



Frees hand

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

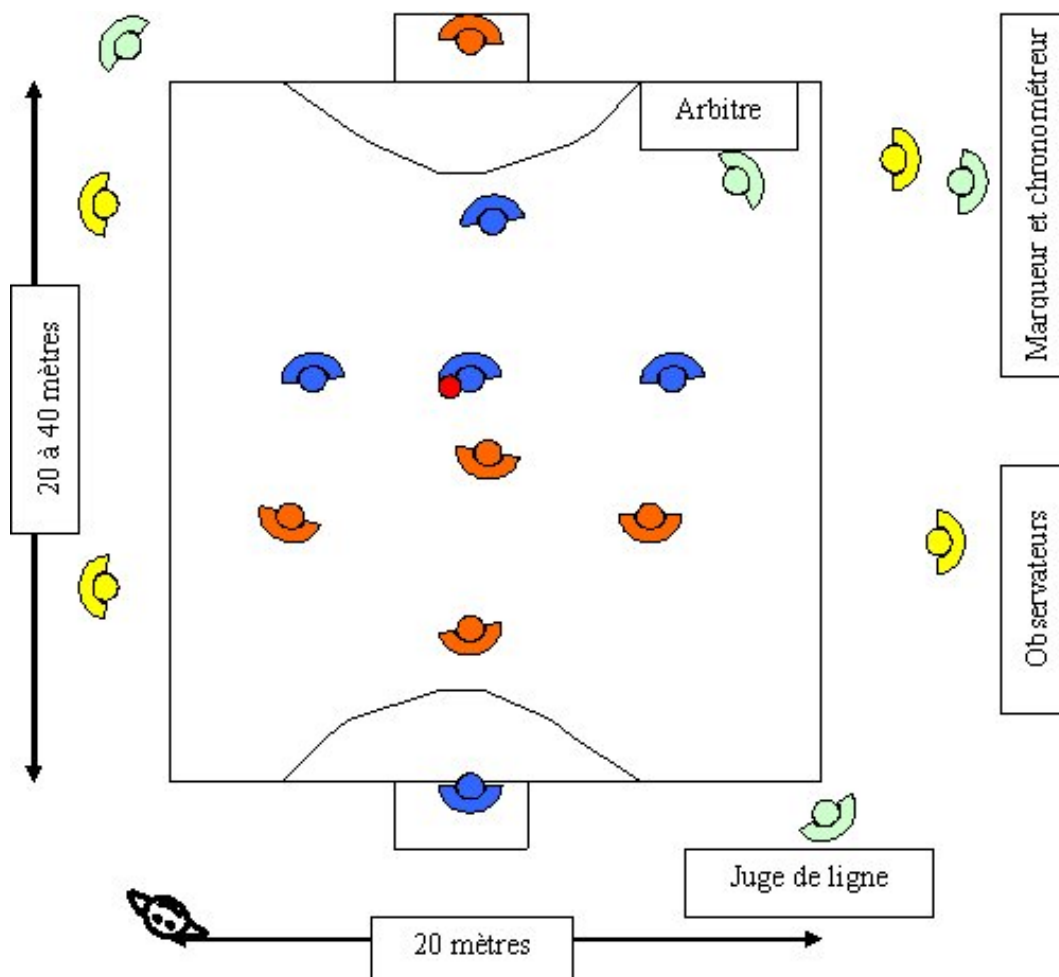
Joueurs : lancer recevoir un Frees bee, s'organiser collectivement en attaque et en défense, se répartir dans tout l'espace de jeu, en largeur et en longueur, aider de porteur de balle

Arbitres : siffler, observer, intervenir efficacement, chronométrer, marquer, faire juge de ligne

Organisation

La classe est divisée en 6 équipes de 4 à 5 joueurs. Deux équipes s'affrontent, la troisième organise avec un ou 2 arbitres, un chronométrateur, un marqueur, un ou deux juges de lignes. Chaque partie dure de 5 à 7 minutes.

Faire deux terrains en parallèle si possible. Sinon donner un travail de passes aux autres élèves.



Matériel

buts de Hand, poteaux mobiles, Free bee, sifflet, dossards, chronomètres, feuille de marque

Consigne

But du jeu : Pour marquer un point il faut réussir à lancer le Free bee à son gardien dans le but adverse. L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de buts pendant les 7 minutes de jeu.

Règlement :

- La zone devant le gardien est interdite à tous les joueurs.
- Au signal l'équipe qui a le free bee doit en passes faire parvenir le free bee à son gardien..
- Les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer avec le free bee dans les mains.
- Il est possible de faire des passes comme on veut .
- Quand une équipe marque un but , elle donne le ballon à l'équipe adverse.
- Si une équipe fait sortir le free bee de l'aire de jeu, il est redonné à l'équipe adverse.
- un adversaire ne peut pas prendre le free bee dans les mains de son adversaire il ne peut le prendre qu'en vol.
- Une partie dure 5 à 7 minutes. Au bout du temps de jeu, l'arbitre proclame les résultats.

Critères de réussite

- marquer un but de plus que l'équipe adverse.

Critères de réalisation

L'équipe en attaque :

- s'organiser pour occuper tout le terrain et être en attaque
- venir en soutien en avant, en arrière et sur les côtés du porteur de ballon
- se démarquer, feinter les défenseurs

varier les passes longues et passes courtes

- avancer en passes et va passe et suit

L'équipe en défense :

- marquer les non porteurs du ballon
- s'organiser collectivement pour défendre les deux buts
- feinter et intercepter les passes

Variables didactiques

Nombre de joueurs

Dimensions du terrain

Zones réservées pour attaquants, défenseurs

Jokers possible.