



Balles brûlantes

Activité : Jeux collectifs

Niveau : Cycle 2

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.

Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

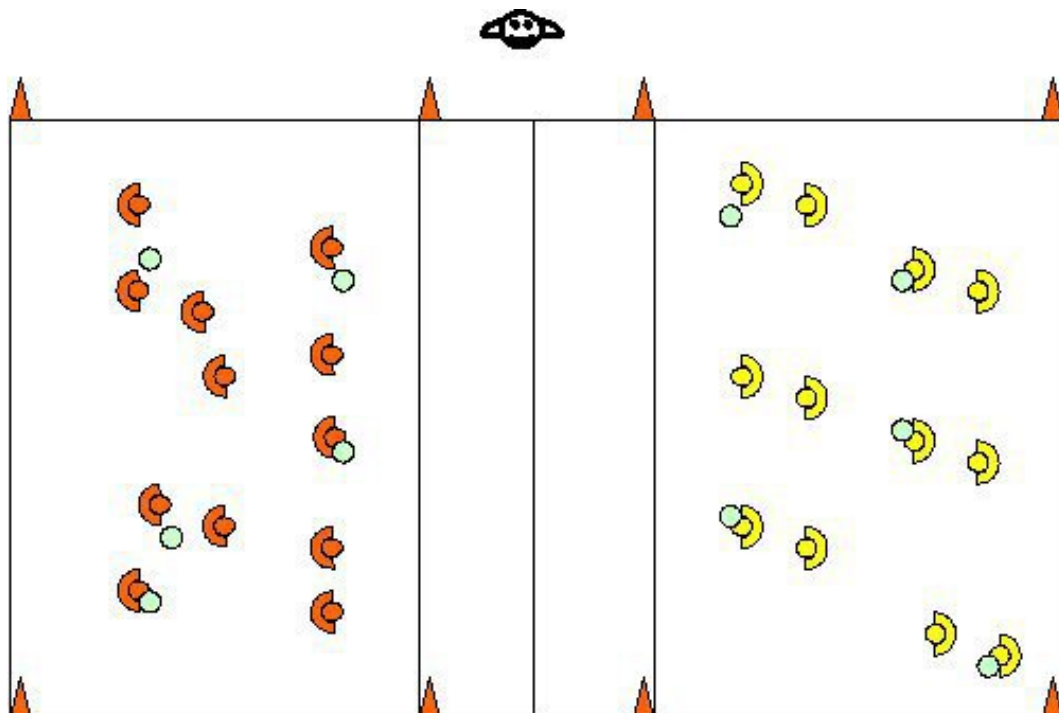
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

Objectifs

Viser, lancer loin, repérer les espaces vides, s'organiser collectivement

Organisation

La classe est divisée en deux équipes. Chaque équipe est dans un camp. les deux camps sont séparés par une zone neutre. Au départ du jeu les équipes ont plusieurs ballons.



Matériel

plots, ballons

Consigne

Au signal, les équipes lancent les ballons dans le camp adverse. C'est l'équipe qui au bout de 3 minutes a le moins de ballons dans son camp qui gagne.

On n'a pas le droit de marcher avec un ballon, sauf si les ballons sortent de son camp. Il est possible d'aller les chercher mais on doit revenir dans son camp par la ligne arrière.

Les passes entre partenaires sont autorisées.

Critères de réussite

Avoir moins de ballons dans son camp que l'équipe adverse à la fin du jeu.

Critères de réalisation

- lancer dans les espaces non surveillés par l'équipe adverse
- lancer loin
- s'organiser collectivement pour occuper tout le terrain

Variables didactiques

Dimension du terrain

Nombre de ballons

Types de ballon (Hand ball , basket, mousse, rugby...)

Nombre de joueurs

Forme du lancer (au pied, à la main)