



Ballon anglais

Activité : Jeux collectifs

Niveau : Cycle 2

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.

Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

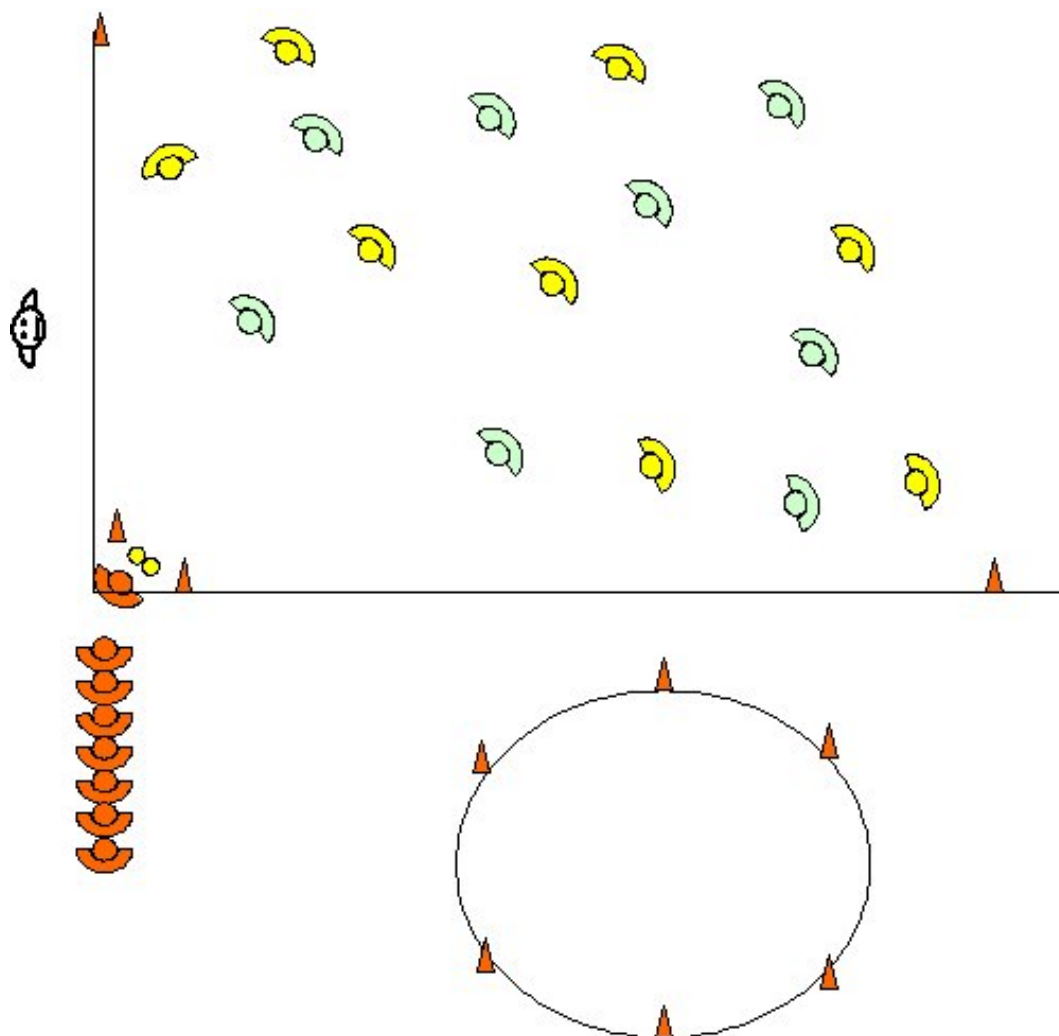
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

Objectifs

Lancer dans des espaces vides, courir vite, s'organiser en équipe pour réceptionner

Organisation

La classe est divisée en 3 équipes de 7 à 8 joueurs. Une équipe de lanceurs, deux équipes de receveurs.



Matériel

Plots, ballons, grand terrain

Consigne

Au signal, le premier lanceur lance les deux ballons dans le camp des receveurs. Dès qu'il a lancé il court pour faire le tour des 6 plots. Il doit s'arrêter quand les deux équipes ont crié "stop".

Si un coureur n'a pas terminé son tour aux deux stop, il s'arrête à un plot et termine son tour au prochain lancer. Il ne peut alors lancer qu'une fois. Un coureur peut faire plusieurs tours avant les deux "stop". S'il est engagé dans un tour il doit s'arrêter au plot et attendre pour terminer le tour entamé que le coureur suivant ait lancé ses deux ballons. Dans ce cas il termine son tour et ne peut plus en commencer un autre.

Le ramasseur qui a rattrapé le ballon s'immobilise, et ses partenaires se placent derrière lui.

Pour dire stop, une équipe doit avoir ramassé un ballon, s'être regroupé derrière celui qui a ramassé le ballon, et avoir passé le ballon au dernier de la colonne par dessus la tête.

Le jeu se termine quand tous les coureurs sont passés.

La partie se termine quand les trois équipes sont passées au rôle de lanceur.

L'équipe gagnante est celle qui a réussi à faire le plus de tours sur ses lancers.

Critères de réussite

Faire plus de tours que les deux autres équipes

Critères de réalisation

Lanceurs :

- lancer dans des espaces inoccupés
- surprendre les deux équipes par des lancers qui ne peuvent être interceptés
- réagir vite après le lancer, courir vite pour entamer au moins un deuxième tour

Ramasseurs :

- s'organiser dans l'espace du terrain pour ramasser le ballon le plus vite possible
- essayer de bloquer le ballon en l'air (avant qu'il ne rebondisse)
- courir vite et s'organiser vite en équipe quand le ballon est ramassé

Variables didactiques

Dimensions des ballons : basket, handball, volley, balles de tennis

Nombre de ballons, 1 ou 2