

<p style="text-align: center;"><b>Définition de l'activité</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dans un espace délimité, affrontement collectif de deux équipes dont le but commun est de marquer le plus de points pour gagner (jeu de ballon avec la main).</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Problèmes à résoudre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se situer successivement (cycle 2) ou simultanément (cycle 3) attaquant et défenseur.</li> <li>S'organiser collectivement pour élaborer une stratégie.</li> <li>Prendre des informations pour prendre des décisions.</li> <li>Construire la coopération pour atteindre le but.</li> <li>Identifier l'espace de jeu et ses différentes zones.</li> <li>S'orienter et optimiser l'espace de jeu.</li> <li>Respecter et faire respecter les règles.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Enjeux de formation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adapter ses habiletés motrices et gérer ses efforts.</li> <li>Connaître les règles et les espaces de jeu.</li> <li>Maîtriser ses émotions et persévérer dans son projet.</li> <li>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre, organisateur).</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Exigences minimales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Opposition permanente entre joueurs de statuts différents (attaquants, défenseurs).</li> <li>Espaces de jeu délimités et orientés.</li> <li>Espace de jeu suffisant pour jouer collectivement.</li> <li>Signes distinctifs pour les joueurs (maillots ou chasubles).</li> <li>Durée de jeu définie.</li> <li>Gain de la partie connu.</li> </ul>

## TROIS UNITÉS D'APPRENTISSAGES

	UA 1    CYCLE 2	UA 2    CYCLE 2	UA 3    CYCLE 3
<b>Sit</b>	<b>Compétences</b>	<b>Compétences</b>	<b>Compétences</b>
	Niveau Débutants	Niveau Fin unité 1	Niveau Fin unité 2
1	<i>Acquérir des habiletés motrices : passer, réceptionner, dribbler, tirer sans adversaire</i>	<i>Renforcer des habiletés motrices : passer, réceptionner, dribbler, tirer sans adversaire</i>	<i>Perfectionner des habiletés motrices : passer, réceptionner, dribbler, tirer sans adversaire</i>
2			
3	<i>Identifier et progresser vers la cible</i>	<i>Progresser vers la cible</i>	<i>Progresser vers la cible collectivement</i>
4	<i>Attaquer la cible</i>	<i>Conserver le ballon collectivement</i>	<i>S'organiser collectivement : définir des stratégies, se démarquer</i>
5	<i>Se démarquer</i>	<i>Se démarquer</i>	
6	<i>S'organiser collectivement : définir une stratégie</i>	<i>S'organiser collectivement : définir une stratégie</i>	
Capab le de	<b>Assurer les rôles (attaquant/défenseur) de façon active et en respectant les règles.</b>		

## RECOMMANDATIONS GENERALES

**Matériel :**

- ballons en nombre suffisant (au moins 1 ballon pour deux élèves) gonflés et adaptés à l'âge des enfants ;
- des plots ;
- des jeux de dossards ou chasubles ;
- des sifflets.

**Organisation :**

- Dans la plupart des situations, de l'unité d'apprentissage 1 à l'unité d'apprentissage 3, le rapport d'opposition tend vers l'égalité numérique.
- Dans la plupart des situations, prévoir plusieurs terrains de 10 m x 15 m pour une opposition d'équipes entre 5 et 6 joueurs, permettant l'activité de tous les élèves.
- La durée des situations est définie par un temps fixé ou un nombre de passages déterminés et non par l'obtention d'un gain minimum. Ceci permet de garantir plus facilement la durée globale d'une séance.

**Travail en classe :**

- Travailler les règles des jeux en classe au cours de séances en maîtrise de la langue.

**TERMINOLOGIE UTILISEE POUR LES SITUATIONS**

**B** : but, ce qu'il faut faire    **CR** : critère de réussite, gain    **OR** : organisation    **R** : règles, c'est-à-dire droits et devoirs    **E** : évolutions  
**ME** : modalités d'exécution : critères de réalisation, conseils, exigences, comportements attendus