



La passe à 5

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

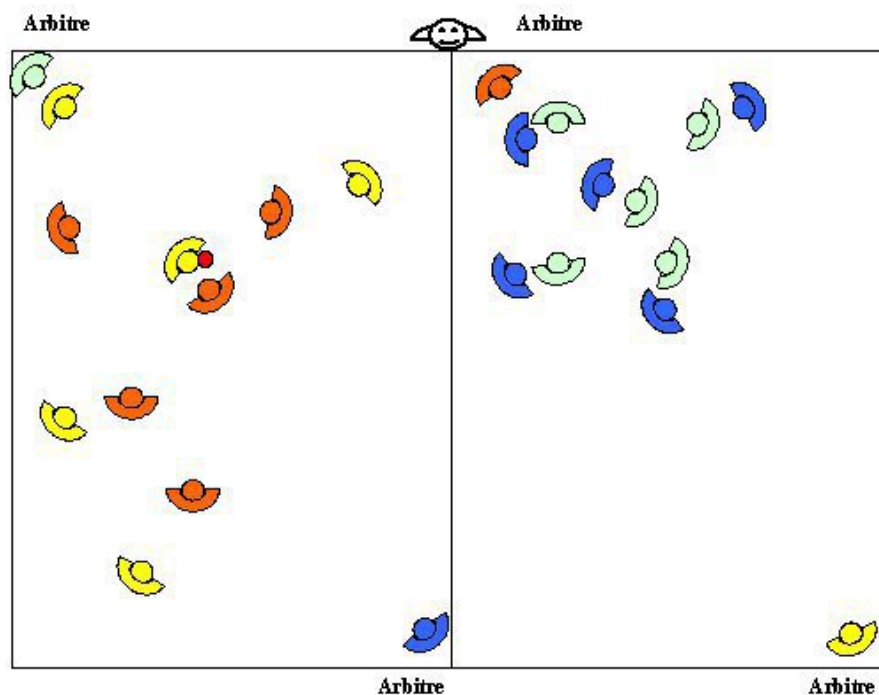
Attaquants : passer, se démarquer, aider le porteur, s'organiser collectivement

Défenseurs : intercepter, se placer pour intercepter, gêner le porteur, s'organiser collectivement

Organisation

La classe est divisée en groupes de 4 à 5 joueurs. Les groupes s'affrontent 2 à 2 sur un terrain de 15 m sur 15 m minimum.

Dans chaque équipe il est nécessaire de désigner un arbitre. Les arbitres changent à chaque partie, ils arbitrent dans l'autre terrain.



Matériel

ballons , plots, chasubles, chronomètre, sifflet; plots

Consigne

Au signal l'équipe qui a le ballon doit essayer de faire 5 passes de suite sans que l'autre équipe touche le ballon.

- les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer avec le ballon dans les mains
- il est possible de faire des passes comme on veut (en l'air, au rebond)
- chaque fois qu'une passe est faite l'équipe compte à haute voix (1, 2, 3, 4, 5)
- quand une équipe est arrivée à 5 elle marque un point et donne le ballon à l'équipe adverse.
- si une équipe fait sortir le ballon de l'aire de jeu, il est redonné à l'équipe adverse.
- une partie dure 5 minutes. Au bout de 5 minutes, le maître proclame les résultats, change les arbitres, et changent les adversaires.

Critères de réussite

Marquer un point de plus que l'équipe adverse

Critères de réalisation

Porteur :

- se mettre en position de passe
- éloigner le ballon des adversaires (ballon levé au dessus de la tête

Partenaire du porteur :

- se démarquer
- se répartir tout autour du porteur pour lui donner des possibilités de passes devant et derrière lui
- s'éloigner du porteur

Adversaire :

- se placer pour intercepter
- s'organiser collectivement pour qu'un joueur gêne le porteur, et les autres se mettent en position d'interception (marque un joueur , entre le joueur et le porteur

Variables didactiques

Dimension du terrain

Nombre de joueurs

Type de ballon (handball, basket ball, foot ball, rugby, frsibee)

Nombre de passes (3, 4, 5, 8, 10....)

Possibilité de dribbler

Règlement