

SPORTS COLLECTIFS - CYCLES 1 & 2

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

SOIT 27% D'ÉCONOMIE !

299,00 € TTC  
le kit



Réf. 9000090

SÉANCE TYPE POUR ENFANTS DE 7 À 11 ANS



TOUS NOS PRODUITS SONT DISPONIBLES SUR [DECATHLONPRO.FR](http://DECATHLONPRO.FR)

Objectifs pédagogiques :

- Coopérer avec des partenaires.
- S'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.
- Transporter, lancer / attraper (des objets, des balles).
- Courir pour attraper / pour se sauver.
- S'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, immobiliser...

TEMPS À PRÉVOIR

De 30 min à 1h par séance

LIEU DE PRATIQUE

Intérieur ou extérieur

COMPOSITION DU KIT

- 9 balles mini tennis
- 6 ballons hérisson
- 6 balles comète
- 1 set Javball
- 2 jeux de quilles finlandaises
- 5 ballons caoutchouc
- 1 ballon Omnikin six 45 cm
- 6 balles ouvertes
- 2 jeux de bowling
- 4 balles rebondissantes
- 1 sac de rangement filet
- 20 mini coupelles fendues
- 5 balles scolaires lisses
- 4 ballons mous
- 15 chasubles

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

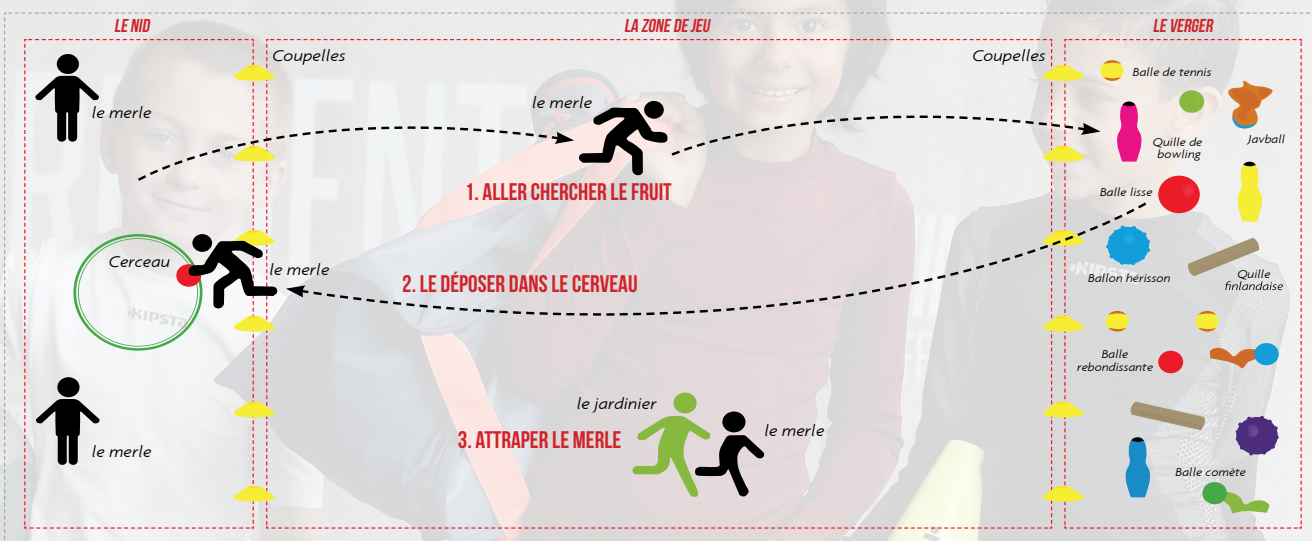
- Chaque jeu de lutte doit faire l'objet de règles et d'aménagements spécifiques : zone d'évolution sur un sol souple (tapis, herbe).
- La majorité des jeux de lutte pour enfants se réalise à genoux ou à 4 pattes.
- Il est préférable que les enfants soient équipés d'un pantalon de survêtement (protection des genoux).
- Il convient d'établir des règles d'or avec les enfants, parmi lesquels :
  - On ne saisit jamais au-dessus des épaules, (toute saisie de tête / cou doit être « sanctionnée »).
  - On respecte son adversaire et on s'arrête de lutter au moindre signal ou lorsque l'adversaire se retrouve sur le dos.
  - La lutte commence à un signal donné et finit à un autre signal donné par l'animateur/l'arbitre.



DÉCOUVREZ TOUTES NOS FICHES PÉDAGOGIQUES SUR [DECATHLONPRO.FR](http://DECATHLONPRO.FR)

EXEMPLES DE SITUATIONS POUR 10 À 15 ENFANTS

JEU N°1 : LES MERLES ET LE JARDINIER



**Participants :** 5 merles et 1 jardinier

Délimiter un terrain comportant deux zones opposées : le nid et le verger et une zone de jeu centrale.

Dans le nid, déposer un cerceau pour rapporter les fruits du verger. Dans le verger préparer un nombre d'objets défini (les fruits).

**Déroulement du jeu :** Au début du jeu, les merles sont dans le nid et le jardinier dans la zone de jeu centrale.

1. Au signal (temps limité), les merles courent pour attraper le plus grand nombre de fruits disposés dans le verger.
2. Les merles ramènent ensuite les fruits dans le nid le plus vite possible (ils les déposent dans le cerceau).
3. Au signal (temps limité), le jardinier tente d'attraper les merles avant qu'ils ne déposent le fruit dans le nid.

**Règle :** Si un merle se fait attraper par le jardinier, il rend son fruit et retourne chercher un autre fruit.

**Variantes possibles :** Augmenter le nombre de jardiniers, différencier les fruits, se déplacer par 2.

JEU N°2 : LA CONQUÊTE DU CHÂTEAU

**Participants :** 2 équipes de 3 à 5 enfants

Délimiter un terrain en 2 camps (châteaux). Adapter la taille du terrain au nombre de joueurs. Délimiter les camps par un filet central (ou 1 élastique). Equiper chaque camp de ballons.

**But :** Au signal (temps limité), renvoyer le plus de ballons possibles dans le camp adverse. L'équipe qui a le moins de ballons dans son camp, remporte la manche.

**Variantes possibles :**

- Varier la hauteur du fil ou sa nature (drap, couverture).
- Varier la nature des ballons (poids, taille, rebond), les dimensions du terrain
- Ajouter une zone neutre entre les deux camps et obliger à faire une passe à un partenaire avant de lancer.
- Valoriser les ballons interceptés.
- Variante avec le ballon Omni'Six : utiliser le ballon de KinBall, l'attraper et le contrôler à plusieurs avant qu'il ne touche le sol. S'organiser collectivement pour le renvoyer.

JEU N°3 : LA POULE, L'OEUF ET LE RENARD

**Participants :** 2 enfants

S'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte.

**Déroulement du jeu :**

- 1 enfant (la poule) se positionne à 4 pattes, Il protège son oeuf (ballon mousse), entre ses jambes (couve).
- Le renard (à 4 pattes) essaye de retourner la poule pour lui prendre son oeuf et l'amener dans sa tanière (zone délimitée).

**Variantes possibles :**

La poule essaye de ramener l'oeuf dans son camp (marche sur les genoux ou à 4 pattes). Le renard quant à lui, essaye de voler l'oeuf ou de faire tomber la poule au sol pour qu'elle lâche l'oeuf. Au signal de l'animateur et lorsque le renard a volé l'oeuf, 1 autre poule essaie de rattraper le renard pour récupérer l'oeuf.

