

<b>Le ballon cordon</b>	
<b>Champ d'apprentissage</b>	<b>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</b>
<b>Attendus de fin de cycle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.</li> <li>• Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.</li> <li>• Connaître le but du jeu.</li> <li>• Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.</li> </ul>
<b>Compétences travaillées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.</li> <li>• Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.</li> <li>• Accepter l'opposition et la coopération.</li> <li>• S'adapter aux actions d'un adversaire.</li> <li>• Coordonner des actions motrices simples.</li> <li>• S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.</li> <li>• Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.</li> </ul>
<b>Dispositif</b>	Terrain rectangulaire d'environ 12 m X 6 m 1 fil tendu à environ 1m de hauteur pour séparer les 2 parties du terrain. 1 zone interdite d'environ 2 m de large de chaque côté du fil. Une ligne de fond dans chaque camp.
<b>But</b>	Avoir le plus de points possibles.
<b>Matériel</b>	Ballons légers (type handball) 3 à 5 ballons suivant le nombre de joueurs
<b>Nombre de joueurs</b>	2 équipes de 5 à 7 joueurs
<b>Durée du jeu</b>	Environ 5 min
<b>Age</b>	Cycles 1 et 2
<b>Règles</b>	On peut stopper les ballons qui passent avec toutes les parties du corps pour défendre son camp. On ne peut pas faire passer le ballon par-dessus le fil ou rentrer dans la zone interdite, 1 point à chaque fois qu'un ballon franchit la ligne de fond adverse.
<b>Critères de réussite</b>	Envoyer les ballons par-dessous le fil et leur faire franchir la ligne de fond du terrain adverse.
<b>variantes</b>	Ne mettre qu'un seul ballon Ne pas mettre de zone Faire varier la hauteur du fil