

Niveau : Cycle 2

Connaissances visées :

jouer en fonction de statuts différents et réversibles – identifier les rôles
savoir s'orienter sur le terrain (tenir compte des emplacements de cibles ainsi que des partenaires et adversaires)

Equipes et matériel :

- 2 équipes de 5 joueurs
- Coupelles pour le terrain, chasubles, 4 grands cerceaux, 1 ballon " soft " (type ballon en mousse) que les enfants ne craignent pas d'attraper.

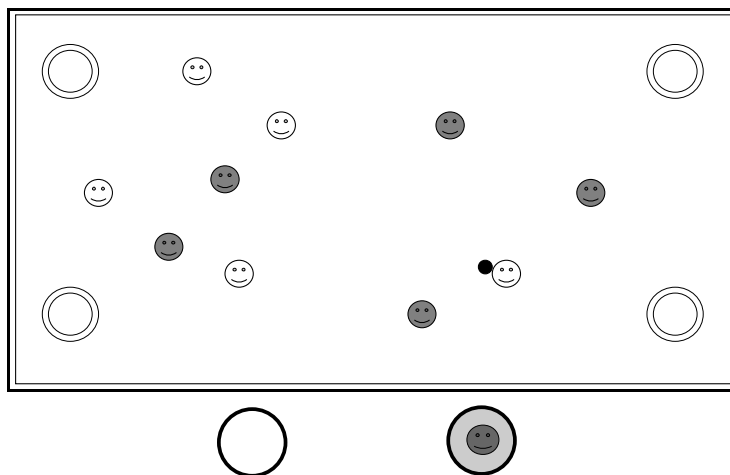
But du jeu :

Marquer plus de points que l'équipe adverse dans un temps limité.

Durée du jeu : entre 3 et 5 minutes

Règles du jeu :

- Pour marquer un point, il faut déposer le ballon dans l'un des cerceaux de son choix.
- Deux points ne peuvent être inscrits consécutivement dans le même cerceau.
- Lorsqu'un point est marqué, l'équipe adverse récupère le ballon ; le jeu reprend devant le cerceau (adversaire à 3m).
- Le déplacement avec le ballon est interdit. Les appuis pour s'équilibrer et s'orienter sont autorisés.
- Les contacts sur le porteur de ballon sont interdits.
- Lorsque le ballon sort de l'aire de jeu, il est remis en jeu sur la limite extérieure à l'endroit de la sortie. C'est l'équipe qui n'a pas causé la sortie qui l'effectue.



Rôle du Joker

Il permet à l'équipe qui possède le ballon de jouer avec un joueur supplémentaire : le joker. Celui-ci se situe sur le bord du terrain et peut entrer en jeu dès que son équipe entre en possession du ballon. Il sort de l'aire de jeu dès que son équipe perd le ballon.

Les jokers, quand ils sont en attente, se placent dans un cerceau extérieur à l'aire de jeu.

Remarque : en cas de nombre impair de joueurs, un même joueur peut tenir le rôle de joker pour les deux équipes. Cette option est possible avec des élèves ayant un bon niveau de pratique.