

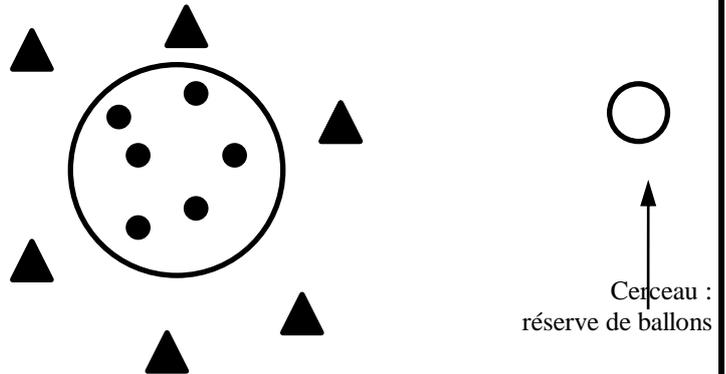
## SAVOIRS A DEVELOPPER

- **Pour les attaquants-tireurs :**
  - Etre capable de lancer fort : lancer à une main à bras cassé
  - Etre capable de lancer précisément : viser une cible.
  - Etre capable de choisir sa cible : repérer un joueur inattentif ou plus facile à atteindre
  - Etre capable d'agir rapidement : ne pas laisser le temps à l'adversaire d'esquiver.
- **Pour les défenseurs :**
  - Etre attentif
  - Se placer hors de portée du tireur : aller à l'opposé du tireur.
  - Estimer la trajectoire et éviter de se faire toucher.
  - Apprécier la trajectoire et attraper la balle à deux mains
- **Pour tous :**
  - Connaître et accepter les règles du jeu.
  - Gérer le temps et le score.

### • MATERIEL

- Lieu : stade, cour
- Tracé du terrain :
- Objets pour matérialiser le cercle : cônes, cerceaux, cordes... la taille du cercle sera au minimum de ??? 5m ?
- 1 cerceau pour matérialiser la réserve à ballons.
- Pour différencier les équipes
- Foulards, chasubles ou dossards
- 1 chronomètre pour gérer le temps .
- 10 ballons environ, en mousse si possible.

### DISPOSITIF MATERIEL



## ORGANISATION

Nombre de joueurs : 2 équipes de 5 à 6 joueurs

Les attaquants - tireurs symbolisés par ▲ sur le dessin

Les défenseurs - esquiveurs - attrapeurs : ● sur le dessin

Changement de rôle dans la partie : Les attaquants deviennent défenseurs et réciproquement à l'expiration d'un délai fixé à l'avance, en principe 5 minutes.

## BUT DU JEU

Pour les joueurs attaquants : essayer de toucher les joueurs défenseurs en leur lançant le ballon dessus.

Pour les défenseurs : éviter de se faire toucher par le ballon (esquiver) ou mieux encore l'attraper.

## **REGLES DU JEU**

Durée d'une partie : 5 minutes. (C'est un peu long !)

La partie débute au signal du maître.

On joue avec un seul ballon. Les autres sont rangés dans la « réserve ».

Si un attaquant touche un défenseur, 1 point est marqué par l'équipe attaquante.

Si un défenseur attrape le ballon, on enlève 1 point aux attaquants. (le score mini est de zéro, pas de score négatif !)

Si un défenseur attrape le ballon, il le pose au sol. C'est un attaquant qui va le récupérer.

Il est interdit de se déplacer avec le ballon. (sanction ?)

Il est interdit de tirer dans le visage des défenseurs.

Si le ballon roule trop loin, un attaquant en prend un autre dans la réserve.

A l'issue du temps imparti, on intervertit les rôles. Lorsque chaque équipe a joué les deux rôles, celle qui a le plus de points a gagné.

## **Mise en oeuvre pédagogique**

### • Les prérequis : savoir...

- ◇ Lancer à bras cassé
- ◇ Attraper une balle
- ◇ Apprécier une trajectoire

### • Jeux et exercices préparatoires :

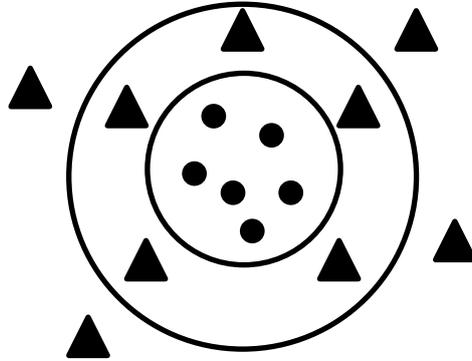
- ◇ Tous exercices de lancer et d'attrape, à une main, à deux mains, avec des engins de forme et de poids variés. Lancer en distance, en précision. Jeux de quilles, chamboule-tout.
- ◇ Faire lancer les enfants aussi de leur « mauvaise » main, ceci développe la coordination et permet des progrès étonnants de la « bonne » main.
- ◇ Attention aux tirs à l'amble : tir main droite avec pied droit en avant. Ne pas dire « Fais comme ça », mais aie expérimenter l'enfant qui procède ainsi, faire comparer tir à l'amble et tir correct. Il arrive souvent que, dans un premier temps, il réussisse mieux à l'amble s'il a toujours tiré comme ça.

## **Evolution possible**

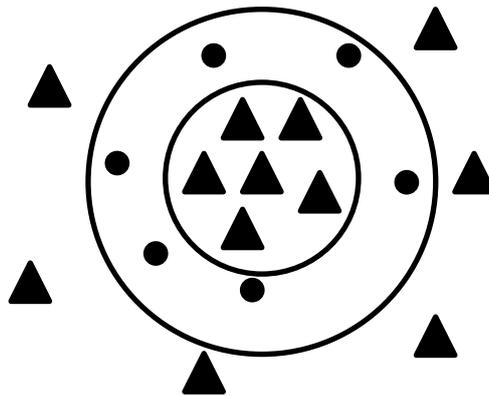
Lorsque les enfants trouvent ce jeu trop facile par exemple, ou qu'ils ne sont pas suffisamment en difficulté pour apprendre et progresser, on peut envisager, de :

- Agrandir le cercle dans lequel évoluent les défenseurs pour compliquer la tâche des attaquants.
- Si les défenseurs se contentent d'esquiver, on peut dans un premier temps proposer qu'ils marquent un point s'ils touchent simplement la balle au lieu de l'attraper.
- Faire une partie avec tirs de la main gauche obligatoires, tirs main droite dans une deuxième partie.
- Faire éliminer le ballon qui a été attrapé par les défenseurs. On puise alors dans la réserve. Quand celle-ci est épuisée, la manche est terminée et on change les rôles.
- Déterminer une zone à toucher : le point n'est valable que si on touche la jambe, le pied, le dos... pour favoriser la recherche de précision du lancer et affiner les gestes.
- Obliger les attaquants à faire au moins 1 ou 2 ou 3 passes avant de tirer, pour favoriser l'esprit collectif et accroître l'incertitude chez le défenseur.
- Permettre aux attaquants de jouer avec 2 ou 3 ballons, pour multiplier les sources d'informations.
- Doubler le point du défenseur qui attrape la balle, pour encourager l'initiative et la prise de risque inhérentes à cette action.
- Faire apparaître une prison (un cerceau placé près de la réserve). Envoyer en prison le défenseur touché. Ceci laisse plus d'espace entre les « cibles » et rend le jeu plus difficile pour les tireurs. Le défenseur est libéré et revient en jeu si un autre défenseur attrape le ballon. Si tous sont faits prisonniers, ils reviennent en jeu, et les attaquants marquent 3 points de bonus.

- Envoyer en prison l'attaquant dont le tir a été intercepté. Il revient en jeu dès qu'un défenseur est touché. Si tous les attaquants sont prisonniers, ils reviennent en jeu et 3 points-bonus sont attribués aux défenseurs.
- Permettre au défenseur qui attrape le ballon de tenter de tirer sur un attaquant. Ainsi il y a changement de rôle, on devient attaquant quand on entre en possession de la balle, ce qui est une constante des sports collectifs. Il est alors conseillé de placer à l'extérieur d'un 2ème cercle concentrique des récupérateurs, qui récupèrent les ballons lancés par les défenseurs pour les redonner aux attaquants. Ainsi les attaquants sont obligés de prendre des informations derrière eux, pour recevoir les passes des récupérateurs, afin de tirer devant eux. L'espace de jeu induit la prise d'information et le comportement de l'enfant.



- On peut aussi, toujours à partir de deux cercles concentriques, placer les défenseurs entre les deux cercles. Les attaquants sont répartis pour moitié dans le cercle central et pour moitié au-delà du cercle extérieur, ce qui oblige les défenseurs à traiter des informations venant de devant ou de derrière.



- Ces deux dernières formes de jeu peuvent aussi être adoptées pour permettre à davantage d'enfants de jouer en même temps.



Mais ? Mais ?  
 Au secours !  
 Ils me tirent dessus !!!