



Ballon prisonnier

Activité : Jeux collectifs

Niveau : Cycle 2

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

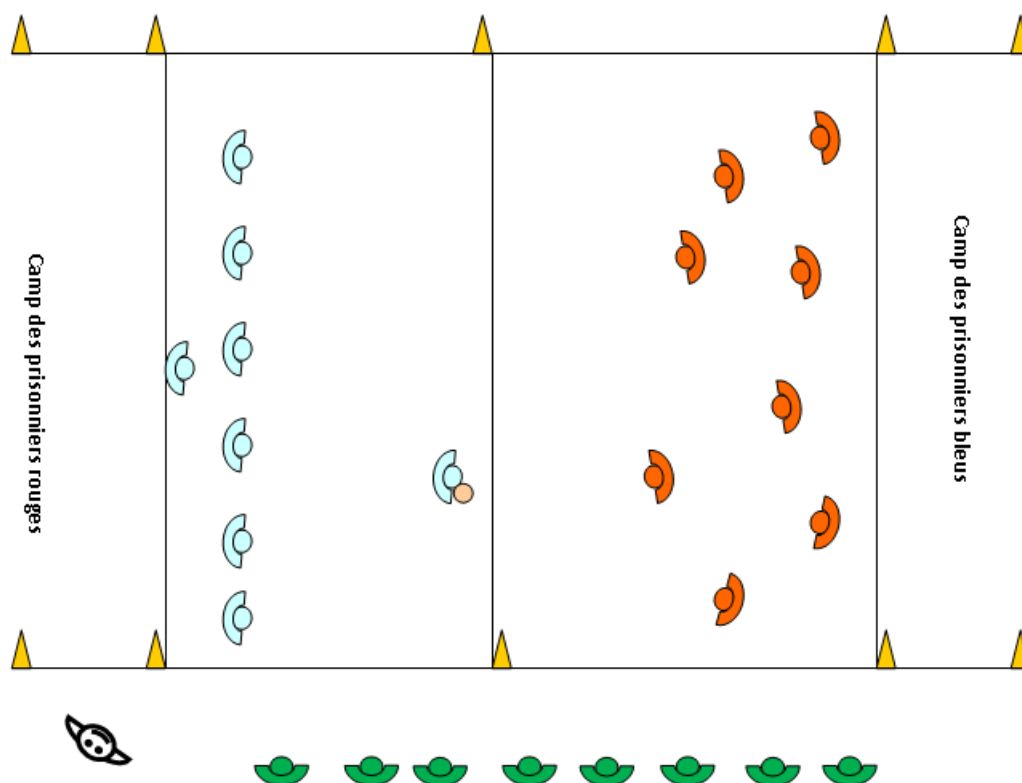
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs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

Objectifs

- viser, tirer fort, esquiver, s'organiser collectivement

Organisation

Dans un premier temps, la classe est divisée en 3 équipes, 2 jouent, une organise et arbitre. Le terrain est divisé en deux camps, au bout de chaque camp, il y a une prison. Au début le jeu dure 5 minutes et on effectue un changement d'équipes.



Dès que le jeu est compris les élèves peuvent jouer seuls sur des terrains parallèles (prévoir 4 équipes).

Matériel

Plots, ballons légers, dossards ou foulards de 3 couleurs

Consigne

Au signal, la balle est donnée à un camp. Un joueur tire vers ses adversaires pour les toucher. Si un joueur est touché directement (sans que le ballon ait touché terre avant) et que le ballon touche terre après, ce joueur est considéré comme prisonnier. Le joueur touché va dans la prison derrière le camp adverse.

Si le ballon sort, sur les côtés, de l'équipe rouge, il est pour l'équipe rouge.

S'il sort derrière la ligne de fond de l'équipe rouge, s'il n'y a pas de prisonnier il est pour l'équipe rouge. Par contre s'il y a un prisonnier bleu, il est pour le prisonnier.

Critères de réussite

- faire toute l'équipe adverse prisonnière
- faire plus de prisonnier que l'équipe adverse dans un temps imparti

Critères de réalisation

porteur du ballon:

- tirer fort
- viser
- tirer de haut en bas

stratégie d'attaque :

- viser les plus vulnérables
- récupérer en bloquant le ballon tiré par l'équipe adverse
- viser et toucher pour que le ballon sorte par la ligne du fond de l'équipe adverse pour récupérer le ballon
- accepter d'avoir un prisonnier qui relance le ballon sans se délivrer, pour que les partenaires puissent toucher et que le ballon sorte par la ligne du fond (il est ainsi conservé par l'équipe)
- fatiguer les adversaires en se faisant des passes entre joueurs et prisonniers et tirer quand un joueur est fatigué donc proche du tireur

Stratégies de défense :

- ne pas rester grouper
- mettre les meilleurs bloqueurs devant
- essayer de récupérer le ballon en l'air quand il rebondit sur un partenaire
- se déplacer à l'opposé du porteur de ballon

Variations didactiques

- Dimension du terrain
- Nombre de ballons
- Nombre de joueurs
- règlement