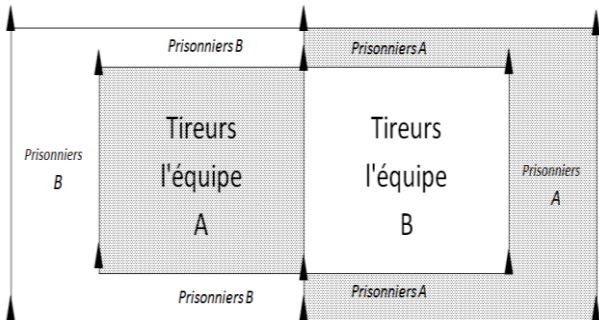
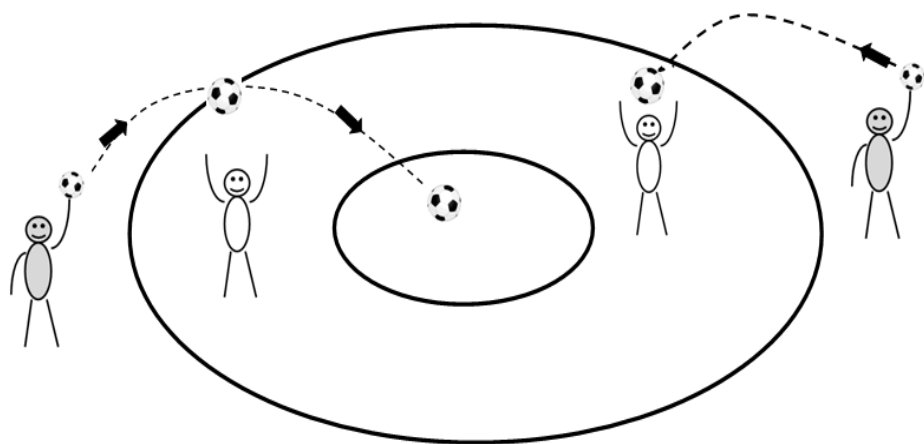


Compétence au cycle 3 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		Nom du jeu : La balle au prisonnier	Activité : Jeu collectif
Objectifs d'apprentissage : Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires			
Descriptif de la tâche :			
But	Toucher directement (sans rebond) avec le ballon un adversaire pour le faire prisonnier (ou pour se libérer).		
Dispositif	3 équipes de 8 à 10 joueurs dont une en observation / 1 balle souple / des plots pour délimiter les zones des tireurs et des prisonniers. Un terrain de 15 m x 30 m entouré d'une bande d'environ 3 m de large délimitant la zone des prisonniers. Le jeu s'arrête au bout de 5 min (ou lorsque tous les joueurs d'une équipe sont fait prisonniers). Rôle de la troisième équipe : observer, chronométrer, arbitrer ...		
Consigne	« Vous devez toucher directement (sans rebond) un joueur de l'équipe adverse pour le faire prisonnier. Vous devez tirer en restant dans votre zone. Quand un joueur est touché, il va avec le ballon dans la zone des prisonniers et essaie, sans sortir de sa zone, de se libérer en touchant directement avec le ballon un joueur adverse. Si un joueur parvient à réceptionner le ballon de volée (sans le faire retomber au sol), il n'est pas fait prisonnier.		
Critères de réussite	L'équipe gagnante est celle qui a fait le plus de prisonniers à la fin du jeu.		
Comportements attendus		Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
Tireur : -bien se placer pour tirer avec précision -faire une passe à un partenaire mieux placé Réceptionneur : -réceptionner le ballon de volée -esquiver le ballon		Tireur : -manque de précision ou de puissance → -ne parvient pas à transmettre le ballon aux prisonniers → -joue sans tenir compte de ses partenaires → Réceptionneur : - ne parvient pas à bloquer le ballon → -s'enfuit en tournant le dos → -reste statique sans réagi r →	Mise en place d'ateliers spécifiques : -tirer, en variant les projectiles, sur des cibles plus ou moins hautes ou éloignées -apprendre à tirer sur des cibles mouvantes (cf. "la chasse à courre") -apprendre à lobber un ou plusieurs adversaires (cf. annexe 1) -limiter le nombre de pas en possession du ballon -partager chaque camp en plusieurs zones avec rotation des élèves (cf. annexe 2) -proposer des situations de passes et de réception (cf. annexe 3, et jeu de passe à 5) -proposer le jeu "esquive ballon" (cf. annexe 4)
Trame de variance			
Simplifier : <u>Pour le tireur</u> : réduire les dimensions du terrain <u>Pour le réceptionneur</u> : - augmenter les dimensions du terrain -limiter la zone des prisonniers (en fond de camp)		Complexifier : -augmenter le nombre de ballons -proposer une zone interdite séparant les 2 camps -proposer divers types de ballons (ovales par exemple)	
Sécurité -utiliser des ballons souples		Evaluation -l'élève sait tenir les différents rôles : tireur et réceptionneur	

Annexe 1

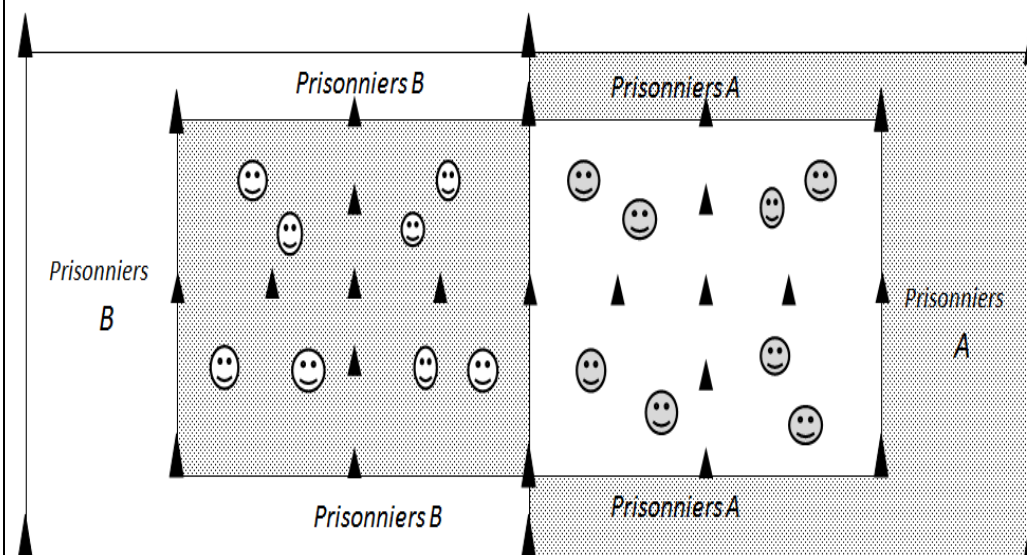
Apprendre à lober un ou plusieurs adversaires

But : lancer le ballon à l'intérieur du cercle central en lobant son adversaire.



Annexe 2

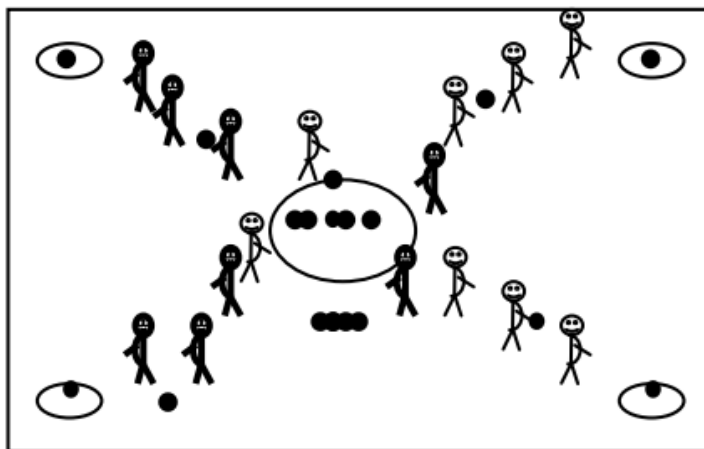
Partager chaque camp en plusieurs zones avec rotation des élèves



Annexe 3

Apprendre à réceptionner le ballon

But : pour chaque équipe, ramener le plus de ballons du centre du terrain vers son camp sans les faire tomber et en se faisant des passes plus ou moins longues.



Annexe 4

Apprendre à esquiver le ballon

But : les chasseurs, positionnés sur un cercle, touchent les lapins avec une balle mousse. Les lapins, à l'intérieur du cercle, ne doivent pas se laisser toucher par les chasseurs.

