

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



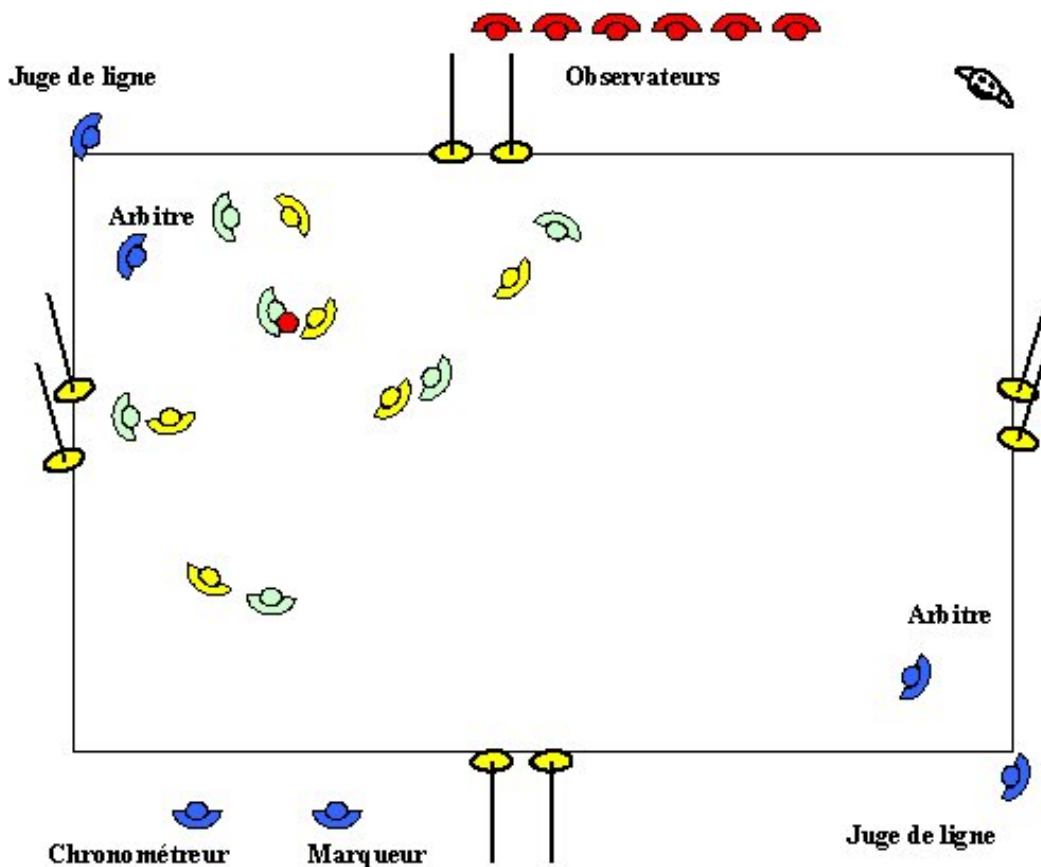
Attaquants : passer, se démarquer, aider le porteur, s'organiser, collectivement, tirer,

Défenseurs : intercepter, se placer pour intercepter, gêner le porteur, s'organiser collectivement

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

Organisation

La classe est divisée en 3 ou 4 équipes en fonction des possibilités des terrains. Deux équipes s'affrontent, la troisième organise avec un ou 2 arbitres, un chronométreur, un marqueur, un ou deux juges de lignes. Il y a 4 buts sur le terrain.



Matériel

plots, ballons, sifflets, chronomètres

Consigne

- 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 n'importe quel but.
- Les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer avec le ballon dans les mains.
- 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 point, 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.
- Une partie dure 5 minutes. Au bout de 5 minutes, l'arbitre proclame les résultats.

Critères de réussite

Marquer un but de plus que ses adversaires

Critères de réalisation

Porteur :

- se mettre en position de passe
- éloigner le ballon des adversaires (ballon levé au dessus de la tête
- regarder où se trouvent les partenaires démarqués
- après 3 passes penser à tirer si c'est possible

Partenaire du porteur :

- se démarquer
- se répartir tout autour du porteur pour lui donner des possibilités de passes devant et derrière lui
- se démarquer vers les différents buts après la troisième passe
- s'éloigner du porteur

Adversaire :

- se placer pour intercepter
- s'organiser collectivement pour qu'un joueur gêne le porteur, et les autres se mettent en position d'interception (marque un joueur , entre le joueur et le porteur

Variables didactiques

Dimension du terrain

Nombre de joueurs

Type de ballon (handball, basket ball, foot ball, rugby, frisbee)

Nombre de passes (3, 4, 5, 8, 10....)

Possibilité de dribbler

Règlement