

L'ultimate ballon	
On remplace le frisbee par un ballon	
Compétences visées	Lancer le ballon précisément Réceptionner le ballon Se démarquer
Dispositif	Grand terrain rectangulaire comportant une aire de jeu (20 m X 10 m) prolongée par deux zones d'en-but de 6 m environ. les terrains peuvent être réduits par rapport à la règle véritable comme pour le ballon-capitaine.
But	réceptionner la passe d'un partenaire dans la zone d'en-but opposée.
Critères de réussite	Avoir plus de points que son adversaire
Matériel	Dossards (1 par élève) plots pour délimiter Un ballon type handball.
Nombre de joueurs	2 équipes de 7 joueurs avec des chasubles
Durée du jeu	Soit en temps de jeu (2 X 6 min par exemple) soit le premier arrivé à ... points
Age	Cycle 3
Règles	<ul style="list-style-type: none"> • On ne doit pas marcher lorsqu'on a le ballon • On dispose de 10 secondes pour effectuer sa passe sinon c'est l'équipe adverse qui récupère le ballon. • Un défenseur peut gêner le lanceur mais ne peut pas le toucher. • Lorsque le ballon sort des limites c'est l'autre équipe qui le récupère. • Pour marquer un point, la réception du ballon doit être réalisée avec au moins un pied dans la zone d'en-but sans toucher les lignes de touche • lorsque le ballon est touché (sans avoir pu être bloqué) en vol, il revient à l'équipe de celui qui l'a touché • lorsque le ballon tombe au sol, il revient à l'équipe adverse • engagement : chaque équipe est en fond de terrain, dans sa zone ; le ballon est lancé (le plus loin possible) par l'équipe qui engage, il est donc réceptionné ou ramassé par l'autre équipe. Après un point, c'est l'équipe qui vient de marquer qui lance le ballon puis chacune entre sur le terrain et le jeu commence lorsqu'un joueur de l'équipe attaquante l'a en main. • si le joueur qui se trouve dans la zone d'en-but touche le ballon sans arriver à totalement l'attraper, son équipe ne marque pas de point

