

VARIANTE DES BALLEES à 2 CAMPS (stratégie et fair-play)

A) EPS Planification 2ème cycle primaire (compétences cibles)

CM24
Développer des comportements et mobiliser des habiletés spécifiques au jeu...



... en collaborant et en assumant une fonction au sein d'un groupe

Jouer en équipe

- Man. 3: broch. 5, pp. 25 à 29
- Fiches 8-10 ans: 59, 60, 71 à 77, 81 et 82

CM24/20
Connaitre les règles d'au minimum un jeu et les expliquer.

Réussi
Entraîné

5P

... en s'impliquant dans l'organisation d'une action collective, cohérente et solidaire <i>CT Collaboration</i>	... en collaborant et en assumant une fonction au sein d'un groupe	... en respectant les règles, l'arbitre, ses partenaires et ses adversaires
Réceptionner et passer	Jouer en équipe	« S'auto-arbitrer »
<ul style="list-style-type: none"> Man. 3: broch. 5, pp. 15, 17, 26 à 29 Fiches 8-10 ans: 70, 73, 74, 78 à 80 Évaluation: CM 24/6.15, CM 24/6.19 	<ul style="list-style-type: none"> Man. 3: broch. 5, pp. 22 et 30 Fiches 8-10 ans: 69, 78 à 80 Évaluation: CM 24/6.23 - CM 24/6.26 	<ul style="list-style-type: none"> Man. 3: broch. 5, pp. 16, 17, 28 et 29 Fiches 8-10 ans: 65 et 77

CM24/6.19
Faire la passe à un coéquipier et se déplacer sans le terrain, recevoir la balle sans la laisser tomber.

Réussi
Entraîné

6P

... en respectant les règles, l'arbitre, ses partenaires et ses adversaires

Se comporter avec fair-play

- Man. 4: broch. 5, pp. 12, 21, 62 et 63
- Fiches 10-12 ans: 50, 51, 67, 68 et 71

CM.../...

Choix de l'établissement ou de l'enseignant-e.

7P

... en collaborant et en assumant une fonction au sein d'un groupe

Attaquer et défendre

- Man. 4: broch. 5, pp. 8, 9, 12, 13, 17, 27, 34 et 46
- Fiches 10-12 ans: 49 et 69
- Évaluation: CM 24/8.4

CM.../...

Choix de l'établissement ou de l'enseignant-e.

8P

B) Les différentes variantes (de la simple à la complexe)

1) Balle à 2 camps «ordinaire» (avec deux balles)

Thème du mois 09/2012: Burner Games

mobilesport.ch

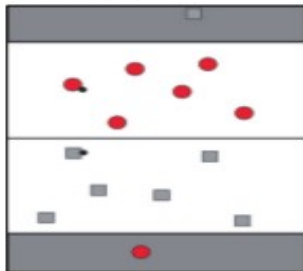
Formes de base de la balle à deux camps

Nombre de joueurs: 12-36

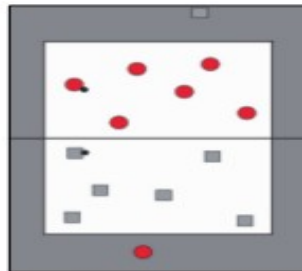
Les règles sont simples et généralement connues de tous. Le but est de toucher avec une balle le maximum d'adversaires. Malgré son caractère basique, ce jeu est hautement apprécié des petits et des grands! Grâce à quelques consignes supplémentaires, il est possible de rendre les parties encore plus attractives et intensives. Les variantes proposées ici ont été testées avec succès, mais elles ne sont pas exhaustives! De nombreuses adaptations sont imaginables selon l'objectif et le public visés.

Règles de base

- Le terrain est divisé en deux parties égales. Le ciel est situé derrière les terrains (variante 1) ou tout autour de manière à encercler le terrain adverse (variante 2).
- Celui qui est touché doit rejoindre le ciel.
- L'équipe qui a tous ses joueurs au ciel a perdu.
- Il est en principe interdit de marcher avec la balle.
- Au début du jeu, chaque équipe reçoit une balle soft.
- La balle appartient à l'équipe qui la détient dans son terrain. Cependant, un joueur peut la «pêcher» à condition qu'il garde une partie du corps dans son camp.



Variante 1



Variante 2

Office fédéral du sport OFSPD
mobilesport.ch

Règles particulières à introduire au fur et à mesure (individuel – collectif) :

- a) Il est exclu de retourner du ciel (à part les 2 anges du départ)
- b) Si un(e) élève arrive à bloquer la balle d'un adversaire, ce dernier doit rejoindre le ciel (au moins qu'il y soit déjà:)
- c) Introduction d'un «permis de tir», c'est à dire que l'enfant qui veut tirer sur un adversaire doit auparavant avoir reçu la balle **en l'air** de la part d'un(e) coéquipier/ère ou d'un adversaire.

2) Balle à deux camps roi/reine (avec deux balles)

Chaque équipe a deux joueurs/joueuses avec un rôle particulier.

- a) La reine ou le roi muni(e) par un sautoir d'une couleur différente
- b) La folle ou le fou par un sautoir d'une couleur différente

Missions du jeu :

1. Eliminer le roi/la reine de l'équipe opposée en le/la touchant avec une balle mousse.
2. Protéger son roi/sa reine, notamment avec le fou/la folle intouchable.

Variante 1 : Les élèves ayant un rôle particulier (roi/reine et fou/folle) porte un sautoir d'une couleur différente.

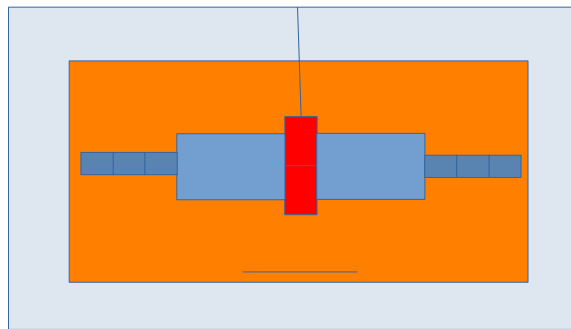
Variante 2 : Les élèves ayant un rôle particulier (roi/reine et fou/folle) cache un sautoir d'une couleur différente.

3) Balle au chameau (avec deux balles)

Règles de base comme la balle à 2 camps ordinaire (variante 2) avec une zone accessible pour tous les joueurs/joueuses (le chameau!).

Règles particulières pour le chameau :

- contact entre joueurs/joueuses est interdit
- Droit de se déplacer avec la balle si le permis de tir a été obtenu auparavant.



 Caisson suédois

 Gros tapis de chute

 petit tapis

4) Balle au chameau avec 4 satellites (sans ciel avec hôpital et trois clés)

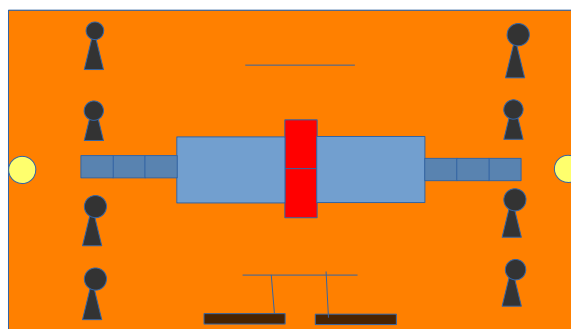
Règles de base comme le jeu des planètes


- Matériel:
1. 6 cerceaux bleus de même diamètre (planète)
 2. 6 cerceaux rouges de même diamètre (planète)
 3. 8 cônes avec 8 balles **mousses** (satellites)
 4. une dizaine de balles **mousses**
 5. 3 anneaux en plastique bleus (clés pour ouvrir l'hôpital)
 6. 3 anneaux en plastique rouges (clés pour ouvrir l'hôpital)

Chaque équipe occupe une moitié de salle et la disposition de cette dernière est comme sur les images ci-dessous. **La zone du chameau est accessible pour tous les joueurs/joueuses.**

Les personnes touchées par un adversaire se rendent de façon autonome à l'hôpital (banc suédois) ainsi que les joueurs/joueuses étant tombé(e)s du chameau (touchés le sol) sur le territoire adverse. Chaque équipe a trois clés à disposition pour ouvrir l'hôpital (en glissant l'anneau sur le piquet) et peut ainsi libérer les «blessé(e)s» qui se trouvent à ce moment à l'hôpital (variante : En détruisant la planète adverse, les blessés de leur équipe peuvent quitter l'hôpital).

Chaque joueur/joueuse n'a le droit d'avoir qu'un seul objet à la fois dans les mains ! Quand une balle touche physiquement une personne, cette dernière est éliminée (peu importe ce qu'elle a dans les mains:)



 6 cerceaux formant **une planète**
= un satellite

 banc suédois avec piquet = (hôpital)

 cône 1 balle mousse

Missions du jeu :

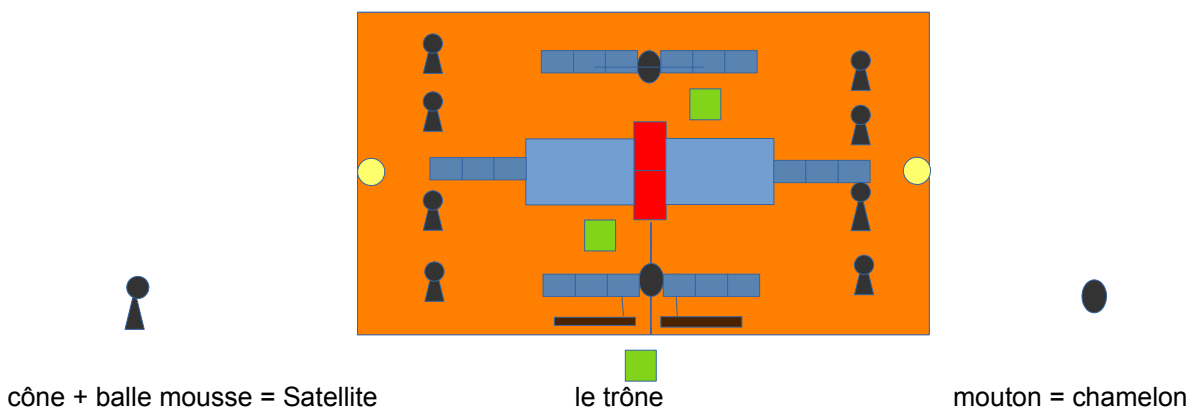
- 1. Chaque équipes défend sa planète et ses 4 satellites** (une fois détruits, les satellites ne peuvent pas être reconstruits, en revanche les balles peuvent être utilisées).
- 2. Faire tomber les 4 satellites et la planète de l'équipe adverse** (la planète peut être reconstruite tant qu'au moins un satellite est encore debout) **et/ou**
- 3. Eliminer l'équipe adverse** (toute l'équipe se trouve à l'hôpital) **à l'aide des balles mousses.**



➡ Le jeu se termine dès que la mission 2 ou 3 a été accomplie

5) Balle au chameau avec 4 satellites et une planète (sans ciel avec hôpital, trois clés, deux chamelons et le trône de la cheffe/du chef)

Règles de base comme la variante 4 avec 2 chamelons (zone accessible par tout le monde) et un trône avec une cheffe/un chef intouchable étant sur son trône (dès que la personne descend du trône, elle ne pourra plus remonter et perd la faculté d'être intouchable).



C) Quelques «inputs» possibles

Stratégies

- Déterminer attaquants et défenseurs
- s'organiser par groupe (2-4 personnes)
- s'organiser par missions
- nommer des spécialistes (chercher les balles, reconstruire la planète, etc)
- autres

Fair-play

- se rendre de façon autonome à l'hôpital
- respecter le permis de tir
- respecter les limites du terrain (ligne médiane, le chameau, les chamelons)
- autres