



ETAPE 1 : Entrer dans l'activité

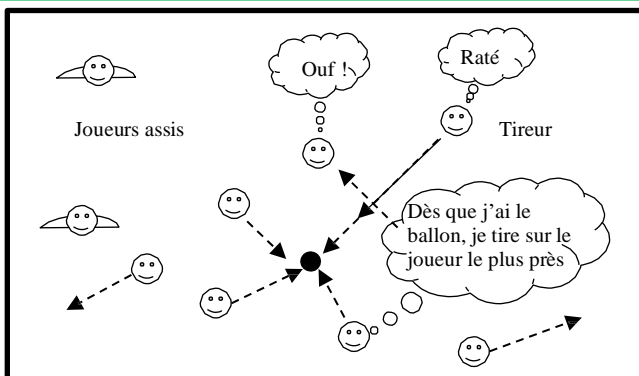
ACTIVITÉ : « la balle assise »

But : Toucher un autre joueur par un tir avec le ballon pour «l'immobiliser».



Objectifs d'apprentissage : Courir pour esquiver - faire des passes/
attraper - passer vite - tirer sur une cible mobile.

DISPOSITIF :





-  espace de jeu limité
-  un ballon léger, 1 chronomètre



ORGANISATION :

-  Tous les enfants sont rassemblés sur l'aire de jeu.
-  Le ballon est lancé en l'air par l'animateur. Celui qui l'attrape devient tireur, le jeu commence : dès qu'il a attrapé le ballon, il essaie de toucher un autre joueur. Le jeu est autoarbitré.

Règles du jeu :

-  Tout joueur touché doit s'asseoir sur place. Un joueur touché après un rebond au sol n'est pas pris (la « touche » doit être directe).
 - Un joueur assis peut :
 - Etre délivré en attrapant le ballon qui lui est adressé par un joueur qui souhaite « faire alliance » avec lui.
 - Se délivrer seul en récupérant le ballon qui roule vers lui (il ne doit pas se déplacer pour attraper le ballon)
-  Un joueur libre peut :
 - Bloquer le ballon à 2 mains et devenir tireur
 - Récupérer le ballon dès qu'il est à terre.
 - Le joueur porteur du ballon peut :
 - Tirer sur un joueur libre.
 - Faire une passe à un joueur prisonnier (assis) qui doit bloquer la passe pour se délivrer
-  Le joueur porteur du ballon ne doit pas se déplacer avec le ballon
-  Lorsque le ballon sort des limites, le joueur-récupérateur revient se placer dans l'espace avant de tirer.

USEP de l'AIN

7, avenue Jean-Marie VERNE

01000 BOURG EN BRESSE



Tél : 04 74 23 80 12

Usep01@fol01.org

<https://ain01.comite.usep.org/>

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

CRITERES DE REUSSITE :

-  Cible : Ne pas se faire toucher.
-  Tireur : Toucher un autre joueur avec la balle.

VARIABLES :

Espace, nombre de joueurs, déplacement autorisé et/ou réglementé (3 pas, dribble,...), durée du jeu, ...






VARIANTES :

Nombre de tireurs, nombre de ballons, rôles différenciés (chasseur ou chassé), espaces et règles différenciés selon les possibilités de chacun,...

EVOLUTION DU JEU

Au fil du jeu, certains joueurs peuvent s'allier momentanément pour éliminer d'autres joueurs en se faisant des passes... Mais les alliances ou coalitions peuvent être rompues à tout moment par la simple décision d'un joueur !...

MAIS ENCORE ...

-  Cette activité issue d'un module d'apprentissage jeux traditionnels (à disposition auprès des CPC EPS) vous est proposée pour être retenue pour la journée du Sport Scolaire dans le cadre d'une animation plus globale.
-  Elle permet une activité commune pour tous les enfants de tous les cycles. Cependant le dispositif peut proposer les différenciations nécessaires en fonction des niveaux et des possibilités des élèves (*voir variables et variantes, d'autres adaptations peuvent encore être envisagées...*)
-  Elle doit être adaptée à toutes les singularités, tous les besoins particuliers.
-  Elle peut être un atelier parmi d'autres dans la même activité. (cf. le module d'apprentissage)
-  Elle peut être une activité parmi d'autres dans le cadre d'une rencontre multi-activités. (voir les autres fiches)

BONNE JOURNÉE A TOUS