

Compétences générales Eduscol cycle 3 « jeux collectifs » :

- Connaître et produire les différents déplacements et passes possibles qui permettent de progresser individuellement ou collectivement
- Enchaîner différentes actions motrices : courir - attraper - passer - ramasser en mobilisant ses ressources propres pour se mettre au service de l'équipe
- Prendre conscience des espaces stratégiques tant offensivement que défensivement
- Respecter les règles
- Accepter la mixité
- Savoir arbitrer et accepter les décisions des arbitres
- Améliorer les conduites de décision en opérant des choix

Echauffement :

- **Le survivant** →
- (Objectif) Consigne : déflager l'adversaire et rester le dernier avec ses flags à la taille.
- Objectif : s'approprier le matériel et l'action de déflager

Variables : espace, temps

- **L'épervier** →
- Consigne : déflager l'adversaire en tant qu'épervier et traverser le terrain en évitant l'épervier
- Objectif : maîtrise du « déflage » sur un adversaire en course ou apprendre à éviter un déflage.
- (Passer à travers le terrain sans se faire déflager lorsqu'on est sur les côtés.)

Variables : espace, temps, nombre d'éperviers

USEP Nord

4, rue des Ormes

59 650 Villeneuve d'Ascq

Tél : 03 20 14 55 15

06 89 79 29 28

Courriel : usep.nord@wanadoo.fr

Site : usep.ligue59.org

SIRET N° 411 695 307 00024 – Code APE 9499Z

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Fédération sportive scolaire de

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

Situations :

- **Passes en cercle par équipes (4-5)**
- Objectif : Apprendre à manipuler le ballon et le lancer à autrui (apprendre le concept de vrille)

Variables : distance passes, nombre du cercle

- **Passes à 10**

Objectif :

- Faire 10 passes par équipe sans se faire intercepter le ballon.

Jeu évolutif : sans règles, 1m sans opposition sur Porteur de Balle, introduire la zone de marque avec réception statique ou réception en mouvement.

Variables : Nombre passes, espace, interdit de donner à celui qui l'a donné

Situation de référence :

Match en 5vs5 sur terrain réglementaire.

Introduire les techniques d'attaque et de défense (combinaisons) + notion de marque et de transformation. 4 essais pour l'attaque + réversibilité des rôles.

Variables : espace, nombre essais, supériorité/infériorité numérique.