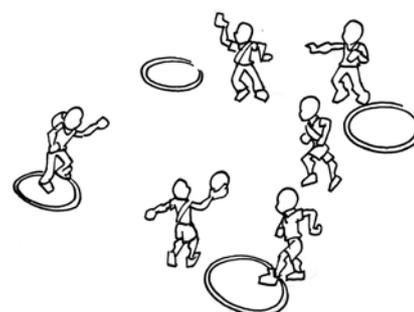




Degré	1 ^{re} à 2 ^e année
Aspect	Compétences disciplinaires
Aspect spécifique	Jouer
Compétence	Comprendre et appliquer les mouvements, les règles et les tactiques d'un jeu pour contribuer à son bon déroulement
Niveau A	Je participe à un jeu en équipe.
Niveau B	J'acquiers une bonne représentation d'un jeu d'équipe. Je m'engage en conséquence.
Niveau C	J'acquiers une bonne représentation d'un jeu d'équipe. Je contribue à sa réussite en jouant en équipe.



Balle au cerceau (ABC)

Description de la tâche

Former 2 équipes de 3 joueurs chacune. 3 attaquants essaient de poser aussi souvent que possible la balle dans un des 4 cerceaux pour marquer des points. Les 3 peuvent les en empêcher en se plaçant dans les cerceaux. Si un défenseur a posé un pied dans un cerceau, on ne peut pas y marquer de point. Chaque équipe tente de marquer des points pendant 3 minutes. Changer de rôle après 3 minutes.

Règles du jeu:

Pas de dribble, interdiction de marcher avec la balle, ne pas prendre la balle de la main des autres, pas de contact physique intentionnel.

Evaluation/Exigences

Les élèves jouent pendant 3 minutes avec ou sans arbitre. Le test est réussi lorsque les critères d'observation suivants sont majoritairement remplis.

Critères d'observation

- Niveau A:*
- Règles du jeu respectées
 - Balle réceptionnée et passée
- Niveau B:*
- L'élève se démarque
- Niveau C:*
- Passes ciblées aux coéquipiers!

Consignes aux élèves

«Dans ce jeu, j'observe si vous parvenez à respecter les règles du jeu de la balle au cerceau. Vous connaissez déjà les règles. Il est interdit de dribbler la balle et de marcher avec la balle dans la main. Il est interdit de prendre la balle dans la main des autres enfants et de toucher intentionnellement les autres joueurs. Les trois enfants d'une équipe doivent attraper la balle et faire des passes à leurs coéquipiers!»

Mise en place

Disposer 4 cerceaux dans un carré de 4 m de côté. Les équipes sont différenciées par des sautoirs.

Matériel

4 cerceaux, sautoirs, 1 ballon

Source	Commission fédérale de sport (éd.). (1999). <i>Education physique, Manuel 2, école enfantine, degré pré-scolaire</i> . Berne: OCFIM. Brochure 2, p. 18.	
Aspects pratiques et indications pédagogiques	Durée	2 fois 3 minutes par groupe
	Organisation	Pour le test, il est nécessaire que les enfants connaissent déjà les règles et soient familiers avec ce jeu.
	Personnes évaluées	6 élèves à la fois (3:3)
	Problèmes	L'élève peut être dérangé par les autres élèves du groupe. Le succès dépend également du groupe.