

La balle assise

Activité support: jeu collectif avec ballon

Cycle 2 (GS)

Compétences: - coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement,
- accepter les contraintes collectives.

Objectifs pour le maître: amener les élèves à courir, esquiver, attraper le ballon, lancer, prendre en compte le danger, repérer une cible, jouer différents rôles (lapins, chasseurs), comprendre et respecter des règles, réaliser des enchaînements d'actions (déplacement, lancer, réception, évitement), ajuster son action en fonction de la cible et de l'engin, maîtriser des changements d'appuis et de rythmes, participer à une action collective.

Buts pour l'élève: - les lapins doivent éviter de se faire toucher,
- les chasseurs doivent toucher les lapins pour les faire asseoir.

Matériel: une zone délimitée (carré) de préférence dans un espace clos, des ballons légers (pas de balles),

Organisation: 4 chasseurs.

Déroulement/consigne:

Les lapins sont dans la forêt. Les chasseurs leur tirent dessus avec une balle depuis le bord. Ils ne peuvent pas entrer dans la forêt mais peuvent se déplacer sur le bord.

Tout joueur touché par la balle de volée (sans rebond) doit s'asseoir à l'endroit où il est touché.

Les joueurs prisonniers peuvent être libérés s'ils parviennent à toucher le ballon.

Tout joueur qui attrape la balle de volée ou après un rebond devient chasseur.

Toucher le dos, le ventre, les bras, les jambes sans faire mal.

Tout joueur peut s'emparer du ballon si ce dernier a touché le sol auparavant.

Toute balle sortie des limites peut être récupérée par un autre joueur qui devient chasseur.

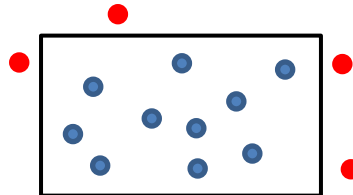
Critère de réussite:

Attraper le ballon pour devenir chasseur.

Quand l'enfant est possesseur du ballon, toucher un ou plusieurs adversaires pour les "faire" prisonniers.

Quand l'enfant n'est pas possesseur du ballon, éviter de se faire toucher.

Quand l'enfant est prisonnier, essayer de se délivrer en touchant le ballon.



Comportements attendus:

- respect des consignes,

- chasseur: bonne prise d'information sur les lapins pour ajuster son lancer,

- lapins: bonne prise d'information sur la position des chasseurs et utilisation de tout l'espace.

Variables: - la taille du terrain, - nombre de lapins/chasseurs,

- le lapin qui saisit la balle devient chasseur, le chasseur devient lapin,

- augmenter le nombre et la taille de ballons, - interdire le déplacement avec le ballon.

- varier l'espace de jeu (plus ou moins vaste, en couloir, en carré etc...).

- donner des contraintes de déplacement avec le ballon (dribbler, le limiter à trois pas etc...).

- modifier la nature du ballon (plus ou moins lourd, de volume différent etc...).

- encombrer l'espace d'action pour faire varier les trajectoires de course,

- pour les plus grands, viser les jambes.

Bilan/remarques: