

Fiche C6

Equipe Départementale
EPS 90

Balle aux prisonniers tous côtés

usep
90
CE2
CE2-CM

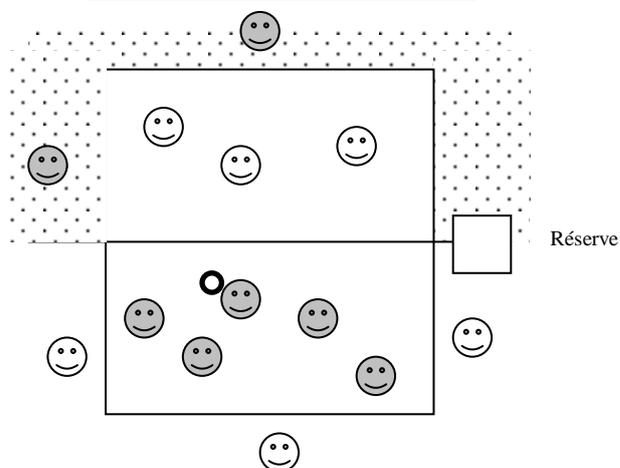
SAVOIRS A DEVELOPPER

- Pour les attaquants possesseurs de balle : choisir un joueur adverse et envoyer le ballon précisément pour l'atteindre
- Pour les défenseurs : attraper la balle de volée
- Pour tous :
 - Passer efficacement d'un statut d'attaquant à un statut de défenseur et inversement.
 - Adopter des stratégies.
 - Coordonner des actions ... "se déplacer – attraper – passer" .
 - Repérer rapidement des espaces libres.

• MATERIEL

- Lieu : stade, cour, pré...
- Tracé du terrain :
 - ⇒ 1 grande zone de 20m x 10m environ – au fond une zone prison de 1 m .
- Quelques ballons (petits type Handball, si possible en mousse) dans une réserve
- dossards ou foulards (4 couleurs)
- de quoi matérialiser clairement deux terrains (assiettes)
- 1 chronomètre pour gérer le temps .

DISPOSITIF MATERIEL



ORGANISATION

Nombre de joueurs : 2 équipes de 6 ou 7 joueurs

Durée d'une partie : manches de 6'. Prévenir les enfants à la moitié du temps puis 30 secondes de la fin de la manche.

But du jeu pour chaque équipe :

Toucher les adversaires avec le ballon pour les faire prisonniers.

- Gagnante : l'équipe qui a fait « prisonniers » tous ses adversaires ou qui a le plus de prisonniers après 6' de jeu.

Règles:

La partie débute au signal du maître.

- Pour enrichir le jeu traditionnel, la « prison » se situe sur les trois côtés du camp adverse. Les prisonniers peuvent donc investir cet espace comme ils le souhaitent.
- Contacts interdits . brutalité interdite. Sanction : joueur éliminé pour la manche et zéro point pour son équipe pour la manche.
- Un ballon sorti est remplacé par un ballon de la réserve.
- Un joueur touché (sauf blocage du ballon) est prisonnier : il va derrière le camp adverse ou sur un côté.
- Un ballon sorti derrière la ligne de fond ou sur les côtés est donné au(x) prisonnier(s).
- Les prisonniers peuvent se délivrer en touchant un adversaire avec le ballon.

- L'équipe qui a le plus de points gagne la manche et marque 3 pts – match nul = 2 pts chacune – celle qui a perdu marque 1 point.
- L'équipe qui a le plus de points à l'issue de toutes les manches a gagné la partie.

