

Situation d'apprentissage : pour améliorer le jeu d'attaque – vider la caisse

- Matériel :**
- *beaucoup* d'objets (ballons ou non) dans plusieurs caisses (pour limiter l'effet de grappe)
 - des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ou des tapis (les maisons)
 - des chasubles de couleur

EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But de la situation</u> Chaque équipe doit porter le plus d'objets possible dans sa maison en présence de 2 ou 3 défenseurs.</p> <p>Les attaquants disposent de refuges éventuels et temporaires dans leur progression vers la maison.</p> <p><u>Organisation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 groupes jouent sur 2 terrains, le reste des élèves observent - Dans un temps limité, compter le nombre d'objets rapportés dans la maison par chaque équipe <p><u>Consignes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Attaquants et défenseurs évoluent dans la même zone - Chaque attaquant qui a déposé un objet dans sa maison revient pour l'extérieur de l'espace de jeu - Les défenseurs essaient de récupérer les objets en touchant les attaquants de la main et déposent ces objets pris dans leur propre caisse (mise sur le côté) <p><u>Recommandations</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu pour commencer à construire une stratégie <p><u>Critères de réussite</u> Le nombre d'objets portés dans sa maison sans se faire prendre</p>	<p>Questionnement pour comprendre le rôle et construire sa stratégie d'attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quel est le rôle des attaquants ? que doivent-ils faire ? - Que faut-il faire pour ne pas se faire prendre par les défenseurs ? - Comment peut-on utiliser les refuges ? - Que faut-il regarder avant de rejoindre sa maison ? <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p><u>Dispositif</u></p> <div style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;">○ : Refuge</p> <p style="text-align: center;">👤 : Défenseurs 👤 : Attaquants</p>

Variables :

- Joueurs* : varier le nombre d'attaquants et de défenseurs
- Espace* : augmenter le nombre de refuges pour simplifier la tâche des attaquants, diminuer, voire supprimer les refuges pour augmenter la difficulté des attaquants
- Temps* : limiter la durée d'utilisation des refuges (10'', 5'')