

# Leçon

## La stratégie au service de l'action

Le démarquage et la contre attaque sont au centre de cette troisième leçon. Il s'agit de sensibiliser les élèves à une occupation judicieuse de l'espace (jeu à 360°) et à l'intérêt de passer régulièrement d'un côté du terrain à l'autre (jeu sur deux cibles).

### Conditions cadres

- Durée: 90 minutes
- Tranche d'âge: 8 ans et plus
- Niveau de progression: avancés
- Niveau d'apprentissage: appliquer

### Compétences disciplinaires


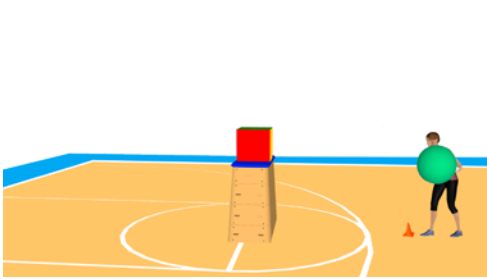


- Justifier la signification du «give and go» (passe et va)
- Sensibiliser aux différents espaces clés à utiliser
- Développer la contre-attaque


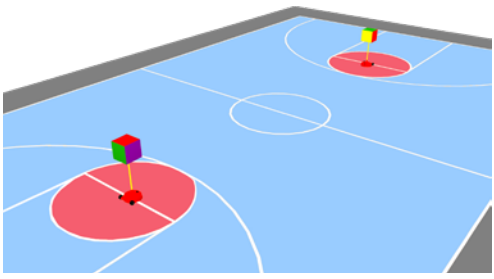
### Compétences sociales et personnelles

- Accepter de perdre/Savoir gagner
- Reconnaître son erreur/Avouer une faute

**Indications:** Les deux principales caractéristiques d'une attaque efficace sont:

- jouer à 360° autour de la cible,
- passer souvent d'une cible à l'autre.

	Contenus	Illustrations/Organisation
Partie principale	<p>5' <b>Atomes</b></p> <p>Tous les élèves se trouvent dans le cercle central. L'élève en possession du ballon adresse une passe au partenaire de son choix, puis il court en direction de la cible la plus proche et regagne sa place au plus vite. Pendant ce temps, l'élève qui a reçu le ballon effectue à son tour une passe et une course aller-retour. Et ainsi de suite. A un moment donné, tous les élèves sont en mouvement. Ils doivent alors veiller à ce qu'il y ait toujours quelqu'un dans le rond central pour réceptionner la passe. Dans ce jeu, tout le monde gagne ou tout le monde perd!</p>	
	<p>10' <b>Duels</b></p> <p>Les deux équipes forment une colonne à quelques mètres de leur cible respective, chacune avec un ballon. La première équipe qui réussit le défi remporte le duel.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Défi 1: faire tomber 5x le cube du socle.</li> <li>• Défi 2: faire tomber 5x le cube hors de sa zone.</li> <li>• Défi 3: faire tomber le cube sans qu'il ne sorte de la zone impénétrable.</li> <li>• Défi 4: toucher 2x d'affilée le cube sans qu'il ne tombe du socle.</li> <li>• Défi 5: toucher 5x le cube avec un tir en volée.</li> </ul>	
Partie principale	<p>20' <b>Rivière</b></p> <p>Les élèves apprennent à bien occuper le terrain et en particulier les couloirs lors d'une traversée. Des cônes sont disposés sur le terrain. Les élèves doivent se faire des passes en ayant toujours un pied près d'un cône. Dans le cas contraire, ils reviennent au premier cône.</p> <p><b>Remarque:</b> Ce jeu permet aux élèves de trouver le juste équilibre entre des passes trop courtes qui ne permettent pas une transition rapide d'une cible à l'autre, et des passes trop ambitieuses qui risquent de ne pas trouver de destinataire.</p>	
	<p>15' <b>Invasion</b></p> <p>Les élèves apprennent à utiliser les couloirs et développent le jeu de fixation. Les attaquants sont en surnombre et essaient de conquérir le camp adverse afin de faire tomber le cube. Il est interdit de se déplacer avec le ballon en mains.</p> <p><b>Remarque:</b> Pour une meilleure fluidité du jeu, privilégier le 4 contre 2 ou le 5 contre 3.</p>	

		Contenus	Illustrations/Organisation
Partie principale	15'	<p><b>Brochette</b></p> <p>Les élèves apprennent à attaquer sur les deux cibles (situation de match simplifiée).</p> <p>Les attaquants – en surnombre – et les défenseurs sont alignés sur la ligne médiane (comme une brochette). L'enseignant adresse une passe à un attaquant et le jeu démarre.</p> <p><b>Remarque:</b> La supériorité numérique et l'utilisation des deux camps favorisent le jeu offensif. Les défenseurs doivent s'organiser pour contester les passes et ainsi éviter l'accès aux cibles.</p>	
	20'	<p><b>Situation de match</b></p> <p>Match selon le règlement officiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aucun contact</li> <li>• Au maximum trois pas ballon en mains</li> <li>• Au minimum trois passes avant de tirer</li> <li>• Au maximum cinq secondes ballon en mains</li> </ul> <p><b>Remarque:</b> L'enseignant se retire progressivement du jeu au profit d'un auto-arbitrage par les élèves. Il s'agit de privilégier l'autonomie et la responsabilisation des élèves (fair-play).</p>	
Retour au calme	5'	<p><b>Retour réflexif</b></p> <p>Moment d'échange entre les élèves et l'enseignant.</p> <p>Questions-réponses sur le règlement et les défis posés par la pratique d'un sport innovant.</p>	