



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.

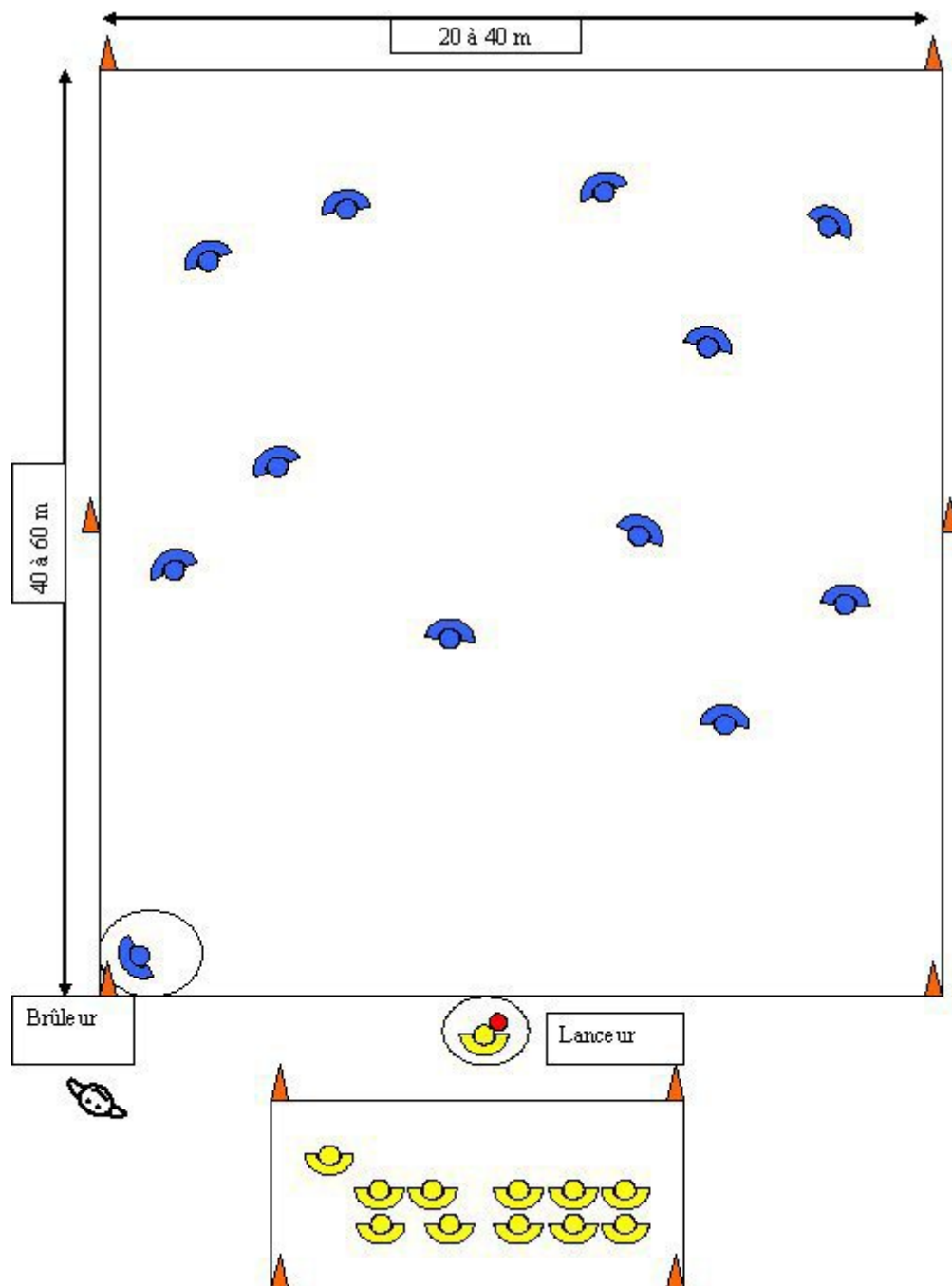
Objectifs

Lancer recevoir, courir vite, observer les positions des adversaires et leurs actions, savoir organiser et arbitrer

Organisation

Le terrain est divisé en deux rectangles, un grand et un petit. Dans le grand terrain un joueur se tient dans un coin dans un cercle : c'est le brûleur. La classe est divisée en 2 équipes, les coureurs dans le petit rectangle, les attrapeurs dans le grand rectangle. (il est possible de faire 3 équipes avec des observateurs)

La partie se joue en deux manches. La manche est terminée quand l'ensemble de l'équipe des coureurs à lancé. Le match est terminé quand le deux équipes sont passées au rôle de coureur.



Matériel

plots, dossards, ballons ou balles de tennis, sifflet, chronomètre

Consigne

But du jeu :

marquer des points en courant ou en rattrapant la balle de volée.

Coureur :

Au signal, le premier coureur s'avance dans la zone de lancer et lance la balle dans le grand rectangle, et court autour du grand rectangle pour revenir chez lui.

Un coureur peut s'arrêter à chaque coin.

Le coureur qui en chemin voit qu'il ne pourra pas parvenir au coin peut revenir en arrière et s'arrêter à un coin.

Le coureur est brûlé si il est entre deux coin au moment où le brûleur crie "brûlé". Il sort du terrain , il n'y revient qu'après une course victorieuse du joueur qui le suit.

Le lancer compte quand la balle a franchi l'espace entre les deux camps.

Le lancer ne compte pas :

- s'il ne franchit pas la limite entre les deux camps
- s'il franchit une des limites latérales du camp des défenseur (sort directement en touche).

Les coureurs peuvent courir chaque fois qu'une balle est en jeu.

Les défenseurs :

Ils ont pour rôle de rattraper la balle et le plus vite possible la passer au "brûleur" qui crie "brûlé" quand il reçoit la balle dans les mains. Le brûleur ne peut pas sortir de son cercle.

Quand la balle est dans les mains du brûleur, on compte les points et le brûleur redonne la balle au coureur suivant.

Points marqués

Les coureurs marquent :

- 1 point par course achevée (réussit à faire le tour en plusieurs course)
- 5 points si le coureur réussit à faire le tour complet sur son lancé

Les défenseurs marquent :

- 1 point par coureur brûlé
- 1 point par balle rattrapée de volée

Critères de réussite

Marquer plus de points que l'équipe adverse en deux manches

Critères de réalisation :

Critères de réalisation

Coureur

- lancer loin
- lancer dans les espaces libres
- courir vite
- regarder les adversaires en courant
- prendre des risques calculés

Défenseur :

- occuper tout l'espace disponible
- se faire des passes précises
- récupérer vite la balle et en relais la passer au brûleur le plus vite possible
- se mettre d'accord sur les différents rôles (qui lance de loin, qui lance près, qui dans l'équipe joue le rôle de brûleur...)

Variables didactiques

Dimension du terrain

Nombre de joueurs par équipe

Type d'objet à lancer (ballon de basket, hand ball, balles de tennis, Frisbee