



Thèque en gouttière

Activité : Jeux sportifs collectifs Niveau : Cycle 3

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Compétence de fin de cycle

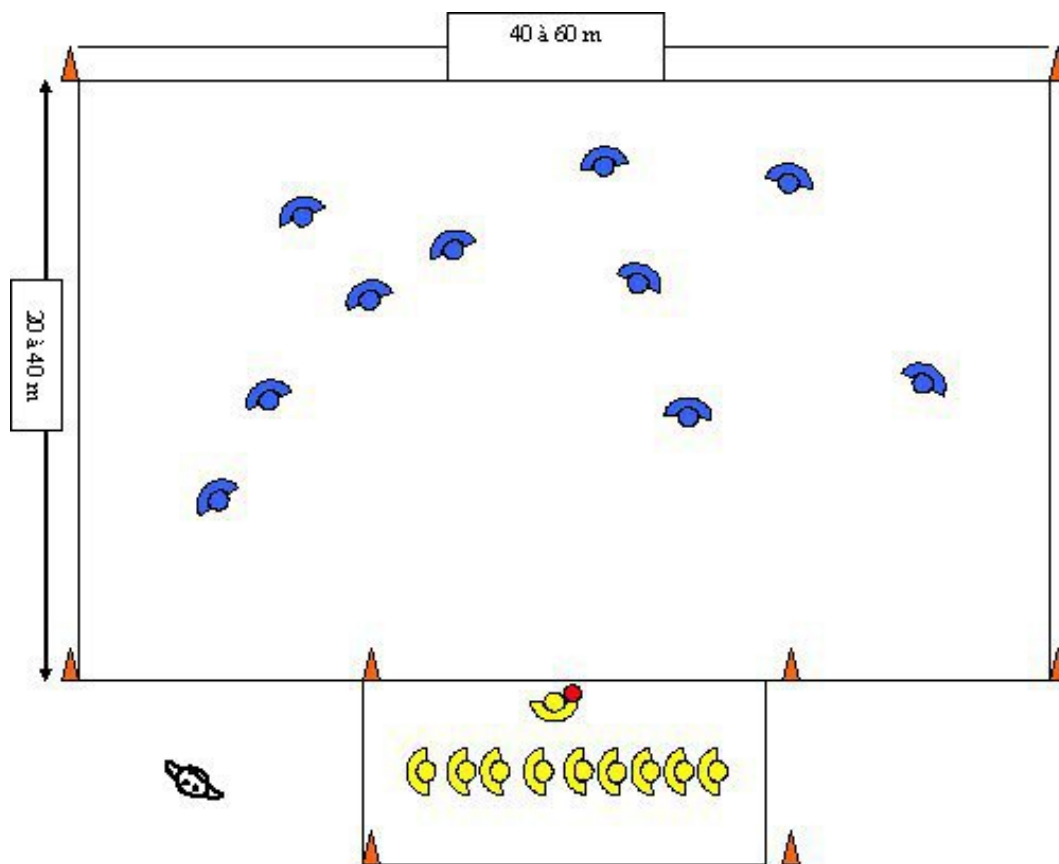
Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.

Objectifs

Lancer fort et loin, lancer dans les espaces vides, s'organiser collectivement en défense

Organisation

Le terrain est divisé en deux rectangles, un petit et un grand. La classe est divisée en équipes de 6 à 8 joueurs. L'équipe dans le petit rectangle est l'équipe en attaque, l'équipe dans le grand rectangle est l'équipe en défense. Le jeu démarre au coup de sifflet et se termine quand tous les joueurs de l'équipe en défense ont couru.



Matériel

balises, dossards, ballons, sifflet, chronomètre

Consigne

But du jeu : faire plus de tour possible autour de son équipe.

L'équipe en attaque . Au signal le premier joueur en attaque lance le ballon dans le grand rectangle, et commence à courir autour de son équipe en comptant les tours qu'il fait. Il s'arrête quand l'équipe en défense crie stop.

L'équipe en défense essaie de rattraper le ballon lancé

Dès qu'un joueur a le ballon, les autres se regroupent derrière lui. L'équipe se fait passer le ballon de mains en mains au dessus de la tête. Dès que le dernier de l'équipe a le ballon, il crie stop.

A ce signal (stop)

- le coureur s'arrête de courir et indique le nombre de tours à l'arbitre
- le dernier de l'équipe en défense renvoie le ballon en le faisant rouler au premier de l'équipe en attaque
- celui-ci n'attend pas que les adversaires se répartissent sur le terrain, il lance tout de suite le ballon et commence à courir, il n'y a plus de signal pour lancer.

On fait la somme de tous les tours faits, on inverse les rôles et après le deuxième jeu on désigne l'équipe gagnante.

Critères de réussite

L'équipe qui gagne est celle dont le total des tours est supérieur à celui de l'équipe adverse.

Critères de réalisation

En attaque :

- lancer loin et dans les espaces vides
- courir vite

En défense

- s'organiser collectivement pour occuper le terrain
- attraper le ballon de volée si possible
- se regrouper rapidement

Variables didactiques

Dimension du terrain

Nombre de passes dans le grand rectangle

Dimension du petit rectangle

Type de ballon : hand, basket, rugby, balles de tennis...