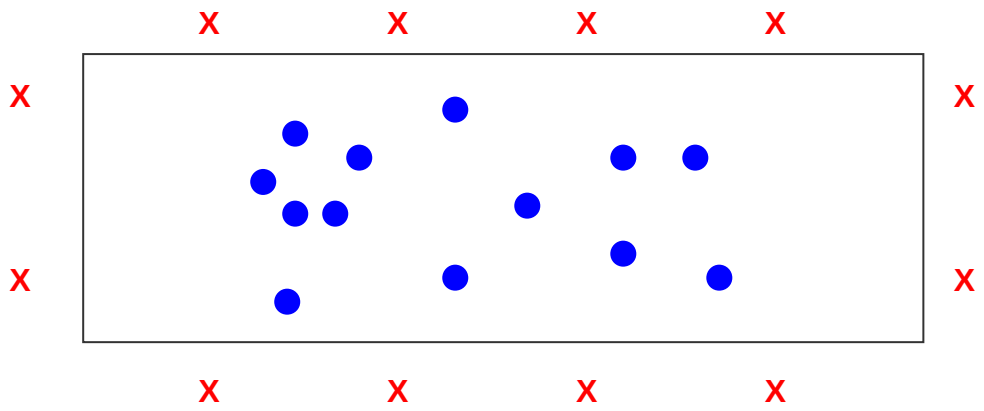
Balle au chasseur
Règles de jeu simplifiées
pour les classes de 3 et 4P

Idée générale du jeu
L'équipe A se trouve à l'extérieur d'un rectangle de 6m par 9m.
L'équipe B se trouve à l'intérieur de ce rectangle.
(=> une partie du terrain de volley)
Dans un temps défini, l'équipe A doit toucher le plus de joueur de l'équipe B avec le ballon.

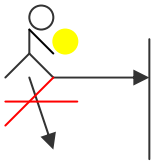
Matériel
- Un ballon mousse
- Une surface de jeu marquée au sol



X = Equipe A

● = Equipe B

Règles principales
L'attaquant : Equipe A
- doit lancer le ballon depuis l'extérieur du rectangle
- il peut lancer de la manière qui lui convient le mieux sauf avec le pied
- peut aller rechercher le ballon à l'intérieur du rectangle mais doit retourner à l'extérieur avant de lancer ou de faire une passe
- peut faire le nombre de passe qu'il désire
- peut marcher jusqu'à la ligne, droit devant lui, autrement il ne marche pas avec le ballon



Le défenseur : Equipe B
- ne doit jamais toucher le ballon
- doit rester à l'intérieur du rectangle

Compter les points
Un point est accordé à l'équipe qui attaque à chaque fois qu'un joueur qui est à l'intérieur du rectangle est touché. On ne peut toucher un joueur plus de 2 fois de suite. Les touches à la tête ne comptent pas.

Nis. Oct 04

Méthodologie pour l'enseignement de la Balle au chasseur

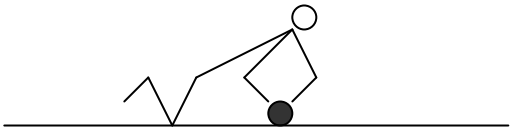
1. Lancer

- A deux mains

  Prendre le ballon dans les deux mains, tous les doigts touchent le ballon, le pied qui se trouve en avant n'a pas d'importance.

  Lancer en partant devant le torse (éviter le lancer par-dessus la tête, peu précis et manque de puissance), les deux coudes placés vers l'extérieur comme lorsque l'on fait des pompes.

  - Possibilité de faire des pompes à genoux avec les mains sur le ballon pour vérifier la position des bras.



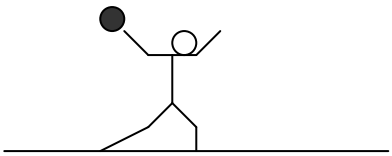
  Vérifier que le mouvement se termine en extension complète des bras lorsque l'enfant termine son lancer.

Cette façon de lancer peut être utilisée pour lancer précisément sur une courte distance.

- A une main

  Attention, il faut adapter la taille du ballon à la taille de la main de l'enfant, le ballon mousse semble être le mieux adapté.

  Prendre le ballon dans une main au-dessus de l'épaule avec le bras tendu en arrière. L'autre bras est tendu en direction de l'objectif.
  Mettre le pied opposé en avant.
  Lancer par-dessus l'épaule avec le coude fléchi.



Cette façon de lancer est utilisée pour lancer fort sur une cible ou pour faire des passes longues.

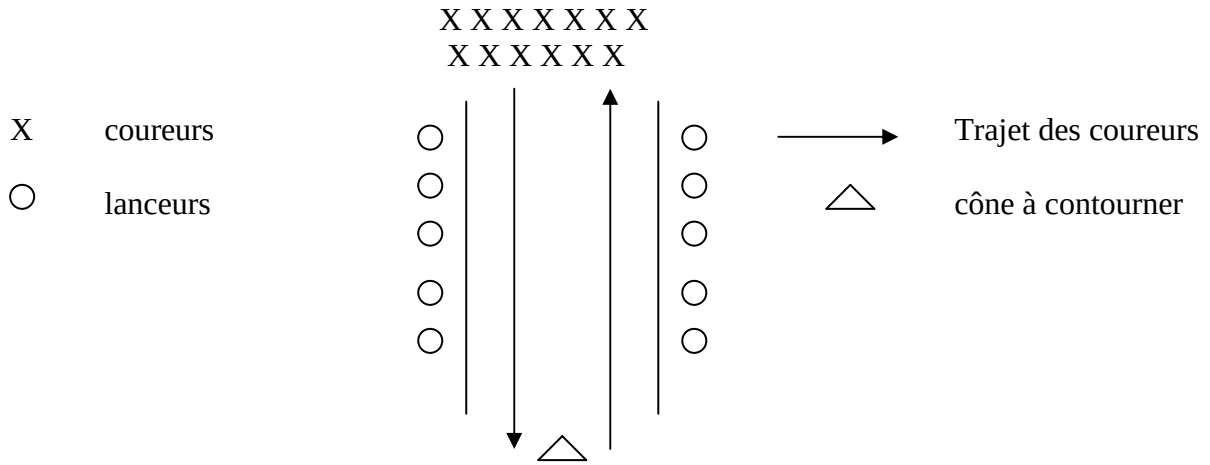
- Sur des cibles fixes

  - Dessiner des cibles à la craie blanche sur des petits tapis appuyés contre le mur.
    Les enfants lancent sur les cibles, à chaque fois qu'ils ont atteint leur cible cinq fois de suite, ils reculent de deux pas.

  - Coller des lettres ou des chiffres contre le mur.
    Les élèves doivent compter de 1 à 5 ou reproduire l'alphabet en lançant dans le bon ordre ou dans le sens contraire.

- Lancer sur un camarade dont les pieds ne peuvent sortir d'un cerceau.

- Sur des cibles mobiles
  - Diviser la classe en 2 équipes.
    Une équipe se réparti des deux côtés de la longueur de la salle avec un ballon par joueur.
    L'autre équipe doit effectuer un aller retour en passant entre les deux lignes de lanceurs.



  - But pour les coureurs : faire le tour du cône sans se faire toucher par un ballon durant la course
  - But pour les lanceurs : toucher le plus de coureurs possibles et récupérer le ballon le plus vite possible pour pouvoir lancer une deuxième fois avant la fin de la course

Attirer l'attention des enfants sur le fait qu'ils doivent viser devant le coureur pour l'atteindre dans sa course.

  - Il est possible de faire une première version de ce jeu en roulant le ballon au sol pour mettre en évidence ce constat (avec ballon mousse seulement)

2. Recevoir / Rattraper

On ne rattrape pas de la même manière une balle qui est lancée forte ou doucement, il est important que les élèves comprennent cette différence.

- Une balle lancée mollement
  - Un élève lance la balle, à deux mains, en cloche à son partenaire qui va la rattraper avec les bras devant lui en interceptant la trajectoire.
  - La balle est prise en main avant qu'elle ne touche le corps.

- Une balle puissante
  - Un élève lance la balle d'une main, relativement fort, à une distance moyenne à un partenaire qui va la rattraper avec les bras en « corbeille » sans intercepter la trajectoire.
  - La balle est prise dans les bras au moment où elle touche le corps. (Comme un gardien de foot)

3. Faire des passes sous stress

- Faire le plus de passes possibles durant 30 secondes en les comptant.

- Jouer à la mouche, l'élève qui a la balle en main n'a pas le droit de bouger les pieds. Porter son attention sur la précision de la passe.

- Faire de passes en cercle, un élève est assis au centre et compte jusqu'à trois dès qu'un joueur a la balle en main. Lorsqu'il compte trois, si le joueur a encore la balle en main, il va prendre la place du compteur.
  Les passes doivent être précises. Pour le vérifier, placer les joueurs dans des cerceaux, ils ne doivent pas sortir du cerceau pour attraper la balle.

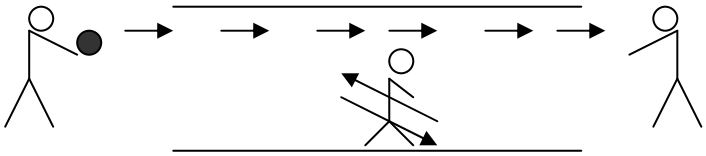
Remarques :

- **Tous les jeux préparatoires ci-dessus se font en adaptant la taille de la surface de jeu et le type de balle au niveau des élèves.**
- **La balle utilisée n'est pas forcément la même pour tous les élèves :**
  - **Mettre des balles diverses à disposition et donner une règle qui permet le changement de balle.**
    - Lorsque vous avez réussi l'exercice 5 fois vous changez de balle.

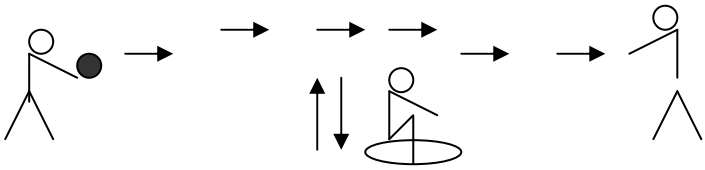
4. Eviter le ballon / esquiver

- Délimiter un espace avec des cordes posées au sol. Deux élèves tentent de toucher un camarade qui doit rester dans l'espace entre les cordes. A lui de trouver des solutions pour éviter le ballon. Mettre en commun les solutions trouvées et laisser du temps aux élèves pour essayer d'autres solutions que celles qu'ils sont découvertes.

Objectif : Mettre en évidence les déplacements latéraux.



- Idem avec un cerceau à la place des cordes



Objectif : Mettre en évidence les déplacements sur la hauteur.

5. Comportement d'équipe en attaque

Dans la salle complète, une équipe qui attaque, une qui défend. L'équipe qui attaque se trouve derrière la ligne de fond de la salle.

Chaque joueur de l'équipe qui défend va se placer où il veut et ne doit plus bouger.

L'équipe qui attaque a une minute pour toucher le plus d'adversaire possible, pour ce faire les joueurs doivent :

- Se débrouiller pour se rapprocher des adversaires sans marcher avec le ballon dans les mains.
- toucher chaque adversaire une seule fois

Variante :
- imposer un nombre de passe entre chaque touche
- donner une consigne exclusive
  - interdiction de redonner le ballon à celui qui te l'a donné
  - après un garçon, une fille doit toucher le ballon
  - toucher un garçon puis une fille

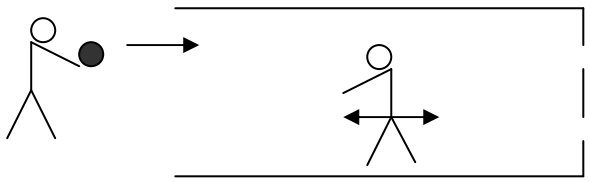
Objectifs : **- Mettre en évidence qu'il est préférable d'être proche de l'adversaire pour le toucher.**

=> **Faire des passes pour se rapprocher de l'adversaire.**

6. Comportement d'équipe en défense

Travailler sur cet objectif en isolant le rôle d'un joueur.

-Trois élèves travaillent ensemble, ils disposent d'en espace défini par des cordes au sol. En restant dans cet espace, un élève doit toucher l'autre alors que le troisième rend le ballon à l'attaquant. L'élève qui défend doit choisir où il se met et ne doit ensuite plus bouger les pieds lorsque son camarade lance.



Ligne fictive à ne pas dépasser

Objectif : **Amener l'élève qui défend à s'éloigner le plus possible de l'attaquant.**

- Même travail que l'exercice ci-dessus mais le troisième joueur participe au jeu et peut toucher.
  Le défenseur peut cette fois-ci bouger les pieds
  Nous nous trouvons donc avec une situation avec 2 attaquants et un défenseur.

Objectif : **Amener l'élève qui défend à se placer le plus loin possible du ballon**

Dans un espace restreint 3m sur 3m par exemple, l'équipe qui défend doit se tenir par les mains pour former un cercle. Sans se lâcher les mains, ils doivent éviter que les attaquants ne les touchent.

Objectif : **Mettre en évidence qu'il est préférable de se disperser pour rendre l'attaque plus difficile.**
A chaque fois, faire verbaliser les constats par les élèves.

7. Introduire le jeu

Il s'agit d'introduire le jeu en trois phases distinctes :

- Donner **le système d'organisation du jeu,** en situation, **et le règles principales :**
  - Une équipe se trouve à l'intérieur d'un rectangle et n'a pas le droit de toucher le ballon. Ce sont les lapins.
  - L'autre équipe se trouve sur le rectangle, ce sont les chasseurs. Ils doivent toucher, en lançant le ballon, le plus de lapin possible sans aller à l'intérieur du rectangle.
  - Un point accordé aux chasseurs à chaque fois qu'un lapin est touché par le ballon.
  - On ne parle pas de passes à ce moment, si les élèves en font tant mieux, si ce n'est pas le cas, tant pis.
  - Interdiction de bouger les pieds lorsqu'on a le ballon en main.

  Dans cette situation la maîtresse rend le ballon lorsqu'il se trouve à l'intérieur du rectangle.

- Donner les **règles spécifiques :**
  - Les chasseurs peuvent aller chercher le ballon à l'intérieur du rectangle, mais doivent en ressortir avant de pouvoir lancer le ballon.
  - Si la balle part loin de la surface de jeu, on peut marcher pour revenir jusqu'à la limite de jeu en marchent droit devant soi.

  Dans cette situation, la maîtresse donne le feu vert pour reprendre le jeu lorsqu'un élève doit se déplacer balle en main.

- **Jouer en forme finale**
  - Mettre en évidence l'importance des passes pour la réussite du jeu.
  - Éviter que le jeu passe toujours par le même enfant (celui qui lance bien) car nous sommes en phase d'apprentissage.