



La zone interdite

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

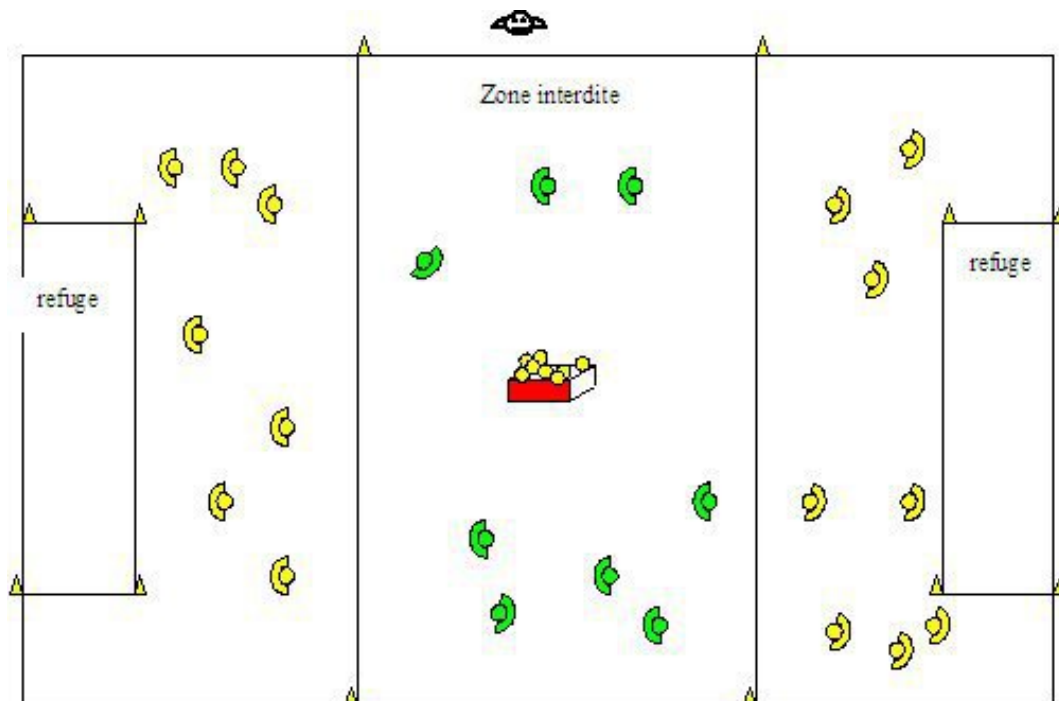
- Identifier les rôles de partenaires et d'adversaires.
- Élaborer des tactiques de défense (délivrance).

Organisation

- Lieu : un terrain de basket (14 x 13 m) avec une zone interdite délimitée à la craie ou par des plots et un refuge.

Nb de joueurs : 3 équipes de 6 à 8 joueurs (gardiens et attaquants). Deux équipes d'attaquants pour une équipe en défense.

Durée : 5 minutes.



Matériel

- 30 objets divers (quilles, balles, foulards, raquettes ...)
- 1 sifflet
- 2 jeux de dossards (rouge, bleu)

Consigne

Pour les attaquants :

* Vous devez rapporter dans votre refuge un maximum d'objets de la zone interdite sans vous faire toucher.

* Vous pouvez libérer un partenaire en donnant un objet au gardien.

Pour les gardiens :

* Vous devez protéger votre trésor sans sortir de la zone interdite et en touchant les attaquants.

- Le coup de sifflet annonce le début et la fin de jeu.

Au départ du jeu, les gardiens sont dans la zone interdite et les attaquants dans leur refuge.

- Les objets sont éparpillés dans la zone interdite. Ils constituent un trésor que les gardiens protègent.

- Les gardiens n'ont pas le droit de sortir de la zone interdite.

- Les attaquants doivent s'emparer des objets et les ramener dans leur refuge sans se faire toucher.

- Tout joueur touché s'assoit sur place, son équipe doit rendre un objet pour le libérer.

- Au bout du temps déterminé, le jeu s'arrête et on compte le nombre de prises.

- Intervertir les rôles.

Critères de réussite

- Le jeu fonctionne : chaque joueur comprend son rôle.

- Pour les attaquants : avoir pris plus d'objets que l'équipe adverse .

- Pour les gardiens : garder un maximum d'objets.

Critères de réalisation

- Les attaquants doivent être rapides pour saisir les objets et ne pas se faire prendre.

- Les gardiens doivent être rapides pour attraper un maximum d'attaquants.

Variables didactiques

Distance entre les équipes

Dimension de la zone interdite et emplacement

Nombre de gardiens par rapport au nombre de voleurs