

B : Jeux de tirs ou lancers sur cibles fixes ou mobiles .

Bernard Duvialard

1 . Généralités .

a) . Spécificités .

Ces jeux de tirs ...sont des occasions de confrontations collectives induisant la nécessité ± forte de coopérer entre joueurs appartenant à chacune des équipes qui s'affrontent . Par ailleurs , ces affrontements sont ± directs dans la mesure où les cibles à atteindre peuvent être "matérielles" (quille...) mais aussi "humaines" (lapins , cerf...). Enfin , dans certains jeux de tirs sur cibles "matérielles" , un ou des adversaires peuvent "gêner" les tireurs en s'interposant entre ces derniers et les cibles (ballon château) .

Chaque joueur est amené à :

- . Tenir des rôles de tireur , de gêneur ou de cible .
- . Respecter des règles .
- . Résoudre en action et à plusieurs des problèmes de tirs ou de lancers sur des cibles fixes ou mobiles (dans ce dernier cas , qui se déplacent selon des trajets ± prévisibles ...) , cibles ± grandes , ± éloignées , ± accessibles directement selon qu'il y a un (ou plusieurs) "gêneur"(s) de l'équipe adverse qui s'interpose(ent) entre les tireurs et les cibles .

b) . Ressources mobilisées par les participants à ces jeux de tirs...

Motrices .

Le tir ou le lancer : il doit être précis dans tous les cas mais aussi , puissant quand la cible est éloignée ou lourde et à déplacer ("Les ballons chassés") , rapidement réalisé quand il faut aller vite ou que la cible est mobile , bref : ajusté aux caractéristiques de la cible à atteindre et aux contextes du jeu .

La récupération du ballon : elle doit être sûre et rapide , enchaînée tout aussi rapidement avec le tir sur la cible ou , la passe à un partenaire .

La passe : elle est une alternative au tir quand celui ci s'avère impossible ou inapproprié étant donnée la situation de jeu . Elle doit être précise et rapidement réalisée .

L'attrape du ballon : que ce soit d'un ballon passé par un partenaire ou lancé par un adversaire , elle doit être maîtrisée et enchaînée rapidement avec le tir sur la cible ou , la passe à un partenaire .

Cognitives .

La compréhension : de la spécificité du (ou des) rôle (s) à tenir , du but à atteindre par chacun des rôles , des règles à respecter (les interdictions et les possibilités...) .

Le traitement de l'information : sur les cibles à atteindre (où sont elles ? à quelle distance ? se déplacent elles ? si oui , à quelle vitesse ? selon quel trajet ? sont elles gardées ? etc ...) , sur l'environnement dans lequel évolue le joueur (limites du terrain , zones particulières , position des cibles , des partenaires , des adversaires , etc) .

Affectives .

1 . Individuellement .

Accepter : de tenir n'importe quel rôle , d'affronter le " défi symbolique" , le "défi statutaire" , de respecter les différentes règles .

2 . Collectivement .

Accepter : de passer le ballon à un partenaire plutôt que de tirer soi même si cela s'avère être une réponse plus adaptée à la situation de jeu à cet instant .

Coopérer : avec ses partenaires pour élaborer en commun des choix quant à , la tactique collective à mettre en œuvre pour , récupérer rapidement les ballons après les tirs des partenaires ou les lancers des adversaires , leurrer le (ou les) gêneur (s) , choisir les adversaires cibles "humaines" à viser prioritairement , etc .

c) . Compétences à faire acquérir par les élèves .

. Spécifiques aux jeux de tirs ...

Les compétences visées ici sont celles qui concernent les tireurs . La diversité des jeux fait qu'il est difficile de préciser brièvement les " savoirs faire en situation " qu'il est souhaitable de leur faire apprendre . Pour toutes précisions sur le sujet , le lecteur pourra prendre connaissance de nos propositions en se reportant à la 4^o partie de ce chapitre sur les jeux de tirs...

. En référence aux programmes en vigueur en EPS (2002) .

1 . Compétences spécifiques liées aux activités (ici , les jeux de tirs...) .

Compétences .	Cycle 2 : voir programmes pages 147 , 148 .	Cycle 3 : voir programmes pages 273 , 274 .
Formulation générale.	S'opposer individuellement ou collectivement . Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif comme attaquant et comme défenseur .	S'opposer individuellement ou collectivement . Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif .
Devant être acquises à la fin du cycle .	Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles notamment : D'attaquant (tireur) : récupérer rapidement le ballon lancé par les adversaires ou un partenaire visant la cible et très vite , tirer sur la cible ou passer le ballon à un partenaire mieux placé pour tirer . Attraper le ballon passé par un partenaire et très vite , tirer sur la cible ou passer le ballon à un partenaire mieux placé pour tirer .	Comme attaquant (tireur) : récupérer ou attraper un ballon après s'être placé en position favorable (se démarquer), pour tirer et atteindre la cible ou, passer le ballon à un partenaire mieux placé pour tirer .

2 . Compétences générales et connaissances .

. Être capable dans différents jeux de tirs de ...

Compétences .	Cycle 2 (voir programmes pages 148,149)	Cycle 3 (voir programmes pages 275,276)
a) . S'engager lucidement dans l'action .	S'engager dans des jeux de + en + difficiles car les cibles sont de + en + : éloignées . mobiles . non gardées puis gardées ou protégées par un gêneur .	Anticiper sur l'action à réaliser : avant de lancer le ballon , savoir quelle cible je vais chercher à atteindre où à qui je vais passer le ballon .
b) . Construire un projet d'action .	Choisir une cible adaptée (distance , taille , mobilité) à mes possibilités . Choisir avec mes partenaires les façons d'atteindre la cible malgré le gêneur .	Construire avec mes partenaires une stratégie collective visant à vite récupérer les ballons lancés par les adversaires et ceux tirés par les partenaires .
c) . Mesurer et apprécier les effets de l'activité .	Savoir repérer les cibles à atteindre , leur position ou déplacement dans l'espace . Savoir apprécier objectivement le résultat des mes tirs en lisant ou écoutant ce que leur évaluation en "dit" .	Apprécier de + en + justement la distance qui me sépare de la cible , son déplacement , la trajectoire que je dois donner au ballon pour qu'il l'atteigne . Faire des hypothèses sur les RÈGLES D'ACTION à mettre en œuvre pour tirer ou lancer avec efficacité et , en évaluer leur "valeur" dans l'action .
d) . Appliquer des règles de vie .	Se conduire dans le groupe en respectant les règles du jeu mais aussi , celles de vie collective pendant les phases de "non jeu" (attente de son tour de jouer , pause méthodologique , etc) . Adopter lors des phases de bilan et , des pauses méthodologiques (voir la démarche pédagogique dans la 4 ^o partie du chapitre E de ce document) une attitude d'écoute , de respect des autres quand ceux ci parlent , interviennent et proposent des solutions et , élaborer ainsi en commun des réponses collectives ou individuelles à la résolution des problèmes posés par le jeu . Connaître et assurer les rôles d'évaluateur . Aider à la mise en place et au rangement du matériel nécessaire à la pratique du jeu .	Être sensible aux règles de sécurité et les respecter scrupuleusement (éviter de tirer sur les cibles "humaines" au dessus des épaules) . Être courtois et constructif lors des pauses méthodologiques . Assurer sans erreur les rôles d'évaluateur mais aussi d'arbitre de règles simples . Participer activement et intelligemment à la mise en place et au rangement du cadre matériel nécessaire à la pratique du jeu .

. Avoir compris et retenu ...

Connaissances .	Cycle 2	Cycle 3
a) . Que l'on peut acquérir des connaissances dans l'activité physique pratiquée : sensations , émotions , RÈGLES D'ACTION .	Pour tirer avec des chances de réussir , il faut être à une distance de la cible adaptée à ma force . Pour tirer avec efficacité (précision et force) il vaut mieux utiliser le lancer "ABC" .	idem Cycle 2
b) . Des savoirs précis sur l'activité physique .	Dans les jeux de tirs , il y a : <u>des invariants</u> : des cibles à atteindre avec des ballons que l'on lance avec les mains , des règles proches . <u>des particularités</u> : des cibles fixes ou mobiles , protégées ou non par des gêneurs , des titres singuliers , etc .	idem Cycle 2 + connaissance précise des règles et sanctions qui accompagnent leur non respect (pour pouvoir arbitrer)

2° . Fiches descriptives des jeux .

1 . Les quilles à abattre .

2 . Les ballons chassés .

3 . Le ballon château .

4 . L'esquive ballon en cercle .

5 . Le ballon couloir .

6 . La chasse à courre .

7 . Les balles brûlantes .

8 . Balle au fond .

9 . La petite thèque .

10 . L'esquive ballon au carré .

11 . La balle assise "chacun pour soi" .

Remarque .

Le contenu des fiches descriptives de ces jeux est organisé de la même façon que celle des jeux de courses présentés dans le chapitre précédent .

1 : Les quilles à abattre

Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à craie de 12 m de L x 6 m de l, divisé en deux camps par une ligne également tracée à la craie .
Deux bancs de 3 m de L et 0,4 à 0,6 m de hauteur .
Six plots pour baliser les coins des deux camps .
Deux équipes de 6 à 8 joueurs avec dossards de couleurs # .

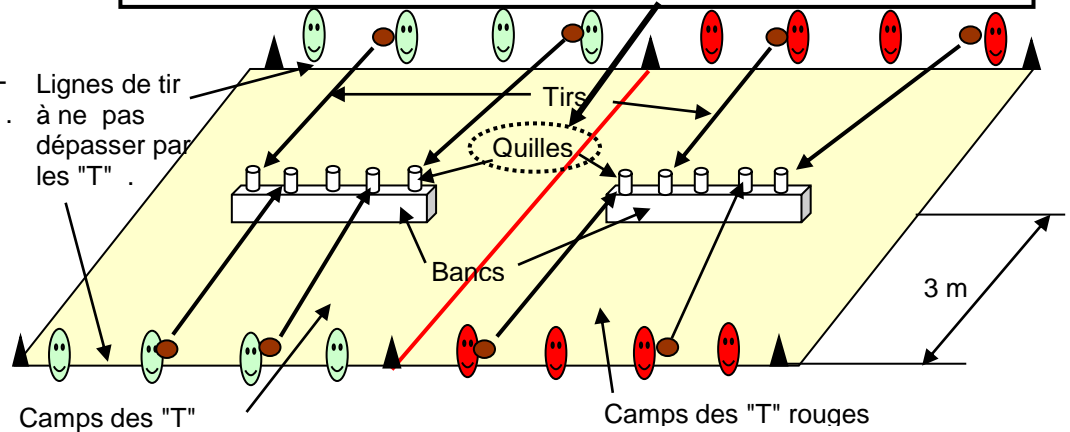
Rôles à tenir.

Un seul : tireur "T" .

But du jeu.

Chaque équipe doit réussir à faire tomber toutes les quilles placées sur le banc de son camp avant l'équipe adverse ou , à défaut , faire tomber plus de quilles que l'autre équipe durant le temps que dure une manche (1 mn 30 s) et gagner ainsi la manche .

Utiliser des quilles (ici 10) de 0,4 à 0,5 m de hauteur et 5 à 8 cm de Ø .



Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	Pour tirer , il ne faut pas dépasser la ligne de tir . On peut entrer dans son camp pour aller chercher un ballon qui s'y trouve mais il faut reculer derrière la ligne tir pour pouvoir tirer à nouveau.	Tir annulé , la quille ainsi renversée doit être replacée sur le banc par celui qui l'a fait tomber . //
Rapports Joueurs/Ballon	Les tirs sont réalisés en lançant le ballon avec une ou deux mains .	//

Déroulement.

Au départ , les ballons sont au sol , répartis dans les deux camp (voir dessin ci dessus) . Les signaux de début et de fin de jeu sont donnés par "E" . Une partie peut se jouer en 3 manches .

Gain de la partie.

A l'équipe qui a gagné le plus de manches .

Variante 1 .

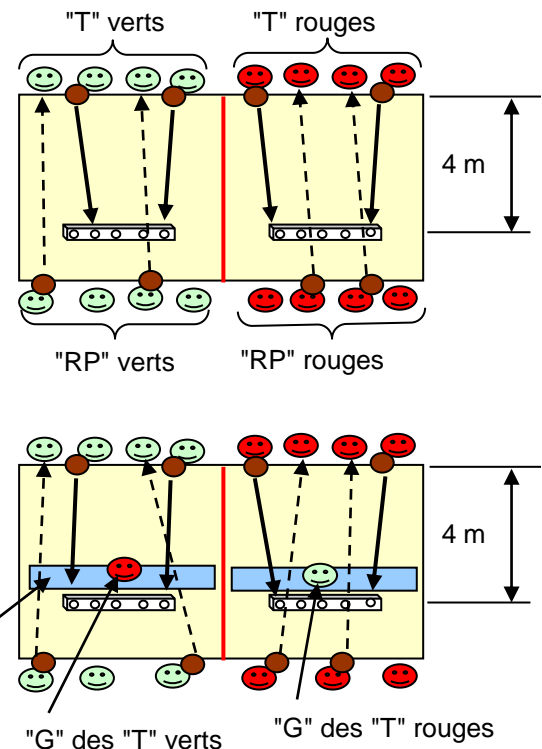
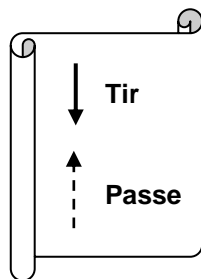
Les rôles sont différents dans chaque équipe : sur une ligne , les "T" , sur l'autre en face , des récupérateurs passeurs , "RP" . La distance de tir passe à 4 m . Le but du jeu , les règles et le déroulement restent identiques à ceux de la version de base .

Variante 2 .

Identique à la variante 1 avec en plus un gêneur "G" de l'équipe adverse et qui s'oppose aux tirs mais , pas aux passes . Il évolue dans un couloir tracé à la craie ou matérialisé avec des tapis de gymnastique .

Remarque .

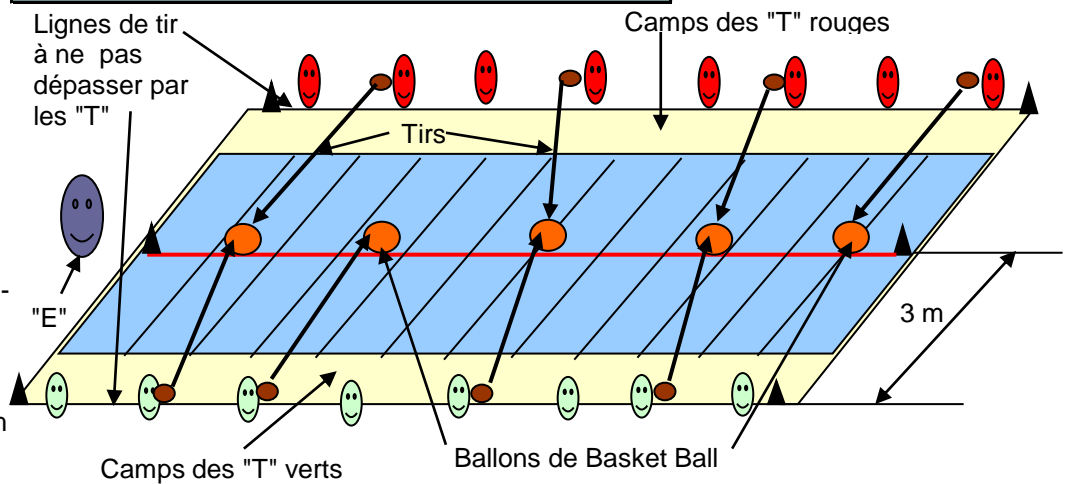
Dans ces deux variantes , il faut multiplier les manches afin que les différents joueurs puissent tenir tous les rôles .



2 : Les Ballons chassés

Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de 12 m de L x 6 m de l divisé en deux camps par une ligne aussi tracée à la craie .
 Quatre à six Médecine Ball (MB) ou , à défaut des ballons de Basket Ball qu'il vaut mieux poser sur des tapis de gymnastique (voir dessin ci contre) .
 Six plots pour baliser les coins des deux camps .
 Six à huit ballons de 10 à 15 cm de Ø (3 ou 4 par équipe) .
 Deux équipes de 6 à 8 joueurs avec dossards de couleurs # .



Rôles à tenir.

Un seul : tireur "T" .

But du jeu.

Tirer sur les MB (ou les ballons de Basket Ball) avec les ballons pour les faire rouler et leur faire dépasser ainsi la ligne de tir adverse (ou les faire sortir des tapis du coté de la ligne de tir adverse) . Marquer ainsi autant de points que de MB ayant dépassé cette ligne , (ou de ballons de Basket Ball étant sortis des tapis) .

Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	Pour tirer , il ne faut pas dépasser la ligne de tir . On peut entrer dans son camp pour aller chercher un ballon qui s'y trouve mais il faut reculer derrière la ligne tir pour pouvoir tirer à nouveau.	Tir annulé , le MB ou le ballon de de Basket Ball ainsi déplacé doit être replacé là où il se trouvait par l'auteur d'uh tel tir .
Rapports Joueurs/Ballon	Les tirs sont réalisés en lançant le ballon avec une ou deux mains .	//

Déroulement.

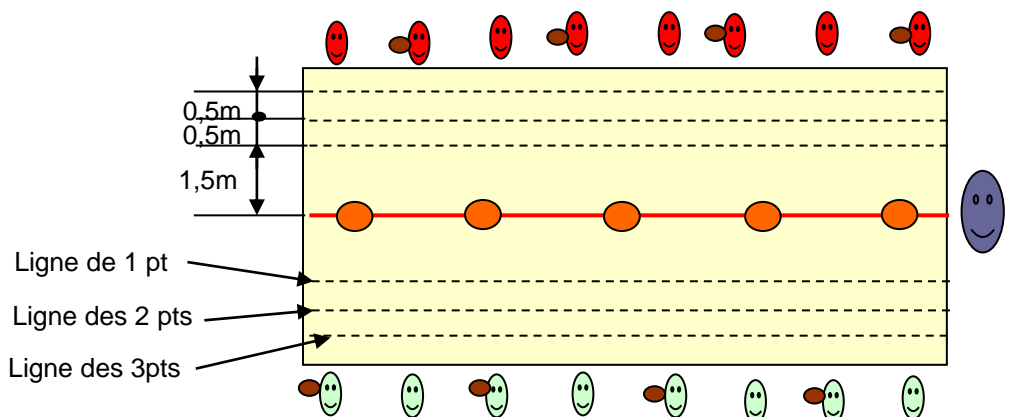
Au départ , les ballons sont au sol . Les signaux de début et de fin de jeu sont donnés par l'enseignant "E" . Une manche dure au maximum 2 mn ou moins , si avant la fin de ce temps , tous les MB (ou ballons de Basket Ball) sont arrivés à leur but . Une partie se joue en 3 manches .

Gain de la partie.

A l'équipe qui , à l'issue des 3 manches , a marqué le plus de points , ou a gagné le plus de manches .

Variante.

L'aménagement matériel est différent (voir dessin ci contre) . Le but consiste toujours à faire rouler les MB vers la ligne de tir adverse . Selon la position des MB obtenue à la fin de la manche , ceux ci rapportent chacun 0 , 1 , 2 ou 3 pts . Quand un MB a atteint et dépassé la ligne des 3 pts , il ne peut plus être joué et les 3 pts sont acquis à l'équipe qui les a marqués ainsi .



3 : Le ballon château

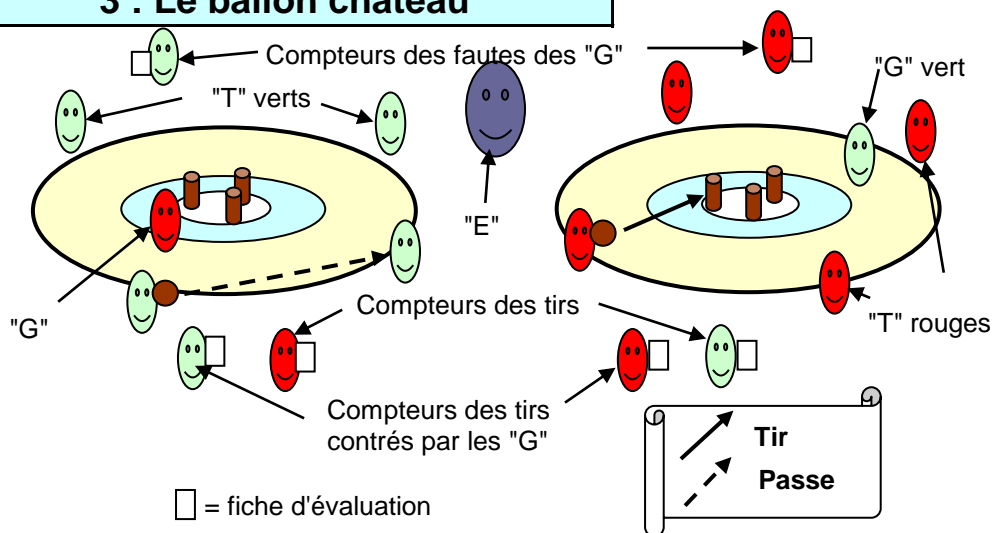
Cadre matériel.

Deux terrains identiques espacés de 3 à 5 m . Chacun est constitué de trois cercles concentriques tracés à la craie de 1 , 3 et 5 à 6 m de Ø .

Dans chaque terrain , à l'intérieur du plus petit cercle , trois quilles de 0,4 à 0,6 m de H , disposées de manière à ce que si l'une d'entre elles est renversée , elle ne fasse pas tomber les autres .

Deux ballons de 10 cm de Ø .

Deux équipes de 6 à 8 joueurs avec dossards de couleurs # .



Rôles à tenir.

Deux : des tireurs "T" et des généurs "G" . Prévoir également des compteurs de : tirs tentés , tirs contrés , fautes commises par les généurs .

But du jeu.

Chaque équipe doit essayer de renverser les 3 quilles placées au centre de leur terrain plus vite que l'autre ou à défaut , en renverser plus que l'autre équipe dans le temps de jeu limité à 2 mn et gagner ainsi la manche .

Règles à respecter		
Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	"T"	Pour tirer , il ne faut pas entrer à l'intérieur du cercle le plus grand . Possibilité d'y entrer pour récupérer le ballon qui s'y trouve mais il faut en sortir pour pouvoir tirer à nouveau.
	"G"	Il doit rester à l'extérieur du "moyen" cercle .
Rapports Joueurs/Ballon	"T"	Les tirs doivent être effectués en lançant le ballon avec une ou deux mains . Les tirs doivent être directs : pas de rebond du ballon au sol avant qu'il ne heurte la quille . Ils ne peuvent se déplacer ni dribbler avec le ballon <u>mais peuvent se faire des passes</u> .
	"G"	Il ne peut se saisir du ballon ni le frapper pour l'envoyer au loin et faire perdre du temps aux "T" .
		Tir annulé , la quille renversée doit être redressée par celui qui l'a fait tomber avant que les tirs reprennent . 1 pt par entrée à ajouter au nb de quilles renversées . // 1 pt par attrape ou frappe du ballon à ajouter au nb de quilles renversées .

Déroulement.

Une manche dure au maximum 2 mn .Les signaux de début et de fin de jeu sont donnés par "E" . A l'issue de chaque manches , les différents points sont comptabilisés (nb de quilles renversées , nb de fautes des "G") ce qui permet de désigner l'équipe qui a gagné la manche .Le dénombrement des tirs tentés et celui des tirs contrés rentrent dans le cadre de l'évaluation formative (voir les variables didactiques) .Il faut proposer un nb suffisant de manches pour que chaque élève puisse tenir chacun des rôles de joueur mais aussi d'évaluateur .

Gain de la partie.

A l'équipe qui , à l'issue des différentes manches , en a gagné le plus .

4 : Les chasseurs et les lapins ou : "L'esquive ballon en cercle".

Cadre matériel.

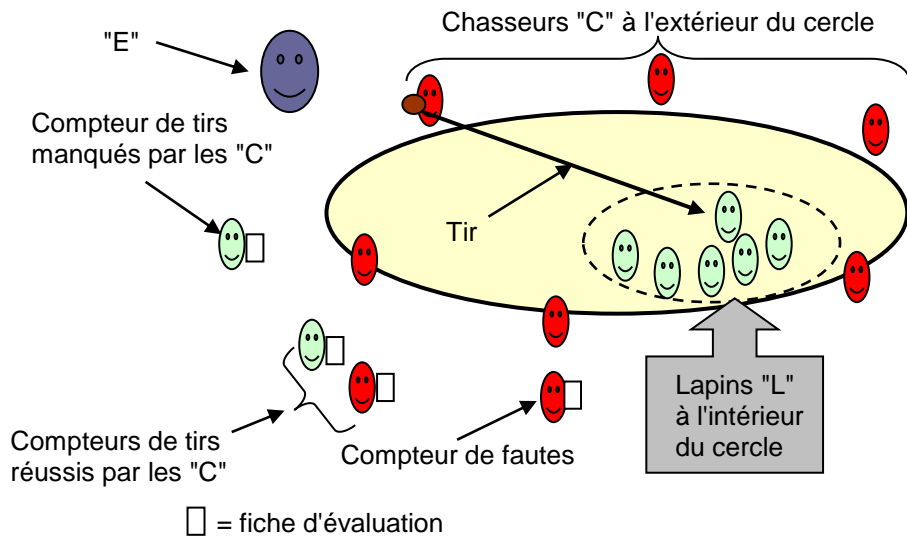
Un cercle tracé à la craie de 4 à 6 m de Ø .

Un ballon en mousse dense de 15 à 20 cm de Ø ou , à défaut , un ballon de Volley Ball légèrement dégonflé .

Deux équipes de 5 à 8 joueurs avec dossards de couleurs # .

Rôles à tenir.

En dehors du cercle , les chasseurs "C" et , dedans le cercle , les lapins "L" . Prévoir également des compteurs : de tirs réussis , de tirs manqués : de fautes commises par les "L" .



But du jeu.

Pour les "C", lancer le ballon sur les "L" pour les toucher le plus grand nb de fois possible au cours des 2 mn que dure la manche . Les équipes changent de rôle après chaque manche et , c'est celle qui a touché le plus grand nb de fois les "L" quand elle était "C" qui gagne le match.

Règles à respecter		
Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	"C"	Pour tirer , il ne faut pas entrer à l'intérieur du cercle . Possibilité d'y entrer pour récupérer le ballon qui s'y trouve mais il faut en sortir pour pouvoir tirer à nouveau sur les "L" ..
	"L"	Rester à l'intérieur du cercle dans lequel les déplacements sont libres .
Rapports Joueurs/Ballon	"C"	Les tirs doivent être effectués en lançant le ballon avec une ou deux mains . Les tirs doivent être directs : pas de rebond du ballon au sol avant qu'il ne heurte un "L". Ils ne peuvent se déplacer ni dribbler avec le ballon <u>mais peuvent se faire des passes</u> .
	"L"	Il ne peut se saisir du ballon ni le frapper pour l'envoyer au loin et faire perdre du temps aux "C" .
		Tir annulé , même si il est réussi il n'est pas comptabilisé . - - - - - 1 pt par sortie à ajouter au nb de tirs réussis par les "C". - - - - - // 1 pt par attrape ou frappe du ballon à ajouter au nb de tirs réussis par les "C" .

Déroulement.

Pour la 1^o manche , l'équipe qui joue "C" est tirée au sort . Chaque manche dure 2 mn . Le début et la fin de chaque manches sont signalés par l'enseignant "E" . A l'issue de chaque manche , les nb de tirs réussis et de fautes commises par les "L" sont annoncés et additionnés afin de connaître le nb de points marqués par l'équipe alors "C" . Quant au nb de tirs manqués par les "C" , il rentre dans le cadre de l'évaluation formative (voir les variables didactiques) . Il est nécessaire de proposer un nb suffisant de matches pour que chaque élève puisse tenir chacun des rôles de joueur mais aussi , d'évaluateur .

Gain de la partie.

A l'équipe qui a gagné le plus de matches .

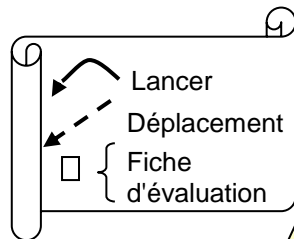
5 : Le ballon couloir

Cadre matériel.

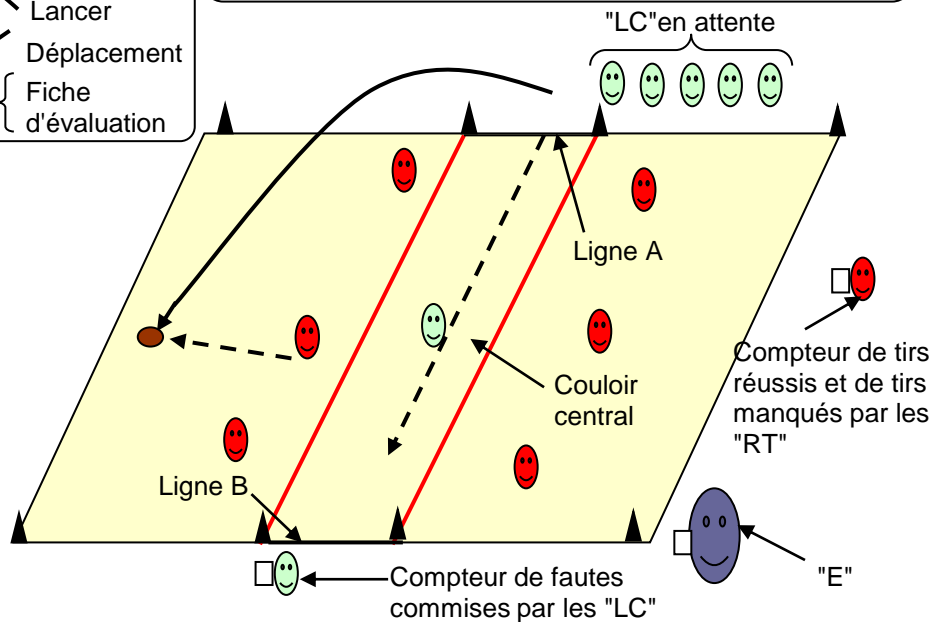
Un terrain carré tracé à la craie de 20 m de côté , séparé en 2 parties égales par un couloir central de 3 à 5 m de large , également tracé à la craie .
Huit plots pour baliser les coins du terrain et du couloir .
Un ballon en mousse dense de 10 à 15 cm de Ø ou à défaut , un ballon de Volley Ball légèrement dégonflé .
Deux équipes de 5 à 7 joueurs avec dossards de couleurs # .

Rôles à tenir.

Une équipe de récupérateurs - tireurs "RT" placés dans le carré de part et d'autre du couloir central .
Une équipe de lanceurs - coureurs "LC" placés au début du jeu en dehors du terrain , derrière la ligne A .



Le dessin représente le jeu au moment où un "LC" vient de s'élancer dans le couloir central après avoir lancé le ballon qu'un "RT" s'efforce de récupérer rapidement .



But du jeu.

Chaque équipe doit , quand elle est "RT" ,tirer avec le ballon sur les "LC" pour les toucher et marquer ainsi le maximum de pts : 3 pts si le "LC" visé est touché alors qu'il se déplaçait de la ligne A à la ligne B , 1 pt si le "LC" est touché alors qu'il allait de B à A , 0 pt si le "LC" n'est jamais touché par le ballon .

Règles à respecter		
Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	"RT"	Pour tirer sur le "LC" , il faut être en dehors du couloir Ils peuvent entrer dans le couloir pour récupérer le ballon qui s'y trouve mais doivent l'en faire ressortir pour qu'un tir puisse être effectué .
	"LC"	Il doit dépasser la ligne B (deux pieds) avant de revenir vers la ligne A et ne doit pas sortir du couloir .
Rapports Joueurs/Ballon	"RT"	Les tirs doivent être effectués en lançant le ballon avec une ou deux mains . Les tirs doivent être directs : pas de rebond du ballon au sol avant qu'il ne touche le "LC" . Ils ne peuvent se déplacer ni dribbler avec le ballon mais peuvent se faire des passes .
	"LC"	Il doit lancer le ballon avec une ou deux mains de telle sorte que , si celui ci n'est pas attrapé de volée par un "RT" , il fasse un 1 ^o rebond au sol à l'intérieur du terrain mais en dehors du couloir central .
Rapports Joueurs/Temps	"RT"	Le porteur du ballon a 3 s pour tirer sur le "LC" ou , faire une passe à un de ses partenaires .
	"LC"	Il dispose au maximum de 30 s pour effectuer le trajet aller et retour entre les deux lignes A et B .

Déroulement.

L'équipe qui joue "LC" en 1^o est tirée au sort . Quand tous les "LC" sont passés à tour de rôle , le total des points marqués par les "RT" est noté et les équipes changent de rôle .L'équipe qui aura marqué le plus de pts quand elle était "RT" , gagne la manche . Une partie se joue en 2 ou 3 manches et il ne faut pas oublier de changer les élèves qui tiennent les rôles d'évaluateurs : leurs observations entrent dans le cadre de l'évaluation formative (voir les variables didactiques) .

Gain de la partie.

A l'équipe qui a gagné le plus de manches .

6 : La chasse à courre

Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de 20 m × 10 m .
 Quatre plots pour baliser les coins du terrain .
 Deux cerceaux d'1 m de Ø .
 Un ballon en mousse dense de 10 à 15 cm de Ø ou à défaut , un ballon de Volley Ball légèrement dégonflé .
 Deux équipes de 5 à 7 joueurs avec dossards de couleurs # .

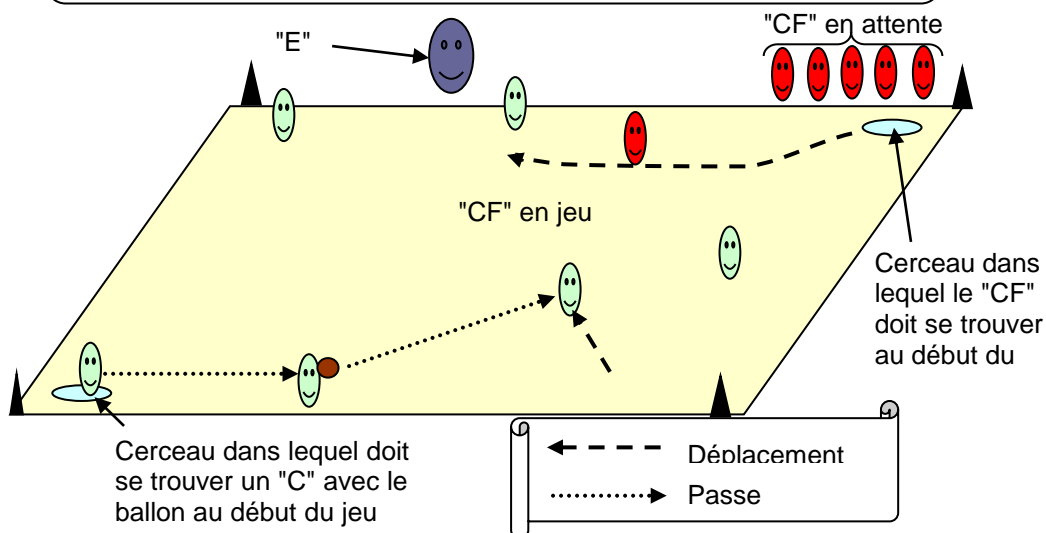
Rôles à tenir.

Une équipe de chasseurs "C" et une équipe de cerfs "CF" .

But du jeu.

En moins de 30 s , les "C" doivent essayer de toucher le "CF" en tirant sur lui avec le ballon .

Le dessin représente le jeu juste après son début . "CF" se déplace en prenant en compte la position du ballon . Les "C" le font circuler pour l'approcher du "CF" avant le tir .



Règles à respecter

Domaine		Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	"C"	Pour tirer sur le "CF" , il faut être à l'intérieur du terrain mais on peut en sortir pour aller chercher un ballon qui en est sorti .	Le tir est annulé mais le jeu se poursuit jusqu'à la fin des 30 s . Même si il n'y a pas eu tir , les "C" marquent 1 pt .
	"CF"	Ne pas sortir du terrain .	
Rapports Joueurs/Ballon	"C"	Les tirs sur "CF" doivent être effectués en lançant le ballon avec une ou deux mains . Les tirs doivent être directs : pas de rebond du ballon au sol avant qu'il ne touche le "CF" . Interdiction de se déplacer ou de dribbler avec le ballon mais , possibilité de faire des passes .	//
Rapports Joueurs/Joueurs	"C"	Ne pas tirer sur le "CF" au dessus des épaules .	//
	"CF"	Ne pas saisir ni gêner le "CF" . Possibilité de se protéger des tirs derrière les "C" mais sans les toucher .	//

Déroulement.

L'équipe qui joue "CF" en 1^o est tirée au sort . Quand tous les "CF" sont passés à tour de rôle , le total des pts marqués par les "C" est noté et les équipes changent de rôle .L'équipe qui a marqué le plus de pts quand elle était "C" gagne la manche .Au début du jeu , le "CF" et le "C" porteur du ballon se placent sur le terrain comme le dessin l'indique . Changer de "C" avec le ballon dans le cerceau à chaque changement de "CF" . Une partie se joue en 2 ou 3 manches .

Gain de la partie.

A l'équipe qui a gagné le plus de manches .

7 : Les balles brûlantes

Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de 20 à 30 m x 10 à 15 m , séparé en 2 camp par un filet tendu à 1,8 m de H ou à défaut , un élastique placé à la même H .

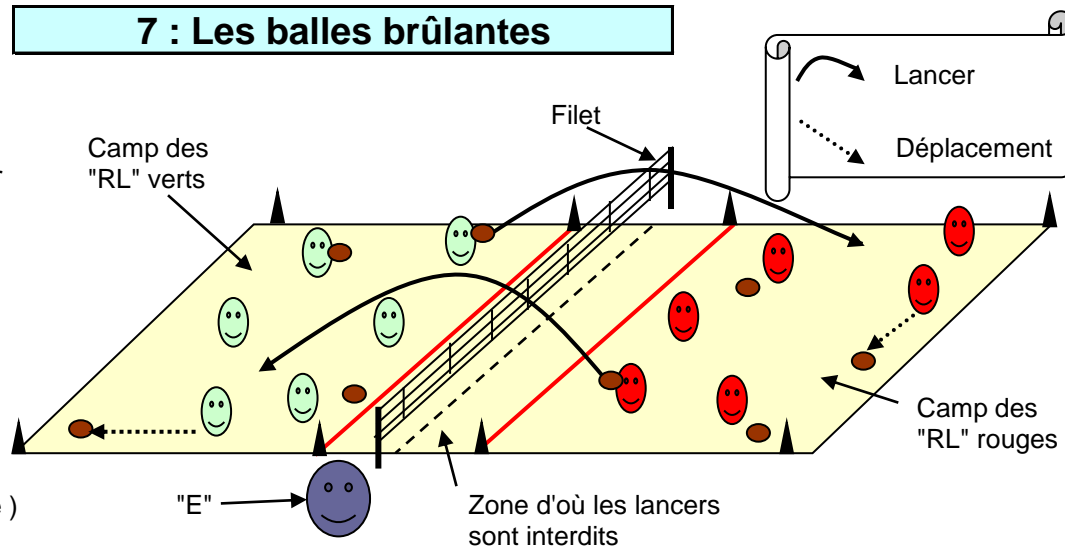
Une zone interdite recouvrant la ligne médiane du terrain , tracée à la craie et ayant 4 à 6 m de profondeur .

Huit plots pour baliser les coins du terrain et de la zone .
Trois à six ballons (par équipe) en mousse dense de 10 à 15 cm de Ø ou , à défaut , des ballons de Volley Ball légèrement dégonflés .

Deux équipes de 6 à 8 joueurs avec des dossards de couleurs # .

Rôles à tenir. Un seul , celui de récupérateur -lanceur "RL" .

But du jeu. Envoyer et renvoyer les ballons dans le camp adverse de telle sorte qu'à un moment donné , il n'y ait plus aucun ballon dans le camp que l'on occupe ou bien , à défaut , avoir moins de ballon dans son camp que les adversaires en ont dans le leur , et ce , à la fin de la manche dont la durée est limitée à 2 mn . L'équipe qui atteint un de ces buts marque 1 point .



Règles à respecter

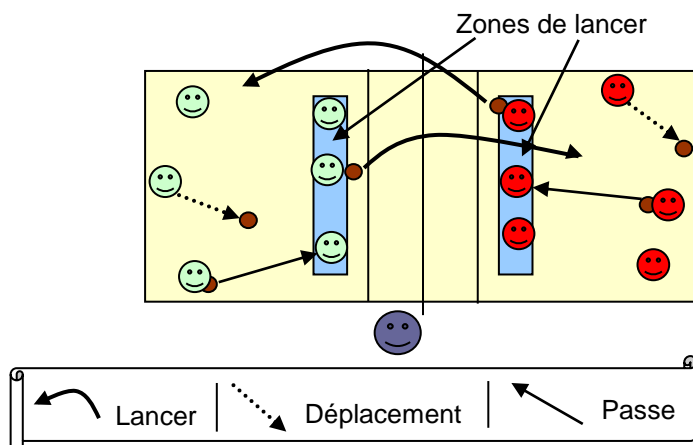
Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	<p>Pour lancer le ballon dans le camp adverse , il faut être à l'intérieur de son camp mais en dehors de la zone interdite .</p> <p>On peut pénétrer dans la zone interdite pour récupérer un ballon qui se trouve dans la partie située du côté de son camp .</p> <p>Le ballon lancé dans l'autre camp doit passer par dessus le filet .</p> <p>Le ballon lancé dans l'autre camp doit , si il n'est pas attrapé de volée par un adversaire , effectuer son 1^o rebond au sol dans les limites du terrain adverse .</p>	<p>(Aller chercher le ballon ainsi lancé dans le camp adverse et le ramener dans son propre camp avant de le lancer à nouveau dans l'autre camp sinon "MALUS" d'1 ballon (par faute) à ajouter à ceux restés dans le camp du ou des fautif(s) à la fin de la manche</p>
Rapports Joueurs/Ballon	<p>Le ballon doit être lancé avec une ou deux mains .</p> <p>On peut se déplacer avec le ballon en main .</p>	//

Déroulement. Le jeu commence et s'arrête au signal de "E" et ce dernier stoppe le jeu, soit parce qu'il n'y a plus de ballon dans un des deux camps , soit parce que la durée maximale de la manche (2 mn) est atteinte . Dans les deux cas , les élèves doivent immédiatement cesser de lancer les ballons pour qu'on puisse compter ceux ci dans chaque camp . Une partie peut se jouer en 2 , 4 ou 6 manches .

Gain de la partie. A l'équipe qui , à l'issue des différentes manches , a marqué le plus de points .

Variante.

On matérialise dans chaque ½ terrain (avec des tapis de gymnastique ou , tracée à la craie) une zone d'où les lancers dans le camp adverse devront obligatoirement se faire . Par ailleurs , on ne peut plus se déplacer avec le ballon en main mais on peut se faire des passes . Dès lors , un jeu plus collectif doit se mettre en place dans chaque équipe,, Dans cette variante , le filet est à la même hauteur que dans la version de base, le but du jeu et les règles également .Pour une équipe de 6 joueurs , il est bon de proposer 3 ballons (1 ballon pour 2 ,,) .



8 : Balle au fond

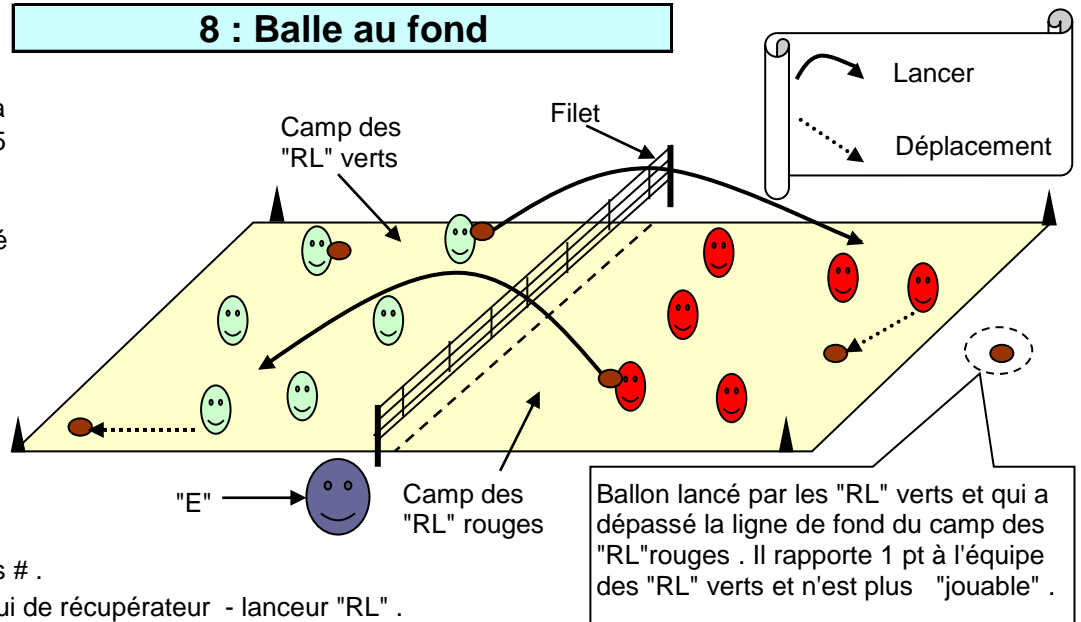
Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de 20 à 30 m x 10 à 15 m , séparé en deux parties par un filet tendu à 1,8 m de H ou à défaut , un élastique placé à la même H .

Quatre plots pour baliser les coins du terrain .

Trois à quatre ballons (par équipe) en mousse dense de 10 à 15 cm de Ø, ou à défaut, des ballons de Volley Ball légèrement dégonflés .

Deux équipes de 6 à 8 joueurs avec des dossards de couleurs # .



Rôles à tenir. Un seul , celui de récupérateur - lanceur "RL" .

But du jeu.

Envoyer et renvoyer les ballons dans le camp adverse pour leur faire franchir la ligne de fond du terrain . Marquer ainsi 1 pt par ballon ayant dépassé la ligne de fond (sur le dessin ci dessus , l'équipe des "RL" verts a déjà marqué 1 pt) .

Les ballons qui ont dépassé les lignes du fond ne sont plus "jouables" .

Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	Pour lancer le ballon dans le camp adverse , il faut être à l'intérieur de son camp . Le ballon lancé dans l'autre camp doit passer par dessus le filet . Le ballon lancé dans l'autre camp doit , si il n'est pas attrapé de volée par un adversaire , effectuer son 1 ^{er} rebond au sol dans les limites latérales du terrain adverse .	Aller chercher le ballon ainsi lancé dans le camp adverse et le ramener dans son propre camp avant de le lancer à nouveau dans l'autre camp sinon "BONUS" d'1 point (par faute) à ajouter à la fin de la manche à ceux marqués par l'autre équipe .
Rapports Joueurs/Ballon	Le ballon doit être lancé avec une ou deux mains . On peut se déplacer avec le ballon en main .	//

Déroulement. Le jeu commence et s'arrête au signal de "E" et ce dernier stoppe le jeu, soit parce tous les ballons ont franchi les lignes de fond , soit parce que la durée maximale de la manche (3 mn) est atteinte . Dans le 2^o cas , les élèves doivent immédiatement cesser de lancer les ballons . On note alors le nb de pts marqués par chaque équipe lors de cette manche . Une partie peut se jouer en 2 , 4 ou 6 manches .

Gain de la partie.

A l'équipe qui , à l'issue des différentes manches , a marqué le plus de points .

Variante.

Le cadre matériel ne changent pas mais les "RL" n'ont plus le droit de se déplacer avec le ballon en main mais ils peuvent se faire des passes entre eux avant de relancer le ballon vers le camp adverse .

|

9 : La petite thèque (version avec tir de "RT" sur "LC")

Cadre matériel.

Dans un terrain rectangulaire de 40 m de L x 20 m de l , tracer à la craie deux lignes formant un angle de 60° à 90° .

Sept plots dont cinq pour baliser le pentagone .

Un ballon en mousse dense de 10 à 15 cm de Ø .

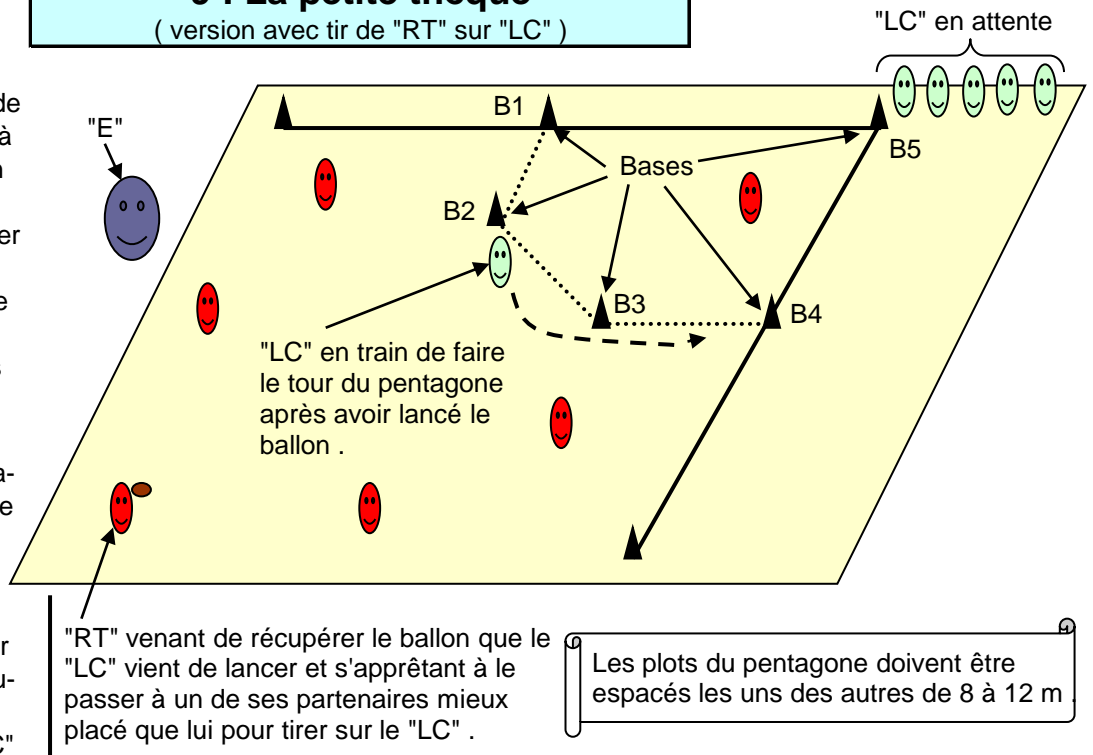
Deux équipes de 5 à 7 joueurs avec dossards de couleurs # .

Rôles à tenir.

Deux : une équipe de récupérateurs-tireurs "RT" et une équipe de lanceurs-coureurs "LC" .

But du jeu.

Chaque "LC" doit marquer le plus de points en faisant le tour du pentagone sans se faire toucher par le ballon que les "RT" tentent de lancer sur lui. Le "LC" marque pour son équipe autant de pts qu'il a dépassé de bases sans être touché par le ballon (il marque 5 pts au plus) .



Règles à respecter		
Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	<p>"LC"</p> <p>Au départ , "LC" doit se placer ballon en main à coté de B5 en dehors du pentagone .Le ballon qu'il lance doit s'il n'est pas attrapé de volée par un "RT" ,rebondir au sol à l'intérieur du secteur angulaire tracé au sol mais , en dedans ou en dehors du pentagone . Quand il s'élance après le lancer , il doit courir à l'extérieur du pentagone .</p> <p>Il peut se réfugier sur une des quatre premières bases en s'arrêtant à la hauteur de l'une d'entr'elles en criant "BASE" mais il ne peut reculer pour trouver refuge sur une base .</p> <p>Dès que le "LC" suivant lance le ballon , celui qui s'est réfugié sur une base peut reprendre sa course autour du pentagone .</p> <p>Deux "LC" ne peuvent trouver refuge sur la même base .</p>	<p>Si son 1° lancer est manqué, il a droit à un 2° essai . Si celui ci est aussi manqué , il ne marque aucun pt pour son équipe et cède sa place au "LC" suivant .</p> <p>Il ne marque aucun point pour son équipe .</p> <p style="text-align: center;">} ↓ //</p> <p>Le "LC" rattrapant ne marque aucun point pour son équipe .</p> <p>Le "LC" gêné volontairement par un "RT" marque d'office 5 points pour son équipe . ↓</p>
	<p>"RT"</p> <p>Ils peuvent se placer en dedans ou en dehors du pentagone mais à deux pas au minimum d'une base et jamais sur une ligne allant d'une base à l'autre .</p>	
Rapports Joueurs/Ballon	<p>"LC"</p> <p>Il doit lancer le ballon avec une ou deux mains .</p> <p>Les tirs sur le "LC" doivent être effectués en lançant le ballon avec une ou deux mains .</p>	<p style="text-align: center;">//</p> <p>Même réussi , le tir est annulé.</p>
	<p>"RT"</p> <p>Les tirs doivent être directs : pas de rebond du ballon au sol avant qu'il ne touche le "LC" .</p> <p>Ils ne peuvent se déplacer avec le ballon en main ni dribbler avec mais , ils peuvent se faire des passes .</p>	

Déroulement.

L'équipe joue "LC" la 1° est tirée au sort . Les "LC" jouent à tour de rôle et marquent chacun autant de pts que de bases dépassées sans se faire toucher par le ballon que les "RT" lancent sur eux (le "LC" marque 5 point au maximum) . Quand tous les "LC" d'une équipe sont passés , les équipes changent de rôle . La manche est gagnée par l'équipe qui a marqué le plus de points quant elle était "LC" .

Gain de la partie.

A l'équipe qui a gagné le plus de manches sur les 2 ou 3 jouées .

10 : L'esquive ballon au carré

Cadre matériel.

Un terrain carré tracé à la craie de 10 à 15 m de côté .
Six plots pour baliser les coins du terrain et la "porte" des "C" .

Un ballon en mousse dense de 10 à 15 cm de Ø ou à défaut , un ballon de Volley Ball légèrement dégonflé .
Deux équipes de 6 à 8 joueurs avec dossards de couleurs # .

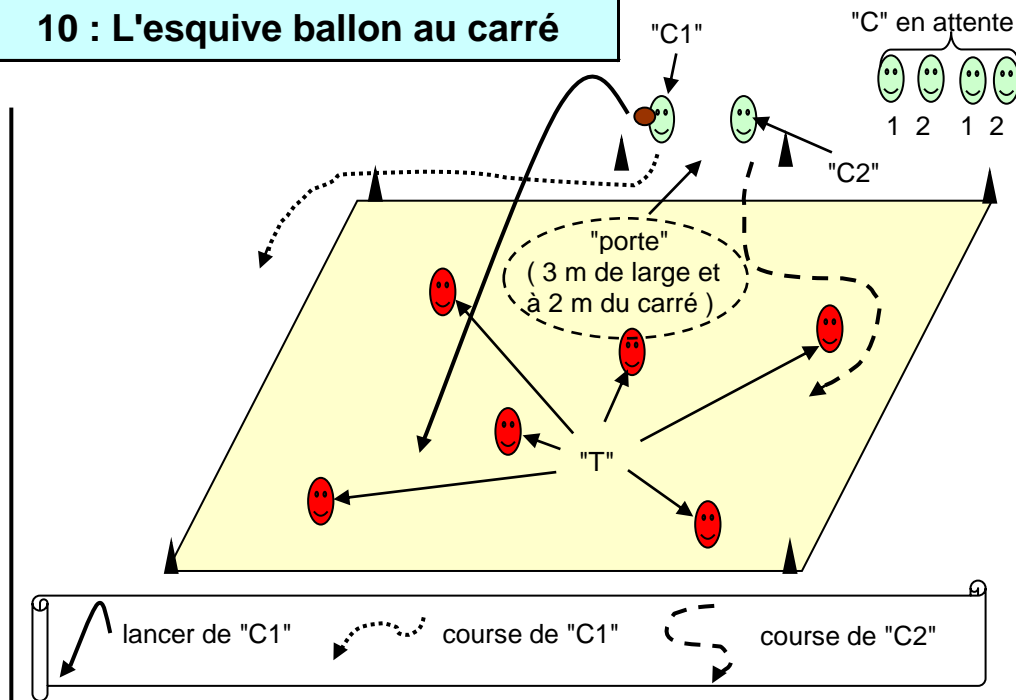
Rôles à tenir.

Une équipe de coureurs "R" et l'autre de tireurs "T" .

But du jeu.

Après avoir lancé le ballon dans le carré , "C1" passe la "porte" et essaye de faire

le tour du terrain par l'extérieur alors que "C2" passe aussi la porte et se déplace dans le carré en essayant de ne pas se faire toucher par le ballon que les "T" ont récupéré et avec lequel ils tirent sur lui . Si les "T" arrivent à toucher "C2" avant que "C1" ait fait le tour complet du carré , ils marquent 1 point .



Règles à respecter		
Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	"C1" Le ballon qu'il lance ,à moins qu'il ne soit attrapé de volée par un "T" , doit rebondir une 1 ^o fois à l'intérieur du carré .	Il a droit à 2 essais . Si le 2 ^o n'est pas valable , il cède la place à un autre "C1" qui jouera avec son "C2" .
	"C2" Il doit courir à l'extérieur du carré . Il doit entrer et rester à l'intérieur du carré dès que C1 a lancé le ballon .	L'équipe des "T" marque 1 point . L'équipe des "T" marque 1 point .
	"T" Il doit tirer les deux pieds à l'intérieur du carré . Il peuvent sortir du carré pour aller chercher le ballon	Tir annulé , les "T" marquent 0 pt .
Rapports Joueurs/Ballons	"C1" Il doit lancer le ballon à 1 ou 2 mains . Les tirs sur "C2" doivent être effectués avec les mains et "directs" : pas de rebond du ballon au sol avant qu'il ne touche "C2" ; Ni déplacement ni dribble avec le ballon en main mais les passes entre "T" sont possibles .	Tir annulé , les "T" marquent 0 pt . Tir annulé , les "T" marquent 0 pt .
	"T" Ne pas tirer sur "C2" au dessus de la ligne des épaules (SÉCURITÉ) .	Tir annulé , les "T" marquent 0 pt .

Déroulement.

L'équipe qui joue "T" la première est tirée au sort . Dans l'autre équipe les élèves se regroupent par deux et décident qui sera C1 et C2 pour la 1^o partie de la ½ manche . Quand tous les "C1" de la même équipe sont passés , ils é - changent de rôles pour la 2^o partie de la ½ manche . On retient alors le nb de pts marqué par l'équipe des "T" . Les équipes changent de rôles et on procède alors comme dans l'autre ½ manche . L'équipe qui gagne la manche est celle qui a marqué le plus de points .

Gain de la partie. A l'équipe qui à l'issue de 2 ou 3 manches a marqué le plus de points .

11 :La balle assise "chacun pour soi"

Cadre matériel.

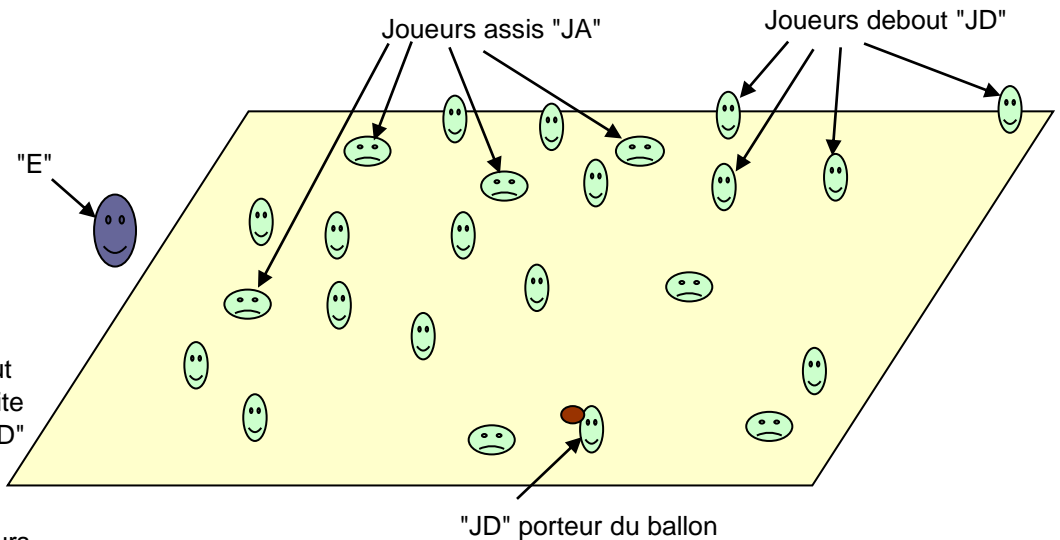
Un terrain rectangulaire de 20 x 10 m à 30 x 15 m tracé à la craie .
 Quatre plots pour baliser les coins du terrain .
 Un ballon en mousse de 15 à 20 cm de Ø .
 Tous les élèves de la classe sans aucun signe distinctif .

Rôles à tenir.

Aucun en particulier au début du jeu puis , on pourra ensuite distinguer , joueur debout "JD" et , joueur assis "JA" .

But du jeu.

Asseoir tous les autres joueurs en tirant sur eux avec le ballon .



Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	"JD" { Ils ne doivent pas sortir du terrain pour éviter le tir du "JD" porteur du ballon . Quand le ballon a été lancé et qu'il sort du terrain , n'importe quel "JD" peut aller le récupérer pour , ensuite revenir sur la ligne du terrain là où le ballon était sorti puis , tirer sur un "JD" .	Le fautif devient "JA" et s'assied à 1 m à l'intérieur du terrain .
	"JA" { Les "JA" ne peuvent se déplacer , ils doivent s'asseoir là où ils ont été touchés par le ballon .	
Rapports Joueurs/Ballon	"JD" { Ils doivent lancer le ballon avec une ou deux mains mais ne peuvent se déplacer ni dribbler avec . Les tirs doivent être directs (pas de rebond au sol avant l'impact sur le "JD" visé) .	Le fautif devient "JA" et s'assied à l'endroit où il a commis la faute . Tir annulé .
	"JA" { Un "JA" peut redevenir "JD" si il récupère le ballon tout en restant assis là où il se trouve . Quand il a le ballon en main , il peut permettre à un autre "JA" de redevenir "JD" en lui passant le ballon à condition qu'il le fasse avant de se relever .	
Rapports Joueurs/Joueurs"JD"	Pour des raisons de SÉCURITÉ , le "JD" porteur du ballon ne doit pas tirer sur un autre "JD" au dessus de la ligne des épaules .	Tir annulé , en cas de récidence , le fautif devient "JA" .
Rapports Joueurs/Temps	Le "JD" ou le "JA" qui a le ballon en main dispose de 5 s pour agir avec le ballon .	Le fautif devient "JA" et s'assied à l'endroit où il a commis la faute .

Déroulement. Le ballon est mis en jeu au centre du terrain par "E" qui le lance en l'air . N'importe quel joueur peut alors s'en emparer pour jouer avec . Le jeu s'arrête quand tous les joueurs sont assis sauf un , le vainqueur . Si , au bout de 5 mn de jeu ce cas ne figure ne s'est pas encore présenté , tous les "JA" redeviennent "JD" et , une nouvelle mise en jeu est effectuée par "E" .

Remarque. Sous cette forme , "La balle assise" fait partie de ces que Pierre Parlebas dénomme : " Les jeux paradoxaux " caractérisés par des relations entre joueurs qui ne sont pas arrêtées avant le jeu mais fluctuantes et à l'initiative des joueurs eux mêmes . En effet et par exemple , un joueur peut à un moment tirer sur un autre joueur puis , quelques instants plus tard , alors qu'il est "JA" , remettre en jeu le même joueur devenu "JA" par sa faute lequel choisira de tirer sur lui ou sur un autre "JD" ...

Variante. Jouer avec deux ballons .

3° . Propositions de variables didactiques .

Jeux	Critères d'évaluation pour l'équipe (ou ses joueurs) en situation de tir ou de lancer .	Pour rendre plus facile la tâche des tireurs ou lanceurs , car ils atteignent difficilement et rarement le but du jeu .	Pour rendre plus difficile la tâche des tireurs ou lanceurs , car ils atteignent aisément et souvent le but du jeu .
Les quilles à abattre	Comparer le nb de quilles renversées avec le nb total de tirs effectués . Dans le cas où toutes les quilles ont été renversées en moins d'1 mn 30 s , en combien de temps ont elles été renversées .	Réduire la distance de tir à 2,5 m voire 2 m . Accroître le nb de quilles afin qu'elles soient plus rapprochées les unes des autres ou , augmenter leur taille (en Ø) .	Proposer la variante 1 et , si dans ces conditions l'efficacité des tirs demeure , proposer alors la variante 2 qui introduit de l'incertitude pour les "T" par la présence de "G" .
Les ballons chassés	Comparer le nb de ballons ayant franchi la ligne de tir adverse (ou sortis des tapis) avec le bn total de tirs	Réduire la distance de tir de 0,5 m ou 1 m . Augmenter le nb de MB ou de ballons de Basket Ball à déplacer . Proposer la variante .	Reculer la ligne de tir de 0,5 m voire 1 m .
Le ballon château	Comparer : le nb de quilles renversées , le nb de tirs manqués , celui des tirs contrés par "G" , avec le nb total de tirs tentés .	Augmenter le Ø du cercle autour duquel "G" doit se trouver (3,5 m par ex) . Accroître le nb de quilles placées dans le cercle le plus petit ou , augmenter leur Ø .	Augmenter le Ø du cercle autour duquel les "T" doivent se trouver . Faire jouer deux "G" au lieu d'un seul.
L'esquive ballon en cercle	Comparer le nb de tirs réussis avec le nb total de tirs tentés .	Diminuer de 0,5 m ou 1 m le Ø du cercle . Proposer aux "C" de jouer avec deux ballons .	Augmenter le Ø du cercle d'1 m (cette mesure peut entraîner la nécessité pour les "C" de se faire des passes) . Diminuer d'1 ou 2 le nb de "L" jouant dans le cercle .
Le ballon couloir	Comparer le nb de fois où les "RT" ont obtenu 3 pts , celui où ils ont obtenu 1 pt (grâce à leur tirs) , avec le nb total de tirs effectués sur les "LC" .	Faire reculer le "LC" au départ de 3 à 5 m derrière la ligne A . Placer un plot 3 à 5 m au delà de la ligne B : le "LC" devra le contourner avant de revenir à la ligne A .	Autoriser le "LC" à sortir du couloir central afin d'essayer d'éviter les tirs des "RT" Accroître les dimensions du terrain (carré de 25 m de côté par ex) .
La chasse à courre	Comparer le nb de tirs réussis sur les "CF" avec le nb total de tirs tentés par les "CH" .	Accorder au "CH" plus de temps pour atteindre un "CF" (par ex 45 s au lieu de 30 s) . Diminuer les dimensions du terrain de 2 à 3 m sur la L et la I .	Augmenter les dimensions du terrain (plus 2 à 3 m sur L et I) . Faire jouer les "CF" par deux simultanément : pour marquer 1 pt , les "CH" doivent toucher les deux (par des tirs) en moins de 30 s .
Les balles brûlantes	Comparer le nb de fois où les ballons lancés sont retombés dans l'autre camp sans être attrapés de volée par les adversaires avec le nb total de fois où les ballons ont été lancés (ce qui nécessite un observateur par ballon en jeu ,,,) .	Sans changer les dimensions du terrain , réduire le nb de joueurs dans chaque camp (moins 1 ou 2) . Diminuer la largeur de la zone interdite à 4 m . Abaisser la hauteur du filet ou de l'élastique à 1,5 m de H .	Proposer la variante qui entraîne la nécessité pour les joueurs de s'organiser collectivement dans chaque équipe (par ex : répartition des rôles ; d'une part des récupérateurs-passeurs et , d'autre part , des lanceurs) .
Balle au fond	Comparer le nb de ballons ayant dépassé les lignes de fond avec le nb total de lancers effectués dans ce but (mêmes problèmes d'évaluation que pour les balles brûlantes) .	Sans changer les dimensions du terrain , réduire le nb de joueurs dans chaque camp (moins 1 ou 2) . Abaisser la hauteur du filet ou de l'élastique à 1,5 m de H . Jouer avec autant de ballons que de joueurs .	Augmenter d'1 ou 2 le nb de joueurs dans chaque camp . Accroître la L du terrain de 5 à 10 m .

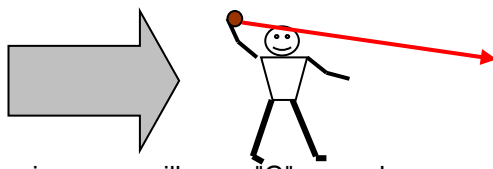
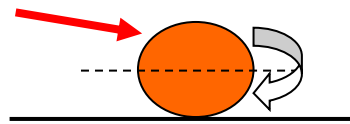
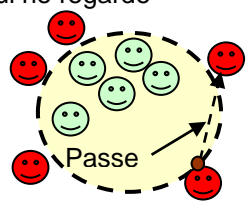
La petite thèque (version avec tirs des "RT" sur les "LC").	Comparer : le nb de tirs réussis sur les "LC" avec le nb de tirs tentés par les "RT" et , ce nb de tirs tentés avec le nb de ballons mis en jeu (lancés avant de courir) par les "LC" .	Agrandir de 2 à 5 m la distance entre les bases . Utiliser un ballon de plus grand Ø mais pas plus lourd . Augmenter d'1 ou 2 le nb de "RT" sur le terrain afin de leur faciliter la récupération du ballon .	Agrandir de 10 à 20 ° l'angle B1B5B4 formé par les bases du pentagone . Diminuer le nb de "RT" sur le terrain .
La balle assise "chacun pour soi"	Ce jeu ayant plus d'intérêts au niveau des relations fluctuantes qu'il induit entre les enfants , il n'est guère souhaitable de l'envisager dans une perspective identique à celle des autres jeux de tirs... Toutefois , page 41 ; quelques indications sont données sur la Conduite Motrice à mettre en œuvre dans un tel jeu .		
L'esquive ballon au carré	Comparer le nb de tirs réussis sur "C2" avec celui de tirs tentés et ce même dernier nb avec celui de ballons mis en jeu par les différents "C1" .	Augmenter le nb de "T" sans changer les dimensions du carré et écarter les plots aux quatre coins du carré (1 à 2 m) afin d'augmenter la distance à parcourir par "C1" .	Diminuer le nb de "T" dans le carré sans changer les dimensions de celui ci . "C1" fait comme "C2" : après avoir lancé le ballon , il entre aussi dans le carré et doit échapper aux tirs des "T" qui ont 30 s pour toucher les deux "C" afin de marquer 2 pts (1 pt si un seul "C" est touché) .

Remarques.

a): Pour la plupart des jeux , l'évaluation n'est possible qu'à la condition de faire réaliser cette tâche par les enfants eux mêmes . Dès lors , une classe de plus de 20 élèves doit être organisée en quatre équipes et , lorsque deux équipes jouent en s'opposant l'une à l'autre , les deux autres peuvent alors avoir pour tâche de les évaluer . Il faut alors aussi penser aux changements de rôle pour les tâches d'évaluation .

b): Ces propositions visant à augmenter ou à diminuer la difficulté de la tâche des tireurs ou des lanceurs en fonction des résultats de l'évaluation , doivent , comme toute proposition de variable didactique , être introduites parcimonieusement et progressivement et tenir compte des réponses qu'elles induisent chez les élèves . De plus , elles doivent être accompagnées d'interventions visant à faire évoluer leur Conduite Motrice quant aux choix qu'ils sont amenés à faire lorsqu' ils sont en possession du ballon : "Qu'elle est la cible à atteindre ?" . "Sur quelle cible peut on tirer (ou lancer) ?" . "La cible est elle à portée de tir (ou de lancer) ?" . " Vaut il mieux passer le ballon à un partenaire ? " . " S' il vaut mieux passer , à quel partenaire faut il et peut on passer ? " . " Quel mode d'action utiliser pour tirer ou lancer avec efficacité ? " . Ces différents points sont traités dans la 4^o partie de ce chapitre consacré à des jeux de tirs

4° . Améliorations de la Conduite Motrice des joueurs ayant à tirer ou à lancer sur une cible .

Jeux	Conduite Motrice à mettre en œuvre pour être efficace dans le jeu .
Les quilles à abattre	<p>Version de base: Viser une quille avant de tirer dessus . Utiliser plutôt le lancer dit " A bras cassé " et inscrire le ballon sur un trajet plutôt tendu .</p> <p>Variante 1 : Idem version de base mais , pour donner plus de force au lancer , reculer le bras lanceur ainsi que la jambe située du même coté .</p> <p>Variante 2 : Idem variante 1 mais il faut que le joueur prenne en compte la position et les actions de "G" , par ex , viser une quille que "G" ne cache pas ou , tirer sur une quille placée à l'opposée du coté vers lequel il se déplace pour contrer le tir d'un partenaire .</p> 
Les ballons chassés	<p>Version de base : Viser un MB ou un ballon de BB avant de tirer dessus . Il vaut mieux chercher à atteindre la cible dans sa moitié supérieure pour la faire rouler . Dans ce jeu , il vaut mieux également utiliser le lancer dit "A bras cassé" . Quant à la cible à viser , il vaut mieux choisir un Mb ou un ballon de BB qui avance vers la ligne à atteindre pour marquer ainsi des points , sans oublier ceux qui reculent afin de les stopper et éviter ainsi aux adversaires de marquer eux aussi des points .</p> <p>Variante : Idem version de base .</p> 
Le ballon château	<p>Comme dans les jeux précédemment présentés , le mode de lancer à plutôt utiliser est le lancer dit "A bras cassé " : "ABC" . Le "T" doit viser une quille avant de tirer dessus et il ne doit le faire que si la position de "G" le permet , càd si celui ci ne se trouve pas entre "T" et une des quilles à renverser . si ça n'est pas le cas , il doit rapidement passer le ballon à un partenaire dont le tir ne pourra être contré par le même "G" . Il faut donc que le porteur du ballon juge rapidement si il lui est possible ou non de tirer sur une quille , de repérer quel partenaire est en position de pouvoir tirer , d'enchaîner rapidement réception du ballon et tir sur une quille ou passe à un partenaire en position favorable de tir .</p>
L'esquive ballon en cercle	<p>Même mode de lancer à utiliser "ABC" . Viser plutôt un "L" proche ou alors , un "L" qui ne regarde pas où est le ballon ou encore , des "L" très proches les uns des autres et qui forment ainsi groupés , une cible plus "grosse" donc plus facile à atteindre qu'un "L" isolé . Si aux yeux du "C" porteur du ballon , les "L" apparaissent trop loin pour qu'il puisse en toucher un en tirant dessus , il doit rapidement passer le ballon à un partenaire qui est plus proche des "L" ou d'un "L" isolé .</p> 
Le ballon couloir	<p>Utiliser le lancer "ABC" . Les "RT" doivent se répartir dans l'espace pour se donner des chances de récupérer rapidement le ballon lancé par le "LC" . puis , le "RT" qui a récupéré le ballon doit très vite apprécier la position du "LC" à toucher avec le ballon pour juger si il est lui même en mesure de tirer sur le "LC" ou si il doit plutôt passer rapidement le ballon à un partenaire qui , dans les 2 à 3 s qui suivent , se trouvera en position favorable de tir sur le "LC" . Il faut donc que les "RT" soient capables de récupérer ou attraper le ballon avec assurance puis , d'apprécier vite et justement la situation de jeu pour choisir en conséquence d'exécuter rapidement et avec précision l'action qu'il convient de réaliser : tirer sur le "LC" ou , passer à autre "RT" mieux placé pour tirer . Au cas où un tir sur le "LC" s'effectue alors que celui ci va de la ligne A à la ligne B et que ce tir ne le touche pas , les "RT" placés en face de celui qui vient de tirer doivent essayer de récupérer le ballon le plus rapidement possible pour se donner une chance de pouvoir à nouveau tirer sur le "LC" alors que celui ci va de la ligne B à la ligne A .</p>
La chasse à courre	<p>Utiliser le lancer "ABC" . Les "CH" doivent plutôt occuper le pourtour de l'espace de jeu (tout en respectant les règles qui définissent leurs rapports avec l'espace) afin que leurs tirs sur le "CF" soient dirigés vers l'intérieur du terrain et que le ballon ainsi lancé , s'il n'atteint pas le "LC" visé , soit plus aisément récupérable par un autre "RT" . Comme dans "Le ballon couloir" , un "CH" en possession du ballon doit très vite juger de la conduite à tenir : tirer sur le "CF" ou , passer le ballon à un partenaire mieux placé que lui pour tirer .</p>

<p>Les balles brûlantes</p>	<p>Version de base: Utiliser le lancer "ABC". Chaque fois qu'un "RL" est en possession d'un ballon ,il doit très rapidement apprécier la distance qui le sépare du filet pour savoir si , de là où il se trouve , il peut lancer le ballon par dessus le filet . Si ce n'est pas le cas , il doit s'en approcher et , dans tous les cas , regarder dans l'autre camp où se trouvent les adversaires afin de viser un endroit où il n'y a pas de joueurs afin que ceux ci perdent du temps en tentant de récupérer le ballon qu'il aura lancé .</p> <p>Variante: L'obligation de ne pas se déplacer avec le ballon en main et de n'envoyer ou renvoyer les ballons dans le camp adverse que de la zone réservée à cet effet crée la nécessité d'une répartition des rôles au sein de chaque équipe : d'une part des récupérateurs-passeurs et , d'autre part des lanceurs de ballons dans l'autre camp .</p>
<p>Balle au fond</p>	<p>Version de base : Utiliser le lancer "ABC" . Quant au trajet dans lequel le ballon doit être inscrit , il est induit par la présence du filet ou de l'élastique et par le but du jeu : ce trajet doit être ascendant , long donc tendu .Chaque fois qu'un "RL" est en possession d'un ballon , il doit comme dans les balles brûlantes " apprécier la distance qui le sépare du filet pour savoir ,etc,, ,Il doit aussi repérer dans l'autre camp les espaces non occupés par les adversaires et situés entre ces derniers et la ligne du fond pour chercher à y lancer le ballon afin que celui ci aille au delà .</p> <p>Variante: L'obligation de ne pas se déplacer avec le ballon induit les mêmes modifications dans l'organisation collective au sein de chaque équipe que celles entraînées par la variante des balles brûlantes .</p>
<p>La petite thèque (version avec tir de "RT" sur "LC") .</p>	<p>Utiliser le lancer "ABC" .Les "RT" doivent se répartir dans le secteur angulaire pour se donner des chances de récupérer rapidement lancé par le "LC" sans oublier l'intérieur du pentagone où le "LC" a le droit d'envoyer le ballon . Dès qu'un "RT" est en possession du ballon , il doit juger très vite de la possibilité qu'il a ou non de tirer sur le "LC" en train de courir autour du pentagone .Si le tir ne lui apparait pas possible de là où il se trouve , il doit chercher à passer le ballon à un de ses partenaires qui dans les 2 à 3 s qui suivent sera en mesure de tirer sur le "LC" dans de bonnes conditions . Au cas où le 1° tir échoue alors que le "LC" a encore 2 ou 3 bases à dépasser avant de terminer son parcours autour du pentagone , les "RT" doivent chercher à récupérer le plus vite possible le ballon pour essayer à nouveau de tirer sur le "LC" .</p>
<p>La balle assise " chacun pour soi "</p>	<p>Il appartient au "JD" porteur du ballon d'apprécier ses chances de voir son tir atteindre la cible qu'il vise et n'ayant pas de partenaire , il n'a pas d'autre alternative que de tenter malgré tout un tir sur un "JD" le plus proche de lui ou , plus lent que les autres , ou lui tournant le dos , ou encore très près d'autres "JD" groupés (cible plus grande...) . Les "JD" non porteur du ballon doivent de leur côté , si-tuer à tout instant la position du ballon (en possession d'un "JD" , d'un "JA" qui vient de l'attraper , libre et peut être récupérable...) .Quant aux "JA" , ils doivent rester vigilants afin de se saisir du ballon si celui ci passe à proximité d'eux et qu'il est ainsi récupérable . D'une manière générale , un tel jeu offre la possibilité à tout joueur en possession du ballon de considérer l'autre , à un instant donné , comme un ami ou , un ennemi ...</p>
<p>L'esquive ballon au carré</p>	<p>Pour récupérer le ballon le plus rapidement possible , les "T" doivent se répartir dans le carré afin de ne laisser aucun espace plus grand qu'un autre dans lequel "C1" pourrait lancer son ballon . Dès le ballon récupéré , comme dans le jeu "La chasse à courre " , les "T" doivent se placer tout autour de de l'espace de jeu (tout en respectant les règles qui définissent leurs rapports avec l'espace) afin que leurs tirs soient dirigés vers l'intérieur du terrain et que le ballon ainsi lancé , s'il n'atteint pas le "C2" visé , soit plus rapidement récupérable par un autre "T" . Comme dans "Le ballon couloir" , un "T" en possession du ballon doit très vite juger de la conduite à tenir : tirer sur le "C2" ou , passer le ballon à un partenaire mieux placé que lui pour tirer .</p>

