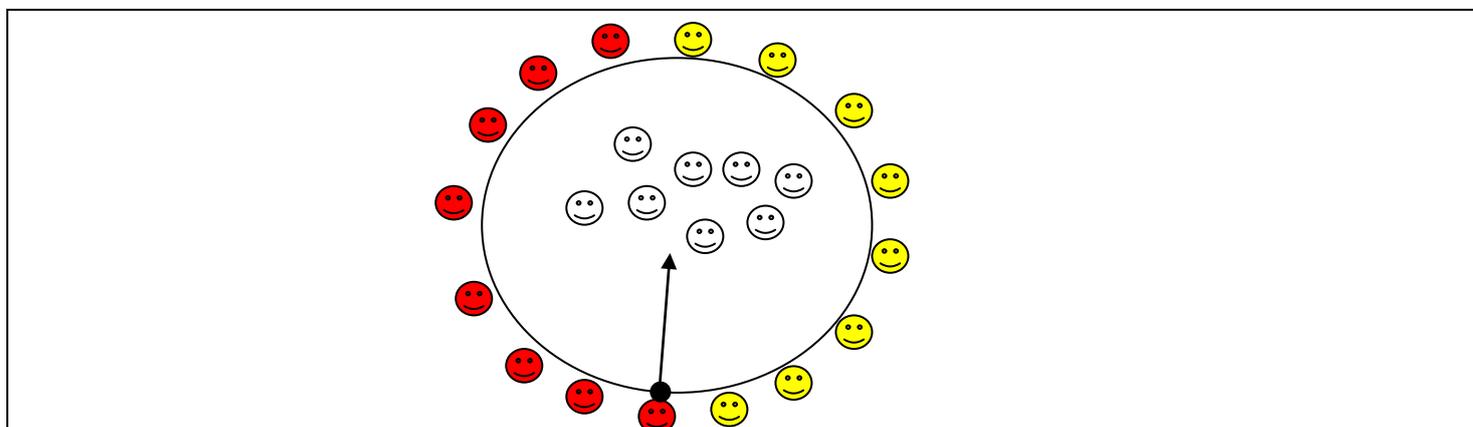
Représentation de la situation



- ◆ **Jeu l'esquive ballon (travail du lancer et de l'esquive ; cibles en mouvement).** Le groupe classe est divisé en 3 équipes (même nombre de joueurs dans les 3 équipes). Les joueurs de 2 équipes forment un cercle, à l'intérieur duquel se placent les membres de la dernière équipe. Les joueurs tout autour du cercle sont les « chasseurs » ; ceux à l'intérieur du cercle sont les « lapins ». Au signal, et pendant 2 minutes, les « chasseurs » essaient de toucher, à l'aide d'un ballon souple, le maximum de « lapins ». Chaque lapin touché est éliminé. Il sort du cercle et s'assoit à côté. Au bout de 2 minutes, le nombre de « lapins » encore en jeu est comptabilisé. Une deuxième manche a lieu avec une des 2 équipes de « chasseurs » qui devient « lapins ». Puis dans la troisième manche, l'équipe qui n'a pas été encore « lapins » le devient. A l'issue de la troisième manche, l'équipe de « lapins » qui a été la moins touchée est déclarée gagnante.

Matériel : des plots pour délimiter le cercle / un ballon souple / des chasubles pour identifier plus facilement les joueurs de chacune des 3 équipes

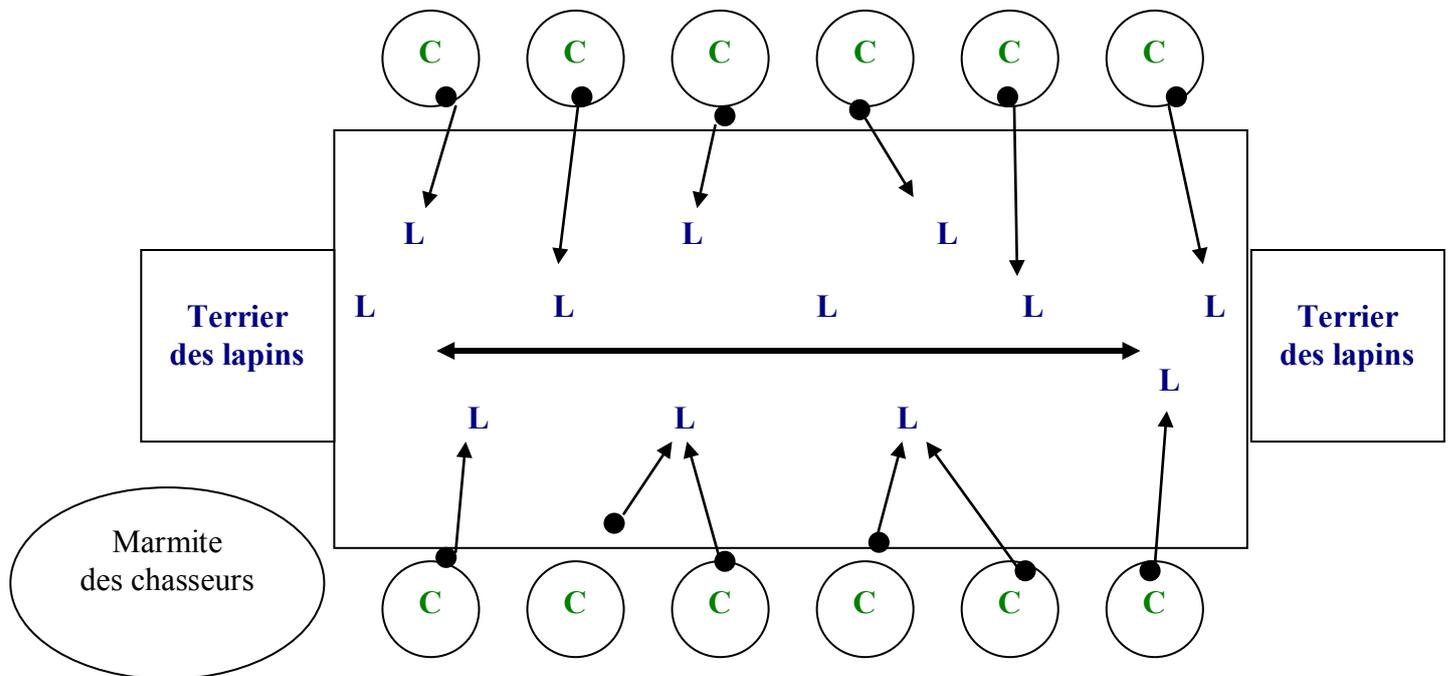
Représentation de la situation



- ◆ **Jeu Lapins/chasseurs (travail du lancer et de l'esquive ; cibles en mouvement).** Le groupe classe est divisé en 2 équipes (ayant chacune le même nombre de joueurs) : 1 équipe de **lapins (L)** / 1 équipe de **chasseurs (C)**. Les chasseurs se répartissent sur 2 lignes parallèles, espacées de 6 à 8 mètres. Ils se font face. Ils ont chacun 2 balles en mousse. Au signal, tous les lapins doivent regagner l'autre terrier : ils passent ainsi entre les 2 lignes de chasseurs. Les chasseurs doivent lancer, à bras cassé, la balle pour toucher les lapins. Quand tous les lapins ont effectué le trajet d'un terrier à l'autre : chaque lapin touché va dans la marmite des chasseurs ; les chasseurs récupèrent leur balle. Quand tous les joueurs sont de nouveau en place, l'enseignant donne le départ. Les lapins effectuent le chemin inverse. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un lapin. Ce dernier lapin est le vainqueur. Il deviendra chasseur (avec 3 balles au lieu de 2). Ensuite, on inverse les rôles !

Matériel : des plots pour délimiter les terriers + la marmite ; des cerceaux pour matérialiser l'emplacement des chasseurs / des balles en mousse

Représentation de la situation



Evolution du jeu lapins/chasseurs (plus d'élimination pour les lapins):

Le groupe classe est divisé en 3 équipes (ayant chacune le même nombre de joueurs) : 1 équipe de chasseurs et 2 équipes de lapins. Les chasseurs se répartissent sur 2 lignes parallèles, espacées de 6 à 8 mètres. Ils se font face. Ils ont chacun 2 ou 3 balles en mousse. Au signal, les lapins sortent de leur terrier pour aller chercher des carottes (matérialisées par des balles de tennis, des bouteilles en plastique ...) dans le champ et les ramener chez eux. Ainsi, ils passent entre les 2 lignes de chasseurs. Les chasseurs doivent lancer à bras cassé, leur(s) balle(s), pour toucher les lapins, seulement quand ceux-ci rapportent des carottes ! Un lapin ne peut rapporter qu'une carotte à la fois ! Quand tous les lapins sont revenus dans leur terrier : ceux qui ont été touchés vont déposer leurs carottes dans la marmite des chasseurs, puis reprennent leur place dans le terrier. Les autres déposent leurs carottes dans leur terrier. Pendant ce temps, les chasseurs récupèrent leur(s) balle(s). Lorsque tous les joueurs sont en place, l'enseignant donne le nouveau départ. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carottes dans le champ. Ensuite, les carottes récupérées par les chasseurs (= celles dans la marmite) sont comptabilisées.

Dès lors une deuxième rotation s'opère : 1 des 2 équipes de lapins devient chasseurs ; les chasseurs deviennent lapins. Puis une troisième rotation : la dernière équipe de lapins qui n'a pas encore été chasseurs devient chasseurs ; les 2 autres équipes sont des lapins. A la fin de la troisième rotation, l'équipe de chasseurs qui aura récupéré le plus de carottes aura gagné !

Matériel supplémentaire : des balles en mousse (2 ou 3 par chasseur) / des balles de tennis ou des bouteilles en plastique pour matérialiser les carottes (nombre de carottes = 3 x le nombre de lapins).

Dernière séance : revenir à la situation de référence

Objectif : réinvestir ses compétences acquises depuis le début du cycle ballon prisonnier (en attaque comme en défense), en situation de match.

Finir le cycle de manière festive (exemples : tournoi de ballon prisonnier interclasses, inter-écoles, avec goûter et remise de diplômes)

Proposition de grille d'évaluation en ballon prisonnier (pour un joueur) :

Cette grille peut être utile en début, en milieu et en fin de cycle. Cela permet à chaque enfant de savoir où il doit fournir des efforts ; de voir son évolution ! Il est possible, pour l'observateur, de se focaliser uniquement sur un point précis : quand l'équipe a le ballon / quand elle n'a pas le ballon / le comportement sur le terrain ...

Prénom du joueur	Sur le comportement				Sur le jeu							
	ne dit rien	encourage ses partenaires	crie sur ses partenaires	est fair-play*	Quand l'équipe a le ballon				Quand l'équipe n'a pas le ballon		est actif sur le terrain (bouge : avance ou recule ; demande le ballon)	
passe d'un partenaire					passe à un partenaire	tir	<i>joueur adverse touché</i>	ballon bloqué avant le rebond	<i>touché</i>			
	O / N	O / N	O / N	O / N								O / N
TOTAL												

O : oui N : non

*Un joueur *fair-play* est un joueur qui est content d'avoir joué (qu'il ait gagné ou qu'il ait perdu ...). Il ne se moque pas des adversaires, s'il a gagné. Il ne conteste pas les décisions de l'arbitre ...

Chaque observateur se focalise sur un joueur. Il complète la partie sur le jeu en mettant des barres verticales à chaque action réalisée par le joueur observé. Ensuite, à la fin de l'observation il complète les items où il suffit d'indiquer *oui* ou *non*.

Un cycle "jeu collectif" qui peut se poursuivre

Cette version du ballon prisonnier, que tout le monde connaît, ne demande pas aux élèves de « jouer ensemble » (il s'agit d'une juxtaposition d'actions individuelles : celui qui réceptionne le ballon devient aussitôt tireur). Chaque action de jeu n'est menée, la plupart du temps, que par un seul joueur.

Il serait donc intéressant de proposer, ultérieurement, un cycle autour de jeux collectifs de ballon, allant vers plus de coopération au sein des équipes (= émergence de la passe à un partenaire mieux placé pour viser une cible/atteindre un but : un joueur / un objet ...). Le jeu du ballon prisonnier, avec des règles aménagées, peut être l'entrée dans ce nouveau cycle proposant des situations de jeux plus collectives (= nécessitant une plus grande implication de tous les membres de l'équipe, au cours de chaque action).

Objectifs de fin de cycle :

- au niveau moteur :
 - ◆ maîtrise du corps : esquiver le ballon ; vitesse/endurance par rapport au déplacement sur le terrain
 - ◆ maîtrise du ballon : tirer, passer, réceptionner
- au niveau cognitif :
 - ◆ développer une pensée tactique offensive (si j'ai le ballon) :
 - prise d'information : où se situent les adversaires ? Suis-je le mieux placé pour toucher un adversaire ?
 - prise de décision : je décide de tirer/de faire une passe car ...
 - exécution technique : je tire ou je fais une passe
 - ◆ développer une pensée tactique défensive (si les adversaires ont le ballon) :
 - prise d'information : où se situe l'adversaire qui a le ballon ? Que risque t-il de faire : tirer ou passer ?
 - prise de décision : je décide de m'éloigner/de me rapprocher de cet adversaire car ...
 - exécution technique : déplacement sur le terrain
- au niveau relationnel et affectif :
 - ◆ être "bon joueur" : respecter le règlement, l'arbitre, ses partenaires, ses adversaires et accepter de perdre
 - ◆ accepter de faire une passe à un partenaire mieux placé ! (= vers plus de coopération entre équipiers, pour le bien de l'équipe)

Séance 1 : le ballon prisonnier (règles aménagées)

Objectif : s'adapter à une nouvelle règle du jeu (= nouvelle contrainte : le joueur en possession du ballon ne peut se déplacer !)

L'adaptation attendue est la suivante : faire une passe à un partenaire s'il est mieux placé pour toucher un joueur adverse !

Séance 2 : améliorer les passes

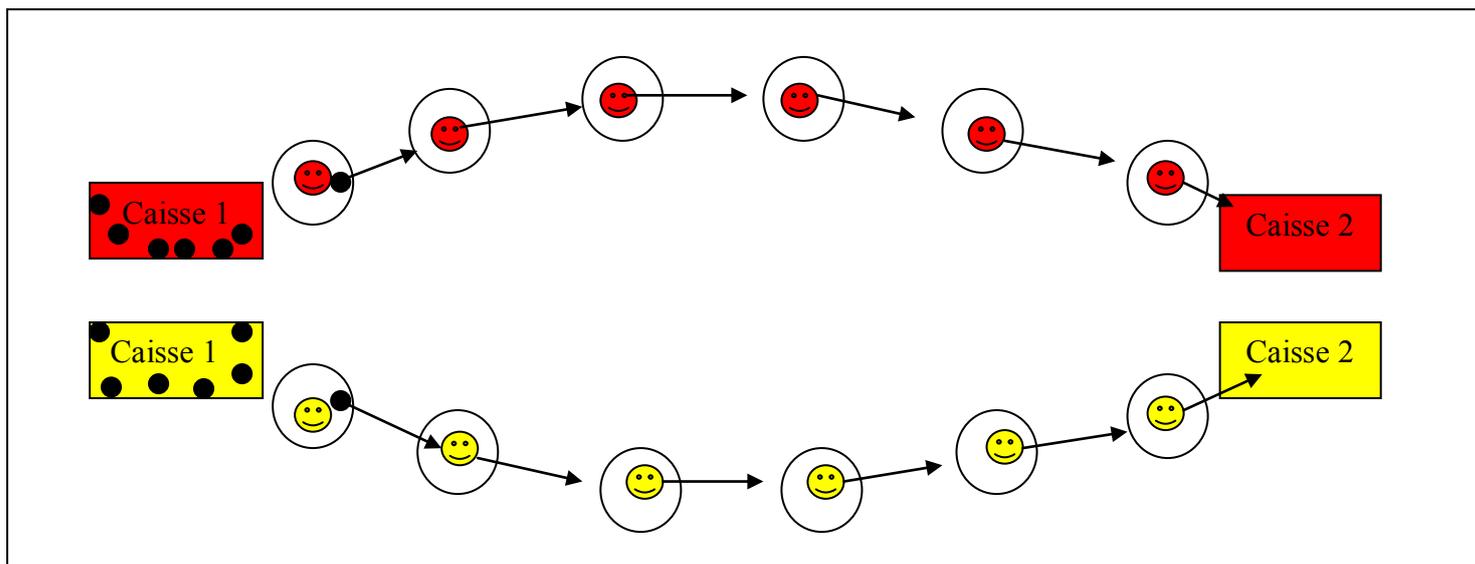
Objectifs : améliorer techniquement le lancer (pour le porteur de ballon) ;
améliorer techniquement la réception (pour le receveur),

(Approche technique de la passe afin que le ballon ne touche pas le sol : le lancer « à bras cassé » ; pour la réception : mains en avant du corps, orientées vers le ballon)

- **Jeu La chaîne des pompiers (lanceur et réceptionneur immobiles).** Les enfants sont répartis en 4 équipes de même nombre. Chaque équipe dispose de 2 paniers : 1, rempli d'objets (caisse n°1) / 1 vide (caisse n°2). Chaque joueur d'une équipe se place dans un cerceau. Au signal de départ, le premier joueur de chaque équipe prend un premier objet dans la caisse n°1 et effectue une passe, à la main, à son voisin qui en fait autant. Une fois que ce premier objet est arrivé dans le deuxième panier, le premier joueur de l'équipe peut prendre un deuxième objet. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'objet dans le premier panier. *Si un objet tombe, il est perdu (il est tombé dans les flammes !).* L'équipe gagnante sera celle qui aura placé le plus d'objets dans son 2^{ème} panier.

Matériel : 8 paniers, 20 à 40 balles de tennis à transporter d'un panier à l'autre (5 à 10 pour chaque équipe), des cerceaux pour le placement des joueurs

Représentation de la situation (avec 2 équipes)

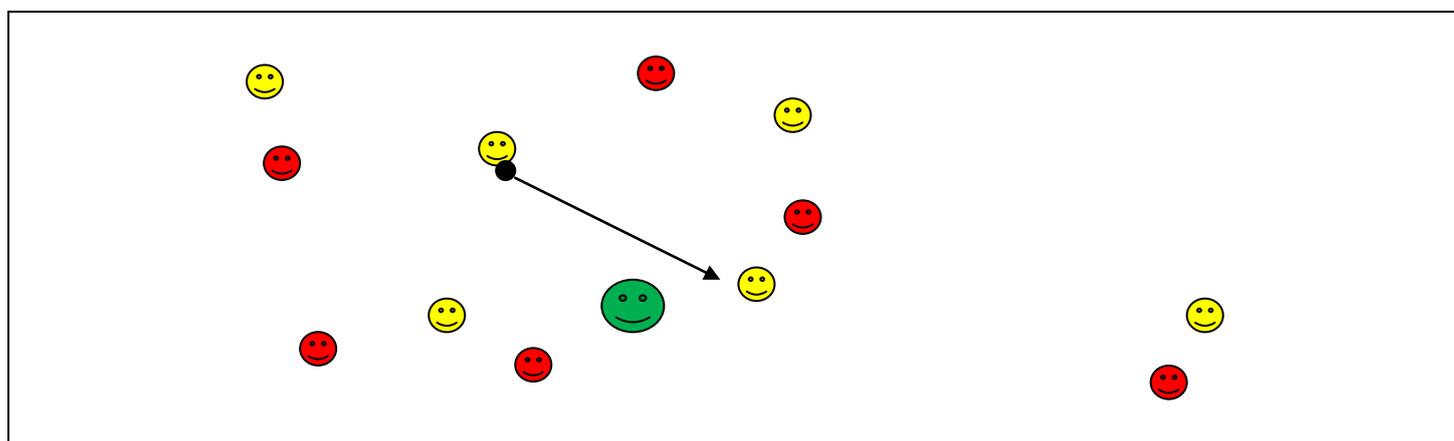


Evolutions possibles : donner une limite de temps / la 1^{ère} équipe, qui aura transporté tous ses objets, aura gagné (si un objet tombe, repartir au début de la chaîne !)

- **Jeu de la passe à cinq (lanceur immobile, réceptionneurs mobiles).** Dans une zone, deux équipes s'opposent (chaque équipe, composée de 4 à 6 joueurs, a une couleur de chasuble). En plus, il y a 1 joueur neutre (il joue avec l'équipe qui a le ballon - cf joueur plus grand sur la représentation de la situation) qui a une chasuble d'une autre couleur. Ce joueur supplémentaire permet de créer le surnombre pour l'équipe qui a la possession du ballon. L'équipe qui a le ballon essaye de se faire 5 passes consécutives, avant que le ballon ne touche le sol. Le porteur du ballon ne peut pas se déplacer ! Tous les autres joueurs peuvent se déplacer pour demander ou essayer de récupérer le ballon. Si l'équipe arrive à se faire cinq passes, avant que le ballon ne touche le sol ou ne soit intercepter et récupérer par l'autre équipe, alors elle marque 1 point ! Si le ballon touche le sol, on repart à zéro ! Une équipe récupère le ballon quand :
 - l'équipe adverse le sort des limites du terrain (alors il y aura une touche à cet endroit)
 - un de ses joueurs arrive à l'intercepter lors d'une passe ; à le récupérer lorsqu'il est au sol
 - l'autre équipe a réussi à se faire 5 passes consécutives.
 Il est interdit de chercher à prendre le ballon, quand il est dans les mains d'un joueur !

Matériel : plots pour délimiter l'espace de jeu / des chasubles pour identifier les joueurs de chaque équipe / 1 chasuble pour le joueur neutre / 1 ballon

Représentation de la situation

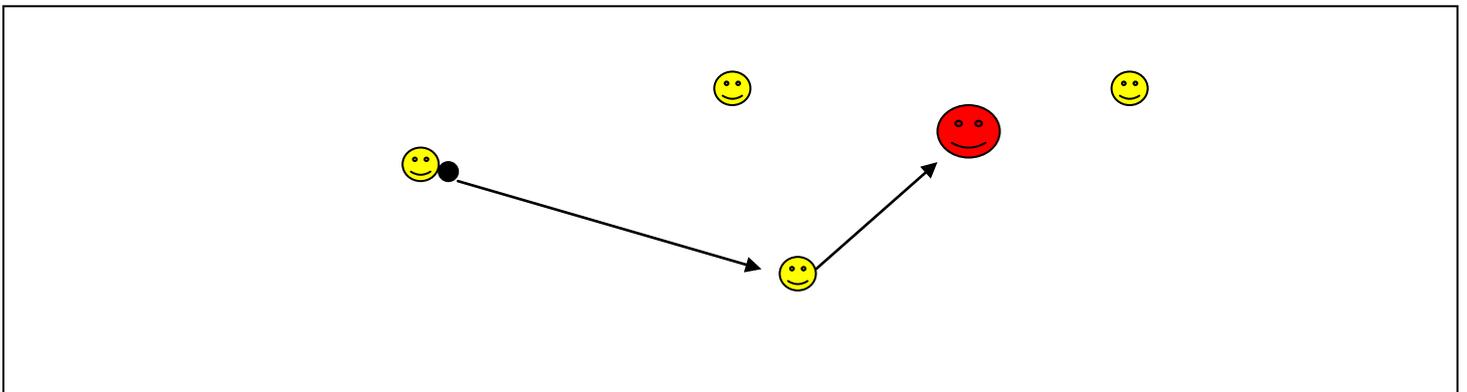


Séance 3 à ... : multiplier les situations de jeu favorisant la passe à un joueur plus proche de la cible

Objectif : en fonction de la situation (mon équipe est en possession du ballon : nous sommes « chasseurs » ; mon équipe n'a pas le ballon : nous sommes « chassés »), concevoir des stratégies d'équipe

- **Jeu *Les chats et la souris*** : des équipes de 5 joueurs (1 ballon par équipe) ; chaque équipe se situe dans une zone de jeu : 1 joueur de l'équipe est la souris (cf. *joueur plus grand sur la représentation de la situation*), les 4 autres sont des chats. Au signal de départ, les chats doivent essayer de toucher la souris, avec le ballon, avant qu'il ne rebondisse au sol. Le chat qui a le ballon ne peut pas se déplacer. Si la souris est touchée, elle prend la place du chat qui l'a touchée !
Matériel : des plots pour délimiter l'aire de jeu de chaque équipe / 1 ballon souple ou 1 balle en mousse pour chaque équipe

Représentation de la situation



- **Jeu *Chasseurs/chassés*** : le groupe classe est divisé en 4 équipes ; 2 équipes par terrain. Sur chaque terrain : des « chasseurs » (ceux qui ont le ballon) (cf. *petits joueurs sur la représentation de la situation*) / des « chassés » (cf. *grands joueurs sur la représentation de la situation*). Chaque équipe a le même nombre de joueurs. Chaque équipe a une couleur de chasuble. Tous les joueurs se situent dans la même aire de jeu. Il n'y a pas de camp ! Au début du jeu, le « chasseur » en possession du ballon, se situe sur la ligne délimitant l'aire de jeu. Les autres « chasseurs » ainsi que les « chassés » se trouvent dans l'aire de jeu. Le jeu commence par une passe du chasseur à l'un de ses partenaires. Les « chasseurs » doivent toucher les « chassés », avec le ballon (avant que ce dernier ne touche le sol). Le « chasseur » qui a le ballon, ne peut pas se déplacer !

Les « chassés » deviennent « chasseurs » :

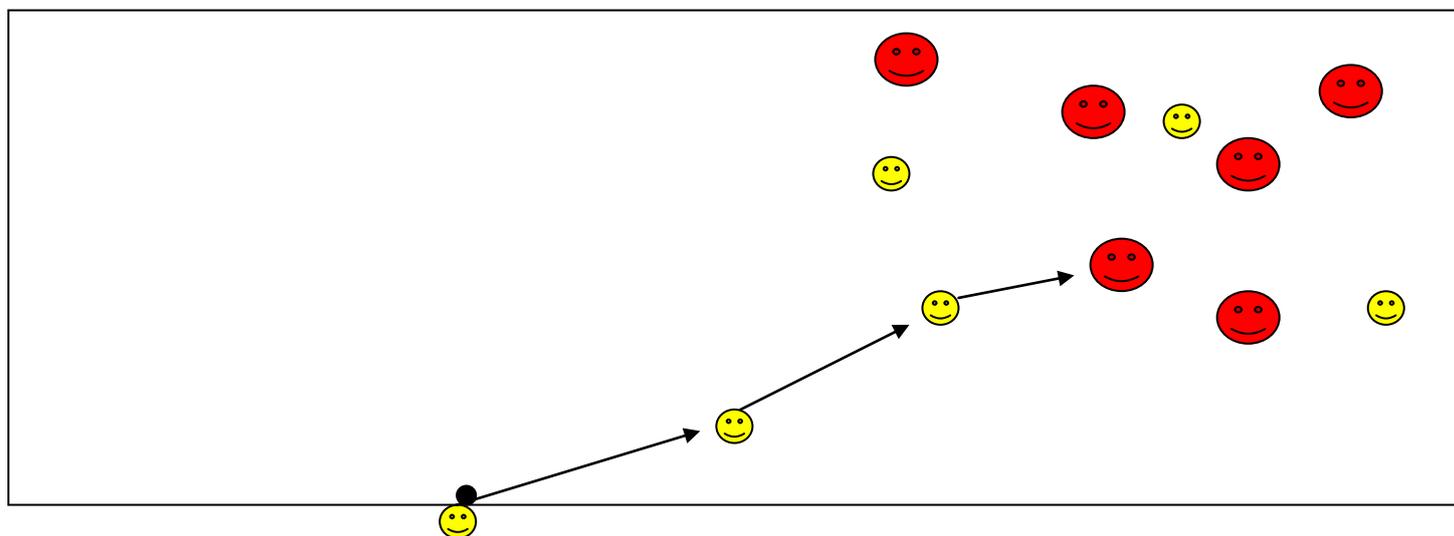
- s'ils récupèrent un ballon après que ce dernier ait rebondi ;
- s'il l'un d'eux bloque un ballon avant qu'il ait rebondi ;
- si le ballon sort en touche (= l'un des joueurs se place sur la limite de l'aire de jeu et commence par faire une passe à l'un de ses partenaires)
- si l'un d'entre eux a été touché (= l'un des joueurs se place sur la limite de l'aire de jeu et commence par faire une passe à l'un de ses partenaires).

Il est interdit de chercher à prendre le ballon, quand il est dans les mains d'un joueur !

Chaque « chassé » touché rapporte 1 point à l'équipe de « chasseurs » ! L'équipe, qui a le plus de points à la fin du temps de jeu, a gagné.

Matériel : des plots pour délimiter l'aire de jeu / 1 ballon souple ou 1 balle en mousse / des chasubles pour identifier les joueurs de chaque équipe

Représentation de la situation



Dernière séance : revenir à la situation de référence

Objectif : réinvestir ses compétences acquises depuis le début du cycle (en attaque comme en défense), en situation de match.

Finir le cycle de manière festive (exemples : tournoi de ballon prisonnier interclasses, inter-écoles, avec goûter et remise de diplômes)

Ce cycle, autour des jeux collectifs de ballon se jouant à la main, doit permettre progressivement à l'élève d'apprécier l'intérêt d'agir avec les autres, pas seulement en Education Physique et Sportive ! C'est en cela que l'Education Physique et Sportive se veut socialisante !

Aux vues des nombreuses compétences qu'il aura développé tant sur le plan moteur (le placement sur le terrain, la passe, la réception, le tir, l'esquive et donc la feinte !) que sur le plan cognitif (tactique défensive/tactique offensive) mais aussi et surtout sur le plan relationnel et affectif (l'enfant se rend compte, progressivement, de l'intérêt de jouer avec d'autres et non plus simplement à côté des autres !), l'enfant pourra dès lors s'essayer aux sports collectifs : plus techniques (au niveau du dribble, du tir...), plus réglementés (les règles sont plus contraignantes du fait de l'omniprésence de l'aspect technique).

Vers

les sports collectifs

de ballon, à la main

Objectifs de fin de cycle:

- au niveau moteur :
 - ◆ maîtrise du corps : vitesse/endurance par rapport au déplacement (se déplacer/se replacer) sur le terrain ; feinter
 - ◆ maîtrise du ballon : tirer, réceptionner, passer, dribbler

- au niveau cognitif :
 - ◆ développer une pensée tactique offensive (si j'ai le ballon) :
 - prise d'information : où se situent les adversaires ? Suis-je le mieux placé pour atteindre le but ?
 - prise de décision : je décide de tirer/de faire une passe/ de dribbler car ...
 - exécution technique : je tire, je fais une passe ou je dribble
 - ◆ développer une pensée tactique défensive (si les adversaires ont le ballon) :
 - prise d'information : où se situe l'adversaire qui a le ballon ? Que risque t-il de faire : tirer, passer ou dribbler ?
 - prise de décision : je décide de me replacer pour défendre mon but/de me rapprocher de cet adversaire pour le gêner dans sa progression
 - exécution technique : déplacement sur le terrain

- au niveau relationnel et affectif :
 - ◆ être "bon joueur" : respecter le règlement, l'arbitre, ses partenaires, ses adversaires et accepter de perdre
 - ◆ accepter de faire une passe à un partenaire mieux placé ! (= vers plus de coopération entre équipiers, pour le bien de l'équipe)

Séance 1 : jeu ballon roi

Objectif : l'enfant sera capable, avec ses partenaires, de concevoir des stratégies d'équipe (si mon équipe a la balle, progresser vers notre roi / si l'autre équipe a le ballon, se replacer pour les empêcher d'atteindre leur roi !)

- **Jeu Ballon roi** : le groupe classe est divisé en 2 équipes : chaque équipe se situe dans son camp, avant le signal de début de jeu. Faire 2 terrains identiques pour un effectif supérieur à 16 joueurs. Sur un terrain, chaque équipe a une couleur de chasuble. Au début du jeu, l'équipe en possession du ballon doit se déplacer, en se faisant des passes, vers son roi (la zone du roi est située derrière le camp adverse) pour lui faire une passe. Seul, le porteur du ballon ne peut pas se déplacer. Le but est d'arriver à passer le ballon à son roi (sans que le ballon ne touche le sol sur la passe entre un joueur et le roi). Si le roi récupère le ballon à la volée (= avant qu'il ne touche le sol) : il essaye aussitôt de toucher, encore à la volée, un joueur adverse. Le roi ne peut se déplacer que dans sa zone. Aucun joueur ne peut entrer dans sa zone.

L'autre équipe récupère le ballon quand :

- l'équipe adverse le sort des limites du terrain (alors il y aura une touche à cet endroit)
- un de ses joueurs arrive à l'intercepter lors d'une passe ; à le récupérer lorsqu'il est au sol ; à le bloquer à la volée, lors d'un tir du roi
- le ballon rebondit avant que le roi ne le récupère (alors un joueur le récupère juste devant la zone du roi)
- le roi adverse a touché de volée un de ses joueurs (alors chaque équipe repart dans son camp. Au signal, l'équipe du joueur touché engage).

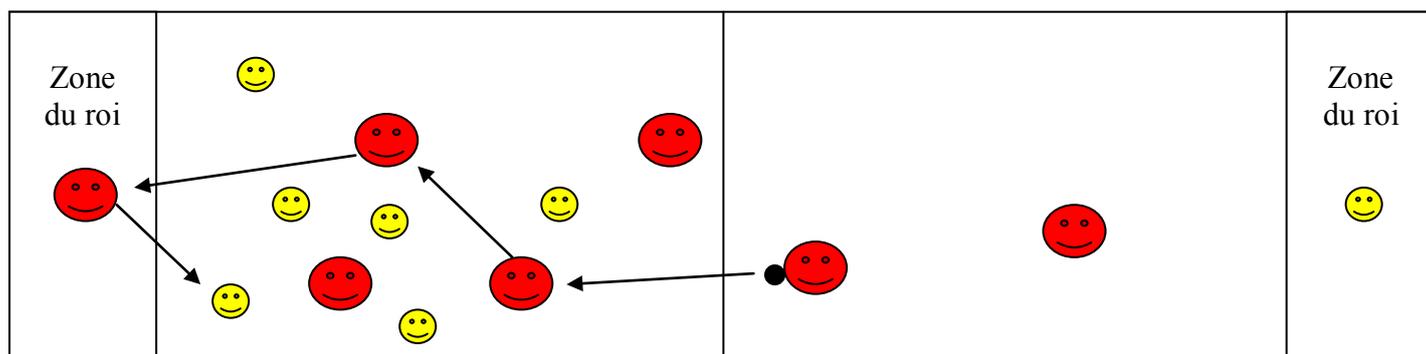
Il est interdit de chercher à prendre le ballon, quand il est dans les mains d'un joueur !

Comptage de points : Quand un roi réceptionne, à la volée, un ballon lancé par un de ses partenaires : l'équipe marque 1 point ! Si en plus, le roi touche un joueur adverse, à la volée (avant que le ballon ne touche le sol) : l'équipe marque 2 autres points ! Au total, une équipe peut marquer 3 points sur une même action.

L'équipe qui a le plus de points à la fin du temps de jeu a gagné.

Matériel : des plots pour délimiter l'aire de jeu / 1 ballon souple ou 1 balle en mousse / des chasubles (1 couleur par équipe)

Représentation de la situation



Evolution : pour rendre le roi plus actif, pour obliger les joueurs à s'approcher davantage de leur roi pour lui faire une passe, il est possible de mettre 2 rois (1 de chaque équipe) dans chaque zone ! Si le roi de l'équipe adverse intercepte la passe, il passe le ballon à un joueur de son équipe. Toute l'équipe de ce dernier se met en place pour aller faire une passe à l'autre roi de cette même équipe, situé de l'autre côté du terrain ! Même système de comptage de points.

Séance 2 : jeu *balle au capitaine* (vers le basket ou le handball)

Objectif : l'enfant sera capable de réinvestir ses compétences (concevoir des stratégies d'équipe en tant qu'attaquants/défenseurs) tout en abordant une nouvelle notion : le dribble.

▪ **Jeu *Balle au capitaine*** (le porteur du ballon peut désormais se déplacer, en dribblant !) : le groupe classe est divisé en 2 équipes : chaque équipe se situe dans son camp, avant le signal de début de jeu. Faire 2 terrains pour un effectif supérieur à 16 joueurs. Chaque équipe a une couleur de chasuble. Au début du jeu, l'équipe en possession du ballon doit se déplacer, en se faisant des passes, vers son capitaine (la zone du capitaine est située dans le camp adverse) pour lui faire une passe. Le porteur du ballon peut :

- passer le ballon à un de ses partenaires ; à son capitaine
- se déplacer avec le ballon en dribblant (= se déplacer en faisant rebondir le ballon au sol : contact main/ballon après chaque rebond)

Le but est d'arriver à passer le ballon à son capitaine (sans que le ballon ne touche le sol sur la passe entre un joueur et le capitaine). Le capitaine ne peut se déplacer que dans sa zone. Aucun joueur ne peut entrer dans la zone du capitaine !

L'autre équipe récupère le ballon quand :

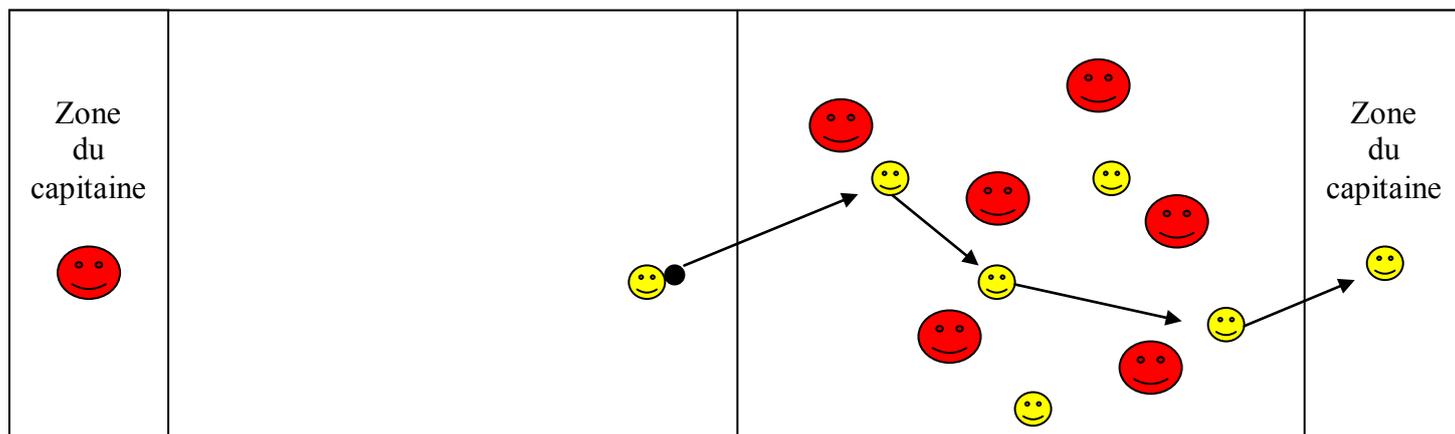
- l'équipe adverse le sort des limites du terrain (alors il y aura une touche à cet endroit)
- un de ses joueurs arrive à l'intercepter lors d'une passe ; à le récupérer lorsqu'il est au sol ; à le prendre au joueur qui dribble.
- le ballon rebondit avant que le capitaine ne le récupère (alors un joueur le récupère juste devant la zone du capitaine)
- le capitaine adverse a bloqué, à la volée, le ballon passé par un de ses partenaires (alors chaque équipe repart dans son camp. Au signal, l'équipe qui a vu l'autre équipe marquer un point engage).

Il est interdit de chercher à prendre le ballon, quand il est dans les mains d'un joueur. Il est interdit de toucher la main du joueur (celle est en contact avec le ballon quand le joueur dribble) !

Comptage de points : quand un capitaine réceptionne, à la volée, un ballon lancé par un de ses partenaires : l'équipe marque 1 point ! L'équipe qui a le plus de points à la fin du temps de jeu a gagné.

Matériel : des plots pour délimiter l'aire de jeu + les zones des 2 capitaines / 1 ballon souple (gros : pour aller vers le basket ; petit : pour aller vers le handball) / des chasubles (1 couleur par équipe)

Représentation de la situation



Séance 3 à ... : des ateliers pour progresser

Objectif : l'enfant sera capable de réinvestir ses compétences (au niveau moteur, cognitif, relationnel et affectif) dans les différents ateliers (tir, passe, dribble, jeu).

Proposer aux élèves des ateliers ayant chacun un objectif bien précis. Cela demande une préparation de séance minutieuse, pour l'enseignant. Les consignes doivent être extrêmement claires et le matériel doit être installé pour chaque atelier (ballons, marquage au sol ...). Les élèves seront autonomes dans leur atelier. Au cours de la séance, tous les élèves passeront dans les 4 ateliers. Le fait de travailler en atelier permet à chaque enfant d'avoir un objectif précis ; d'évoluer dans un groupe restreint (5 à 8 enfants par atelier), et d'être ainsi plus actif (grand nombre de répétitions d'un geste, d'une action). Les rotations régulières (toutes les 7 minutes pour un temps d'atelier de 35 minutes ; avec une pause de 5 minutes au terme des 2 premiers ateliers), permettent d'éviter une certaine lassitude.

L'enseignant coordonne l'ensemble des ateliers. Il passe dans chacun d'eux.

- *1 atelier : dribbles*
- *1 atelier : tirs*
- *1 atelier : passes*
- *1 atelier : situation de jeu (à effectif réduit)*

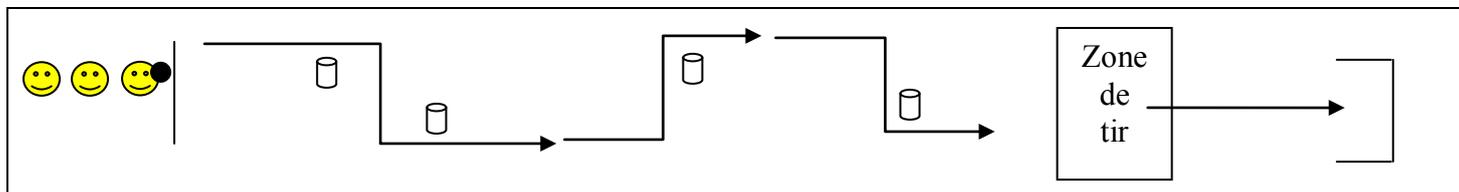
✓ L'atelier dribbles :

Exemple : **parcours** (slalom en dribblant autour de plots) + tir

Quand un élève a effectué la moitié du parcours le second part.

Matériel : ballons (1 par enfant), plots pour matérialiser le parcours, objets pour matérialiser la cible (ex : carton, cerceau à l'horizontal, panier ou but)

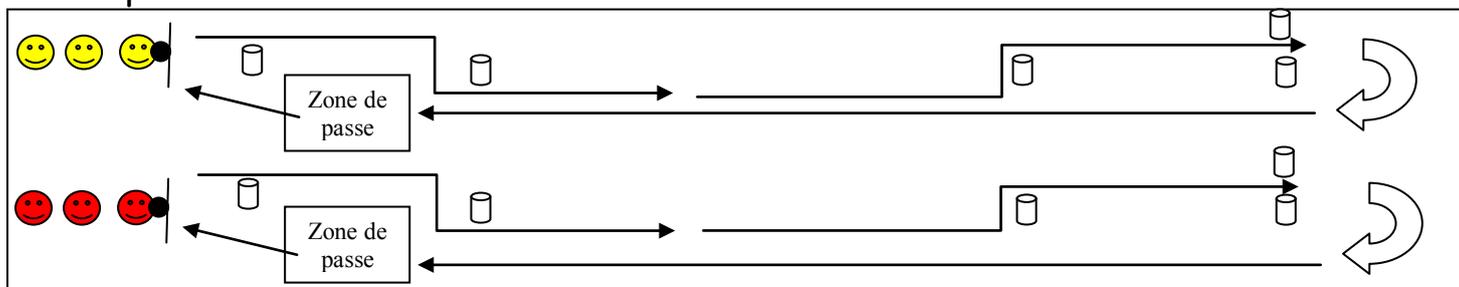
Représentation de l'atelier (avec un but de handball)



Evolution : 1 gardien dans le but de hand, le joueur prend sa place s'il marque 1 but ;

Autre exemple : **relais dribbles** (2 équipes, en parallèle, doivent réaliser un même parcours le plus vite possible, en dribblant)

Représentation de l'atelier



✓ L'atelier tirs :

Réaliser « un tour du monde » (les joueurs doivent marquer de toutes les positions, mises en évidence par des cerceaux au sol). Le premier joueur qui réalise un tour du monde (qui a marqué de toutes les positions) a gagné. Si un joueur marque, il se déplace sur la marque la plus proche à droite et essaye de marquer, et ainsi de suite ... jusqu'à la dernière marque. Dès qu'un joueur échoue, le suivant se place sur la marque, là où il est arrivé. But : marquer des paniers (en basket) / marquer dans le but défendu par un gardien (en handball) - dès qu'un joueur a terminé son tour du monde, il prend la place du gardien avant que le jeu ne recommence.

Matériel : ballons (1 par enfant), des cerceaux pour matérialiser les zones de tir, 1 but de handball ou 1 panier de basket

La répétition du tir, sans opposition (dans un premier temps), doit permettre à l'élève d'avoir un niveau de réussite important.

Représentation de l'atelier (avec le but de handball)

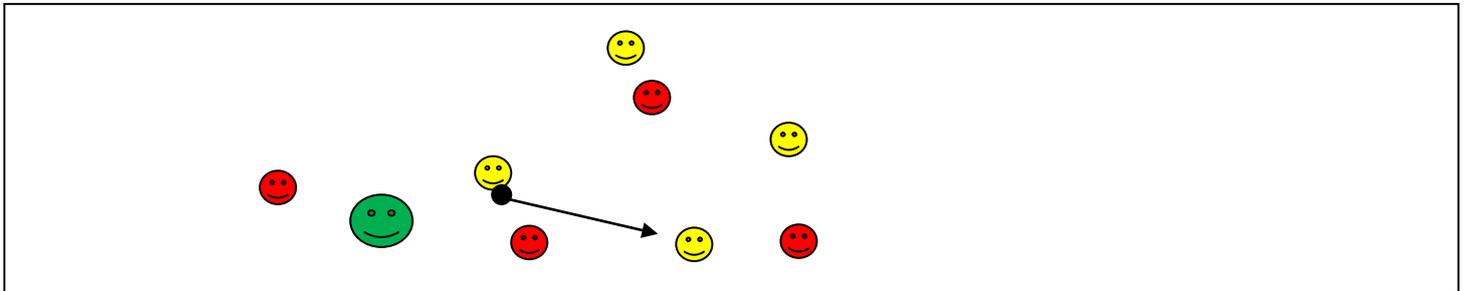


✓ L'atelier passes :

Jeu de la passe à 5 (cf. règles présentées plus haut). Seul changement dans les règles : le porteur du ballon peut se déplacer en dribblant ; il peut faire un pas sans dribbler. L'équipe qui a le plus de points au bout de 7 minutes a gagné.

Matériel : 1 ballon, des plots pour délimiter l'espace de jeu, des chasubles pour identifier les joueurs des 2 équipes et le joueur neutre

Représentation de l'atelier



Evolution : désormais les 2 équipes ont le même nombre de joueurs (plus de joueur neutre pour créer le surnombre).

✓ L'atelier situation de jeu (à effectif réduit) :

Mettre les élèves dans les véritables conditions de jeu afin qu'ils développent des stratégies offensives et défensives. Donner les règles de base.

Pour le handball : 2 équipes + 1 gardien (si nombre pair de joueurs : en plus, 1 joueur neutre) / pour le basket : 2 équipes (si nombre impair de joueurs : en plus, 1 joueur neutre). L'équipe en possession du ballon au début du jeu attaque. Elle cherche à marquer 1 but ou 1 panier. L'autre équipe essaye de l'en empêcher (en cherchant à récupérer le ballon). L'équipe qui défend devient attaquante :

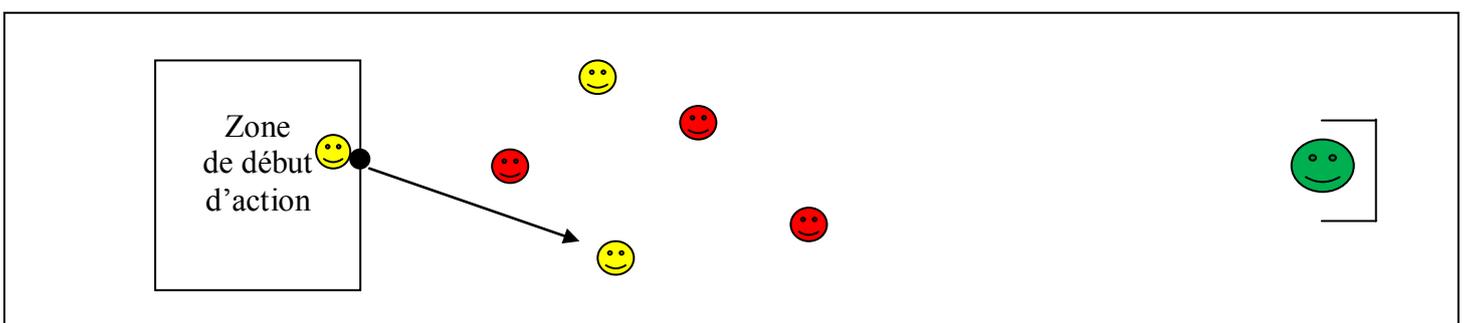
- si elle intercepte le ballon lors d'une passe ou d'un tir,
- si l'équipe adverse a sorti le ballon du terrain (engagement là où le ballon est sorti),
- si l'autre équipe a marqué 1 but ou panier (elle repart de la zone de début d'action),
- en handball, si le ballon est arrêté par le gardien (elle repart de la zone de début d'action).

A chaque but marqué, le gardien échange sa place avec le marqueur.

1 but ou 1 panier = 1 point. L'équipe qui a le plus de points au bout de 7 minutes a gagné.

Matériel : 1 ballon, des plots pour délimiter l'espace de jeu, des chasubles pour identifier les joueurs des 2 équipes, 1 but de handball ou 1 panier de basket

Représentation de l'atelier (avec le but de handball)



Dernière séance : tournoi de basket ou de handball

Objectif : réinvestir ses compétences acquises depuis le début du cycle (en attaque comme en défense), en situation de match.

Finir le cycle de manière festive (exemples : tournoi de basket ou de handball interclasses, inter-écoles, avec goûter et remise de diplômes)

Tournoi de basket ou de handball (matches avec arbitre, compteur de points)

Privilégier des matches au temps, afin que tous les matches se jouent au même moment, s'il y a plusieurs terrains (ex : match de 7 minutes / tirage au sort, avec l'arbitre, pour savoir qui a l'engagement (= qui a la possession du ballon au signal de départ))

Faire arbitrer les matches par les enfants (au minimum : 1 arbitre et 1 compteur de points avec une ardoise, sur chaque terrain).

« Poule » de 4 équipes (3 matches pour chaque équipe) :

Poule n°__	match	match	match	match	match	match	total	total	total	classement*
Equipes	1	2	3	4	5	6	V	N	D	

« Poule » de 3 équipes (2 matches pour chaque équipe) :

Poule n°__	match	match	match	total	total	total	classement*
Equipes	1	2	3	V	N	D	

Indiquer : V (Victoire), N (Nul) ou D (Défaite) puis le score du match, dans la case blanche correspondante.

Equipe qui ne joue pas (poule de 3 : elle arbitre / poule de 4 : elle arbitre ou elle est spectatrice).

* Si 2 équipes ont le même bilan (... V / ... N / ... D) : chercher le goal-average (différence entre le total de buts ou paniers marqués et le total de buts ou paniers encaissés). L'équipe qui a le meilleur goal-average finit devant l'autre.

De nombreux autres exercices ou situations de jeu peuvent venir enrichir ce cycle.