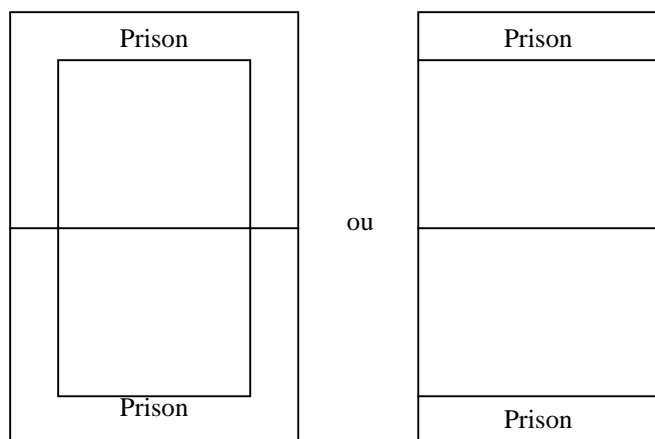


Balle au prisonnier



Organisation

deux camps de même dimension

deux équipes de 5 ou 6 joueurs maximum (si trop de joueurs, certains ne jouent pas)

un petit ballon (pas trop dur)

But du jeu : éliminer tous les joueurs adverses en les touchant avec la balle

Règles :

si A bloque la balle, il peut immédiatement relancer sur ses adversaires. (idem, si la balle roule ou a rebondi une ou plusieurs fois).

si A est touché par un adversaire, il devient prisonnier et va en prison pour être délivré, A doit touché un adversaire_____

Pour gagner, il faut :

Prendre de vitesse l'adversaire et le toucher quand il ne peut plus bloquer (en frappant fort ou avec précision).

- en faisant passer rapidement le ballon au dessus du camp adverse

- en faisant circuler la balle entre prisonniers.

Avoir un nombre adapté de prisonniers pour pouvoir éliminer les adversaires

Axes de progrès

Passer d'une stratégie individuelle à une stratégie collective :

"Joueurs libres" :

- j'ai la balle : je tire systématiquement pour essayer de faire un prisonnier → j'accepte de ne pas tirer pour faire un choix plus efficace (passe à un partenaire prisonnier ou non).

- je n'ai pas la balle :

* mon équipe a la balle, je suis inactif (je me fais "oublier") → je me déplace pour offrir une solution à un partenaire

* mon équipe n'a pas la balle, je subis le tir de l'adversaire, j'esquive systématiquement → je prends des risques pour bloquer et prendre l'adversaire de vitesse

"Prisonniers" :

- j'ai la balle : j'essaie systématiquement de me délivrer → j'accepte de rester prisonnier pour être utile à mon équipe

- je n'ai pas la balle : je suis inactif "en attente" → je me déplace pour offrir une solution à un partenaire.

Contenus à enseigner :

- prendre des décisions (esquive ou blocage) en fonction des possibilités et du placement de mon adversaire direct

- analyser rapidement la situation pour savoir s'il faut passer ou tirer.

- faire collectivement un plan d'action : combien de prisonniers nous sont utiles pour gagner ?

- prendre une décision en fonction de la lecture du jeu : équipe dominante ? équipe dominée ?

- être capable d'être meneur de jeu : savoir analyser rapidement la situation pour maintenir l'équilibre entre les prisonniers et les partenaires.

Pour gérer l'hétérogénéité ,

on peut jouer sur :

- taille du terrain / nombre de joueurs

- agrandir la zone prison

- si équipes hétérogènes : règles différentes suivant les joueurs

* pour ceux qui ne tirent pas forts ou sont maladroits → zone leur permettant d'avancer pour tirer


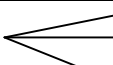


* pour les plus forts : interdiction de marcher

- faire des équipes homogènes : toujours ou momentanément, l'objectif est que tous les enfants puissent appliquer des stratégies élaborées-



Situations dérivées : par deux, entraînement au tir / esquive ou tir / bloquer la balle (projet pour l'élève : tirer plus fort, tirer plus rapidement, bloquer la balle même si c'est un plus fort qui la tire, choisir entre bloquer et esquiver suivant l'adversaire..)

Balle au prisonnier – critères d'observation -

Joueur libre

J'ai la balle	Je touche pour faire des prisonniers	
	Je passe la balle à un partenaire	 <ul style="list-style-type: none"> parce que je ne sais pas tirer pour lui faire plaisir (il me la demande) parce qu'il est mieux placé que moi
	Je passe la balle à un prisonnier	 <ul style="list-style-type: none"> parce que c'est mon copain parce qu'il y a déjà 3 prisonniers pour faire un nouveau prisonnier
Je n'ai pas la balle	La balle est dans mon équipe	 <ul style="list-style-type: none"> je me fais oublier je me déplace pour offrir une solution à mon parten
	La balle n'est pas dans mon équipe	 <ul style="list-style-type: none"> je subis le tir j'esquive j'essaie de bloquer (prise de risque) je choisis entre bloquer et esquiver selon la situation

Prisonnier

J'ai la balle	Je me délivre	 <ul style="list-style-type: none"> toujours quand il y a déjà 3 prisonniers
	J'aide mon équipe à toucher un adversaire	 <ul style="list-style-type: none"> en passant par dessus l'équipe adverse en donnant la balle à un autre prisonnier
Je n'ai jamais la balle	Je reste passif	
	Je n'arrive pas à avoir la balle	

Cette grille est d'abord un outil pour l'enseignant-e pour observer les élèves

Comment s'en servir avec les élèves ?

On élabore progressivement la grille avec les élèves au cours de séances pour :

- que l'élève situe son comportement dans le jeu
- qu'il visualise ses possibilités de progrès

concrètement :

1. au fur et à mesure des séances, l'enfant entoure au crayon ce qu'il sait faire ou croit savoir faire
2. pendant la phase de jeu, un observateur dispose de la fiche de celui qu'il observe et vérifie
3. validation ensemble après la phase de jeu , en soulignant

** fiche élaborée par des stagiaires de FC – juin 2004*