



Balle assise

Type de jeu
Jeu d'attrape
avec ballon
Evitement

F12

Objectifs essentiels

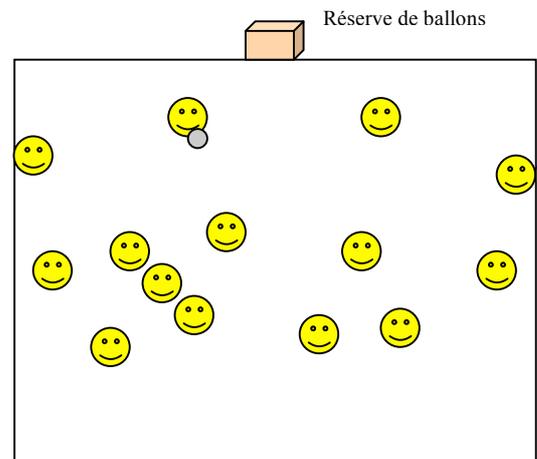
- Assurer différents rôles : attaquant ou défenseur.
- Tirer à bras cassé / Esquiver les tirs.
- Ajuster ses déplacements en fonction du trajet du ballon:
- ↳ S'éloigner du porteur de balle pour se mettre à l'abri. (prise d'info. et rapidité de réaction)
- ↳ Faire face et esquiver ou bloquer le ballon
- Faire des choix rapides en fonction du but recherché : délivrer ou tirer.

Matériel

Pas d'équipe!

- 4 ballons en mousse (petit type Handball,
- Dossards ou foulards (4 couleurs)
- De quoi matérialiser clairement deux terrains (assiettes)

terrain : environ 15x15m



But du jeu:

Tirer sur un joueur ... ou ... passer le ballon à un joueur assis pour le délivrer tout en évitant de se faire toucher.

Règles:

- Un joueur touché s'assied sur place (Il est « prisonnier » ; attention aux mains : les poser sur les genoux !)
- N'importe qui peut s'emparer du ballon au sol et tirer ou délivrer un camarade.
- On est délivré si :
 - ↳ On touche un ballon passant à proximité, même au sol.
 - ↳ On attrape un ballon lancé par un camarade.

Règles d'actions à élaborer avec les enfants

- Si je ne veux pas être touché, je dois savoir en permanence où est le ballon:
 - ↳ je fais face et j'esquive ou je tente de bloquer le ballon si je ne peux plus fuir.
 - ↳ Je m'arrange pour être toujours le plus loin possible du ballon : je ne fuis pas en tournant le dos au danger.
- Si j'ai le ballon je fais le choix de tirer pour toucher ou de délivrer un camarade assis.

Déroutement

1. Jouer tous ensemble pour apprendre les règles.
2. Jouer avec deux ballons
 - ↳ Objectif : multiplier les sources d'informations (2 dangers) et augmenter la vigilance des joueurs.
3. Jouer en **deux jeux parallèles** avec un ballon par terrain

Situations aménagées

| Variable "droits des joueurs" | Intérêts |
|---|---|
| <p>Déplacements interdits avec ballon en main.(sauf 3 pas , le temps de s'arrêter)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Enchaînement d'actions rapides : "récupération du ballon – prise d'informations – choix – tir"</i> |
| <p>Passe avec rebond(s) possible(s) .</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Possibilité d'entraide entre certains élèves.</i> |
| <p>Déplacements avec dribble autorisés.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Un choix supplémentaire (stratégie) (risque : regard centré sur ballon et disparition des prises d'info. ; enlèvement du jeu)</i> |
| Variable "score" | Intérêts |
| <p>La particularité de ce jeu traditionnel est son absence d'enjeu : ni perdant ni gagnant déclaré!</p> <p>↳ Possibilité de mettre un enjeu : <i>les meilleurs tireurs</i> (ceux qui ont touché le plus de camarades) ... ou ...<i>ceux qui ne se sont jamais assis</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Amener les enfants à se fixer un challenge</i> |
| Vers le jeu d'équipe | Intérêts |
| <p>Constituer des groupes de 3 repérés par des foulards . Chaque groupe joue contre tous les autres.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Passer d'un jeu individuel à un jeu de groupe :</i> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <i>Enjeu commun</i> ↳ <i>Choix plus riches : tirer / délivrer/ passer / se déplacer dans un espace favorable au tir ou à la fuite / esquiver / faire face</i> |
| <p>Mettre en place un enjeu :</p> <p>↳ Gagnant : le groupe ayant "assis" tous les autres joueurs.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Motivation.</i> |
| <p>Passer du groupe à l'équipe :</p> <p>↳ Deux équipes s'affrontent : 5 contre 5</p> <p>↳ Gagnante : l'équipe ayant "assis" le plus de joueurs adverses à la fin du temps imparti.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Complexité du jeu d'équipe :</i> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <i>Coopérer , c'est-à-dire offrir au porteur de balle une possibilité de passe en s'écartant de lui et en étant le plus près possible d'un adversaire</i> ↳ <i>Faire des choix prenant en compte les circonstances du jeu : "passer – tirer – délivrer"</i> |

Parler du jeu pour mieux comprendre



Raconter ses émotions...

Qui préfère toucher ? délivrer ? Pourquoi ?

Connaître les règles...

Dire les règles : ce qu'on peut faire ou ne pas faire.

Faire évoluer les règles : expliquer les conflits apparus et ajouter les règles nécessaires.

Parler du résultat ...

Qui a gagné ? Comment le sait-on ?

Qui a souvent le ballon ? pourquoi ?

Qui n'a jamais le ballon ? pourquoi ?

Qui ne se fait jamais toucher ? pourquoi ?

Réfléchir ...

Quels choix avons-nous quand on n'a pas le ballon ?

↪ Fuir le danger ou chercher à s'approprier le ballon quand il n'est pas dangereux (au sol , en le bloquant sur un tir.)

↪ Se protéger en étant le plus loin possible , se cacher derrière d'autres joueurs, faire face et esquiver

↪ Intercepter le ballon sur un lancer "délivrance"

Quels choix avons-nous quand on a le ballon ?

↪ Tirer le plus vite possible pour ne pas laisser le temps aux autres joueurs de s'éloigner.

↪ Délivrer un camarade assis.

Activités venant en appui



- *Élaboration d'une affiche, d'une fiche, ...*
- ↪ *Une représentation dessinée de l'espace de jeu et du jeu (du dessin au plan)*
- ↪ *But du jeu*
- ↪ *Gagnants*
- ↪ *Règles Les compléter au fur et à mesure.*
- ↪ *Les « règles d'actions » ... « Comment faire pour jouer efficacement à chacun des rôles présents dans le jeu ?*

Sécurité : "Je mets les
mains sur les genoux ! "

