

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 : Mesurer et apprécier les effets de l'activité.

Acquisition : Mouvement vers la cible

Passer, aplatir

Parler, lire, écrire et éducation du citoyen : Justifier le titre de la fiche.

But : Faire que tout le monde passe dans tous les cerceaux

Consignes :

- Fais la passe et suis ton ballon.

Règles :

- Chaque joueur est dans son cerceau, le corps orienté vers l'en-but.
- Faire la passe à celui qui se trouve dans le cerceau d'à côté puis prendre sa place dans le nouveau cerceau.
- Le dernier doit aller aplatir entre les plots puis prendre sa place au départ pour relancer les passes.

Critères de réussite :

- La première équipe qui retrouve sa position de départ

Matériel :

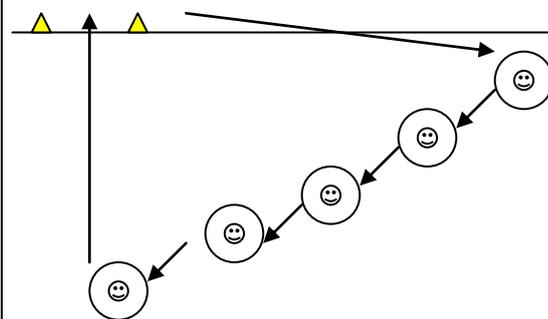
5 cerceaux

1 ballon

1 plot.

X 2

Gestion de la classe : 2 équipes de 5 joueurs qui s'affrontent



Durée : quand tout le monde est passé

Répétition : 2 à 3 fois chacun

Savoirs que l'élève devra apprendre

- faire des passes
- aplatir
- courir avec le ballon

Règles pour y parvenir (critères de réalisation)

- Courir vite
- Faire en sorte que les balles arrivent dans les mains de son partenaires

Retour aux fondamentaux

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

Si ...

- Les passes n'arrivent jamais au partenaire

Alors

- Diminuer la distance entre les cerceaux

Variables :

- Changer la distance entre les cerceaux.