



# Le nett anneau

**Activité : Jeux sportifs collectifs Niveau : Cycle 3**

## Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

## Compétence de fin de cycle

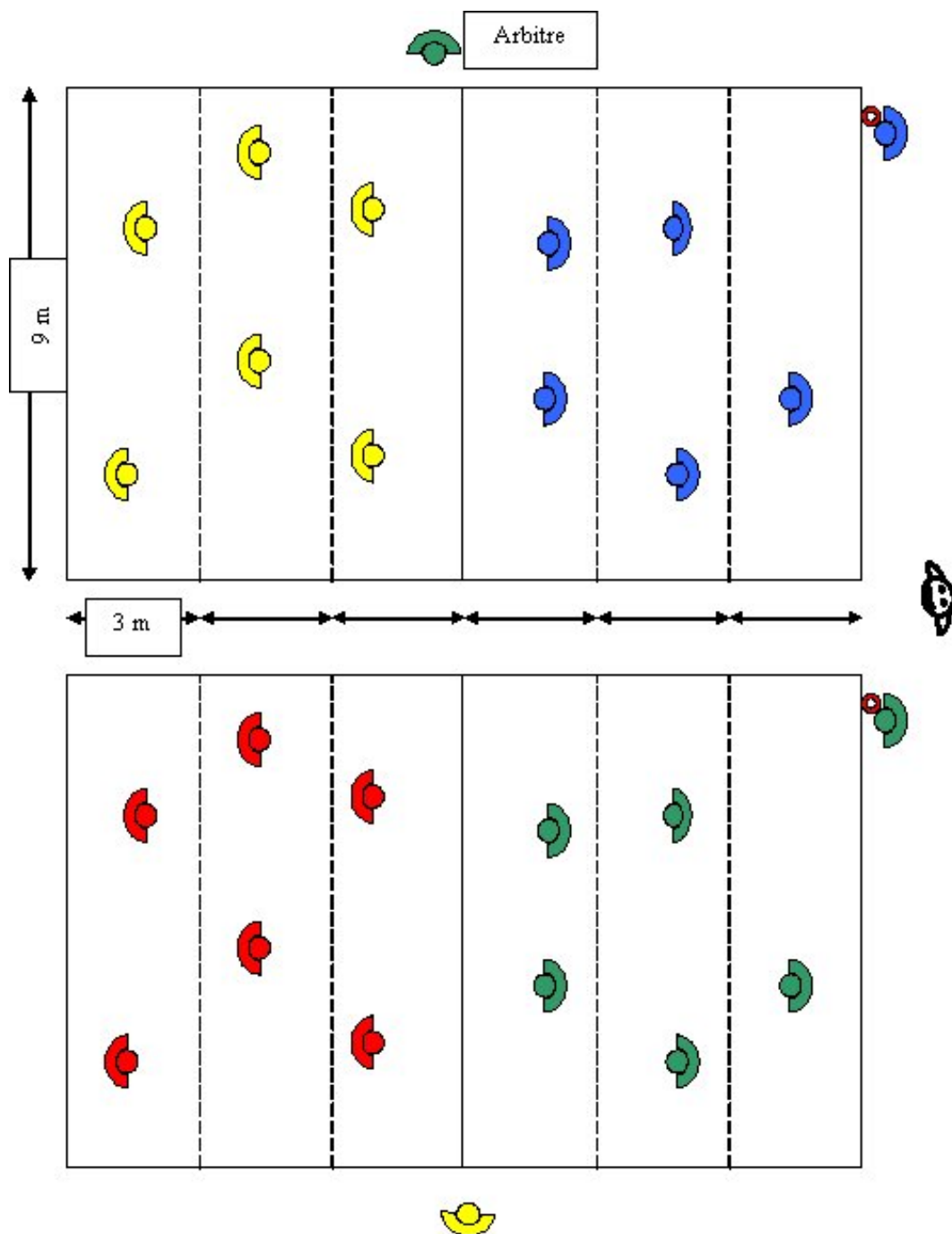
Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.

## Objectifs

Lancer, recevoir, se placer pour réceptionner, s'organiser collectivement

## Organisation

La classe est divisée en équipes de 5 à 9 joueurs. Un élastique ou un filet est tendu à 2,25m du sol. Les équipes sont placées de part et d'autre du filet dans leur camp respectif en lignes de 2 ou 3 joueurs. La partie se joue en 3 manches de 5 points. Faire deux jeux en parallèle si la classe est nombreuse. Faire arbitrer les élèves.



## Matériel

sifflet, anneaux, plots, filet ou élastique

## Consigne

But du jeu : l'équipe qui gagne est celle qui a remporté au moins deux manches sur les 3.

Règlement :

L'anneau est lancé horizontalement (à plat), d'une seule main)

Une équipe marque un point si elle réussit à faire tomber l'anneau dans le camp adverse.

Les joueurs sont placés en 3 lignes de 2 ou 3 joueurs. L'anneau est donnée à une équipe pour servir. Au signal du maître, l'anneau est mis en jeu dans le coin droit de son terrain. Il lance l'anneau en la faisant passer au dessus du filet, l'équipe qui reçoit essaie de l'attraper l'anneau de volée :

- si l'anneau touche le filet et tombe dans le camp adverse , elle est net et doit être rejouée.
- si l'anneau est lancé en dehors des limites du terrain ou dans le filet et ne tombe pas dans le terrain adverse, l'équipe perd le service et l'équipe adverse marque un point
- lorsque l'équipe perd le service, les joueurs restent à la même place, ils tournent dans le sens des aiguilles d'une montre quand l'équipe récupère le service, l'ancien serveur prend la place de son équipier de gauche et ainsi de suite.

Pour l'équipe en défense :

- les joueurs ne peuvent changer de ligne quand l'anneau est en jeu
- les joueurs de la première ligne peuvent lancer en sautant.
- les joueurs de la deuxième ligne ne peuvent pas lancer en sautant.
- les joueurs de la troisième ligne ne peuvent pas lancer, ils doivent faire des passes
- il y a faute si deux joueurs attrapent l'anneau en même temps.
- l'équipe peut faire trois passes maximum avant de lancer l'anneau dans le camp adverse
- si un joueur reçoit l'anneau en dehors du terrain et ne bouge pas, le jeu se poursuit normalement.

L'équipe de service marque un point chaque fois que l'équipe adverse commet une faute, ou que l'anneau tombe dans le camp adverse

L'équipe en défense marque un point et récupère le service si l'équipe en attaque commet une faute.

## Critères de réussite

Marquer plus vite que l'équipe adverse le nombre de points déterminé

## Critères de réalisation

l'équipe au service

- lancer dans les limites du camp adverse
- viser les espaces libres
- lancer le plus fort possible
- s'approcher pour lancer

l'équipe en défense

- être vigilant
- être prêt à recevoir l'anneau
- recevoir à une ou deux mains
- se déplacer pour recevoir

## Variables didactiques

---

Dimension du terrain

Nombre de joueurs

Objet de l'échange : anneau, ballon, frisbee...

Règlement