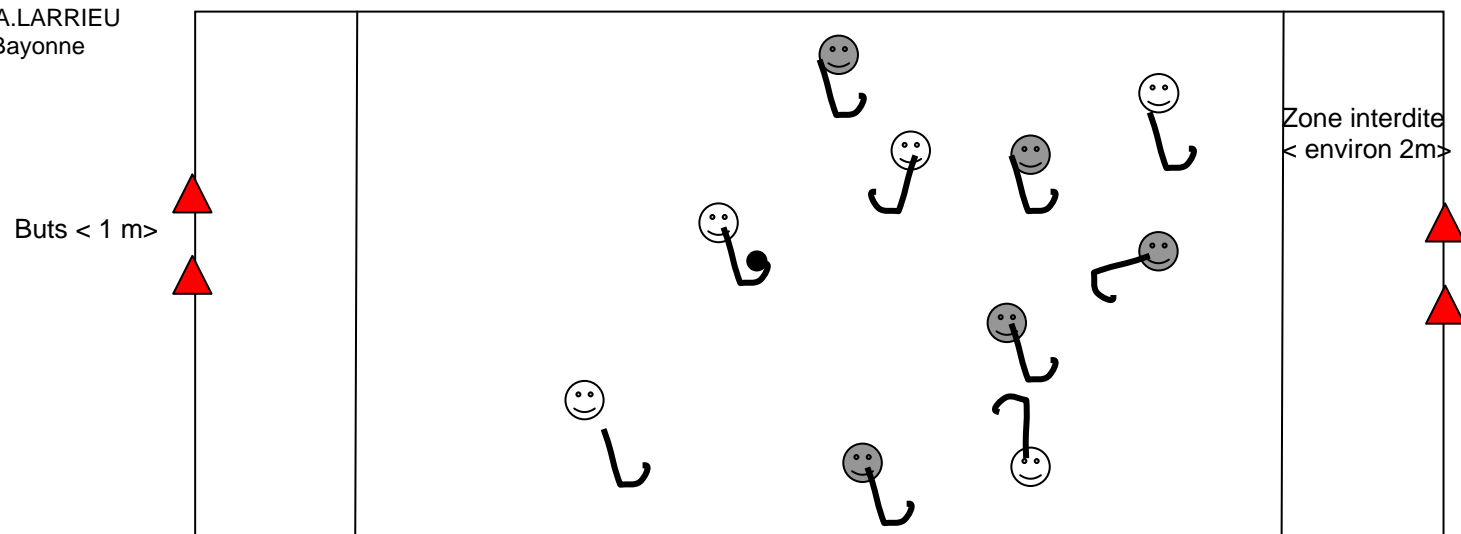


EPS Compétence s'affronter individuellement ou collectivement. Jeux collectifs avec balle

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>HOCKEY de RUE Situation de référence Cycle 3</p> <p>(jeu de crosse)</p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, dribbler, passer, tirer...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu.</p>	<p>Marquer des buts</p>	<p><u>Remises en jeu</u> : (adversaires à 3 mètres) Coup d'envoi au centre. Sortie et coup franc à l'endroit de la sortie ou de la faute</p> <p><u>Actions autorisées</u> : Contrôler la balle avec la crosse, le pied.</p> <p><u>Actions défendues (coup franc)</u> : Passer volontairement la balle avec le pied, l'arrêter avec la main ; recevoir la balle couché ou à genoux ; lever la crosse au-dessus du genou ; donner des coups ou accrocher un adversaire avec la crosse ;</p> <p><u>Action interdite (penalty à 7 mètres sans gardien)</u> : le défenseur fait action de jeu dans la zone de but</p>	<p>Espace délimité 20 x 10 m (terrain de hand) Dossards de couleur 1 balle spécifique 1 crosse par joueur 2 buts (<1 m) Une zone interdite devant chaque but (<2 m)</p> <p>2 équipes de 5 joueurs clairement identifiées</p> <p>NB : Pas de gardien de but</p>	<p>Dans un temps donné de 10 min, marquer plus de buts que l'équipe adverse</p>	<p>Mon équipe a la balle : Je cherche un espace disponible pour recevoir la balle.</p> <p>J'ai la balle : Je tiens la crosse à deux mains Je lève la tête Je transmets à un partenaire disponible La trajectoire de mes passes est rectiligne Je suis efficace dans les tirs au but</p> <p>Mon équipe n'a pas la balle : Je suis actif pour récupérer la balle</p>

Document A.LARRIEU
CPC EPS Bayonne



ACTIVITÉ Opération(s)	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
VIDER SON CAMP Situations d'apprentissage Progression vers la cible en maîtrisant dribble passe et tir	Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, esquiver, dribbler, passer, tirer...) Jouer différents rôles (poursuivant, poursuivi...) S'orienter dans un espace défini Comprendre et respecter des règles. Résultat : le vainqueur est connu.	Amener le plus de balles de son camp dans le camp adverse	1- On ne se déplace qu'avec une seule balle à la fois. 2- On ne sort pas des limites du terrain.	MATERIELS 1. Un terrain délimité 20 x 10 2. Derrière chaque ligne de fond, un camp par équipe rempli de balles (= nombre d'élèves + 2 ou 3 balles) 3. Des dossards pour identifier clairement les équipes HUMAINS 2 équipes de 6 à 8 élèves	Avoir amené dans le camp adverse plus de balles que l'autre équipe dans un temps limité à 2 ou 3 minutes	Courir vite en maîtrisant le déplacement de la balle devant soi avec la crosse Si épervier : utiliser les espaces libres Pour passes et tirs : cf. situation de référence

Evolution de la situation 0 :

1. Idem déplacements à deux puis trois joueurs avec une seule balle. Règle : quand j'ai la balle je ne peux pas me déplacer (passe obligée)
2. Seul puis à deux ou trois, ajout d'un épervier défenseur de chaque équipe dans une bande centrale. Règle : une balle interceptée par l'épervier doit être ramenée dans son camp avant de repartir
3. Idem mais l'épervier intervient sur tout le terrain
4. Ajout d'autres éperviers
5. Idem 0-1-2-3-4 mais le camp est remplacé par un ou plusieurs buts, cibles à atteindre. Le tir peut être obligé à une distance minimale (ligne tracée au sol). Ne sont comptabilisées que les balles dans le (les) but(s).



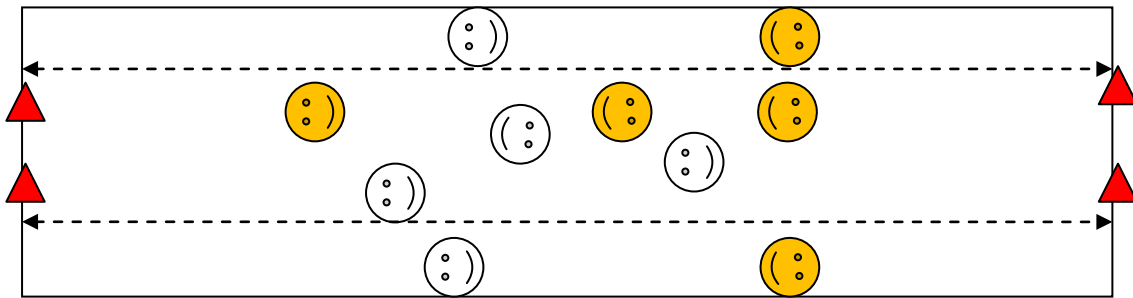
VARIANTE à 3 camps Remplir son camp

Possibilité de jouer à 3 équipes avec 3 camps disposés en triangle.
But : remplir son propre camp avec le plus de balles possibles prises dans n'importe lequel des deux camps adverses.

Aménager la situation de référence pour une meilleure occupation de l'espace et/ou gérer des niveaux différents

Jeu avec couloirs latéraux :

Objectif : Progresser et marquer dans le but adverse en occupant le maximum d'espace en largeur.



Aménagement :

2 équipes de 5 joueurs réparties dans les 3 zones (2 joueurs de chaque équipe dans le couloir central, 1 joueur de chaque équipe dans les couloirs externes, 1 capitaine dans chaque zone)

Ajuster le niveau d'opposition dans chaque couloir (rapport de force)

Consignes : Le jeu se déroule normalement, les joueurs doivent rester dans leur couloir tant pour l'attaque que pour la défense. Les passes se font d'un couloir à l'autre ou dans son couloir.

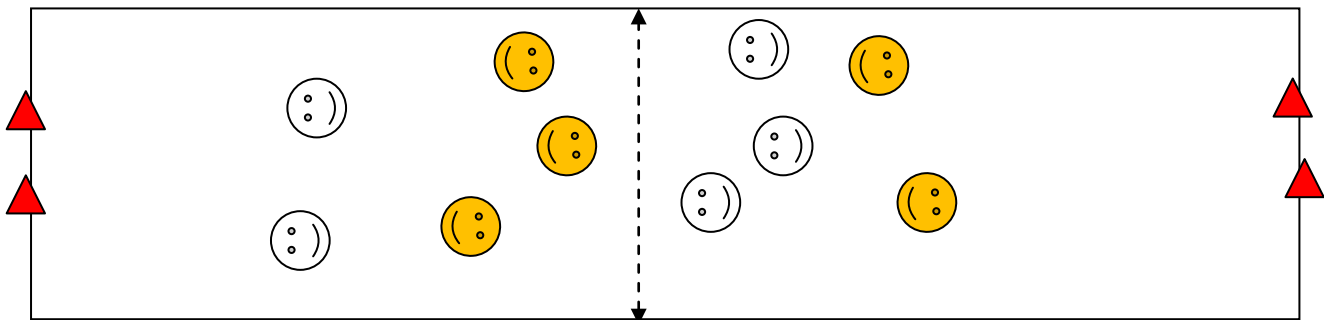
Critère de réussite : Marquer un point en faisant la passe au capitaine : si la balle passe par les 3 couloirs avant la passe au capitaine, on marque 2 points.

Variables : 1 joueur de chaque équipe dans le couloir central et 2 dans les couloirs externes

Jouer sur la largeur des couloirs (petit à l'extérieur, grand au centre puis inversement)

Jeu avec 2 camps :

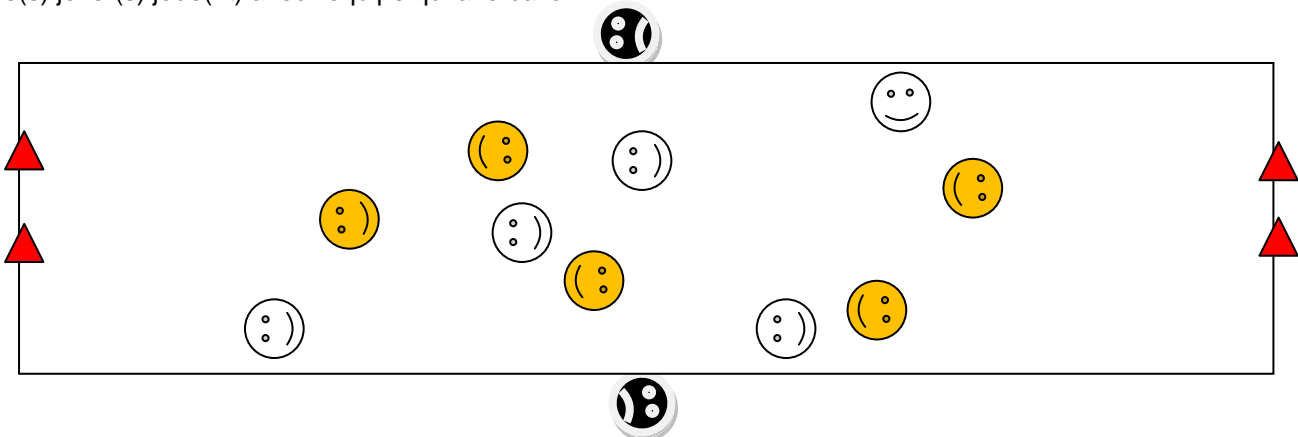
Proposer 2 zones de jeu dans la profondeur avec répartition des joueurs dans les 2 zones (attaquants ou défenseurs). Favoriser l'attaque :



Jeu en surnombre : Jouer sur la variable nombre de joueurs :

1) On impose un surnombre offensif avec joueur joker : le joker peut être dans l'espace de jeu ou à l'extérieur derrière les lignes de touche : 2 jokers dans ce cas.

Le(s) joker(s) joue(nt) avec l'équipe qui a le ballon.



2) après chaque point, l'équipe qui marque perd un joueur. Ce(s) joueur(s) reviendra (ont) en jeu quand l'équipe en supériorité numérique aura marqué