



Passé à 10

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

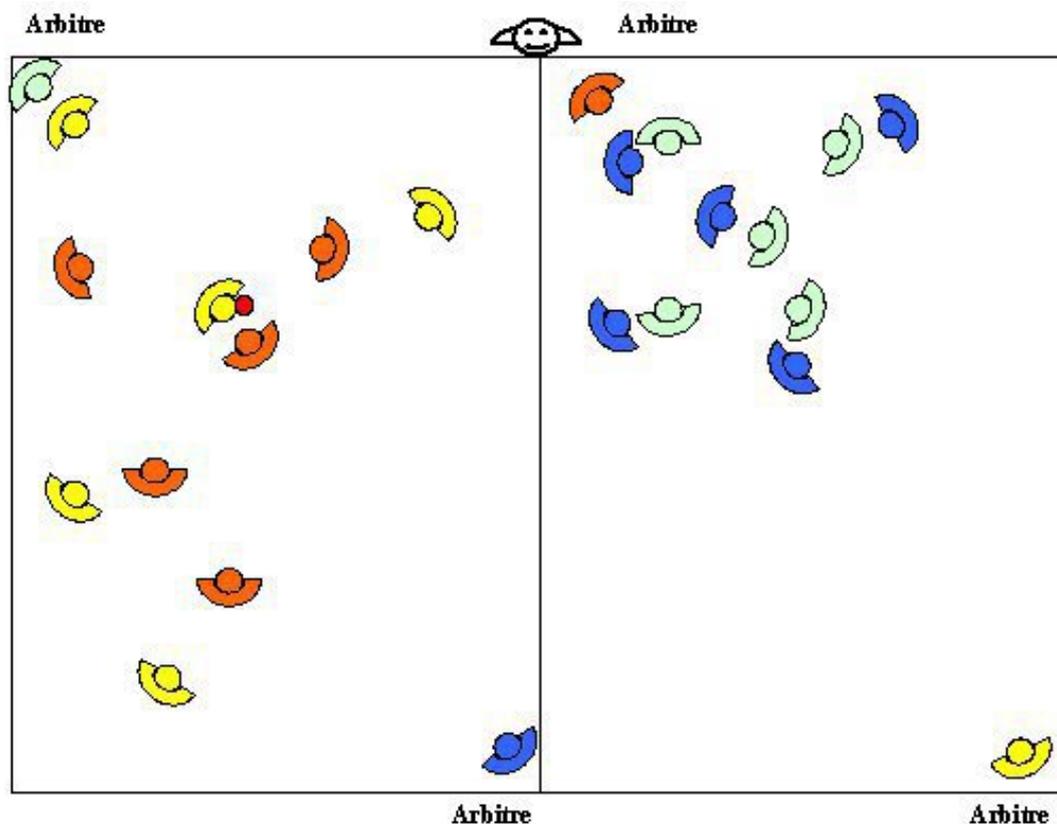
Défenseurs : intercepter, se placer pour intercepter, gêner le porteur, s'organiser collectivement

Arbitres : siffler, observer, intervenir efficacement

Organisation

La classe est divisée en groupes de 4 à 5 joueurs. Les groupes s'affrontent 2 à 2 sur un terrain de 15 m sur 15 m minimum.

Dans chaque équipe il est nécessaire de désigner un arbitre. Les arbitres changent à chaque partie, ils arbitrent dans l'autre terrain.



Matériel

ballons , plots, chasubles, chronomètre, sifflet, plots.

Consigne

Au signal l'équipe qui a le ballon doit essayer de faire 10 passes de suite sans que l'autre équipe touche le ballon.

- 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, 4, 5)
- quand une équipe est arrivée à 5 elle marque un point et 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, le maître proclame les résultats, change les arbitres, et changent les adversaires.

Critères de réussite

Marquer un point de plus que l'équipe adverse

Critères de réalisation

Porteur :

- se mettre en position de passe
- éloigner le ballon des adversaires (ballon levé au dessus de la tête

Partenaire du porteur :

- se démarquer
- se répartir tout autour du porteur pour lui donner des possibilités de passes devant et derrière lui
- 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