



# Le camp ruiné

**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

Savoir s'organiser dans l'espace, lancer, défendre la balle, aider ses coéquipiers, avoir une bonne détente, lancer-recevoir, viser, se démarquer, marquer un adversaire

## Organisation

Situation de départ :

Le nombre de joueur ne doit pas être très élevé : 6, 7 joueurs maximum par équipe.

2 terrains sont utilisés (ou 2 demi terrains).

· 2 équipes équilibrées différenciées par des dossards de couleurs différentes (les rouges et les verts sur un terrain et les bleus et les jaunes sur l'autre terrain par exemple) s'opposent sur un terrain.

· Ou bien, en faisant 4 équipes :

- 2 équipes s'affrontent pendant que 2 autres observent.

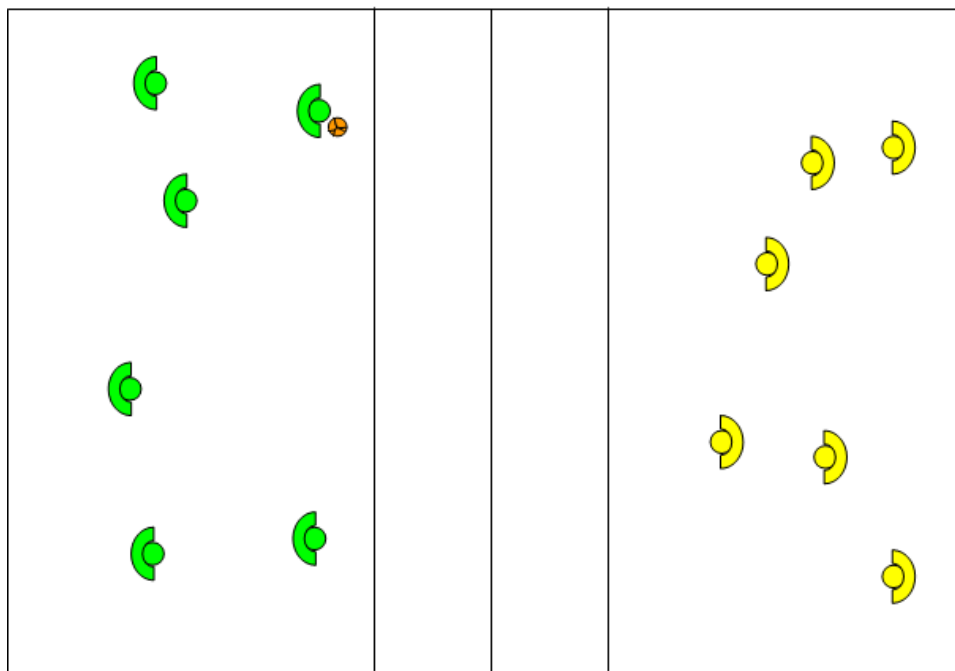
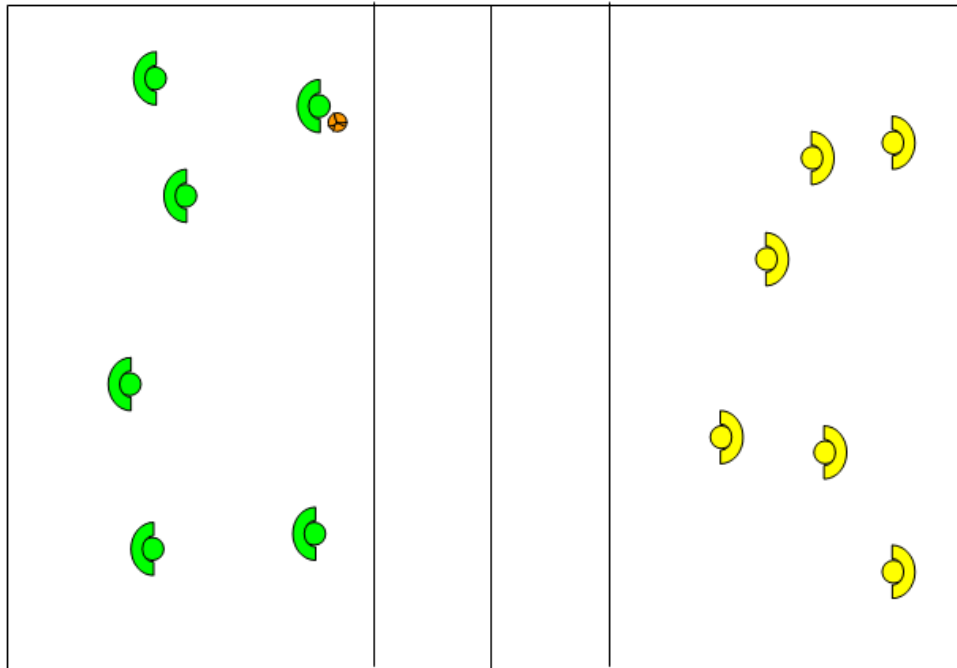
- les 4 équipes jouent en même temps sur 2 demi terrains.

Rotation : les gagnants affrontent les perdants et les perdants affrontent les gagnants. Possibilité de complexifier le jeu selon le niveau en imposant de nouvelles règles : - interdiction de marcher ou de courir avec le ballon,

- faire des passes uniquement,

- faire 3 passes maximum, etc...

Temps imparti à chaque phase : dans un premier temps, 4 minutes de jeu, ensuite on peut aller jusqu'à ce qu'une équipe ait éliminé l'autre.



## Matériel

: 1 filet, 1 ballon assez léger (ballon de handball par exemple), dossards pour différencier chaque équipe (bleus, rouges, jaunes et verts), plots, un sifflet, un chronomètre

## Consigne

But de la tâche : passer dans le camp adverse en bloquant la balle de volée.

La partie commence au coup de sifflet et se termine lorsque tous les membres d'une même équipe sont passés dans le camp adverse.

Dans un premier temps, le maître pourra exécuter la consigne en se mettant en position de joueur avec un élève pour adversaire devant le reste de la classe par soucis de clarté :

1er cas : j'attrape le ballon du premier coup, donc je passe de l'autre côté du filet.

2e cas : j'attrape le ballon mais après un rebond au sol, donc je reste dans mon camp.

On n'oubliera pas de préciser les limites du terrain.

Si une équipe met volontairement le ballon en dehors des limites du jeu, ou dans la zone interdite, un joueur de l'équipe adverse quitte son camp et le ballon lui est donné.

## Critères de réussite

Une équipe gagne quand tous ses joueurs sont passés dans le camp adverse.

## Critères de réalisation

- bloquer le ballon de volée
- Lancer dans les espaces vides si on n'a pas de partenaire à qui on peut faire la passe
- se démarquer pour attraper le ballon.
- gêner l'adversaire une fois dans le camp adverse.
- aider ses coéquipiers une fois dans le camp adverse en leur passant le ballon une fois récupéré.
- viser loin des adversaires, dans des espaces " libres " pour les empêcher de bloquer le ballon.
- s'organiser dans l'équipe pour occuper tout l'espace
- se démarquer dans le camp adverse pour faire des passes et faire venir ses coéquipiers dans le camp adverse
- marquer les adversaires dans son camp quand leur partenaires ont la balle de l'autre côté.

## Variables didactiques

Dimension du terrain

Nombre de joueurs

Zone interdite

Possibilité ou non de faire des passes et de se déplacer avec la balle