

OBSERVABLES JEUX DE POURSUITE AVEC BALLON sans délivrance

Etape	Se reconnaître dans un rôle		Contrôler une motricité spécifique		Monter vers la cible		Respecter de règles du jeu		Adapter sa stratégie
	de	vers	de	vers	de	vers	de	vers	vers
<p>« Les lapins et les chasseurs en cercle et interpénétrés » Jouer avec les uns et contre les autres pour coopérer et s'opposer</p>	<p>Chasseur Perd du temps quand il a la balle : réfléchit s'il doit tirer ou passer Lapin Se laisse toucher, ne fuit pas, n'assume pas le rôle de défenseur Tire sur un chasseur quand il a bloqué le ballon Pour le jeu dans un espace interpénétré Ne reconnaît pas ses partenaires de ses adversaires</p>	<p>Chasseur Agit rapidement en fonction de sa place et des autres Lapin Esquive, se déplace, se défend Renvoie le ballon vers un adversaire éloigné quand il a bloqué le ballon</p>	<p>Chasseur Tire dès qu'il a le ballon Tire sans puissance N'atteint jamais sa cible Fais des passes non exploitables (tendues) à ses partenaires Lapin Tourne le dos au porteur de ballon Reste sur place quand on lui tire dessus (se met en boule)</p>	<p>Chasseur Vise, tire vers le bas avec puissance et touche les adversaires Fais des passes exploitables à ses partenaires Lapin Courre en arrière pour toujours voir le ballon Esquive, feinte Bloque les ballons</p>	<p>Chasseur Tire sur un adversaire dès qu'il a la balle sans chercher un partenaire mieux placé Lance le ballon systématiquement à un partenaire sans chercher à toucher Lapin Reste sur place même quand le porteur de ballon et proche de lui Se déplace sans tenir compte de la position du ballon</p>	<p>Chasseur Tire si le lapin est proche sinon passe à un partenaire mieux placé Lapin S'éloigne systématiquement du porteur de ballon</p>	<p>Sort du cercle ou rentre dans le cercle Chasseur Marche avec le ballon Fais mal en touchant Lapin Renvoie le ballon loin hors des limites du jeu quand il a bloqué le ballon (absence de Fair-play)</p>	<p>Reste dans les limites du jeu Chasseur Respecte la règle du marché Touche ses adversaires sans leur faire mal Lapin Renvoie le ballon vers un adversaire éloigné quand il a bloqué le ballon (Fair-play)</p>	<p>Chasseur Coopère pour s'approcher de la cible Lapin S'éloigne des chasseurs et ne tourne jamais le dos à la balle</p>
<p>« La bataille navale » Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à plusieurs adversaires comme attaquant et défenseur</p>	<p>N'est qu'attaquant ou que défenseur Se laisse griser par le jeu et tire aussi bien sur des partenaires que sur des adversaires</p>	<p>Assume les 2 rôles simultanément</p>	<p>Agit tardivement quand le ballon a changé d'équipe</p>	<p>Agit rapidement et construit la rapidement l'attaque ou la défense quand la balle a changé d'équipe</p>	<p>S'éloigne de ses adversaires mais ne cherche pas à attraper</p>	<p>Se protège par ses déplacements mais cherche aussi à bloquer la balle pour contre-attaquer</p>	<p>Sort des limites du jeu Marche avec le ballon Fais mal en touchant</p>	<p>Reste dans les limites du jeu Respecte la règle du marché Respecte ses adversaires et ne tire pas pour faire mal</p>	<p>Coopérer avec ses partenaires pour toucher un adversaire</p>

OBSERVABLES JEUX DE POURSUITE AVEC BALLON avec délivrance

Etape	Se reconnaître dans un rôle		Contrôler une motricité spécifique		Monter vers la cible		Respecter de règles du jeu		Adapter sa stratégie
	de	vers	de	vers	de	vers	de	vers	vers
<p align="center">« La balle accroupie délivrance »</p> <p>Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à plusieurs adversaires en différenciant les rôles au sein d'une même équipe</p>	<p>Chasseur Ne fait que chasser</p> <p>Lapin Ne fait que fuir Abandonne le ballon quand il est libéré</p>	<p>Chasseur Différencie les rôles d'attaquants (chasseur, gardes)</p> <p>Lapin Différencie les rôles de défenseur (poursuivi, libérateur) Libère un autre partenaire accroupi quand lui-même est libéré</p>	<p>Lapin N'ose pas libérer, ne se met pas en danger pour récupérer la balle Lance une balle non exploitable à son partenaire accroupi</p>	<p>Lapin Ose se mettre « en danger » Adapte son tir à un partenaire accroupi pour libérer</p>	<p>Chasseur Ne protège pas les cibles</p> <p>Lapin Ne libère pas les autres joueurs</p>	<p>Chasseur Protège les cibles en se plaçant entre elles et les défenseurs quand ceux-ci ont récupéré la balle</p> <p>Lapin Libère dès qu'il le peut</p>	<p>Chasseur Tient les joueurs accroupis quand il les garde</p> <p>Lapin Se libère sans avoir bloqué le ballon Renvoie la balle hors du terrain de jeu quand il n'y a plus de partenaires à libérer (non fair-play)</p>	<p>Chasseur Garde les lapins accroupis sans les tenir</p> <p>Lapin Reste accroupi tant qu'il n'a pas été libéré Renvoie la balle vers un chasseur éloigné quand il a bloqué la balle et n'a plus personne à libérer</p>	<p>Sorcier Se répartit les rôles de garde ou de défenseur</p> <p>Lutin Libère le plus vite possible pour conserver le surnombre</p>
<p align="center">« la bataille navale délivrance »</p> <p>Coopérer et s'opposer tout en assumant plusieurs rôles au sein de l'équipe</p>	<p>Subit les changements d'équipe. N'est qu'attaquant ou que défenseur Se laisse griser par le jeu et tire aussi bien sur des partenaires que sur des adversaires Abandonne le ballon quand il est libéré Ne se met jamais en danger pour bloquer la balle et inverser le sens du jeu</p>	<p>Reconnaît son rôle en fonction du porteur de ballon Assume les 2 rôles simultanément Protège les cibles quand le ballon est dans l'équipe adverse Cherche à bloquer la balle pour contre-attaquer Libère ses partenaires ou tire quand il a bloqué la balle Libère ou tire quand il a été libéré</p>	<p>Agit tardivement quand le ballon a changé d'équipe Lance des balles non exploitables au partenaire Se fait toucher en cherchant à bloquer la balle Fuit systématiquement dos tourné au porteur de ballon Fuit une balle au sol</p>	<p>Agit rapidement et construit la rapidement l'attaque, la libération ou la défense quand la balle a changé d'équipe Bloque la balle même sur un tir puissant Adapte son tir en fonction du tir ou de la passe Intercepte la balle quand celle-ci est prêt de lui</p>	<p>S'éloigne de ses adversaires mais ne cherche pas à attaquer Donne systématiquement la balle à un partenaire Ne protège pas les cibles Ne libère pas les autres joueurs Tente de bloquer toute que courte et reste parfois trop prêt du porteur de ballon</p>	<p>Se protège par ses déplacements mais cherche aussi à bloquer la balle pour contre-attaquer ou libérer Protège les cibles en se plaçant entre elles et les adversaires quand ceux-ci ont récupéré la balle Cherche à bloquer tout en restant à une distance raisonnable</p>	<p>Sort des limites du jeu Marche avec le ballon Fais mal en touchant Tient les joueurs accroupis quand il les garde Se libère sans avoir bloqué le ballon</p>	<p>Reste dans les limites du jeu Respecte la règle du marché Respecte ses adversaires et ne tire pas pour faire mal Garde les adversaires accroupis sans les tenir Reste accroupi tant qu'il n'a pas été libéré</p>	<p>Coopérer rapidement avec ses partenaires pour toucher un adversaire ou pour libérer des partenaires Libérer le plus souvent possible pour conserver le surnombre</p>