Le ballon chronomètre : passes contre relais

Dès 6 ans • 10 à 24 joueurs • 25 min • Cour ou gymnase

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Un jeu collectif dès 6 ans : une équipe compte ses passes pendant que l'autre termine un relais. Les rôles s'inversent avec les mêmes distances et le même nombre de passages, puis les équipes comparent leurs passes réussies.

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
Coordonner un relais et faire des passes régulières. À observer : l'équipe préfère une réception assurée à un lancer précipité.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 10 min. Placer un cercle de passeurs à distance confortable, puis un couloir aller-retour de 10 m séparé du cercle d'au moins 3 m. Prévoir une zone d'attente derrière le départ. Pour des équipes inégales, fixer le même nombre de relais et de passeurs actifs par demi-manche, puis faire tourner.

REPÈRE DE TEMPS
5 min de démonstration ; 6 min pour la première manche complète avec échange des rôles ; 2 min d'ajustement ; 6 min pour la seconde ; 3 min d'essai collectif et 3 min de bilan.

Matériel et impressions

1 ballon souple, 6 plots, chronomètre facultatif et feuille de score du kit. Le score compte les passes, pas les secondes.
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. « Les coureurs font chacun leur aller-retour. Pendant ce temps, le cercle compte chaque ballon bien reçu. Une balle tombée ne remet pas le compte à zéro. Au retour du dernier coureur, je dis stop et personne ne fait de passe supplémentaire. »

2. Au signal, la balle circule de voisin en voisin dans le cercle. Chaque réception réussie vaut une passe. Une balle tombée est ramassée ; le compte reprend au nombre atteint.

3. En parallèle, les coureurs réalisent un aller-retour chacun, dans l'ordre prévu. Le suivant part quand le précédent franchit la ligne.

4. Lorsque le dernier coureur revient, l'animateur dit « stop » et note le nombre de passes. Les équipes échangent ensuite leurs rôles.

5. L'équipe qui a réalisé le plus de passes pendant son tour de cercle gagne la manche. Faites deux ou trois manches en changeant le sens de circulation de la balle.

6. Concluez par un essai collectif où chacun cherche des passes régulières et faciles à recevoir.

7. Rôle de l’animateur et régulation. Désigner un compteur et le dernier coureur avant le départ ; le meneur confirme le score. Au stop, une réception n’est comptée que si elle a eu lieu avant le signal. Garder les mêmes distances et nombre de relais lorsque les rôles s’inversent. Si une balle entre dans le couloir, arrêter les deux équipes avant de la récupérer.

8. Terminer et faire un bilan court. « Comment rendre la balle plus facile à attraper ? » Observer l’appel du prénom, le regard et le dosage.

Adaptations

Les joueurs du cercle peuvent rester assis. Le relais peut se faire en marche rapide avec une distance ajustée.

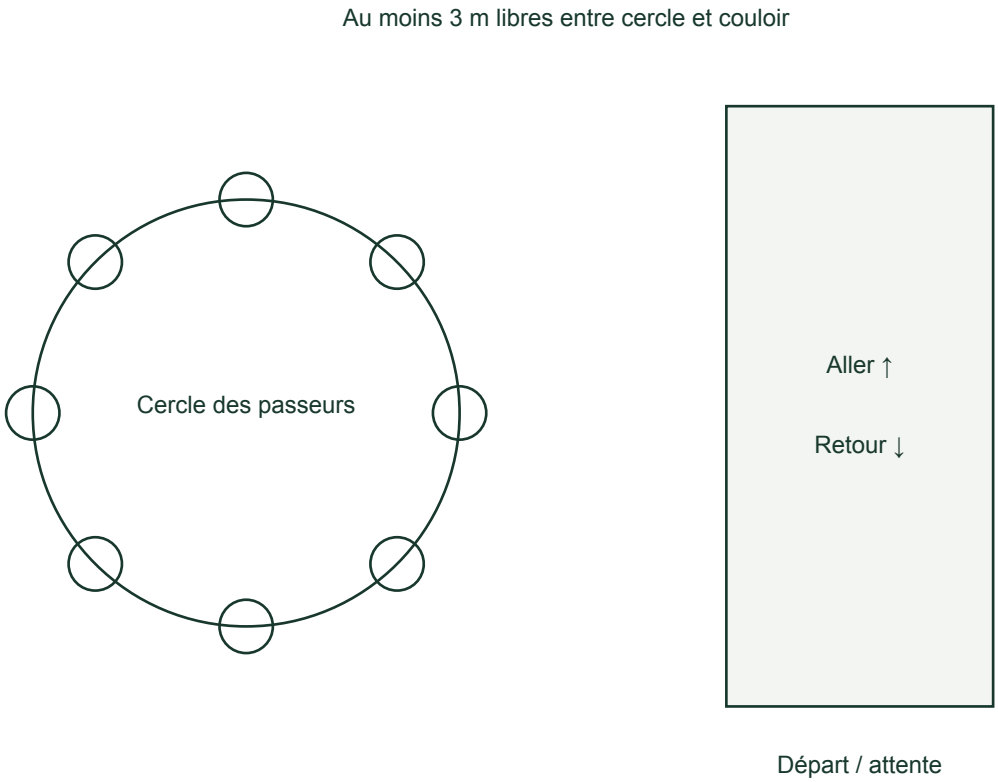
Adapter au groupe : Le cercle peut être assis. Le relais peut se faire en marchant ; conserver cette règle pour les deux équipes pendant la manche comparée.

Vigilance

Écartez le cercle du couloir de course et gardez la même organisation pour les deux équipes afin que la comparaison reste équitable.
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.



Démonstration avant de jouer

« Les coureurs font chacun leur aller-retour. Pendant ce temps, le cercle compte chaque ballon bien reçu. Une balle tombée ne remet pas le compte à zéro. Au retour du dernier coureur, je dis stop et personne ne fait de passe supplémentaire. »

Le meneur observe

Désigner un compteur et le dernier coureur avant le départ ; le meneur confirme le score. Au stop, une réception n’est comptée que si elle a eu lieu avant le signal. Garder les mêmes distances et nombre de relais lorsque les rôles s’inversent. Si une balle entre dans le couloir, arrêter les deux équipes avant de la récupérer.

Feuille de suivi

Équipe : _____ Date : _____

Défi	Passes A	Passes B	Nombre de relais
Manche 1			
Manche 2			
Manche 3			

Notes et observations

_____

_____