

Compétence spécifique : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Compétence générale : S'engager lucidement dans l'action.

Acquisition :

- prendre des décisions dans l'action
- réagir vite, faire des choix
- courir vite
- reconnaître partenaire et adversaire

But : vider son en but avant les autres... ou avoir moins de ballons que l'équipe adverse à la fin

Consignes :

Pour les attaquants, vous devez emmener vos ballons de votre en-but dans l'en-but adverse.

Pour les défenseurs, vous devez arrêter les progression du ballon

Règles :

- chaque joueur peut transporter un ballon
- On ne peut pas être pris dans la zone d'en-but
- Plaqué par l'épervier adverse, le ballon en main, le joueur le reporte dans son en but
- L'épervier n'intervient que sur un demi-terrain

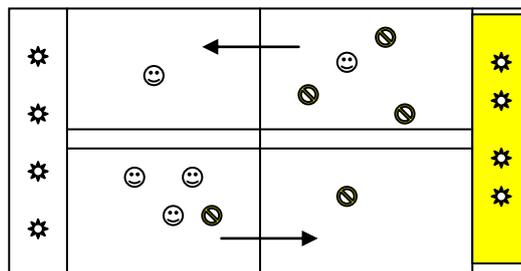
Critères de réussite : L'équipe qui a le moins de ballons dans son en-but a gagné

Matériel :

14 ballons, des maillots

Gestion de la classe :

2 équipes de 5 joueurs - 1 épervier par zone



* Ballon

Durée : 3 minutes

Savoirs que l'élève devra apprendre

- plaquer
- aplatir
- courir avec le ballon
- faire des choix
- reconnaître le partenaire et adverse

Règles pour y parvenir (critères de réalisation)

-
-

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre

Si ...

- Les joueurs arrivent toujours à aplatir
- les joueurs n'arrivent pas à aplatir

Alors

- Enlever des zones refuges
- Ajouter des éperviers
- Réduire le terrain
- Faire l'inverse

Variables :

- Nombre de zones refuges
- Taille du terrain
- Nombre d'éperviers