



# Ballon chasseur

**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 :

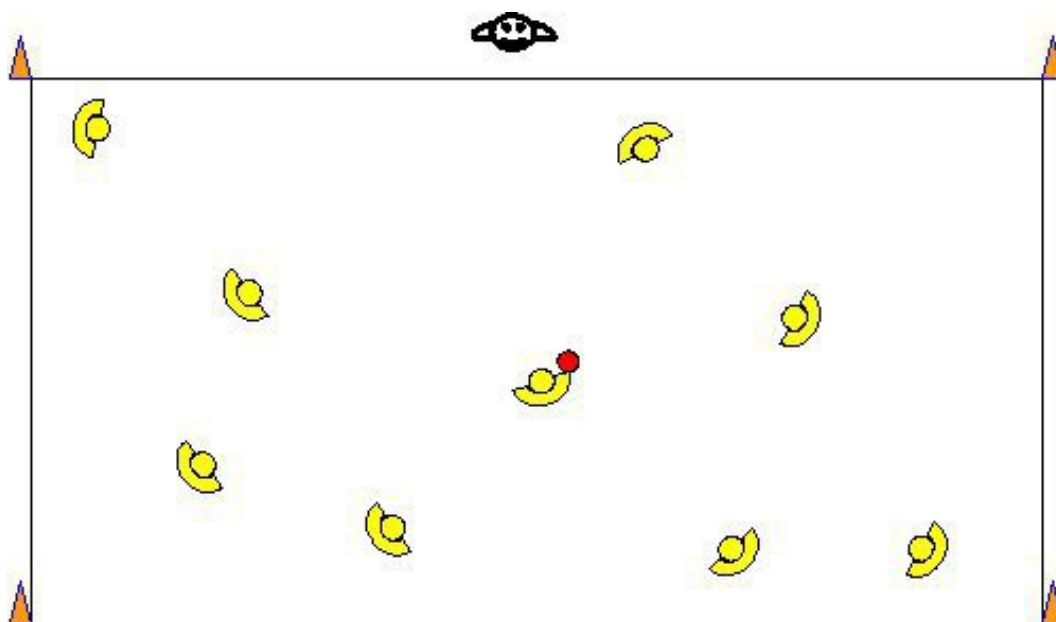
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs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

## Objectifs

- En tant qu'attaquant : courir, pour attraper la balle et lancer un ballon avec une intention de toucher une cible
- En tant que défenseur : courir et éviter de se faire toucher par l'attaquant; essayer d'intercepter ou ramasser le ballon en pleine course.

## Organisation

Un groupe de 8 à 12 joueurs, dans un terrain délimité par des plots.

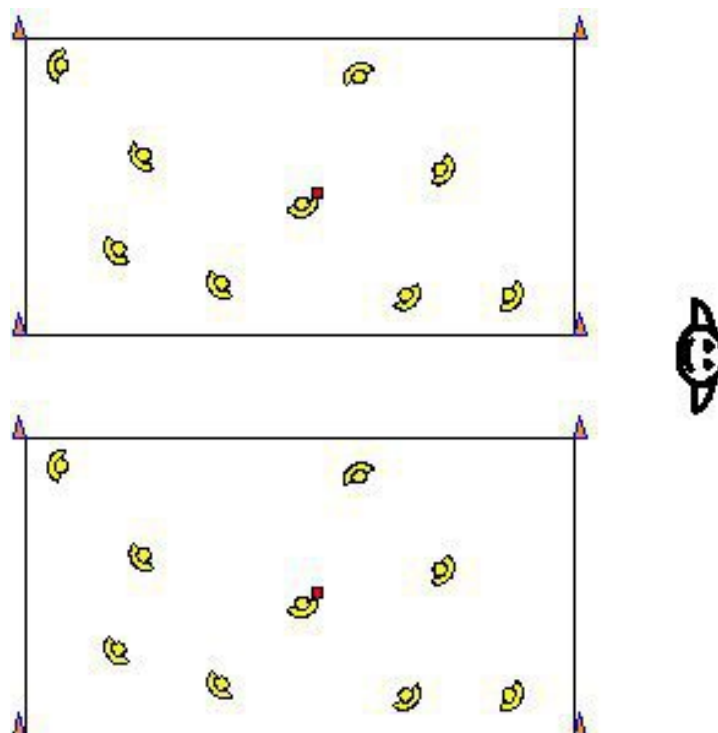


Un ballon par groupe.

Le jeu démarre au coup de sifflet, le maître lance alors le ballon dans le terrain et se termine au bout de 3 à 5 minutes.

Il est préférable de faire deux jeux parallèles pour que les enfants touchent plus souvent le ballon.

Les joueurs éliminés sont des joueurs en attente, ils relancent le ballon à l'intérieur du terrain pour que le jeu se poursuive.



## Matériel

ballons mousse de préférence, plots, foulards ou dossards

## Consigne

Le but du jeu est de n'avoir jamais été touché par le chasseur.

Règles du jeu :

Tout le monde peut être chasseur et tout le monde peut être lapin

- si le ballon roule il est possible de s'en emparer.
- pour toucher un lapin il suffit de le le toucher avec le ballon
- un lapin touché est éliminé, il devient joueur en attente et relance donc les ballons qui sortent
- le jeu démarre quand le maître lance le ballon dans le terrain
- le jeu se termine au coup de sifflet
- si le ballon sort des limites du terrain les joueurs en attente le relance dans le terrain

## Critères de réussite

ne pas avoir été touché au cours de la partie

## Critères de réalisation

- être le plus souvent possible chasseur ( on touche sans être touché
- esquiver feinter les tirs du chasseur
- se déplacer à l'opposé du ballon si on ne peut le ramasser

## Variables didactiques

- nombre de joueurs
- nombre de ballons
- dimension du terrain
- joueurs éliminés ( en attente) ou le but est d'être touché le moins de fois possible