

Balle aux chasseurs

Type de jeu
Jeu d'évitement

F17

Objectifs essentiels

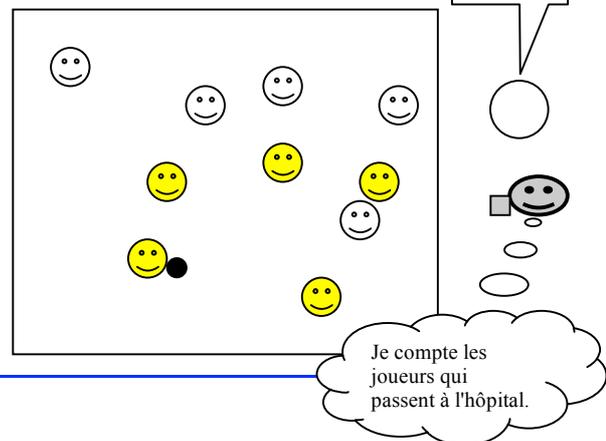
- ❑ **Pour les attaquants:**
 - ↪ Tirer à bras cassé sur des cibles mouvantes.
 - ↪ Se décentrer du porteur du ballon pour occuper tout l'espace.
 - ↪ Agir vite: prendre des décisions rapides (choix de la cible, choix du partenaire à qui passer le ballon)
- ❑ **Pour les défenseurs :**
 - ↪ Esquiver les tirs.
 - ↪ Savoir en permanence où est le ballon et s'éloigner des adversaires pour être le plus loin possible du ballon.
 - ↪ Réagir vite, être vigilant.

Matériel

Deux équipes de 5 à 6 maxi. : une équipe d'attaquants et une équipe de défenseurs.

- ⇒ Dossards
- ⇒ Plots pour délimiter le terrain.
- ⇒ De quoi comptabiliser les touches (planchette + feuille et crayon)
- ⇒ Ballons en mousse
- ⇒ Un cerceau pour l'hôpital

Terrain : 15 x 15m



But du jeu:

Pour chaque équipe de chasseurs, toucher le maximum de lapins en 5 minutes de jeu. (Un point par adversaire touché)

Gagnante : l'équipe ayant le plus de points en fin de partie.

Règles:

- ❑ 1 point est marqué si la touche est directe.
- ❑ Déplacements avec le ballon interdits (sauf dans l'élan : le temps de s'arrêter) : passer ou tirer.
- ❑ Si le ballon est bloqué par un lapin, le point n'est pas marqué : un point est enlevé aux chasseurs et le ballon est reposé au sol.
- ❑ Un ballon sorti est remplacé par un ballon de la réserve. (éviter les pertes de temps)

Règles d'actions à élaborer avec les élèves

- ❑ Si je suis chasseur avec le ballon, je tire si un lapin est à proximité ou je passe à un partenaire placé près d'un lapin. Je dois faire un choix rapide (tirer ou passer).
- ❑ Si je suis chasseur sans ballon, je me déplace en permanence pour rester près des lapins tout en regardant le porteur de ballon.
- ❑ Si je suis chassé, je regarde toujours le ballon qui doit être le plus loin possible. Si la fuite est impossible, je fais face et j'esquive ou je tente le blocage.

Conseils pour l'animation

- Une équipe de chasseurs, deux équipes de lapins et une équipe autour du terrain chargée de récupérer les ballons sortis. Rotation des équipes sur les trois rôles.
- Alternance "action – réflexion" permettant l'émergence des règles d'actions. (Questions – réponses)

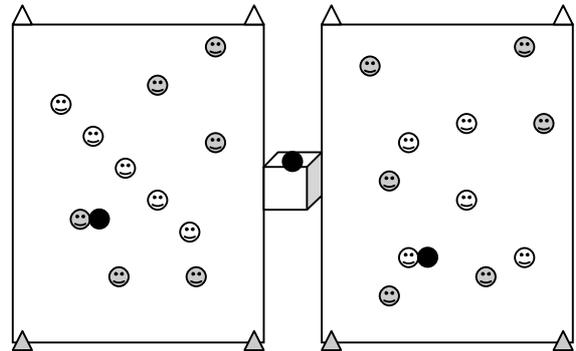
Situations aménagées

« Jouer en deux jeux parallèles à 5 contre 5 »

Diminuer la dimension des terrains (moins de joueurs!)

Objectifs:

- ⇒ Obliger ou permettre à chacun de s'investir dans le jeu.
- ⇒ Augmenter pour chacun la quantité d'actions.

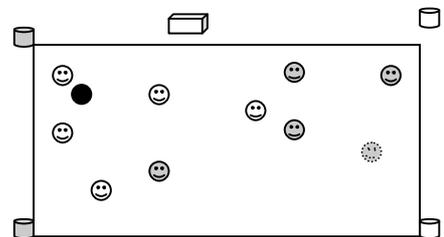


Balle aux chasseurs avec changement de statut

But du jeu: pour chaque équipe, toucher le maximum d'adversaires.

Règles:

- Si le ballon est bloqué par un lapin, changement de rôle immédiat : les chasseurs deviennent lapins et les lapins deviennent chasseurs.



Variante "modification du rapport de force"	intérêt
<p>Chasse à course Voir fiche "chasse à course"</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Pour le chassé : <ul style="list-style-type: none"> ↪ Se retrouver seul face aux adversaires et donc s'investir, être actif... ❑ Pour les attaquants (chasseurs) : <ul style="list-style-type: none"> ↪ Se décentrer du porteur du ballon pour occuper tout l'espace. Agir vite: prendre des décisions rapides (choix de la cible, choix du partenaire à qui passer le ballon)