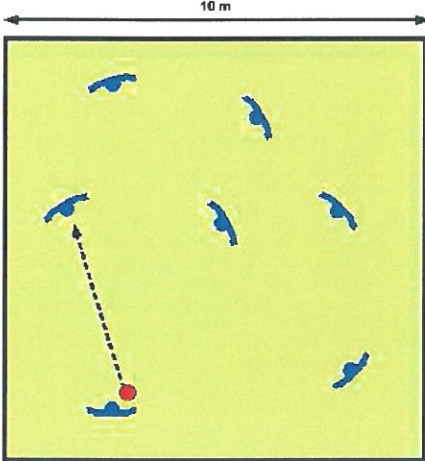


Situation	Balle assise	
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Bloquer - Esquiver 	
Matériel	Un terrain de 10m X 10m, un ballon	
	<p><u>But</u></p> <p>Avec le ballon, toucher un joueur qui doit alors s'asseoir. Eviter d'être touché.</p> <p><u>Organisation</u></p> <p>1 groupe de 10 élèves par terrain maximum 1 arbitre par terrain</p> <p><u>Consignes</u></p> <p>L'arbitre met le ballon en jeu en le lançant en l'air sur le terrain. Tous les joueurs essaient de s'en emparer.</p> <p>Pour le joueur qui s'en empare (en le bloquant de volée ou une fois qu'il a touché le sol)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toucher un autre joueur avec le ballon. Le ballon ne doit pas toucher le sol avant. <p>Il ne peut se déplacer que de quelques pas (3 ou 4) quand il est en possession du ballon.</p> <p>Pour les autres joueurs</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esquiver, ne pas se faire toucher - Bloquer, de volée, le tir de l'adversaire - S'emparer d'un ballon après qu'il ait touché le sol <p>Un joueur touché s'assoit et peut revenir dans le jeu si il s'empare du ballon.</p> <p>Un joueur qui bloque de volée le ballon :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- N'a pas à s'asseoir 2- Devient l'attaquant et cherche à toucher un adversaire <p><u>Critères de réussite</u></p> <p>Ne pas être touché pendant le temps de jeu (3 à 5 mn)</p>	 <p><u>Arbitrage</u></p> <p>Les élèves arbitres jugent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les sorties des joueurs (un joueur qui sort de l'espace de jeu est pris). - les joueurs touchés : les touches ne sont valables que si le ballon n'a pas touché le sol avant. - les arrêts de volée.
Variables		
	<ul style="list-style-type: none"> - Espace : Agrandir ou réduire l'espace de jeu en fonction du but recherché (faciliter la tâche du joueur qui tire ou de ceux qui esquivent) - Matériel : Proposer deux ballons - Règle : Le tireur ne peut se déplacer ballon à la main - Règle : Diviser l'effectif sur le terrain en deux équipes différenciées par des dossards de couleurs différentes. Chaque équipe tente d'éliminer l'autre. Les partenaires d'une équipe peuvent : <ol style="list-style-type: none"> 1- Viser leurs adversaires 2- Se libérer mutuellement <p>Un joueur assis peut donc être libéré de deux façons :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- En interceptant, comme précédemment, un ballon qui passe 2- En arrêtant de volée une balle lancée à son intention par un partenaire. 	