

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

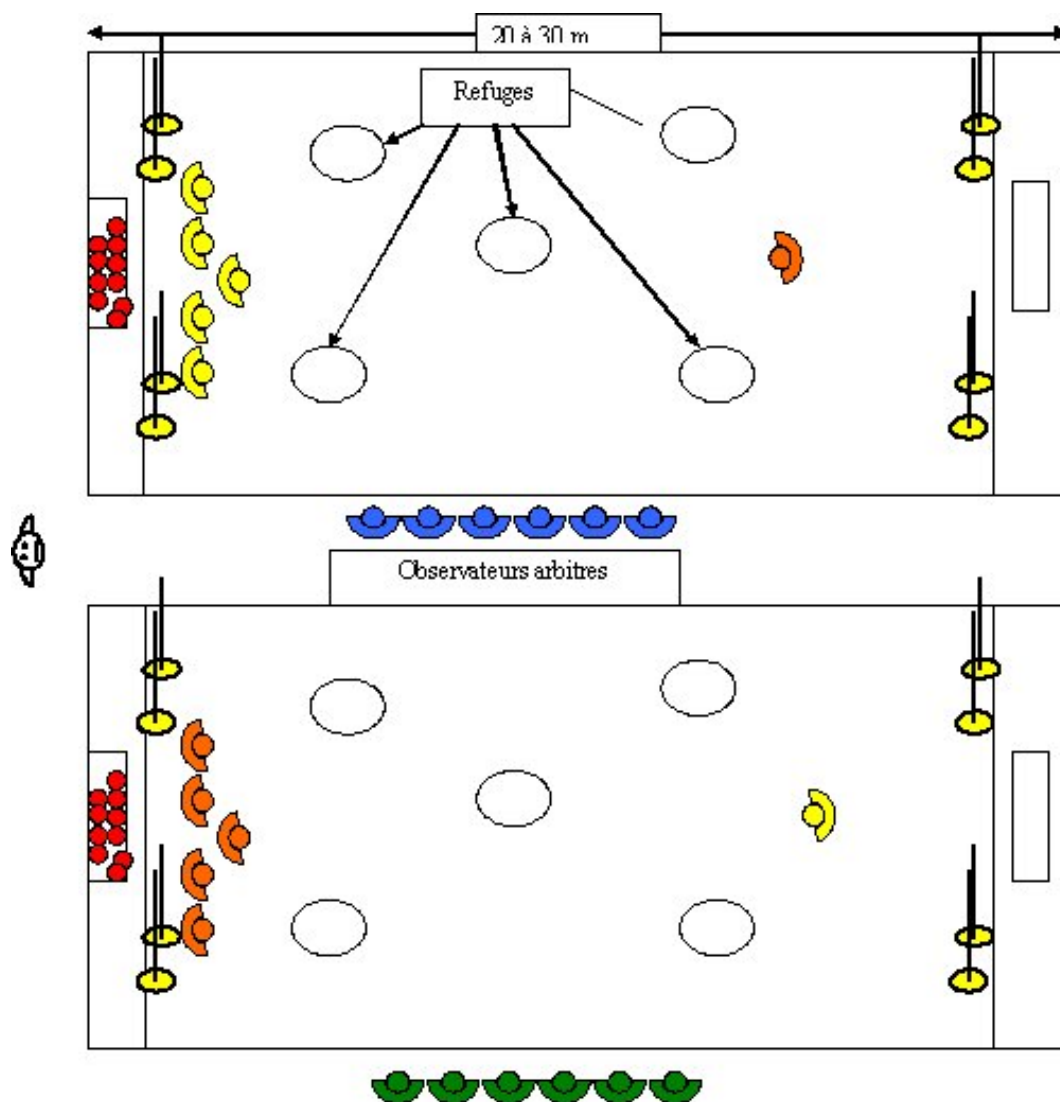


- prendre des décisions, s'organiser collectivement, dribbler, et s'arrêter en dribblant

Organisation

La classe est divisée en équipes de 5 à 6 joueurs. Chaque équipe dispose d'un terrain d'un demi terrain de basket.

Pendant qu'une équipe joue l'autre observe et arbitre. Sur chaque terrain, un équipe, et un joueur de l'équipe adverse, le gardien des portes. Les équipes se placent devant leur camp. Au signal du maître les élèves passent par un porte et vont chercher un ballon dans la caisse. Durée de chaque jeu 3 minutes.



Matériel

balises, caisses, ballons, sifflet, chronomètre, dossards

Consigne

But du jeu : amener le plus de ballons possible dans la caisse en 3 minutes en passant par les portes

Tout porteur de de ballon touché avant d'avoir mis son ballon dans la caisse adverse doit repartir dans son camp.

Le porteur de ballon est invulnérable dans son camp et dans les refuges

Le gardien des portes peut toucher les porteurs sur tout le terrain sauf dans les refuges et dans les camps

Critères de réussite

Mettre plus de ballons que l'équipe adverse dans sa caisse en 3 minutes

Critères de réalisation

- observer les déplacements du gardien
- profiter des refuges pur avancer
- dribbler en regardant le gardien
- profiter du fait que le gardien est occupé pour se déplacer et aller poser son ballon

Variables didactiques

Dimension du terrain

Nombre de joueurs

Règlement

Zones réservées (attaquant, défenseur)

Joueurs en surnombre en attaque ou en défense