

# Activité : jeux sportifs collectifs (25/01/10)

<h2>Programmes</h2>	<b>1<sup>er</sup> degré : Fin de cycle 3</b>	<b>2<sup>nd</sup> degré : Collège niveau 1</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coopérer ou s'opposer collectivement : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Après un cycle de 10h de pratique</b></p> <p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse.</p> <p>S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.</p>
<p><b>L'élève en fin de cycle 3 doit être capable de...</b></p> <p>Après un minimum de deux modules de 12 à 15 séances en jeux sportifs collectifs</p>	<p><b>Se reconnaître attaquant ou défenseur</b> (et changer de statut dès le changement de possession de balle par une équipe)</p>	
	<b>Attaquant</b>	<b>Défenseur</b>
	<p><b>Porteur de balle :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Vouloir marquer (oser tirer / tirer dans la zone de marque).</li> </ul> <p>Faire des choix en fonction de la situation :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ S'il n'est pas gêné progresser seul vers la cible ou utiliser un partenaire mieux placé.</li> <li>➤ S'il est gêné assurer la conservation de la balle à son équipe en transmettant la balle à un partenaire disponible.</li> </ul> <p><b>Partenaire du porteur de balle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se rendre disponible en fonction de la lecture du jeu (se placer en appui ou en soutien)</li> <li>➤ Se préparer à recevoir le ballon.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gêner la progression du porteur de balle.</li> <li>➤ Protéger la cible.</li> <li>➤ Agir pour intercepter la balle lors d'une passe.</li> </ul>
<b>Arbitre / Observateur</b>		<p>Assumer les différents rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Compter les points et savoir chronométrer</li> <li>➤ Connaître les règles de sortie de jeu de la balle et de remise en jeu et les faire respecter</li> <li>➤ Tenir une feuille d'observation pour recueillir des données objectives (nombre de tirs, de buts,...)</li> </ul>
<b>Dispositif</b>	<p><b>Terrain de 20x12, 3 attaquants contre 2 défenseurs.</b></p> <p><b>Tâche:</b> Réaliser 10 attaques puis changer les rôles. Une attaque prend fin par une sortie de balle, une interception du défenseur, un tir réussi ou manqué.</p> <p><b>But du jeu en attaque :</b> Marquer le plus de points possibles en attaque afin de gagner la partie (balle au capitaine, hand ball, basket).</p> <p><b>Critère de réussite :</b> Parvenir 7 fois sur 10 dans la zone de marque et tirer en position favorable</p>	