

SPORTS COLLECTIFS AVEC BALLON AU CYCLE 3



QUE DISENT LES PROGRAMMES 2008 ?

L'éducation physique vise le développement des capacités nécessaires aux conduites motrices et offre une première initiation aux activités physiques, sportives et artistiques...

Parmi les 4 compétences à travailler :

Compétence n°3 : **Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement**

Mise en œuvre :

Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

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 « Coopérer et s'opposer collectivement », 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 »

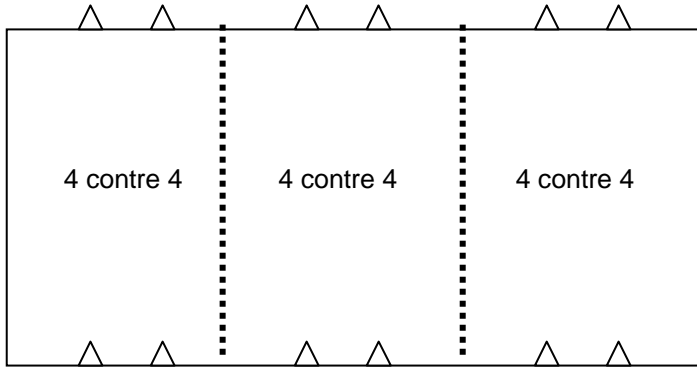
- Vérifier que l'aire de jeu est sans danger (surface non glissante, absence de trous, gravillons, obstacles...).
- S'assurer que les dégagements autour des limites de l'aire de jeu sont suffisants.
- Utiliser du matériel en bon état et conforme à la réglementation. Les ballons seront adaptés aux possibilités 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

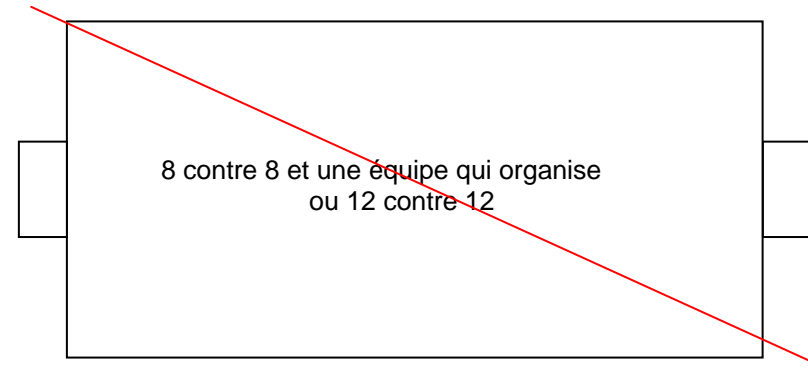
- Les espaces d'action seront définis (utilisation de lignes tracées, plots...).
 - La durée du jeu sera annoncée aux joueurs (prévoir sifflet et chronomètre ou sablier pour l'arbitrage).
- Les élèves d'une même équipe ou d'un même groupe seront clairement identifiés (dossards, maillots, foulards...).

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 en constituant des équipes de 6-8 élèves maxi et multipliant 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 selon :

- 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)
- Plots (soucoupes) de délimitation et quelques plots coniques
- Ballons adaptés en quantité suffisante
- Sifflets ; chronomètres
- Foulards

APPORTS DIDACTIQUES / JEUX ET SPORTS COLLECTIFS avec ballon

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

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

PROGRESSION VERS LA CIBLE

- L'enfant sait s'orienter dans un espace défini en fonction du but du jeu et de ses règles

CONTROLE INDIVIDUEL, CONSERVATION et TRANSMISSION COLLECTIVE DU BALLON

- L'enfant sait utiliser des actions simples ou plus complexes (courir, sauter, esquiver, passer, tirer, dribbler...) dans une action collective

ENCHAINEMENT ET CONTINUITÉ 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

EXPLOITATION PUIS CREATION D'UN DESEQUILIBRE EN SA FAVEUR

- L'enfant, par sa capacité à anticiper, à réagir, à se déplacer dans des espaces libres, permet des actions collectives efficaces

METTRE EN PLACE DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE OU REMEDIATION :

- **TENANT COMPTE DE LA LOGIQUE INTERNE DE L'ACTIVITÉ**

- **REPRENANT CES PRINCIPES**

- **FAVORISANT LA CONSTRUCTION ET L'APPROPRIATION DE SAVOIRS PAR LES ELEVES**

. Dans un premier temps, favoriser des situations où l'enfant sera soit attaquant soit défenseur pour mieux s'appropriier les comportements relevant de chacun des deux statuts*

ET / OU

. Proposer une opposition progressive ou en faible nombre des défenseurs, pour laisser à l'élève en possession du ballon le temps et l'espace pour organiser ses actions motrices.

SITUATION DE REFERENCE : cycle 3

COMPETENCE SPECIFIQUE

Cycle 3 : S'affronter collectivement.

MISE EN ŒUVRE : Sports collectifs.

ETRE CAPABLE DE :

- Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un sport collectif.

COMPÉTENCES TRANSVERSALES / GENERALES

- S'engager lucidement dans l'action en :
osant s'engager en toute sécurité - choisissant des stratégies efficaces - contrôlant ses émotions.
- Construire un projet d'action.
- Identifier et apprécier les effets de l'activité.
- Appliquer et construire des principes de vie collective.

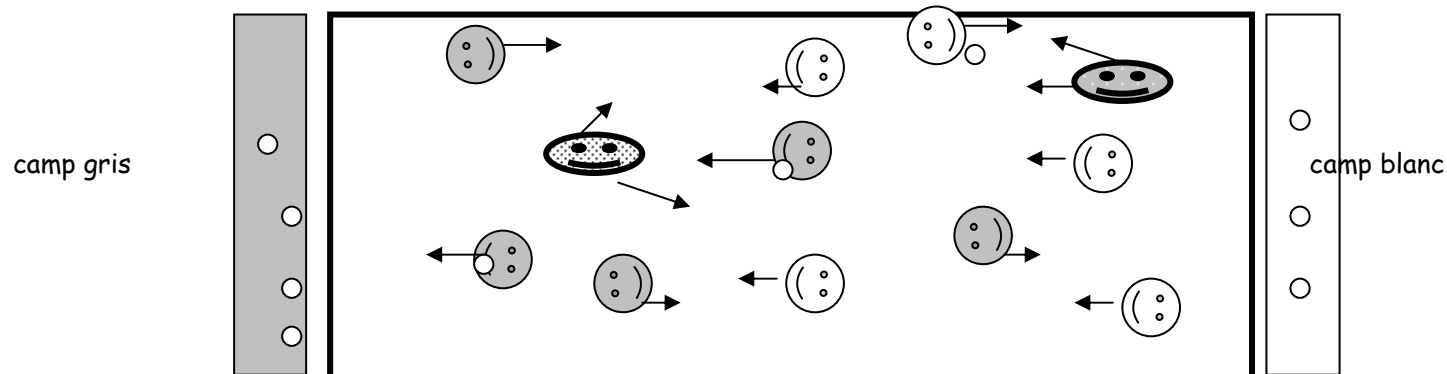
CONNAISSANCES

- De soi : réalisation d'actions et comportement dans le groupe.
- De l'activité : maîtrise de savoirs précis.

| ACTIVITÉ | OBJECTIFS (savoirs à acquérir) | BUTS Pour l'élève | REGLES | AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS | CRITÈRES DE RÉUSSITE | CRITÈRES DE RÉALISATION |
|--|--|---|--|---|---|--|
| <p>Hand-ball Basket-Ball Foot-Ball</p> <p><i>Rugby***</i></p> <p>Cycle 3</p> | <p>Utiliser des actions simples dans une action collective (passer, dribler, tirer, plaquer....)</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>Construire et exploiter un déséquilibre en sa faveur</p> <p>Le vainqueur est connu .</p> | <p>MARQUE</p> <p>R :</p> <p>Buts</p> <p>Paniers</p> <p>Essais</p> | <p>Règles essentielles pour chaque sport collectif.</p> <p>Hand-ball : Marcher, reprise de dribble, zone</p> <p>Basket-ball : Marcher, reprise de dribble, contact</p> <p>Football : Balle au pied</p> <p>Rugby : Passe en arrière</p> | <p>MATERIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Espace délimité (recommandé 20x10 m) ➤ Maillots ou chasubles de couleur différente pou chaque équipe. ➤ Un ballon. ➤ Cibles bien définies. ➤ Une table de marque <p>HUMAINS :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 équipes de 5 clairement identifiées. ➤ Un arbitre. | <p>Marquer plus de points que l'équipe adverse dans un temps donné : 8 à 10 minutes</p> | <p>BASKET - HAND-BALL- FOOT-BALL</p> <p>MON EQUIPE A LA BALLE : Joueurs de champ : J'utilise l'espace disponible pour appeler et/ou recevoir la balle et permettre à l'équipe d'atteindre la cible.</p> <p>J'AI LA BALLE : Je transmets à un partenaire disponible, je dribble pour aller marquer. Je suis efficace dans les tirs au but.</p> <p>MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE : Je suis actif pour récupérer la balle : j'occupe l'espace, je harcèle, je marque l'adversaire ...</p> <p>***RUGBY</p> <p>MON EQUIPE A LA BALLE : Je me replace /porteur de balle (derrière) et je me démarque ou je viens en soutien.</p> <p>J'AI LA BALLE : Je marque des essais. J'utilise un partenaire ou un espace disponible.</p> <p>MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE : Je m'oppose à la progression de l'adversaire et je suis actif pour récupérer la balle.</p> |

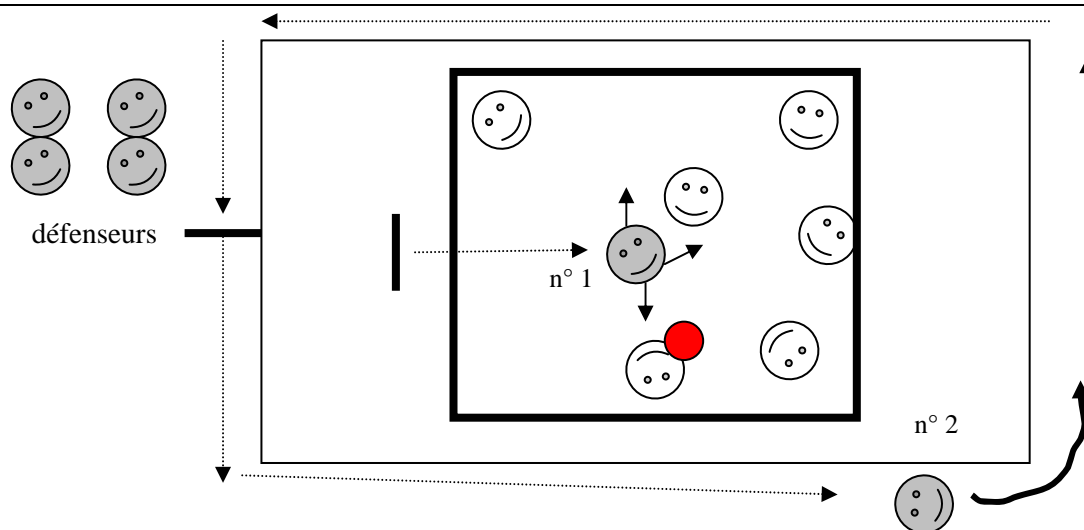
SITUATIONS D'APPRENTISSAGE : cycle 3

| ACTIVITÉ Opération(s) | OBJECTIFS (savoirs à acquérir) | BUTS Pour l'élève | REGLES | AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS | CRITÈRES DE RÉUSSITE | CRITÈRES DE RÉALISATION |
|---|---|---|---|---|--|--|
| <p>DÉMÉNAGEURS</p> <p>ÉPERVIER</p> <p>Progression vers la cible</p> | <p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, esquiver...)</p> <p>Jouer différents rôles (poursuivant, poursuivi...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu.</p> | <p>Déménageurs : ramener le plus de ballons du camp adverse dans le sien</p> <p>Éperviers: Toucher les déménageurs en possession d'un ballon.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1- On ne ramène qu'un seul ballon à la fois. 2- On ne sort pas des limites du terrain. 3- Touché par l'épervier, on retourne poser la balle dans le camp adverse et l'on en prend une autre | <p>MATERIELS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un camp par équipe rempli au départ de balles ou ballons (= nombre d'élèves x 2) placée sur la ligne de fond. 2. Des dossards pour identifier clairement les équipes et les éperviers. 3. Un terrain délimité 20 x 10 <p>HUMAINS</p> <p>2 équipes de 8 à 10 élèves 1 épervier dans chaque équipe</p> <p>Complexification : ajout d'éperviers Simplification : cerceaux refuges</p> | <p>Avoir dans son camp plus de balles que l'autre équipe dans un temps limité à 2 ou 3 minutes</p> | <p>Déménageurs : Choisit un espace libre et court vite.</p> <p>Éperviers: Réduit l'espace et court vite.</p> |



| ACTIVITÉ Opération(s) | OBJECTIFS (savoirs à acquérir) | BUTS Pour l'élève | REGLES | AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS | CRITÈRES DE RÉUSSITE | COMMENT RÉALISER |
|---|---|---|---|--|--|---|
| <p>PASSEURS DÉMÉNAGEURS</p> <p>(éperviers)</p> <p>Progression vers la cible.</p> <p>+ Contrôle individuel, conservation, transmission collective du ballon.</p> | <p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, esquiver...)</p> <p>Jouer différents rôles (poursuivant, poursuivi...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu.</p> | <p>Ramener en passes à deux le plus de ballons du camp adverse dans le sien</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1- On ne ramène qu'un seul ballon à la fois. 2- On ne sort pas des limites du terrain. 3- Pas de déplacement ballon en main 4- Les 2 membres du couple traversent complètement | <p>MATERIELS</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Un camp par équipe rempli au départ de balles ou ballons (= nombre d'élèves x 2) placé sur la ligne de fond 5. Des dossards pour identifier clairement les équipes et les éperviers. 6. Un terrain délimité 20 x 10 <p>HUMAINS</p> <p>2 équipes de 8 à 10 élèves organisées en couples.</p> | <p>Avoir dans son camp plus de balles que l'autre équipe dans un temps limité à 2 ou 3 minutes</p> | <p>Je cours vite.</p> <p>J'ai la balle : je regarde mon partenaire et je transmets le ballon.</p> <p>Je n'ai pas la balle : Je cours vers la cible et me place à distance de passe. Je réceptionne le ballon.</p> |
| <p>Variables</p> | <p>Epervier : intercepter les passes.</p> | <p>Ballon intercepté le couple retourne poser la balle dans le camp adverse et en prend une autre</p> | <p>1 épervier ... plusieurs éperviers</p> | <p>id</p> | <p>Epervier : Je cours vite. J'anticipe les trajectoires.</p> | |
| | | | <p>3, 4, 5 ... passeurs pour 1 ballon</p> | <p>id</p> | | |

| ACTIVITÉ Opération(s) | OBJECTIFS (savoirs à acquérir) | BUTS Pour l'élève | REGLES | AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS | CRITÈRES DE RÉUSSITE | COMMENT RÉALISER |
|---|---|---|--|--|---|---|
| L'HORLOGE INFERNALE Contrôle individuel, conservation et transmission collective du ballon | Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, lancer ...) Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre) S'orienter dans un espace défini Comprendre et respecter des règles. Résultat : le vainqueur est connu. | Attaquants: réaliser le plus de passes consécutives durant le tour (1 point par passe) Défenseurs : Intercepter/ Récupérer le ballon le plus rapidement possible | Tous : démarrer au signal Attaquants : Réaliser des passes. Ne pas sortir des limites du terrain. Arrêt du jeu : Quand interception du ballon, quand le ballon ou un joueur sort du carré ou quand le tour est terminé. Inverser les rôles des 2 défenseurs | MATERIELS ➤ Espace central délimité (10m x 10) ➤ Espace périphérique de course délimité ➤ Un ballon HUMAINS 2 équipes de 6 élèves clairement identifiées. (chasubles) Les 6 défenseurs sont organisés en 3 paires qui passeront successivement 1 arbitre compteur | En position d'attaquants : Après passage de tous les défenseurs en position de numéro 1 (6 manches), avoir marqué plus de points (= réalisé le plus de passes) que l'équipe adverse. | Attaquants : MON ÉQUIPE A LA BALLE : Je cherche un espace disponible pour recevoir la balle J'AI LA BALLE : Je transmets à un partenaire disponible Défenseurs : Je cours vite. Je suis actif pour intercepter/récupère r la balle |
| VARIANTE : | Les défenseurs 2,3,4,5,6 effectuent successivement 1 tour puis entrent dans le carré (on a alors un nombre croissant d'intercepteurs) | | | | | |

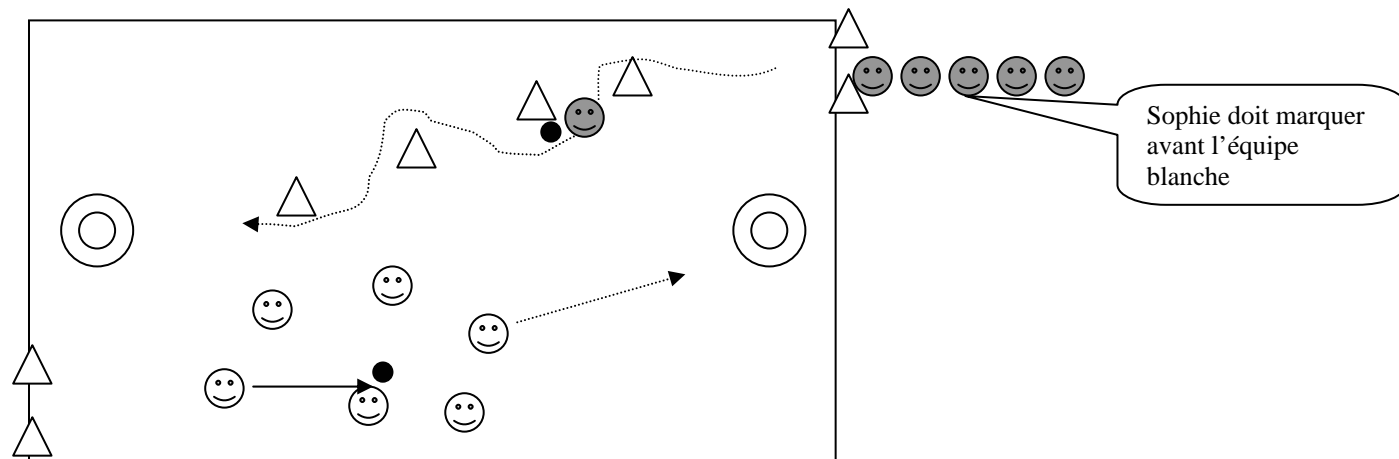


| ACTIVITÉ Opération(s) | OBJECTIFS (savoirs à acquérir) | BUTS Pour l'élève | REGLES | AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS | CRITÈRES DE RÉUSSITE | COMMENT RÉALISER |
|---|--|---|---|--|--|--|
| <p>PASSE À 5</p> <p>Contrôle individuel, conservation et transmission collective du ballon. Enchaînement et continuité des actions / permutation des rôles</p> | <p>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 .</p> | <p>Réaliser 5 passes consécutives (1 point par série de passes)</p> | <p>Ne pas sortir des limites du terrain</p> | <p>Espace délimité 20 x 10 m Chasubles de couleurs 1 ballon</p> <p>2 équipes de 4 à 6 joueurs clairement identifiées</p> | <p>Dans un temps donné de 3 à 5 min, marquer plus de points que l'équipe adverse</p> | <p>Mon équipe a la balle : Je cherche un espace disponible pour recevoir la balle.</p> <p>J'ai la balle : je transmets à un partenaire disponible</p> <p>Mon équipe n'a pas la balle : Je suis actif pour récupérer la balle</p> |
| VARIABLES | | | <p>Main droite dans la poche</p> <p>Main gauche dans la poche</p> | | | |

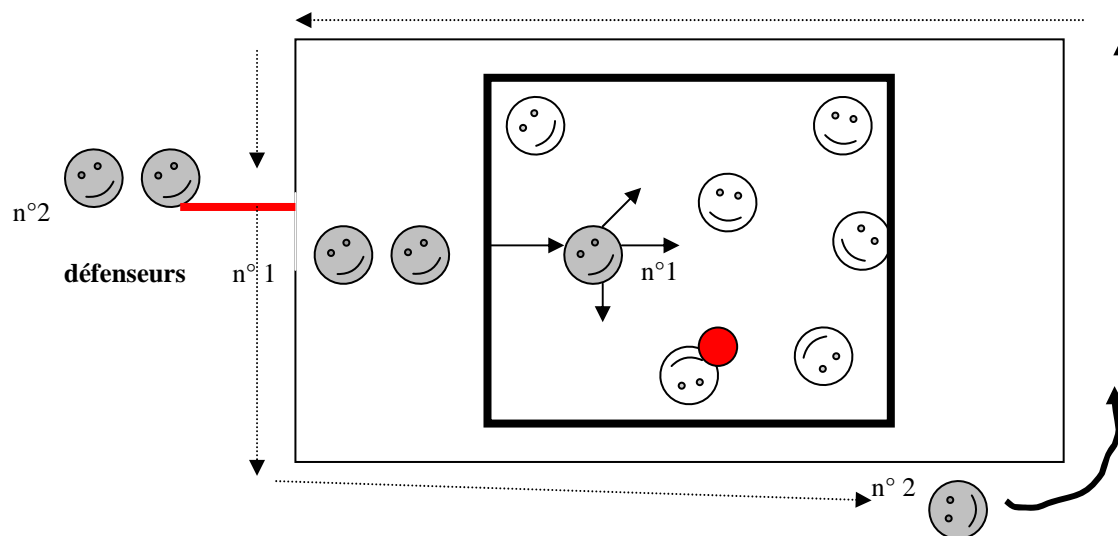
Verbes d'action associés

- aux attaquants : passer, tirer, se démarquer, pénétrer, contourner, esquiver.
- aux défenseurs : dissuader, harceler, intercepter, bloquer.

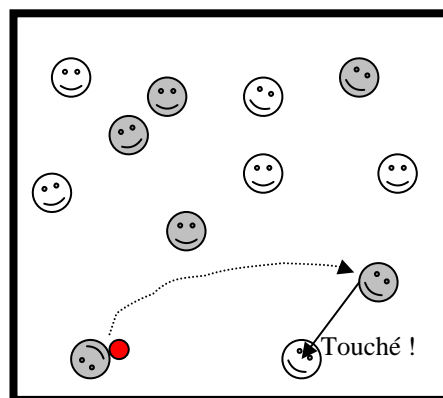
| ACTIVITÉ Opération(s) | OBJECTIFS (savoirs à acquérir) | BUTS Pour l'élève | REGLES | AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS | CRITÈRES DE RÉUSSITE | COMMENT RÉALISER |
|--|---|--|--|---|--|--|
| <p>SEUL CONTRE TOUS</p> <p>Progression vers la cible</p> <p>Maîtrise individuelle et collective</p> | <p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer, dribler, tirer...)</p> <p>Jouer différents rôles</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu.</p> | <p>Marquer le but (panier) avant l'équipe ou le joueur adverse</p> | <p>EQUIPE : Pas de dribble (1 contrôle autorisé) Marcher</p> <p>SEUL : Respect du parcours Marcher</p> | <p>Espace délimité 20 x 10 m (terrain de hand, basket ou foot) 2 ballons du sport concerné</p> <p>2 équipes de 6 joueurs clairement identifiées Chasubles de couleurs (1 gardien dans chaque équipe : hand ou foot)</p> | <p>Marquer plus de buts que l'équipe adverse après passage de tous les joueurs en individuel</p> | <p>EQUIPE : Je n'ai pas la balle : je cherche un espace disponible pour recevoir la balle. J'ai la balle : je transmets à un partenaire disponible Je suis efficace dans les tirs au but</p> <p>JOUEUR SEUL : Je cours vers la cible Je dribble main droite, main gauche (foot : pied) Je suis efficace dans les tirs au but</p> |
| Variables | <p>Difficulté ou simplification du parcours seul – Hand – basket : forme de la passe de l'équipe (directe ou au sol) Ajout d'un défenseur de chaque côté – Adaptation au hand – basket - foot</p> | | | | | |



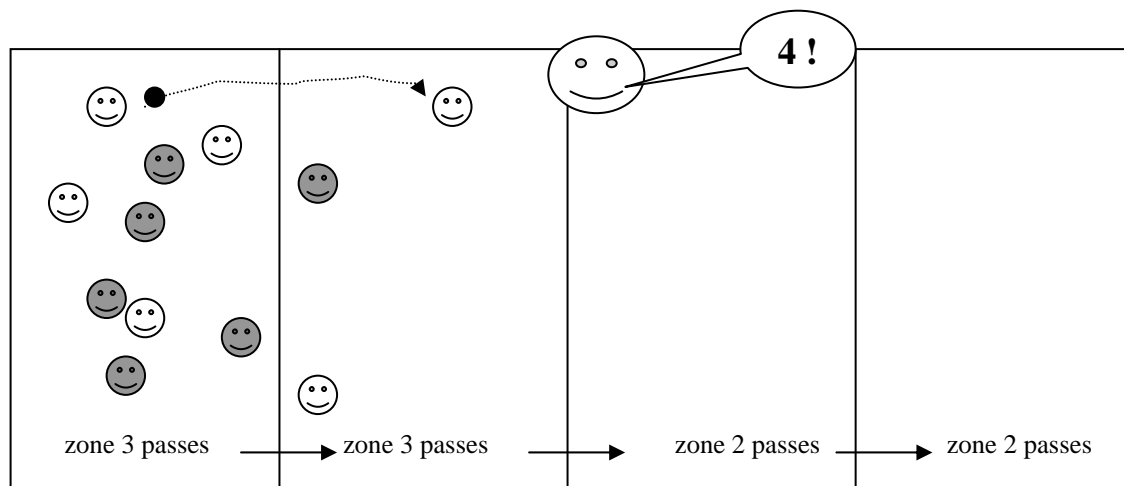
| ACTIVITÉ Opération(s) | OBJECTIFS (savoirs à acquérir) | BUTS Pour l'élève | REGLES | AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS | CRITÈRES DE RÉUSSITE | COMMENT RÉALISER |
|--|--|---|--|--|--|--|
| <p>L'HORLOGE INFERNALE « LE RETOUR »</p> <p>Progression vers la cible</p> <p>+ Contrôle individuel, conservation et transmission collective du ballon</p> | <p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, lancer, 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: Toucher le plus de fois possible l'adversaire en lançant le ballon avant le retour du défenseur coureur.</p> <p>Défenseurs : Ne pas se faire toucher par le ballon durant la course de son partenaire.</p> | <p>Attaquants : Pas plus de 3 pas ballon en main Ne pas viser la cible au-dessus des épaules 1 point par cible atteinte dans le temps</p> <p>1^{er} défenseur : au signal courir autour du terrain.</p> <p>2^{ème} défenseur : au signal entrer dans la zone carrée des attaquants Au 2^{ème} passage, inverser les rôles</p> | <p>MATERIELS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Espace central délimité (10m x 10) ➤ Espace périphérique de course délimité ➤ Un ballon dégonflé <p>HUMAINS</p> <p>2 équipes de 6 élèves clairement identifiées. (chasubles)</p> <p>Les 6 défenseurs sont partagés en 3 paires qui passeront 2 fois chacune en inversant les rôles.</p> | <p>En position d'attaquants, avoir marqué plus de points que l'équipe adverse.</p> | <p>Attaquants : MON ÉQUIPE A LA BALLE : Je cherche un espace disponible pour recevoir la balle J'AI LA BALLE : Je transmets à un partenaire disponible Je tire sur la cible</p> <p>Défenseurs : Je cours vite. Je vais dans les espaces libres Je regarde les attaquants, le ballon.</p> |



| ACTIVITÉ Opération(s) | OBJECTIFS (savoirs à acquérir) | BUTS Pour l'élève | REGLES | AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS | CRITÈRES DE RÉUSSITE | COMMENT RÉALISER |
|---|--|---|---|--|--|---|
| <p>CHASSEURS CHASSÉS</p> <p>Progression vers la cible. Contrôle individuel, conservation et transmission collective du ballon. Enchaînement et continuité des actions / permutation des rôles.</p> | <p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, lancer, 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>Toucher les adversaires en tirant avec le ballon</p> | <p>3 pas maximum en possession du ballon.</p> <p>Pas de tir au-dessus des épaules de l'adversaire.</p> <p>1 point marqué par joueur touché.</p> <p>Pas de point si le ballon est attrapé de volée.</p> <p>Tir obligatoire dans les 30 s : ballon rendu à l'adversaire</p> <p>Entre-deux si ballon tenu par 2 adversaires</p> <p>Pas 2 fois de suite le même joueur touché</p> | <p>MATÉRIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Espace délimité 15 m x 15 ➤ Un ballon dégonflé ➤ Une fiche de marque <p>HUMAINS</p> <p>2 équipes de 6 élèves clairement identifiées. (chasubles)</p> <p>1 arbitre</p> <p>1 chronomètreur</p> <p>1 marqueur (fiche)</p> | <p>Marquer plus de points que l'équipe adverse dans un temps donné (3 à 4 minutes)</p> | <p>MON ÉQUIPE A LA BALLE : J'utilise l'espace disponible pour recevoir la balle et permettre à mon équipe d'atteindre une cible.</p> <p>J'AI LA BALLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Je transmets à un partenaire qui anticipe le déplacement de l'adversaire. ➤ J'utilise le moment opportun pour tirer et toucher l'adversaire. <p>MON ÉQUIPE N'A PAS LA BALLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ J'utilise les espaces libres, je regarde les adversaires, le ballon. ➤ Je cours vite ➤ Je suis actif pour récupérer le ballon après un tir. |

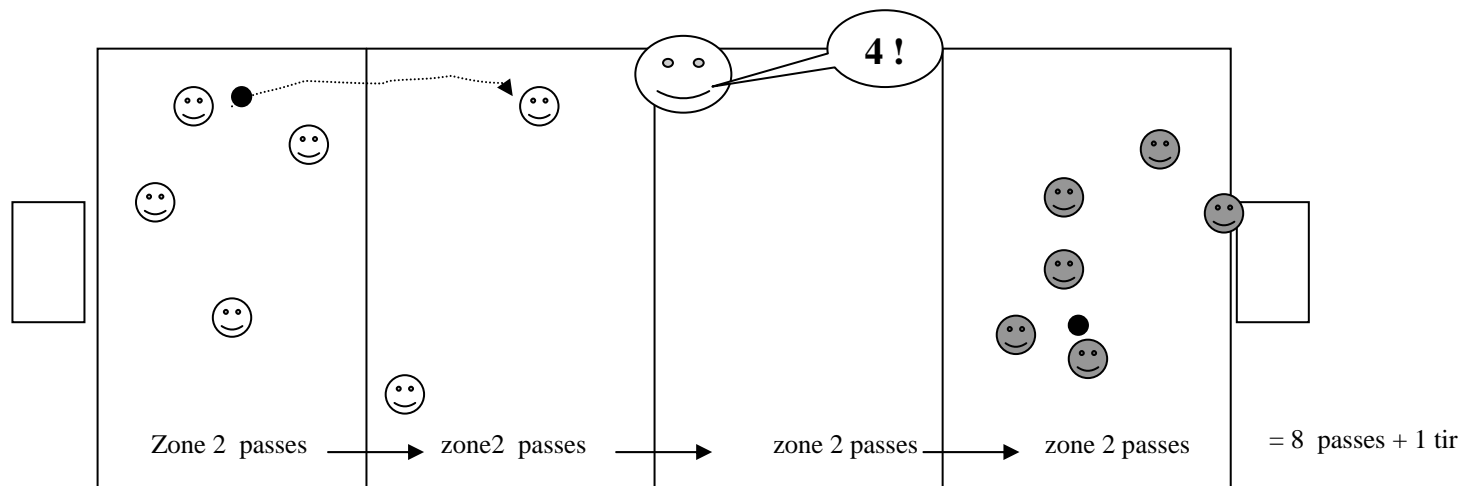


| ACTIVITÉ Opération(s) | OBJECTIFS (savoirs à acquérir) | BUTS Pour l'élève | REGLES | AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS | CRITÈRES DE RÉUSSITE | COMMENT RÉALISER |
|--|---|--|--|---|---|--|
| <p>LA PASSE À DIX DES ZONARDS</p> <p>Progression vers la cible.</p> <p>Contrôle individuel, conservation et transmission collective du ballon.</p> <p>Enchaînement et continuité des actions / permutation des rôles.</p> | <p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, lancer ...)</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>Atteindre la zone opposée en réalisant 10 passes consécutives</p> | <p>Engagement : Entre-deux</p> <p>Attaquants : Réaliser : 3 passes consécutives dans la 1^{ère} zone 3 dans la 2^{ème} 2 dans la 3^{ème} et 2 dans la 4^{ème}</p> <p>Pas de marcher Les passes hors zone ne sont pas comptabilisées.</p> <p>Défenseurs : Pas de contact</p> <p>Ballon perdu, on change de rôle en repartant de la 1^{ère} zone</p> | <p>MATÉRIELS : 1 terrain de hand partagé en 4 zones // lignes de fond</p> <p>1 ballon</p> <p>HUMAINS : 2 équipes de 6 joueurs identifiées par des chasubles de couleur.</p> <p>1 arbitre compteur</p> | <p>Atteindre la zone opposée en réalisant 10 passes consécutives avant l'équipe adverse</p> | <p>Mon équipe a la balle : J'utilise l'espace disponible en tenant compte des zones pour recevoir la balle et permettre à l'équipe d'atteindre la zone opposée.</p> <p>J'ai la balle : je transmets à un partenaire disponible en privilégiant un partenaire disponible situé dans la zone de comptage.</p> <p>Mon équipe n'a pas la balle : Je suis actif pour récupérer la balle</p> |

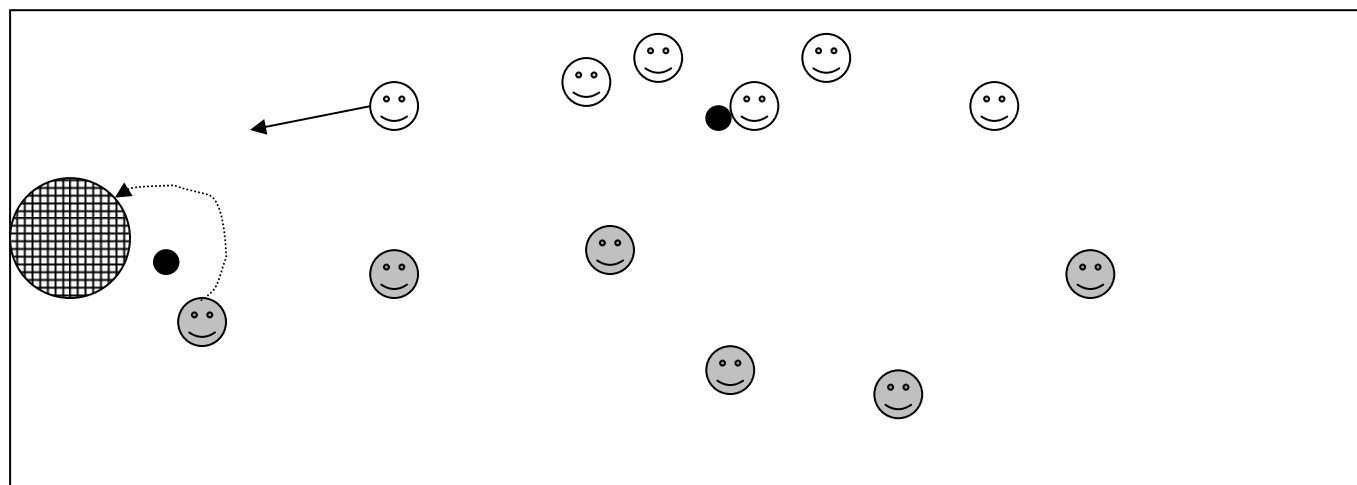


= 10 passes

| ACTIVITÉ Opération(s) | OBJECTIFS (savoirs à acquérir) | BUTS Pour l'élève | REGLES | AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS | CRITÈRES DE RÉUSSITE | COMMENT RÉALISER |
|---|--|--|--|--|--|--|
| BALLON BUT Progression vers la cible(tir) <u>Contrôle individuel, conservation et transmission collective du ballon.</u> | Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, lancer ...) Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre) S'orienter dans un espace défini Comprendre et respecter des règles. Résultat : le vainqueur est connu | Atteindre la zone opposée en réalisant un minimum de 2 passes par zone Puis un tir dans la cible (avec ou sans gardien) | Engagement : départ de la ligne de fond opposée Attaquants : Réaliser : 2 passes consécutives par zone Pas de marcher Les passes hors zone ne sont pas comptabilisées. Retour des équipes par le côté du terrain après chaque tir | 1 terrain de hand partagé en 4 zones // lignes de fond 1 ballon par équipe 2 équipes de 6 joueurs identifiées par des chasubles de couleur. 2 arbitres compteurs | Atteindre la cible plus de fois que l'équipe adverse dans un temps limité en réalisant 2 passes par zone à chaque traversée | Mon équipe a la balle : J'utilise l'espace disponible en tenant compte des zones pour recevoir la balle et permettre à l'équipe d'atteindre la zone opposée. J'ai la balle : je transmets à un partenaire disponible en priviliégiant un partenaire disponible situé dans la zone de comptage. |



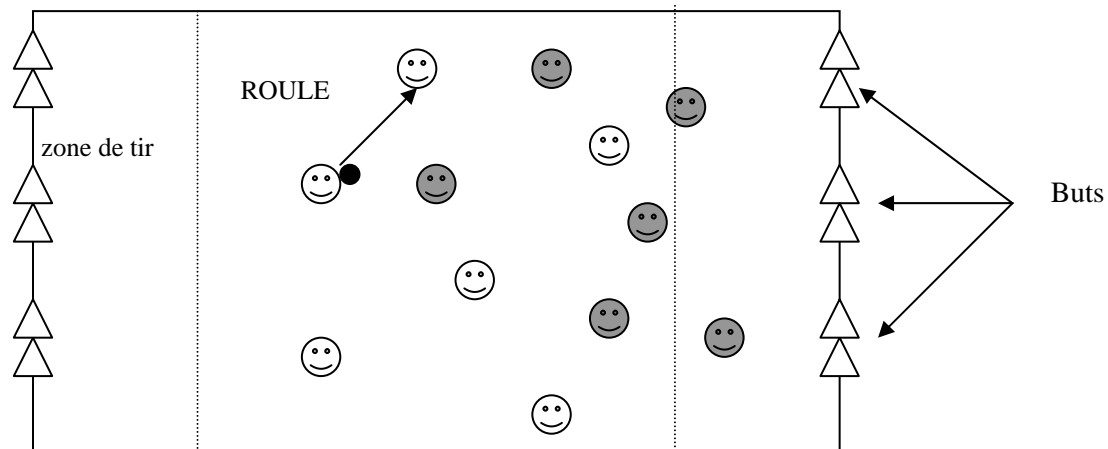
| ACTIVITÉ Opération(s) | OBJECTIFS (savoirs à acquérir) | BUTS Pour l'élève | REGLES | AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS | CRITÈRES DE RÉUSSITE | COMMENT RÉALISER |
|--|--|---|---|---|---|--|
| RELAIS PANIER Contrôle individuel, transmission collective du ballon. | Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, lancer ...) Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre) S'orienter dans un espace défini Comprendre et respecter des règles. Résultat : le vainqueur est connu | Marquer un panier avant l'équipe adverse | Départ des équipes au coup de sifflet de la ligne de fond opposée Pas de marcher Ballon tombé : retour au départ Tous les équiéiers doivent avoir touché le ballon avant le tir | 1 terrain de basket 1 ballon par équipe 2 équipes de 6 joueurs identifiées par des chasubles de couleur. 1 arbitre compteur pour chaque équipe | Marquer plus de paniers que l'équipe adverse dans un temps limité | Mon équipe a la balle : J'utilise l'espace disponible en tenant compte des zones pour recevoir la balle et permettre à l'équipe d'atteindre la zone opposée. J'ai la balle : je transmets à un partenaire disponible en priviliégiant un partenaire disponible situé dans la zone de comptage. |



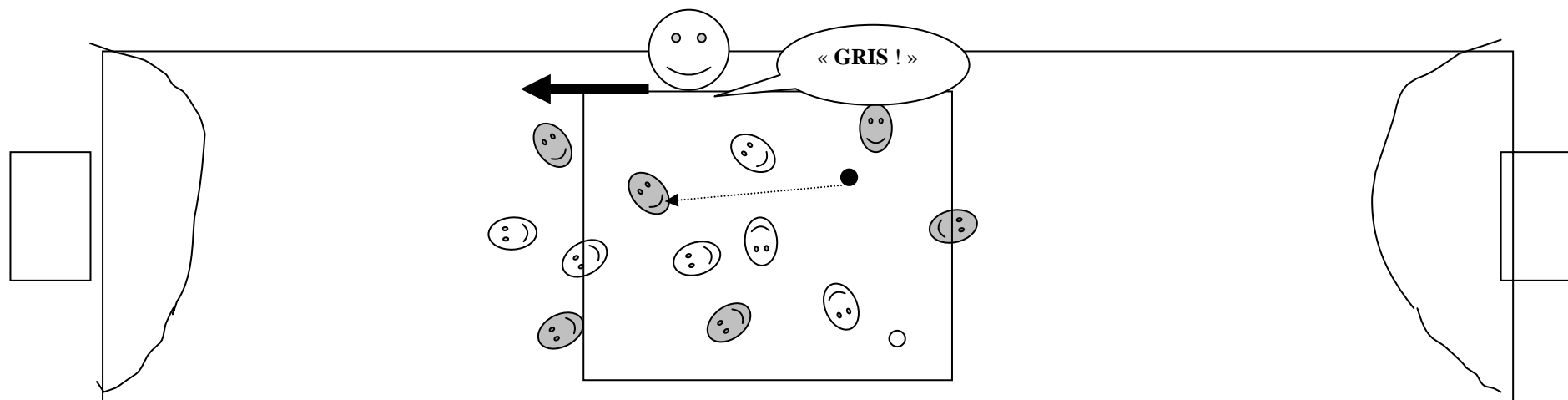
Départ

| ACTIVITÉ Opération(s) | OBJECTIFS (savoirs à acquérir) | BUTS Pour l'élève | REGLES | AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS | CRITÈRES DE RÉUSSITE | COMMENT RÉALISER |
|---|--|--|--|---|---|--|
| <p>MÉLI-MÉLO</p> <p>Hand-ball Basket-Ball Foot-Ball</p> <p>Rugby***</p> <p>Chasseurs-chassés (cf fiche)</p> <p>Construire et exploiter un déséquilibre en sa faveur</p> | <p>Utiliser des actions simples dans une action collective (passer, dribler, tirer, plaquer....)</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>MARQUER :</p> <p>Buts Paniers Essais</p> <p>Toucher la cible</p> <p>(1 point pour chacun)</p> | <p>A chaque annonce du meneur, on change de jeu :</p> <p>Hand / Basket / Foot / Rugby / Chasseurs-chassés</p> <p>Règles essentielles pour chaque jeu.</p> <p>Hand-ball : Marcher, reprise de dribble, zone</p> <p>Basket-ball : Marcher, reprise de dribble, contact</p> <p>Football : Balle au pied</p> <p>Rugby : Passe en arrière</p> <p>Chasseurs-chassés : 3 pas maxi, pas 2 fois de suite le même joueur touché...</p> | <p>MATERIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Espace délimité (recommandé 20x10 m) ➤ Maillots ou chasubles de couleur différente pour chaque équipe. ➤ Un ballon (style volley). ➤ Cibles bien définies consacrées à chaque sport. ➤ Une table de marque <p>HUMAINS :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 équipes de 5 à 8 joueurs clairement identifiées. ➤ Un arbitre et meneur. | <p>Marquer plus de points que l'équipe adverse dans un temps donné : 8 à 10 minutes</p> | <p>BASKET-BALL/HAND-BALL/ FOOT-BALL/ CHASSEURS</p> <p>MON EQUIPE A LA BALLE : Joueurs de champ : Utiliser l'espace disponible pour recevoir la balle et permettre à l'équipe d'atteindre la cible.</p> <p>J'AI LA BALLE : Je transmets à un partenaire disponible, (foot basket hand : je dribble pour aller marquer). Je suis efficace dans les tirs au but.</p> <p>MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE : Je suis actif pour récupérer la balle (chasseurs : ne pas me faire toucher)</p> <p>***RUGBY</p> <p>MON EQUIPE A LA BALLE : Je me replace /porteur de balle (derrière) et je me démarque ou je viens en soutien.</p> <p>J'AI LA BALLE : Je marque des essais. J'utilise un partenaire ou un espace disponible.</p> <p>MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE : Je m'oppose à la progression de l'adversaire et je suis actif pour récupérer la balle.</p> |

| ACTIVITÉ Opération(s) | OBJECTIFS (savoirs à acquérir) | BUTS Pour l'élève | REGLES | AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS | CRITÈRES DE RÉUSSITE | COMMENT RÉALISER |
|--|---|-------------------------|---|--|--|--|
| <p>LE ROULHAND</p> <p><i>Effets recherchés : éviter l'effet de grappe</i></p> <p>Obliger le démarquage</p> | <p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer, tirer...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles. Résultat : le vainqueur est connu.</p> | <p>Marquer des buts</p> | <p>Possesseur de la balle :</p> <p>Faire rouler la balle au sol pour passer.</p> <p>Pas de déplacement 3 sec. maxi balle en main</p> <p>Tir dans la zone de tir</p> <p>Attaquants : marquer dans l'un des 3 buts du camp adverse</p> <p>Défenseurs : pas de contact</p> <p>Pas de gardien : ne pas se coucher dans la zone de tir</p> <p>Remise en jeu à l'endroit de la sortie de la balle</p> | <p>MATÉRIELS</p> <p>Espace délimité 20 x 10 m</p> <p>Chasubles de couleurs</p> <p>1 balle en mousse ou soft</p> <p>3 buts (<1 m) sur la ligne de fond de chaque camp : plots au sol</p> <p>1 zone de tir à 2,50 m devant chaque ligne de fond</p> <p>HUMAINS</p> <p>2 équipes de 6 joueurs clairement identifiées</p> | <p>Dans un temps donné de 3 à 5 min, marquer plus de buts que l'équipe adverse</p> | <p>Mon équipe a la balle : Je cherche un espace disponible pour recevoir la balle.</p> <p>J'ai la balle : je transmets à un partenaire disponible en faisant rouler la balle au sol</p> <p>Je suis efficace dans les tirs au but</p> <p>Mon équipe n'a pas la balle : Je suis actif pour récupérer la balle</p> |

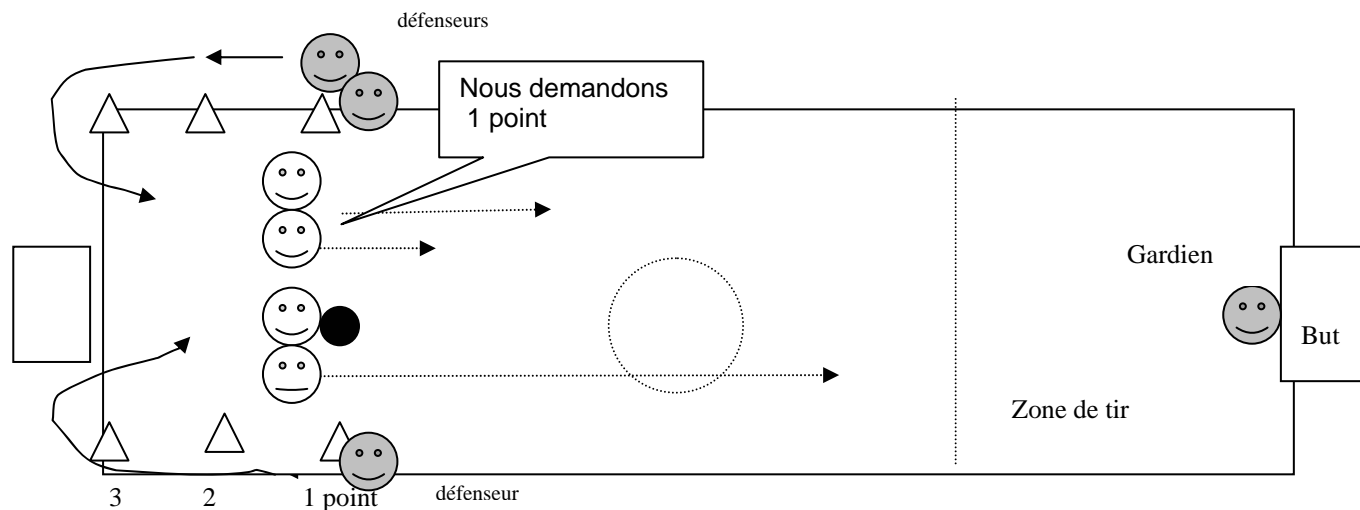


| ACTIVITÉ Opération(s) | OBJECTIFS (savoirs à acquérir) | BUTS Pour l'élève | REGLES et DÉROULEMENT | AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS | CRITÈRES DE RÉUSSITE | CRITÈRES DE RÉALISATION |
|---|--|--|--|---|--|--|
| <p>Passe et « Jeu ! »</p> <p><u>Réversibilité des rôles</u></p> <p>Profiter d'un déséquilibre en sa faveur</p> | <p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer, tirer...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu.</p> | <p>Marquer un but de plus que l'équipe adverse</p> | <p>Les joueurs des 2 équipes sont mélangés dans la zone centrale. 1 ballon par équipe. Chaque équipe se fait des passes en mouvement.</p> <p>Quand l'arbitre crie « BLEU ou ROUGE ! » en montrant du doigt une des 2 cibles, l'équipe désignée doit marquer avec son ballon dans le but indiqué. L'autre équipe doit abandonner son ballon, défendre, intercepter et marquer sur la contre attaque.</p> <p>Ballon sorti = arrêt du jeu Drible interdit Pas de contacts 3 pas maximum avec le ballon Hand : pied dans la zone</p> | <p>MATÉRIELS 1 terrain de hand- ball ou de basket 2 ballons (hand ou basket) Une zone centrale délimitée.</p> <p>HUMAINS 2 équipes de 6 joueurs identifiées par des chasubles de couleur.</p> <p>Hand : un gardien de but est désigné à l'avance dans chaque équipe</p> | <p>Marquer plus de buts ou de paniers que l'équipe adverse sur x manches (l'arbitre équilibre les possessions initiales de ballon entre les 2 équipes)</p> | <p>Tous : au signal identifier l'équipe gardant le ballon et sa cible pour prendre le rôle d'attaquant ou de défenseur</p> <p>Mon équipe a le ballon : J'utilise l'espace libre créé par le déséquilibre initial pour recevoir le ballon et permettre à mon équipe d'atteindre la cible</p> <p>J'ai le ballon : Je transmets vers l'avant à un partenaire disponible Je tire ou shoote</p> <p>Mon équipe n'a pas le ballon : Je suis actif pour le récupérer</p> |



| ACTIVITÉ Opération(s) | OBJECTIFS (savoirs à acquérir) | BUTS Pour l'élève | REGLES | AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS | CRITÈRES DE RÉUSSITE | COMMENT RÉALISER |
|---|--|--|---|---|--|------------------|
| HAND | Démarrage du jeu : voir fiche Situation de référence HAND BALL CYCLE 3 | | | | | |
| ICAP Exploitation, création d'un déséquilibre en sa faveur | idem | Eliminer un à un les adversaires en marquant des buts consécutifs : terminer à 5 contre 0 | un but marqué élimine un joueur adverse : on joue à 5 contre 4 pendant que le joueur sorti fait un tour (ou plus) de terrain en driblant. Puis 5 contre 3 si l'on parvient à marquer consécutivement. (les éliminés sont dribbleurs) etc... Ballon perdu rendu aux attaquants Si l'équipe en supériorité ne marque pas dans le temps du drible on passe à 5 joueurs contre 4 en faveur de l'autre équipe en inversant les rôles. | idem | L'équipe adverse n'a plus de joueur | idem |

| ACTIVITÉ Opération(s) | COMPETENCES SPECIFIQUES | BUTS Pour l'élève | REGLES | AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS | CRITÈRES DE RÉUSSITE | COMMENT RÉALISER |
|---|---|--|---|--|--|--|
| LA POURSUITE Hand ou foot Cycle 3 Enchaînement et continuité des actions Permutation des rôles Profit, création d'un déséquilibre en sa faveur | 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 | Attaquants : Marquer le but (3-2- ou 1 point) Défenseurs : Empêcher les attaquants de marquer (1 point) | 1 équipe affronte successivement toutes les autres : 1 fois en position d'attaquants 1 fois en position de défenseurs Attaquants : Désigner pour 3 défenseurs une des 3 positions de départ déterminant 3-2 ou 1 point par but marqué Contacts et dribles non autorisés Moins de 3 pas avec le ballon (hand) 1 contrôle autorisé (foot) Être dans la zone autorisée pour tirer Les 2 équipes s'élancent au signal | MATÉRIELS 1 terrain de hand- ball 6 plots pour le départ des défenseurs 1 ligne de départ pour les attaquants Dossards de couleur 1 ballon (hand ou foot) 1 feuille de marque par équipe HUMAINS 6 équipes de 4 joueurs 1 gardien dans chaque équipe de défenseurs | A l'issue des rencontres, avoir marqué davantage de points que les autres équipes : Total des points "attaquants" et des bonus "défenseurs" | Attaquants : <u>J'ai le ballon</u> : je transmets à un partenaire en anticipant son déplacement vers l'avant Je tire en position et au moment opportun <u>Je n'ai pas le ballon</u> : je cours vers l'avant, je réceptionne la passe venant de l'arrière Défenseurs : Je cours pour m'interposer entre les attaquants et le but Je suis actif pour empêcher le but, récupérer le ballon |
| VARIABLES | | | Attaquants : obligation de faire une passe au pivot Variante : dribble autorisé après la passe au pivot | 3 attaquants + 1 attaquant pivot dans le cercle | | |
| Défenseurs : Intercepter le ballon pour marquer à son tour (2 points) Ballon récupéré : inversion des rôles | | | | | | |





Évaluer

JEUX COLLECTIFS ET SPORTIFS AVEC BALLON : Observation possible des conduites motrices des élèves

| Passer de ... à | | 1. Il débute | 2. Il se débrouille | 3. Il est expert |
|-------------------------------------|---|--|---|--|
| Mode d'organisation dominant | | Est centré sur lui-même | Prend en compte l'autre, les autres | Coordonne son projet avec celui des autres |
| Espace / Temps appréhendé | | au présent | au futur proche | à plus long terme |
| Indicateurs comportementaux | Actions (Offensives - défensives) | <p>Actions spontanées</p> <p>Suit toujours le ballon ou s'exclue</p> <p>Se débarrasse du ballon ou l'enterre</p> <p>Laisse tomber le ballon à la réception d'une passe</p> <p>Se précipite systématiquement sur l'adversaire porteur du ballon ou reste passif</p> <p>Tire en lançant le ballon en avant</p> | <p>Projet à court terme</p> <p>Soutient le porteur de balle</p> <p>Se démarque parfois</p> <p>Manipule le ballon correctement</p> <p>Transmet le ballon à des partenaires proches</p> <p>Se replace en position défensive à la perte de balle</p> <p>Se rapproche de la cible pour augmenter la réussite au tir</p> | <p>Projet à plus long terme</p> <p>Soutient le porteur de balle</p> <p>Se démarque, se place judicieusement dans les espaces libres</p> <p>Manipule le ballon avec habileté</p> <p>Transmet le ballon dans de bonnes conditions à des partenaires démarqués</p> <p>Exerce un marquage individuel ou bien en flottement sur des adversaires non porteurs du ballon</p> <p>Se rapproche de la cible et prend des informations pour tirer</p> |
| | Prise d'informations Communication | <p>Ne lit pas les actions et l'organisation adverses : regarde exclusivement la balle ou jette quelques coups d'oeil furtifs pour se situer</p> <p>Fait des appels de balle sonores</p> | <p>Lit les actions de ses adversaires et de ses partenaires proches</p> <p>Prend parfois des informations pour se situer et situer les autres</p> <p>Fait des appels de balle sonores et/ou visuels en se démarquant</p> | <p>Lit les actions des autres et anticipe</p> <p>Prend des informations sur le collectif adverse et s'adapte</p> <p>Cherche et connaît la position de ses partenaires</p> <p>Réalise des appels de balles visuels par démarrage (changement de rythme, de direction)</p> |

Évaluation de la performance individuelle d'un joueur pendant un match (Cycle 3)

Objectifs :

Permettre aux élèves de cycle 3 de :

1. Prendre conscience de leur performance individuelle dans le jeu collectif afin de progresser.
2. Décrypter le jeu individuel et son influence dans une organisation collective.

Organisation : 2 équipes se rencontrent, les 2 autres observent. Constituer des doublettes : 1 joueur / 1 observateur.

Un travail préalable d'explication et de négociation sur les 6 rubriques sera nécessaire.

Nota : on pourra bien sûr faire le choix d'autres actions ou d'un autre barème (ex : tir réussi / tir manqué ; passe décisive ...)

Pour chaque action de son joueur, l'observateur marque une barre dans la bonne case.

Tous deux rapportent leur analyse au groupe. On inverse les rôles.

On pourra ensuite faire calculer la performance individuelle du joueur. Effectuer : Actions positives – Actions négatives.

| Nom | Prénom | Actions positives A | | | Actions négatives B | | MA PERFORMANCE A - B |
|-------|--------|-------------------------------|-----------------------------|--------------------------------------|-------------------------------|------------------|--------------------------------|
| | | Passes réussies +1 | Balles gagnées +1 | Tirs Essais réussis + 1 | Pertes de balles -1 | Fautes -1 | |
| | | | | | | | |

Marque une barre dans la bonne case pour chaque action du joueur observé.