

LE JOUEUR BUT (CE2)

Coopérer/s'opposer individuellement et collectivement

Compétences	Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).
Objectifs spécifiques	Attaquer/défendre, se faire des passes, tirer, se démarquer, s'organiser autour du porteur du ballon.
Critère(s) de réussite	- Chaque ballon récupéré par le joueur but vaut un point. - L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus grand nombre de points.

Organisation :	Nombre de joueurs : - Trois équipes de 6 à 8 joueurs. - Pendant que deux équipes jouent, l'autre arbitre et à la fin du match on change d'équipes.																				
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 40px; text-align: center;">C C</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">O</td> <td style="width: 20px;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="text-align: center;">C C</td> <td style="text-align: center;">O O</td> <td style="text-align: center;">C</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">C C</td> <td style="text-align: center;">O O</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">C</td> <td style="text-align: center;">O</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">C</td> <td style="text-align: center;">O</td> <td></td> </tr> </table>		C C	O		O	C C	O O	C		C C	O O			C	O			C	O		Matériel : - Une balle de mini-hand - Chasubles ou foulards (deux couleurs minimum)
	C C	O																			
O	C C	O O	C																		
	C C	O O																			
	C	O																			
	C	O																			
	Durée d'un match : - De 5 et 9 min.																				
	Lieu : - Cour de récréation/préau/gymnase. - Espace délimité par des lignes au sol (12 x 20 m).																				

Consignes :

- Le joueur but de chaque équipe se positionne dans sa zone, il est mobile mais sans pouvoir en sortir.
- Les joueurs de son camp tentent de lui envoyer la balle en se faisant des passes.
- **Le porteur de balle ne peut pas se déplacer.** Ceux de l'équipe adverse tentent d'intercepter la balle.
- Le joueur but qui **réceptionne la balle de volée** dans sa zone fait marquer un point à son équipe.
- Les joueurs n'ont pas le droit de bousculer le porteur du ballon ni de le lui arracher des mains.
- Aucun joueur ne peut pénétrer dans la zone du joueur but.
- Si la balle sort de l'aire de jeu ou si un joueur commet une faute, la balle est donnée à l'équipe adverse et la remise en jeu est faite à cet endroit (**adversaires à 2 mètres**).

Variables didactiques :

- Dimensions du terrain.
- Nombre de joueurs.
- Dimensions de la zone du joueur but.