

<b>Titre de la situation</b>	<b>Joueur but</b>
<b>Objectifs ou savoirs visés</b>	<b>attaquer/défendre, passer, tirer, se démarquer, s'organiser autour du porteur du ballon</b>
<b>Compétence de fin de cycle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement.</li> <li>* Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif (type basket, handball...):</li> <li>- Comme attaquant - Porteur de balle : dribbler sur quelques mètres, progresser vers l'avant, passer la balle à un partenaire arrêté ou en mouvement, ou tirer en position favorable;- Non-porteur de balle : se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle.</li> <li>- Comme défenseur, courir pour gêner le porteur de balle, et/ou courir et s'interposer entre les attaquants et le but</li> </ul>
<b>Compétence générale et connaissances</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>S'engager lucidement dans l'action</li> <li>Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action</li> <li>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</li> <li>Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif</li> </ul>

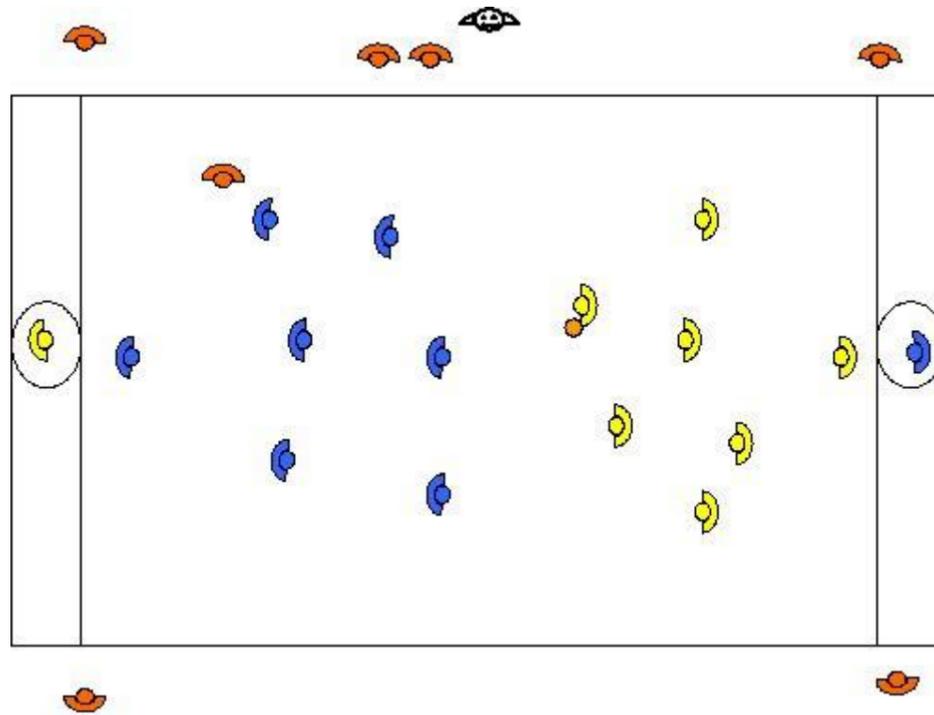
### Organisation

Espace : un terrain de basket ou de handball organisé comme suit :

- deux zones qui correspondent au zone but
- dans chaque zone but : il y a un joueur c'est le joueur but.

Organisation des différents groupes : trois équipes de huit joueurs (bleu, rouge, jaune) que l'on distingue par des foulards. Pendant que deux équipes jouent l'autre arbitre et à la fin du match on change d'équipes.

Temps imparti : 5 minutes par match, tournoi triangulaire, chaque équipe rencontre les deux autres. Lorsque chaque équipe a joué au moins un match, le maître donne un temps de réflexion pour que les enfants élaborent par équipe des stratégies.



**Matériel** : un ballon, des foulards, des plots, un chronomètre

<b>Consigne</b>	<b>Critère de réussite :</b>
<p>On va jouer à un jeu qui s'appelle le joueur but. On fait deux équipes, dans chaque équipe on désignera un joueur but qui ira se placer dans la zone but. Le but du jeu est d'envoyer la balle au joueur de son équipe qui est situé dans la zone but. Le joueur but doit récupérer la balle de volée. Chaque ballon bloqué donne un point à l'équipe.</p> <p>Règlement</p> <p>Les joueurs n'ont pas le droit de bousculer le porteur de ballon ni de le lui arracher des mains. Le porteur de balle ne peut pas se déplacer.</p> <p>Le joueur but ne doit pas sortir de sa zone but.</p> <p>Les adversaires ne peuvent pas pénétrer dans la zone but.</p> <p>Si une balle sort ou si un joueur commet une faute, la balle est donnée à l'équipe adverse.</p>	<p>- chaque ballon récupéré par le joueur but vaut un point</p> <p>- l'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus grand nombre de points</p>
	<b>Critères de réalisation :</b>
	<p>- le porteur du ballon doit choisir le joueur le mieux placé pour réceptionner la balle</p> <p>- se déplacer et se démarquer pour tirer ou recevoir la balle</p> <p>- se positionner pour récupérer le ballon et gêner les passes</p> <p>- agir dès que l'on a passé, passe et va ou passe et suit pour offrir des possibilités de passes au porteur du ballon</p>

### Variables didactiques

Dimension du terrain  
 Nombre de joueurs  
 Dimension de la zone du joueur but