



La balle assise

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 :

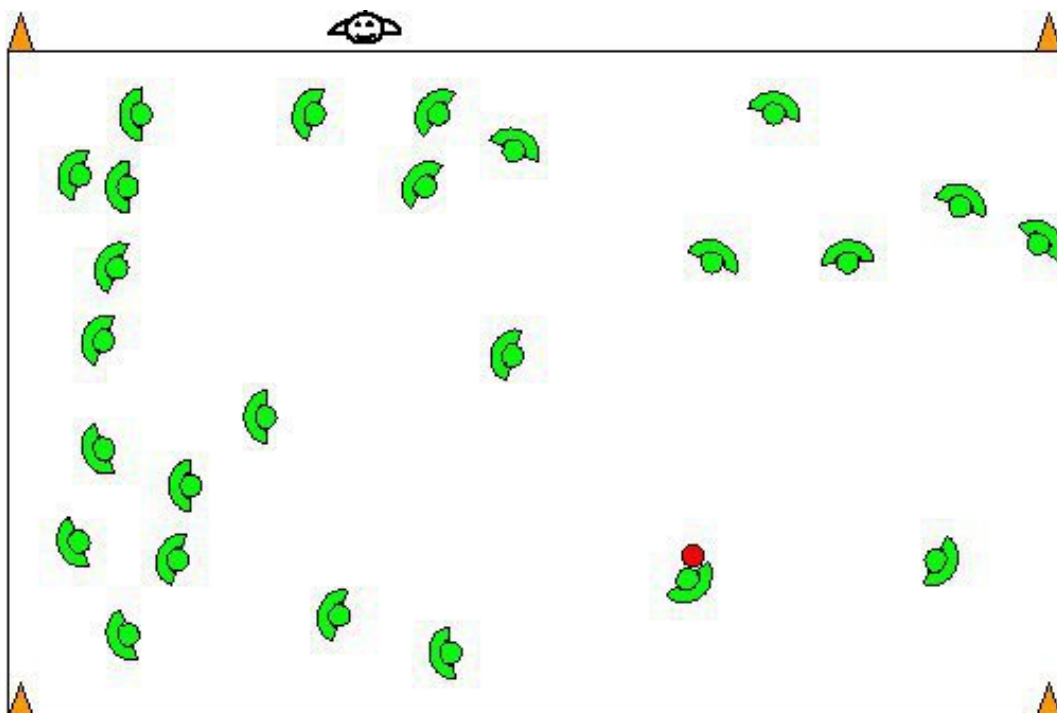
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs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

Objectifs

Esquiver, tirer, feinter, passer, s'organiser dans l'espace par rapport à la position du ballon, réagir vite.

Organisation

Les joueurs sont dispersés sur tout le terrain : un joueur, le chasseur, a le ballon et les autres, sont les lapins.



Matériel

1 sifflet, plusieurs ballons mousse, 4 plot

Consigne

Au signal, après engagement (le ballon est lancé au hasard), le chasseur, qui a le ballon, doit toucher les lapins. Les lapins touchés s'assoient ou s'accroupissent. Si un lapin parvient directement à bloquer le ballon sans le faire tomber ou le saisir après qu'il ait touché le sol, il devient à chasseur. Si un lapin touché auparavant parvient à intercepter le ballon, il est alors libéré et peut se déplacer de nouveau. Le dernier chasseur restant a gagné, ou les gagnants sont ceux qui au bout de 4 minutes sont encore debout, chasseur ou lapins.

Si le ballon sort du terrain c'est l'arbitre qui le relance comme un engagement.

Critères de réussite

Pour le(s) chasseur(s) : - parvenir à toucher un maximum de lapins

Pour les lapins :

- ne pas se faire toucher et au cas contraire parvenir à se libérer.

Critères de réalisation

Pour le chasseur :

- réagir vite et viser juste

Pour les lapins :

- Ajuster son déplacement en fonction du trajet du ballon.

- Essayer de reprendre le ballon

- Essayer de bloquer le ballon ou esquiver le ballon en fonction de son habileté

Variables didactiques

Règle : possibilité ou non de bloquer le ballon

Dimension du terrain

Nombre de ballons en jeu

Nombre de joueur sur le terrain