



JEUX INNOVANTS



UGSEL
MORBIHAN

CARDIO GOAL



En amont, travailler :

- Autour du lancer ; chercher à viser un des anneaux du panier.
- Découvrir les balles, comment les réceptionner, les lancer...



Règles du jeu

Le Cardiogoal est un sport collectif qui se joue à la main opposant deux équipes mixtes de six joueurs. Le jeu consiste à faire passer un ballon dit la comète à travers un des trois cercles de couleur (jaune-bleu-rouge) placés verticalement à une hauteur totale de 3 mètres.

Chaque couleur d'anneau correspond à un nombre de points :

Rouge : 15 points

Bleu : 10 points

Jaune : 5 points

L'équipe totalisant le plus de points gagne le match.

Le Cardiogoal est un sport inspiré du test du Luc-léger (test annuel des sapeurs-pompiers) et de différents sports tels que l'Ultimate, le Basket Ball, le Hand Ball, ou le football américain.

Basé sur de l'attaque défense, il offre un jeu rapide, efficace pour le cardio, l'endurance, la vitesse, la résistance, l'adresse, la technique, le développement de l'esprit d'équipe et du fair-play car **le contact est interdit**.

Ouvert à tous publics hommes, femmes, et enfants, il peut se jouer dès l'âge 2 ans.

Le Cardiogoal est aussi adapté pour le jeu handisport et sport adapté.

Il se joue entre deux équipes mixtes, de six, quatre sur le terrain plus deux remplaçants, pour un terrain de 28 mètres sur 15 mètres (dimension d'un terrain de basket).

Pour le jeu handisport, le terrain est de 28 mètres sur 15 mètres (dimension d'un terrain de basket ball), il se joue entre deux équipes mixtes de six, trois sur le terrain avec fauteuil handisport.

Le Cardiogoal peut se pratiquer sur différents terrains : en salle, sur herbes, sur sable ou terrain synthétique.

L'essentiel du règlement

- Pour marquer, faire passer l'objet (ballon ou frisbee) à travers un des trois anneaux de couleur (jaune-bleu-rouge) placés verticalement à une hauteur totale de 3 mètres.
- Chaque couleur d'anneau correspond à un nombre de points :
- Rouge : 15 points
- Bleu : 10 points
- Jaune : 5 points.
- Les tirs peuvent s'effectuer dans la zone des 20 mètres. Les tirs sont autorisés dans la zone des 4 mètres (limite zone de tir) sans que le joueur ait contact avec le sol (prise d'élan de deux pas). Le passage en force est interdit.
- Toute passe à l'arrière est interdite.
- Il est interdit de courir avec l'objet (ballon ou frisbee) mais il est autorisé d'effectuer un marcher de deux pas.
- Pas plus de 3 secondes avec l'objet (ballon ou frisbee) en main sur le terrain. Passé ce délai, l'objet (ballon ou frisbee) revient à l'adversaire ; pas plus de 5 secondes pour la remise en jeu de l'objet (ballon ou frisbee) hors du terrain, le temps est décompté dès que le joueur a l'objet (ballon ou frisbee) en main ; passé ce délai, un coup franc sera donné sur la ligne à 9 mètres. Le joueur doit marquer le pas pour la récupération de l'objet (ballon ou frisbee).
- Dès que l'objet (ballon ou frisbee) est touché par l'adversaire, ce dernier le récupère.
- Si l'objet (ballon ou frisbee) tombe au sol, il est rejoué par l'équipe adverse à l'endroit de chute.
- Obligation d'effectuer un échange avant de tirer au but.
- Il est interdit de passer l'objet (ballon ou frisbee) de main en main.
- Les contres peuvent s'effectuer avec toutes les parties du corps (pieds et mains).
- Le point se verra refusé si l'objet (ballon ou frisbee) est touché ou contré avant de rentrer dans l'un des cercles.
- Le point se verra refusé si le pied se trouve sur la ligne de zone de tir.
- 2 minutes de récupération (arrêt de jeu) toutes les 10 minutes.
- En cas d'égalité (fin de match), une séance de tirs au but sera effectuée, l'arbitre désignera la couleur du cercle à viser par un tirage au hasard des boules de couleur dans le sac, tous les joueurs tirent au but. En cas d'égalité, une mort subite sera effectuée.
- Distance de 1 mètre entre les joueurs dans le jeu.
- Distance de 2 mètres entre les joueurs pour les remises en jeu.

Temps de jeu : Match officiel : 40 minutes de jeu avec 2 minutes de récupération (arrêt de jeu) toutes les 10 minutes.

GENEMOVE



Jeu coopératif

Matériel

Un but vertical Gene Move

Balles en mousse – Minimum un par élève.

Cônes

Sablier géant (disponible à l'UGSEL) ou musique

➔ **2 jeux disponibles à l'UGSEL Morbihan**

Objectifs

Lancer le plus de balles possibles dans une cible, le but.

Conditions

A partir de 3 ans.

En salle ou à l'extérieur.

Activité de mise en route pour le cycle 2.



Déroulement

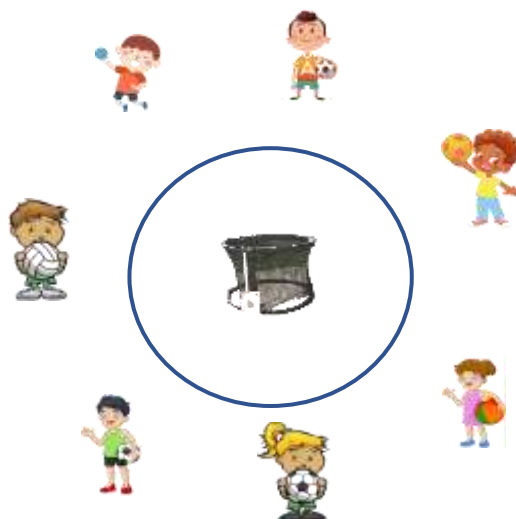
Placer le but vertical au milieu d'un cercle (la zone interdite).

Les enfants sont répartis autour du cercle et essaient de lancer le plus de balles possibles dans le but en un temps imparti visualisé par un sablier géant ou en mettant une musique.

A la fin du temps imparti, compter le nombre de balles dans le but.

Variables

- ✓ Augmenter la distance
- ✓ Varier les diamètres des balles.
- ✓ Utiliser des frisbees en mousse ou gros dés pour lancer.
- ✓ Mettre un défenseur dans la zone interdite. Seulement 2 enfants désignés ont une balle. Ils ne peuvent pas se déplacer mais ils peuvent se faire des passes pour marquer le but. Le défenseur doit se déplacer autour du but pour empêcher les joueurs de marquer. Lorsque les 2 balles sont dans le but, on change de défenseur.
- ✓ Marquer un but en lançant la balle avec un rebond au sol.



Jeu coopératif

Matériel

Un but vertical Gene Move
8 Balles en mousse (4 couleurs)
4 cônes
Dossards

➔ 2 jeux disponibles à l'UGSEL Morbihan

Objectifs

Lancer la balle dans une cible « but »

Conditions

En salle ou à l'extérieur.



Déroulement

Placer le but vertical au milieu d'un carré de 4 mètres de côté visualisé par des plots.

Former 5 équipes : 4 équipes positionnées le long de chaque côté du carré et une équipe « défenseur » placée à l'intérieur du carré dans la « zone de défense ».

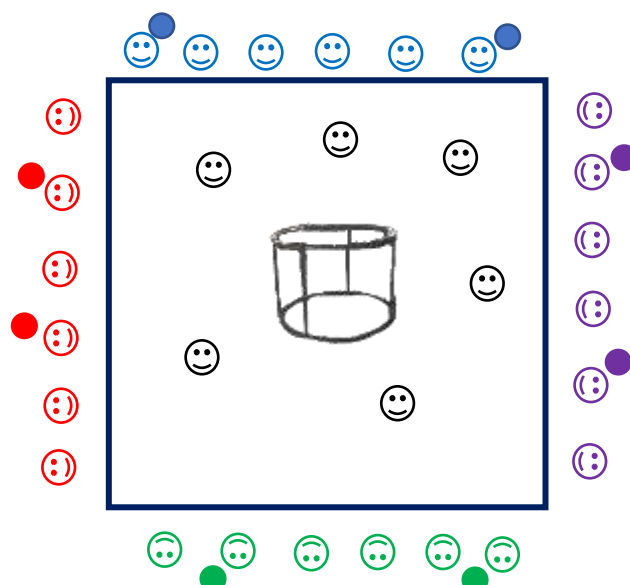
Les joueurs d'une équipe ne se déplacent que sur le côté du carré qui leur a été attribué. Ils peuvent se faire des passes entre eux ; Ils ont 2 balles par équipe (balle de la même couleur).

Les défenseurs repoussent les balles avec leurs mains et/ou leurs pieds.

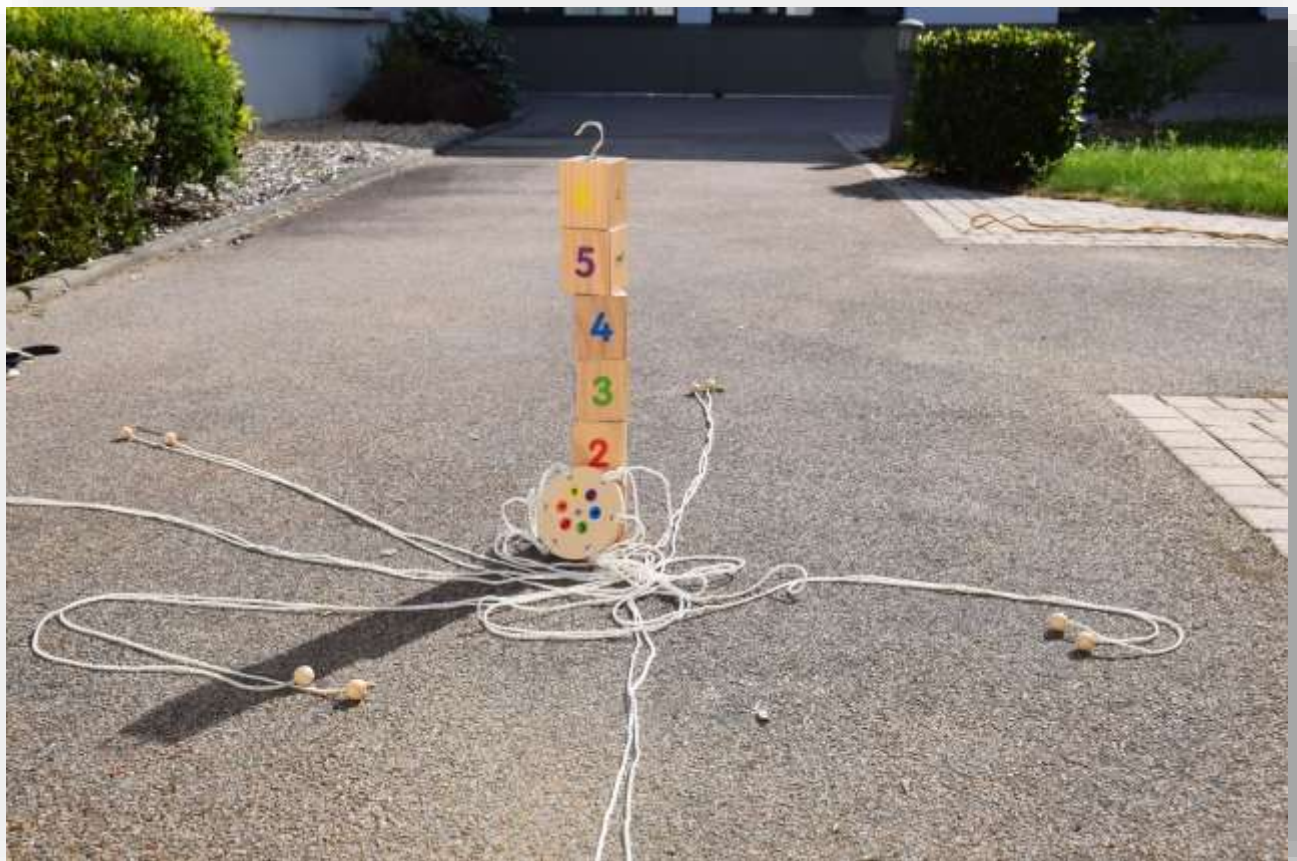
Un ballon qui arrive dans le but par la face supérieure rapporte 3 points. S'il pénètre par la face latérale, il rapporte 1 points.

Variables

- ✓ Se faire 3 passes avant de lancer.
- ✓ Les défenseurs doivent rester dans une zone délimitée.
- ✓ Augmenter le nombre de balles par équipes.
- ✓ Augmenter la taille de l'aire de jeu.



LE JEU DES TOURS



Composition du jeu

6 blocs en bois avec crochet
1 plaque avec une chaîne de crochet et 12 cordes.
1 sac de rangement en coton

Nombre de joueurs

4 à 12 joueurs de 4 à 99 ans

Intérêt du jeu

En travail d'équipe, but commun, collectif = monter ou démonter une tour de chiffres.
Ce jeu permet un travail sur la connaissance des chiffres, des couleurs, encourage le mouvement et le travail ensemble, entraîne la motricité fine, la coordination main droite – main gauche avec 2 cordes, l'entente, la communication avec les autres, le respect.

Déroulement

C'est un jeu d'équipe, on encourage l'esprit d'équipe et la communication.

On forme un cercle et chaque joueur reçoit en fonction du nombre de participants, des cordes en main.

On tend en commun les cordes, la plaque doit être positionnée juste au-dessus des blocs en bois pour essayer de les accrocher avec le crochet au bout de la chaînette et de l'empiler.

Il faut bien tenir la corde à son extrémité.

On se parle et on décide où on doit poser le bloc ainsi attrapé. Par exemple, on prend le bloc jaune pour le poser sur le bloc de telle autre couleur et ainsi de suite. Ou on cite les chiffres : « bloc n°5 sur le 6 ».

Sans parler, ça ne marche pas, il faut donc communiquer entre joueurs.

Variantes

Empiler les blocs de façon arbitraire.

La suite croissante ou décroissante des chiffres.

Démonter la tour (et poser les blocs les uns à côté des autres, par couleur ou dans l'ordre des chiffres).

LABYRINTHE

COOPERATIF



Présentation du jeu

<https://youtu.be/w7tRgb6YJz0> vidéo montrant le jeu

On sélectionne un des plateaux de jeu et tous les joueurs prennent en main une poignée reliée au jeu par une cordelette.

Il s'agit alors de coopérer et de coordonner tous les mouvements afin de faire circuler les balles et de les amener à bon port. *Ce jeu favorise l'écoute, la concentration, la coordination et la coopération.*

Contenu

1 support de jeu en bois avec 8 cordelettes et 8 poignées en bois.

3 plateaux en bois qui s'encastrent dans le support de jeu (1 labyrinthe, 1 plateau avec un trou, 1 plateau avec 3 trous).

3 balles en bois.

Nombre de joueurs

4 à 8 joueurs de 6 à 12 ans

Durée de la partie

10 minutes

PETIT PLUS

Peut se jouer en classe sous forme atelier avec le jeu des tours qui travaille lui aussi la coopération.

Jeu qui peut convenir aussi sur la cour de récréation.