

Petits jeux pour consolider l'équipe

Condition cadre

Durée : 45' – 60'

Tranche d'âge : enfants de 7 - 10 ans

Niveau de progression : débutant dans les jeux de balle

Objectifs d'apprentissage (SMART)

Savoir jouer avec **TOUS** ses coéquipiers avec fairplay et en respectant les règles. Pour bien starter en équipe, il faut favoriser les relations basées sur le respect et la loyauté, promouvoir l'esprit l'équipe.

Durée	Objectifs	Contenus	Matériel
2'	Accueil	- Explication de l'objectif de cette leçon. Petits jeux ludiques avec le ballon que l'on peut faire en échauffement ou en fin d'entraînement. Plutôt cibler sur les sports collectifs, mais ça peut très bien être dans tous les sports. En s'amusant avec la balle, les enfants apprennent à jouer tous ensemble avec tolérance, respect de soi, des autres et des règles mises en place. Ça renforce un peu l'équipe, l'unité de l'équipe, consolider l'équipe... - Pour créer des équipes aléatoirement, utiliser l'application TEAMSHAKER la roue des activités (https://wheelofnames.com)	

5'

- Cohésion d'équipe
- Entraide et empathie
- Perception du corps

L'orchestre symphonique



Les moniteurs forment un ou plusieurs cercles. Ils driblent.

1. Se caler pour dribler de manière synchronisée.
2. Utiliser les différentes langues parlées dans le groupe pour compter tous ensemble.
Exemple : 5 dribles en allemands, 5 dribles en français, 5 dribles en italiens.
Autres langues parlées ?
3. 5 dribles en avant, puis en arrière...
4. Au signal, les moniteurs se décalent à gauche pour attraper le ballon de leur voisin.
Puis, les moniteurs qui se sentent « forts » se placent à côté des moniteurs qui se sentent « moins fort ».
5. Au signal, les enfants restent sur place et les ballons se déplacent.

→ Être en rond c'est bien pour débiter la leçon. Pour l'échauffement, créer une dynamique de groupe et pouvoir résoudre les conflits si besoin.

Variante :

En rond avec les cannes suédoises (ou cannes d'unihockey). Se décaler pour prendre la canne du voisin. Nommer un leader qui indique à quel moment ou se décale, si on va à droite ou gauche. ... lâcher sa canne, effectuer une tâche (tourner sur soi-même, taper dans les mains, etc.) et reprendre sa canne ou celle du voisin.

1 ballon par personne

10'

- Se connaître dans l'équipe
- Jouer avec tous les coéquipiers
- Communication
- Intégration

Renforcement par deux



se passer le ballon sur le côté



se passer la balle sous les jambes et sur la tête



Dos contre dos



ou



→ idem en appui facial et se faire des passes avec le ballon



passe sur le ventre

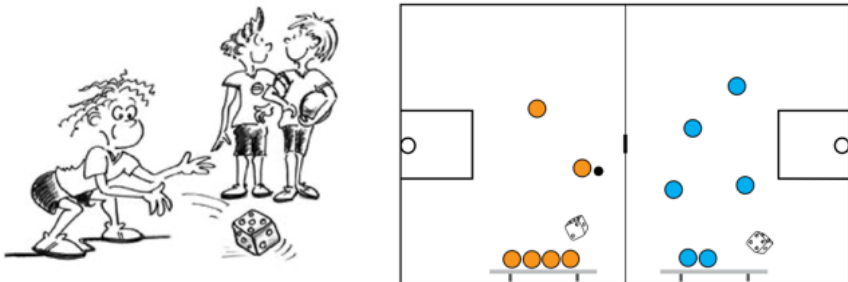


stretching par deux

Un ballon par groupe

21 élèves : 5 équipes de 4

10'	• Jouer avec tous ses coéquipiers • Intégrer tout le monde	Passes numérotées  Former des groupes de 4 à 6 joueurs. Chaque joueur reçoit un numéro. Les joueurs courent à travers la salle dans tous les sens et se font des passes dans l'ordre de leur numéro. Réussir le tour avant que le chasseur (un moniteur nommé par l'expert) ne s'empare du ballon. Variantes : - avec plusieurs ballons ou plusieurs chasseurs - se faire des passes dans l'ordre alphabétique de son prénom - idem dans l'ordre de taille - idem dans l'ordre de l'âge - idem en respectant l'alternance fille / garçon - ... - Ajouter un chasseur...	4 équipes (2x5 et 2x4)
10'	• Promouvoir l'esprit d'équipe • Collaborer • Définir des rôles • résolution de problème	D'un côté à l'autre 	Former des équipes de 4-6 élèves Pour chaque groupe ; une balle, 2 tapis.

		Quel groupe transporte la balle le plus rapidement possible de l'autre côté de la salle ? L'objectif est d'amener la balle de l'autre côté de la salle le plus rapidement possible en fonction des consignes suivantes : - Quelle balle touchera le cône en premier ? (on peut marcher avec la balle, lancer, etc...) - Quel groupe amènera en premier sa balle vers le cône ? (pas plus d'un pas avec la balle dans les mains). - Quel sera le premier groupe à amener sa balle vers le cône ? Il faut que tous les membres du groupe aient touché la balle 1x minimum. - Idem mais la balle ne peut être lancée ou réceptionnée qu'à l'intersection entre 2 lignes. (exercice de la chenille). - Idem mais seul le porteur du ballon ne peut pas toucher le sol. - Amener le tapis en fond de la salle  - Idem mais pas le droit de toucher les pieds par terre. (utiliser tapis)	
20'	• Tolérance • Diversité • Fair play • Jouer avec tous les coéquipiers • Respecter les règles	Balle au dé (la roue des activités - wheelofnames) 	La roue des activités : *https://wheelofnames.com

		Jouer en se pliant aux aléas du hasard ! Deux équipes s'affrontent sur le grand terrain. Ils sont assis sur le banc et numérotés de 1 à 9. Ils jouent à la balle derrière la ligne (ou au ballon roi). A. L'enseignante donne le numéro des joueurs qui jouent. A l'appel de son numéro, les joueurs courent en direction de la balle et commence le jeu. Changement de joueur lors d'un but ou après 2 minutes. B. Rajouter le hasard dans le sport pratiqué. Au moment d'annoncer les joueurs, l'enseignant lance une balle (balle en mousse, balle de basket ou balle de foot) ce qui donnera le sport à pratiquer. Par exemple : ○ Balle derrière la ligne avec la balle de hand (ou en mousse) ○ Basket avec la balle de basket ○ Foot avec la balle de foot C. L'enseignant tire le dé (ou la roue des activités) pour attribuer des tâches (des gages) favorisant la tolérance et l'inclusion. Voici une liste de tâches : 1. Jouer sans parler 2. Jouer un œil bandé 3. Utiliser la main faible (main gauche pour les droitiers) 4. Tous les joueurs doivent avoir la balle avant de marquer 5. Tirer au hasard un élève par équipe et seul lui doit marquer (l'équipe adverse ne le connaît pas) 6. Jouer par deux, main dans la main	Un ballon de hand (ou en mousse) Un ballon de hand (ou en mousse) Un ballon de basket Un ballon de foot (2 cônes comme but) La roue des activités : *https://wheelofnames.com
--	--	---	---