CYCLE

ACTIVITE

de courses. Jeu de lancer, de passes et Jeu d'équipe avec ballon

BANDLON BASE

DESCRIPTION DU JEU

Consignes

Terrain: salle ou extérieur.

Matériel: plots, ballon type handball ou football. de réceptionneurs disposés comme sur le schéma. Equipes : deux équipes, l'une de lanceurs, l'autre Déroulement :

plots. du terrain et courir le plus vite possible autour des <u>les lanceurs :</u> doivent lancer le ballon à l'intérieur

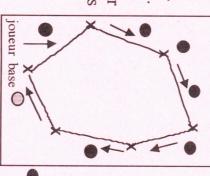
les points de l'équipe et inverser les rôles. marquent un point par plot x franchi. Totaliser base qui se trouve sur une chaise. Les lanceurs récupèrent le ballon et le font parvenir au joueur es réceptionneurs : répartis sur tout le terrain,

REMARQUE(S

- variees. Utiliser des ballons de formes et de tailles
- avec le ballon dans les mains. Interdit pour les réceptionneurs de se déplacer

COMPLEXIFICATION

- s'arrête. Attribuer les points en fonction du plot où l'on
- Agrandir le terrain



les lanceurs

SAVOIR(S) VISE(S)

Assumer des rôles différents Choisir l'action la mieux adaptée. Anticiper.

COMPORTEMENT(S) OBSERVABLE(S)

Les lanceurs

les réceptionneurs

- l/ lancent fort ou faiblement
- 2/ tiennent compte ou non du placement des adversaires
- 3/ courent lentement ou rapidement

Les réceptionneurs

- rationnelle ou non; 1/ occupent le terrain d'une manière
- satisfaisante ou non 2/ contrôlent le ballon d'une manière
- rapidement. 3/ transmettent le ballon lentement ou

REGLE(S) D'ACTION

Pour marquer des points les lanceurs doivent:

- lancer fort, dans les espaces libres ;
- moment. - courir vite et s'arrêter à un plot au bon

Pour empêcher l'adversaire de marquer des points, les réceptionneurs doivent :

- bien occuper le terrain;
- transmettre rapidement. bien contrôler le ballon et le