



Le joueur panier

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

S'organiser collectivement en attaque et en défense, passer, dribbler, se démarquer, viser

Organisation

Le terrain est divisé en 3 parties.

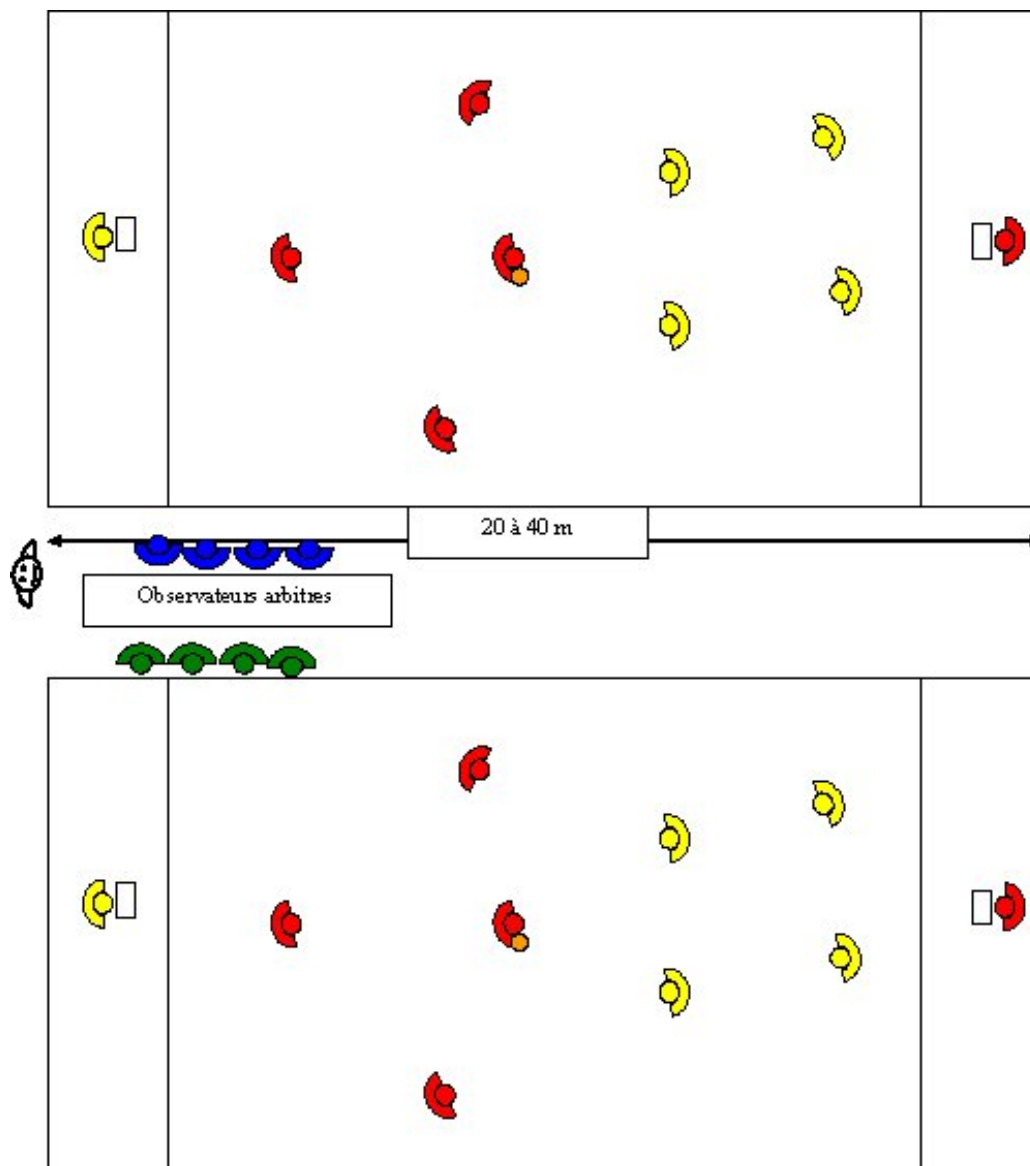
La classe est divisée en équipe de 5 à 6 joueurs.

Les joueurs paniers se trouvent dans les zones réservées .

Si possible, faire jouer les élèves sur 2 terrains, sinon sur 2 moitiés de terrains Chaque partie dure deux mi-temps 3 à 5 minutes.

Le jeu démarre au coup de sifflet le ballon est donné à une équipe.

Chaque joueur panier tient une corbeille ou un carton dans les mains.



Matériel

un sifflet, un chronomètre, un ballon bien gonflé (ex. : un ballon de handball), des dossards, des plots

Consigne

But du jeu : en faisant des passes parvenir à lancer le ballon dans le panier de son "joueur panier".

Le porteur du ballon peut se déplacer en dribble. S'il est touché par un adversaire il doit s'arrêter pour passer.

Un adversaire ne peut pas prendre le ballon dans les mains du porteur. Il peut intercepter le ballon.

Si le ballon sort il est redonné à l'équipe adverse.

Critères de réussite

Marquer un but de plus que l'équipe adverse

Critères de réalisation

- s'organiser collectivement en attaque et en défense
- faire des passes
- se démarquer
- observer les positions et déplacements des partenaires et adversaires

Variables didactiques

Dimension du terrain

Nombre de joueurs

Zones réservées aux attaquants ou au défenseurs

Joueurs joker

Nombre de ballons

Type de ballon (handball, basket, frisbee, balle de tennis

Obstacles

Portes à franchir