



Trois contre deux : la double porte

Activité : Jeux sportifs collectifs Niveau : Cycle 3

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Compétence de fin de cycle

Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.

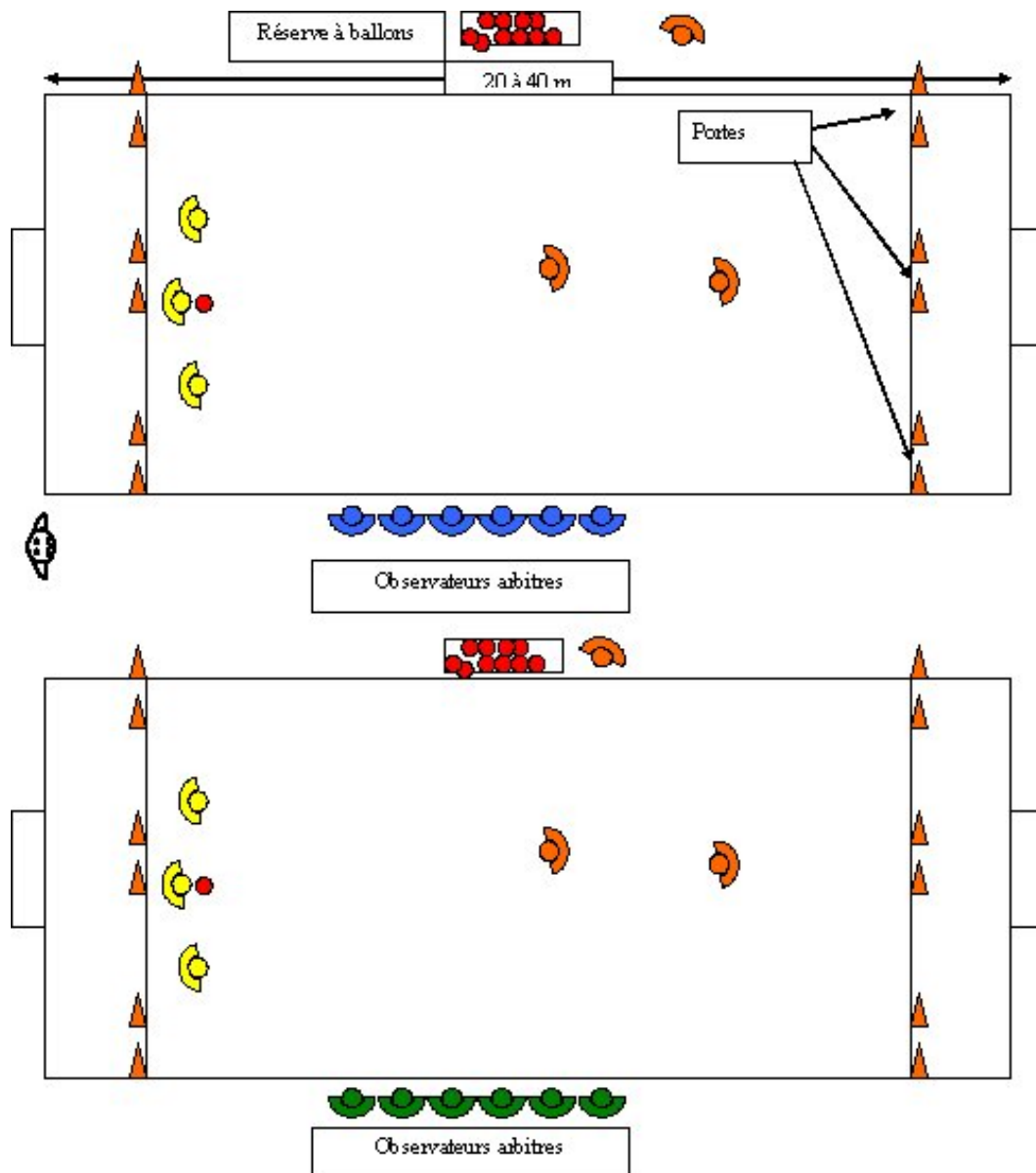
Objectifs

Passer, dribbler, s'organiser collectivement, en attaque et en défense

Organisation

La classe est divisée en équipe de 6 à 8 joueurs. Pendant que 2 équipes jouent les autres observent et arbitrent.

Un match est composé de deux mi-temps de 3 minutes. Le ballon est donné à une équipe pour engager, et à l'autre à la mi-temps. Pendant que deux équipes s'affrontent, les autres observent et arbitrent.



Matériel

balises, caisses, ballons, sifflet, chronomètre, dossards

Consigne

But du jeu : mettre plus de ballon dans la caisse adverse que l'autre équipe.

L'équipe qui engage se trouve à 3, un joueur de l'équipe en défense sort pour qu'il y ait toujours surnombre en attaque.

Si le porteur de ballon est touché par un adversaire, le ballon est perdu (le remettre dans la caisse)

L'autre équipe engage alors, le joueur sorti entre et un joueur de l'équipe adverse sort.

Quand nous sommes en attaque, nous sommes toujours au moins un de plus que l'équipe en défense

Pour aller mettre un ballon dans la caisse adverse, il faut passer une des portes.

Critères de réussite

Mettre un ballon de plus que l'équipe adverse dans la caisse adverse.

Critères de réalisation

- s'organiser collectivement en attaque et en défense
- se démarquer
- passer recevoir
- soutenir le porteur de ballon

Variables didactiques

Nombre de joueurs, dimensions du terrain, largeur des portes, nombre de ballons à jouer