

# Balle assise

Type de jeu  
Jeu d'attrape  
avec ballon  
Evitement

## F7

### Objectifs essentiels

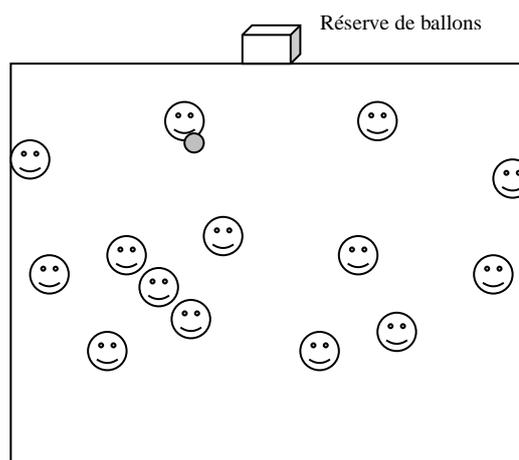
- ❑ Assumer différents rôles : attaquant ou défenseur.
- ❑ Tirer à bras cassé / Esquiver les tirs.
- ❑ Ajuster ses déplacements en fonction du trajet du ballon:
  - ↳ S'éloigner du porteur de balle pour se mettre à l'abri. (prise d'info. et rapidité de réaction)
  - ↳ Faire face et esquiver ou bloquer le ballon
- ❑ Faire des choix rapides en fonction du but recherché : délivrer ou tirer.

### Matériel

Pas d'équipe!

- ❑ 4 ballons en mousse (petits, type Handball,
- ❑ dossards ou foulards (4 couleurs)
- ❑ de quoi matérialiser clairement deux terrains (assiettes)

terrain : environ 15x15m



### But du jeu:

Tirer sur un joueur ... ou ... passer le ballon à un joueur assis pour le délivrer tout en évitant de se faire toucher.

### Règles:

- ❑ On ne se déplace pas avec le ballon.
- ❑ Un joueur touché s'assied sur place (Il est « prisonnier » ; attention aux mains : les poser sur les genoux !)
- ❑ N'importe qui peut s'emparer du ballon au sol et tirer ou délivrer un camarade.
- ❑ On est délivré si :
  - ↳ on touche un ballon passant à proximité, même au sol.
  - ↳ on attrape un ballon lancé par un camarade.

### règles d'actions à élaborer avec les enfants

- ❑ Si je ne veux pas être touché, je dois savoir en permanence où est le ballon:
  - ↳ je fais face et j'esquive ou je tente de bloquer le ballon si je ne peux plus fuir.
  - ↳ Je m'arrange pour être toujours le plus loin possible du ballon : je ne fuis pas en tournant le dos au danger.

### **déroulement ...**

1. Jouer tous ensemble pour apprendre les règles.
2. Jouer avec deux ballons
  - ↳ Objectif : multiplier les sources d'informations (2 dangers) et augmenter la vigilance des joueurs.
3. Jouer en deux jeux parallèles avec un ballon par terrain

## **Balle assise par équipe**

Type de jeu  
Jeu d'attrape  
avec ballon  
Evitement

**F6bis**

### **Objectifs essentiels**

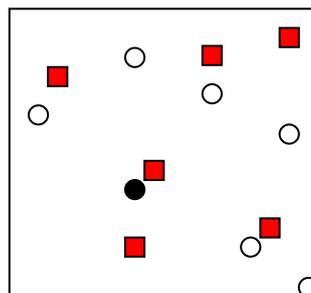
- ❑ Faire des choix stratégiques individuels ou/et collectifs
- ❑ Prendre des informations et décider rapidement de l'action à engager : passer (à qui?) ou tirer ou délivrer en fonction des circonstances du jeu .
- ❑ Coordonner des actions comme prendre des informations, courir, recevoir passer ou tirer.
- ❑ Ajuster ses déplacements en fonction du trajet du ballon (course modulée)
- ❑ Elaborer des règles d'actions.

## Matériel

2 équipes de 5 à 10 joueurs maximum.

- ❑ Des ballons en mousse (un au minimum)
- ❑ Dossards ou foulards pour distinguer les équipes.
- ❑ Plots pour délimiter l'espace.

## Dispositif matériel



Terrain de 15 x 15 m .

## But du jeu:

Toucher avec le ballon tous les joueurs de l'équipe adverse.

## Règles:

- ❑ Déplacements interdits avec ballon en main: passer ou tirer.
- ❑ Un joueur touché doit s'asseoir à l'endroit où il a été touché : il est délivré lorsque, après avoir intercepté ou reçu le ballon, il réalise une passe à un joueur assis qui en assure la réception.
- ❑ Le ballon change d'équipe (changement de rôle) dans deux cas seulement:
  - ↳ Le ballon est bloqué ou intercepté en l'air par un "chassé" .
  - ↳ Le ballon est récupéré par un joueur assis .
- ❑ Equipe gagnante: l'équipe ayant touché tous ses adversaires ou l'équipe ayant le plus de "prisonniers" après un temps donné

## règles d'actions à élaborer avec les enfants

### trois cas:

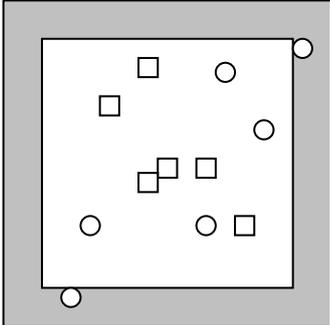
- ❑ Si je suis porteur du ballon :
  - ↳ Je tire si un adversaire se trouve à proximité sinon j'oriente le jeu vers des partenaires mieux placés. Si je tire de loin, le ballon risque de sortir et je fais perdre du temps à mon équipe.
  - ↳ Je passe à un partenaire assis s'il est nécessaire de délivrer des joueurs de mon équipe.
- ❑ Si je suis attaquant mais non porteur du ballon:
  - ↳ En me déplaçant, je cherche en permanence à me trouver près d'un adversaire tout en regardant le porteur de balle.
- ❑ Si je suis chassé (mon équipe ne possède pas le ballon) :
  - ↳ Je prends des informations sur l'emplacement du ballon et j'essaie d'en être le plus éloigné possible.
  - ↳ Si je ne peux plus fuir, je fais face et je tente de bloquer ou d'esquiver le ballon
  - ↳ Je tente d'intercepter le ballon pour permettre à mon équipe de devenir attaquante .

## Conseils pour l'animation

- Alternance "action – réflexion" pour faire émerger les règles d'actions.

## Situations aménagées

Variante: "règles"	intérêts
<p><b>Plus facile que le jeu initial (F6 bis) :</b> Jouer sans changer de statut : on reste "attaquant" pendant une durée déterminée. Par exemple , changement de statut après 5' de jeu .</p>	<p>⇒ Donner le temps de s'adapter à chacun des deux rôles.</p>
<p><b>Plus difficile que le jeu initial (F6 bis) :</b> Changement de statut quand le ballon sort du terrain : si le ballon sort du terrain , les chassés le récupèrent et les attaquants deviennent "chassés"</p>	<p>⇒ Pour les attaquants: utiliser tout l'espace et tirer à coup sûr : renforcer la coopération. ⇒ Pour les "chassés" : provoquer des tirs vers les bords du terrain.</p>
<p><b>Plus difficile que le jeu initial (F6 bis) :</b> Faire jouer 3 équipes simultanément : chaque équipe joue contre les deux autres</p>	<p>⇒ Prises d'informations plus riches ⇒ Multiplier les choix tactiques possibles.</p>

Variante : "espace"	intérêts
<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>L'espace "gris" est interdit aux chassés. Seuls les attaquants peuvent investir cet espace</p> </div> </div>	<p>⇒ Permettre aux "attaquants" de s'organiser pour éviter les sorties de terrain du ballon. ⇒ Multiplier les informations à prendre en compte: partenaires , adversaires , espaces.</p>

## Exemple de questionnement



⇒ **Comment faut-il s'y prendre pour réussir quand on est :**

- *attaquant ?*
- *chassé (défenseur) ?*

⇒ **Aider à mettre en place des stratégies efficaces :**

Pour les chassés:

- ↪ Qui ne se fait jamais toucher ? Pourquoi ?
- ↪ Qui se fait souvent toucher ? Pourquoi ?
- ↪ Comment faites-vous pour récupérer le ballon et ainsi changer de rôle ?

Pour les attaquants (équipe en possession du ballon) :

- ↔ Quand peut-on tirer , quand doit-on passer ?
- ↔ Où doit-on se placer ?
- ↔ Comment éviter de perdre le ballon ?

