

**Séquence d'apprentissage  
« Les 2 cibles » niveau débutants  
Sport collectif Cycle 2.**

**Situation de référence**

Le jeu des 2 cibles

**S1 Atteindre la cible**

Le jeu du 21.

Le tir aux lapins.

**S2 Protéger la cible**

Le gardien de phare.

Défendre le château.

**S3 Se déplacer vers la cible.**

La rivière aux crocodiles.

La récolte des cocos.

## Situation de référence : séances 1/4/8

(exemple : les jaunes attaquent la cible rouge!)

### **BUT :**

Atteindre la cible avec la balle, sans pénétrer dans la zone circulaire qui l'entoure.

### **CRITERES DE REUSSITE :**

Marquer plus de points que l'adversaire.

### **REGLES FONDAMENTALES**

Marquer plus de points que l'adversaire en touchant (renverser, déplacer), à l'aide d'une balle, une cible entourée d'une zone circulaire inviolable, dans le contexte d'un affrontement loyal entre 2 clubs composés d'un nombre égal de joueurs.

### **REGLES COMPLEMENTAIRES (variables) :**

Chaque équipe attaque la cible adverse et défend la sienne.

Les 2 cibles peuvent être visées par les 2 équipes.

La cible est plus ou moins facile à abattre.

La cible nécessite un tir tendu pour être abattue.

La zone inviolable est plus ou moins réduite (2 à 5 m de diamètre).

L'espace d'évolution n'est pas délimité (possibilité de rebond sur un mur).

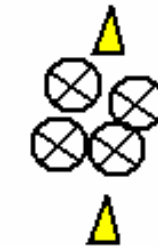
L'espace d'évolution est délimité (raisons de sécurité, contraintes de jeu). 25 x 15 m environ par des plots ou des lignes tracées à la craie.

Lorsque la balle est sortie en touche (latérale ou de fond), elle est remise en jeu par l'autre équipe à l'endroit où elle est sortie.

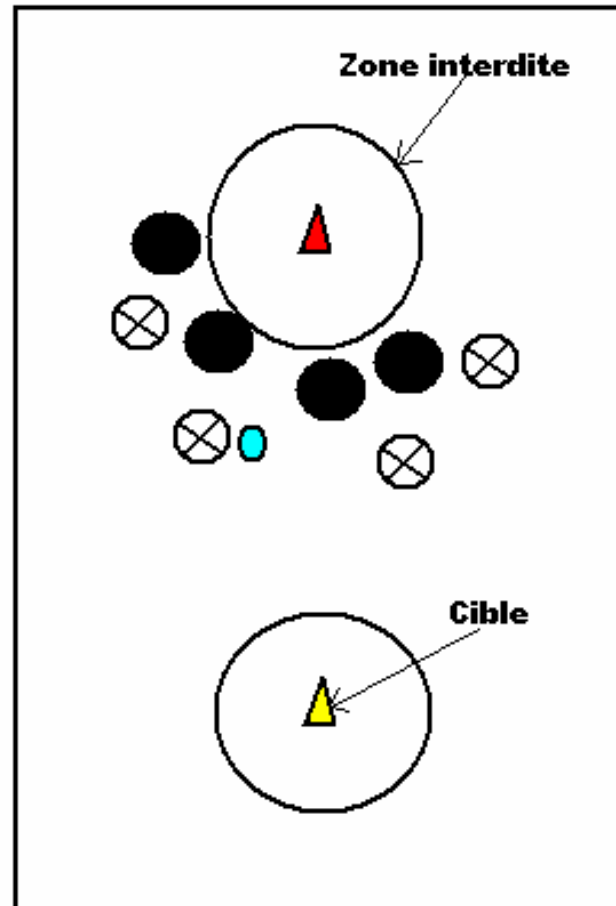
Lorsqu'une zone est violée par une équipe, la balle est remise en jeu par l'autre équipe.

Une marque est déposée, après chaque cible abattue, dans la réserve de points du club (bouchons de bouteille, anneaux, balles...).

**Club  
rouge**



**Club  
jaune**



L'action sur la balle est spécifiée de manière progressive suivant les réactions et propositions des enfants ou suivant les décisions du maître, à partir du constat que le jeu n'évolue plus, ou qu'il n'implique plus tous les joueurs.

### **Limitations concernant la balle :**

- ne la jouer qu'avec les mains
- ne pas marcher ou courir en la portant, possibilité ou non de la faire rebondir au sol
- ne pas la garder sans la jouer
- ne la jouer qu'avec les pieds

La nature de la balle est liée aux règles introduites.

L'action sur les adversaires et avec les partenaires est règlementée : ne pas faire tomber, ne pas pousser dans le dos, ne pas frapper, ne pas donner de coups de pieds ou de poing, ne pas arracher la balle des mains.

### **Déroulement du jeu :**

Deux clubs de couleur différente équipés de dossards. Dans chaque club, des équipes de 3 ou 4 joueurs portant chacune un nom (lapin, cabrit, anoli...). Toutes les équipes se trouvent en dehors de la zone utile de jeu.

Le maître appelle par leurs noms 2 équipes et simultanément il lance la balle entre les 2 cibles. Les joueurs appelés poursuivent le but du jeu en respectant les consignes données, jusqu'au rappel du maître.

L'arrêt du jeu en cours est à l'initiative de l'enseignant (point marqué, sortie de balle, inactivité des joueurs) ;

A la fin de la séance, les élèves évaluent avec l'enseignant les marques obtenues par chaque club pour annoncer le club vainqueur.

### **Pour évoluer :**

Les élèves assument progressivement des tâches d'arbitrage, d'observation, et mettent au point des stratégies de jeu par équipe et par club.

Au cycle 3, le jeu des 2 cibles devrait en fonction des choix fait au cycle 2 par l'enseignant s'orienter vers :

- un sport de démarquage joué balle à la main (basket, hand-ball)
- un sport de démarquage joué balle au pied (football)
- un sport de démarquage avec crosse (hockey)

Les principaux savoirs mis en œuvre dans la plupart des sports collectifs sont abordés dans le jeu des 2 cibles :

- progresser vers la cible (démarquage, passes, dribble...)
- protéger la cible (défense, retour en défense, marquage...)
- atteindre la cible (tirs...)

## Savoir 1 débutants : Atteindre la cible

**Titre :** Le jeu du 21

**But :** Totaliser 21 points en touchant une ou plusieurs cibles de valeurs différentes.

**Dispositif :**

Classe partagée en groupe de 4 élèves

1 ballon par groupe

Une cible avec des zones de valeurs

Deux cerceaux

**Consignes :**

Les élèves sont repérés ABCD et joue dans l'ordre alphabétique tour à tour.

Lorsque A tire BCD sont ramasseurs autour de la cible

Le tireur gagne le nombre de point que la zone touchée rapporte. Il ajoute ses points et devient ramasseur.

**Critères de réussite :**

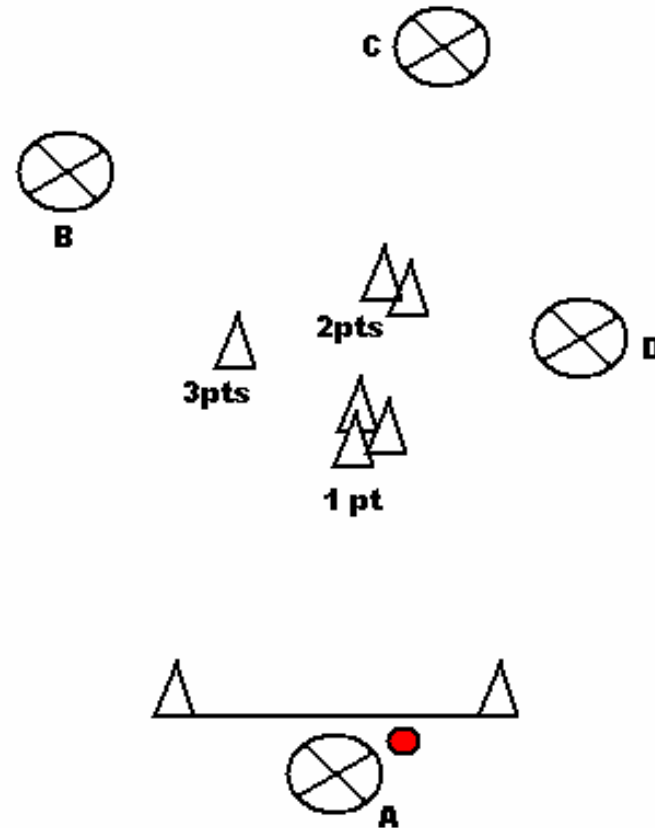
Le premier arrivé au total de 21 a gagné. Réussir à faire 21 avec le moins de tir possible.

**Variantes :**

Réduire le nombre de points à totaliser.

Tirer 3 fois de suite avant de changer de rôle.

Eloigner le tireur des cibles



## Savoir 1 débutants : Atteindre la cible

**Titre :** Le tir aux lapins

**But :** Toucher des lapins libres de leurs déplacements à l'intérieur d'un espace délimité.

**Dispositif :**

Deux clubs (rouge et jaune)  
Espace de 6m x 6m.  
Une balle (type handball)  
Durée d'une manche 3 min

**Consignes :**

Les chasseurs (à l'extérieur de l'espace) doivent toucher un maximum de lapins en trois minutes.

Les lapins tentent d'éviter les tirs des chasseurs. Ils n'ont pas le droit de capter la balle.

Chaque lapin touché rapporte 1 point aux chasseurs. A la fin du temps les lapins non touchés rapporte 5 points. Le comptage est fait par un arbitre à l'aide d'une grille. Les rôles sont échangés.

**Critères de réussite :**

Réussir à atteindre tous les lapins au moins une fois. Avoir un score supérieur à celui des lapins.

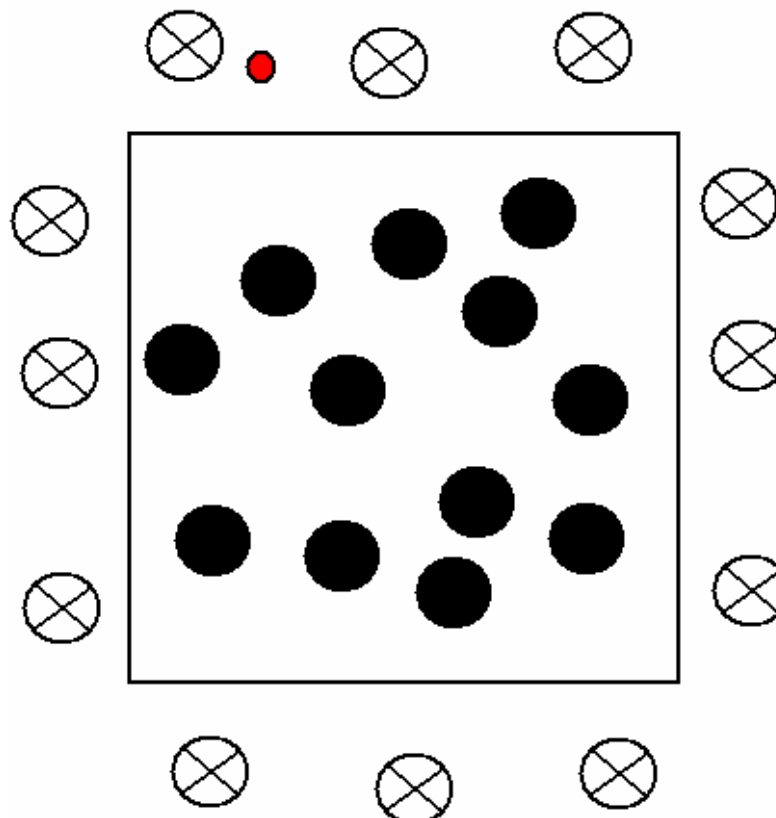
**Variantes :**

Jouer avec deux balles (rapidité du jeu vigilance)

Agrandir ou réduire les dimensions du terrain de jeu.  
(coopération et précision)

Définir la partie du corps qui valide le tir. (précision)

Limiter les déplacements des chasseurs



## Savoir 2 débutants : Protéger la cible

**Titre :** Le gardien du phare

**But :** empêcher la balle d'atteindre la cible

**Dispositif :**

La classe est divisée en groupe de 5 élèves.  
4 ballons, 4 cerceaux et 4 cônes par atelier.

**Consignes :**

Attaquants : choisir une zone de tir et tenter d'atteindre une des cibles.

Défenseur : Repousser ou capter le tir.

Les tireurs partent un à un vers une zone de tir de leur choix et doivent avoir au moins un pied dans un cerceau pour déclencher leur tir. Ils effectuent deux tentatives

Le gardien n'a pas le droit de sortir de son phare (zone circulaire englobant les 4 cibles). S'il capte la balle il peut toucher le tireur et marquer un point.

Chaque tireur devient gardien à son tour.

**Critères de réussite :**

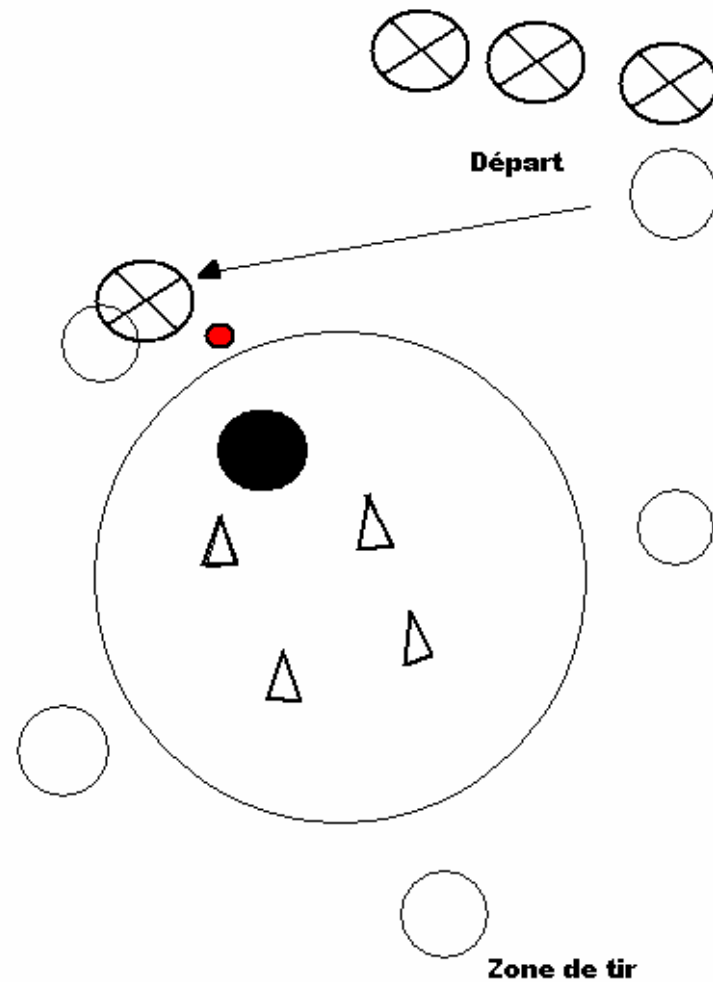
Avoir repoussé les tirs. Conserver 2 ou plus cibles intactes.

Marquer plus de point que les tireurs

**Variantes :**

Distance tireurs gardien.

Nombre de tireurs par balle engagée (jusqu'à 3). Nombre de gardiens (jusqu'à 2)



## Savoir 2 débutants : Protéger la cible

**Titre :** Défendre le château

**But :** s'organiser dans un temps donné pour empêcher l'équipe adverse de faire tomber les quilles placées dans un cercle

**Dispositif :**

- 2 équipes de 4
- 5 quilles situées dans un cercle de 5 à 10 mètres de diamètre
- 1 ballon
- durée : 2 mn

**Consignes :**

Défenseurs : protéger la cible sans entrer dans le cercle

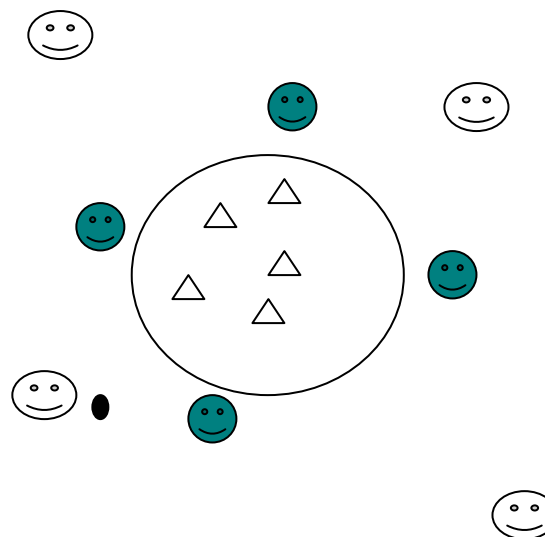
Attaquants : se faire des passes pour tirer et faire tomber les quilles

**Critères de réussite :**

Faire tomber 3 quilles sur 5

**Variantes :**

- largeur du cercle
- nombre de quilles
- rôle des défenseurs qui peuvent récupérer la balle pour devenir attaquants



### Savoir 3 débutants : Se déplacer vers la cible

**Titre :** La rivière aux crocodiles

**But :** traverser un espace en conservant la balle.

**Dispositif :**

Couloir de jeu de 4 m x 20 m.

1 ballon pour deux

Des cordes ou lignes au sol

Une cible

Les élèves travaillent par 2 et les passages se font par vagues en continu.

Mettre en place deux dispositifs

**Consignes :**

Attaquants : Atteindre la zone de tir sans se faire déposséder de la balle.

Défenseurs : capter les ballons sans sortir de leur zone.

Les ballons captés sont renvoyés au départ. Les attaquants recommencent sans marquer de points

**Critères de réussite :**

Totaliser au moins 3 points ; être en situation de tir (1point), atteindre la cible (2 points)

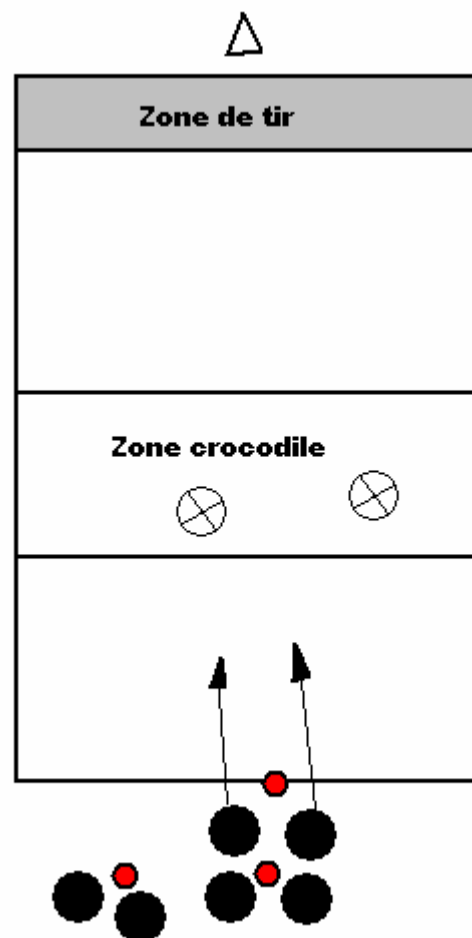
Réussir 3 traversées sur 5.

**Variantes :**

Nombre de crocodiles (défenseurs) dans les zones transversales

Longueurs des zones. Nombre de zones

Déplacements avec ou sans balle (autorisation du dribble)





### Savoir 3 débutants : Se déplacer vers la cible

**Titre :** La récolte des cocos

**But :** Amener la balle vers dans son camp.

**Dispositif :**

La classe partagée en deux clubs, travail par équipes de 4 joueurs

1 terrain de 7m x 20 m

2 zones de réception

6 ballons, 5 cerceaux, 2 couleurs de chasuble

**Consignes :**

A la couleur annoncée les deux équipes s'engagent sur le terrain et s'organisent.

L'équipe attaquante n'a qu'un joueur de champ qui doit envoyer le plus de balles dans son camp.

Les défenseurs cherchent à intercepter les balles sur leur trajectoire et à les ramener dans leur camp.

Un engagement pour 6 ballons.

Les statuts des équipes sont inversés à la partie suivante.

**Critères de réussite :**

Envoyer 4 ballons sur 6 (3 par panier) dans la zone de tir.

**Variantes :**

Placement des paniers.

Autoriser le changement de joueur de champ

Autoriser deux ou trois joueurs de champ.

Jeu avec dribble ou sans dribble.

