



Ballon château

Activité : Jeux collectifs

Niveau : Cycle 2

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.

Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

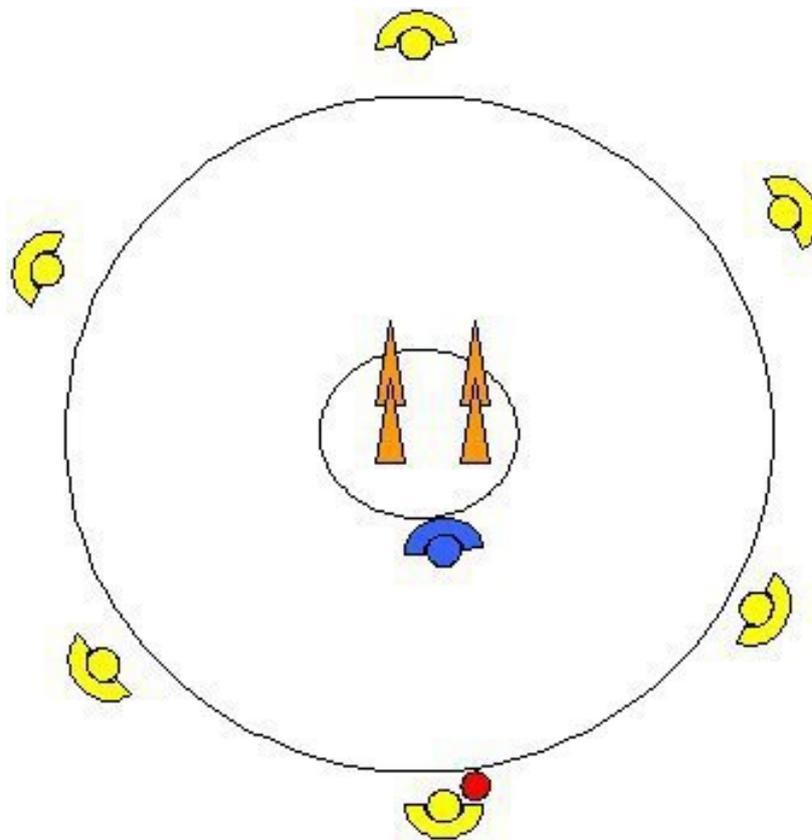
Objectifs

Tirer fort et viser un objectif précis, passer la balle à un partenaire, courir et s'interposer ; courir et intercepter, élaborer une stratégie personnelle (déceler le moment important pour agir...)

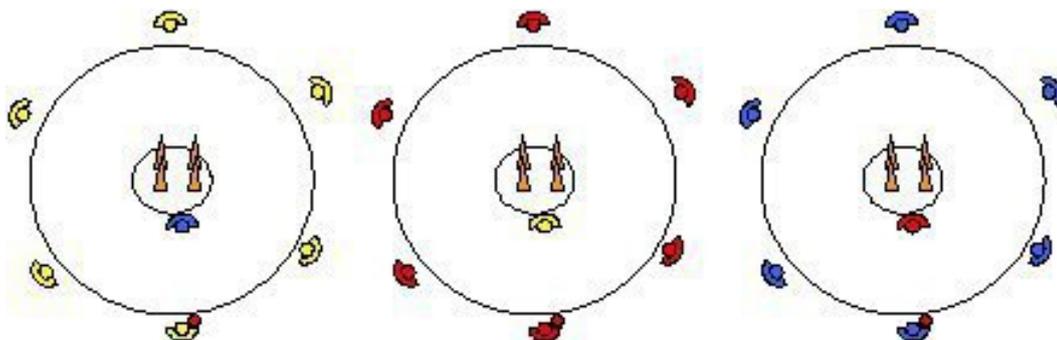
Remarque : ce jeu permet l'élaboration de stratégie en cycle 2, et le travail du gardien de but en cycle 3

Organisation

Les enfants sont disposés en cercle. Au centre du cercle des plots constituent un château. Un gardien se déplace autour du château.



Faire deux ou trois cercles en fonction du nombre d'élèves dans la classe, entre 6 et 8 tireurs pour un gardien.



Matériel

- Craie ou corde, plots ou quilles, tambourin ou sifflet, foulards ou dossards

Consigne

Les joueurs forment un cercle autour du château (carré) formé de quatre plots.

Le gardien se place devant le petit cercle. Il ne peut pas pénétrer à l'intérieur du "château"

Les joueurs doivent renverser les 4 cibles à l'aide d'un ballon

Le gardien les en empêche en renvoyant le ballon avec les mains, les pieds, les jambes.

Les joueurs doivent impérativement être sur le cercle pour tirer.

La partie démarre au coup de sifflet et se termine au bout de 2 minutes ou quand un groupe de tireurs a fait tomber toutes ses quilles.

A l'issue de la partie on annonce les résultats et on change le gardien. Pour bien faire il faudrait que tous les enfants passent au rôle de gardien.

Critères de réussite

L'équipe qui a renversé le plus de quilles dans le temps imparti ou celle qui a renversé toutes les quilles le plus vite.

Critères de réalisation

Tireurs :

- Stratégie collective de passe pour " déborder" le gardien
- Stratégie individuelle de feinte pour abattre les quilles quand le gardien est face à soi passer vite et tirer vite
- Tirer à bras cassé

Gardien :

- Aptitude à bloquer, intercepter, renvoyer le ballon.
- placement et déplacement rapide pour se trouver en opposition au tireur.

Variables didactiques

Règles du jeu

Dimension des cercles

Nombre des plots et dimensions des plots

Stabilité des plots

Nombre de ballons