

Situation	Balle au prisonnier (situation de référence)	
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Passer - Bloquer - Esquiver - Faire des choix stratégiques individuels : tirer ou passer - Faire des choix collectifs : définir une stratégie 	
Matériel	Un terrain partagé en quatre zones, un ballon	
	<p><u>But</u> Éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse en les touchant avec un ballon</p> <p><u>Organisation</u> 2 équipes égales 2 arbitres</p> <p><u>Consignes</u> Pour les attaquants Toucher les joueurs adverses avec le ballon (le ballon ne doit pas toucher le sol avant). Les joueurs de cette équipe peuvent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - lancer la balle sur un adversaire ; - passer la balle à un partenaire à l'intérieur de son camp - passer la balle à un partenaire prisonnier <p>Si c'est un prisonnier qui touche un adversaire, il est libéré et rejoint son camp.</p> <p>Pour les défenseurs Ne pas se faire toucher Bloquer, de volée, les tirs des adversaires</p> <p>Un joueur touché rejoint la zone des prisonniers. Un joueur qui bloque de volée la balle :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- n'est pas touché 2- envoie le tireur en prison <p><u>Critères de réussite</u> Éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse ou, dans un temps donné (5mn par ex.), éliminer plus de joueurs que l'équipe adverse.</p>	<div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <p>6 m. →</p> </div> <p style="text-align: right; margin-right: 10px;">12 m. ↓</p> <p><u>Arbitrage :</u> 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 et rejoint la zone des prisonniers) - les joueurs touchés (les touches ne sont valables que si le ballon n'a pas touché le sol avant) - les arrêts de volée <p style="text-align: center; margin-top: 10px;"> : Défenseurs : Attaquants </p>
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Espace : créer des espaces prisonniers tout autour du terrain - Espace : agrandir l'espace de jeu - Règle : tout ballon non attrapé par les prisonniers dans leur zone est rendu à l'adversaire - Joueurs : augmenter ou diminuer le nombre de joueurs 		