

La balle assise

Principe général :

Jeu d'esquive ballon où aucun statut n'est définitif :

- Qui s'empare du ballon est chasseur / les autres sont lapins ;
- Ceux qui sont touchés de pleine volée sont provisoirement pris et s'assoient sur place en attendant d'être libérés par toucher de balle.

La partie se termine lorsqu'il ne reste qu'un joueur « vivant ».

L'intérêt de ce jeu ne réside pas dans le score final mais dans la construction d'alliances temporaires provoquant des revirements de situation.

Règles complémentaires :

Un joueur assis se délivre lorsqu'il touche la balle ou mieux lorsqu'il la bloque, car il peut alors, avant de se relever (et s'il le souhaite), la passer à un autre camarade assis ... la délivrance peut ainsi se poursuivre en chaîne.

Un joueur touché ne peut reprendre le ballon qui vient de le frapper.

Un chasseur a le choix de tirer sur un joueur (statut de lapin) ou de passer à un autre joueur (allié temporaire).

Un chasseur ne peut pas passer « volontairement » à un joueur assis (*sinon il s'assoit*) ; il ne peut pas non plus courir avec le ballon (*même sanction*)

L'engagement : les joueurs se dispersent sur le terrain et le ballon est mis en jeu en chandelle (lancer haut à la verticale). Il est en jeu dès qu'il a touché terre. Un joueur s'empare alors de la balle et va tenter de toucher un camarade

Axes de progrès

Pour le Chasseur

Passer de ...	à
Tir sur le premier joueur venu	Choix de la cible, Lecture des déplacements de ce joueur et en tient compte pour son tir Feinte de tir Tir en prévoyant de récupérer la balle

Pour le « Lapin »

Passer de ...	à
Peur de se faire toucher : s'éloigne du ballon, se place en périphérie du jeu	Tenter de récupérer le ballon pour changer de statut (défie le chasseur pour bloquer la balle) Provoquer le chasseur pour se faire tirer dessus et jouer « l'esquive »

Pour le joueur « assis »

Passer de ...	à
Attitude passive	Attitude de récupérateur, de coopération

Contenus à enseigner :

Développer des coopérations momentanées :

Il n'y a pas deux camps antagonistes ; le jeu n'impose ni adversaires ni partenaires fixes. Chaque joueur peut entretenir des interactions motrices amicales et/ ou hostiles avec tout participant par une passe ou un tir.

Intégrer les subtilités et les paradoxes relationnels dans ces actions :

Prendre ses décisions dans le cadre d'un projet personnel d'action (qui tient compte du contexte...)

Variables pour gérer l'hétérogénéité :

- Un joueur qui bloque la balle de « volée » est pris (pour éviter que seuls les élèves adroits dominent) / cela renforce également le caractère paradoxal du jeu (une passe directe, si elle est saisie, aboutit à la mise « assis » du preneur distrait). => passes par rebond au sol.
- Un chasseur ne peut pas récupérer la balle pour tirer à nouveau.
- Déplacements autorisés avec la balle (un, deux ou trois pas)
- Un joueur touché, s'il se trouve trop éloigné du centre du terrain peut au moment de s'asseoir se rapprocher d'un certain nombre de pas.