

# Jeu : La balle assise

Concepteurs : GR. 7	Compétence(s) spécifique(s) :
Stagiaires T2 – Années 2008/2009	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement
	Objectif(s) pédagogique(s) :
	Développer la coopération entre élèves
Niveau de classe : C2 - C3	

## Organisation matérielle (matériel, équipes, espace...)

- groupe classe (puis 2 ou 3 équipes)
- 1 à 2 ballons mousse par jeu et des chasubles de 3 couleurs différentes
- 1 terrain délimité (10x10 environ) – Milieu fermé préférable

## Règle(s) de base

- Les élèves sont dispersés sur le terrain.
  - Un joueur a la balle en main. De sa place, il essaie de toucher un camarade avec le ballon.
  - Si un joueur est touché, il s'assoit.
  - Un joueur assis peut se délivrer en touchant ou en attrapant le ballon qui passe à sa portée. Il a alors la possibilité de délivrer un autre camarade en lui passant le ballon.
  - La partie est gagnée par le ou les derniers joueurs debout au bout de 4 à 5 minutes de jeu.
- Règle pouvant être introduite au cours du jeu :
- Si un joueur réussit à bloquer la balle des 2 mains, il n'est pas pris et devient le tireur.*

# Déroulement

Temps/ Organisation	Situations	Critère de réussite
5 min	<b>Passage des consignes</b>	
5 min	<b>Jeu de base : le tireur ne peut se déplacer lorsqu'il a la balle en main</b>	<b>Être debout à la fin du jeu</b>
5 min	<b>Variante 1 : le tireur peut se déplacer (3 pas maxi)</b>	
15 min	<b>Variante 2 : avec 2 ballons</b>	
	<b>Variante 3 : jeu par équipes (2 équipes) :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– interdiction de se déplacer avec le ballon</li> <li>– on a le droit de se faire des passes et on peut délivrer un partenaire en lui faisant une passe</li> </ul>	
		<b>L'équipe qui a le plus de joueurs debout à la fin du temps est la gagnante</b>

## Evolution du jeu (Variante(s) ; variable(s) de progrès)

∞ mode de délivrance : un joueur debout qui bloque la balle peut choisir de délivrer un camarade en lui passant.

### Matériel :

- introduire un second ballon.

### Les autres :

- varier la taille des équipes (2 voire 3 équipes)

### L'espace :

- varier la taille du terrain

### Le temps :

- limiter le temps de jeu

### Balle assise par équipes : But du jeu :

Asseoir l'équipe adverse. J'ai la balle, je suis chasseur, je n'ai pas la balle je suis lapin. Tout joueur touché à la volée doit s'asseoir sur le terrain. Pour être délivré, le joueur assis doit avoir intercepté ou touché le ballon. Tout joueur peut s'emparer du ballon si celui-ci a touché le sol auparavant. Toute balle sortie doit être remise en jeu par l'adversaire.

## Bilan/évaluation :

- jeu très intense devant être de courte durée – jeu adapté aux salles de petite dimension (les balles pouvant rebondir sur les murs...)