



Les 4 capitaines

Activité : Jeux sportifs collectifs Niveau : Cycle 3

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Compétence de fin de cycle

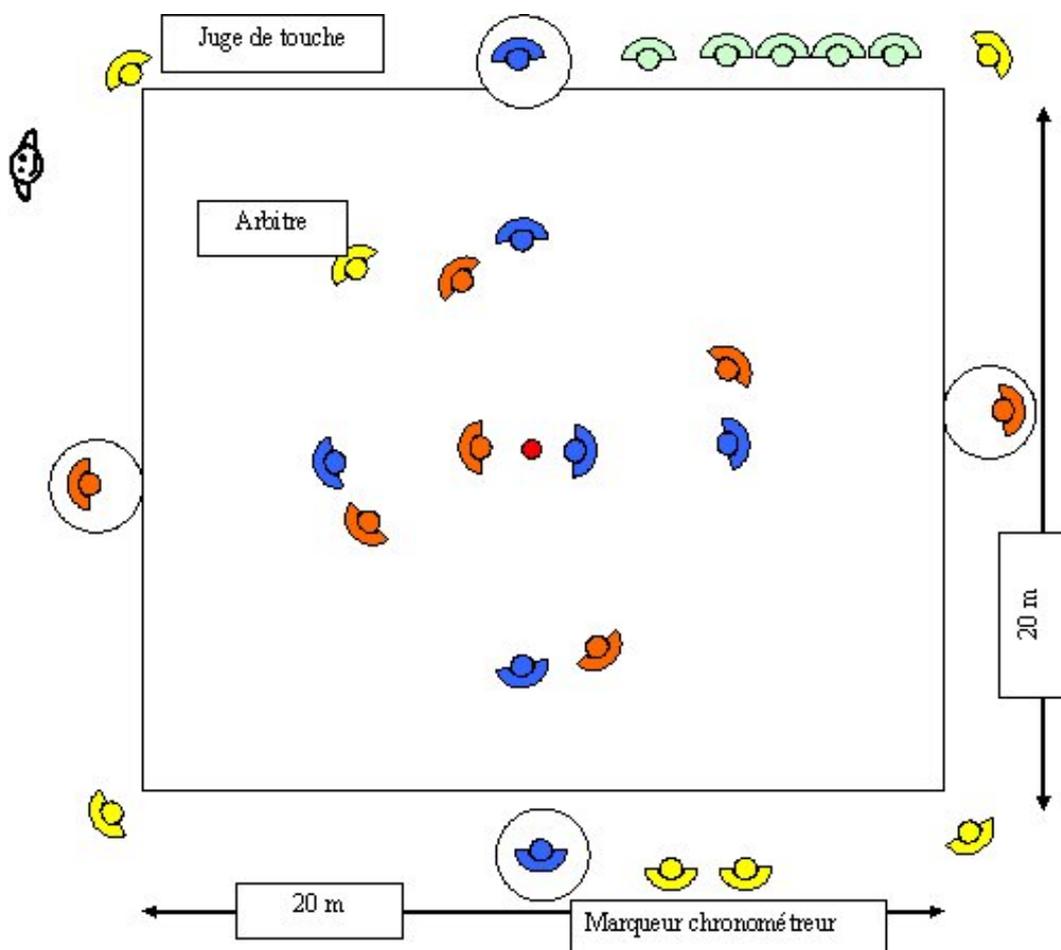
Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.

Objectifs

s'organiser collectivement, se démarquer, faire des passes, progresser collectivement, marquer les adversaires, s'organiser collectivement en défense, intercepter., connaître les règles d'or et les faire appliquer

Organisation

Les élèves sont répartis en équipe de 5 à 8 joueurs. Le terrain est organisé avec sur chaque côté une zone dans laquelle se trouve un capitaine. Les capitaines d'une équipe se trouvent dans leur zone réservée. Les deux autres équipes observent ou organisent et arbitrent. Le jeu est limité par un temps. (5 minutes par partie).



Matériel

ballon, dossards, balises, sifflet, chronomètre

Consigne

But du jeu : marquer plus de points que l'équipe adverse en passant le ballon à un de ses capitaine

Pour marquer il faut arriver jusqu'à votre joueur capitaine et lui passer le ballon. S'il arrive à rattraper le ballon sans le faire tomber, votre équipe marque un point. Le but est de marqué plus de points que l'équipe adverse.

Les règles d'or sont les suivantes :

- on peut se déplacer en dribblant avec le ballon
- on peut faire des passes à ses partenaires
- quand une équipe a marqué un point le ballon est donné à l'équipe adverse
- il est interdit de bousculer un adversaire
- si une équipe fait sortir le le ballon en dehors des limites du terrain il est donné à l'autre équipe.

Le jeu commence et se termine au coupe de sifflet de l'arbitre

Critères de réussite

Marquer un point de plus que l'équipe adverse

Critères de réalisation

L'équipe est en attaque :

- être rapide, prendre des risques en lançant de loin le ballon au joueur but, se faire des passes sans que le ballon soit récupéré par l'autre camp.
- le porteur du ballon doit choisir le joueur le mieux placé pour réceptionner la balle
- se déplacer et se démarquer pour tirer ou recevoir la balle
- agir dès que l'on a passé, passe et va ou passe et suit pour offrir des possibilités de passes au porteur du ballon

L'équipe est en défense

- se positionner pour récupérer le ballon et gêner les passes
- s'organiser collectivement en prenant en compte les deux capitaines adverses.

Variables didactiques

Dimension du terrain

Nombre de joueurs

Nombre de capitaines

Règlement

Zones réservées (attaquant, défenseur)

Joueurs en surnombre en attaque ou en défense