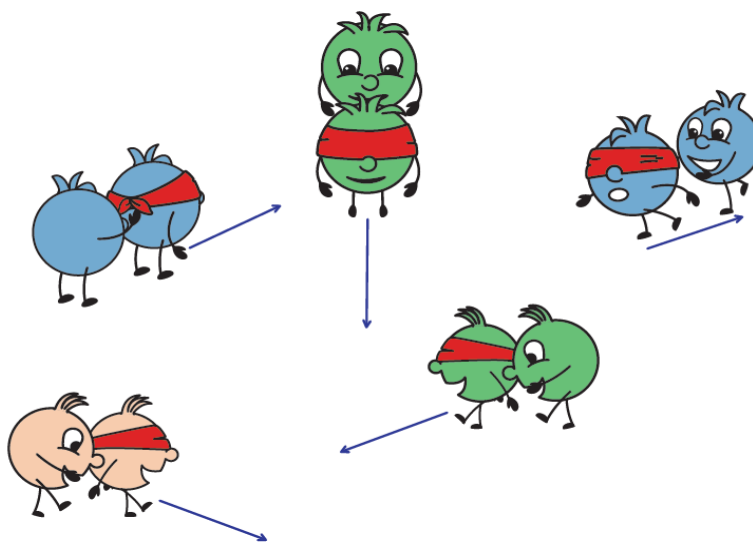


En dispersion

EFFECTIF : par binôme

MATERIEL : masques



CONSIGNES :

Tous les élèves, par 2 (un élève avec les yeux bandés et un guide qui se place derrière lui), se déplacent en dispersion.

Quand le guide tape **une fois** sur les 2 épaules, l'élève avec les yeux bandés avance.

Quand le guide tape **deux fois** sur les 2 épaules, l'élève avec les yeux bandés s'arrête.

Quand le guide tape **une fois** sur une des deux épaules, l'élève avec les yeux bandés change de direction (droite ou gauche), sans avancer.

Au signal sonore, les élèves échangent les rôles.

VARIANTES :

- Quand le guide tape sur une des deux épaules, l'élève avec les yeux bandés change de direction en avançant.

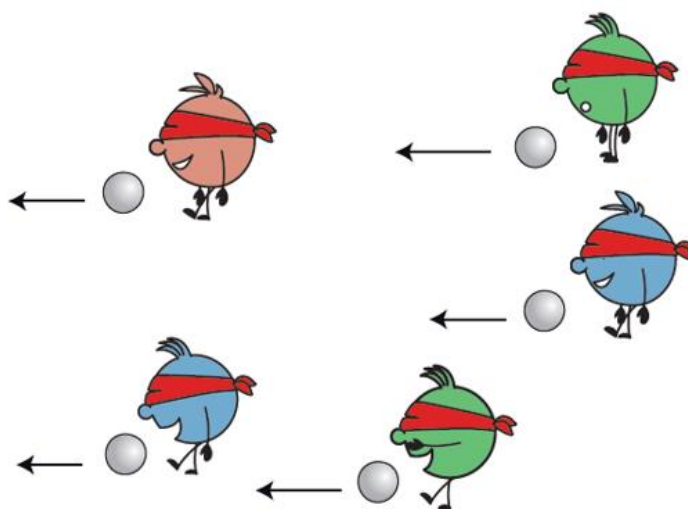
-Ajouter des portes matérialisées par des plots colorés : l'élève avec les yeux bandés doit passer par ces portes.

Maitrise de la balle

EFFECTIF : 5 élèves

MATERIEL : 5 balles de cécifoot/torball, 5 masques

CECIFOOT / TORBALL



CONSIGNES :

Au 1^{er} signal sonore, chaque élève doit faire avancer son ballon sur le terrain, en maîtrisant sa balle. Matérialiser le départ de chaque élève par des plots.

Au 2^e signal sonore, chaque élève doit s'arrêter et contrôler sa balle avec le pied.

Réaliser plusieurs passages.

Réaliser un bilan de cette activité :

Qui a perdu son ballon ? Pourquoi ?

Prendre conscience de l'importance de maîtriser sa balle avec ses pieds, afin de ne pas la perdre.

VARIANTES :

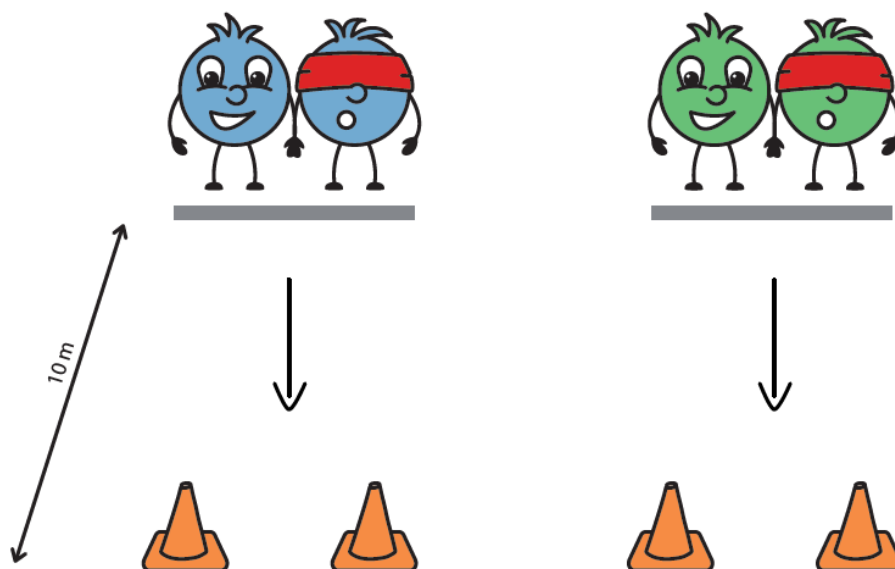
- varier le mode de déplacement : à quatre pattes
- enlever le masque

Les frères siamois

EFFECTIF : 5 binômes

MATERIEL : 5 balles de cécifoot/torball, 5 masques, 10 plots

CECIFOOT / TORBALL



CONSIGNES :

Les élèves, sans ballon, sont par 2 (un élève avec les yeux bandés et un guide), côte à côte et se tiennent par le bras. Au signal sonore, les premiers duos de chaque file démarrent en même temps. Sans se lâcher le bras, ils doivent passer entre les deux plots (éloignés de 10 m) avant les autres équipes. Le premier duo à passer entre les plots a gagné.

VARIANTES :

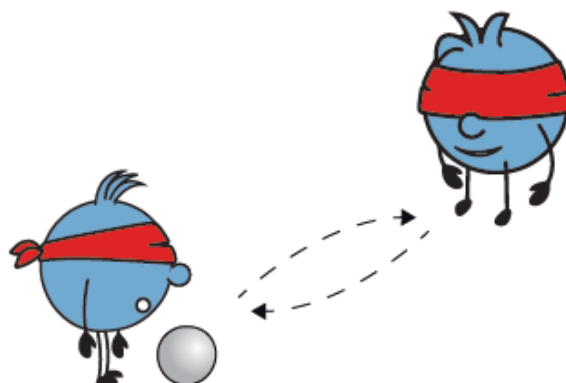
- modifier la distance entre le départ et les deux plots
- temps limité
- ajouter des obstacles
- ajouter un ballon (Cécifoot)

Jeu de passes

EFFECTIF : par binôme

MATERIEL : balles de cécifoot/torball, masques, plots, ficelle sonore et tapis (facultatif)

CECIFOOT / TORBALL



CONSIGNES :

TORBALL : Les binômes sont face à face, genoux au sol (tapis). Ils sont à une distance de 5 m (matérialisée par des plots). Ils doivent se faire des passes, en faisant rouler le ballon sur le sol.

CECIFOOT : Les binômes sont face à face, debout. Ils sont à une distance de 5 m (matérialisée par des plots). Ils doivent se faire des passes avec le pied.

VARIANTES :

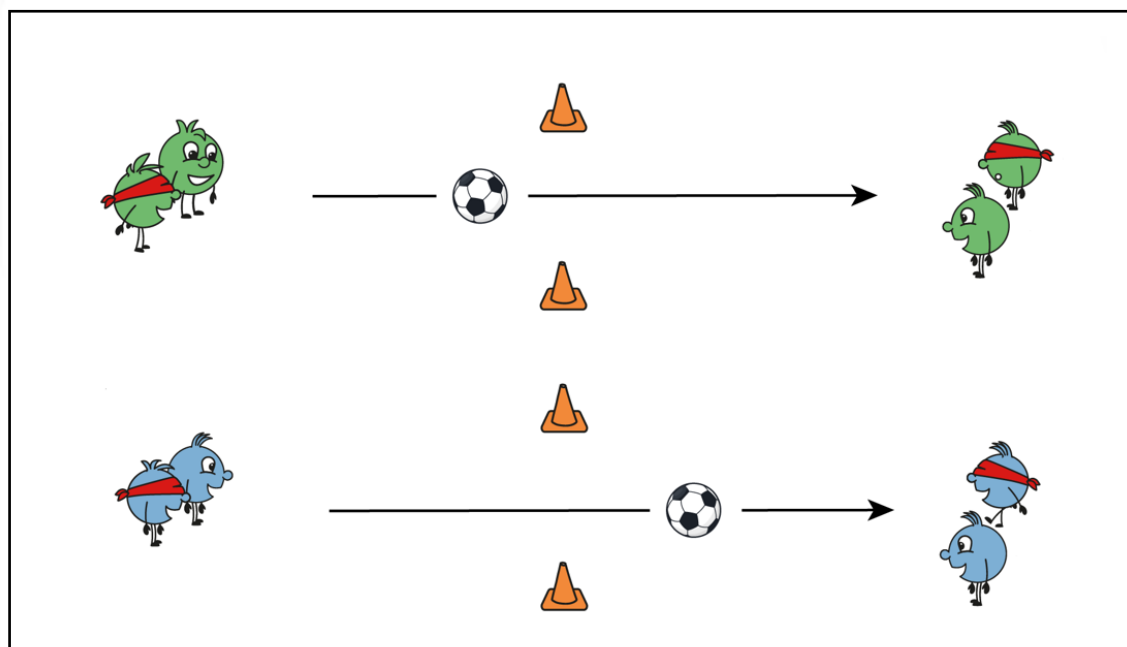
- enlever le masque
- réduire ou allonger la distance entre les joueurs
- compter le nombre de passes
- ajouter une ficelle sonore (TORBALL)

Le face à face

EFFECTIF : 2 binômes

MATERIEL : 1 balle de cécifoot / torball, 2 masques / 2 plots

CECIFOOT / TORBALL



CONSIGNES :

Les élèves sont par deux (un élève avec les yeux bandés et un guide qui se place à côté de lui), face à un autre binôme. Ils ont les genoux au sol. (**torball**) Au centre, se trouve une porte matérialisée par deux plots.

L'élève qui a les yeux bandés doit faire une passe à son camarade face à lui, en faisant passer la balle entre les deux plots. Les guides aident et orientent le lancer et la réception de la balle.

Ils échangent ensuite les rôles.

VARIANTES :

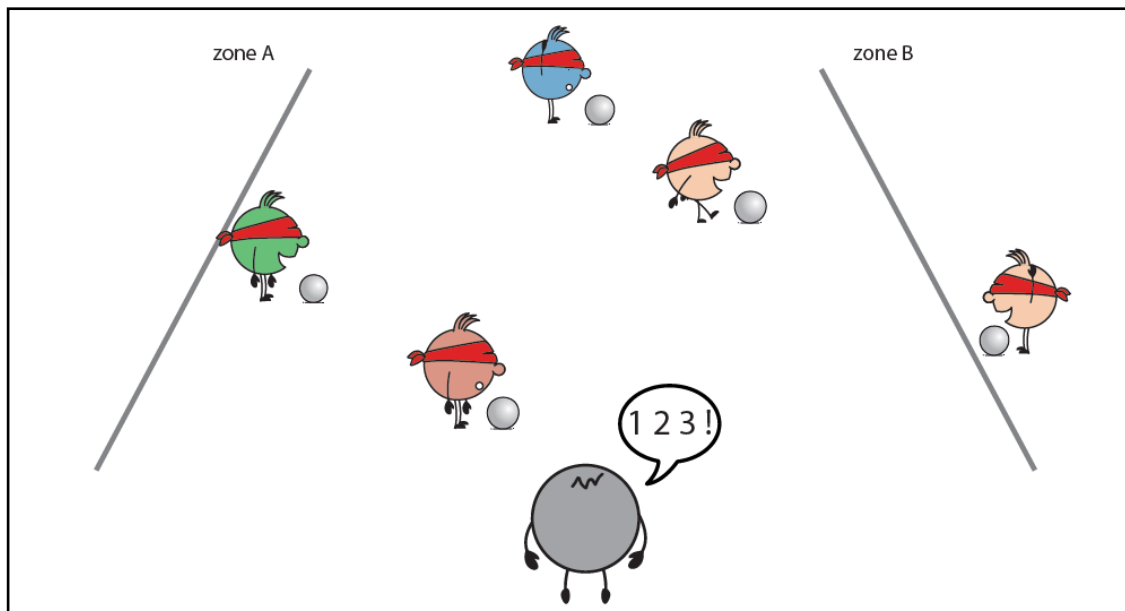
- être debout (**cécifoot**)
- enlever le masque
- réduire ou élargir la porte (2 plots)
- varier la distance entre les deux binômes

1,2,3 soleil

EFFECTIF : la classe entière

MATERIEL : balles de torball/cécifoot, masques, plots (pour délimiter les zones A et B)

TORBALL / CECIFOOT



CONSIGNES :

Les élèves, avec les yeux bandés, se placent dans la zone A.

Lorsque le professeur commence à dire 1-2-3, les élèves partent, par vague, vers la zone B.

Dès que le professeur crie « soleil ! », tous les élèves doivent s'immobiliser. Si un élève est pris en train de bouger, il repart sur la ligne de départ.

L'élève qui arrive le premier dans la zone B a gagné.

VARIANTES :

-ajouter un guide avec chaque élève ayant les yeux bandés

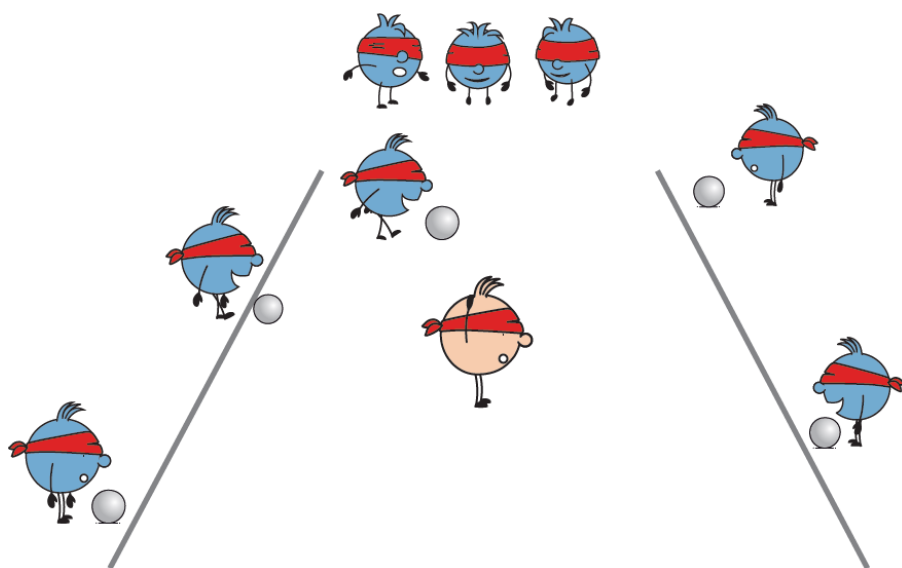
-ajouter un ballon par élève

-varier le mode de déplacement : à quatre pattes (torball) / debout (cécifoot)

L'épervier

EFFECTIF : la classe entière

MATERIEL : balles de torball/cécifoot, masques, plots (pour délimiter le terrain)



CONSIGNES :

Le chasseur, qui a les yeux bandés, se trouve au centre du terrain. Les éperviers, yeux bandés, doivent se rendre dans le camp opposé sans se faire attraper par le chasseur.

Tous les éperviers attrapés se placent à l'extérieur du terrain de jeu.

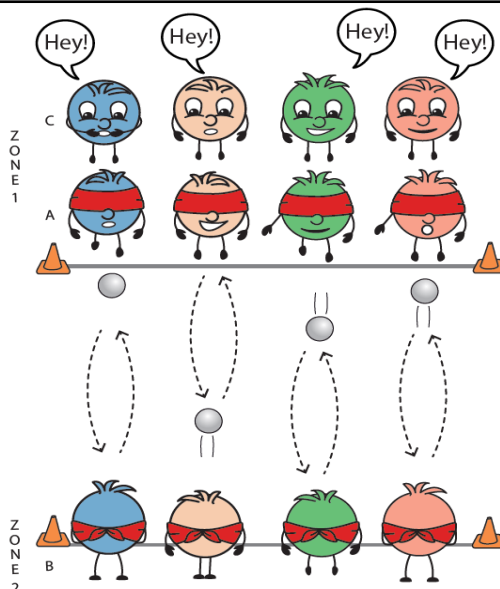
VARIANTES :

- ajouter un ballon
- varier le mode de déplacement : à quatre pattes (torball) / debout (cécifoot)
- ajouter une durée pour réaliser le jeu

Les « stops » balles

EFFECTIF : par équipes de 3 (2 élèves les yeux bandés, 1 guide)

MATERIEL : balles de torball/cécifoot, masques, plots (pour délimiter le terrain)



TORBALL / CECIFOOT

CONSIGNES :

Les tireurs, yeux bandés, envoient le ballon du pied à leur stoppeur, en le faisant rouler au sol, afin que ce dernier l'arrête du pied dans la zone 2.

Le guide aide, par la voix, le tireur et le stoppeur. Il se charge d'aller rechercher les ballons perdus.

Après 3 min de jeu, on compte le nombre d'arrêts de balle par joueur.

Changer ensuite les rôles.

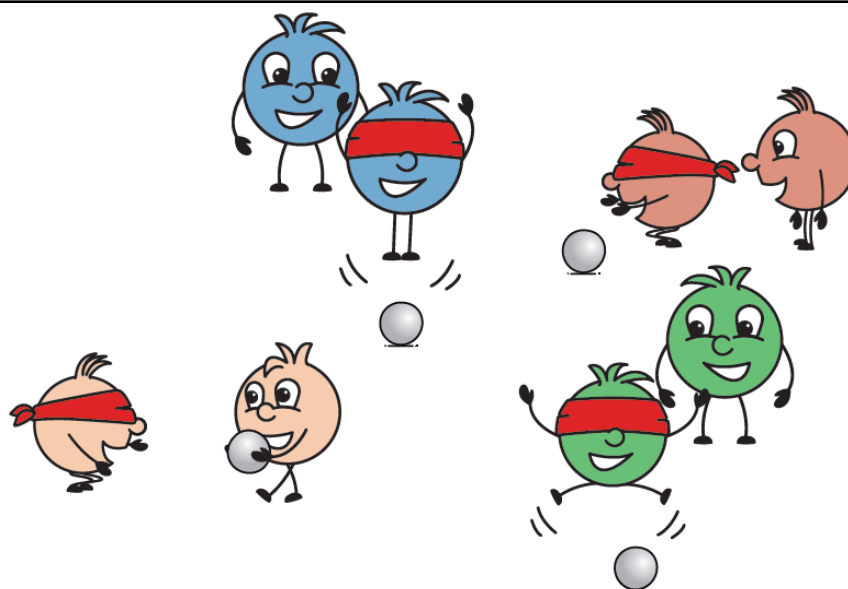
VARIANTES :

- enlever le masque
- modifier le lancer : le tireur est à genoux et fait rouler la balle sur le sol (TORBALL)
- varier la durée de l'activité

Stop dynamique

EFFECTIF : par binôme

MATERIEL : balles de torball/cécifoot, masques, plots (pour délimiter le terrain)



CECIFOOT

CONSIGNES :

Les élèves se placent en dispersion par 2 (un élève les yeux bandés et un guide). Au signal sonore, les élèves avec les yeux bandés arrêtent le ballon du pied et exécutent différents mouvements (**accroupi, flexion, talons fesses, saut sur place...**).

Le guide récupère les ballons perdus et les rend à son coéquipier.

Inverser les rôles après 3 ou 4 mouvements exécutés.

VARIANTES :

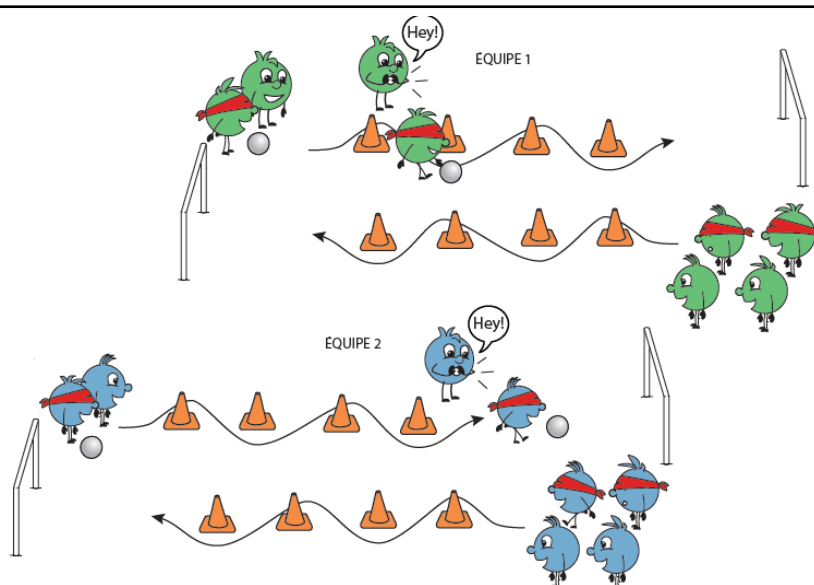
- définir un temps pour l'activité
- enlever le ballon

Le relais slalom + tirs

EFFECTIF : par équipes de 4

MATERIEL : balles de torball/cécifoot, masques, plots (pour le slalom et le but)

TORBALL / CECIFOOT



CONSIGNES :

Les élèves réalisent un relais par 4, les yeux bandés.

Au signal de départ, le 1^{er} élève de la file, balle au pied et aidé de son guide, démarre le plus vite possible en respectant le parcours. Après le tir, le guide récupère le ballon et le passe ensuite au 1^{er} élève de la file en face, qui réalise le même parcours parallèle.

Quelle équipe aura fini la première (après que tous les élèves aient réalisé le parcours) ?

Changer le rôle des guides après une première partie.

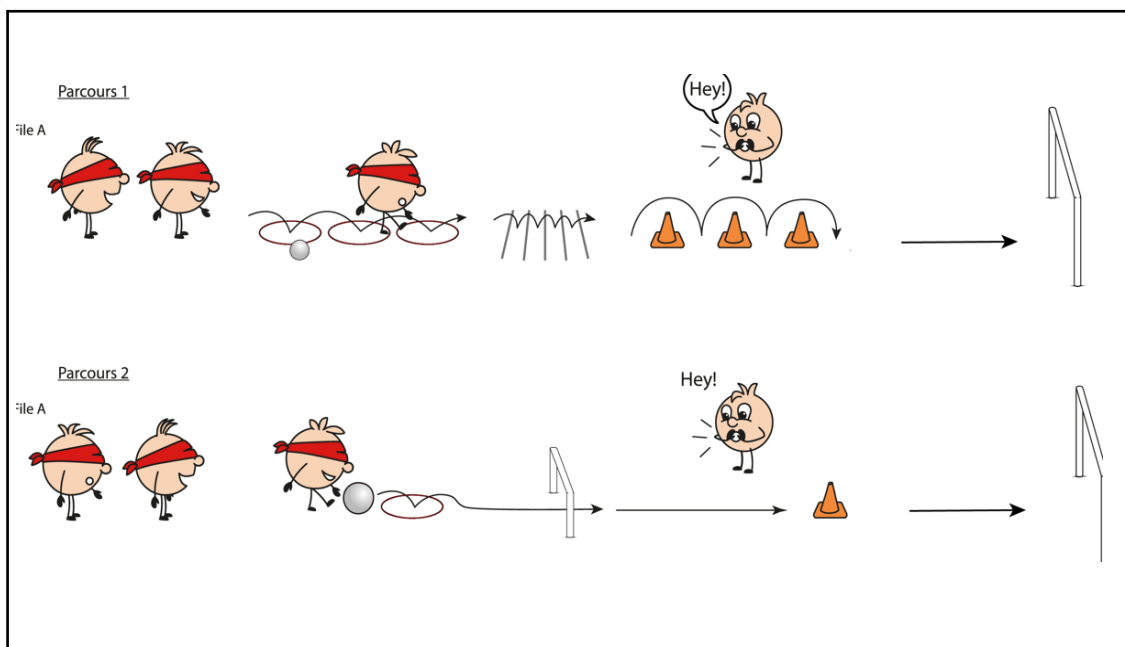
VARIANTES :

- faire le plus de passages en un temps donné
- enlever le ballon ou le masque

Parcours d'obstacles

EFFECTIF : par binôme

MATERIEL : balles de cécifoot/torball, masques, plots, cerceaux ...



CECIFOOT

CONSIGNES :

Les élèves sont par deux (un élève avec les yeux bandés et un guide qui se place à côté de lui).

L'élève qui a les yeux bandés doit réaliser le parcours puis effectuer un tir avec le pied. Le guide l'accompagne tout au long du parcours.

VARIANTES :

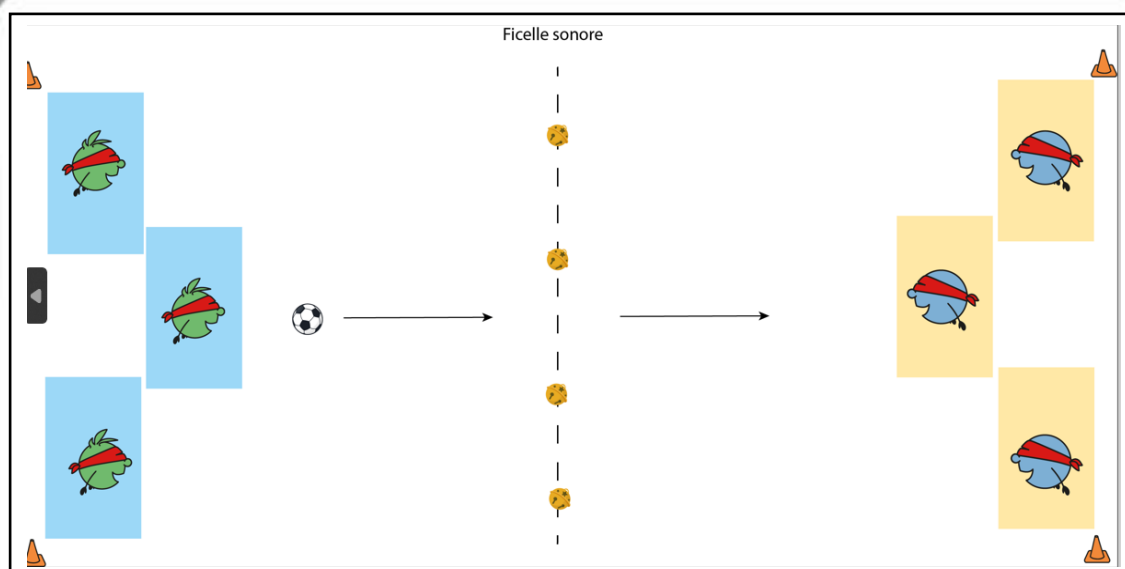
- enlever le masque
- enlever le ballon
- varier la difficulté du parcours : effectuer un slalom (CP) / passer au-dessus d'un obstacle (CE1 à CM2) / passer sous un obstacle (CM1-CM2)

Match de TORBALL

EFFECTIF : 2 équipes de 3 élèves

MATERIEL : 1 balle de torball, 6 masques, 6 tapis, 4 plots (buts), une ficelle sonore (facultatif)

TORBALL



CONSIGNES : Réaliser un match de TORBALL.

Les deux équipes sont face à face, à genoux. Un joueur lance le ballon à l'équipe adverse. L'équipe adverse attend le tir de l'attaquant pour déclencher le plongeon.

Règles : -Lancer la balle avec une seule main.

-Faire le silence pendant la durée du match.

-Un même joueur ne peut pas lancer la balle 4 fois de suite.

-Une fois la balle réceptionnée, l'équipe adverse dispose de 8 secondes pour relancer la balle.

-La balle doit être lancée sous la ficelle sonore et ne pas la toucher.

-L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de buts.

Durée : 5 min

VARIANTES :

-enlever le masque

-adapter les règles (ne pas imposer toutes les règles dès le 1^{er} match)

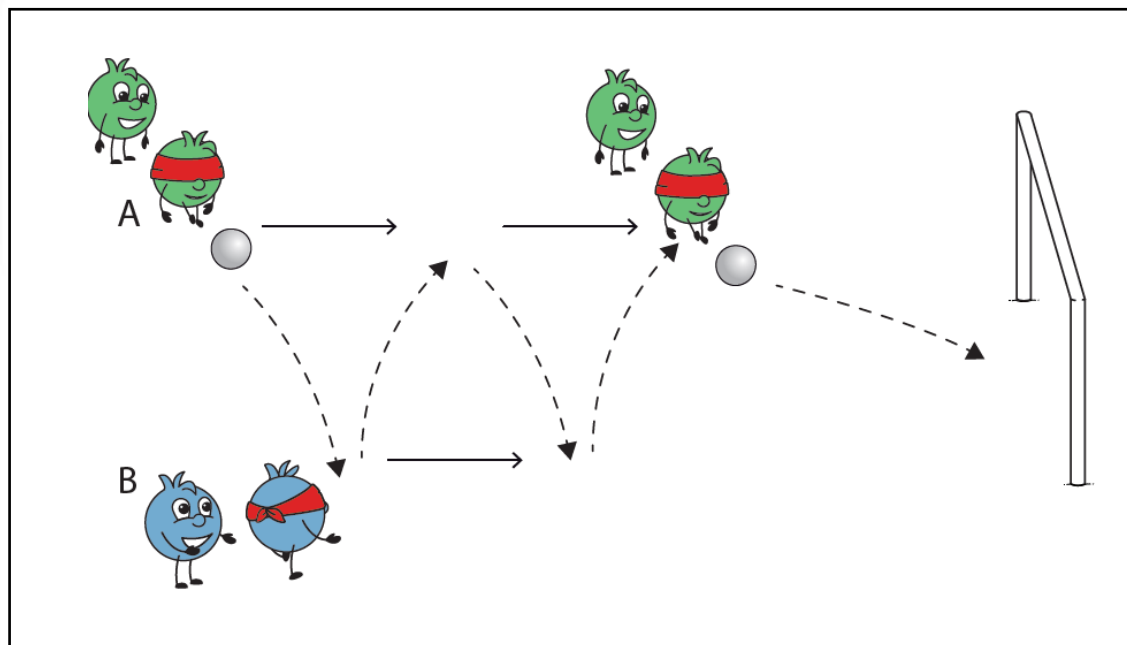
-ajouter la ficelle sonore (la placer à environ 40 cm du sol)

-réaliser deux phases de 5 min

Situation de match 1

EFFECTIF : 2 binômes

MATERIEL : 1 balle de Cécifoot, 2 masques, 2 plots (but)



CECIFOOT

CONSIGNES :

Au signal sonore, l'élève A, aidé de son guide, passe le ballon à l'élève B, aidé également de son guide. Ils se font des passes tout en avançant jusqu'au but. Là, l'élève A tire dans le but. Chaque binôme (bandeaux enlevés) rejoint le bout de la file après avoir récupéré son ballon.

Au second passage, ce sera l'élève B qui tirera.

Comptabiliser le nombre de buts marqués par les élèves.

Changer le rôle des guides.

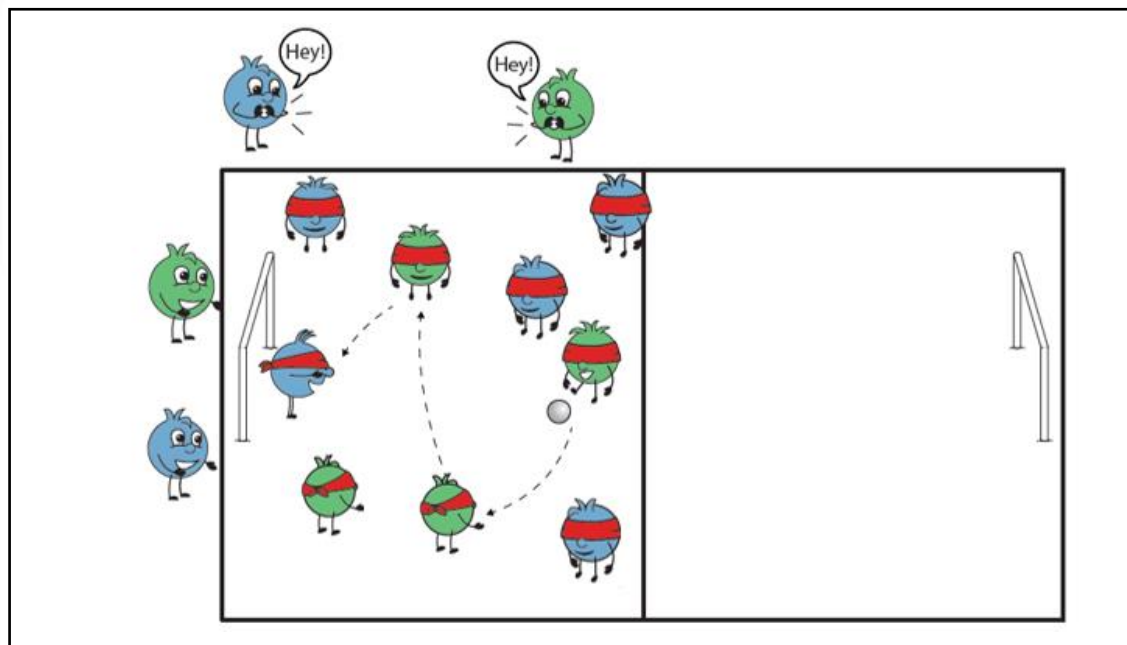
VARIANTES :

- ajouter un gardien (sans masque)
- ajouter ou réduire la largeur du but
- modifier la distance entre les joueurs, pour réaliser les passes

Situation de match 2

EFFECTIF : 2 équipes de 7 (4 joueurs avec les yeux bandés, 1 gardien et deux guides)

MATERIEL : 1 balle de Cécifoot, 8 masques, 2 plots (but)



CECIFOOT

CONSIGNES :

Sur un demi-terrain, par **équipe de 7** : 4 joueurs, 1 gardien et deux guides (l'un placé latéralement et l'autre derrière le goal).

Indiquer le début du match par un signal sonore.

En dispersion, faire des passes puis tirer dans le goal (avec un minimum de 3 passes).

Le gardien de l'équipe attaquante est en attente sur le bord du terrain.

Remise en jeu après le tir au but, sur la ligne de fond.

Changer les rôles des guides.

VARIANTES :

-varier le nombre de passes à réaliser

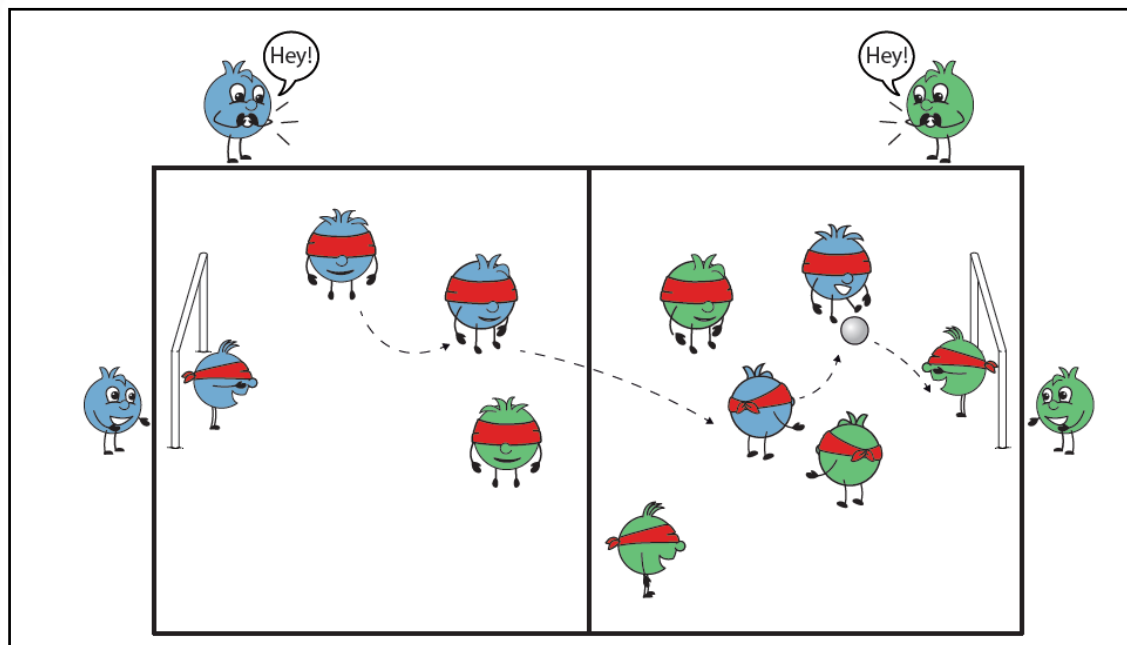
-définir un temps pour le match

-enlever les gardiens

Situation de match 3

EFFECTIF : 2 équipes de 7 (4 joueurs avec les yeux bandés, 1 gardien et deux guides)

MATERIEL : 1 balle de Cécifoot, 8 masques, 4 plots (buts)



CECIFOOT

CONSIGNES :

Par équipe de 7 : 4 joueurs, 1 gardien et deux guides (l'un placé latéralement et l'autre derrière le goal).

En dispersion, faire des passes puis tirer dans le goal (avec un minimum de 3 passes).

Remise en jeu après le tir au but, sur la ligne de fond.

-Changer les rôles des guides.

VARIANTES :

-varier le nombre de passes à réaliser

-définir un temps pour le match

-enlever les gardiens