

## 5 - 2 – BALLE AUX CHASSEURS

### 1 – Conditions pour qu'il y ait vraiment jeu

#### Mise en place du jeu

Matérialiser 2 carrés : carré intérieur : 8 à 10 m de côté

carré extérieur : 12 à 15 m de côté

Effectif : 5 à 8 joueurs par équipe

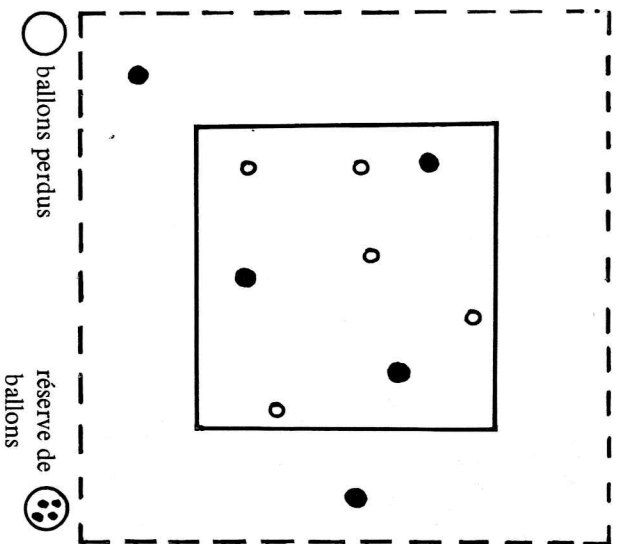
Signes distinctifs indispensables.

Les lapins ( ○ ) sont prisonniers à l'intérieur du petit carré

Les chasseurs ( ● ) sont libres.

#### But du jeu :

En n'utilisant qu'un seul ballon à la fois, les chasseurs doivent s'efforcer de toucher de plein fouet un nombre maximum de lapins.



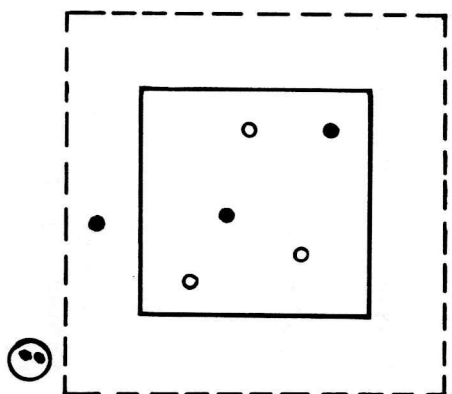
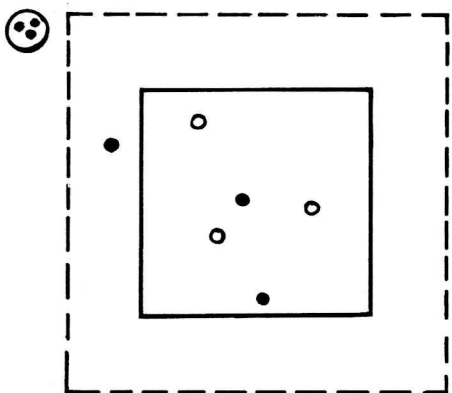
#### Règles :

- 1) Tout chasseur en possession du ballon n'a pas le droit de se déplacer (tolérer un ou deux pas). Il doit faire une passe ou tirer.
- 2) Pour chaque lapin touché de plein fouet, les chasseurs marquent **1 point**.
- 3) Un lapin touché n'est pas éliminé.
- 4) Interdiction aux lapins de sortir du carré intérieur, pénalité : 1 point aux chasseurs.
- 5) Si le ballon sort des limites du carré extérieur, il est perdu. Les chasseurs utilisent alors un autre ballon de la réserve.
- 6) Lorsque la réserve de ballons est épuisée, inverser les rôles.

**NB** : Le fait de concrétiser et de limiter le nombre de ballons utilisables incite les chasseurs à se répartir pour éviter l'épuisement rapide des "réserves".

## 5 - 2 - BALLE AUX CHASSEURS

### 2 - Conditions pour qu'il y ait quantité et variété des actions



- Constituer 4 équipes

- Organiser 2 jeux parallèles

- Marque et arbitrage par les enfants (1 ou 2 pour chacun des 2 jeux)

- Lorsque les équipes sont en place, signal du maître pour le début du jeu

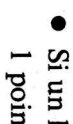
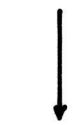
- Changement des rôles automatique lorsque la réserve de ballons est épuisée

- Possibilité d'organiser un tournoi, si les équipes sont équilibrées, sur une ou plusieurs séances.

Jouer plus

Jouer ≠ rôles

- Amener les lapins à faire face
- Créer un risque pour les chasseurs et une alternative pour les lapins.

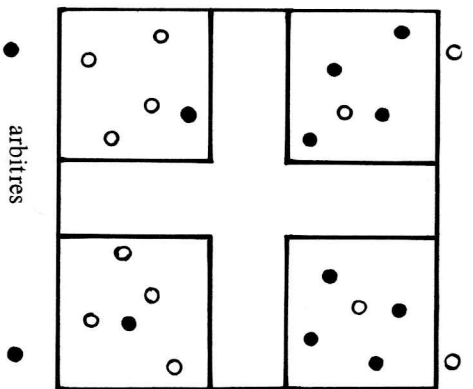


- Si un lapin repousse le ballon des 2 mains ou des 2 poings, il n'est pas considéré comme touché
- Si un lapin bloque le ballon de volée, il marque 1 point pour son équipe.

Ce ballon n'est alors pas perdu pour les chasseurs. Ceux-ci doivent alors le remettre en jeu à partir de la réserve.

Jouer autrement

## 5 - 3 – BALLE AUX CHASSEURS



## 3 – Conditions pour qu'il y ait recherche de progrès spécifiques

Jeux à effectifs réduits : 4 x 1 (+ 1 arbitre)

- 1 ballon par jeu. Pas de carré extérieur donc pas de ballon perdu. Mise en jeu depuis l'un des sommets du carré.

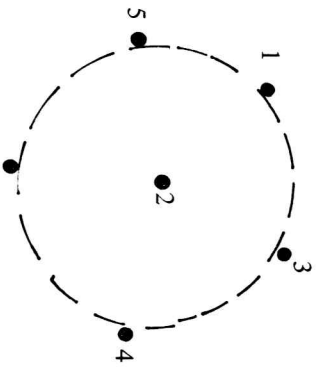
A tour de rôle, chaque lapin devient arbitre (tous les 5 points par exemple)

Coopérer  
Conquête de la cible

**L'horloge** passe et va

- Joueurs répartis sur un cercle dont le diamètre sera en fonction du ballon utilisé
- Un joueur au centre du dispositif
- Le ballon part du n° 1
  - 1 passe à 2 et va au centre
  - 2 passe à 3 et prend la place laissée vide sur le cercle par 1
  - 3 passe à 1 et va au centre
  - 1 passe à 4 et prend la place laissée par 3 etc...

Lancer  
Attraper



- Organiser des compétitions entre 2 ou plusieurs équipes :  
la 1ère équipe qui se retrouvera dans la situation de départ

**Autres situations de transformations**

- Les 5 passes (3 x 2 – 4 x 2)
- Le touche ballon
- Tirer