

Ballon ligne

Type de jeu

Jeu de renvoi

F29

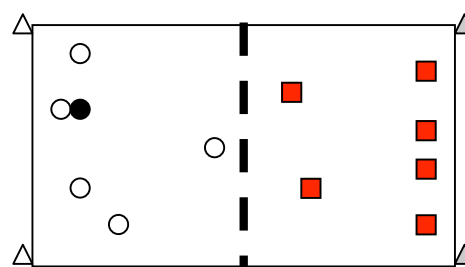
Objectifs essentiels

- ❑ Se déplacer pour occuper le terrain
- ❑ Repérer les espaces vides rapidement et lancer fort dans cet espace
- ❑ Enchaîner rapidement des actions comme passer, s'informer sur les positions relatives des adversaires et des partenaires, lancer ou tirer
- ❑ Élaborer des règles d'actions

Matériel

- ❑ 2 ballons de handball ou de volley
- ❑ Dossards ou foulards (4 couleurs)
- ❑ De quoi matérialiser clairement deux terrains (plots de marquage)

Dispositif matériel



Terrain de 9m x 12m

But du jeu pour chaque équipe :

*Faire franchir par le ballon la ligne de fond du terrain adverse **après un rebond** (ligne de fond = entre les deux cônes)*

Gagnante : l'équipe ayant le plus de points en fin de partie.

Règles:

- ❑ Jeu à la main
- ❑ Déplacements avec le ballon ... interdits : passes.
- ❑ Si le ballon sort du terrain, remise en jeu par une passe à un partenaire depuis l'endroit où le ballon est sorti.

Règles d'actions à élaborer avec les élèves

- ❑ *Je tire s'il y a un espace vide devant moi, sinon je passe à un partenaire situé devant un espace libéré.*
- ❑ *Si on a le ballon, on attire les défenseurs d'un côté puis d'un autre en se faisant des passes rapides avant de tirer.*

Conseils pour l'animation

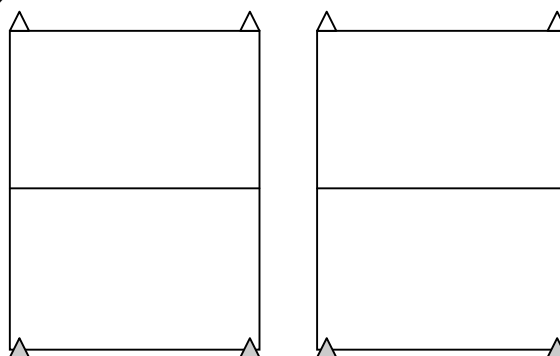
- Dans une première phase, 2 équipes jouent et 2 équipes regardent. Précision des règles puis organiser deux jeux parallèles.
- Alternance "action – réflexion" permettant l'émergence des règles d'actions. (Questions – réponses)

Situations aménagées

« Jouer en deux jeux parallèles à 5 contre 5 »

Objectifs:

- ⇒ Obliger ou permettre à chacun de s'investir dans le jeu.
- ⇒ Augmenter pour chacun la quantité d'actions

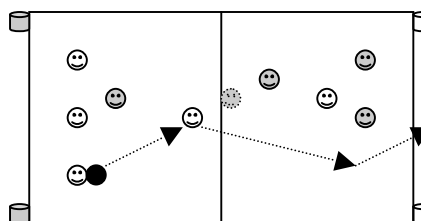


Le joker

Un joker placé dans le camp adverse peut récupérer le ballon et le renvoyer à ses partenaires placés dans l'autre camp.

Règles:

- Contacts interdits
- Le joker ne peut pas lancer le ballon derrière la ligne adverse : il ne peut que renvoyer le ballon à ses partenaires.



Évolution

Une autre façon de jouer...

Camp ruiné (CM1 ou CM2)

Dès le départ du jeu, un joueur est placé dans le camp adverse.

But du jeu: envahir le camp adverse en lançant le ballon à son (ses) partenaire(s) situé(s) dans le camp adverse.

Règles:

- Si un partenaire situé dans le camp adverse attrape le ballon que j'ai lancé, je passe dans le camp adverse (j'envahis son camp!).
- Passes entre partenaires possibles.
- **Gagnante:** l'équipe qui aura envahi le camp adverse la première.

