

# Unité d'apprentissage : jeux collectifs

**Education physique et sportive - 12 séances**

Acquisitions	Savoirs	Types de situations
<u>Contrôle de la motricité spécifique</u>	1 Prendre des informations sur les trajets, les trajectoires.	➤ La balle nommée
	2 Coordonner des actions de déplacement et des maîtrises d'objets.	➤ Eclate cerceaux
	3 Organiser ses actions en fonction des contraintes.	➤ Le chef corsaire
<u>Mouvement vers la cible</u>	1 Identifier le but à atteindre, les positions des autres, des objets, les trajets possibles.	➤ Le facteur
	2 Ajuster ses déplacements en fonction de sa prise d'informations.	➤ Pose ballon
	3 Adapter continuellement sa trajectoire, son orientation.	➤ Ramener le ballon ➤ Eperviers déménageurs
<u>Créer un déséquilibre en sa faveur</u>	1 Repérer les espaces libres, les conditions favorables à la création d'un surnombre.	➤ Ballon cordon
	2 Modifier l'amplitude, la vitesse, la fréquence, l'orientation de ses actions pour déborder l'adversaire, intercepter...	➤ L'attaque de l'île
	3 Coordonner ses actions avec celles des autres.	➤ Eperviers par équipes
<u>Choix stratégique individuel et collectif</u>	1 Évaluer les forces et les faiblesses de l'adversaire.	➤ Gendarmes et voleurs
	2 Utiliser ses points forts en regard des points faibles de l'adversaire.	➤ Réserve de ballons
	3 Adapter le projet collectif, en fonction de l'évolution du jeu	➤ Béret ballon