

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	➤ Bérêt ballon