

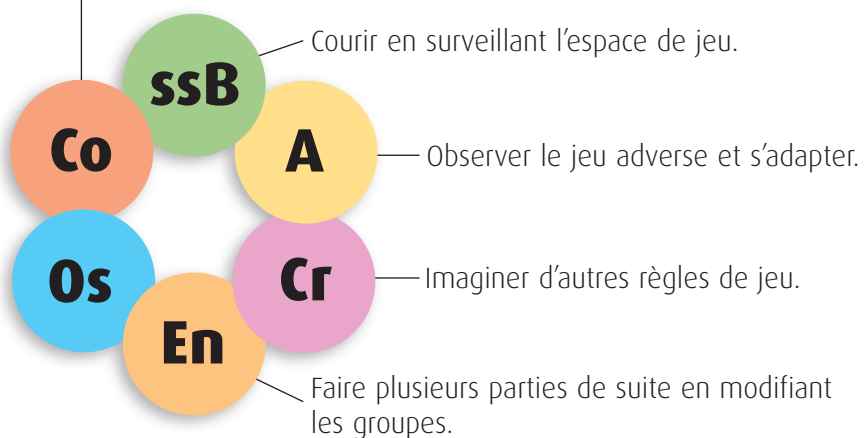
Variante de balle brûlée

Améliorer la collaboration

8-10 ans



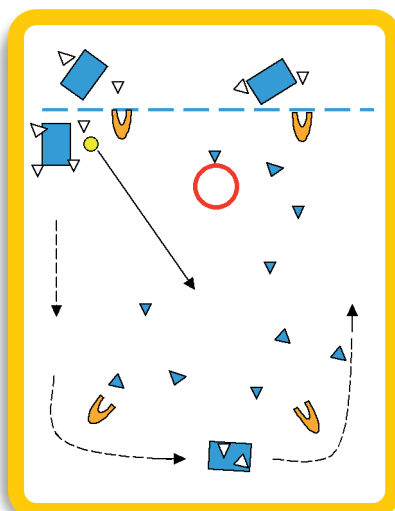
Mettre en place une tactique d'équipe.



72

Variante de balle brûlée

JOUER (p. 26, 27)



LES TAPIS VOLANTS

Matériel:

1 balle, 4-6 tapis, 4 cônes, 1 cerceau.

Descriptif:

2 équipes: les lanceurs-coueurs et les receveurs.

Dès l'engagement de la balle, 2-4 coureurs s'élancent pour faire le tour de la salle en transportant un petit tapis.

Si les coureurs sont assis sur leur tapis au moment du «brûlé» (ballon posé dans le cerceau par les receveurs), ils pourront continuer leur tour dès le prochain engagement.

Un tapis volant rapporte 1 point par tour réussi.

Changer les rôles après 5 minutes.

Règle:

Ne pas avancer balle en main.



Lancez la balle puis faites le tour en «tapis volant»!

Les coureurs s'accordent-ils pour poser le tapis et s'y asseoir avant le signal «brûlé»?

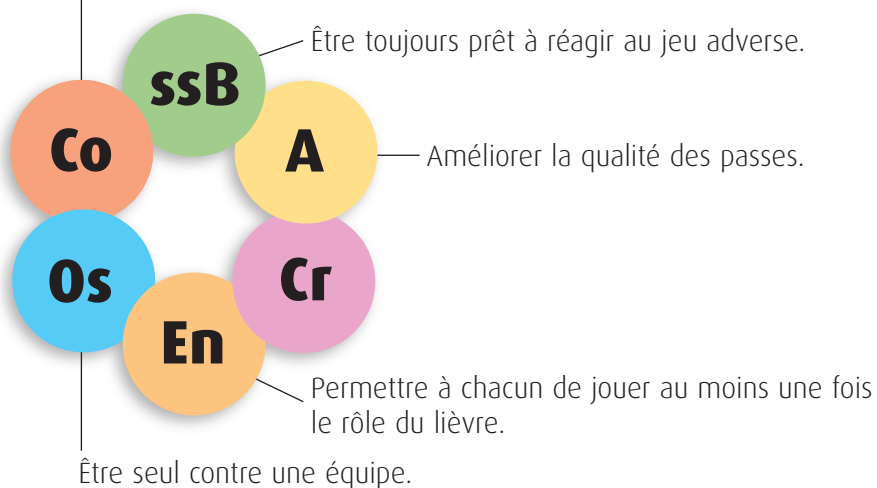
Variante de balle chasseur I

Améliorer la collaboration

8-10 ans



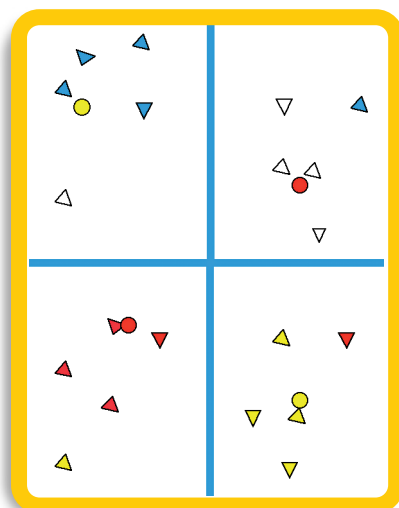
Mettre en place une tactique d'équipe.



73

Variante de balle chasseur I

JOUER (p. 28, 29)



TOUS CONTRE UN

Matériel:

4 balles mousse, sautoirs.

Descriptif:

La salle est partagée en 4 terrains de chasse.

Sur chaque terrain: 4 chasseurs contre un lièvre.

Quelle équipe de chasseurs réussit-elle à toucher son lièvre en premier ?

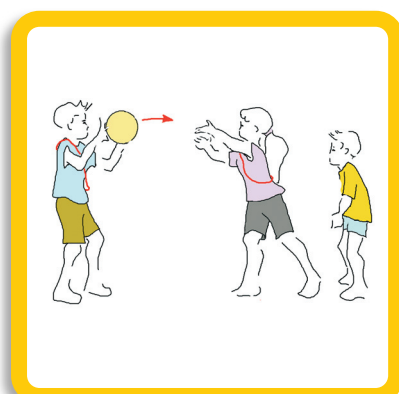
Plusieurs concours possibles (meilleure équipe des 4 terrains, terrain 1 contre terrain 2, ...).

Règle:

Ne pas avancer balle en main.

Ne pas empêcher le lièvre de courir.

Respecter les limites du terrain.



Évite la balle des chasseurs le plus longtemps possible !

Le lièvre sait-il se placer en fonction de la circulation de la balle ?

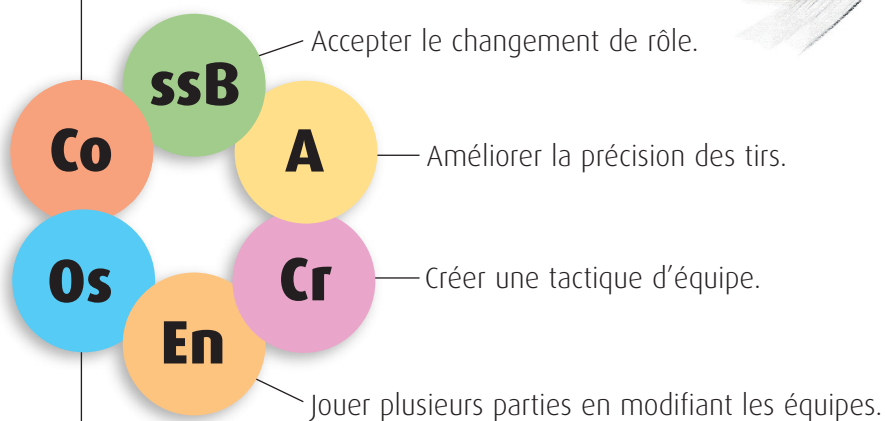
Variante de balle chasseur II

Lancer avec précision

8-10 ans



Faire une passe à un coéquipier mieux placé.

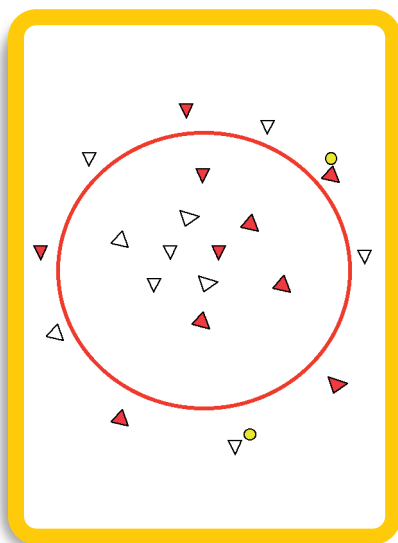


Pour les lièvres, se déplacer dans un espace restreint.

74

Variante de balle chasseur II

JOUER (p. 28, 29)



LE JARDIN

Matériel:

2-3 balles mousse, sautoirs.

Descriptif:

2 équipes formées chacune de 5 lièvres et 5 chasseurs.

Au début du jeu, les 10 lièvres sont dans le jardin (intérieur du cercle).

Les 10 chasseurs, situés hors du jardin, doivent toucher les lièvres adverses.

À chaque tir réussi, le chasseur et son gibier permutent.

Au bout de 5-10 minutes, quelle équipe aura le plus de lièvres dans le jardin ?

Règle:

Un chasseur ne peut pas courir autour du cercle pour tirer.

Ne pas bloquer les lièvres adverses.



Touche un lièvre adverse pour pouvoir entrer dans le jardin!

Le chasseur agit-il en fonction de la situation (tirer ou passer)?

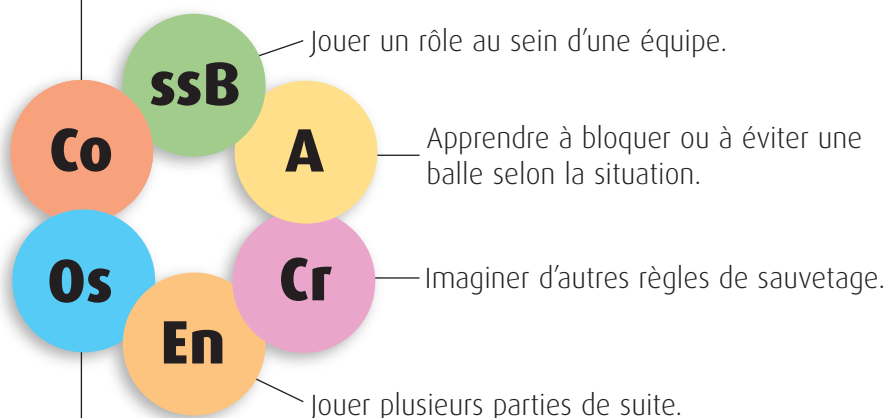
Variante de balle à deux camps I

Favoriser l'entraide

8-10 ans



Élaborer ensemble une tactique d'équipe.

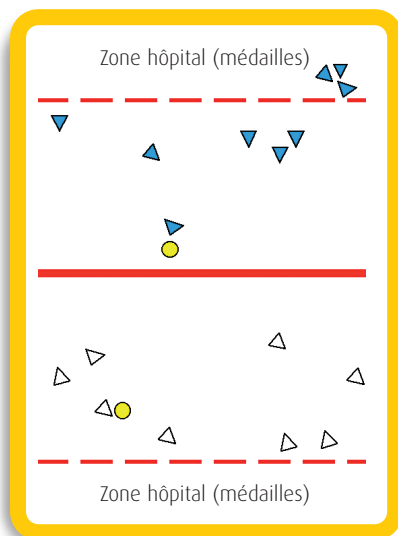


S'approcher d'une zone dangereuse pour sauver un camarade.

75

Variante de balle à deux camps I

JOUER (p. 28, 29)



LES SAUVETEURS

Matériel:

2 balles mousse, sautoirs.

Descriptif:

Par des tirs précis, chaque équipe tente de toucher les joueurs de l'autre camp.

L'élève touché doit se coucher sur le dos (blessé).

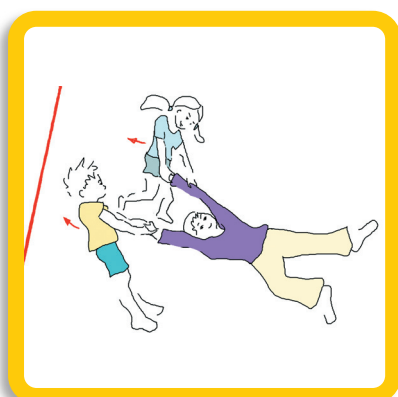
2 sauveteurs peuvent racheter leur camarade en le tirant (par les mains) à l'hôpital et gagnent chacun une médaille (sautoir jaune).

Le joueur qui touche 1 adversaire gagne 1 médaille rouge et celui qui bloque 1 tir gagne 1 médaille verte.

A la fin du jeu, chaque joueur possède-t-il au moins 1 médaille?

Règle:

Ne pas avancer balle en main.
Pendant un sauvetage, on risque également de se faire toucher.



Sauvez la vie du blessé en le traînant jusqu'à l'hôpital!

Les sauveteurs interviennent-ils au bon moment?

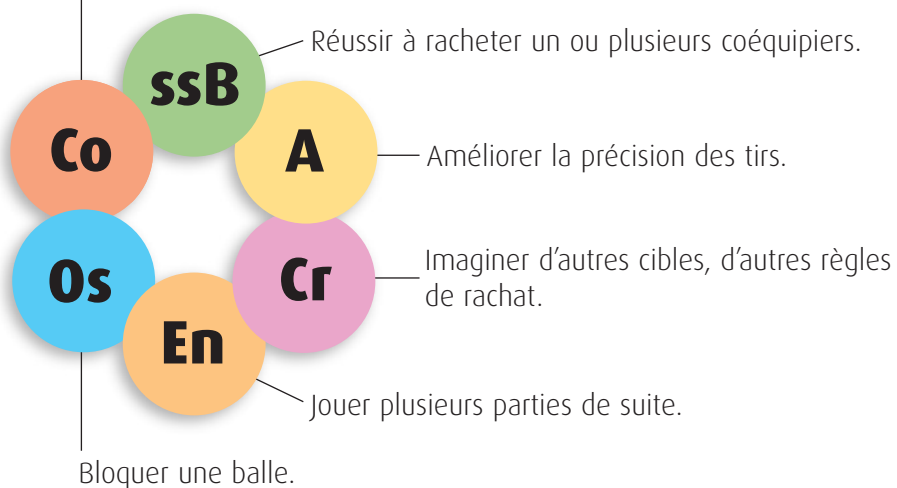
Variante de balle à deux camps II

Participer à une action d'équipe

8-10 ans



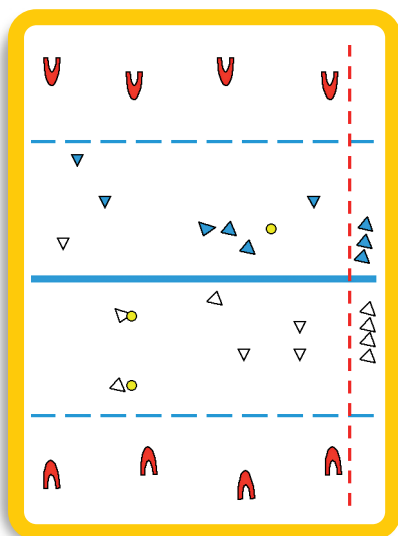
Faire des passes aux coéquipiers mieux placés.



76

Variante de balle à deux camps II

JOUER (p. 28, 29)



LES CIBLES

Matériel:

2-4 balles, cônes (quilles).

Descriptif:

Par des tirs précis, chaque équipe tente de toucher tous les joueurs de l'autre camp.

Les élèves touchés sortent provisoirement de l'aire du jeu.

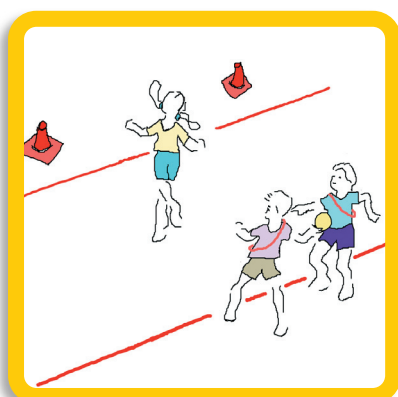
Celui qui bloque la balle rachète la vie d'un coéquipier touché.

Celui qui atteint une cible située au fond du terrain adverse rachète tous ses coéquipiers touchés.

Règle:

Ne pas marcher balle en main.

Ne pas pénétrer dans la zone des cibles.



Rachète la vie de tes coéquipiers en tirant sur une cible!

Selon la situation, l'élève a-t-il fait le meilleur choix (viser une cible ou un adversaire)?

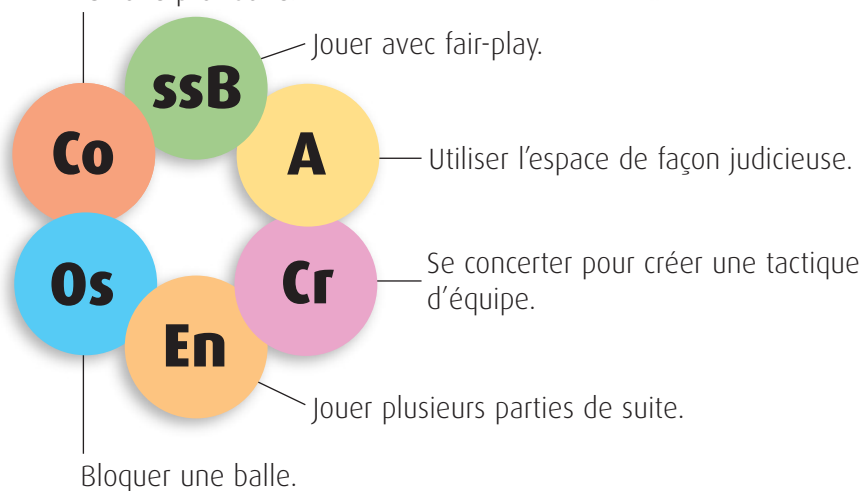
Variante de balle à deux camps III

Elaborer une tactique d'équipe

8-10 ans



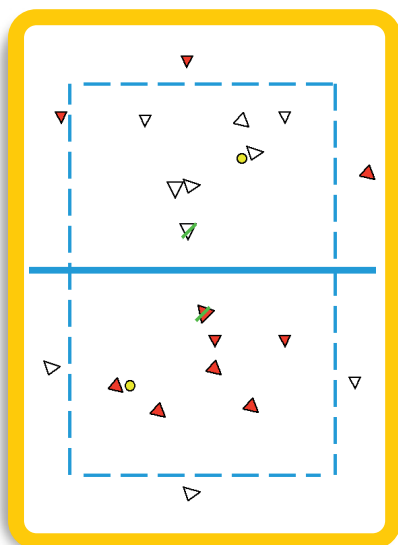
Faire des passes aux coéquipiers situés dans la zone provisoire.



77

Variante de balle à deux camps III

JOUER (p. 28, 29)



LES PROTECTEURS

Matériel:

2 balles, sautoirs rouges+2 sautoirs verts.

Descriptif:

La salle est divisée en 2 camps (chacun entouré par une zone provisoire adverse).

Tous les élèves commencent dans leur camp (sauf un en zone provisoire).

Un joueur touché va dans la zone provisoire mais peut revenir dans son camp s'il touche un adversaire.

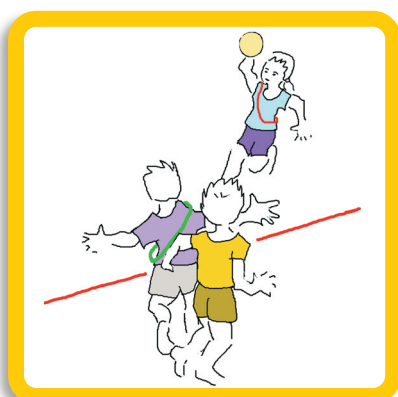
Un protecteur (sautoir vert) par équipe.

Une équipe est gagnante lorsqu'il ne reste plus que le protecteur dans le camp adverse.

Règle:

Le protecteur ne peut pas être touché mais n'a pas le droit de toucher.

Faire changer de protecteur (transmettre le sautoir) au signal ou à volonté.



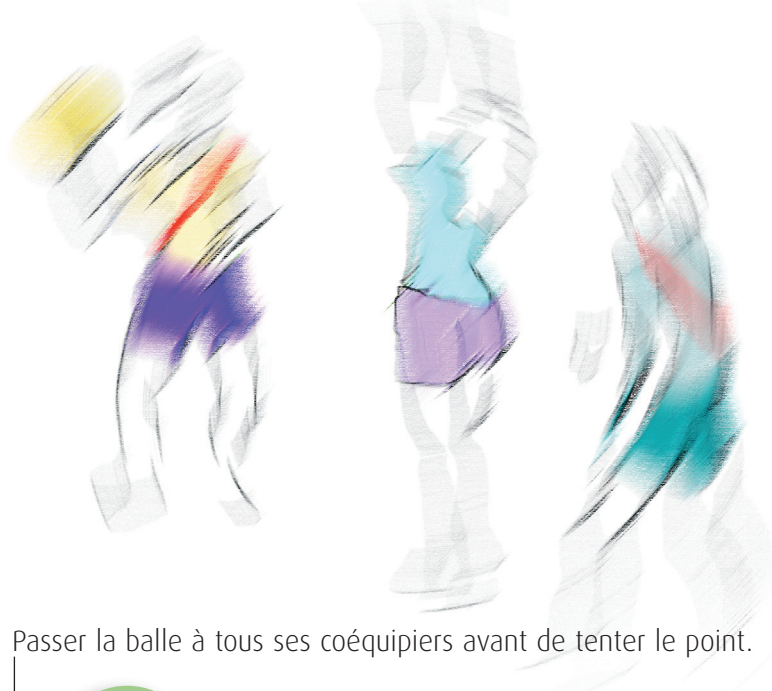
Protège tes coéquipiers!

Les élèves savent-ils se placer pour réagir efficacement?

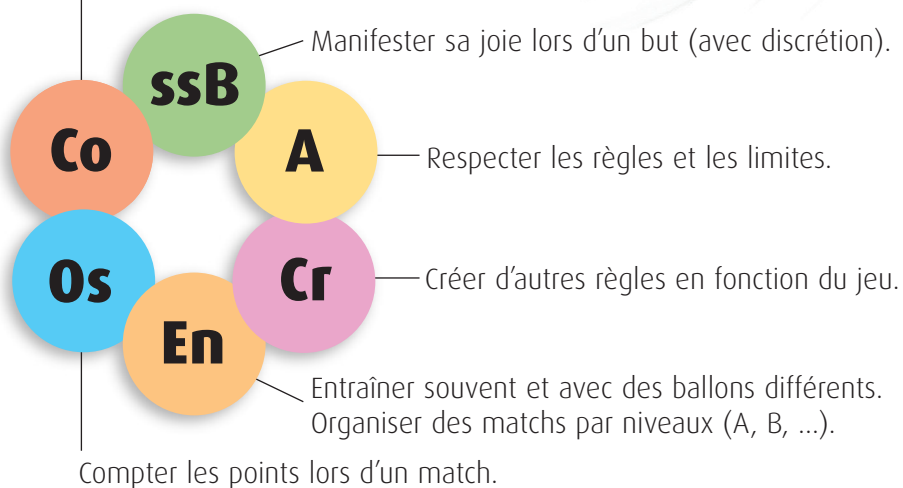
Jeu de balle avec les lignes I

Développer et appliquer les règles du jeu

8-10 ans

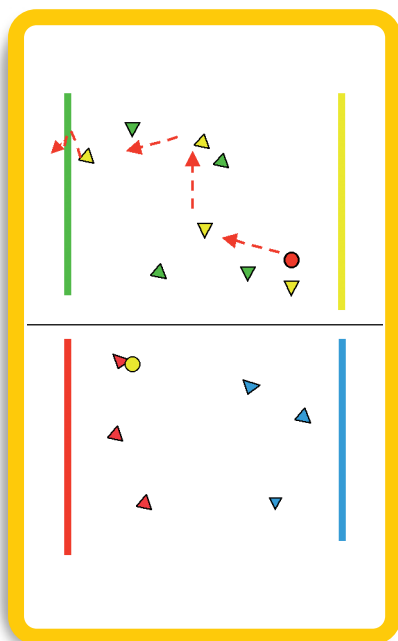


Passer la balle à tous ses coéquipiers avant de tenter le point.



Jeu de balle avec les lignes I

JOUER (p. 30)



BALLE DERRIÈRE LA LIGNE

Matériel:

Balles, sautoirs, cordes (lignes).

Descriptif:

La salle est partagée en 2-3 terrains de jeu.

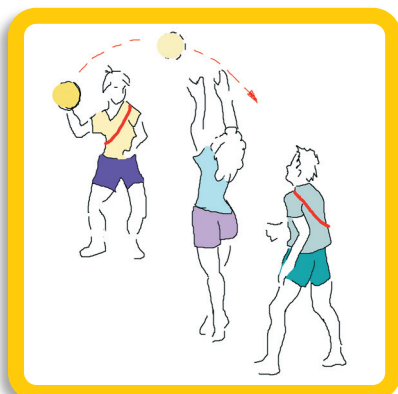
Par des passes précises, chaque équipe (3-5 él.) cherche à amener la balle derrière la ligne de fond du camp adverse.

Le point est marqué quand un joueur reçoit la balle directement d'un coéquipier et qu'il réussit à la poser derrière la ligne.

La balle est remise en jeu par l'adversaire à l'endroit de la sortie ou du but.

Règle:

Ne pas marcher balle en main. Ne pas «arracher» la balle des mains.



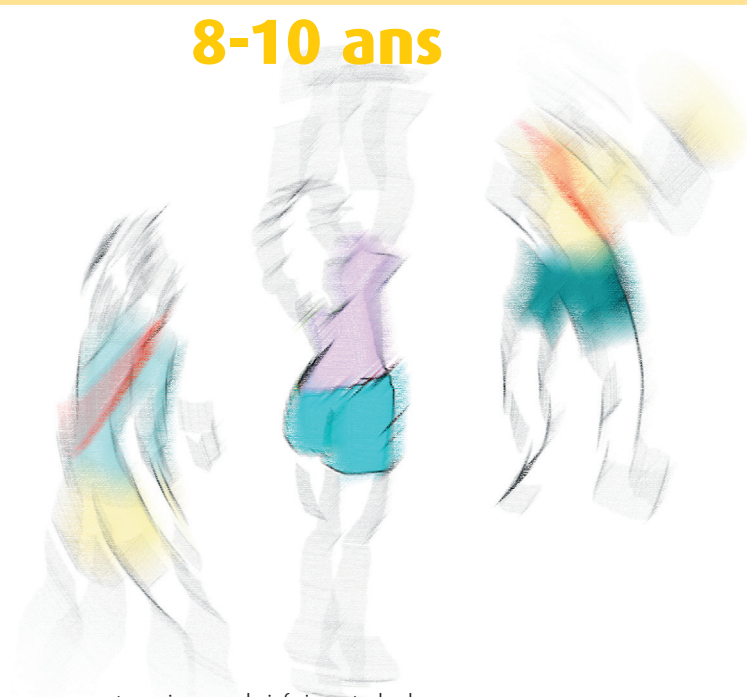
Essaie d'interrompre les passes de l'adversaire!

L'élève sait-il se placer pour intercepter la balle (marquage)?

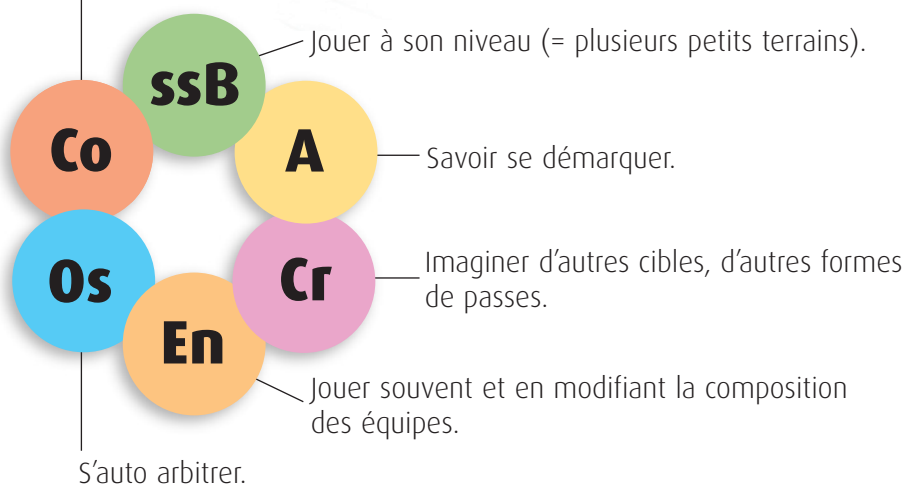
Jeu de balle avec les lignes II

Découvrir une tactique de base

8-10 ans

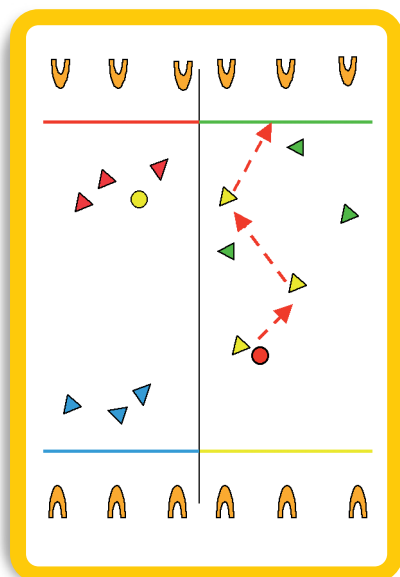


Aider son partenaire en lui faisant de bonnes passes.



Jeu de balle avec les lignes II

JOUER (p. 30)



BALLE TIRÉE CONTRE LES CÔNES

Matériel:

Balles, sautoirs, cônes.

Descriptif:

La salle est partagée en 2 terrains de jeu.

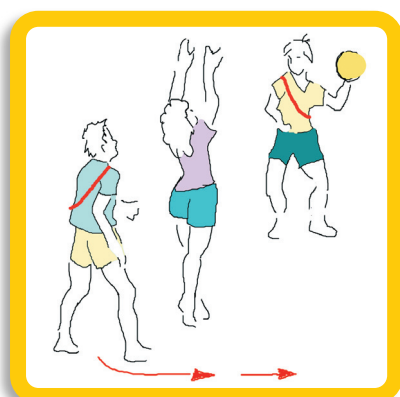
Par des passes précises, chaque équipe (3-5 él.) cherche à s'approcher des cônes placés au fond du camp adverse.

Un joueur peut tirer pour faire tomber un cône s'il reçoit la balle directement d'un coéquipier.

La balle est remise en jeu par l'adversaire à l'endroit de la sortie ou du but.

Règle:

Ne pas marcher balle en main. Ne pas «arracher» la balle des mains.



Place-toi pour que ton camarade puisse te lancer la balle!

L'élève arrive-t-il à se démarquer?

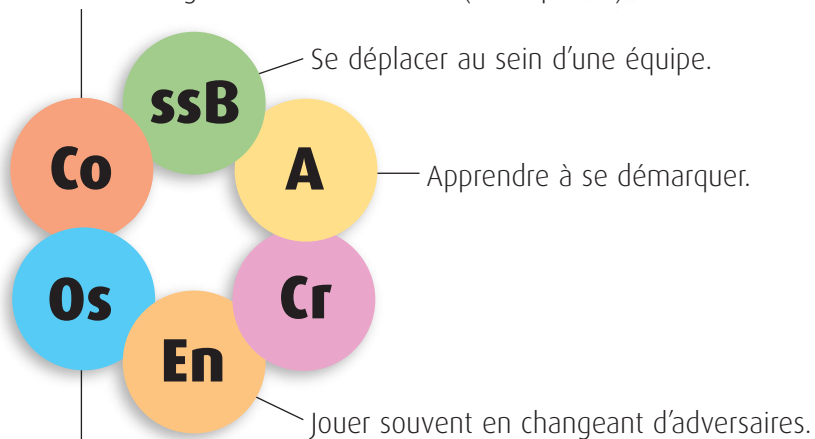
Jeu de balle avec les lignes III

Apprendre à jouer en équipe

8-10 ans



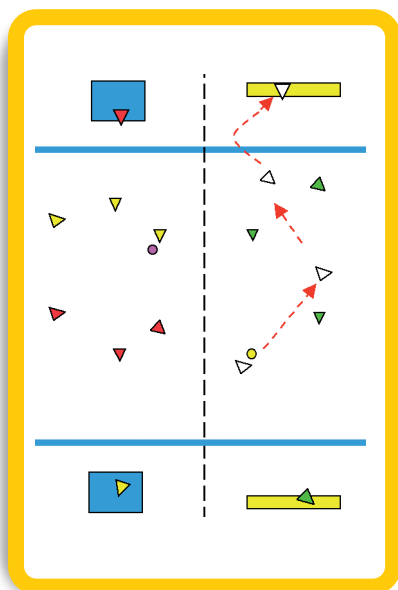
Tenir un grand cabas à 4 mains (=duo-panier).



Gérer le jeu en arbitrant.

Jeu de balle avec les lignes III

JOUER (p. 30)



L'HOMME-PANIER

Matériel:

Balles, sautoirs, tapis ou bancs, sacs poubelle ou paniers.

Descriptif:

Par des passes précises, chaque équipe (3-4 él.) cherche à s'approcher de la zone de but où se trouve son homme-panier.

L'homme-panier tente de recevoir la balle lancée (directement) par ses coéquipiers et ceci sans quitter son tapis (banc).

La balle est remise en jeu par l'adversaire à l'endroit de la sortie ou du but.

Celui qui a marqué le but remplace l'homme-panier.

Règle:

Ne pas marcher balle en main.

Ne pas pénétrer dans les zones de but.



Place-toi pour que ton camarade puisse marquer un but!

L'élève sait-il anticiper son placement en fonction du jeu?