

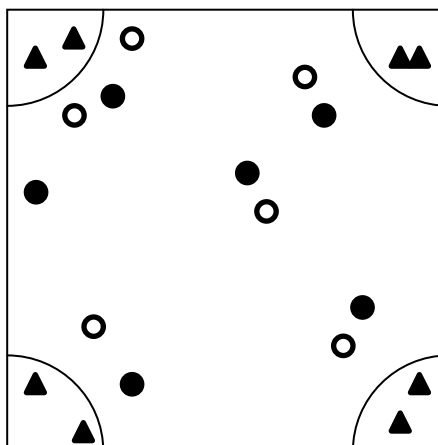
SAVOIRS A DEVELOPPER

- Pour les attaquants :**
 - Etre capable de lancer fort : lancer à une main à bras cassé (passes)
 - Etre capable de lancer précisément : viser une cible (tir)
 - Etre capable de choisir sa cible : repérer un espace libre ou plus facile à atteindre
 - Etre capable d'agir rapidement.
- Pour les défenseurs :**
 - Empêcher les attaquants de réussir : gêner, protéger les cibles.
 - Estimer la trajectoire et essayer d'intercepter.
 - Apprécier la trajectoire et attraper la balle à deux mains
- Pour tous :**
 - Connaître et accepter les règles du jeu.
 - Différencier les rôles, changer rapidement de rôle, être attentif
 - Gérer le temps et le score.

MATERIEL

- Lieu : stade, cour
- Tracé du terrain :
Un rectangle de 20 à 15 m de côté
Matérialiser les 4 coins par un ¼ cercle de 2 m de rayon (cordelettes, assiettes)
- Pour différencier les équipes
- Foulards, chasubles ou dossards
- 1 chronomètre pour gérer le temps .
- 1 ballon, en mousse si possible.(ou plus si réserve)
- 8 quilles, cônes ou bouteilles plastique (lestées avec du sable, des graviers) ▲

DISPOSITIF MATERIEL



Cerceau :
(éventuellement)
réserve de ballons

ORGANISATION

Nombre de joueurs : 2 équipes de 5 à 6 joueurs

Les attaquants symbolisés par sur le dessin ○

Les défenseurs symbolisés par sur le dessin ●

Changement de rôle dans la partie : Les attaquants deviennent défenseurs s'ils se font chiper la balle ou envoient la balle hors du terrain (tir raté ou maladresse lors d'une passe)

Durée d'une manche : en principe 5 minutes.

BUT DU JEU

Pour les joueurs attaquants : essayer de toucher le plus de quilles lors de la manche en lançant le ballon dessus.

Pour les défenseurs : essayer de s'emparer du ballon pour devenir attaquants ou gêner les tireurs

REGLES DU JEU

Durée d'une partie : 5 minutes.

La partie débute au signal du maître au milieu du terrain, le maître lance la balle en l'air. L'équipe de l'enfant qui l'attrape est attaquante.

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

Si un attaquant touche une quille, 1 point est marqué par l'équipe attaquante. Cette équipe engage à nouveau au milieu du terrain

Si un défenseur attrape le ballon, on inverse les rôles, on engage au milieu du terrain. Balle aux nouveaux attaquants.

Il est interdit de se déplacer avec le ballon.

Il est interdit de rentrer dans les $\frac{1}{4}$ de cercle.

Il est interdit de toucher un adversaire (brutalité interdite)

Si le ballon roule trop loin, un attaquant en prend un autre dans la réserve. Le joueur qui l'a lancé loin va le chercher et le pose dans la réserve.

Si les 8 quilles sont tombées, la manche est terminée.

Si une même équipe renverse les 8 quilles, elle obtient 1 point de bonus.

A l'issue du temps imparti, l'équipe qui a le plus de points a gagné.

On peut, en fonction du temps dont on dispose, faire une ou plusieurs manches.

Mise en oeuvre pédagogique

• Les prérequis : savoir...

- ◇ Lancer à bras cassé - Lancer précisément - Passer à un partenaire
- ◇ Attraper une balle
- ◇ Apprécier une trajectoire
- ◇ Connaître les rôles et les critères de changement de rôle.

• Jeux et exercices préparatoires :

- ◇ Tous jeux avec changement de rôles (loup, gendarmes et voleurs...)
- ◇ Tous jeux de quilles, chamboule-tout.
- ◇ 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.
- ◇ 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 faire 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.
- ◇ On peut proposer 2 manches de 3 à 5' avec dans la manche la même équipe qui attaque toujours, et changer les rôles pour la 2^{ème} manche.
- ◇ On peut dans un premier temps proposer que les défenseurs marquent un point s'ils touchent simplement la balle, dans un deuxième temps s'il l'attrapent.

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 terrain, ou agrandir les $\frac{1}{4}$ de cercle pour compliquer la tâche des attaquants.
- Faire une partie avec tirs de la main gauche obligatoires, tirs main droite dans une deuxième partie.
- Jouer avec une réserve de 5 ou 6 ballons. 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.
- 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 ballons, pour multiplier les sources d'informations.
- Si un défenseur attrape la balle, il relève une quille.
- Envoyer en « prison » l'attaquant dont le tir a été intercepté. Il revient en jeu au prochain changement de rôle.
- Cette dernière forme de jeu peut aussi être adoptée pour permettre à davantage d'enfants de jouer en même temps.