



# La balle assise par équipe

**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.

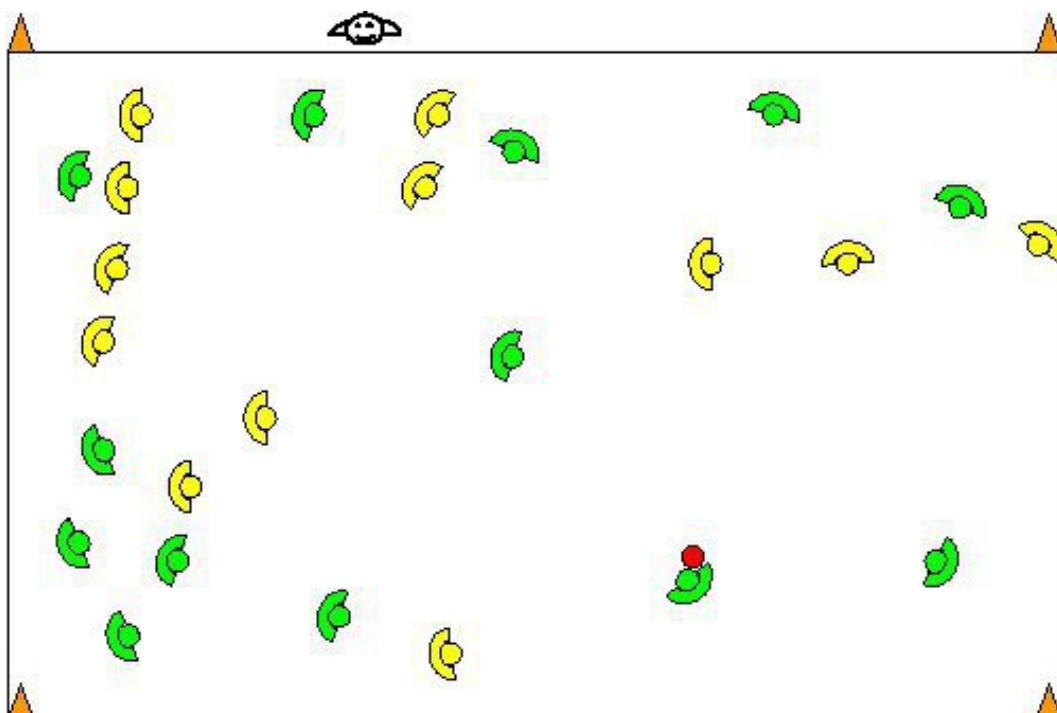
## Objectifs

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 :

La classe est divisée en 2 équipes.



## Matériel

1 sifflet, plusieurs ballons mousse, 4 plots

## Consigne

Le ballon est mis en jeu par le maître( il est lancé en l'air au hasard). L'équipe qui s'en empare devient chasseur. Les joueurs peuvent se faire des passes pour toucher les adversaires avec le ballon.

Un joueur touché par le ballon doit s'asseoir.

Si un lapin parvient directement à bloquer le ballon sans le faire tomber ou le saisit après qu'il ait touché le sol, il devient à chasseur.

Si un lapin touché auparavant (assis) parvient à intercepter le ballon, il est alors libéré et peut se déplacer de nouveau.

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

La partie dure 4 minutes, ou se termine si toute une équipe est assise.

## Critères de réussite

L'équipe gagnante est l'équipe qui parvient à mettre assis toute l'équipe adverse, . ou c'est l'équipe qui a fait assise le plus d'adversaire au bout du temps de jeu

## Critères de réalisation

Pour le chasseur :

- réagir vite et
- viser juste,
- passer si on ne peut pas tirer

Pour l'équipe des chasseurs :

- s'organiser dans l'espace pour récupérer le ballon et empêcher celui-ci de sortir du terrain (encercler l'autre équipe)
- Penser à délivrer les partenaires assis en leur passant la balle.

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
- Se déplacer pour ne pas se laisser encercler
- Se mettre sur le bord pour provoquer la sortie du ballon et donner une chance à l'équipe de récupérer le ballon sur l'engagement

## Variables didactiques

Règle : possibilité ou non de bloquer le ballon

Dimension du terrain

Nombre de ballons en jeu

Nombre de joueurs sur le terrain

Mettre 3 ou 4 équipes sur le terrain

