

DEROULEMENT

- Atelier de situation de 8 à 15 minutes maximum / Cycle de 6 séances minimum.

MATERIEL

- 8 à 12 ballons.
- 8 cerceaux de 2 couleurs
- 2 couleurs de chasubles

OBJECTIFS

Etre capable de :

- Faire progresser le ballon vers l'avant à 2, 3 ou 4 joueurs.
- Découvrir le jeu vers l'avant, les règles du dribble et du marcher.
- Se déplacer vers l'avant pour proposer des solutions de passe aux partenaires.
- Dribble poussé vers l'avant.
- Choisir la passe ou le dribble pour progresser vers l'avant.

CONSIGNES

DEROULEMENT :

But du jeu : première équipe à amener tous ses ballons (boules de feu) dans les cerceaux opposés de son camps (ou coupelles).
 2 équipes de 2, 3 ou 4 joueurs sont positionnées sur la ligne entre les cerceaux (malles) de leur camps (chaque cerceau contient 2 ou 3 ballons (boules de feu)). (Fig 1).

Au signal, chaque équipe doit prendre un ballon et le transférer à l'opposé de son camp dans une des 2 malles (cerceaux). **Un seul ballon à la fois peut sortir de la malle pour chaque équipe.** Si 2 ballons d'une équipe sont dehors en même temps, ils doivent revenir tous les 2 dans les malles de départ. (Fig 2)

Une équipe gagne la manche quand elle a réussi à transférer tous les ballons.
 A la fin d'une manche, on finit de transférer le reste des ballons puis on peut recommencer le jeu en sens inverse (Fig 3).

CONSIGNES :

L'intérêt de cette situation est de faire découvrir aux joueurs les différentes possibilités pour arriver à transporter toutes les boules de feu.
 Il faut donc inciter les joueurs à trouver des stratégies et à expérimenter pour **AMENER LE PLUS VITE POSSIBLE LES BALLONS VERS L'AVANT.**

Mise en évidence : Comment peut-on transférer les ballons de l'autre côté ?

- La passe (les NPB doivent courir pour être devant le ballon).
- Le dribble.

Ps : il faut choisir vite car les boules de feu brûlent les mains

Evolutions pédagogiques :

Une fois que les enfants ont expérimenté le jeu vers l'avant sans opposition (3c0 puis 2c0) l'éducateur peut mettre en place des situations de surnombre (3c1 puis 2c1).
 Ainsi chaque équipe choisie un chasseur qui a le pouvoir « d'éteindre les boules de feu » de l'équipe adverse. Cela oblige les joueurs à ramener leur boule dans la malle de départ pour la rallumer.

• **Evolutions :**

Le chasseur peut éteindre la boule de feu en :

1. Touchant le ballon
2. Touchant le joueur en possession du ballon
3. Le chasseur qui gagne un ballon peut le ramener dans les malles de son équipe... etc...

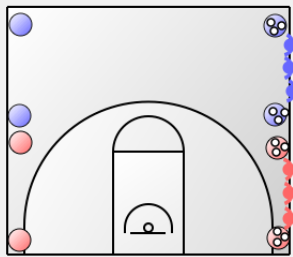


Fig 1

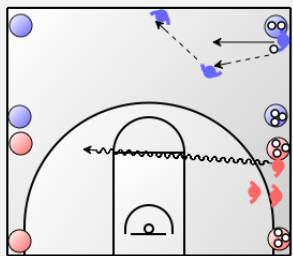


Fig 2

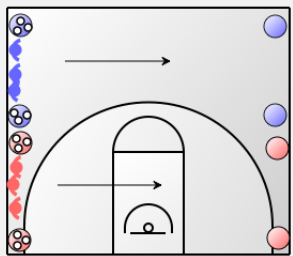


Fig 3

Lorsqu'il y a des groupes impair, possibilité de mettre un chasseur qui gêne les 2 équipes attaquantes.

Stimulation :

- Qui est devant ?
- Où sont les cerceaux ?
- Que fait le défenseur ?
- Où sont les copains ?
- Qui va l'aider ?

Rapidité des choix d'action : attention aux boules de feu qui brûlent les doigts...