



# Balle au but

**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.

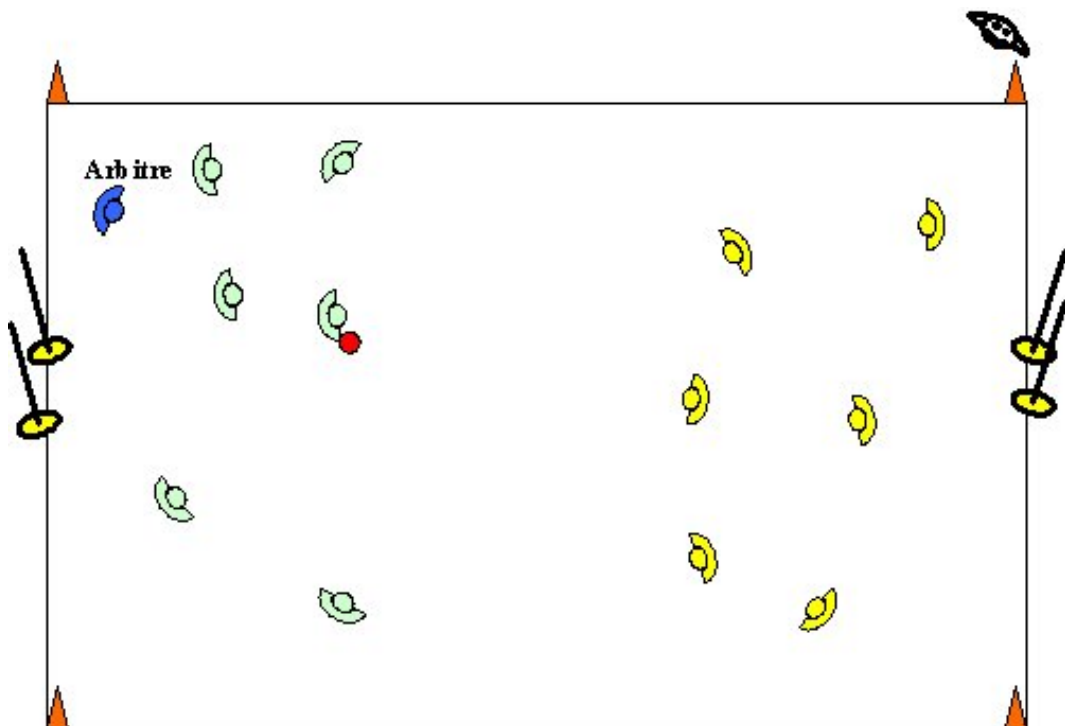
## Objectifs

Attaquer/défendre, passer, tirer, se démarquer, s'organiser autour du porteur du ballon, arbitrer

## Organisation

Les élèves sont répartis en équipe de 5 à 7 joueurs.

Dans chaque camp un but est matérialisé "paniers, cerceaux accrochés, but de hand sans gardien, panier de korf ball, panier de baby basket... Le jeu démarre au coup de sifflet de l'arbitre. Chaque mi temps dure de 3 à 5 minutes.



## Matériel

---

plots, foulards, ballons, poteaux

## Consigne

---

Règles minimales /

- le ballon est joué avec la main
- on peut se déplacer avec le ballon en dribblant
- on peut faire progresser le ballon vers le but adverse en passes
- si le ballon sort des limites il est remis en jeu par l'équipe adverse
- quand un but est marqué, le ballon est rendu à l'équipe qui vient d'encaisser le but
- on peut bousculer un adversaire
- si une faute est commise le ballon est redonnée à l'équipe adverse
- il est possible d'intercepter le ballon

Il est possible d'organiser jeux parallèles ou que les équipes qui ne jouent pas jouent les rôles d'arbitre, chronométreur, marqueurs, juge de ligne...

Pour gagner , il faut marquer un but de plus que l'équipe adverse.

## Critères de réussite

---

Marquer un but de plus que ses adversaires

## Critères de réalisation

---

Porteur :

- se mettre en position de passe
- éloigner le ballon des adversaires ( ballon levé au dessus de la tête
- regarder où se trouvent les partenaires démarqués
- après 3 passes penser à tirer si c'est possible

Partenaire du porteur :

- se démarquer
- se répartir tout autour du porteur pour lui donner des possibilités de passes devant et derrière lui
- se démarquer vers les différents buts après la troisième passe
- 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 des buts
- nombre de buts
- nombre de ballons en jeu
- dimension du terrain
- zone refuge pour les attaquants
- présence de joueurs "joker" sur le terrain
- type de ballon ( hand, basket, foot, rugby, Frisbee...)