CYCLE 2

ACTIVITE

Jeu d'équipe avec ballon.
Jeu de mouvement vers une cible. Jeu d'esquive.

L'ESQUIVE BALLON

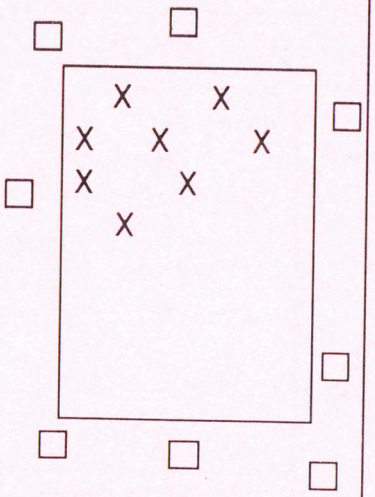
SAVOIR(S) VISE(S)

Choisir l'action la mieux adaptée. Apprécier des trajectoires et des déplacements.

DESCRIPTION DU JEU

Consignes

Terrain : un rectangle de 5 m sur 8 m environ.
Equipes : une équipe de joueurs cibles à l'intérieur du rectangle et une de tireurs à l'extérieur.
Matériel : un ballon, type handball assez souple.
Déroulement :
A l'aide du ballon, les tireurs doivent atteindre les joueurs adverses et marquent 1 point à chaque adversaire touché. (celui-ci n'est pas éliminé et continue à jouer).
Les lanceurs tireurs peuvent se déplacer autour du rectangle comme ils veulent (sans le ballon).
On comptabilise les touches pendant 5 min et on inverse les rôles.



□ tireurs

X joueurs cibles

REMARQUE(S)
- Adapter les dimensions du rectangle aux effectifs et à la puissance de tir des joueurs.
- Comptabiliser seulement les touches directes (sans rebond).

COMPLEXIFICATION
- Un joueur qui bloque le ballon n'est pas considéré comme touché.
- Agrandir le terrain.

COMPORTEMENT(S) OBSERVABLE(S)

Les tireurs
1/ tirs, efficaces on non ;
2/ passes, judicieuses ou non, lentes ou rapides ;
3/ anticipation sur passes ou tirs des partenaires.

Les joueurs cibles
1/ prise en compte de la position du ballon, de l'éloignement du ballon ;
2/ déplacements équilibrés, face au ballon.

REGLE(S) D'ACTION

Pour toucher le maximum de joueurs cibles, les **tireurs** doivent :
- tirer à bon escient ;
- faire circuler le ballon.

Pour éviter les tirs, **les joueurs cibles** doivent :
- maîtriser leurs déplacements ;
- s'éloigner du lanceur ;
- esquiver.