

JEUX COLLECTIFS AVEC BALLONS AU CYCLE 2



Animation pédagogique du 14 février 2007

QUE DISENT LES PROGRAMMES 2002 ?

Les diverses activités physiques, sportives et artistiques (APSA) proposées au cycle 2 ... permettent de construire 4 types de compétences spécifiques EPS ...

Compétence n°3 : S'opposer individuellement ou collectivement

...

- Jeux d'opposition duelle (jeux de lutte, jeux de raquettes)
- Jeux collectifs de coopération et d'opposition (y compris les jeux de tradition, avec et sans ballon)

Exemple de compétences de fin de cycle :

...

- S'opposer individuellement ou collectivement / Jeux collectifs :

Détail des compétences	Exemple de niveau à atteindre en fin de cycle
Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur.	Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment - d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque). - de défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer ...

...

La compétence " S'opposer individuellement ou collectivement " sera obligatoirement travaillée chaque année au travers d'un module d'apprentissage sur les jeux collectifs (avec la possibilité d'y ajouter un module de jeux de lutte ou de jeux de raquettes).

Il serait souhaitable, pour que les apprentissages soient réels, que les modules d'apprentissages soient de 10 à 15 séances. Par souci de réalisme, le minimum est fixé à cinq ou six séances de chaque activité pour un module d'apprentissage.

SITUATION DE RÉFÉRENCE Fin cycle 2

COMPÉTENCE SPECIFIQUE

Cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement.

MISE EN ŒUVRE : Jeux collectifs.

ETRE CAPABLE DE :

- Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur.

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 (à court terme).
- Identifier et apprécier les effets de l'activité.
- Appliquer des règles de vie collective.

CONNAISSANCES

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

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>	Envoyer 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 dans sa zone.</p> <p>Variable : zone 3 m interdite pour les attaquants devant leur capitaine</p>	<p>MATERIEL : Espace défini 20 X 10</p>  <p>Dans chaque camp, une zone 2 m pour le capitaine adverse</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 ballon ➤ Maillots de couleurs pour chaque équipe. <p>HUMAINS : 2 équipes de 5 (1 capitaine placé dans une zone située derrière le camp adverse et 4 joueurs de champ)</p>	<p>Dans un temps donné de 6 à 8 minutes marquer plus de points que l'adversaire.</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. Capitaine : Se démarquer dans son espace.</p> <p>J'AI LA BALLE : Je transmets à un partenaire disponible.</p> <p>MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE : Je suis actif pour récupérer la balle.</p>

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.

Quels principes opérationnels 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 RÔLES

- 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 CRÉATION D'UN DÉSÉQUILIBRE EN SA FAVEUR

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

MISE EN PLACE DE SITUATIONS :

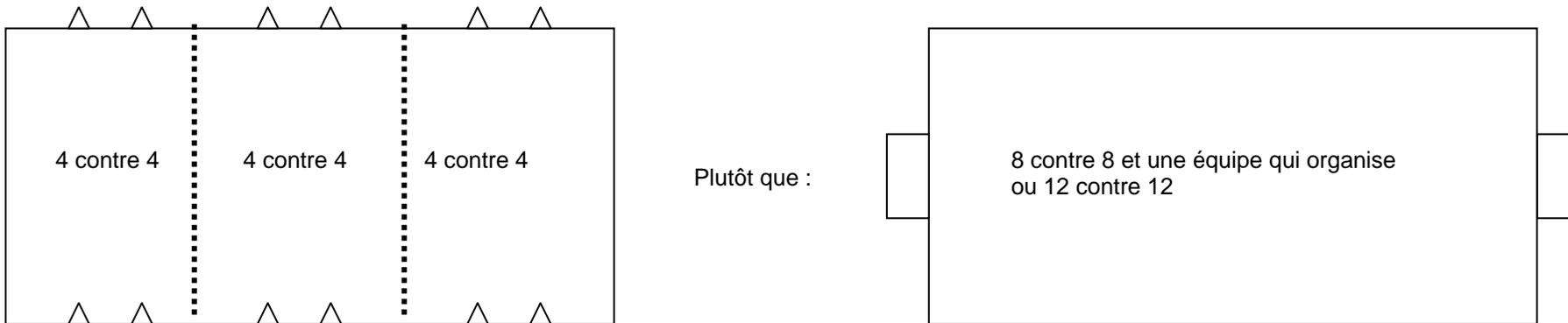
- TENANT COMPTE DE LA LOGIQUE INTERNE DE L'ACTIVITÉ
- REPRENANT CES PRINCIPES (essentiellement les 3 premiers pour le cycle 2)
- FAVORISANT LA CONSTRUCTION ET L'APPROPRIATION DE SAVOIRS PAR LES ÉLÈVES

UNE ORGANISATION PERMETTANT UN MAXIMUM D'ACTIVITÉ POUR TOUS :

Quand une situation le permet et lorsque ses règles sont maîtrisées, **multiplier les surfaces permettant plusieurs parties simultanées** (par niveaux par ex.) **en réduisant le nombre de joueurs par équipe ainsi que l'aire 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...).



DES SITUATIONS ÉVOLUTIVES ET ADAPTABLES :

Plutôt que de proposer un empilement de jeux figés, faire évoluer chaque situation de départ, 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, règles, matériel, nombres de joueurs ...). 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 :

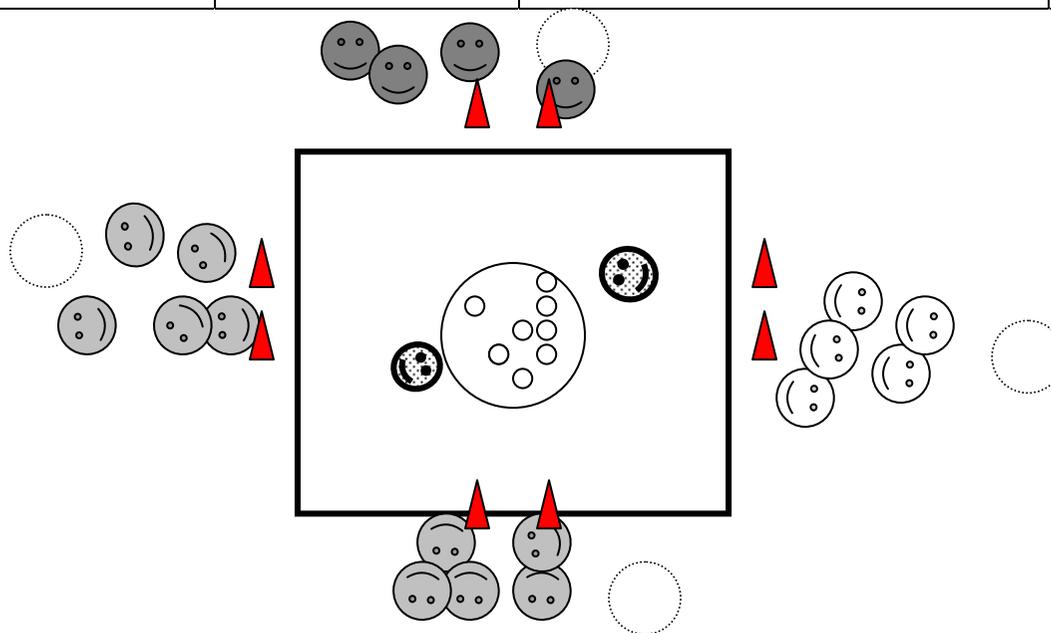
Penser chaque année à réserver une petite partie du budget annuel de l'école à l'achat ou au renouvellement du matériel EPS

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

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

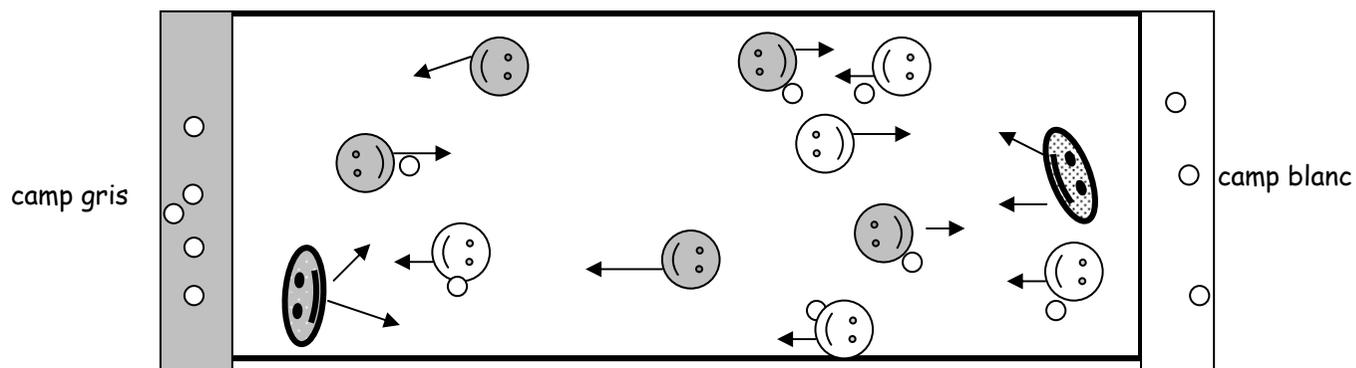
Jeux de coopération et d'opposition avec ballon

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	COMMENT AIDER L'ENFANT A RÉALISER
<p>LES GARDIENS DU TRÉSOR cycle 2</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>Attaquants (voleurs): ramener le plus de ballons dans son camp</p> <p>Gardiens : Toucher les voleurs</p>	<p>Attaquants :</p> <p>On rentre dans le jeu par sa porte</p> <p>On ne porte qu'une seule balle à la fois.</p> <p>Touché par un gardien, on s'assoit</p> <p>On peut être délivré par un partenaire qui touche la main</p>	<p>MATERIELS</p> <ol style="list-style-type: none"> Un camp par équipe avec une porte (2 plots) et un cerceau pour les trésors (pris) Une réserve centrale (trésor) de balles ou objets (= nombre d'élèves x 3) placée sur la ligne de fond. Des dossards pour identifier clairement les équipes et les gardiens. Un terrain délimité 12 x 12 à 15 x 15 <p>HUMAINS</p> <p>4 équipes de voleurs de 5 à 6 élèves 2 gardiens</p> <p>Complexification : ajout de gardiens espace + étroit</p> <p>Simplification : cerceaux refuges espace + large</p>	<p>Avoir dans son camp plus de balles que les autres équipes :</p> <p>après épuisement du trésor</p> <p>ou dans un temps limité</p>	<p>Déménageurs :</p> <p>Se situe par rapport aux gardiens, à son camp, à ses camarades pris</p> <p>Choisit un espace libre et court vite.</p> <p>Gardiens: Réduit l'espace et court vite.</p> <p>Se situe par rapport au trésor</p>



Jeux de coopération et d'opposition avec ballon

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	COMMENT AIDER L'ENFANT A RÉALISER
<p>DÉMÉNAGEURS ÉPERVIER</p> <p>cycle 2</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: amener le plus de ballons de son camp dans le camp adverse</p> <p>Eperviers: Toucher les déménageurs en possession d'un ballon.</p>	<ol style="list-style-type: none"> On ne porte qu'un seul ballon à la fois. On ne sort pas des limites du terrain. Touché par l'épervier, on retourne poser la balle dans son camp et l'on en prend une autre 	<p>MATERIELS</p> <ol style="list-style-type: none"> Un camp par équipe rempli au départ de balles ou ballons (= nombre d'élèves x 2) placée sur la ligne de fond. Des dossards pour identifier clairement les équipes et les éperviers. 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 espace + étroit</p> <p>Simplification : cerceaux refuges espace + large</p>	<p>Avoir dans son camp moins de balles que l'autre équipe dans un temps limité à 2 ou 3 minutes</p>	<p>Déménageurs :</p> <p>Se situe par rapport à l'épervier, aux camps</p> <p>Choisit un espace libre et court vite.</p> <p>Eperviers:</p> <p>Se situe par rapport aux porteurs adverses</p> <p>Réduit l'espace et court vite.</p>



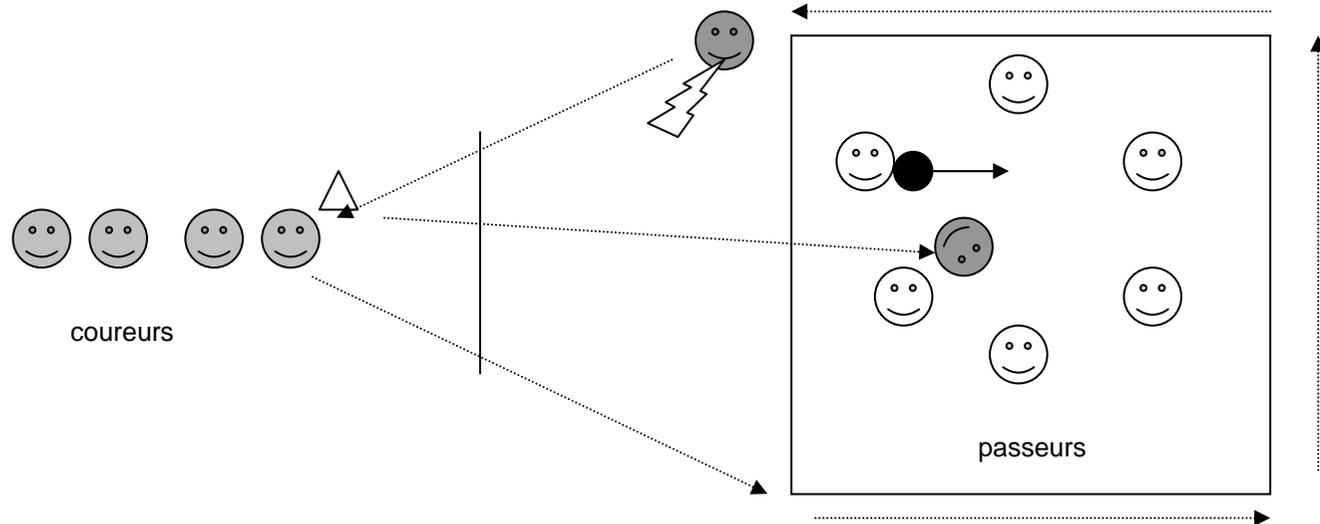
Jeux de coopération et d'opposition avec ballon

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	COMMENT AIDER L'ENFANT A RÉALISER
<p>DÉMÉNAGEURS ÉPERVIERS EN PASSES</p> <p>cycle 2</p> <p>Progression vers la cible. + 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>Amener en passes à deux le plus de ballons de son camp dans le camp adverse</p>	<p>1- On ne transporte qu'un seul ballon à la fois pour 2.</p> <p>2- On ne sort pas des limites du terrain.</p> <p>3- Pas de déplacement ballon en main</p> <p>4- Les 2 membres du couple traversent complètement</p>	<p>MATERIELS</p> <p>1. Un camp par équipe rempli au départ de balles ou ballons (= nombre d'élèves x 2) placé sur la ligne de fond</p> <p>2. Des dossards pour identifier clairement les équipes et les éperviers.</p> <p>3. Un terrain délimité 20 x 10</p> <p>HUMAINS</p> <p>2 équipes de 8 à 10 élèves organisées en couples.</p>	<p>Avoir moins de balles dans son camp 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>Les 2 : je me situe par rapport à l'épervier</p>
Variables		Epervier : intercepter les passes.	Ballon intercepté le couple retourne poser la balle dans son camp et en prend une autre	1 épervier ... plusieurs éperviers	id	Epervier : Je cours vite. J'anticipe les trajectoires.
				Ballons différents		
				3, 4 , 5 ... passeurs pour 1 ballon	id	

Jeux de coopération et d'opposition avec ballon

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	REGLES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	COMMENT AIDER L'ENFANT A RÉALISER
<p>L'HORLOGE</p> <p>Cycle 2</p> <p>Contrôle individuel Conservation 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>Passeurs : Réaliser le plus de passes possibles</p> <p>Coueurs : Courir le plus vite possible</p> <p><u>Variante :</u> <i>Puis intercepter le ballon</i></p>	<p>2 équipes de même nombre (6 à 8 joueurs) : les passeurs et les coueurs</p> <p>Identification des équipes par des dossards de couleur</p> <p>1 ballon</p> <p>1 carré formé de 8 plots ou tracé dans un demi terrain de hand ball</p> <p>1 plot de départ sur l'autre demi terrain</p> <p>1 foulard</p> <p>Voir schéma</p>	<p>Coueurs : faire le tour de l'horloge en se relayant</p> <p>Passeurs : se faire des passes dans le sens des aiguilles d'une montre et compter les tours d'horloge complets</p> <p><u>Variante :</u> <i>Après passage du foulard, le coureur entre dans le cercle pour intercepter le ballon.</i></p> <p>Le passer peut faire une passe à qui il veut</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ On compte les passes réalisées ➤ Ballon intercepté : le jeu s'arrête ➤ On inverse les rôles <p><u>Evolution :</u> <i>Les passeurs , à l'entrée du 1^{er} coureur , peuvent se déplacer dans leur demi terrain</i></p>	<p>Après 2 parties avec inversion des rôles</p> <p>Passeurs : Avoir réalisé plus de tours d'horloge complets que l'adversaire</p> <p><u>Variantes :</u> Passeurs : Avoir réalisé davantage de passes que l'équipe adverse</p>	<p>Passeurs : Réceptionner le ballon de son voisin de droite Passer à son voisin de gauche (ou inversement) Assurer une transmission rapide</p> <p>Coueurs : Courir vite autour de l'horloge et assurer la transmission du foulard au suivant</p> <p><u>Variante et évolution :</u> Passeurs : Transmettre rapidement le ballon à un équipier de son choix (évolution : se déplacer dans les espaces libres pour recevoir le ballon)</p> <p>Coueurs : Idem + Anticiper sur les trajectoires du ballon pour intercepter</p>

Schéma de la variante :

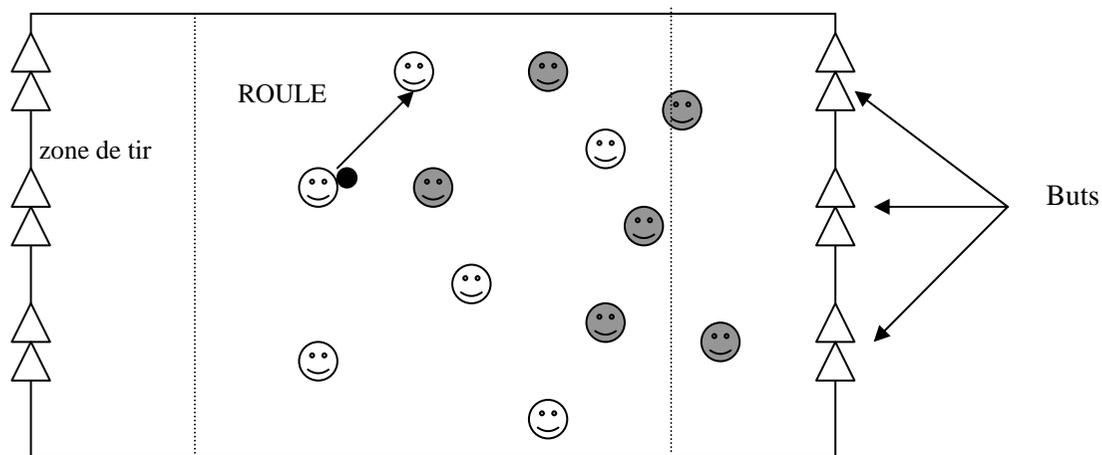


Jeux de coopération et d'opposition avec ballon

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	COMMENT AIDER L'ENFANT A 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>
<p>VARIABLES</p>			<p>Main droite dans la poche</p> <p>Main gauche dans la poche</p> <p>Ballons différents (rugby – mini basket)</p> <p>En faisant rouler le ballon</p> <p>Tous les équipiers doivent avoir touché le ballon pour marquer un point</p>			

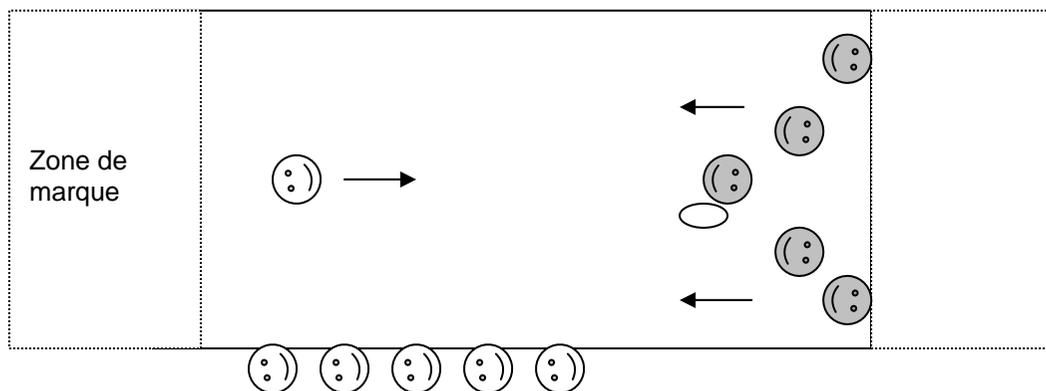
Jeux de coopération et d'opposition avec ballon

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	COMMENT AIDER L'ENFANT A RÉALISER
<p>LE ROULHAND</p> <p>Contrôle individuel, conservation et transmission collective du ballon.</p> <p>Enchaînement et continuité des actions / permutation des rôles</p> <p><i>Effets recherchés : éviter l'effet de grappe</i></p> <p><i>Obliger le démarquage</i></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 des buts</p>	<p>Pas de déplacement 3 sec. maxi balle en main Tir dans la zone de tir</p> <p>Attaquants : marquer dans l'un des 3 buts du camp adverse Faire rouler la balle au sol pour passer.</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>Espace délimité 20 x 10 m (salle ou herbe de préférence)</p> <p>Chasubles de couleurs 1 balle en mousse ou soft</p> <p>3 buts (<1 m>) sur la ligne de fond de chaque camp : plots au sol 1 zone de tir à 2,50 m devant chaque ligne de fond</p> <p>2 équipes de 6 joueurs clairement identifiées</p> <p>Gants sur goudron</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 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>



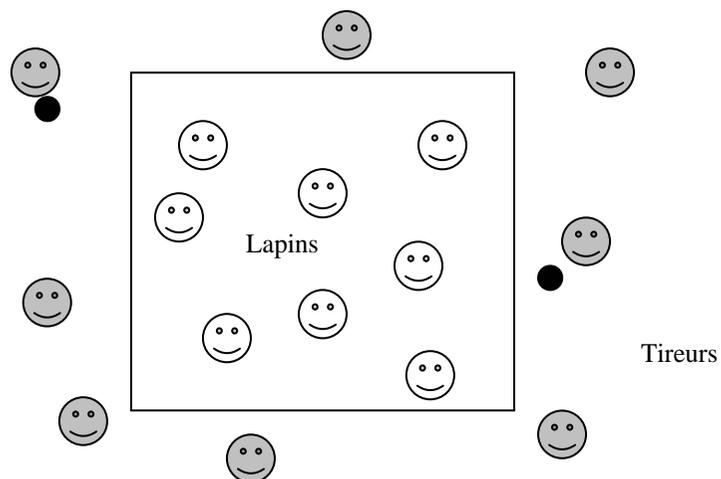
Jeux de coopération et d'opposition avec ballon

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	COMMENT AIDER L'ENFANT A RÉALISER
<p>RUGBY EPERVIER</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, passer...)</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>Attaquants : Aplatir le ballon dans la zone de marque opposée</p> <p>Défenseurs : Toucher le porteur du ballon 1 seul défenseur au départ</p>	<p>Ne pas sortir des limites du terrain</p> <p>Attaquants : Départ de sa ligne Passes en arrière Porteur du ballon touché, on change de rôles en recommençant avec un défenseur nouveau Essai marqué entrée d'un défenseur supplémentaire Essai marqué = autant de points que de défenseurs en jeu</p> <p>Défenseurs : Départ de la zone de marque</p>	<p>Espace délimité 20 x 10 m</p> <p>2 zones de marque opposées</p> <p>Chasubles de couleurs</p> <p>1 ballon de rugby</p> <p>2 équipes de 5 à 6 joueurs clairement identifiées</p>	<p>Marquer plus de points que l'équipe adverse après x manches</p>	<p>Mon équipe a la balle : Je cherche un espace disponible pour recevoir la balle.</p> <p>J'ai la balle : je transmets vers l'arrière à un partenaire disponible : passe à hauteur du bassin</p> <p>Mon équipe n'a pas la balle : Je suis actif pour toucher le porteur , j'anticipe les passes, je réduis l'espace</p>
			<p>Variables : Passes en tous sens et ballon rond</p> <p>Tir dans une cible</p>			



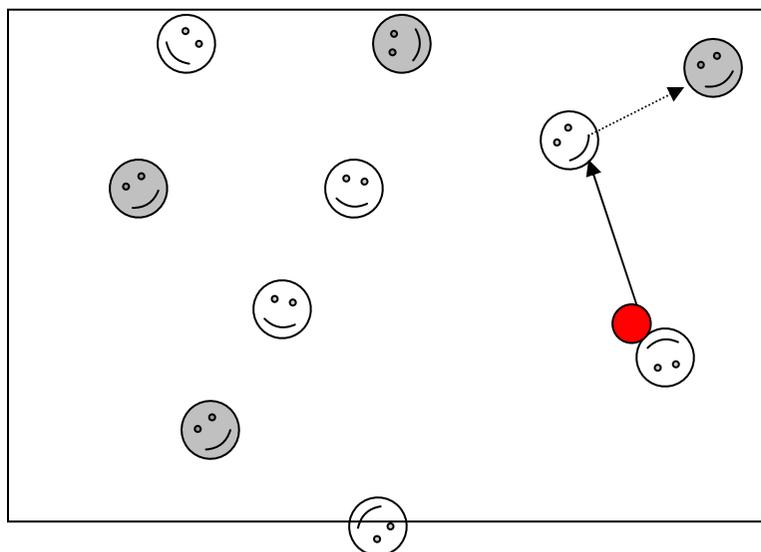
Jeux de coopération et d'opposition avec ballon

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	COMMENT AIDER L'ENFANT A RÉALISER
<p>TIREZ LES LAPINS</p> <p>Contrôle individuel du ballon et tir</p>	<p>SAVOIR</p> <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 tireurs : Toucher le plus de lapins possible sur le temps donné (1 point par touche de volée)</p> <p>Défenseurs lapins : Ne pas se faire toucher par le ballon ou l'attraper de volée (2 points de moins pour les tireurs)</p>	<p>Tireurs : On ne rentre pas dans le terrain</p> <p>Lapins : On ne sort pas du terrain Je sors les ballons bloqués sur le terrain</p> <p>Temps du jeu : 4 minutes en position de tireurs Puis inversion des rôles</p> <p>Gain de la partie : avoir marqué plus de points que l'équipe adverse en position de tireurs</p>	<p>MATERIEL : Terrain 6 m X 6 m délimité A adapter selon réussites</p> <p>2 petits ballons mousse</p> <p>Maillots de couleurs pour chaque équipe</p> <p>HUMAINS : 2 équipes de 8 joueurs</p> <p>2 arbitres</p>	<p>Tireurs : <u>Tous</u> : se répartir autour du terrain <u>Je n'ai pas la balle</u> : J'anticipe la trajectoire des tirs Je suis actif pour récupérer le ballon <u>J'ai la balle</u> : Je suis rapide Je tire à bras cassé</p> <p>Lapins : Je me place loin du ballon Je choisis les ballons à attraper de volée</p>



Jeux de coopération et d'opposition avec ballon

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	COMMENT AIDER L'ENFANT A RÉALISER
<p>TIREZ LES LAPINS LE RETOUR</p> <p>cycle 2</p> <p>Progression vers la cible et tir + 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 tireurs : Toucher le plus de lapins possible sur le temps donné (1 point par touche de volée)</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> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Espace délimité (10m x 10) ➤ Un ballon dégonflé <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.</p>	<p>Attaquants : 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 Je tire sur une cible quand elle est à portée</p> <p>Défenseurs : Je cours vite. Je vais dans les espaces libres Je regarde les attaquants, le ballon.</p>



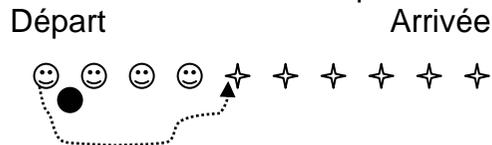
Lapins pris

RENFORCER LES HABILITÉS MOTRICES

EXEMPLES D'EXERCICES 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

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 .



JEUX COLLECTIFS AVEC BALLON cycle 2 :

- Observer les conduites motrices des élèves sur la situation de référence en début et en fin de module (balle au capitaine ou roulhand)

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 :</p> <p>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>

EPS ET INTERDISCIPLINARITÉ : donner du sens aux apprentissages des élèves

