



Activité : Jeux sportifs collectifs Niveau : Cycle 3

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Compétence de fin de cycle

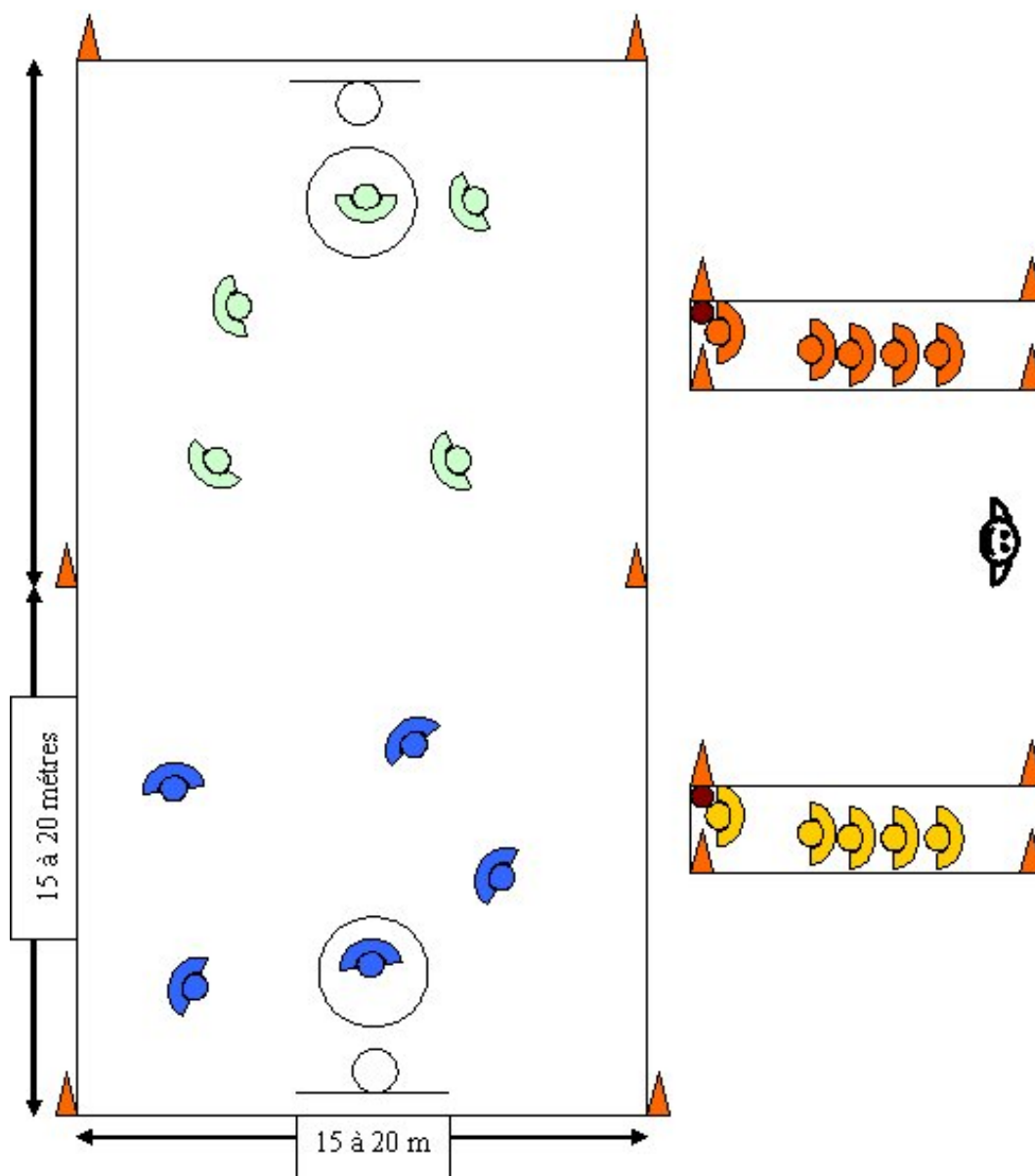
Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.

Objectifs

Lancer, recevoir, tirer au basket

Organisation

La classe est divisée en équipe de 4 à 5 joueurs. Deux équipes disposent d'un panier de basket, et de deux espaces, un grand, et un petit. L'équipe des coureurs se place dans le petit terrain en file indienne. L'équipe des receveurs-tireurs se place sur tout le grand terrain sauf le numéro 1 qui se place dans le cercle autour du panier. Le jeu se joue en deux manches. Quand toute l'équipe est passée au rôle de coureur on change les rôles, c'est la deuxième manche. Après la deuxième manche le maître annonce le résultat.



Matériel

panneaux de basket, ballons de basket, plots, dossards, sifflet, chronomètre

Consigne

But du jeu : marquer plus de panier que l'équipe adverse

Au signal du maître, le premier joueur coureur lance le ballon dans le grand terrain et court autour du grand terrain le plus vite possible.

Pendant ce temps l'équipe des passeurs-receveurs récupère le ballon et le passe au joueur n° 1 qui se trouve dans son cercle. Il essaie alors de marquer le plus de panier possible pendant que le coureur fait le tour. Il ne sort pas de son cercle, ce sont les coéquipiers qui ramasse le ballon.

Quand le numéro 1 arrive à son point de départ, il crie stop. Le tireur 1 arrête. Le ballon est donné au coureur numéro 2, et c'est au tour du lanceur n°2 de se placer dans le cercle

Critères de réussite

marquer le plus de panier possible

Critères de réalisation

coureur :

- lancer dans les espaces libres
- courir vite

receveur tireur :

- s'organiser collectivement pour récupérer le ballon
- faire des passes précises
- viser juste

Variables didactiques

Dimension du terrain

Nombre de joueurs

Nombre de paniers

Zone réservées pour les attaquants ou les défenseurs

Joueurs jokers