



Balle au grand cercle

Activité : Jeux sportifs collectifs Niveau : Cycle 3

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Compétence de fin de cycle

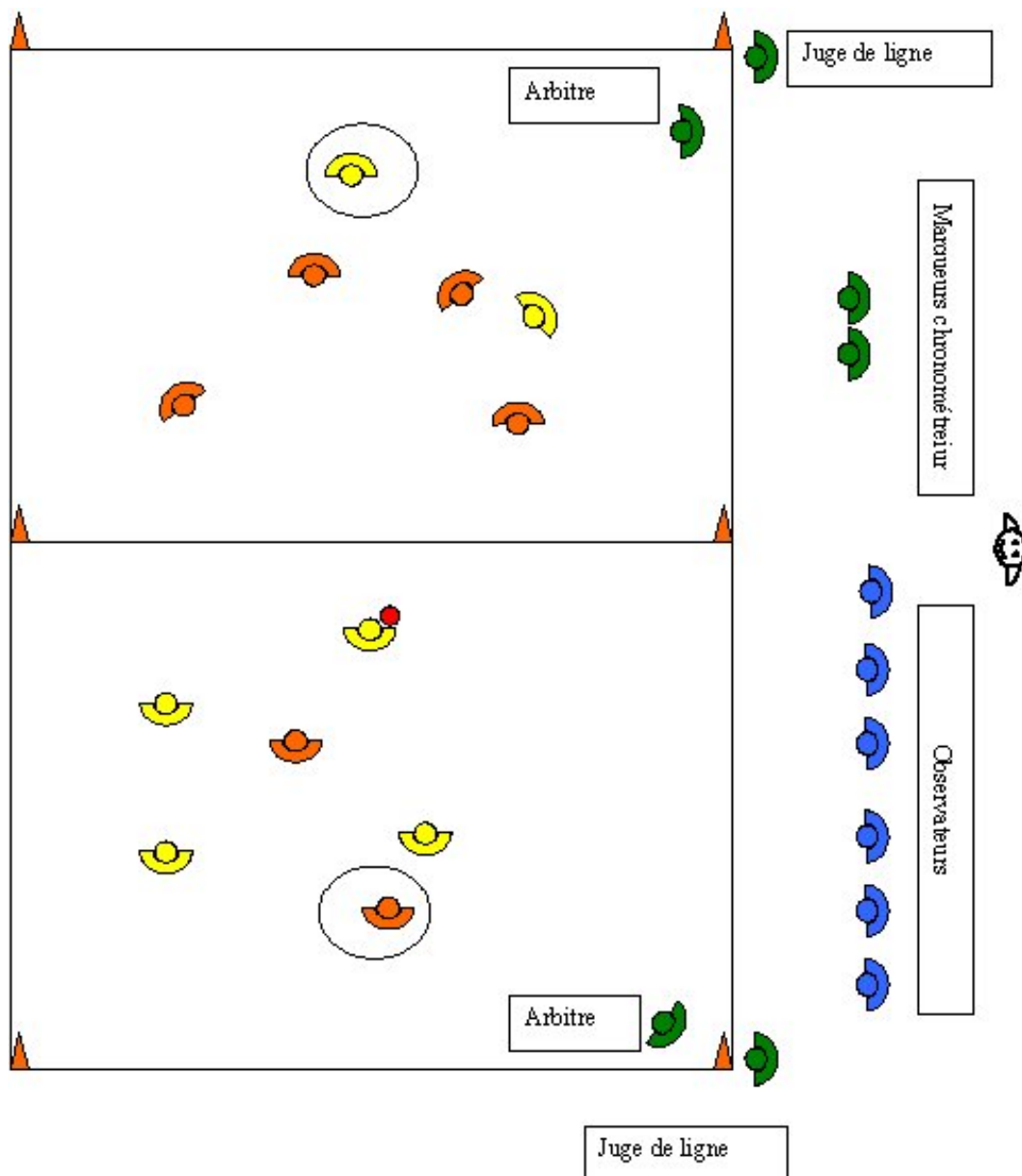
Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.

Objectifs

Passer, se démarquer, défendre, intercepter

Organisation

La classe est divisée en équipe de 5 à 7 joueurs. Pour deux équipes, le terrain est divisé en 2 camps, avec au centre de chaque camp un cercle de 1,50m de diamètre. Le gardien de chaque équipe est dans son cercle. Le jeu démarre par un entre deux au centre du terrain. Chaque équipe se tient dans son camp, sauf le gardien qui se trouve dans le camp adverse et un aide mobile.



Matériel

balises, dossards, ballon de hand ou de basket, chronomètre, sifflet

Consigne

But du jeu : La première équipe dont chaque joueur a occupé le rôle de gardien gagne

L'équipe ne peut quitter son camp.

Il s'agit pour chaque équipe d'envoyer le ballon à son gardien, directement ou par l'intermédiaire de son aide mobile.

Lorsque le gardien attrape le ballon, il crie numéro 2 et balle en mains rejoint son camp pendant que le numéro 2 devient gardien et que le numéro 3 prend la place de l'aide mobile.

Critères de réussite

La première équipe dont chaque joueur a occupé le rôle de gardien gagne

Critères de réalisation

L'équipe a le ballon :

- faire des passes
- aide doit se démarquer
- passer vite et précis

L'équipe n'a pas le ballon

- s'organiser collectivement pour : - marquer l'aide mobile,
- marquer le gardien
- intercepter les ballons
- gêner les passeur

Variables didactiques

Dimension des cercles

dimension du terrain (largeur ou longueur)

Zones réservées à une équipe dans le terrain

Nombre d'aides mobiles dans le camp adverse