

# Balle aux Prisonniers

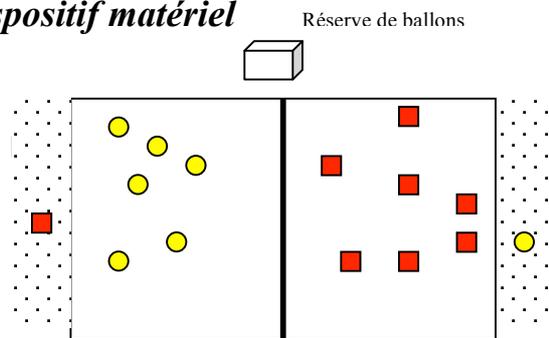
Type de jeu  
Jeu de renvoi  
Jeu d'équipe

## F21

### Matériel

- ❑ Une dizaine de ballons (petit , type Handball, si possible en mousse )
- ❑ Dossards ou foulards (4 couleurs)
- ❑ De quoi matérialiser clairement deux terrains (assiettes)

### Dispositif matériel



Enfants dans deux camps opposés

### But du jeu pour chaque équipe :

Toucher les adversaires avec le ballon pour les faire prisonniers.

Gagnante : l'équipe qui a fait « prisonniers » tous ses adversaires ou qui a le plus de prisonniers après 10' de jeu.

### Règles:

- ❑ Contacts interdits.
- ❑ Un ballon sorti est remplacé par un ballon de la réserve.
- ❑ Un joueur touché (sauf blocage du ballon) est prisonnier : il va derrière le camp adverse.
- ❑ Un ballon sorti derrière la ligne de fond est donné au(x) prisonnier(s).
- ❑ Les prisonniers peuvent se délivrer en touchant un adversaire avec le ballon.

### Comportements observables

- ❑ *Pas d'organisation collective des joueurs : l'élève ne prend en compte que la ballon et l'adversaire (il récupère le ballon et tire).*
- ❑ *Peu de mobilité, enchaînements lents.*
- ❑ *Pas de stratégie collective*
- ❑ *Des enfants restent passifs, d'autres sont dominants*

## Comportements attendus dans le jeu et règles d'actions à élaborer avec les enfants :

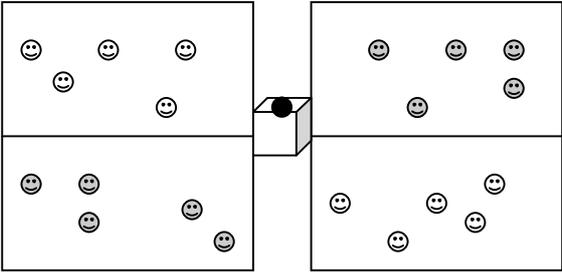
- Quand on est en défense...** (l'équipe n'a pas le ballon)
- ⇒ Se déplacer pour ne pas se faire toucher
  - ⇒ « Être le plus loin possible du tireur »
  - ⇒ « Esquiver »
  - ⇒ Récupérer le ballon avant la sortie du terrain
  - ⇒ « Mettre en place une stratégie collective pour occuper le terrain »
  - ⇒ « Anticiper les trajectoires pour intercepter le ballon »
- Quand on est en attaque...** (l'équipe a le ballon)
- ⇒ Faire circuler le ballon pour permettre une attaque favorable
  - ⇒ Élaborer une stratégie collective prenant en compte les prisonniers (faut-il des prisonniers, combien, à partir de quand délivrer ?)
  - ⇒ « Ne pas tirer systématiquement : passer au joueur le mieux placé »
  - ⇒ Utiliser les prisonniers comme éléments d'attaque (encercllement des adversaires)
  - ⇒ « Enchaîner rapidement au moins deux actions comme :
    - passer et se déplacer
    - recevoir et passer ou tirer
    - ...
- Passer rapidement du statut d'attaquant au statut de défenseur**
- ⇒ Enchaînement d'actions
  - ⇒ Rapidité de choix (prise d'informations)
  - ⇒ Mobilité

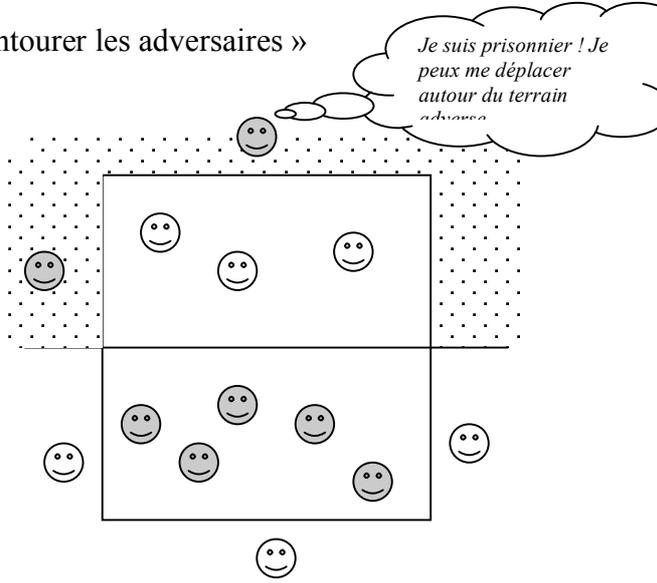
## Conseils pour l'animation

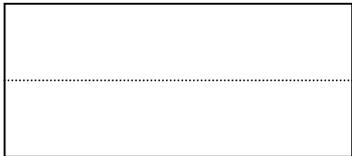
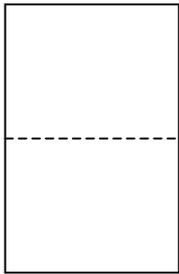
- **Une réserve de ballons permet :**
  - ↳ d'éviter les pertes de temps liées à la récupération du ballon sorti de terrain (rythme)
  - ↳ les risques d'accidents ou de conflits (les enfants se précipitent pour récupérer le ballon)
- **Organisation possible dans une première phase :** 2 équipes jouent et une équipe récupère les ballons pour les remettre dans la réserve.
- **« Alternance « action – réflexion sur l'action »**
  - ↳ Réfléchir avec les enfants sur les moyens à mettre en œuvre pour réussir : « Comment faire pour jouer efficacement ? »
  - ↳ En déduire des règles d'actions
  - ↳ Ex : « Pour ne pas se faire toucher, il faut être le plus loin possible du porteur de balle adverse. »
  - ↳ Ex : « Pour ne pas se faire toucher, il faut éviter de fuir sans prendre d'informations sur l'emplacement du porteur de balle ; en cas de fuite impossible : faire face et esquiver. »

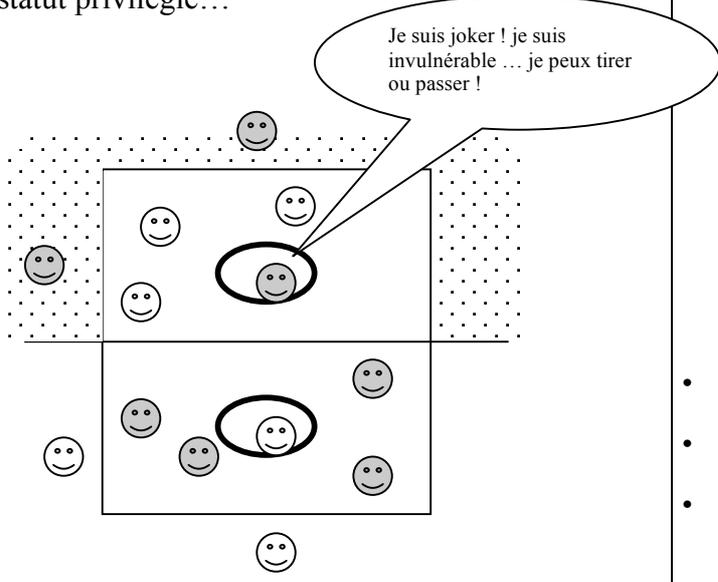
## Situations aménagées

Variable "matériel"	Intérêts
« Jouer avec deux ballons »	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accroître la vigilance des joueurs (prises d'info.)</li> <li>▪ Accroître la mobilité des joueurs.</li> </ul>

Variable "organisation"	Intérêts
<p>« Jouer en deux jeux parallèles à 5 contre 5 »</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Obliger ou permettre à chacun de s'investir dans le jeu.</li> <li>⇒ Augmenter pour chacun la quantité d'actions</li> <li>⇒ Autonomie : apprendre à gérer collectivement une activité.</li> </ul>

Variable "espace"	intérêts
<p>« Entourer les adversaires »</p>  <p><b>Règle :</b> la « prison » se situe sur les trois côtés du camp adverse. Les prisonniers peuvent donc investir cet espace comme ils le souhaitent.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Augmenter la mobilité des joueurs</li> <li>• Enrichir les possibilités offertes par le jeu <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Prises d'informations plus complexes (le danger vient des 4 côtés)</li> <li>↳ Meilleure implication des prisonniers qui peuvent exploiter les 3 côtés du camp adverse.</li> <li>↳ Stratégie à mettre en œuvre : circulation de balle.</li> </ul> </li> </ul>

<p>Plus large ...</p>  <p>Plus profond ...</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Passes indispensables</li> <li>⇒ Déplacements pas chassés (latéraux)</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Circulation de balle de l'arrière vers l'avant (passes)</li> <li>⇒ Utilisation des prisonniers indispensable pour réussir.</li> <li>⇒ Puissance de tir</li> </ul>
---	--

Variable "droit des joueurs"	intérêts
<p>Un statut privilégié...</p>  <p>Un joker situé dans une zone réservée au milieu du terrain adverse.</p> <p>Il peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Faire circuler la balle mais pas tirer.</li> <li>↳ Ou ... Faire circuler la balle et tirer.</li> </ul> <p><u>Attention</u> : la zone réservée du joker doit être suffisamment large pour permettre la réception sans marquage trop proche.</p> <p><b>Variante</b> : le joker est <b>libre</b> de ses mouvements dans <b>tout</b> l'espace adverse</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire circuler la balle pour tirer plus efficacement</li> <li>• Augmenter le nombre de choix possibles (passer, tirer, passer à u prisonnier, passer au joker)</li> <li>• Augmentation du danger (pression sur l'adversaire) : prise d'info., vigilance</li> </ul>

## Jouer autrement

**Plus difficile !**

**"Prisonniers mêlés"**

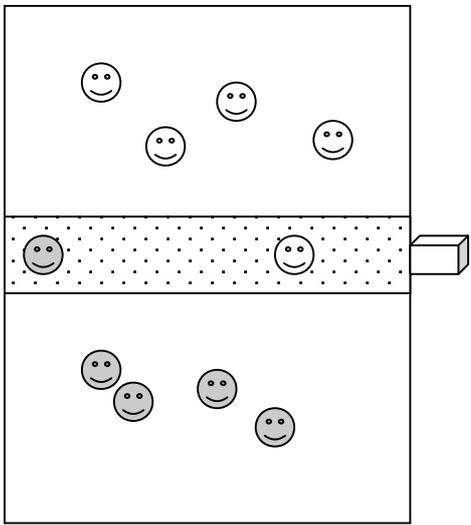
La "prison" est située entre les deux camps: les prisonniers sont donc "mêlés" et doivent se démarquer pour recevoir le ballon.

Objectifs:

- ↳ Se démarquer de l'adversaire pour recevoir le ballon.
- ↳ Gérer une opposition directe.

Règle:

Tout ballon sorti derrière les lignes est perdu. Reprendre un ballon dans la réserve.



Remarque : adapter les dimensions de la zone centrale au nombre de joueurs.

## "Méli-mélo"

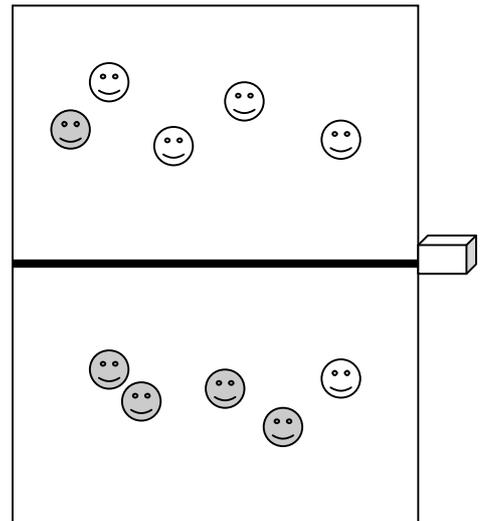
*Les prisonniers vont dans le camp adverse.*

### Objectifs:

*Se démarquer de l'adversaire pour recevoir le ballon.  
Gérer une opposition directe.*

### Règle:

*Tout ballon sorti derrière les lignes est perdu. Reprendre un ballon dans la réserve. Celui-ci est remis en jeu par l'équipe non responsable de la sortie de jeu.*



## Parler du jeu pour mieux comprendre



### Discuter sur les stratégies à mettre en œuvre...

- Une équipe doit-elle tout faire pour qu'aucun de ses joueurs ne soit prisonnier ? à quoi les prisonniers peuvent-ils servir ?
- Quand l'équipe a le ballon :
  - ↳ Que fait celui qui a le ballon ? que peuvent faire ceux qui ne l'ont pas ?
- Quand l'équipe n'a pas le ballon :
  - ↳ Comment se comporter , quel espace investir ?
  - ↳ Comment répartir les joueurs sur le terrain : ceux qui sont capables de bloquer , ceux qui n'en sont pas encore capables ?

### Connaître et adapter 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 souvent le ballon ? pourquoi ?

Qui n'a jamais le ballon ? pourquoi ?

Qui ne se fait jamais toucher ? pourquoi ?