

Les jeux collectifs avec ballon (à effectifs réduits)

cycle 2

Mise à jour d'un document d'Alain LARRIEU (CPCEPS Bayonne)

Dans les nouveaux programmes Nov. 2015

« L'EPS développe l'accès à un riche champ de pratiques, à forte implication culturelle et sociale, importantes dans le développement de la vie personnelle et collective de l'individu. Tout au long de la scolarité, l'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. »

« Chaque champ d'apprentissage permet aux élèves de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale), en s'appuyant sur des activités physiques sportives et artistiques (APSA) diversifiées. Chaque cycle des programmes (cycles 2, 3, 4) doit permettre aux élèves de rencontrer les quatre champs d'apprentissage. À l'école et au collège, un projet pédagogique définit un parcours de formation équilibré et progressif, adapté aux caractéristiques des élèves, aux capacités des matériels et équipements disponibles, aux ressources humaines mobilisables. »

Le champ d'apprentissage spécifique : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »

« Spécificités au Cycle2 : Au cours du cycle 2, les élèves s'engagent spontanément et avec plaisir dans l'activité physique. Ils développent leur motricité, ils construisent un langage corporel et apprennent à verbaliser les émotions ressenties et actions réalisées. Par des pratiques physiques individuelles et collectives, ils accèdent à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui). À l'issue du cycle 2, les élèves ont acquis des habiletés motrices essentielles à la suite de leur parcours en EPS. Une attention particulière est portée au savoir nager. »

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Les attendus de fin de cycle

Dans des situations aménagées et très variées :

- s'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ;
- contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;
- connaître le but du jeu ;
- reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Compétences travaillées pendant le cycle

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.
- Coordonner des actions motrices simples.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève

- Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béré, balle au capitaine, etc.),
- jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits),
- jeux pré-sportifs,
- jeux de lutte,
- jeux de raquettes.

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener les élèves à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle les élèves affrontent seuls un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

Croisements entre enseignements

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.

En lien avec l'enseignement « Questionner le monde », l'éducation physique participe à l'éducation à la santé et à la sécurité. Elle contribue pleinement à l'acquisition des notions relatives à l'espace et au temps introduites en mathématiques et dans l'enseignement « Questionner le monde ». Toujours en mathématiques, les élèves peuvent utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution (exemple : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves).

En articulation avec l'enseignement moral et civique, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation de camarades.

Une langue vivante étrangère ou régionale peut être utilisée par exemple, pour donner les consignes de jeu ou de travail.

.../...

DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT :

Chaque compétence EPS détermine le choix d'une Activité Physique Sportive support. Le traitement des APS en situations adaptées aux possibilités et aux besoins des élèves permet l'acquisition des compétences.

Pour mettre en œuvre la compétence « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel », ce document vous propose une démarche d'apprentissage à partir d'un **module** sur les **jeux collectifs avec ballon**. Ce module est constitué de situations adaptées au cycle 2, prémices des futurs apprentissages des sports collectifs au cycle 3 :

1. La **situation de référence** permet **une évaluation diagnostique** des **compétences attendues** à partir de **comportements observables**.
2. L'**analyse des difficultés** rencontrées par les élèves, conduit à **un choix de situations de remédiation ou d'apprentissage adaptées et déclinées en fonction des compétences attendues** sur cette APS.
3. Le retour à la **situation de référence** utilisée en fil rouge mais également comme **évaluation bilan** permet de mesurer **les progrès** des élèves en termes de **performances** et d'**habiletés motrices**.

RÈGLES D'OR DES ACTIVITÉS « JEUX COLLECTIFS »

- Vérifier que l'aire de jeu est sans danger (surface non glissante, absence de trous, gravillons, obstacles...).
- S'assurer que les dégagements autour des limites de l'aire de jeu sont suffisants.
- Utiliser du matériel en bon état et conforme à la réglementation. Les ballons seront adaptés aux possibilités des élèves.
- Établir des règles de vie que les joueurs devront respecter (ne pas faire mal...).
- S'assurer que les élèves ont une tenue adaptée (chaussures, vêtements, objets gênants, bijoux...).

ASPECT ORGANISATIONNEL

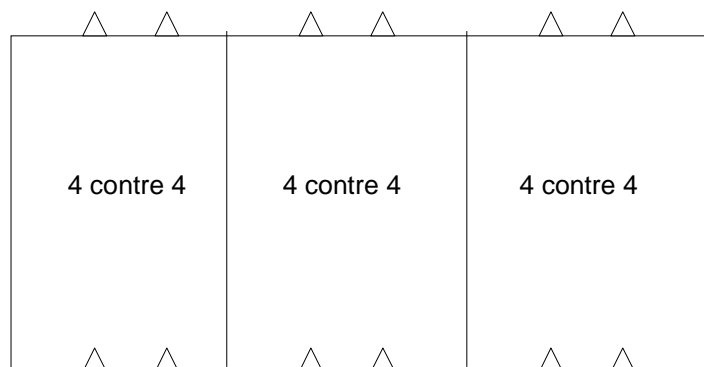
- Les espaces d'action seront définis (utilisation de lignes tracées, plots...).
- La durée du jeu sera annoncée aux joueurs (prévoir sifflet et chronomètre ou sablier pour l'arbitrage).

Les élèves d'une même équipe ou d'un même groupe seront clairement identifiés (dossards, maillots, foulards...).

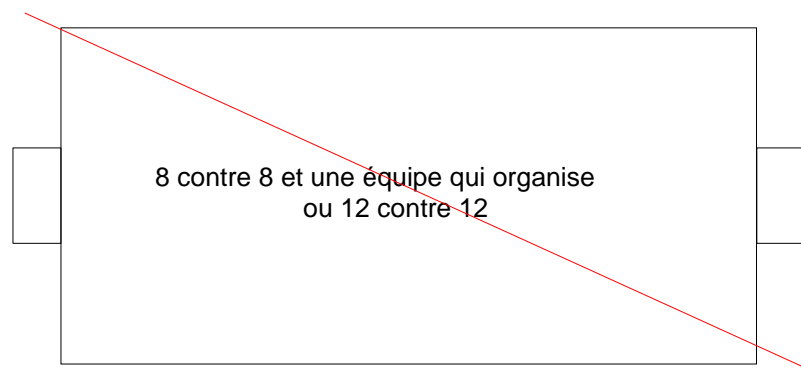
ASPECT PÉDAGOGIQUE

- Les règles seront conformes à la logique du jeu et ne seront introduites qu'au fur et à mesure de leur nécessité : adapter ces règles au comportement et au niveau des enfants.
- Favoriser l'arbitrage par les élèves et faire respecter toute décision de l'arbitre.
- Vérifier la compréhension du but du jeu par les élèves (faire formuler).
- **Permettre un temps d'activité important et maximum :**
 - Installer des rituels de séance pour éviter de perdre du temps (déshabillage, rassemblement à un endroit précis...)
 - Donner des consignes précises, simples et efficaces,
 - Constituer des équipes de 6-8 élèves maxi et multiplier les ateliers ou aires de jeu.

Au-delà d'une meilleure perception de l'espace et des rôles, cela induit un jeu plus fluide et surtout une réelle participation de tous à travers la répétition des actions et gestes moteurs visés (passes, réceptions, tirs, appels, marquage, démarquage...).



Plutôt que :



- Donner la possibilité aux élèves de s'essayer de nombreuses fois (notion de plaisir et de progrès).
- Faire tenir des rôles différents (arbitre, organisateur, joueur, observateur).
- Matérialiser les résultats (établir des fiches de score pour tous les rôles ou certains rôles seulement).

Plutôt que de proposer un empilement de jeux figés, faire évoluer chaque situation, une fois maîtrisée, de manière à favoriser une construction des apprentissages et à susciter une adaptation de l'enfant aux problèmes ou contraintes :

Pour cela, modifier les variables (espace, temps, droits et devoirs des joueurs, matériel, nombre de joueurs, taille, forme ou nombre de ballons ...). Cette modification permet une simplification ou une complexification des tâches motrices en fonction de l'observation des réponses des élèves :

- la réussite des élèves ou de groupes d'élèves
- les objectifs visés et les progrès recherchés.

LE MATÉRIEL DE BASE :

Penser chaque année à réserver une petite partie du budget annuel de l'école à l'achat ou au renouvellement du matériel EPS

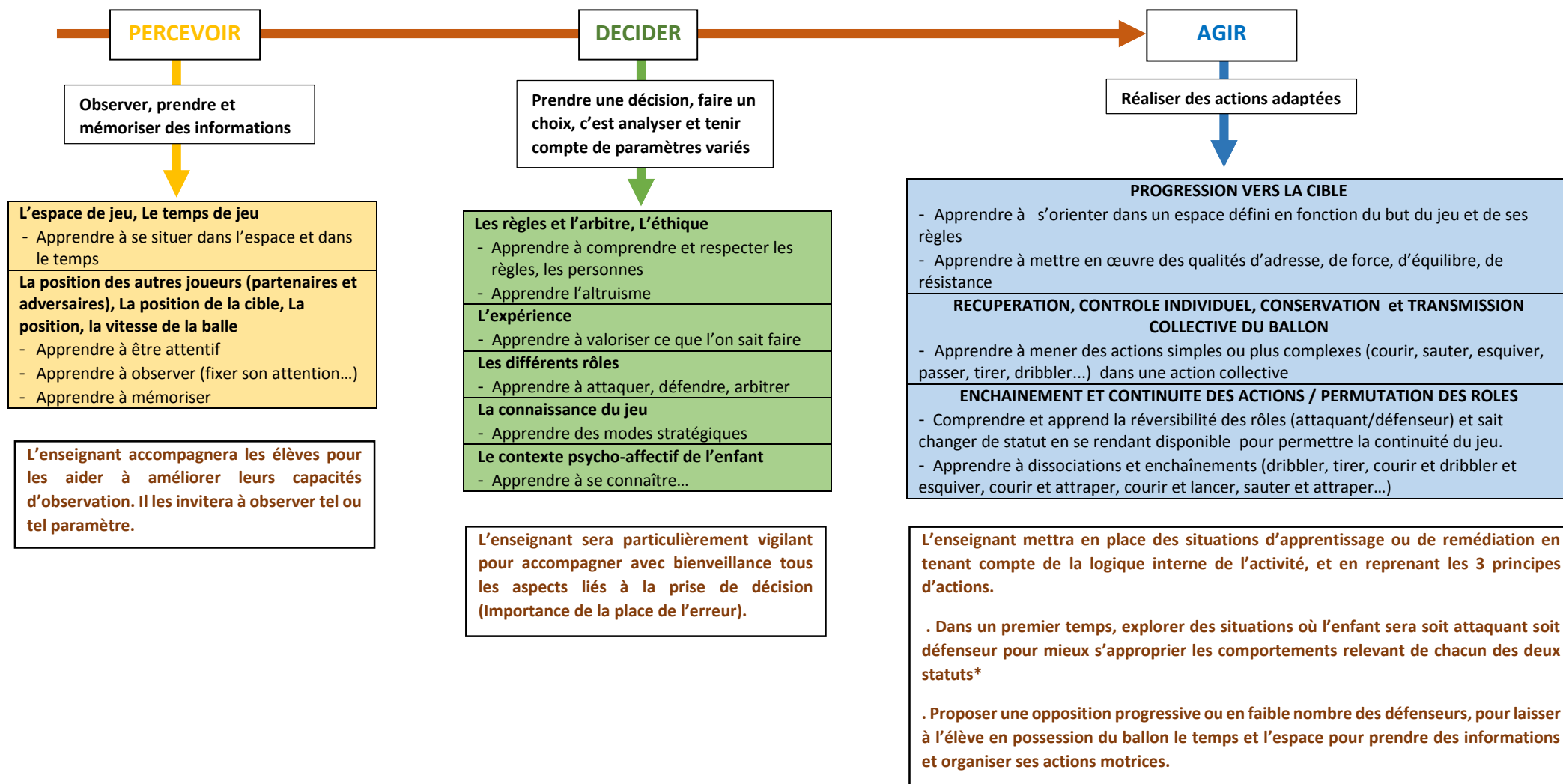
Consacrer un lieu spécifique au rangement de ce matériel dans l'école. Responsabiliser les élèves (rangement, vérification, installation, entretien...)

- Dossards (4 couleurs x 8), **foulards**
- Plots (soucoupes) de délimitation et quelques plots coniques
- Ballons adaptés en quantité suffisante
- Sifflets ; chronomètres

APPORTS DIDACTIQUES / JEUX ET SPORTS COLLECTIFS avec ballon

Logique interne de l'activité : 2 équipes, 1 terrain délimité, 2 cibles opposées, 1 ballon et 1 but : atteindre la cible.

Quelles opérations travailler / logique interne de l'activité ? Pour développer quels savoirs ?



Module d'apprentissage Jeux collectifs avec ballon(s) Cycle 2

Situation de référence « Ballon Capitaine » Evaluation diagnostique			Pour viser des progrès : Situations d'apprentissage et pratique de la situation de référence et ses variantes <u>tout</u> <u>au long du module</u>
Opérations et savoirs privilégiés	Niveau	Comportements observables	
PROGRESSION VERS LA CIBLE L'enfant sait s'orienter dans un espace défini en fonction du but du jeu et de ses règles	1	N'identifie pas ou difficilement la (les) cible(s), les espaces de jeu, les partenaires et adversaires.	<ul style="list-style-type: none"> • ARRETEZ L'HORLOGE • DÉMÉNAGEURS DE BALLONS 1 • DÉMÉNAGEURS DE BALLONS 2 • TIREZ LES LAPINS • PASSE À CINQ ANNONCEE • ROULHAND • BALLON CAPITAINES AMENAGE
	2	Identifie la (les) cible(s), les espaces de jeu, les partenaires et adversaires mais commet quelques erreurs d'orientation.	
	3	Identifie la (les) cible(s), les espaces de jeu, les partenaires et adversaires et s'oriente parfaitement.	
RECUPERATION, CONTROLE INDIVIDUEL, CONSERVATION ET TRANSMISSION COLLECTIVE DU BALLON L'enfant sait utiliser des actions simples ou plus complexes (courir, sauter, esquiver, passer, réceptionner, tirer, s'interposer, intercepter...) dans une action collective	1	Suit toujours le ballon ou s'exclue. Se précipite systématiquement sur l'adversaire porteur du ballon ou reste passif. Laisse tomber le ballon à la réception d'une passe. Se débarrasse du ballon au lieu de passer ou tirer ou l'enterre.	
	2	Se replace en position défensive à la perte du ballon. Manipule le ballon correctement. Transmet le ballon à des partenaires proches. Se rapproche de la cible pour augmenter la réussite au tir.	
	3	Exerce un marquage individuel ou bien en flottement sur des adversaires non porteurs du ballon. Manipule le ballon avec habileté. Transmet le ballon à des partenaires libres. Se rapproche de la cible et prend des informations pour tirer.	
ENCHAINEMENT ET CONTINUITE DES ACTIONS / PERMUTATION DES ROLES L'enfant comprend la réversibilité des rôles (attaquant /défenseur) et sait changer de statut en se rendant disponible pour permettre la continuité du jeu	1	Confond les rôles ou ne réagit pas au changement de statut.	
	2	Marque un temps d'arrêt ou hésite pour changer de statut. S'investit par intermittence ou moins sur l'un des rôles.	
	3	Réagit immédiatement au changement de statut et adopte le comportement adéquat et s'investit pleinement sur les deux rôles.	
Situation de référence : « Ballon Capitaine » Evaluation terminale			

SITUATION DE RÉFÉRENCE Fin cycle 2

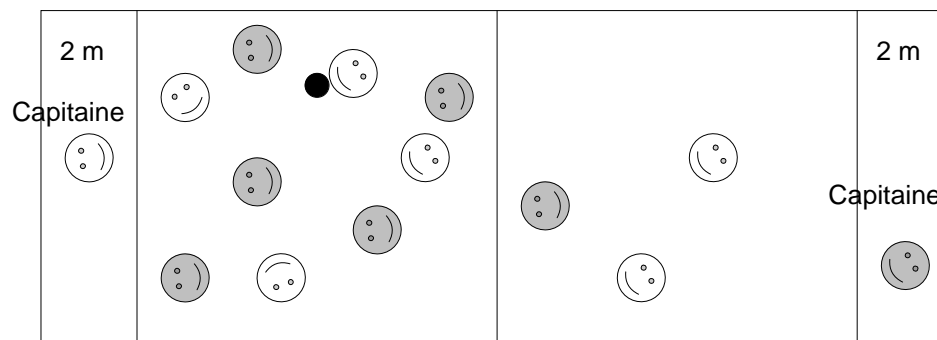
COMPETENCE SPECIFIQUE

Cycle 2 : Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.













MISE EN ŒUVRE : Jeux collectifs avec ballon













ETRE CAPABLE DE : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	AIDER À RÉALISER
BALLON CAPITAINE	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Le vainqueur est connu.</p>	Passer le ballon au capitaine qui doit le réceptionner de volée.	<p>Possesseur du ballon : déplacements limités à 3 pas balle en mains ou à 5 s balle en mains.</p> <p>Défenseur : pas de contact avec l'attaquant</p> <p>Capitaine : Reste et peut se déplacer dans sa zone 1 point par ballon réceptionné de volée</p> <p><u>Variables :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - zone 2 m interdite pour les attaquants devant leur capitaine - fixer le capitaine au centre de sa zone (3 m x 2 m par ex.) 	<p>Matériels :</p> <p>Terrain 20 x 10</p> <p>Derrière chaque camp, une zone de 2 m de profondeur pour le capitaine adverse</p> <p>1 ballon</p> <p>Maillots de couleurs pour chaque équipe.</p> <p>HUMAINS : 2 équipes de 5 ou 6 joueurs : 1 capitaine placé dans la zone située derrière le camp adverse et 4 à 5 joueurs de champ</p> <p>1 arbitre</p>	<p>Marquer plus de points que l'adversaire dans un temps donné de 6 à 8 minutes</p>	<p>MON EQUIPE A LA BALLE :</p> <p>Joueur de champ : J'utilise l'espace disponible pour recevoir la balle et permettre à l'équipe d'atteindre la cible.</p> <p>Capitaine : Je me démarque dans mon espace.</p> <p>J'AI LA BALLE : Je transmets à un partenaire disponible. En position favorable je tire vers mon capitaine</p> <p>MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE :</p> <p>Je suis actif pour récupérer la balle</p>



EVALUATION : les fiches élèves – maître / Situation de référence

EVALUATION jeux collectifs avec ballon			
Nom : Prénom : Equipe :		BALLON CAPITAINE Première séance	
		Date :	
Fiche score	Nombre de points marqués par mon équipe	Nombre de points marqués par l'équipe adverse	Gagné Egal Perdu
1 ^{ère} partie			
2 ^{ème} partie			
3 ^{ème} partie			
Total			
JE SAIS FAIRE			
Me déplacer en respectant les espaces, les règles et le but du jeu			
Récupérer le ballon : m'interposer, gêner, intercepter			
Réceptionner et passer le ballon, tirer au capitaine			
Passer d'attaquant à défenseur ou l'inverse			

EVALUATION jeux collectifs avec ballon			
Nom : Prénom : Equipe :		BALLON CAPITAINE Dernière séance	
		Date :	
Fiche score	Nombre de points marqués par mon équipe	Nombre de points marqués par l'équipe adverse	Gagné Egal Perdu
1 ^{ère} partie			
2 ^{ème} partie			
3 ^{ème} partie			
Total			
JE SAIS FAIRE			
Me déplacer en respectant les espaces, les règles et le but du jeu			
Récupérer le ballon : m'interposer, gêner, intercepter			
Réceptionner et passer le ballon, tirer au capitaine			
Passer d'attaquant à défenseur ou l'inverse			

Aménager la situation de référence pour une meilleure occupation de l'espace et/ou gérer des niveaux différents

Ballon capitaine avec couloirs latéraux

Objectif : Progresser et marquer dans le but adverse en occupant le maximum d'espace en largeur.

Aménagement :

2 équipes de 5 joueurs réparties dans les 3 zones (2 joueurs de chaque équipe dans le couloir central, 1 joueur de chaque équipe dans les couloirs externes, 1 capitaine dans chaque zone) Ajuster le niveau d'opposition dans chaque couloir (rapport de force)

Consignes : Le jeu se déroule normalement, les joueurs doivent rester dans leur couloir tant pour l'attaque que pour la défense. Les passes se font d'un couloir à l'autre ou dans son couloir.

Critère de réussite : Marquer un point en faisant la passe au capitaine : si la balle passe par les 3 couloirs avant la passe au capitaine, on marque 2 points.

Variables : 1 joueur de chaque équipe dans le couloir central et 2 dans les couloirs externes

Jouer sur la largeur des couloirs (petit à l'extérieur, grand au centre puis inversement)

Ballon capitaine avec 2 camps :

Proposer 2 zones de jeu dans la profondeur avec répartition des joueurs dans les 2 zones. Possibilité de favoriser l'attaque :

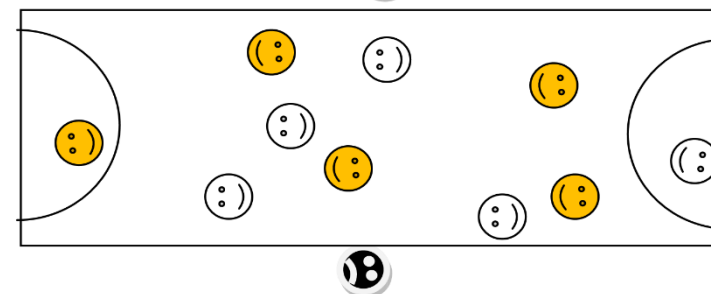
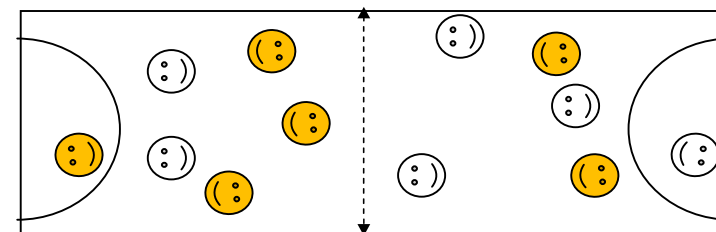
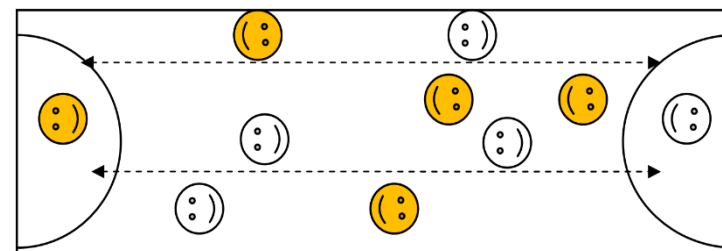
Ballon capitaine en surnombre :

Jouer sur la variable nombre de joueurs :

1) On impose un surnombre offensif avec joueur joker : le joker peut être dans l'espace de jeu ou à l'extérieur derrière les lignes de touche : 2 jokers dans ce cas.

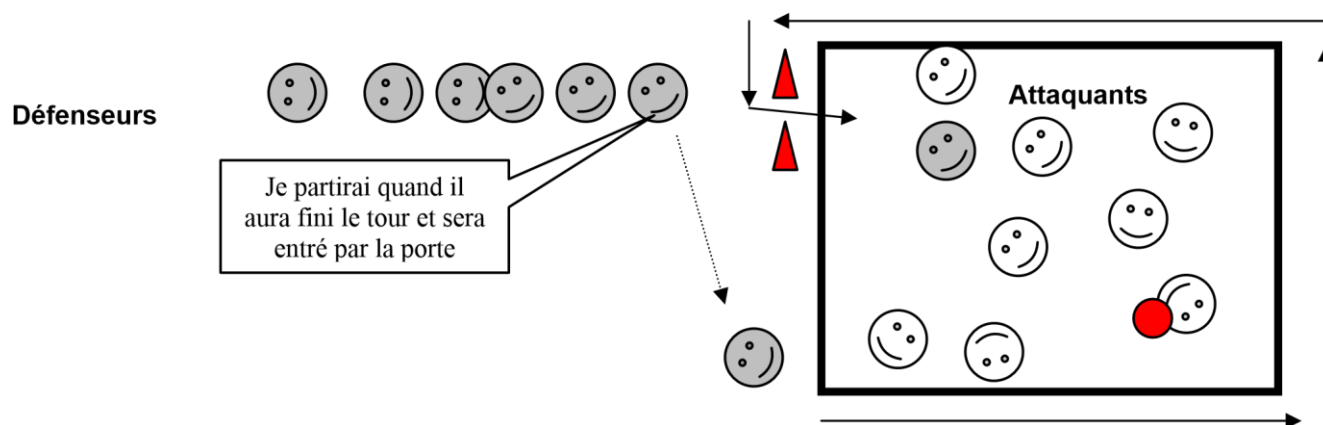
Le(s) joker(s) joue(nt) avec l'équipe qui a le ballon.

2) après chaque point, l'équipe qui marque perd un joueur. Ce(s) joueur(s) reviendra (ont) en jeu quand l'équipe en supériorité numérique aura marqué.

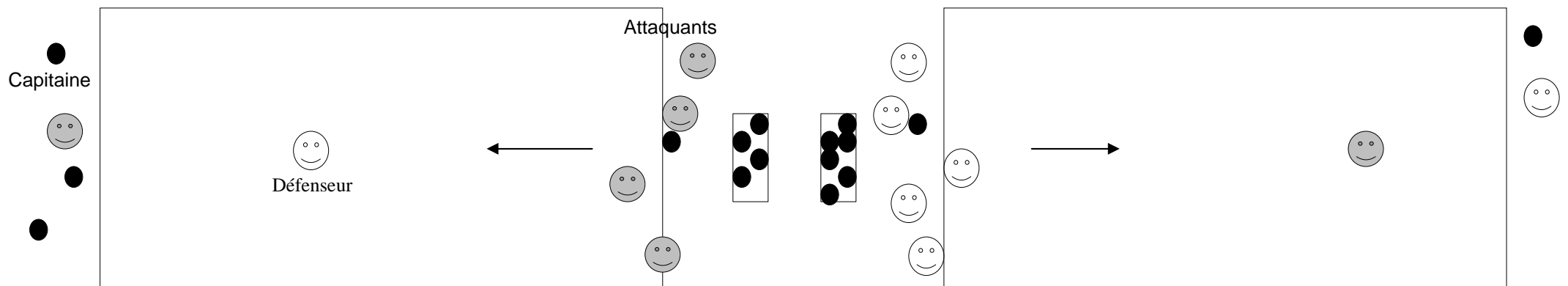


Jeux collectifs avec ballon

ACTIVITE	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITERES DE REUSSITE	COMMENT AIDER L'ENFANT A RÉALISER
ARRETEZ L'HORLOGE cycle 2 Opérations : Contrôle individuel, conservation, transmission collective du ballon. Récupération du ballon	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer, esquiver...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Le vainqueur est connu.</p>	<p>Attaquants : Réaliser le plus de passes face à des défenseurs de plus en plus nombreux</p> <p>Défenseur(s): Récupérer ou sortir le ballon le plus rapidement possible</p>	<p>Tous : Démarrer au signal</p> <p>Attaquants : Ne pas sortir des limites du terrain. Ne pas garder le ballon plus de 3 s Pas de déplacement avec le ballon</p> <p>Défenseurs : Le 1^{er} entre par la porte Le 2nd effectue le tour du terrain, tape la main du 3^{ème} et entre à son tour Pas de contact - Pas d'arrachage</p> <p>Arrêt d'une manche : Quand les attaquants ont perdu le ballon, quand le ballon sort du carré : les attaquants marquent 1 point par passe réalisée</p> <p>Inverser les rôles après chaque manche</p>	<p>MATERIELS Espace délimité (10m x 10 à 15x15) Un petit ballon léger en mousse Maillots de couleur pour chaque équipe 2 plots (la porte) 1 ligne de départ</p> <p>HUMAINS 2 équipes de 8 élèves 1 arbitre</p>	<p>Avoir réalisé plus de passes que l'équipe adverse</p>	<p>Attaquants : MON ÉQUIPE A LA BALLE : Je cherche un espace disponible pour recevoir la balle : je me démarque J'AI LA BALLE : Je transmets à un partenaire démarqué</p> <p>Défenseurs : Je cours vite. Je suis actif pour intercepter/récupérer la balle</p> <p>Attaquants et défenseurs : Elaborer une stratégie</p>

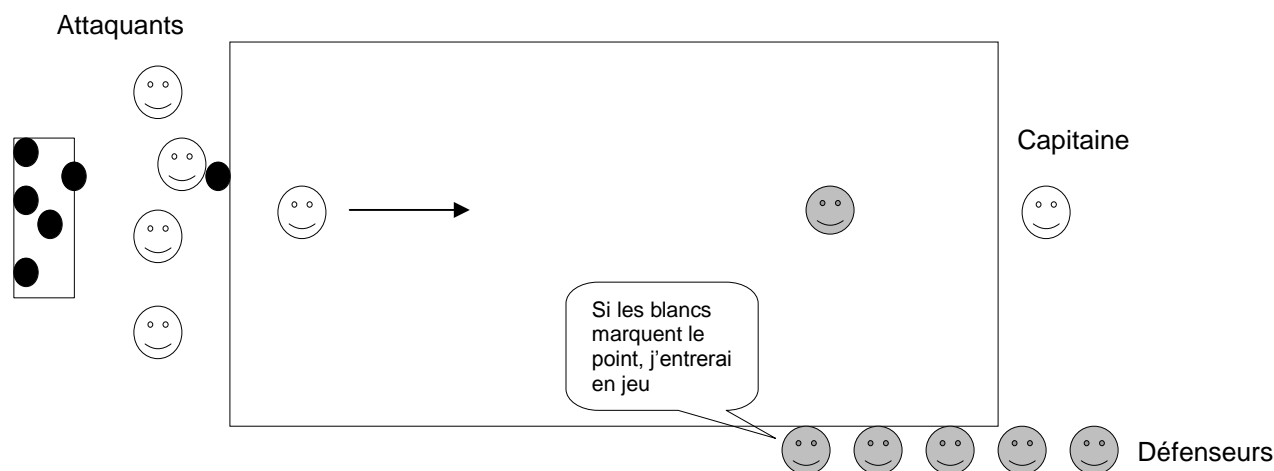


COMPETENCE SPECIFIQUE : coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement						
ACTIVITE	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMENAGEMENTS	CRITERES DE REUSSITE	COMMENT AIDER L'ENFANT A RÉALISER
DEMENAGEURS DE BALLONS 1 Cycle 2 <u>Opérations :</u> Progression vers la cible et tir Contrôle individuel, conservation et transmission collective du ballon Récupération du ballon	Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer, esquiver...) Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre...) S'orienter dans un espace défini Comprendre et respecter des règles. Le vainqueur est connu.	<u>Attaquants :</u> Passer tous ballons de volée à son capitaine <u>Défenseur :</u> intercepter le ballon	- Un ballon à la fois - Pas de déplacement avec le ballon - Pas de contact - Ballon transmis, tous les attaquants reviennent au départ - Ballon intercepté, redémarrer tous au point de départ - Les capitaines et les défenseurs changent après chaque partie.	Matériel : - Dossards - Ballons (6 à 10 par aire de jeu) - 2 terrains délimités avec un espace capitaine, un départ où sont placés les ballons, une aire de progression Humains (par terrain) : - 1 équipe de 6 - 1 capitaine par équipe - 1 défenseur délégué sur le terrain adverse	- Avoir transmis au capitaine tous ses ballons avant l'autre équipe ou - Avoir passé au capitaine plus de ballons que l'autre équipe en un temps donné (3 minutes)	Attaquant : - Se rendre disponible pour recevoir le ballon et lui permettre de progresser - Transmettre la balle au capitaine en situation favorable - Transmettre à 1 partenaire disponible en appui ou en soutien Capitaine : - Se démarquer dans sa zone Défenseur : - Etre actif pour récupérer le ballon ou protéger la cible
Variables	Le nombre de ballons disponibles, l'espace					
Evolution	Ajouter un deuxième défenseur sur chaque terrain					

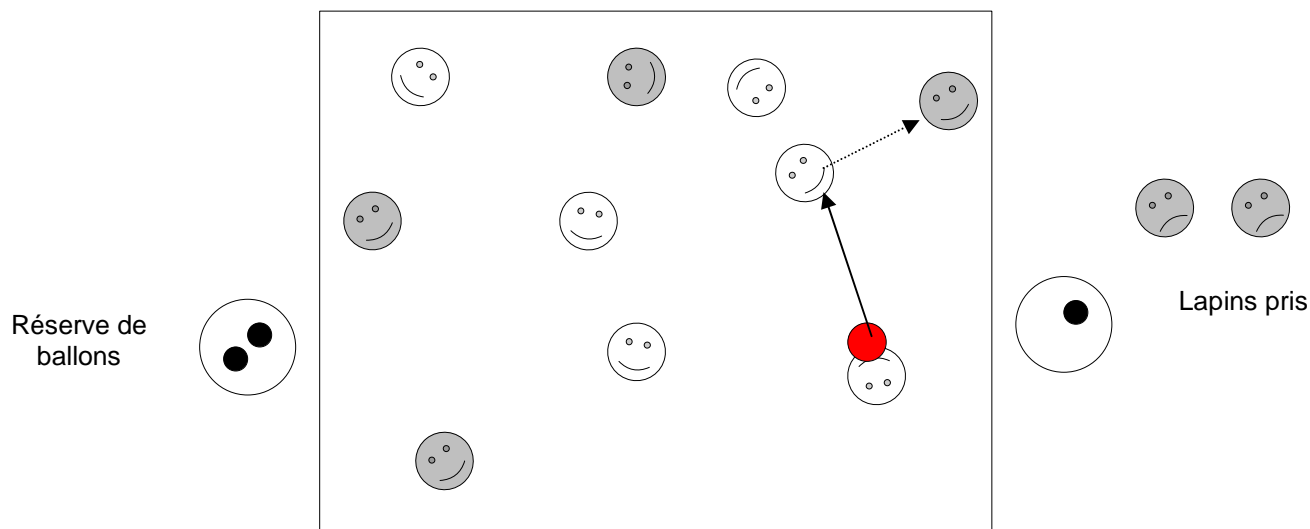


Jeux collectifs avec ballon

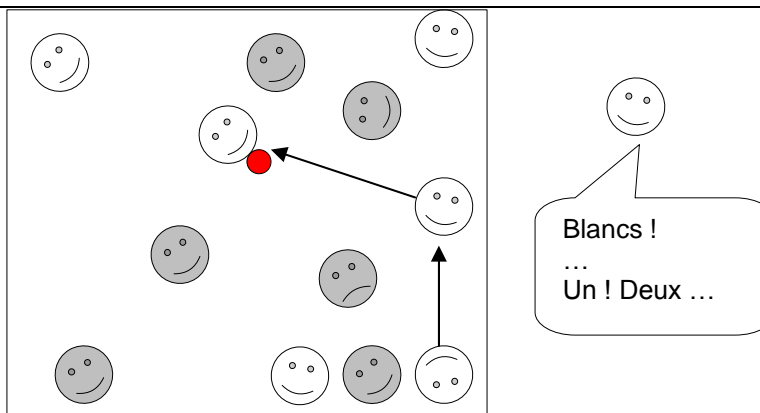
ACTIVITE	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMENAGEMENTS	CRITERES DE REUSSITE (quantitatif)	COMMENT AIDER L'ENFANT A RÉALISER
DEMENAGEURS DE BALLONS 2 Cycle 2 Opérations : Progression vers la cible et tir Contrôle individuel, conservation et transmission collective du ballon Récupération du ballon	Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer, esquiver...) Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre...) S'orienter dans un espace défini Comprendre et respecter des règles. Le vainqueur est connu.	Attaquants : Passer chaque ballon de volée à son capitaine Défenseurs : intercepter le ballon	- Un ballon à la fois - Pas de déplacement avec le ballon - Pas de contact - Ballon transmis, tous les attaquants reviennent au départ et un défenseur supplémentaire entre en jeu - Ballon intercepté, redémarrer tous au point de départ - Après chaque manche inverser les rôles.	Matériel : - Dossards - 6 ballons - 1 terrain délimité avec un espace capitaine, un départ où sont placés les ballons, une aire de progression Humains (par terrain) : - 1 équipe de 6 attaquants dont 1 capitaine - 1 équipe de 6 défenseurs	En position d'attaquants, transmettre le plus de ballons possibles à son capitaine en un temps donné	Attaquant : - Se rendre disponible pour recevoir le ballon et lui permettre de progresser - Transmettre la balle au capitaine en situation favorable - Transmettre à 1 partenaire disponible en appui ou en soutien Capitaine : - Se démarquer dans sa zone Défenseur : - Etre actif pour récupérer le ballon ou protéger la cible
Variables	Le nombre de ballons disponibles, l'espace					



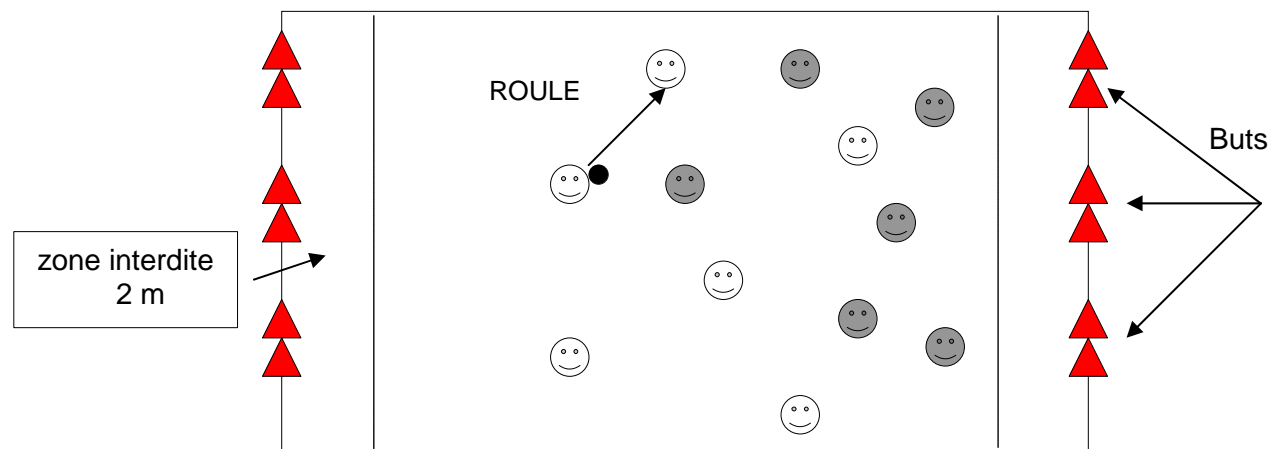
ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	COMMENT AIDER L'ENFANT A RÉALISER
TIREZ LES LAPINS cycle 2 Opérations : Progression vers la cible et tir + Contrôle individuel, conservation et transmission collective du ballon	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer, esquiver ...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu.</p>	<p>Attaquants tireurs : Toucher le plus de lapins possible sur le temps donné (1 point par touche de volée)</p> <p>Ballon à l'extérieur, je peux prendre un ballon de la réserve et/ou je m'organise pour récupérer les ballons sortis</p> <p>Défenseurs lapins : Ne pas se faire toucher par le ballon</p>	<p>Attaquants : Pas plus de 3 pas ballon en main</p> <p>Ne pas viser la cible au-dessus des épaules</p> <p>1 point par cible atteinte dans le temps d'une minute (moduler le temps suivant réussites)</p> <p>Lapins : Ne pas sortir de la zone Touché, je m'assois hors de la zone</p> <p>Inverser les rôles après une manche</p>	<p>MATERIELS</p> <p>⌚ Espace délimité (10m x 10)</p> <p>⌚ 4 petits ballons en mousse : 1 en jeu ; 3 en réserve</p> <p>HUMAINS</p> <p>2 équipes de 6 élèves clairement identifiées. (chasubles)</p>	<p>En position de chasseurs (attaquants), avoir touché plus de lapins que l'équipe adverse en un temps donné</p>	<p>Tireurs : Je n'ai pas la balle : Je me rapproche des pigeons pour recevoir le ballon <u>J'ai la balle :</u> Je tire à bras cassé sur un pigeon quand il est à portée ou Je passe le ballon à un partenaire placé près des pigeons</p> <p>Lapins : Je regarde le ballon et les attaquants Je me déplace dans les espaces libres Je feinte, j'esquive Je choisis les ballons à attraper de volée.</p>



ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	COMMENT AIDER L'ENFANT A RÉALISER
PASSE À 5 ANNONCEE Opérations : Contrôle individuel, conservation et transmission collective du ballon Récupération du ballon + Enchaînement et continuité des actions / permutation des rôles	Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer...) Jouer différents rôles (attaquant, défenseur...) S'orienter dans un espace défini Comprendre et respecter des règles. Résultat : le vainqueur est connu.	Réaliser 5 passes consécutives : 1 point par série de passes	<u>Avant le jeu</u> : chaque équipe réalise des passes dans l'aire de jeu avec son ballon. !! Soudain !! l'arbitre annonce l'équipe qui commence; l'autre équipe doit abandonner son ballon et défendre. Intérêt : chaque joueur doit avoir immédiatement compris son statut (attaquant ou défenseur) et réagir en fonction. Ne pas sortir des limites du terrain Pas de contacts	Espace délimité 15 x 15 m Chasubles de couleurs 1 ballon par équipe 2 équipes de 4 à 6 joueurs clairement identifiées 1 arbitre 1 compteur	Dans un temps donné de 3 à 5 min, marquer plus de points que l'équipe adverse	Mon équipe a la balle : Je cherche un espace disponible pour recevoir la balle. J'ai la balle : je transmets à un partenaire disponible Mon équipe n'a pas la balle : Je suis actif pour récupérer la balle
VARIABLES	Main droite dans la poche - Main gauche dans la poche - Ballons différents (rugby – mini basket) - En faisant rouler le ballon - Tous les équiépiers doivent avoir touché le ballon pour marquer un point					



ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	COMMENT AIDER L'ENFANT A RÉALISER
LE ROULHAND Situation facilitante de jeu global	Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer, tirer...) Jouer différents rôles (attaquant, défenseur...) S'orienter dans un espace défini Comprendre et respecter des règles. Résultat : le vainqueur est connu.	Marquer des buts	Pas de déplacement 3 sec. maxi balle en main Zone interdite à tous les joueurs devant les buts Attaquants : marquer dans l'un des 3 buts du camp adverse Faire rouler le ballon au sol pour passer. Défenseurs : pas de contact Pas de gardien : ne pas se coucher dans la zone de tir Remise en jeu à l'endroit de la sortie du la ballon	Espace délimité 20 x 10 m (salle ou herbe de préférence) Chasubles de couleurs 1 petit ballon en mousse ou soft 3 buts (<1 m>) sur la ligne de fond de chaque camp : plots au sol 1 zone interdite à 2 m devant chaque ligne de fond 2 équipes de 6 joueurs clairement identifiées Gants sur goudron	Dans un temps donné de 3 à 5 min, marquer plus de buts que l'équipe adverse	Mon équipe a le ballon : Je cherche un espace disponible pour recevoir la balle. J'ai le ballon : je le transmets à un partenaire disponible en le faisant rouler au sol. Je suis efficace dans les tirs au but. Mon équipe n'a pas le ballon : Je suis actif pour le récupérer.
Evolution :	Permettre toute autre forme de passe et tir					



RENFORCER LES HABILETÉS MOTRICES

EXEMPLES D'ATELIERS DE RENFORCEMENT POUVANT ETRE MENÉS EN PARALLELE DES SITUATIONS PROPOSÉES :

Passer- réceptionner le ballon :

- Jeux de balle ou ballon au mur : seul ; à deux ; d'une main ; des deux ; battre un record sans faire tomber le ballon, avec un rebond au sol, plus loin du mur, en se déplaçant.
- Idem à deux face à face
- Jeux de relais en passes



- En mouvement :
 - à deux face à face de part et d'autre d'une zone ; zone de + en plus large : progresser en passes ; de plus en plus vite ; - à 4 puis 3 contre un épervier dans une aire plus ou moins grande
 - s'organiser : d'une zone à l'autre en passes par équipes (chaque membre doit toucher le ballon) ; idem le plus vite possible (courses en parallèle par équipes) ;

...

Tirer sur une cible :

- Cibles tracées sur un mur : haut – bas – de plus en plus loin – après une passe –
- Jeux de quilles à abattre contre un mur (bouteilles plastiques lestées) - de plus en plus loin en expérimentant des formes de tir différentes

...

Dribbler (vers le cycle 3) :

- Jeux de record sur place main droite, main gauche, alternativement
- En se déplaçant en tous sens, sur des parcours (obstacles et changements de direction) - idem en courant.
- Courses sur parcours en parallèle, en relais.
- Dribble dans une zone centrale. Au signal, rejoindre le + rapidement une des 2 ou 3 zones extérieure.

LES VARIABLES

Définition du mot « variable » :

- Variables pédagogiques : Adaptations du jeu

1) Pour faciliter la compréhension des consignes par les enfants et encourager les plus timorés... par l'implication personnelle du maître dans le jeu.

2) Pour susciter et entretenir un fort engagement des enfants lié à la réussite du but du jeu... par la variation du nombre respectif d'attaquants et de défenseurs selon leur surface d'évolution. Elles permettent à l'enfant d'atteindre l'objectif d'apprentissage visé pour la séance donnée.

- Variable didactiques : évolutions du jeu

Pour passer, dans la réalisation du but, de l'utilisation de comportements déjà construits à la construction de nouveaux comportements adaptés aux contraintes introduites par le maître.

Elles permettent à l'enfant d'atteindre un niveau de compétence immédiatement supérieur à celui qu'ils maîtrisent à un moment donné.

Prévoir, prendre en compte et utiliser les variables d'un jeu est une démarche fondamentale qui permet de :

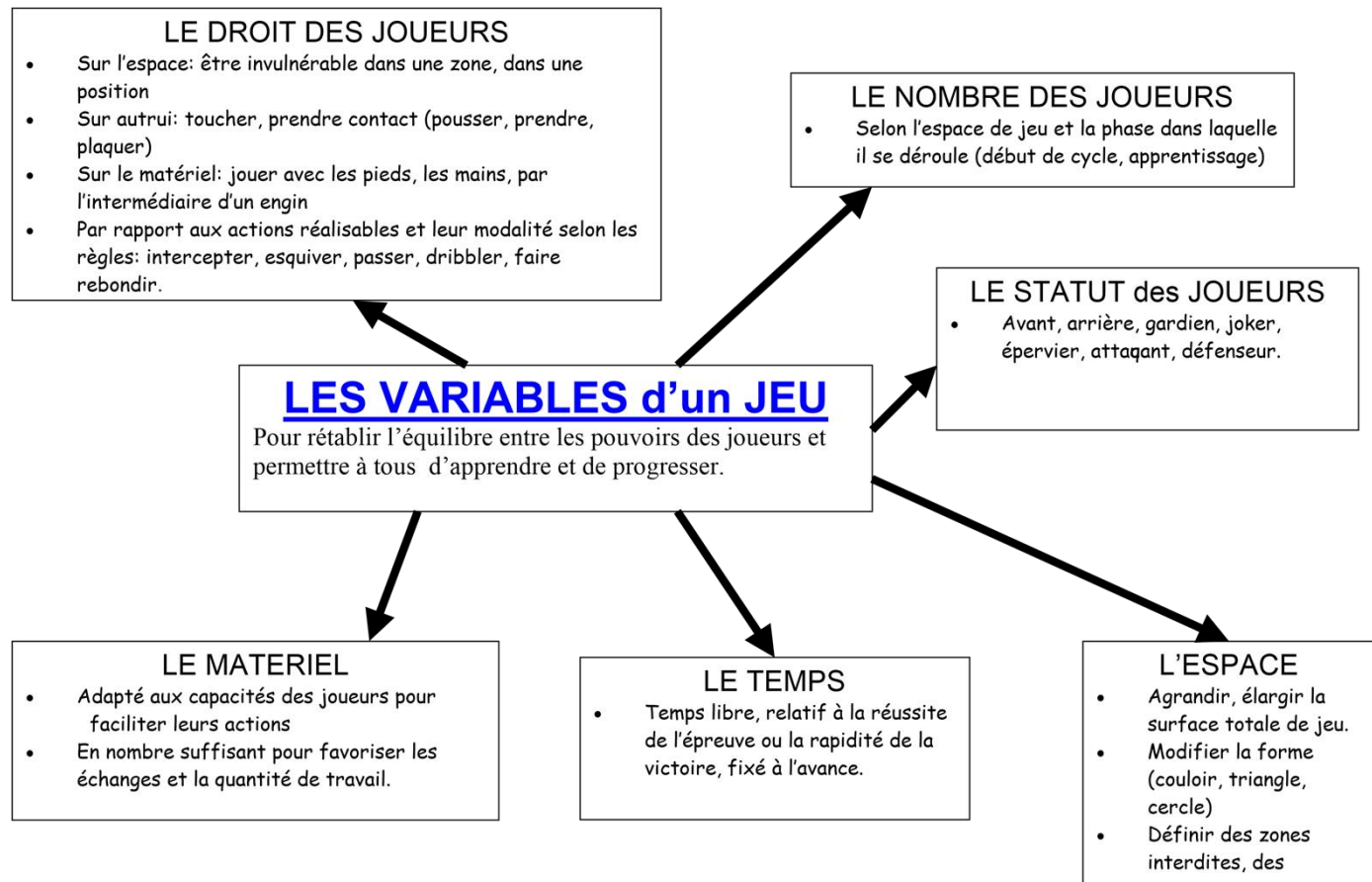
- **prendre en compte la diversité des élèves** (différencier) et adapter la difficulté aux ressources des enfants et à leur possibilité de progrès.
- **complexifier ou faciliter la tâche** (pour permettre aux enfants de toujours progresser)
- **relancer l'intérêt des enfants** (il faut qu'il y ait un réel enjeu pour que les enfants prennent plaisir à jouer)
- **faire évoluer les comportements individuels et les stratégies collectives.**
- **rééquilibrer les rapports de force** entre les équipes (en augmentant ou en réduisant le pouvoir des joueurs)

Ainsi, en fonction des objectifs d'apprentissages, il est souvent préférable de faire évoluer un même jeu sur une ou plusieurs séances, plutôt que de proposer une juxtaposition de jeux différents pour lesquels il faudra à chaque fois expliquer les règles, l'organisation, etc...

L'utilisation de variables peut amener le maître à modifier, avec les enfants, les règles, la marque et l'arbitrage.

Ces variables peuvent porter sur les paramètres suivants :

- **Le temps** (types de signaux, temps du jeu)
- **L'espace** (les limites du jeu, les refuges....)
- **Le nombre de joueurs** (nombre de défenseurs...)
- **Le droit des joueurs** (sur les objets, dans les relations avec les autres...)
- **Les rôles** (statut des joueurs (avant arrière, attaquant, défenseur, gardien, capitaine, arbitre...))
- **Le matériel** (type d'objets, de ballons, nombre ...)
- **La cible** (taille, emplacement)



Croisement entre enseignements (interdisciplinarité)

