

ORGANISER UNE RENCONTRE SPORTIVE

DEFINITION

↳ Qu'est ce que la rencontre sportive ?

La rencontre sportive est généralement **l'aboutissement d'un module d'apprentissage** travaillé par les enfants.

Elle est **motivante** pour les enfants en apprentissage, qui ont le projet d'être prêt pour la rencontre sportive.

Elle est **datée (ou au moins prévue) en début d'année scolaire, et présentée aux enfants en amont** du module d'apprentissage, afin de les mettre en projet.

Elle est **organisée par les enseignants d'un secteur d'écoles.**

Elle **comprend généralement différents temps** : accueil – activités sportives et culturelles – regroupement – partage célébration.

↳ Comment choisir un type de rencontre ?

Informations transmises par l'UGSEL départemental

En début d'année scolaire, l'UGSEL départemental propose aux responsables des secteurs UGSEL¹ les projets du département, de la région, du national. Les responsables de secteur transmettent aux enseignants des écoles de son secteur les projets.

Ensemble, ils essaient de fixer un projet de rencontres qui prennent en compte ce qui est proposé par l'UGSEL, ou qui correspondent à une décision d'équipe. Ce projet rentre dans la programmation d'année de la classe.

¹ Liste des secteurs de référence en annexe.

LES ETAPES GENERALES DE L'ORGANISATION

I. Réunion de préparation entre enseignants

Le responsable de secteur invite les collègues de son secteur, concernés par une éventuelle rencontre sportive, et présente aux enseignants les projets UGSEL.

Il mène la réunion pour définir, avec ses collègues des écoles de son secteur, les projets de rencontres sportives.

Ils établissent ensemble :

- Le contenu des différentes activités proposées
Choix des jeux, des ateliers, des parcours,
Identification des règles précises de chaque jeu, de chaque atelier. Les consignes que recevront les enfants doivent être très claires.

- Le déroulement précis de la journée ou la demi journée
Quel temps d'accueil ? Chant, Célébration, texte lu, rappel de l'objectif de la rencontre, rappel du déroulement...

Le temps des activités : Chacun sait ce qu'il a à faire (enfants, enseignants, accompagnateurs ...)

Le temps du partage, du regroupement : échanges divers, temps du bilan, temps du repos, temps de chant, de célébration. Conclusion de la rencontre.

Lors de cette première réunion, l'ensemble est rarement au point pour une première rencontre sportive.

Il est important de fixer un échéancier des réunions pour établir précisément ces rencontres.

II. Présentation et mise en œuvre du module d'apprentissage avec les élèves.

Les enfants savent le projet de rencontre, ils identifient les besoins concernant cette rencontre.

Les enseignants, lors de l'élaboration de la programmation annuelle des activités, inscrivent leurs projets de rencontres, en programmant un cycle d'apprentissage en amont de chacune des rencontres prévues (soit : 10 à 15 séances).

III. Finalisation de la rencontre

Les enseignants qui organisent la rencontre proposent à l'ensemble de leurs collègues enseignants investis dans le projet, une mise au point de cette rencontre quelques temps avant celle-ci de manière à :

- rappeler l'objectif de la rencontre, l'importance de la préparation des élèves
- rappeler les différents points matériels que chacun doit prévoir
- rappeler l'importance de la présence active de chaque enseignant, et de chaque parent prévenu de leur rôle

POINTS UTILES

I. Rôle et fonction de chacun

→Etablir les responsabilités le jour de la rencontre : Qui est-ce *qui encadre le jeu n° ... qui est-ce qui suit l'équipe n° ?*

→Définir le rôle des parents, qui leur sera clairement expliqué.

→C'est intéressant d'avoir un *enseignant détaché*, qui veillera à la coordination et au bon déroulement de la rencontre.

→Prévoir aussi un *parent photographe*

II. Les tâches organisationnelles sont à clairement définir dans le temps :

→Le matériel à rechercher et à construire par chaque enseignant : le matériel sportif (plots, ballons, cordes, ballon...).

Ce matériel sera identifié pour chaque atelier, et chaque école, chaque enseignant saura bien à l'avance ce qu'il doit apporter, fabriquer.

Exemples :

- la confection d'un signe de reconnaissance : badge pour chaque enfant à confectionner avec eux. Prévoir un signe de reconnaissance par enfant permet de l'identifier, ainsi que son école et son équipe : chaque enfant d'une même école peut-être vêtu d'une couleur commune, et porter un badge avec son prénom écrit en grand, et avec le numéro de son équipe.
- la confection d'une pancarte école-classe.
- le balisage du terrain, pour que chaque atelier-jeu soit identifiable rapidement. Le terrain, découpé en plusieurs zones de jeux, d'ateliers, pourra être remis sur plan de manière à ce que cela soit bien visible pour chaque adulte.
- la préparation d'une fiche cartonnée de passage aux ateliers-jeux qui sera à coder avec les enfants. chaque enfant possède un carton indiquant l'ordre de passage aux ateliers-jeux.

→La mise en place du matériel : Qui est-ce qui se rend disponible avant la rencontre pour cette préparation ? A quelle heure les organisateurs se retrouvent ? Il est important que tous les enseignants participants au projet se sentent concernés.

Si la mise en place des ateliers se fait au début de la rencontre, par les responsables de chaque atelier, il est important que ceux-ci sachent exactement où se trouve le matériel et connaissent l'organisation spatiale de la rencontre.

→ Demande d'autorisation de la mairie pour la salle, les vestiaires, les sanitaires

→ Réserver les transports

→ Du point de vue sécurité : qui est-ce qui se charge d'une trousse à pharmacie ? Téléphone portable ? Prévenir les pompiers.

→ Recherche de sono (car podium)

→ Prévenir les journalistes locaux et préparer en avance un communiqué de presse contenant les informations souhaitées dans la publication. *Veiller à transmettre l'article paru à l'UGSEL pour information.*

→ Prévenir l'UGSEL départemental qui peut aider à la mise en œuvre de la rencontre, ou prêter du matériel. Les diplômes peuvent être proposés par l'UGSEL.

→ Remplir la feuille de sortie prévue par l'IA, et faire l'inventaire des accompagnateurs nécessaire à l'encadrement de cette sortie (nombre, nom, qualification)

→ Etablir un projet de financement commun entre les écoles participantes, et diviser le tout par le nombre de participants.

PROJET DE RENCONTRE SPORTIVE

LA SEMAINE DU BALLON

Objectifs :

- Organiser une rencontre sportive autour des activités de ballons
- Permettre aux enfants de pratiquer des activités de coopération et d'opposition à travers les jeux collectifs avec ballons
- Permettre aux enfants de découvrir et de pratiquer des activités sportives avec des balles et ballons de toutes sortes.

Principe

- Organiser une rencontre de secteur autour des jeux collectifs
- Composition d'équipes de 5 joueurs qui devront dans la journée pratiquer 3 activités parmi les 5 proposées. Les équipes seront constituées par école avant le jour de la rencontre, et chaque équipe aura identifié les 3 activités avant le jour de la rencontre.
- Les équipes restent les mêmes pour chaque activité.
- Pas de classement à l'issue de la journée
- Les situations proposées sont simples et nécessitent un matériel minimum. Tout établissement doit pouvoir en assurer la mise en place.

Proposition d'activités

| ballon privilégié | Cycle 2 | Cycle 3 |
|------------------------------|----------------------|----------------|
| Balle légère (Ballon paille) | Les balles brûlantes | Ballon vivant |
| Ballon de hand | Ballon château | Ballon plot |
| Ballon de foot | Remplir sa maison | Ballon pied |
| Ballon de basket-ball | L'horloge | Ballon cerceau |
| Ballon de rugby | Les déménageurs | Vers le rugby |

Différence entre les activités proposées aux élèves de cycle 2 et à ceux de cycle 3

⇒ Cycle 2 : 2 équipes possédant chacune leur camp ; pas d'interaction directe entre les défenseurs et les attaquants.

⇒ Cycle 3 : 2 équipes s'opposent et petit à petit sont contraints de s'imbriquer dans le camp l'un de l'autre ; Plus d'espace à disposition de l'un et de l'autre équipe => en contact direct, les joueurs se gênent, et notamment dans la progression du ballon.

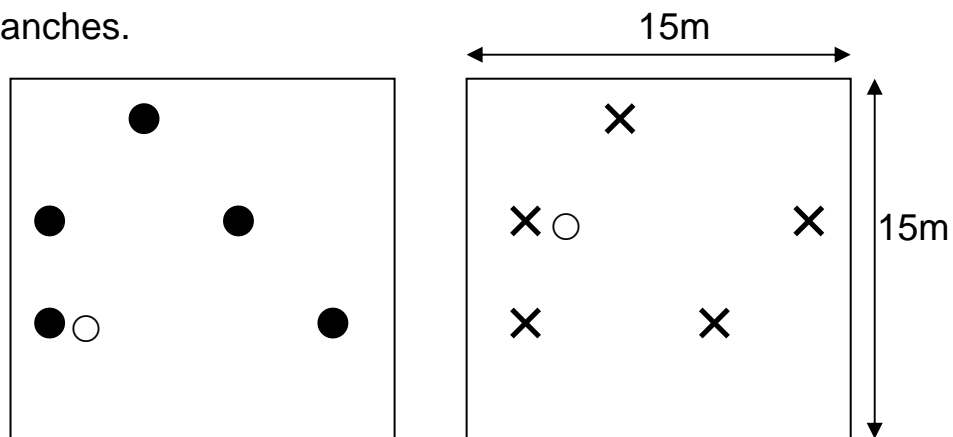
LE BALLON VIVANT

But : garder le ballon vivant le plus longtemps possible.

Organisation : 2 équipes de 5
Surface de 2 carrés de 15X15
2 ballons très légers de type « ballon paille »

Explication – Schéma

- Au signal de l'arbitre, les 2 équipes lancent le ballon vers le haut dans leur terrain. Pas de blocage du ballon.
- Chaque équipe essaie de garder son ballon en l'air plus longtemps que l'équipe adverse.
- Match en 5 manches.



Variante : autoriser un rebond entre chaque touche.

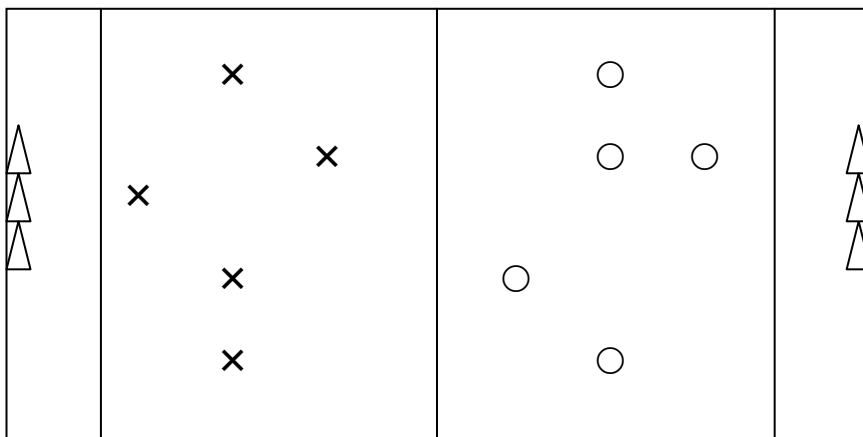
BALLON PLOT

But : faire tomber les 3 plots avant l'adversaire

Organisation : 2 équipes de 5
Surface de 20X10, avec une zone interdite de 3 m de chaque côté.
1 ballon léger de type hand.
2 jeux de chasubles

Explication – Schéma

- Mise jeu au milieu du terrain
- Opposition entre 2 équipes (principe attaque-défense)
- 3 pas autorisés avec le ballon dans les mains.
- Remise en jeu sur le lieu de la violation
- Relance de la zone interdite.
- Contacts autorisés à l'appréciation de l'arbitre
- Gain de la partie : 1^{ère} équipe qui fait chuter les 3 plots adverses.



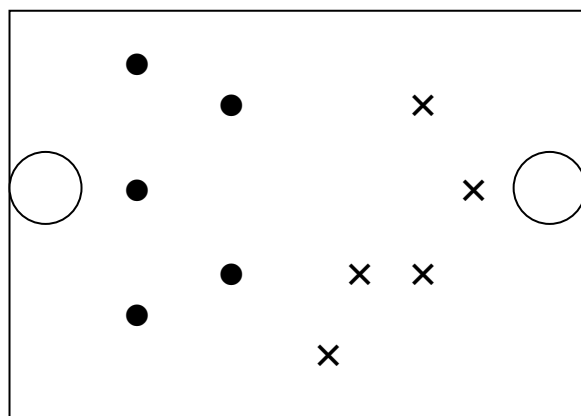
LE BALLON CERCEAU

But : Poser le ballon dans le cerceau adverse.

Organisation : 2 équipes de 5
Surface de 14X18
1 ballon de type mini basket (taille 5)
2 jeux de chasubles
2 cerceaux

Explication – Schéma

- Opposition entre 2 équipes principe attaque/défense
- Pas de contact
- Maxi 2 appuis avec le ballon dans les mains.
- Toutes les remises en jeu de l'extérieur du terrain
- Gain de la partie : Poser 3 fois le ballon dans le cerceau adverse.



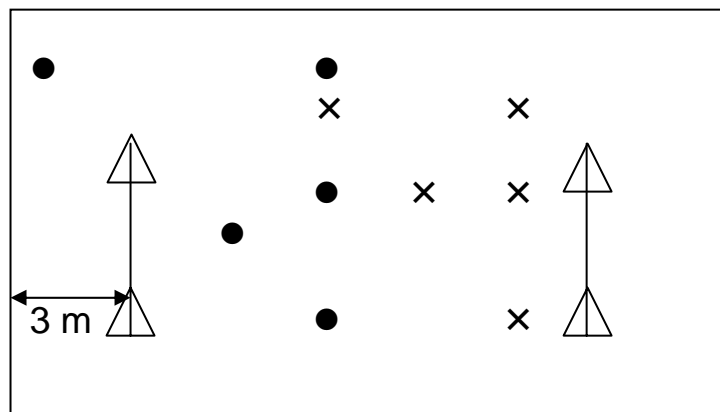
LE BALLON PIED

But : Marquer 3 buts à l'adversaire.

Organisation : 2 équipes de 5
Surface de 20X10
1 ballon léger de type foot salle
2 jeux de chasubles
2 buts 1m/0,50 hauteur (plots-latte)

Explication – Schéma

- Opposition entre 2 équipes principe attaque/défense
- Pas de gardien de but
- Toute violation réparée au pied sur le lieu de l'erreur.
- Touche au pied.
- Gain de la partie pour l'équipe qui marque la première 3 buts. But accordé si marque par l'avant.
- Tout l'espace est utilisable.



VERS LE RUGBY

But : marquer 3 essais à l'adversaire (poser le ballon derrière la ligne de l'adversaire).

Organisation : 2 équipes de 5
Surface rectangle de 15X30 sur herbe
1 ballon ovale de type « rugby »
2 jeux de chasubles solides

Explication – Schéma

- Règlement balle ovale (plaquages autorisés).
- Remise en jeu (touche, violation) effectuée par l'arbitre.
Passe arrière obligatoire.
- Gain de la partie : 1^{ère} équipe à 3 essais.

Cf règlement annexe

Variante : remplacer le plaquage par le ceinturer.

LES BALLE BRÛLANTES

But : Se débarrasser des ballons par-dessus le filet.

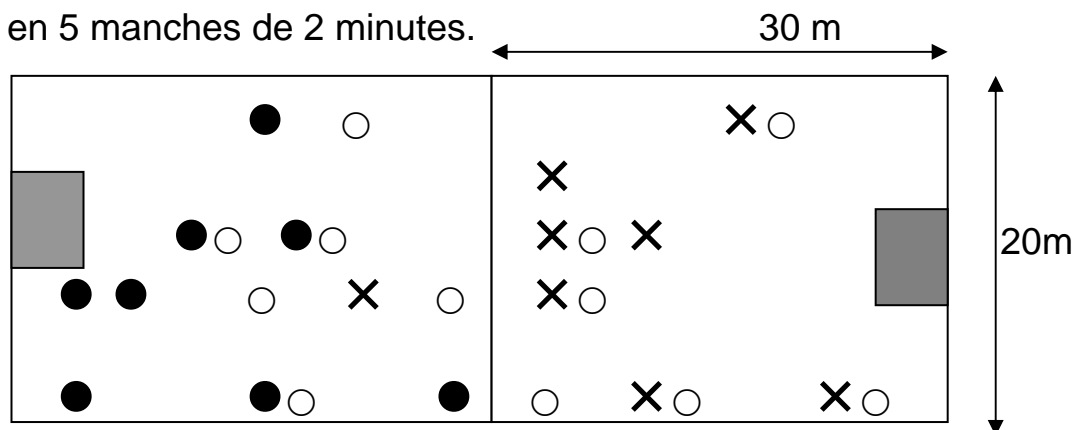
Organisation : 2 équipes de 5

Surfaces de 2 rectangles de 20X30 séparées par une frontière haute (élastique maintenue par 2 poteaux)

20 ballons légers de type « ballon paille »

Explication – Schéma

- Une réserve de 20 ballons présents au fond du terrain de chaque équipe.
- Au signal de l'arbitre, les 2 équipes lancent les ballons présents dans leur terrain, par-dessus le filet dans le terrain adverse. Chaque joueur n'est autorisé à prendre qu'un seul ballon à la fois.
- Chaque équipe essaye de se débarrasser au maximum des ballons présents sur le terrain.
- Match en 5 manches de 2 minutes.



Variante : une passe entre joueurs avant de faire passer le ballon par-dessus le filet

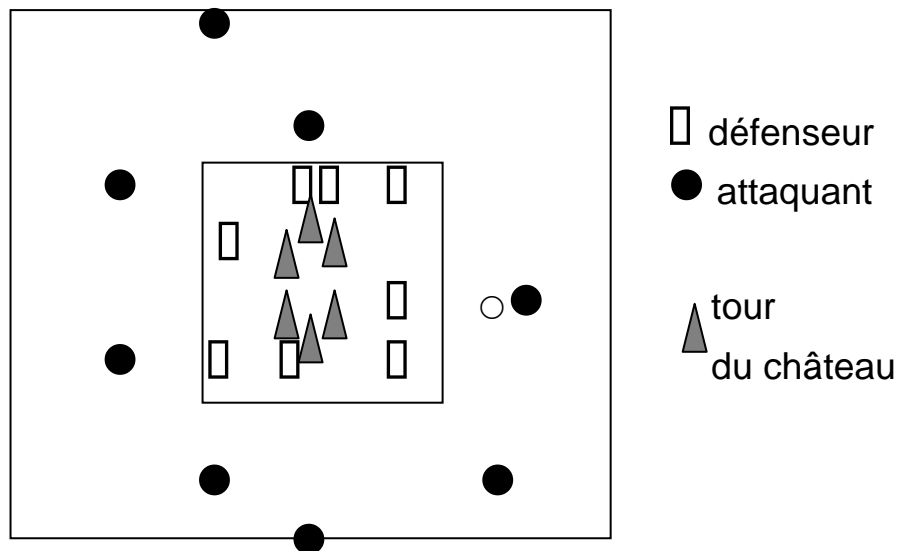
BALLON CHÂTEAU

But : faire tomber les tours du château ; défendre les tours du château.

Organisation : 2 équipes de 8
 Surface de terrain de 15 X 15 dans laquelle est matérialisée une surface carrée de 5 X 5 (le château, avec ses 6 tours)
 6 plots (les tours) ou quilles
 1 ballon léger de type hand.
 2 jeux de chasubles

Explication – Schéma

- Une équipe d'attaquants, positionnés autour du château, dans la surface de jeu.
- Une équipe de défenseurs du château, à l'intérieur du château.
- Au signal, les attaquants lancent le ballon sur les tours du château, sans y pénétrer.
- Les défenseurs empêchent le ballon de faire tomber les quilles, en interceptant le ballon. Les ballons immobilisés dans le château sont renvoyés dans la zone de jeu des attaquants.
- Lorsque le ballon sort de la zone de jeu : remise en jeu sur le lieu de la violation
- Gain de la partie : Nombre de plots tombés en 5 minutes.



Variables : le nombre de ballons proposés ; la surface de jeu ; la disposition des quilles

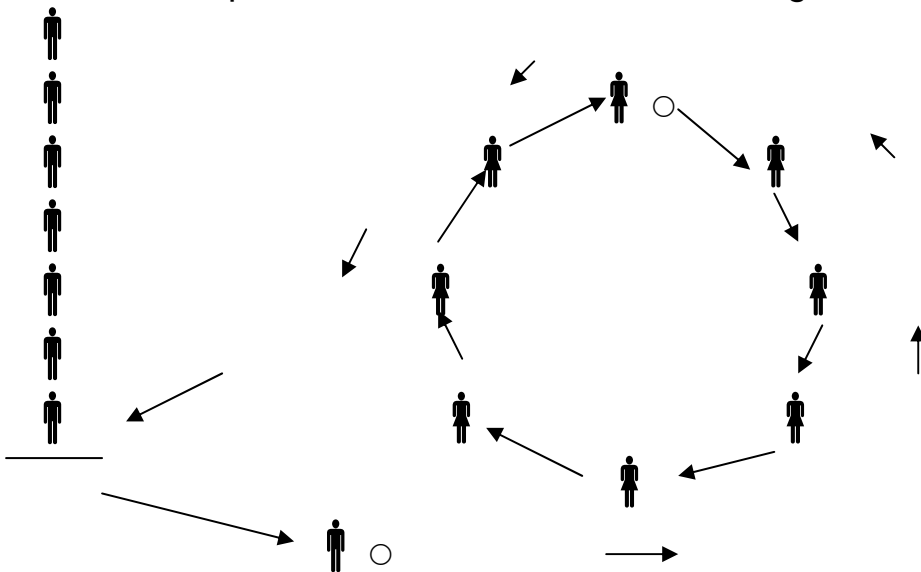
L'horloge ou le ballon chronomètre

But : dribbler avec un ballon de basket le plus rapidement possible ; passer et recevoir un ballon de basket

Organisation : 2 équipes de 8
2 ballons de type mini basket (taille 5)

Explication – Schéma

- Opposition entre 2 équipes : une équipe en cercle (l'horloge) se fait des passes (faire comptabiliser le nombre de tours de l'horloge) ; l'autre équipe, court en dribblant, sous forme de relais, autour de l'horloge avec un ballon de mini basket.
- Au signal, le premier enfant de l'équipe des coureurs part en dribblant autour de l'horloge ; au même moment, l'enfant ayant en sa possession le ballon commence à faire des passes à son voisin de gauche.
- Lorsque le ballon tombe, les passeurs reprennent à l'endroit de la faute.
- Le jeu s'arrête lorsque tous les coureurs ont fait le tour de l'horloge.
- Gain de la partie : nombre de tours de l'horloge.



Variable : les coureurs peuvent effectuer ce jeu sans ballon.

REEMPLIR SA MAISON

But : Remplir sa maison avec des ballons

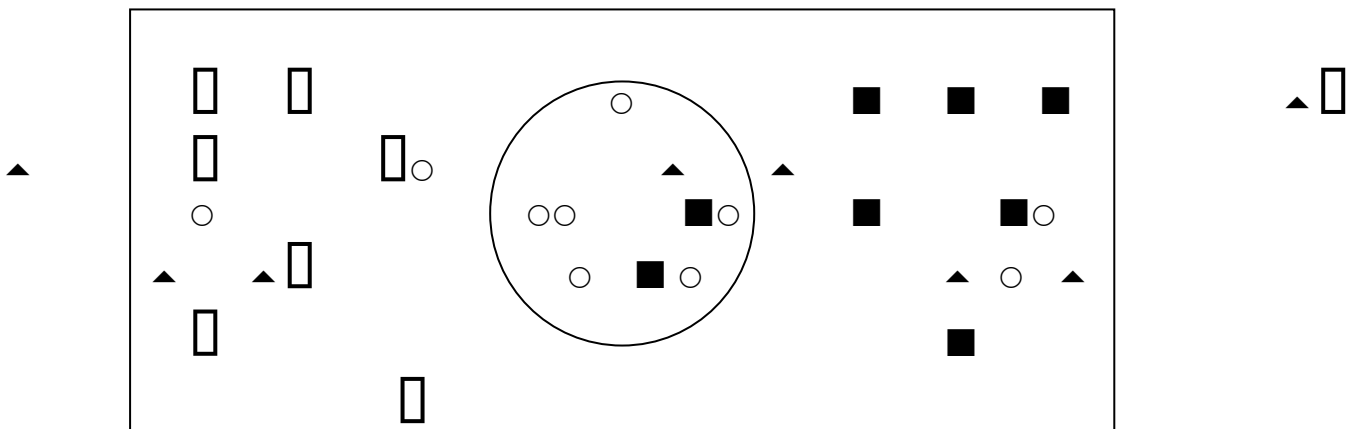
Organisation : 2 équipes de 8
 Surface de 20X10
 10 ballons légers de type foot salle
 2 jeux de chasubles
 2 maisons (espace délimité par des plots) de 2X2

Explication – Schéma

- Opposition entre 2 équipes
- Chaque équipe doit ramener le maximum de ballons dans sa maison, en guidant le ballon au pied.

Chaque joueur conduit le ballon pris jusqu'à sa maison.

- Lorsqu'il n'y a plus de ballons disponibles, aller les voler dans la maison adverse.
- Pas de gardien de maison
- Toute sortie de ballon est réparée au pied sur le lieu de sortie par l'adversaire.
- Gain de la partie pour l'équipe qui a le plus de ballons dans sa maison au bout de 5 minutes de jeu.



Variables : le nombre de ballons ; un seul joueur par équipe sort de la maison pour aller chercher un ballon et seulement lorsqu'il est rapporté, le deuxième joueur quitte la maison ; passes autorisées entre joueurs d'une même équipe.

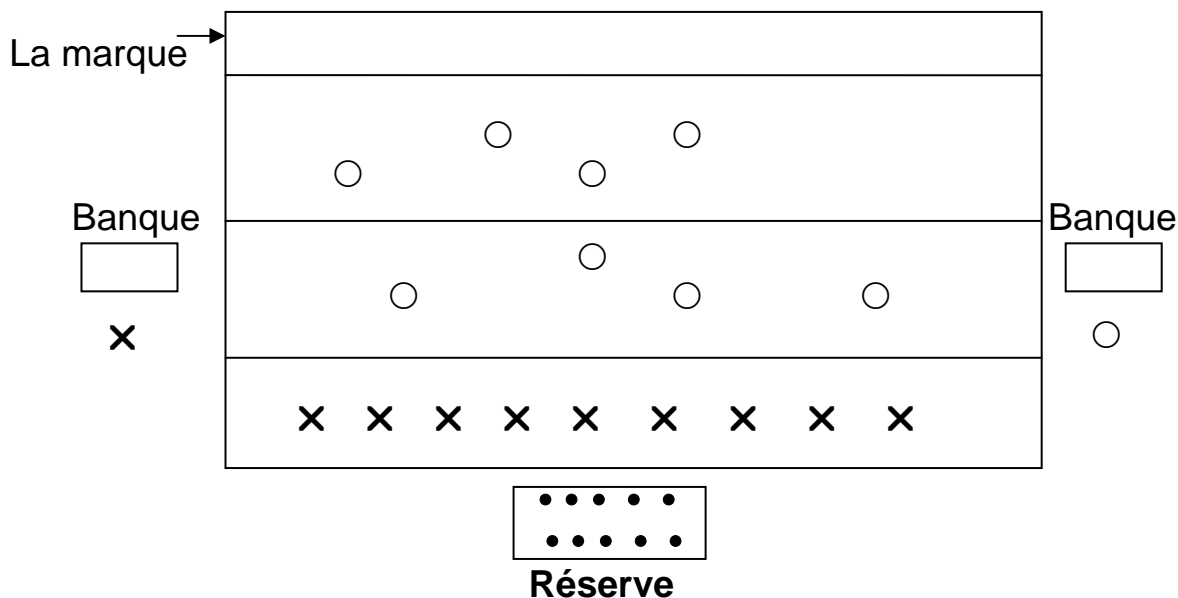
LES DEMENAGEURS

But : mettre le plus de ballons possible dans sa banque

Organisation : 2 équipes de 8
 Surface rectangle de 15X30 sur herbe délimitée en plusieurs zones.
 10 ballons ovales de type « rugby » de préférence.
 2 jeux de chasubles solides

Explication – Schéma

- Pour les **X** : prendre un ballon dans la réserve et franchir les zones pour marquer un essai
- Pour les **O** : récupérer les ballons en s'opposant aux **X** ; chaque **O** joue dans sa zone.
- Gain de la partie : nombre d'essais marqués sur la totalité des ballons disponibles.



Variables : 1 contre 1 ; nombre de ballons ; passes vers l'arrière autorisées entre joueurs d'une même équipe

un module d'apprentissage

Jeux collectifs

↳ REFERENCE AUX I.O. (cf annexe)

En nous référant aux I.O. et aux propositions des fiches d'accompagnement et des documents d'application, quels choix d'activités faisons-nous ? Quels objectifs spécifiques allons-nous viser ?...

....Choix des situations de référence qui serviront de situations à proposer le jour de la rencontre sportive.

A partir des situations choisies, construire un cycle d'apprentissage.

Ces situations de référence seront-elles les mêmes pour tous les enfants d'un même cycle (jouer sur les variables)?

Seront-elles différentes entre les classes d'un même cycle ?

Selon les situations de référence choisies, il est possible de privilégier une ou deux situations sur lesquelles se construira notre cycle d'apprentissage. Certaines activités proposées lors de la rencontre sportive pourront être proposées aux élèves en amont de la rencontre, intégrées au module d'apprentissage en cours, en privilégiant un ou deux objectifs visés à travers la proposition de ce jeu.

....Dans le cycle : Quelle progression à l'intérieur de la compétence « Coopérer et s'opposer » à travers le ou les jeux collectifs choisis ?

↳ DEMARCHE GENERALE POUR CONSTRUIRE SON MODULE D'APPRENTISSAGE

COMPETENCE GENERALE VISEE

« Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement »



MOYEN CHOISI POUR ATTEINDRE LES OBJECTIFS DEFINIS

↳ Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ballon



OBJECTIFS OPERATIONNELS ET TRANSVERSAUX QUI SERONT DEVELOPPES²

« Habiletés motrices :

- l'adresse et la coordination : passer, recevoir, lancer, viser, dribbler
- l'endurance et la résistance : courir longtemps, s'arrêter, redémarrer, maintenir et répéter un effort
- l'équilibre le mouvement : changer d'appuis, de direction, sauter, esquiver, feinter, éviter
- la force musculaire : lancer loin, s'interposer, protéger
- La vitesse du geste, du déplacement : réagir rapidement, accélérer »

Cf feuille annexe (fiches d'accompagnement donnant des exemples d'objectifs pour développer les compétences transversales).



SITUATION DE REFERENCE

La situation de référence est la situation qui servira de situation d'évaluation diagnostique.

A partir des observations réalisées, des constats effectués, on proposera des situations pour progresser. La situation de référence sera à nouveau proposée après quelques séances d'apprentissage, et sera reprise en évaluation sommative, à la fin du module d'apprentissage.



DES SITUATIONS POUR PROGRESSER

Travail au niveau des habiletés, attitudes, méthodes.

Jouer sur les variables (matériel, temps et espace de jeu, nombre et rôle des joueurs, règle de jeu...)



SITUATION DE REFERENCE

Evaluation sommative

² Extrait de « Des ballons et des jeux – cycle 2 Cycle 3 – Martine Besson ; Philippe Vanroose – Editions Revue EPS

REFERENCE AU PROGRAMME...

« Une véritable éducation physique cohérente, complète et équilibrée nécessite une programmation précise des activités. Celle-ci est placée sous la responsabilité de l'équipe de cycle. Pour éviter l'accumulation de séances disparates, quelques principes doivent être respectés.

Dans chacune des années du cycle, les quatre compétences spécifiques sont abordées.

Chaque compétence est traitée au travers d'une ou plusieurs activités[...] Il serait souhaitable, pour que les apprentissages soient réels, que les modules d'apprentissage soient de 10 à 15 séances. Par souci de réalisme, le minimum est fixé à cinq ou six séances de chaque activité pour un module d'apprentissage.

Les trois heures hebdomadaires seront réparties au minimum sur deux jours distincts par semaine. La pratique journalière, quand elle est réalisable dans des conditions acceptables, doit être recherchée aussi souvent que possible. La compétence "S'opposer individuellement ou collectivement" est obligatoirement travaillée chaque année grâce à un module d'apprentissage sur les jeux collectifs, traditionnels ou non...»

FICHES D'ACCOMPAGNEMENT

Jeux Collectifs – Cycle 3

Compétences spécifiques « Conduire un affrontement individuel et/ou collectif »

* 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...):

- 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.

- Comme défenseur :

- Courir pour gêner le porteur de balle, et/ou courir et s'interposer entre les attaquants et le but.

* Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement .

Compétences transversales

S'engager lucidement dans la pratique de l'activité

* S'engager dans les diverses situations de jeu :

- en choisissant les stratégies d'action les plus efficaces, ou les plus adaptées: aller tirer quand on est seul face au but, passer à un partenaire mieux placé que soi...

- en anticipant sur les actions à réaliser : se placer en attaque dans un espace libre vers l'avant, en défense entre l'attaquant et le but...

- en contrôlant ses émotions et leurs effets dans des situations de « match »: tenter sa chance au tir, jouer gardien de but, défendre contre un attaquant plus fort que soi...

* Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons :

- tenter des tirs « acrobatiques » (en suspension, par exemple), marquer un essai...

Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action

* Formuler, mettre en oeuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement, en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée :

- pour viser une meilleure performance ou l'acquisition de formes d'action diversifiées : élaborer un projet d'entraînement de l'équipe pour améliorer la progression de la balle, ou une stratégie collective de défense...

- pour acquérir des savoirs nouveaux : meilleure connaissance des règles de jeu, du rôle d'arbitre, de l'histoire de l'activité...

Mesurer et apprécier les effets de l'activité

* Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes : les caractéristiques du terrain (lignes, zones interdites, cibles), les espaces libres, les déplacements des autres joueurs, les trajectoires de balle...

- * Mettre en relation des notions d'espace et de temps : partir vite en attaque dès que son équipe a récupéré le ballon, lancer la balle vers l'avant à un partenaire...
- * Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement (faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper...) : Observer une situation de jeu à effectif réduit et dire pourquoi l'action (d'attaque ou de défense) a réussi ou échoué.
 - Proposer une stratégie d'attaque ou de défense.
- * Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources corporelles et affectives :
 - pour réaliser des actions précises : connaître ses points forts comme attaquant ou comme défenseur
 - pour s'engager dans une situation de risque mesuré : choisir le rôle du poursuivant (jeu traditionnel), aller seul au tir...
- * Évaluer, juger ses actions et celles des autres avec des critères objectifs :
 - Expliquer sa propre action de joueur.
 - Tenir une feuille de match (tableau de résultats)
 - Arbitrer une période de jeu ou un match
- * Identifier et décrire différentes actions et leurs principes : dire ce qu'il faut faire pour dribbler, tirer en suspension, intercepter une balle, feinter un adversaire...

Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif

- * Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte, et que l'on peut expliquer aux autres :
 - Règles de jeu de plus en plus contraignantes : ne pas « marcher » balle en main, ne pas percuter l'adversaire, ne pas marcher dans la zone...
 - Règles de vie collective : respecter les décisions de l'arbitre, ne pas l'injurier, ni injurier les autres joueurs...
- * Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets (comme préparer un tournoi inter-équipes, élaborer des stratégies à plusieurs...)
 - Proposer de nouvelles règles de jeu
 - Arbitrer un match à deux
 - Conseiller ses équipiers sur une façon d'attaquer ou de défendre
 - Conseiller un camarade sur la meilleure façon de s'y prendre pour réussir (marquer un panier, empêcher un adversaire de passer...) : Attaquant, défenseur, gardien de but, arbitre, observateur, collecteur de résultats... »

DOCUMENT D'APPLICATION CYCLE 2

« S'opposer individuellement ou collectivement

[...] Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur. [...]

Jeux collectifs :

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment

- d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque).
- de défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer »

DOCUMENT D'APPLICATION CYCLE 3

«Jeux collectifs : (type Hand-Ball, Basket-Ball, Football, Rugby)

- Comme attaquant : se démarquer dans un espace libre, recevoir un ballon, progresser vers l'avant et le passer, ou tirer (marquer) en position favorable.
- Comme défenseur : courir pour gêner le porteur de balle, et/ou courir pour récupérer le ballon et/ou s'interposer entre les attaquants et le but. »