

# Fiche A8

Equipe Départementale  
EPS 90

# BALLE ASSISE PAR EQUIPES

*USEP*  
90  
CP  
CP-CE1

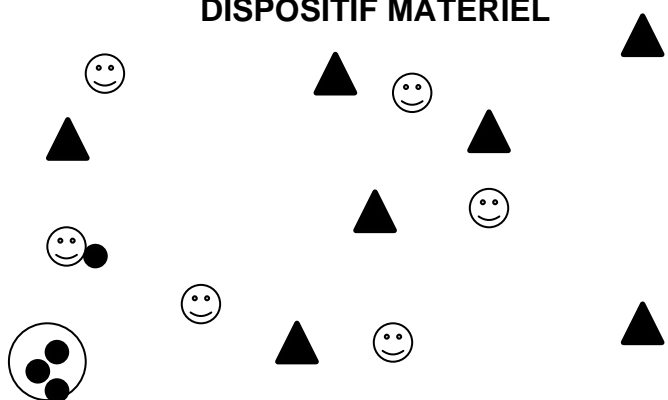
## SAVOIRS A DEVELOPPER

- **Pour les attaquants-tireurs :**
  - Etre capable de lancer fort : lancer à une main à bras cassé
  - Etre capable de lancer précisément : viser une cible.
  - Etre capable de choisir sa cible : repérer un joueur inattentif ou plus facile à atteindre
  - Etre capable d'agir rapidement : ne pas laisser le temps à l'adversaire d'esquiver.
- **Pour les défenseurs :**
  - Etre attentif
  - Se placer hors de portée du tireur : aller à l'opposé du tireur.
  - Estimer la trajectoire et éviter de se faire toucher.
  - Apprécier la trajectoire et attraper la balle à deux mains
- **Pour tous :**
  - Connaître et accepter les règles du jeu.
  - Gérer le temps et le score.

## MATERIEL NECESSAIRE

- Lieu : stade, cour
- Tracé du terrain :
  - rectangle de 15m x 10 m environ.
  - 1 cerceau placé dans un coin, pour matérialiser la réserve à ballons.
- Pour différencier les équipes
  - Foulards, chasubles ou dossards
- 1 chronomètre pour gérer le temps.
- 4 ballons, en mousse si possible.

## DISPOSITIF MATERIEL



## ORGANISATION

Nombre de joueurs : 2 équipes de 5 à 6 joueurs – on peut jouer à 3 équipes

Les attaquants - tireurs symbolisés par ☺ sur le dessin

Les défenseurs - esquiveurs - attrapeurs : ▲ sur le dessin

Ballons : ●

Changement de rôle dans la partie : Les attaquants deviennent défenseurs et réciproquement à l'expiration d'un délai fixé à l'avance, en principe 5 minutes.

## BUT DU JEU

Pour les joueurs attaquants : essayer de toucher les joueurs défenseurs en leur lançant le ballon dessus.

Pour les défenseurs : éviter de se faire toucher par le ballon (esquiver) et mieux encore l'attraper pour délivrer les partenaires prisonniers.

## REGLES DU JEU

Durée d'une partie : 5 minutes.

La partie débute au signal du maître.

On joue avec un seul ballon.

Si un attaquant touche un joueur adverse, ce dernier doit s'asseoir.

Si un défenseur debout attrape le ballon, il peut essayer de délivrer ses partenaires en leur passant le ballon.

Si un défenseur assis attrape le ballon, il est « délivré », se relève et peut essayer de délivrer ses partenaires en leur passant le ballon.

Si le ballon sort du terrain, c'est un attaquant qui va le récupérer. Si le ballon roule trop loin, un attaquant en prend un autre dans la réserve.

Il est interdit de se déplacer avec le ballon. 3 pas sont tolérés.

Il est interdit de tirer dans le visage des défenseurs.

Si tous les adversaires sont assis, le jeu s'arrête et on regarde le temps mis pour gagner.

A l'issue du temps imparti, si tous les joueurs défenseurs ne sont pas assis, on compte le nombre de joueurs assis.

On intervertit les rôles. Lorsque chaque équipe a joué les deux rôles :

Si chaque équipe a assis tous ses opposants, celle qui a mis le moins de temps pour faire asseoir tous les adversaires a gagné.

Si une seule équipe a assis tous ses adversaires, elle a gagné.

Si aucune équipe n'a assis tous ses adversaires, celle qui en a assis le plus a gagné.

## Mise en oeuvre pédagogique

- **Les prérequis : savoir...**

- ◇ Lancer à bras cassé
- ◇ Attraper une balle
- ◇ Apprécier une trajectoire

- **Jeux et exercices préparatoires :**

- ◇ 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. Proscrire les tirs à l'amble : tir main droite avec pied droit en avant ou réciproquement.

## 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 pour compliquer la tâche des attaquants.
- Si les défenseurs se contentent d'esquiver, on peut dans un premier temps proposer qu'ils marquent un point s'ils touchent simplement la balle au lieu de l'attraper.
- Faire une partie avec tirs de la main gauche obligatoires, tirs main droite dans une deuxième partie.
- Jouer avec un nombre déterminé de ballons. Eliminer le ballon sorti du terrain ou qui a été attrapé par les défenseurs après une série de délivrances. On puise alors dans la réserve. Quand celle-ci est épuisée, la manche est terminée et on change les rôles.
- Déterminer une zone à toucher : le point n'est valable que si on touche la jambe, le pied, le dos... pour favoriser la recherche de précision du lancer et affiner les gestes.
- 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 ou 3 ballons, pour multiplier les sources d'informations.
- Si un défenseur attrape la balle, cela fige tous les attaquants (ils deviennent immobiles les bras levés) pendant 10 secondes pour faciliter les délivrances.
- Envoyer en prison l'attaquant dont le tir a été intercepté. Il revient en jeu dès qu'un défenseur est touché ou qu'un autre attaquant est prisonnier.
- Permettre au défenseur qui attrape le ballon de rendre son équipe attaquante. Tous ses partenaires assis sont automatiquement délivrés, et deviennent attaquants. Ainsi il y a changement de rôle, on devient attaquant quand on entre en possession de la balle, ce qui est une constante des sports collectifs.