



Le korfbal

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

Joueurs : s'organiser collectivement en attaque et en défense, se répartir dans tout l'espace de jeu, en largeur et en longueur, aider de porteur de balle,

Arbitres : siffler, observer, intervenir efficacement, chronométrer, marquer, faire juge de ligne

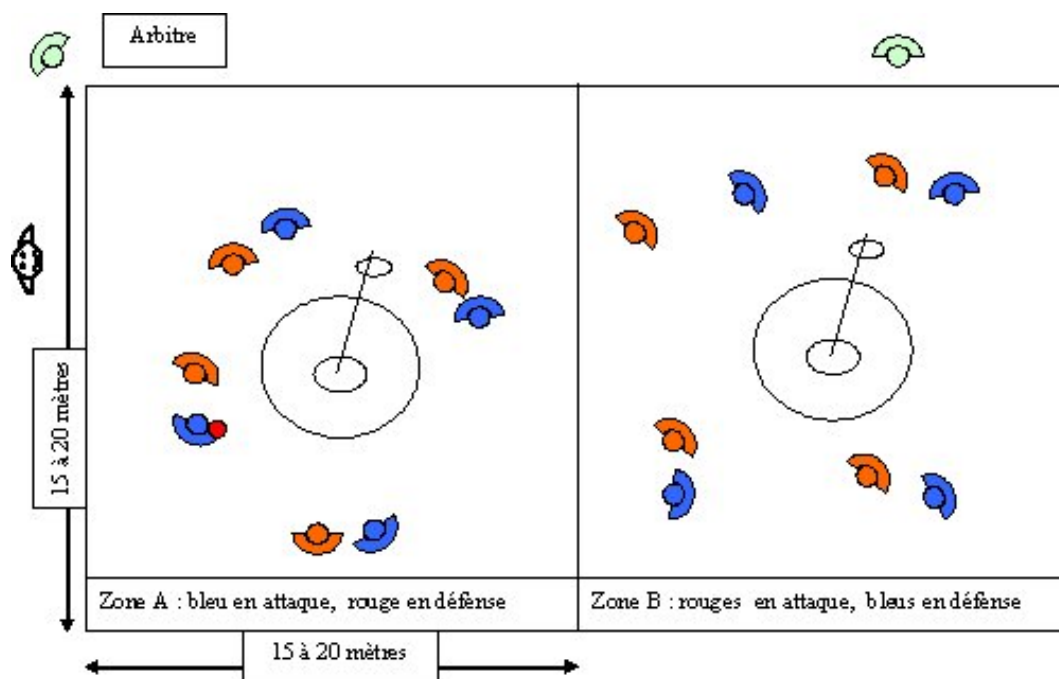
Organisation

La classe est divisée en équipes de joueurs. Chaque équipe est mixte, les garçons chargent les garçons, les filles chargent les filles. Les équipes se répartissent à raison de 2 joueurs et de deux joueuses par zone.

Deux équipes s'affrontent, la troisième organise avec un ou 2 arbitres, un chronomètreur, un marqueur, un ou deux juges de lignes. La dernière observe.

Il est possible de faire jouer 4 équipes en même temps avec auto arbitrage ou par des arbitres désignés dans chaque équipe.

Le jeu se joue sur un terrain de basket ou avec des paniers de mini basket placés dans un cercle dans chaque moitié de terrain. Chaque partie dure de 5 à 7 minutes



Matériel

Buts de handball, poteaux mobiles, ballons de basket, sifflet, dossards, chronomètres, feuille de marque

Consigne

But du jeu : marquer des buts dans l'un des deux buts de l'équipe adverse. L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de buts pendant les 7 minutes de jeu.

Règlement :

- chaque équipe a une zone d'attaque et une zone de défense.
- chaque équipe est mixte, les garçons chargent les garçons, les filles chargent les filles. Les équipes se répartissent à raison de 2 joueurs et de deux joueuses par zone (attaque et défense).
- Il est interdit de gêner un joueur de sexe opposé dans une passe ou un tir.
- on ne peut charger un adversaire déjà chargé.
- au signal l'équipe qui a le ballon doit essayer de faire 3 passes de suite sans que l'autre équipe touche le ballon.
- après les 3 passes l'équipe peut marquer dans l'un des deux buts adverses.
- Il est possible de faire des passes comme on veut (en l'air, au rebond).
- chaque fois qu'une passe est faite l'équipe compte à haute voix (1, 2, 3).
- quand une équipe marque un but , elle donne le ballon à l'équipe adverse
- si une équipe fait sortir le ballon de l'aire de jeu, il est redonné à l'équipe adverse.
- tous les 2 buts, les joueurs changent de camp
- Une partie dure 5 à 7 minutes. Au bout du temps, l'arbitre proclame les résultats, et il y a rotation des équipes, chacune devant passer au rôle d'arbitre..
- toutes les fautes sont sanctionnées par un lancer franc à la place où la faute est commise en zone d'attaque, il est interdit de tirer
- en cas de faute grave (faute répétée, manque de courtoisie..) Le joueur a un lancer de pénalité. Le lancer se fait à une distance de 2,50m du panier

Critères de réussite

marquer un but de plus que l'équipe adverse.

Critères de réalisation

L'équipe en attaque :

- s'organiser pour occuper tout le terrain et être en attaque
- venir en soutien en avant, en arrière et sur les côtés du porteur de ballon
- se démarquer, feinter les défenseurs

varier les passes longues et passes courtes

- avancer en passes et va p (zone de défense peut venir aider sur le côté du jeu l'équipe en attaque

L'équipe en défense :

- marquer les non porteurs du ballon
- s'organiser collectivement pour défendre le but
- feinter et intercepter les passes
- suivre son adversaire direct
- se placer entre lui et le porteur du ballon

Variables didactiques

Dimension du terrain

Hauteur du poteau

Nombre de joueurs

Temps de la partie

Règlement