

# Titre du jeu : Tunnel ball

Type : jeu de ballon

Niveau : cycle 1-cycle 2

## Compétences

### Activités langagières et capacités LV :

#### **Comprendre, réagir et parler en interaction orale**

- arbitrer, encourager

#### **Comprendre à l'oral :**

- comprendre les règles du jeu, les remarques faites par l'arbitre
- suivre des instructions courtes et simples

### Compétences spécifiques à l' EPS

- collaborer, coopérer, s'opposer
- conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

### Compétences sociales et civiques

- respecter les règles du jeu
- respecter les autres joueurs

## Prérequis

- avoir vu le vocabulaire et les structures langagières de l'arbitrage et des encouragements, mais il est même préférable de voir ce vocabulaire et ces structures en situation.
- start again, run and pick the ball, be careful, hurry up, great, hurray...

## Lieu de l'activité

cour ✓

préau ✓

gymnase ✓

salle de motricité ✓

stade / terrain herbeux ✓

## Organisation

**Organisation du groupe classe :** organiser la classe en deux équipes de même nombre de joueurs, s'il en manque un, le premier de l'équipe rejouera une fois, les joueurs de chaque équipe se mettent en ligne les uns derrière les autres.

**Durée du jeu :** 5 à 10 minutes

## Material

Two balls

## Règles du jeu

You'll need 2 teams of equal number of players and 2 balls.

The first person must roll the ball through all of the players' legs (the tunnel). The last person gets the ball, runs to the front and rolls the ball through the players 'tunnel' to the end and so on. This continues until all players have rolled the ball and the first person is at the start of the line again.

# Titre du jeu : Wacky races

Type : jeu de ballon

Niveau : cycle 1-cycle 2

## Compétences

### Activités langagières et capacités LV :

#### Comprendre, réagir et parler en interaction orale

- arbitrer, encourager

#### Comprendre à l'oral :

- comprendre les règles du jeu, les remarques faites par l'arbitre
- suivre des instructions courtes et simples

#### Parler en continu

- reproduire un modèle oral : over, under!

### Compétences spécifiques à l'EPS

- collaborer, coopérer, s'opposer
- conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

#### Compétences sociales et civiques

- respecter les règles du jeu
- respecter les autres joueurs

#### Compétence : autonomie et initiative

- respecter les contraintes inhérentes à l'espace (aire de jeu)

## Prérequis

- avoir vu le vocabulaire et les structures langagières de l'arbitrage et des encouragements, mais il est même préférable de voir ce vocabulaire et ces structures en situation.
- start again, run and pick the ball, be careful, hurry up, great, hurray...

## Lieu de l'activité

cour ✓ | préau ✓ | gymnase ✓ | salle de motricité ✓ | stade / terrain herbeux ✓

## Organisation

**Organisation du groupe classe :** organiser la classe en deux équipes de même nombre de joueurs, s'il en manque un, le premier de l'équipe rejouera une fois.

**Durée du jeu :** 5 à 10 minutes

## Material

Two balls, 2 fix points on the ground, a whistle

## Rules of the game

You'll need 2 teams of equal number of players, 2 balls, 2 fix points on the ground about 3 meters apart and a whistle.

Form 2 queues: each team forms a queue facing straight ahead with one person in front of another. You can put your hands on the shoulders of the person in front of you and stretch your hands out to make sure you're evenly spaced.

When the whistle is blown the game begins. In each team the ball is passed under the legs then over the head. The ball is passed as fast as possible, it's a race!

The last person with the ball runs to the front of the queue.

The ball is passed back in the same way as before.

It's a bit like a relay race.

The winning team is the one that reaches the finish line first.

As the pupils pass the ball, they should say "over" or "under" at the right moment.

# Titre du jeu : simple Captain's ball

Type : jeu de ballon

Niveau : cycle 2-cycle 3

## Compétences

### Activités langagières et capacités LV :

#### **Comprendre, réagir et parler en interaction orale**

- arbitrer, encourager

#### **Comprendre à l'oral :**

- comprendre les règles du jeu, les remarques faites par l'arbitre
- suivre des instructions courtes et simples

### Compétences spécifiques à l' EPS

- conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

### Compétences sociales et civiques

- respecter les règles du jeu
- respecter les autres joueurs

### Compétence : autonomie et initiative

- respecter les contraintes inhérentes à l'espace (aire de jeu)

## Prérequis

- avoir vu le vocabulaire et les structures langagières de l'arbitrage et des encouragements, mais il est même préférable de voir ce vocabulaire et ces structures en situation.
- start again, run and pick the ball, be careful, hurry up, great, hurray...

## Lieu de l'activité

cour ✓

préau ✓

gymnase ✓

salle de motricité ✓

stade / terrain herbeux ✓

## Organisation

**Organisation du groupe classe :** organiser la classe en deux équipes de même nombre de joueurs, s'il en manque un, le premier de l'équipe rejouera une fois.

**Durée du jeu :** 5 à 10 minutes

## Material

Two balls

## Rules of the game

Have two teams lined up with the captain of each team standing one meter away from the first person on the team.

To start the game, the captain throws the ball to the first player in the line who then throws the ball back and sits down.

The captain throws the ball to the next player, who throws the ball back and sits down.

The player continues in this way until all players have had a turn.

The last player catches the ball and runs to the captain to replace him.

The new captain now repeats the throwing of the ball to each player.

The first team to complete having every player be the captain wins the game.

# Titre du jeu : Captain's ball

Type : jeu de ballon

Niveau : cycle 3

## Compétences

### Activités langagières et capacités LV :

#### **Comprendre, réagir et parler en interaction orale**

- arbitrer, encourager

#### **Comprendre à l'oral :**

- comprendre les règles du jeu, les remarques faites par l'arbitre
- suivre des instructions courtes et simples

### Compétences spécifiques à l'EPS

- conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

### Compétences sociales et civiques

- respecter les règles du jeu
- respecter les autres joueurs

### Compétence : autonomie et initiative

- respecter les contraintes inhérentes à l'espace (aire de jeu)

## Prérequis

- avoir vu le vocabulaire et les structures langagières de l'arbitrage et des encouragements, mais il est même préférable de voir ce vocabulaire et ces structures en situation.
- penalty, holding foul, contact foul, run and pick the ball, be careful, hurry up, great, hurray, pass me the ball, the ball is out, go get the ball, faster, don't run, stop...

## Lieu de l'activité

cour ✓

préau ✓

gymnase ✓

salle de motricité ✓

stade / terrain herbeux ✓

## Organisation

**Organisation du groupe classe :** organiser la classe en deux équipes.

**Durée du jeu :** 15 minutes

## Material

One ball

## Règles du jeu

Easy to learn and suitable for mixed company, the game of « Captain's ball » offers a low impact alternative to other ball sports. The game uses a volleyball or other soft, inflated ball to pass among its members with the intent of scoring a goal. Players aren't allowed to run when they have the ball, and must maintain a distance of 2 to 3 feet from other players. The game has rules prohibiting roughhousing or foul language.

You can play the game with five to 10 players on each team. Choose one person as the goal catcher and have him stand on the chair or pedestal (or on the floor in a hoop). You will have two shooters who will stand in the circles closest to the center line. The remaining players can move freely through the field outside of the circles on the other end of the court to prevent the other team from scoring. Each team passes the ball from one player to another to get it to one of the shooters, who then attempts to pass it to the goal catcher to score a point. Free roaming fielders from the opposite team attempt to block the passes and intercept the ball. They then pass it between members to their own shooters to try to score.

Special rules: A goal catcher must hold the ball for a full three seconds to receive a score for his team. No one can knock it out of his hands during this time. A player from the opposite team then brings the ball back into play from behind the back line of the court, passing it to his team members to reach his own goal at the opposite end of the court. Players must keep one foot stationary on the ground when they have control of the ball and can't run or walk with it. They may not bounce or roll the ball to make progress; only passing is permissible. Shooters must keep at least one foot in their circle when passing the ball to the goal catcher.

Fouling out: A player in control of the ball may only hold it for three seconds before passing it to another

player, or a holding foul is called. Fouls are also called when a player comes closer than 2 feet from the player holding the ball or makes any contact with another player. When a referee calls a penalty, the opposing team gets control of the ball at the point of the foul and gets one unobstructed pass. They must take at least one pass before attempting to score after a foul.

