La balle aux prisonniers : manches courtes et libérations

Dès 7 ans • 10 à 24 joueurs • 20 à 30 min • Terrain plat

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Une version à balle en mousse dès 7 ans, en trois manches de cinq minutes. Les prisonniers continuent à jouer et peuvent revenir dans leur camp ; une variante par passe facilite leur libération.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Coopérer pour libérer ses partenaires et respecter une règle de touche. À observer : les joueurs cherchent des passes vers la prison plutôt que seulement des tirs.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 10 min. Pour 16 joueurs, partir d'un rectangle d'environ 16 × 10 m, partagé en deux, avec une prison de 2 m de profondeur derrière chaque camp. Ces dimensions sont des repères à réduire ou agrandir selon le groupe. Réserver un passage extérieur pour les retours.

REPÈRE DE TEMPS
5 min de démonstration ; 3 min d'essai sans score ; trois manches de 5 min avec 1 min de pause entre elles ; 3 min de bilan. Réintégrer tous les joueurs à chaque manche.

Matériel et impressions

1 balle en mousse facile à saisir, 12 plots, deux couleurs de chasubles. Kit : plan des camps, aide-mémoire des touches et feuille de trois manches.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « On touche avec une balle souple sous les épaules. Après un rebond, la balle ne fait plus prisonnier. Une balle attrapée directement ne fait sortir personne. Les prisonniers peuvent se libérer en touchant valablement un adversaire. Au signal stop, on pose la balle. »

2. Les équipes restent dans leur camp. Un lancer qui touche un adversaire sous les épaules, avant de toucher le sol, l'envoie dans la prison située derrière les adversaires.

3. Une balle attrapée directement annule la touche ; le lanceur reste en jeu. Une balle qui a rebondi au sol ne fait personne prisonnier.

4. Les prisonniers récupèrent les balles qui arrivent dans leur zone et peuvent tirer. Un prisonnier qui touche valablement un adversaire revient dans son camp par l'extérieur.

5. Interdisez de courir avec la balle et limitez sa possession à cinq secondes. Jouez des manches de cinq minutes ; l'équipe ayant le moins de prisonniers gagne la manche. Réintégrez tout le monde entre les manches.

6. Rôle de l’animateur et régulation. Une seule personne peut devenir prisonnière par lancer : seule la première touche valable compte, les suivantes sont ignorées. Le meneur annonce immédiatement le nom du joueur concerné. Un tir à la tête ne compte pas et le jeu s’arrête pour vérifier que tout va bien. Si la prison reste inactive, adopter la libération par passe dès la manche suivante, pour les deux équipes.

7. Terminer et faire un bilan court. « Qu’avez-vous fait pour qu’un partenaire revienne ? » Citer une passe utile autant qu’un tir réussi.

Adaptations

Pour faciliter la libération, une passe réussie d’un partenaire vers un prisonnier suffit à le faire revenir.

Adapter au groupe : À effectif élevé, ouvrir deux petits terrains si chacun peut être surveillé. Pour réduire l’exclusion, utiliser dès le départ la variante de libération par passe.

Vigilance

Seules les balles souples sont utilisées. Les tirs à la tête ne comptent pas ; arrêtez le jeu si les lancers deviennent trop puissants.
Avant de démarrer, vérifier l’espace et le matériel, convenir d’un signal d’arrêt et montrer où se regrouper. Ajuster le dispositif avec l’équipe d’animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d’encadrants.

Plan d’installation

Schéma de principe, non à l’échelle. Adapter les distances au groupe et au lieu ; les zones de course et d’attente doivent rester dégagées.

Chaque prison est derrière le camp adverse.



Retour au camp par l’extérieur des zones de jeu.

Démonstration avant de jouer

« On touche avec une balle souple sous les épaules. Après un rebond, la balle ne fait plus prisonnier. Une balle attrapée directement ne fait sortir personne. Les prisonniers peuvent se libérer en touchant valablement un adversaire. Au signal stop, on pose la balle. »

Le meneur observe

Une seule personne peut devenir prisonnière par lancer : seule la première touche valable compte, les suivantes sont ignorées. Le meneur annonce immédiatement le nom du joueur concerné. Un tir à la tête ne compte pas et le jeu s’arrête pour vérifier que tout va bien. Si la prison reste inactive, adopter la libération par passe dès la manche suivante, pour les deux équipes.

Feuille de suivi

Équipe : _____ Date : _____

Défi	Équipe A	Équipe B	Observation
Manche 1			
Manche 2			
Manche 3			

Notes et observations

_____

_____