

Rencontre Balle au but

lundi 2 décembre 2024

Salle Avenir de Durstel

Classes participantes:

Écoles	Enseignants	Classes	Effectif	Couleur	Matin	Après-midi
Adamswiller	Winkler pierre	CM1/CM2	23	Jaune	8h15 - 11h30	13h45 - 16h30
Ottwiller	Isch Estelle	CM1/CM2	20	Vert	8h15 - 11h45	13h40 - 16h10
Goerlingen	Fischer Karine	CM1/CM2	19	Rouge	8h10 - 11h40	13h40 - 16h10
Kirrberg	Walter Emilie	CM1/CM2	20	Bleu	8h40 - 11h40	13h40 - 16h40

ōDéroulement de la rencontre

	Arrivée au gymnase	Début de la rencontre	Fin de la rencontre	Retour à l'école
	09h00	09h10	10h58	11h10

Équipes :

Ø Chaque classe formera 3 équipes de 5 joueurs (4 joueurs + 1 gardien) + les remplaçants répartis dans les 3 groupes, classées selon le niveau: Experts - Praticants - Débutants. Les équipes auront à leur disposition des chasubles à leur couleur (voir tableau ci-dessus « classes participantes »).

Ø Les équipes seront **mixtes** (garçons et filles), sur le terrain il y aura au minimum toujours une fille.

Ø Arbitrage: Ce sont les enseignants qui assureront l'arbitrage. Nous nous mettrons d'accord en début de rencontre s'il y a des points obscurs. En cas de litige, c'est moi-même qui trancherai.

Comptage des points : Nouveauté

match gagné	30 points + les buts marqués
match nul	20 points + les buts marqués
match perdu	10 points + les buts marqués

Organisation de la matinée:

Ø Transport: organisé par le CPC EPS. **Aucune participation des classes si affiliation AOS/USEP.**

Ø Organisation des rencontres

- Les classes se changent dans les vestiaires (chaussures de sports pour la salle à prévoir).
- Chaque groupe doit savoir exactement à quel moment il passe, sur quel terrain et de quel côté il doit se placer.
- Trois terrains seront installés (terrain 1 : experts, terrain 2 : Praticants, terrain 3 : Débutants).
- Les équipes jouant le match suivant devront se placer sur leur terrain immédiatement après le coup de sifflet final du match en cour.
- Les matchs débutent et se terminent au signal sonore.
- En fin de match les joueurs rejoignent les tribunes (sauf ceux qui jouent 2 matchs d'affilée), les suivants se préparent et les arbitres viennent rapidement me donner les scores puis retournent à leur terrain pour le match suivant.
- En fin de compétition les élèves se rhabillent le temps du comptage des points puis suivent l'annonce des résultats ou rejoignent leur bus

Préparation en classe:

Les élèves doivent connaître les règles de la **Balle au but (voir sur le site)**, savoir à quel groupe ils appartiennent et connaître leur temps de passage. Il s'agit d'une petite compétition, le désir de gagner est donc présent et légitime, mais il ne doit pas se faire au dépend de la bonne humeur et du plaisir de jouer avec d'autres camarades. Lorsqu'une équipe a gagné les joueurs peuvent être contents, sans se moquer de l'équipe perdante, ils peuvent même les encourager.

De même lorsqu'une équipe a perdu, les joueurs n'ont pas besoin de s'énerver ou de chercher la faute vers un autre camarade, ils peuvent par contre féliciter l'équipe gagnante. C'est un état d'esprit difficile à faire passer parfois, mais c'est ce qui devrait se faire naturellement quelle que soit la rencontre sportive.

Matériel que j'apporterai:

4 jeux de dossards (Jaune-Vert-Rouge-Bleu), 1 chrono, 4 ballons, des plots et des cônes de marquage.

Matériel que chaque enseignant doit prévoir pour cette rencontre:

De quoi noter, 1 feuille de marque, 1 planchette, 1 sifflet

Règle du jeu de la balle au but

Objectifs: Le but du jeu consiste pour chaque équipe à marquer plus de points que l'équipe adverse. Un point est marqué lorsque, après une passe, la balle parvient directement dans les mains du joueur but.

- Taille d'un terrain: environ 20x10 ;
- Les matchs durent entre 5 et 10 minutes + 2 minutes pour les rotations.
- 2 équipes s'opposent. Chacune d'elle désigne un « joueur but » qui va se placer dans un couloir qui lui est réservé dans le terrain adverse (ce joueur ne peut sortir du couloir) ;
- En début de rencontre, la mise en jeu se fait par un entre-deux au centre du terrain. **Après chaque point marqué, les équipes engagent depuis la zone de but.**
- Le joueur ne peut pas se déplacer avec la balle en main (**dribble est interdit**).
- L'action volontaire ou non sur le corps de l'autre est strictement interdite. **Le défenseur ne peut pas toucher un attaquant ayant le ballon** (arracher le ballon des mains, taper dans le ballon). Il ne peut qu'empêcher le tir de l'attaquant, **il laisse un espace entre lui et l'attaquant d'une distance au moins égale au diamètre du ballon** ;
- Le joueur but ne sort pas de sa zone. Les joueurs ne peuvent pas entrer dans la zone de but.
- Si le ballon sort en touche, il est rejoué par l'équipe adverse sur la ligne de touche correspondante.
- Tout ballon sortant dans la zone de but se rejoue sur une ligne de touche à 1 mètre environ de la ligne de but.
- Lors d'une remise en jeu en touche, il est nécessaire de faire une passe intermédiaire avant de marquer.
- Pour valider le point le joueur but doit attraper la balle sans la laisser tomber.

Organisation des terrains

Terrain 1 Équipes 1	Terrain 2 Équipes 2	Terrain 3 Équipes 3

Organisation des matchs:

Durée d'un match :

10mn 00

Changement de terrain: 02mn 00

Changement des équipes toutes le

12mn 00

Horaires	TERRAIN 1	TERRAIN 2
09:10	J1 - V1	J2 - V2
09:22	J3 - V3	R1 - B1
09:34	R2 - B2	R3 - B3
09:46	J1 - R1	J2 - R2
09:58	J3 - R3	V1 - B1
10:10	V2 - B2	V3 - B3
10:22	J1 - B1	J2 - B2
10:34	J3 - B3	V1 - R1
10:46	V2 - R2	V3 - R3
10:58	Fin de la rencontre	