LA BALLE ASSISE

OBJECTIFS : -jouer avec d'autres enfants

- se saisir d'une balle et tirer sur les autres joueurs
- prendre des indices pour ne pas se faire toucher ou pour saisir la balle
- rester attentif si on est pris pour pouvoir se délivrer

MATERIEL : -terrain de jeu de 10m X 10m environ

- une balle ou un ballon de 25cm de diamètre environ en mousse ou dégonflé

REGLES DU JEU :

-la maîtresse ou le maître lance le ballon en l'air ; l'enfant qui s'en saisit devient **le chasseur** et il tire sur les autres joueurs pour éliminer ceux-ci

-le chasseur peut courir avec la balle avant de tirer

-il reste le chasseur tant qu'il conserve la balle après ses tirs (réussis ou non)

-n'importe quel joueur peut ainsi devenir le chasseur en se saisissant du ballon : soit en le récupérant au sol ou après un rebond , soit en l'attrapant de volée lors d'un tir

-tout joueur touché **s'assied** sur place et ne doit plus bouger que ses bras

-pour qu'un joueur soit pris : le ballon **lancé** par le chasseur doit le toucher **directement** (donc sans rebond préalable au sol ou sur un autre joueur)

-si deux joueurs se disputent le ballon sans succès, le relancer comme en début de jeu

-un joueur assis est délivré dans les cas suivants :

-il récupère le ballon et donc devient le chasseur

-il touche le ballon sans le récupérer

-il touche le ballon tenu par le chasseur qui passe à proximité

-il est touché par un ballon perdu lors d'un tir (le chasseur ne doit pas volontairement délivrer ses camarades en les touchant ...)

-le jeu est terminé lorsque seul le chasseur reste en jeu ou à la fin du temps imparti

QUELQUES CONSEILS : *que l'on soit en jeu debout ou assis*

-observer en permanence les trajectoires du ballon pour :

-ne pas être éliminé en se faisant toucher

-s'arrêter de courir et récupérer en se tenant loin du chasseur

-se saisir du ballon lorsque celui-ci roule au sol pour devenir le chasseur

-intercepter le ballon de volée

VARIANTES POSSIBLES : *pour préparer ou faire évoluer le jeu*

❶ la maîtresse ou le maître est le chasseur pendant toute la partie

❷ les joueurs pris ne s'assoient pas mais doivent comptabiliser le nombre de touches

❸ mettre en jeu 2 ou 3 chasseurs avec un ballon chacun pendant toute la partie

❹ mettre en jeu des équipes de 3 ou 4 chasseurs avec un seul ballon ; ils alterneront tirs et passes ; changer d'équipe à chaque partie pour que chaque joueur soit chasseur

❺ mettre en jeu 2 ou 3 ballons avec la règle du jeu ci-dessus

❻ un joueur assis qui attrape la balle peut délivrer un camarade en lui lançant celle-ci

❼ un joueur assis qui attrape la balle **doit tenter** de délivrer un camarade avant de se lever ; les autres pouvant évidemment intercepter la balle