

# Ateliers pour le tournoi CE2 2010

## Atelier 1 « relais »

### Objectifs :

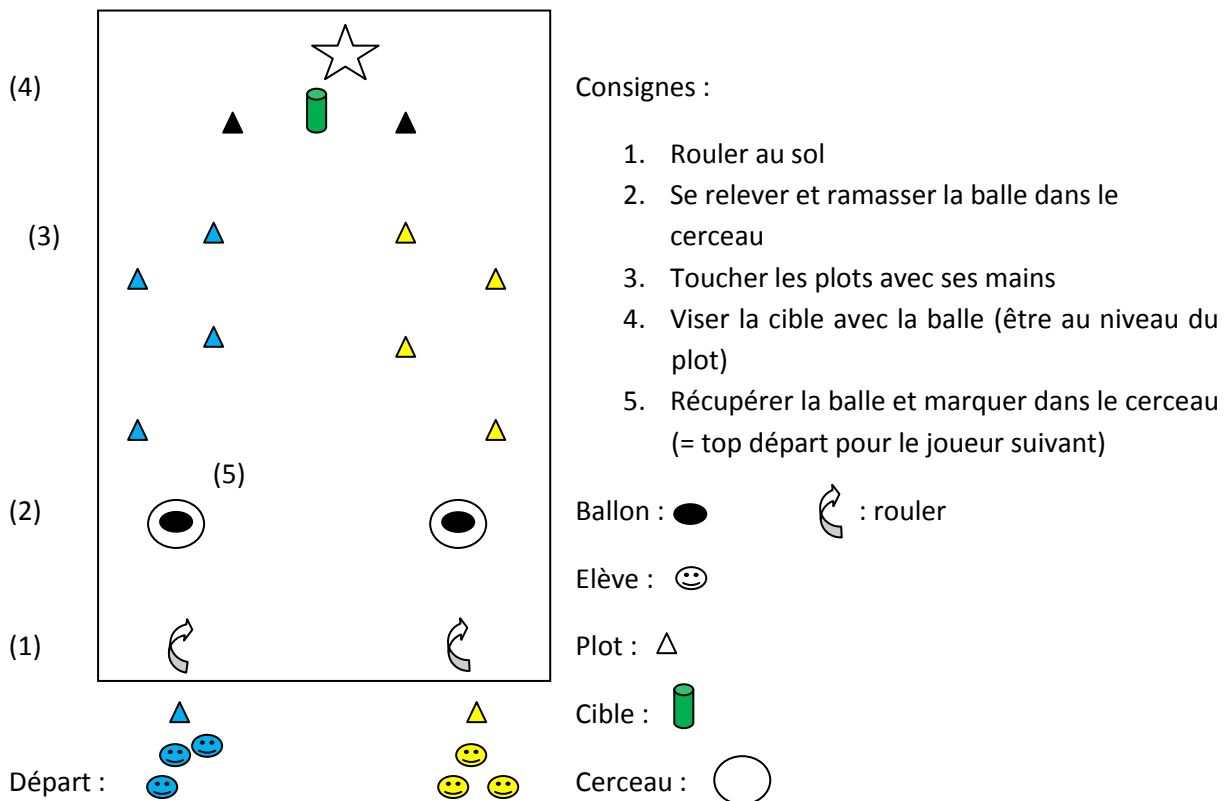
La marque ; manipulation de balle ; contact avec le sol et la balle

### Organisation :

Deux classes et deux parcours sur un terrain. Chaque classe est coupée en deux équipes qui s'opposeront aux équipes de l'autre classe.

Les instituteurs surveilleront chacun un parcours (donc une équipe de sa classe et une équipe de l'autre classe).

### Schéma du relais



### Rôle de l'instituteur (★)

- Faire un concours équilibré avec le même nombre de passage (au moins un passage par élève)
- Relever si nécessaire la cible (être proche de la cible : voir schéma)
- Vérifier la bonne exécution des consignes (si la cible n'est pas touchée, faire recommencer l'élève : 2 essais maximum)

## Atelier 2 « le béret »

### Objectifs :

Les quatre règles fondamentales : la marque ; les droits et devoirs des joueurs ; l'en-avant ; le tenu.

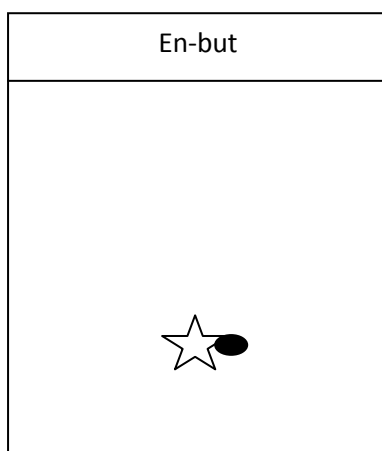
### Organisation :

Deux classes et deux terrains. Chaque classe est coupée en deux équipes. Les équipes de la 1<sup>ère</sup> classe s'opposeront aux équipes de l'autre classe.

Les deux éducateurs présents animeront chacun un terrain.

Les numéros seront donnés par les éducateurs pour opposer les enfants par gabarits.

### Schéma



😊 : Elèves



: Instituteur

● : Ballon

### Rôle d'animation

1. Appeler les numéros (1 seul d'en un premier temps puis augmenter jusqu'à 4 numéros appelés)
2. Se situer proche des enfants pour éviter les chocs avec vitesse (voir schéma)
3. Varier les mises en jeu (nombre de joueur mais aussi lancement de jeu : balle dans la main, au sol, en l'air, derrière soi, plus d'un côté que de l'autre...)
4. Faire respecter les règles

### But du jeu

Marquer dans l'en-but sans faire d'en-avant, ni sortir du terrain, ni de faute (droits et devoirs des joueurs).

### Consignes

- Les élèves entrent sur le terrain à l'appel de leur numéro pour prendre la balle et aller marquer (ou attraper l'adversaire pour l'empêcher de marquer).
- Le jeu s'arrête s'il y a une faute, touche ou essai.
- L'essai donne 1 point à l'équipe.

### Fautes à corriger

- Pour marquer la balle doit être aplatie dans l'en-but ou sur la ligne.
- Au sol, le joueur doit lâcher la balle. Aucun droit d'action de la part d'un joueur au sol (joueur qui a plus de deux appuis au sol).
- La passe en avant est interdite.
- Les droits et devoirs : voir document ci-joint (règles du jeu).

## Atelier 3 « l'horloge »

### Objectif :

Manipulation de balle

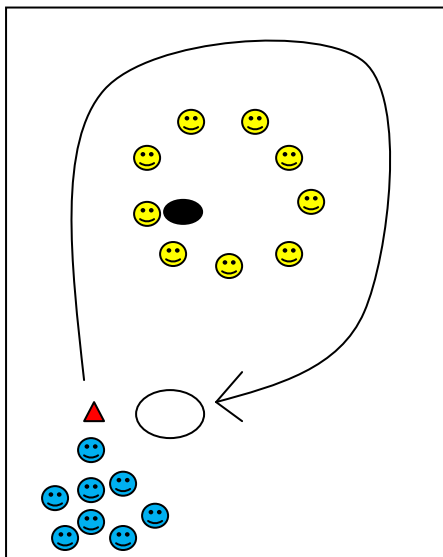
### Organisation :

Deux classes et deux parcours sur un terrain. Chaque classe est coupée en deux équipes qui s'opposeront aux équipes de l'autre classe.

Les instituteurs surveilleront chacun un parcours (donc une équipe de sa classe et une équipe de l'autre classe).

Particularité : pour ce jeu le même nombre d'enfant par équipe est nécessaire. Le chef de plateau s'occupera des répartitions. Il sera peut être nécessaire de mélanger les classes.

### Schéma



### But du jeu

L'équipe gagnante est celle qui aura fait le plus de tour avec la balle sans la faire tomber.

Elève : ☺

Ballon : ●

Cerceau : ○

Plot : ▲

### Consignes pour l'équipe qui court :

1. Au top ramasser la balle dans le cerceau
2. Courir le plus vite possible autour du cercle de l'équipe adverse
3. **Marquer dans le cerceau** donc surveiller qu'il aplati (écrase) bien la balle (= top départ pour joueur suivant et TOP FIN lorsqu'il s'agit du dernier coureur)

### Consignes pour l'équipe qui se fait des passes :

1. Faire un maximum de tour jusqu'à la fin des passages des coureurs
2. Si le ballon tombe revenir à la personne qui compte : mais le compteur ne revient pas à zéro (s'il y avait 4 tours de réussi, l'équipe comptera « 5 » au prochain tour sans faire tomber la balle).

## Atelier 4 « les poules aux œufs d'Or »

### Objectifs :

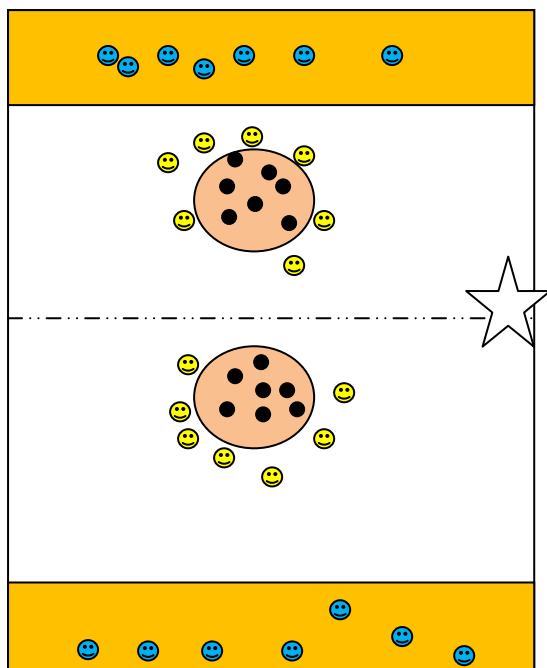
Contact (avec la balle, le sol, l'adversaire, le partenaire)

### Organisation :

Deux classes et deux terrains. Chaque classe est coupée en deux équipes. Les équipes de la 1<sup>ère</sup> classe s'opposeront aux équipes de l'autre classe.

Les deux éducateurs présents animeront chacun un terrain.

### Schéma



### But du jeu

En trois minutes, les renards doivent sortir un maximum d'œufs du nid des poules (le cercle rose) et les amener dans leur repère (l'en-but en orange).

### Consignes

Les poules (en jaune) ne peuvent pas entrer dans le repère des renards.

Les contacts sont à réguler par rapport aux droits et devoirs des enfants en tournoi (pas de raffut, pas de projection, pas de percution avec l'épaule + il faut accompagner au sol ou en touche, placage uniquement sur un renard qui porte un œuf).

Les jaunes sont les poules (pendant 5 minutes) et les bleus les renards, puis inversement.

L'équipe qui aura le plus d'œufs en trois minutes aura gagné.



: Educateur - élèves : 😊 😊 - œufs (balles) : ●

### Précisions :

- Si l'œuf tombe au sol : une poule doit le ramener dans le nid.
- Si l'œuf sort du terrain par la touche : une poule doit le ramener dans le nid.
- Mettre des chasubles aux poules pour les distinguer (et leur permettre de ramener les œufs dans le nid).