



Ballon cordon

Activité : Jeux collectifs

Niveau : Cycle 2

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

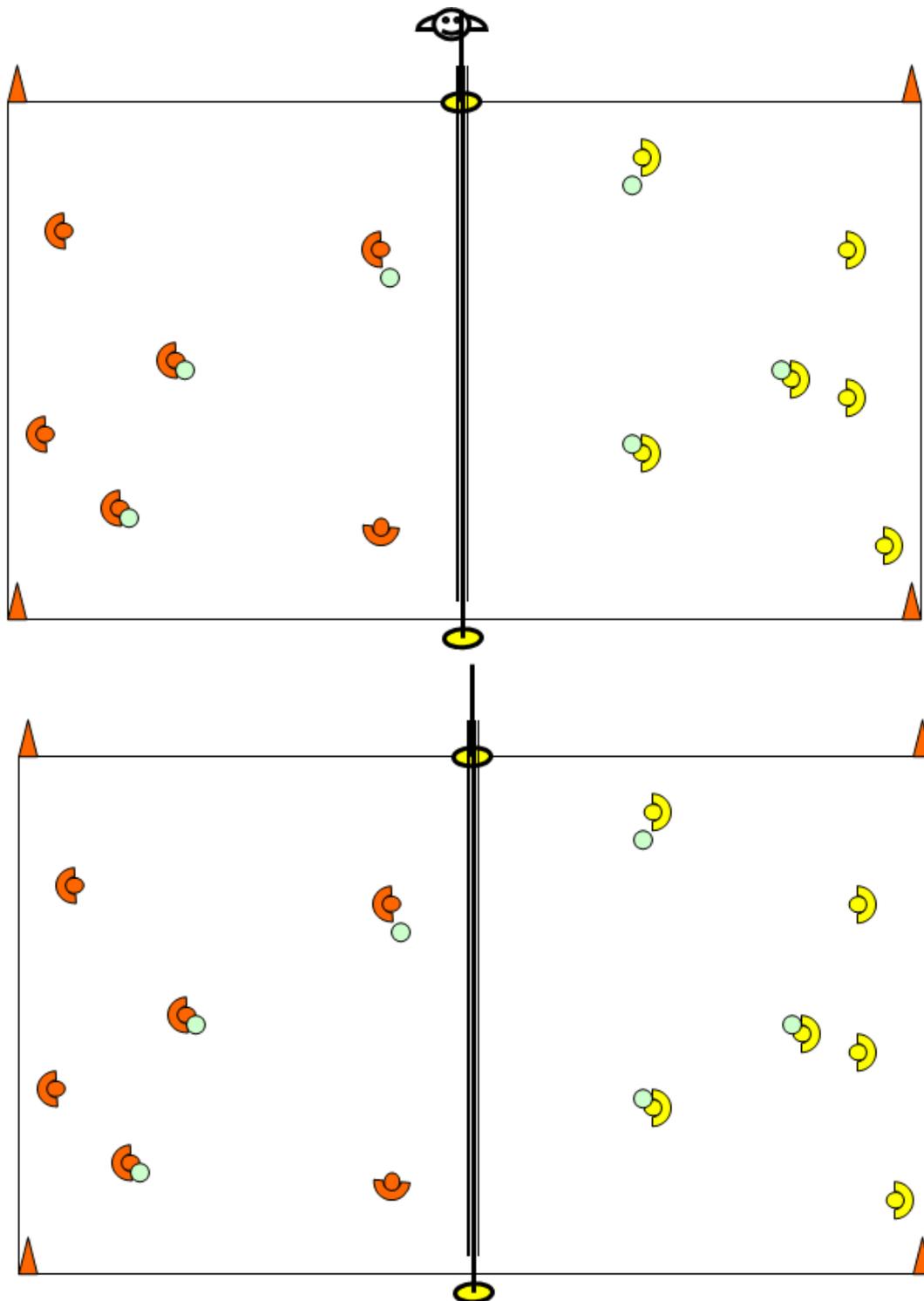
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs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

Objectifs

Prendre des repères dans l'espace et le temps pour être plus efficace, élaborer un projet individuel d'action et le mener à terme, élaborer un projet collectif

Organisation

La classe est divisée en équipes de 4 à 6 joueurs. Une équipe est opposée à une autre équipe. Les terrains sont délimités et sont partagés en deux par un élastique à 40 cm de hauteur. La partie se joue en 2 mi-temps de 5 minutes.



Matériel

- ballon en mousse ou de volley, balises, dossards, sifflets, chronomètre

Consigne

But du jeu : marquer points de points que l'équipe adverse

Pour marquer un point il que le ballon soit passé sous l'élastique et franchisse la ligne du fond de l'équipe adverse.

Règlement :

Au signal , le joueur de l'équipe qui a gagné la balle au tirage au sort doit lancer la balle derrière la ligne de fond du terrain adverse en lançant par dessous l'élastique.

S'il y parvient il marque un point pour son équipe, si les adversaires récupèrent la balle dans leur terrain ou si la balle sort sur les côtés c'est au tour de celui qui a récupéré le ballon de lancer ou de passer à un partenaire mieux placé.

Il est interdit de se déplacer avec le ballon en marchant ou courant.

Critères de réussite

Marquer un point de plus que l'équipe adverse

Critères de réalisation

Lanceur :

- viser les espaces vides
- lancer fort et précis
- passer à un camarade mieux placé

Défenseur :

- s'organiser dans l'espace pour protéger la ligne du fond
- pour relancer le plus près du fil sans se déplacer

Variables didactiques

Nombres de ballons

Nombre de joueur

Zone neutre délimitée autour du cordon

Temps de jeu

Les mains ou les pieds autorisés, ou les deux.