



# Esquive ballon en cercle

**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.

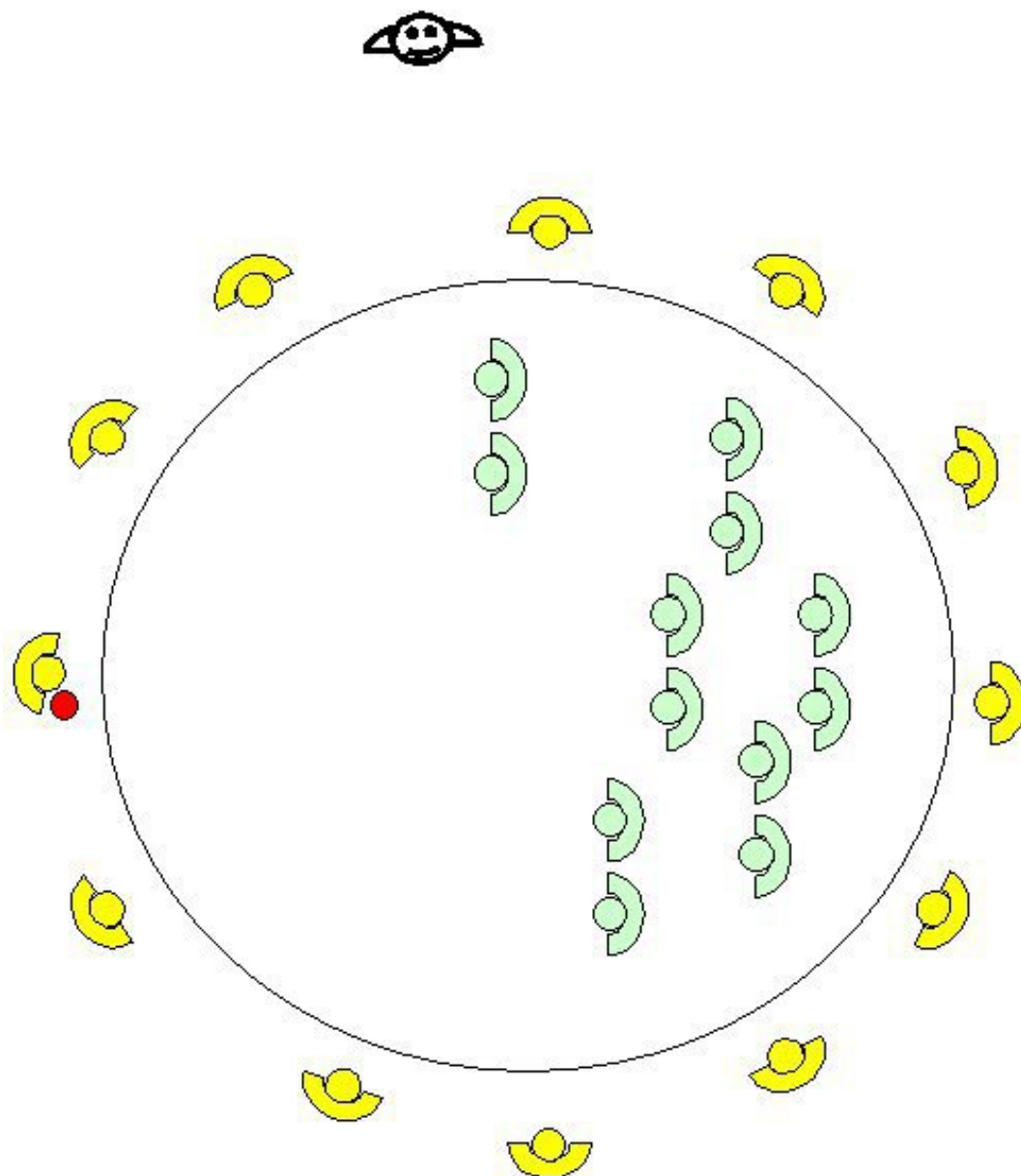
## Objectifs

recevoir et tirer, passer la balle à un partenaire, feinter, esquiver, s'organiser dans l'espace, anticiper les déplacements des adversaires, élaboration de stratégies individuelles ou collectives, viser et à esquiver

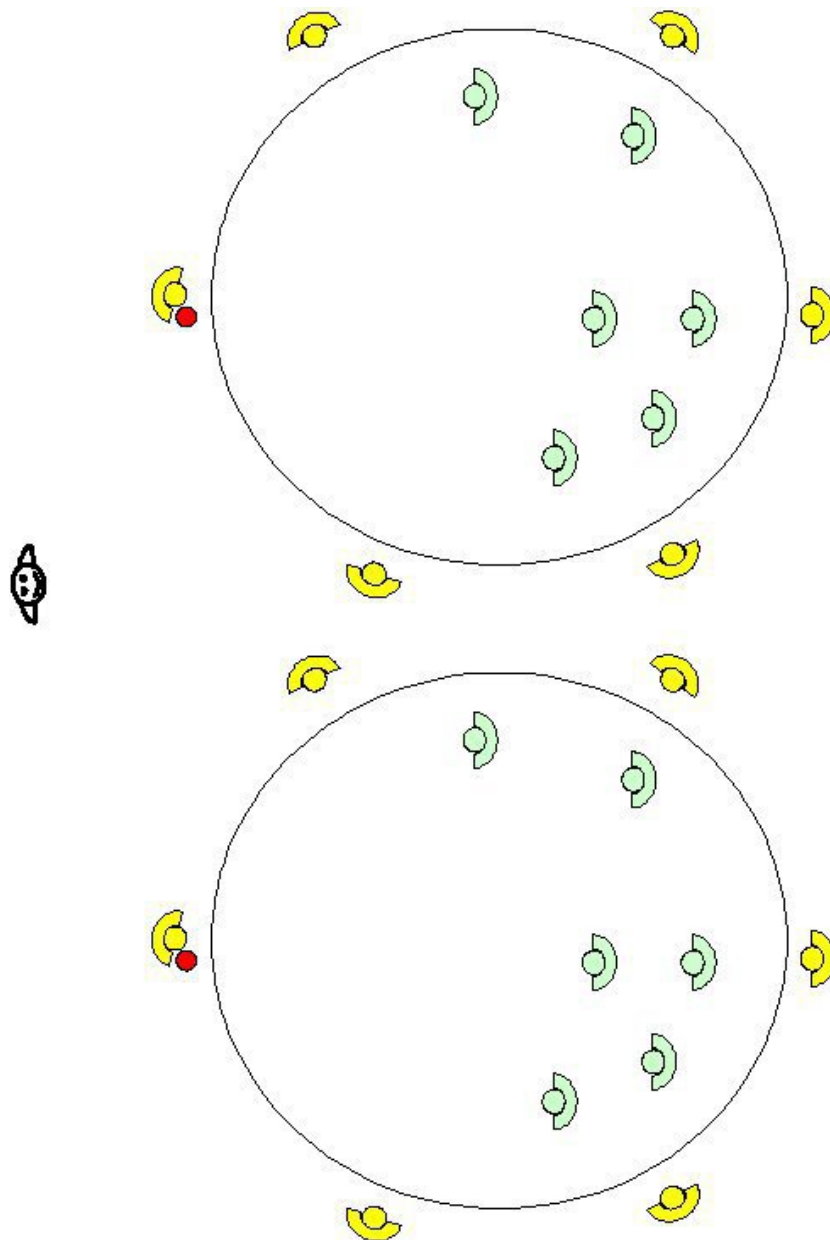
## Organisation

La classe est divisée en 2 groupes d'élèves : les chasseurs et les lapins. Le terrain des chasseurs est délimité (grand cercle fait par une grande ronde de l'équipe des chasseurs). Les chasseurs ont le ballon. Les lapins sont dans le cercle.

Faire 2 parties dans un premier temps pour la compréhension.



Puis faire deux terrains.



Remarque :

Esquive ballon en cercle ou en carré au cycle 3. Il ne faut pas placer les enfants sur le cercle ou autour du carré. Leur organisation collective est alors un des objectifs du jeu

## Matériel

- Plusieurs ballons de mousse, corde ou plots pour délimiter les terrains, dossards ou foulards

## Consigne

- but de la tâche :

pour les chasseurs, il faut toucher le plus de lapins possible et pour les lapins, il faut éviter la balle. .

La manche dure 2 minutes débute et se termine par le coup de sifflet du maître

règles du jeu :

- Ne pas dépasser les limites sinon on est éliminé.
- Un lapin doit être touché directement pas au rebond
- Les chasseurs ne peuvent pas pénétrer dans le cercle sauf pour aller recherche le ballon
- Un lapin touché est toujours en vie
- Chaque lapin touché est compté à haute voix par l'équipe des chasseurs.

A la fin des deux manches, le maître indique l'équipe gagnante

## Critères de réussite

L'équipe qui aura touché le plus de lapins à la fin des deux manches .

## Critères de réalisation

Chasseurs :

- Lancer si on peut toucher sinon faire une passe
- Ne pas perdre de temps quand on va chercher le ballon
- Viser en face d'un partenaire pour qu'il puisse rattraper le ballon sans perte de temps

Lapins :

- Se déplacer loin du porteur de ballon
- Provoquer les mauvais tireurs pour qu'il rate et perdent du temps
- Esquiver les ballons
- Se faire " oublier dans un coin
- Ne pas se mettre l'un derrière l'autre car si j'esquive c'est mon partenaire qui est touché

## Variables didactiques

Dimension du cercle

Nombre de joueurs

Nombre de ballons

Règles :

- les joueurs touchés peuvent être ou non éliminés
- Les lapins peuvent bloquer le ballon