

Balle brûlée

Règles de jeu pour les classes de CYP 1

Jeux scolaires de fin d'année

Idée générale du jeu

Après avoir dégagé le ballon, un élève doit effectuer le plus rapidement possible un parcours sur lequel il y a des refuges. Il peut s'arrêter à ces refuges pour ne pas être brûlé.

L'équipe qui défend doit poser le ballon dans un cerceau pour mettre fin à la course.

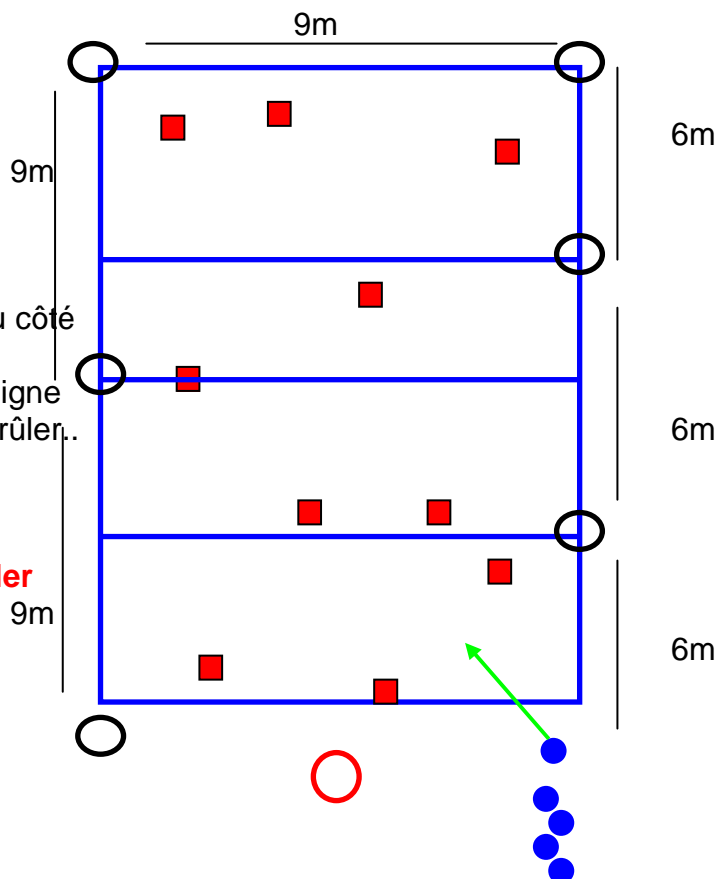
Matériel

- 1 ballon de volley
- 6 piquets
- un cerceau

Les cerceaux refuge se trouvent aux coins du terrain de volley et sur les lignes des trois mètres du côté du départ.

Un cerceau est posé derrière la ligne bleue au milieu du terrain pour brûler.

- = **Cerceau pour brûler**
- = **Cerceaux refuges**
- = **Equipe A**
- = **Equipe B**



Règles principales

- L'élève qui dégage le ballon peut le faire comme il l'entend (pieds ou mains) →
- Le ballon doit dépasser la ligne bleue devant lui pour que le jeu commence. (interdiction de lancer contre l'arrière)
- Un seul élève court à la fois
- Pour ne pas être brûlé, le coureur doit être dans le cerceau
- Deux coureurs au maximum peuvent se trouver par cerceau refuge
- L'équipe qui défend peut marcher avec la balle (**en rouge**)
- Lorsqu'un élève pose le ballon dans le cerceau rouge (pour brûler) la maîtresse siffle et regarde si des élèves sont encore en train de courir. Si c'est le cas, les coureurs sont brûlés
- Il n'y a pas d'élimination. Les coureurs brûlés reprennent place à l'arrière de la colonne et peuvent continuer à jouer

Compter les points

Un point est accordé à chaque fois qu'un élève arrive au dernier piquet refuge.
Deux points pour un élève qui fait le tour complet.

Méthodologie pour l'enseignement de la balle brûlée

1. Dégager le ballon

Les élèves ont le choix de dégager avec les pieds et les mains. Il faut donc leur donner la possibilité d'expérimenter les deux possibilités.

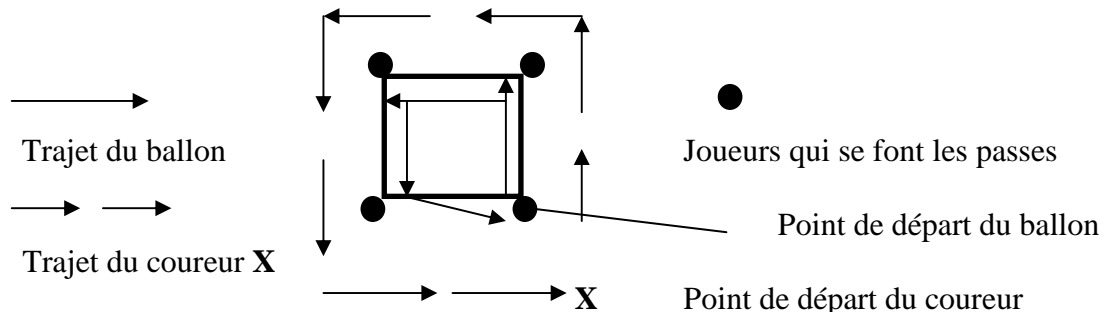
Leur apprendre à faire les deux mouvements avec de l'élan afin que la balle parte le plus loin possible.

2. Courir et regarder où se trouve le ballon

- 2.1. Dans un premier temps, il faut obliger les élèves à s'arrêter à chaque cerceau refuge. Et leur signaler s'ils ont été trop lents sans compter les points.
- 2.2. Les obliger à s'arrêter à chaque refuge et les éliminer s'ils y sont arrivés trop tard ou s'ils oublient de rester à l'intérieur du cerceau.
- 2.3. Les laisser courir tant qu'ils veulent et les éliminer si nécessaire. Il faut encourager les autres joueurs de l'équipe à donner des informations au coureur. S'ils s'habituent à s'écouter, ils joueront mieux

3. Défendre

- 3.1. Obliger les élèves à faire des passes, il est interdit de se déplacer avec le ballon. A eux de faire des passes utiles donc dirigée en direction du cerceau pour brûler (en rouge sur le plan).
- 3.2. Autoriser les balles roulées au sol pour les passes au début. Cela facilitera peut-être l'apprentissage.
- 3.3. Permettre au porteur du ballon de se déplacer avec le ballon en main. Il faudra tout de même tenter de leur démontrer qu'en faisant des passes précises, ils iront plus vite qu'en courant.
 - 3.3.1 Disposer 4 élèves sur un carré. Ils doivent se faire des passes de manière à ce que le ballon fasse le tour du carré. Pendant ce temps un cinquième élève doit courir autour du carré. Qui arrivera en premier à son point de départ ?



- 3.3.2 Si le coureur gagne, il faut faire cet exercice sur plusieurs tours, il courra moins vite sur une distance plus grande.