

## OBJECTIFS

**S'ORGANISER POUR AMENER LE BALLON VERS L'AVANT**

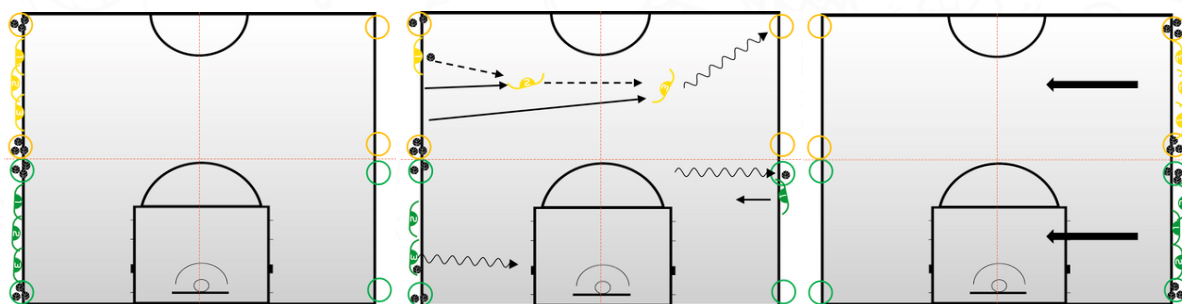
**PB : ATTRAPER LES BALLONS À 2 MAINS**

**NPB : COURIR VERS L'AVANT POUR PROPOSER DES SOLUTIONS DE PASSE**

## BUT DU JEU

**TRANSFÉRER LE PLUS VITE POSSIBLE TOUTES LES BOULES DE FEU (BALLONS) DANS LES CERCEAUX DE L'AUTRE CÔTÉ DU TERRAIN**

## ORGANISATION



### PRÉPARATION

2 équipes de 2 à 4 enfants sont positionnées sur la ligne entre les cerceaux (chaudrons) de leur camp. Chaque cerceau contient 3 ballons (boules de feu).

### DÉPART

Au signal, chaque équipe doit prendre un ballon et le transférer à l'opposé de son camp dans un des 2 chaudrons (cerceaux).

### DÉROULEMENT

Les enfants doivent transférer tous les ballons le plus vite possible. Ils peuvent utiliser le dribble, la passe ou les 2. **Un seul ballon à la fois peut sortir du chaudron** pour chaque équipe. Si 2 ballons d'une équipe sont dehors en même temps, ils doivent revenir tous les 2 dans les chaudrons de départ. Une équipe gagne la manche quand elle réussit à transférer tous les ballons et que tous les enfants sont sur la ligne d'arrivée les bras en l'air.

### ROTATION

A la fin d'une manche, on finit de transférer le reste des ballons puis on peut recommencer le jeu en sens inverse.

### MATÉRIEL PAR GROUPE

- 4 à 8 enfants
- 8 à 12 ballons
- 8 cerceaux de 2 couleurs
- 2 couleurs de chasubles

## REPÈRES OBSERVABLES

L'intérêt de cette situation est de faire découvrir aux joueurs les différentes possibilités pour arriver à transporter toutes les boules de feu. Il faut donc inciter les joueurs à trouver des stratégies et à expérimenter pour **AMENER LE PLUS VITE POSSIBLE LES BALLONS VERS L'AVANT**. Mais il faut choisir vite car les boules de feu brûlent les mains !!

## ÉVOLUTION

VIDÉO !



### Évolutions pédagogiques :

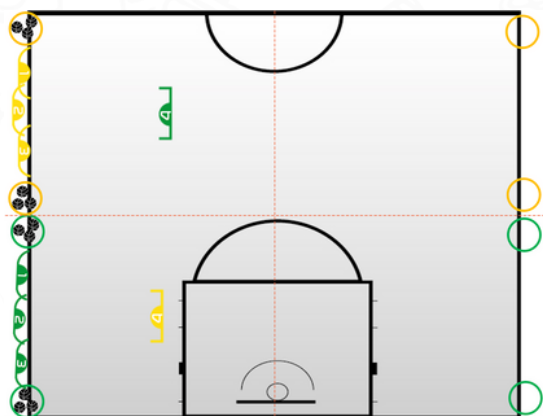
- Situation en 3c0 ou 4c0.
- Situation en 3c1 : Chaque équipe choisit un chasseur qui a le pouvoir «d'éteindre les boules de feu» de l'équipe adverse. La boule de feu éteinte doit être rallumée au chaudron de départ.

Avec des groupes impairs, possibilité de mettre un chasseur qui gêne les 2 équipes attaquantes.

### Évolutions sportives :

Le chasseur peut éteindre la boule de feu en :

- Touchant le ballon.
- Touchant le joueur en possession du ballon.



### CONSEILS PÉDAGOGIQUES :

En fonction des objectifs de la séance, l'éducateur à la possibilité d'imposer une intention ou un geste, sinon la boule de feu doit revenir au départ.

Exemples :

- Attraper à 2 mains sinon retour au départ ...
- Passe vers l'avant sinon...
- Dribble vers l'avant sinon...
- Courir vers l'avant après passe sinon retour au départ...

### MISE EN ÉVIDENCE :

Comment peut-on transférer les ballons de l'autre côté ?

- La passe (les NPB doivent courir pour être devant le ballon).
- Le dribble.

### STIMULATIONS :

Qui est devant ? Qui court devant ? Qui propose des solutions devant ? Où sont les cerceaux ? Que fait le défenseur ? Ou sont les copains ? Qui va l'aider ?

Rapidité des choix d'action : attention, les boules de feu brûlent les doigts...