

## La compétence 3

« S'opposer individuellement et/ou collectivement »



**Des jeux traditionnels aux jeux collectifs avec balle aux cycles 2 et 3**

## Sommaire du document

I La construction des notions d'opposition et de coopération, page 3

II Des enjeux d'apprentissages différents aux cycles 2 et 3, page 3

III 1 Analyse de ces enjeux, page 4

III.2 Présentation du cadre général d'analyse des capacités à acquérir, pages 5, 6,7

III.3 Caractéristiques des situations de jeu retenues pour travailler la compétence, page 8

IV Des règles d'action pour acquérir la compétence en jeux collectifs avec ballon, pages 9 à 14

### **V Des propositions pratiques pour le cycle 2, page 15 à 27**

○ V.1) Phase de découverte, pages 15 à 19

○ 14 : Vider la caisse, page 15

○ 15 : Vider la caisse dans un temps donné, page 16

○ 16 : Transporter collectivement des ballons plus vite que ses adversaires, page 17

○ 17 : La queue du diable, page 18

○ 18 : Corbeaux et renards multi balles, page 19

○ V.2) Phase de référence : Corbeaux et renards avec pétrification, page 20

○ V.3) Phase de structuration, pages 21 à 26

○ A) Conserver la balle

▪ Gendarmes et voleurs, page 21

▪ Les gardiens du Trésor, page 22

▪ Jeu de l'horloge, page 23

○ B) Faire progresser la balle/récupérer la balle

▪ Franchir des couloirs sans perdre la balle, page 24

▪ Epervier, déménageur, page 25

▪ Corbeaux et renards, 2 zones de renards, page 26

#### V.4) Phase de bilan et réinvestissement,

- Corbeaux et renards, 1 ballon à la fois, page 27

### VI Des propositions pratiques pour le cycle 3, page 28 à 41

- VI 1) Phase de découverte, pages 28 à 31
  - Gendarmes et voleurs, page 28
  - Corbeaux et renards, 1 ballon à la fois, page 29
  - Jeu des 2 rivières, page 30
  - Passe à 5, page 31
- VI 2) Phase de référence La balle au capitaine, page 32
  - Fiche d'observation, page 33
  - Analyse des résultats, page 34
- VI 3) Phase de structuration, pages 35 à 39
  - Passe à 5 en surnombre (conserver la balle) pages 35 et 36
  - Jeu des 2 ballons (Conserver le ballon) pages 37 et 38
  - La balle au capitaine en surnombre, page 39
- IV.4) Phase de bilan
  - Tous capitaines (double score) page 40
  - Feuille de match, page 41

### VII Des variables pour adapter le jeu, pages de 41 à 53

- Variables spatiales, pages 41 à 44
- Variables temporelle pages 44 à 46
- Les contraintes liées aux modes d'action des joueurs pages 46 à 47
- Variables matérielles, pages 47 à 49
- Le système de score pages 49 à 51
- le nombre de joueurs pages 51 à 53

## ○ I LA CONSTRUCTION DES NOTIONS D'OPPOSITION ET DE COOPERATION

*Comment se construisent les notions d'opposition et de coopération qui traversent les jeux traditionnels ainsi que les jeux avec ballon ?*

### **Des formes d'opposition de plus en plus complexes :**

1. Opposition différée : chacun fait à son retour et on voit le résultat: exemple « vider remplir la caisse » ;
2. Opposition en parallèle : les uns à coté des autres : exemples « les déménageurs », « les relais » ;
3. Opposition simultanée : action des uns et des autres contradictoire et simultanée : exemple « balle brûlante », « je remplis pendant que d'autres vident », je vide et j'emmène ailleurs, l'équipe qui a le plus d'objets gagne ;
4. Opposition plus ou moins interpénétrée : « corbeau renard » « attaquer et défendre la tour », « la balle au capitaine »

### **Des formes de coopération de plus en plus complexes :**

1. Le résultat d'une équipe est égal à la somme des actions individuelles.
2. Le résultat dépend de la prise en compte progressive du partenaire : loup glacé avec délivrance, les queues du diable
3. Le résultat dépend de l'action conjointe des partenaires, on agit ensemble pour atteindre le but commun (plus le nombre est important, plus la coopération est riche mais difficile). Les rôles se différencient.

### **Ces deux notions sont liées au partage ou non de l'espace par les équipes : l'interpénétration**

1. Les espaces séparés
2. Les espaces sont différenciés : zone des corbeaux, zone protégée ...
3. Les espaces sont interpénétrés

## **II DES ENJEUX D'APPRENTISSAGES DIFFERENTS AUX CYCLES 2 ET 3**

**Au cycle 2 :** période sensible dans les apprentissages de cette compétence où l'on passe :

1. D'une forme d'opposition simple à des **oppositions interpénétrées**.
2. D'un jeu collectif où la coopération est la somme des jeux individuels à un jeu où la coopération est indispensable où on doit agir ensemble pour atteindre le but commun.
3. D'un jeu où les 2 équipes partagent le même espace de jeu avec des rôles différents

**Au cycle 3 :** des enjeux différents en termes d'apprentissages : une analyse et une appropriation plus fine des problèmes collectifs rencontrés, afin de d'envisager de progresser collectivement dans le jeu.


### III. 1 ANALYSE DES ENJEUX *(Rappel des enjeux éducatifs aux trois cycles et des contenus en termes de capacités, attitudes et connaissances)*

Compétence 3 en jeux collectifs	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
ENJEUX EDUCATIFS POUR LE S CYCLES	<b>Apprendre à jouer ensemble dans un espace et un temps partagé, en respectant des règles, des rôles et des contraintes qui inscrivent les relations dans un rapport civilisé</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ C1 Apprendre à jouer ensemble en partageant un espace et des règles</li> <li>○ C2 : Apprendre à jouer ensemble, gérer certains éléments du jeu et ses résultats, s'exercer pour mieux jouer</li> <li>○ C3 : Apprendre à jouer ensemble, gérer le jeu et ses résultats, s'organiser collectivement pour progresser (notion de projet collectif)</li> </ul>		
CONNAISSANCES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espace de jeu / de non jeu</li> <li>• Début / fin de jeu</li> <li>• Connaissances de la règle du jeu</li> <li>• Règles d'or</li> <li>• Prise en compte de l'autre</li> <li>• Comprendre la notion de gain</li> <li>• Connaissance du but, des CR, du dispositif</li> </ul>	Sur soi : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Son rôle dans le jeu</li> </ul> Sur l'activité : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Règles d'or</li> <li>• Règles du jeu</li> <li>• Manières de faire collectives efficaces</li> </ul> Sur l'autre : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître les différents statuts, les différents rôles</li> </ul>	Sur soi : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconnaître son statut dans l'action (Att ou D),</li> <li>• S'engager en fonction de ses ressources.</li> </ul> Sur l'activité : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître les règles du jeu et règles d'or</li> <li>• Connaître et mettre en œuvre une alternative collective de jeu.</li> </ul> Sur l'autre : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre en compte les ressources des partenaires et des adversaires pour agir</li> </ul>
ATTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accepter l'enjeu : perdre/gagner</li> <li>• S'engager dans le jeu avec une intention partagée</li> <li>• Respecter toutes les règles</li> <li>• Respecter l'autre / les autres</li> <li>• Rester dans le jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accepter sereinement les résultats</li> <li>• S'inscrire dans un projet d'action collective</li> <li>• Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement</li> <li>• Accepter les règles du jeu</li> <li>• Gérer le jeu (début/fin) et les résultats (gagné/perdu/égalité)</li> <li>• Accepter différents rôles/statuts               <ul style="list-style-type: none"> <li>- les statuts (attaquants /défenseurs)</li> <li>- les rôles : observateur/joueur/juge (attention : juge : une règle à regarder, observateur : un critère à regarder.)</li> </ul> </li> <li>• Accepter de s'exercer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accepter et relativiser les résultats</li> <li>• Participer à l'élaboration d'un projet défini collectivement</li> <li>• Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement</li> <li>• Vouloir faire évoluer la règle du jeu en fonction du contexte</li> <li>• Accepter les différences au sein de l'équipe, de la classe</li> <li>• S'investir dans les rôles sociaux</li> <li>• S'organiser pour s'exercer et jouer</li> </ul>
CAPACITES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser son répertoire moteur de base : courir puis lancer, courir puis s'arrêter pour regarder, attraper un objet ou quelqu'un (actions juxtaposées)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'exercer pour maîtriser le répertoire moteur du joueur collectif : courir, attraper le ballon, lancer le ballon, attraper l'adversaire, esquiver l'adversaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enrichir le répertoire moteur du joueur collectif en attaque, en défense, enchaîner les actions</li> </ul>

### III.2 PRESENTATION DU CADRE GENERAL D'ANALYSE DES CAPACITES A ACQUERIR

#### Les principes d'action collectifs organisateurs de l'ensemble des jeux aux cycles 2 et 3

- Conserver la balle,
- Faire progresser la balle,
- Accéder à la cible,
- Récupérer la balle,
- Faires des choix tactiques,
- Tenir différents rôles.

Principes	Savoirs à acquérir	Contenus d'enseignement 
<p><b>CONSERVER LA BALLE</b> <b>C2 C3</b></p> <p><i>C'est échapper à la pression adverse pour se donner du temps afin de faire des choix</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer, attraper en mouvement ou non <b>C2 C3</b></li> <li>- Prendre des informations sur les positions des autres joueurs, sur les trajets, et trajectoires de balle</li> </ul> <p>Se rendre disponible, se démarquer, <b>C2 C3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> <li>- Se situer et agir dans un rôle aux différents moments de l'action <b>C2 C3</b></li> <li>- Communiquer <b>C2 C3</b></li> </ul>	<p><b>D'une maîtrise à l'arrêt et dans un espace proche à une maîtrise en mouvement et à des distances variées</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Coordonner des actions de déplacements avec des maîtrises d'objets</i></li> </ul> <p><b>D'un contexte de jeu évalué par rapport à mes propres capacités à un contexte de jeu où les autres et l'espace sont pris progressivement en compte :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Adapter mes actions à celles des autres :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>o C2 prendre en compte les adversaires pour leur échapper</li> <li>o C3 passer à quelqu'un de démarqué, à distance optimale de passe, dribbler, progresser avec la balle</li> </ul> </li> <li>- <i>Prendre des informations sur la position des joueurs C2</i></li> <li>- <i>Prendre des informations sur la position des joueurs et les espaces disponibles C3</i></li> <li>- <i>Se situer à distance de passe en tant que non porteur C3</i></li> <li>- <i>Aller dans un espace libre C3</i></li> </ul> <p><b>D'un rôle univoque et stable (attaquant ou défenseur) à un rôle plus diversifié qui s'adapte aux conditions du jeu (attaquant et défenseur)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Connaitre et tenir son rôle jusqu'au bout du jeu C2</i></li> <li>- <i>Identifier et prendre en compte le porteur de balle (PB) non porteurs de balle(NPB), le défenseur, l'attaquant C3</i></li> </ul> <p><b>D'une communication restreinte à une communication gestuelle adaptée</b></p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Se parler dans le jeu à propos du jeu C2</i></li> <li>- <i>Se signaler sans donner d'informations aux autres : gestes, espace, déclenchement de course .....C3</i></li> </ul>
<p><b>FAIRE PROGRESSER LA BALLE</b></p> <p><i>C'est s'organiser collectivement pour prendre le dessus sur les adversaires</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer dans un espace orienté <b>C2</b></li> <li>- Jouer dans différents espaces favorables à la progression vers l'avant</li> <li>- Utiliser, créer un déséquilibre en sa faveur</li> </ul>	<p><b>De face à face à une orientation partagée vers l'avant :</b> <i>Coordonner une action sur la balle et déplacement vers l'avant, C2C3</i></p> <p><b>D'un jeu centré sur la balle à un jeu centré sur l'accès à la cible :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Coordonner ses actions avec celles des autres C2</i></li> <li>- <i>Reconnaître et utiliser les espaces libres, identifier et contourner les obstacles pour progresser C2</i></li> <li>- <i>Utiliser les différents espaces de jeu (espaces de jeu direct et indirect) en fonction des obstacles ou du rapport de force C3</i></li> <li>- <i>Adapter ses déplacements et ses actions en fonction de la prise d'information, choisir de jouer</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>o <i>Long court</i></li> <li>o <i>Vite lent</i></li> <li>o <i>Central latéral (par-dessus, dedans autour)</i></li> <li>o <i>Seul ou avec les autres C2 C3</i></li> </ul> </li> </ul> <p><b>D'une prise en compte restreinte des adversaires à une prise en compte effective des adversaires</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Utiliser le surnombre C2</i></li> <li>- <i>Modifier ses actions : vitesses, orientation pour déborder, intercepter C2 C3</i></li> <li>- <i>Mettre en œuvre une solution simple : pressing sur un porteur, utilisation de joueurs rapides vers l'avant...C3</i></li> </ul>
<b>RECUPERER LA BALLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier le changement de rôle C2</li> <li>- Faire obstacle à la progression de la balle et des joueurs adverses C2C3</li> </ul>	<p><b>De phases de jeu séparées à des phases de jeu enchainées.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Tenter de récupérer la balle</i></li> <li>- <i>Perturber la montée de la balle C2 en protégeant la cible C3</i></li> </ul>
<p><b>ACCEDER A LA CIBLE C3</b></p> <p><i>C'est se mettre en situation favorable pour tirer</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier et utiliser l'espace libre d'accès à la cible <b>C3</b></li> </ul>	<p><b>D'une cible qui n'est pas organisatrice des actions à une cible but de toutes les actions</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Etre seul face à la cible (sans adversaire entre moi et la cible)</i></li> <li>- <i>Etre suffisamment proche de la cible</i></li> </ul>
<b>FAIRE DES CHOIX</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer points forts et points faibles de l'équipe C3</li> </ul>	<p><b>Du jeu pour jouer à un jeu qui prend en compte le rapport de force</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Se donner du temps pour observer, formuler et mettre en œuvre des règles</i></li> </ul>

<p><b>INDIVIDUELS ET COLLECTIF</b></p> <p>C'est à partir d'indicateur simple, faire un projet de jeu / équipe adverse</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer un point faible de l'adversaire et jouer en conséquence C3</li> <li>- Se mettre d'accord sur une stratégie collective C2</li> </ul>	<p><i>d'action</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Utiliser ses points forts au regard des points faibles de l'adversaire</i></li> <li>- <i>Adapter les actions collectives (stratégie) de jeu en fonction des équipes</i></li> </ul>
<p><b>TENIR DIFFERENTS ROLES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Accepter de tenir des rôles différents : joueur, observateur, arbitre, organisateur C2 C3</li> </ul>	<p><b>D'un rôle de joueur principalement à un rôle d'équipier au service du jeu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Repérer et nommer les rôles, les règles nécessaires au fonctionnement du groupe</i></li> <li>- <i>Savoir observer son équipe par rapport aux critères de réussite et aux règles d'actions (manière de faire collective et individuelles)</i></li> <li>- <i>Me mettre au service, sur un temps donné, de la rencontre, du jeu, de mon équipe.</i></li> </ul>



### III.3 CARACTERISTIQUES DES SITUATIONS DE JEU RETENUES POUR TRAVAILLER LA COMPETENCE

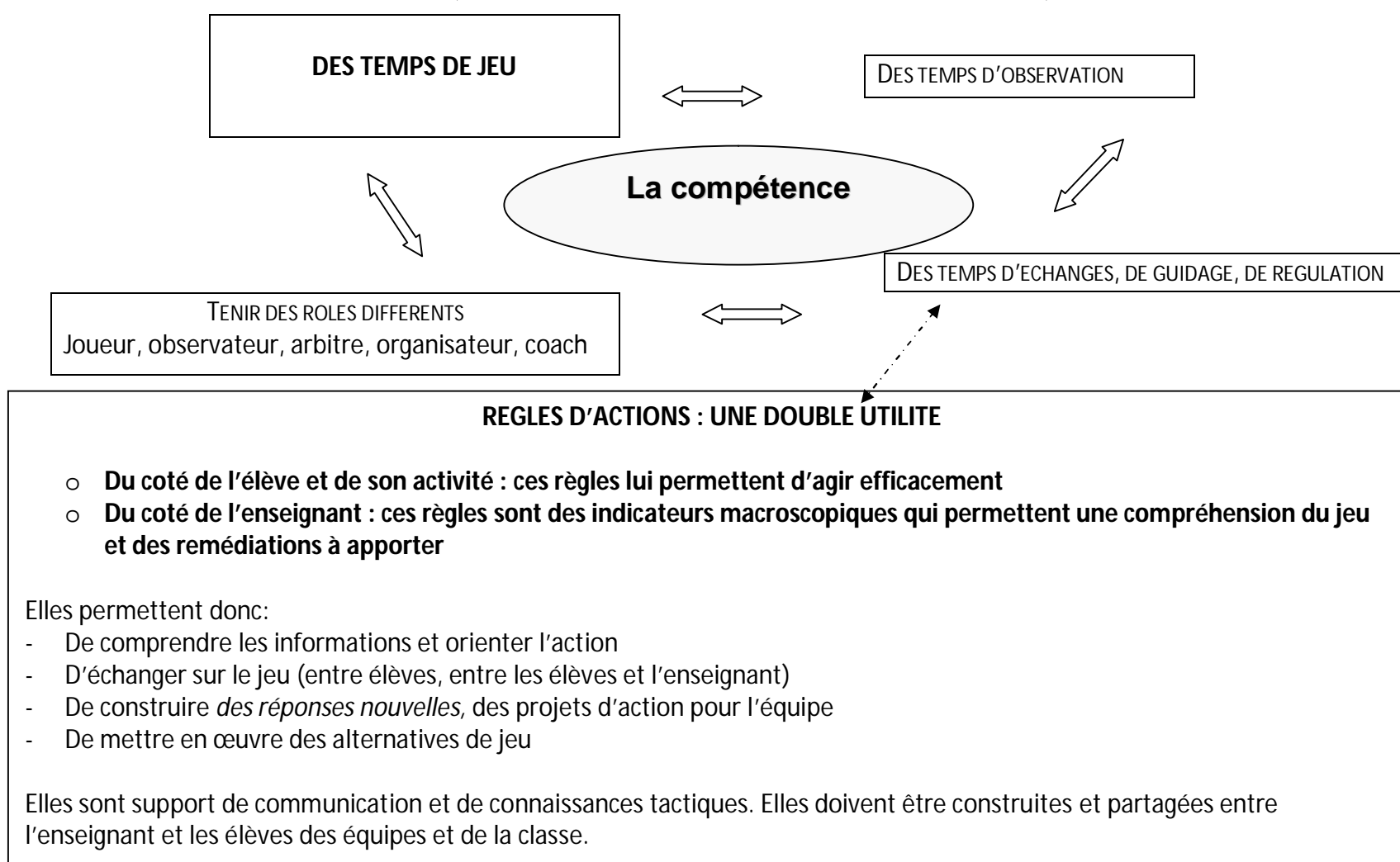
Contenus d'enseignements relatifs à	Au cycle 1	Au cycle 2	Au cycle 3
	<i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble,</i>	<i>S'organiser pour jouer en respectant les règles</i>	<i>S'organiser pour s'entraîner et progresser</i>
L'espace de jeu	Jouer dans un espace délimité, orienté ou non par une ou plusieurs cibles, un ou plusieurs camps		
L'opposition	Jouer à des jeux avec une opposition qui peut être différée ou en parallèle	Jouer à des jeux avec une opposition directe, interpénétrée mais avec des statuts différenciés, surnombre possible	D'interpénétrée avec statuts différenciés jusqu'à des statuts indifférenciés, surnombre possible
Le gain	Connaître le résultat de la partie et de la rencontre.	L'utiliser pour modifier des manières de faire collectives	Connaître et analyser le résultat de la partie et de la rencontre
Le score		Connaître le score en cours de partie	Connaître le score et l'utiliser pour faire des choix tactiques
La règle	Respecter la règle du jeu	Accepter les règles, être capable d'en juger une	Comprendre et expliquer les règles et être capable d'en juger une
Les rôles	Se reconnaître membre d'une équipe. Accepter de changer de rôle	Se reconnaître attaquant ou défenseur en fonction de la partie Se reconnaître et s'organiser individuellement en fonction de son rôle (PB ou NPB, loup ou agneau, etc. Assumer collectivement l'observation et l'arbitrage Individuellement, faire respecter une règle et une seule	Se reconnaître et s'organiser collectivement comme attaquants ou défenseurs pendant la partie Assumer collectivement l'observation du jeu et l'arbitrage Individuellement être capable de repérer un indicateur et de faire comprendre et respecter une règle et une seule. S'organiser pour s'entraîner

## IV DES REGLES D'ACTION\* POUR ACQUERIR LA COMPETENCE EN JEUX COLLECTIFS AVEC BALLON

Un module de jeux collectifs s'organise autour :

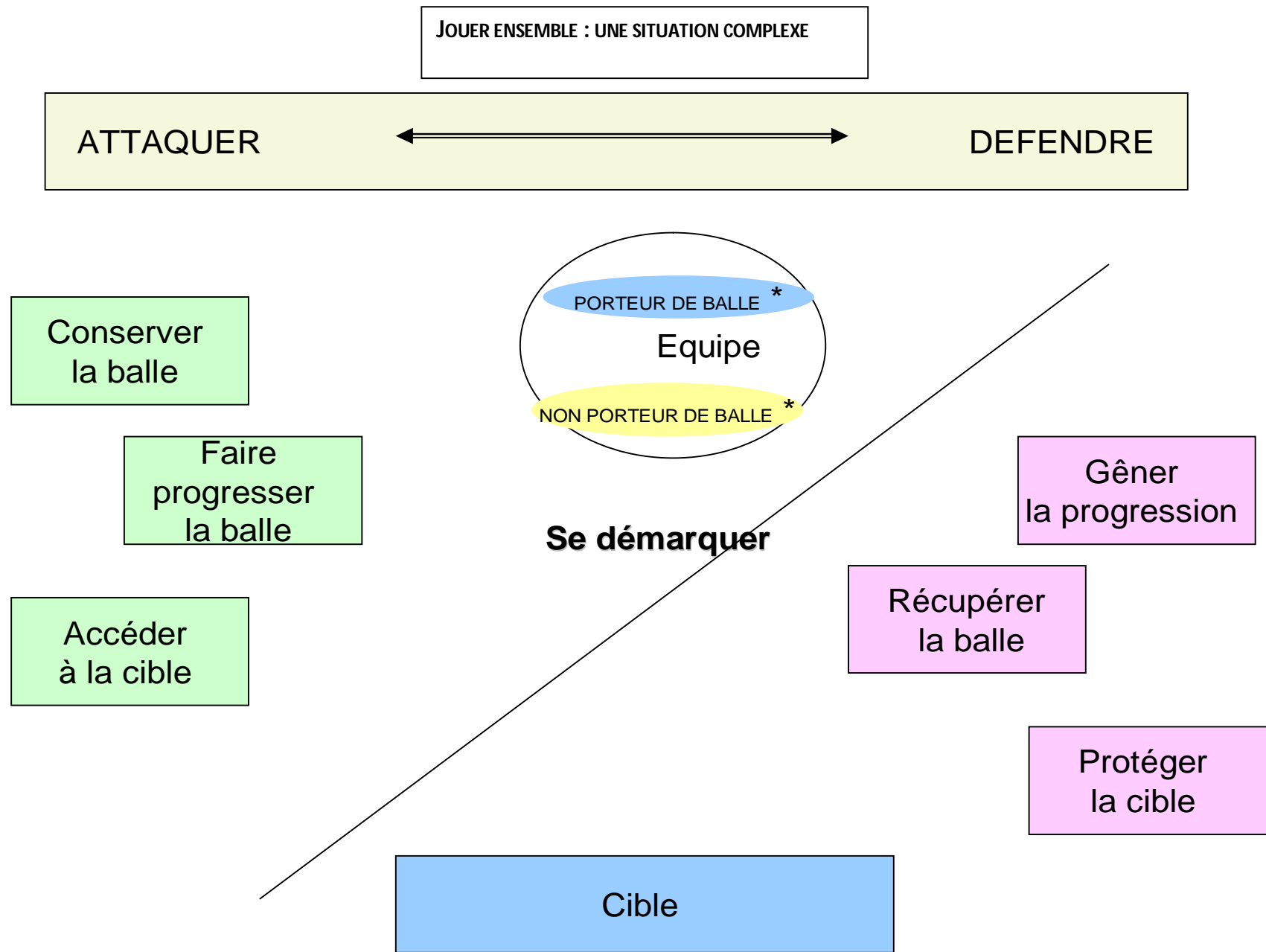
DANS LE GYMNASSE

DANS LA CLASSE



\*J Francis Gréhaigne, Michel Billard, J Yves Laroche, *L'enseignement des sports collectifs à l'école* Ed DE Boeck Université 1999 Elles correspondent aux manières de faire collectives et individuelles

Stage et documents proposés par les CPD 1<sup>er</sup> avril 2011 IA Rhône



## DES REGLES D'ACTION POUR SE DEMARQUER :



POUVOIR RECEVOIR LE BALLON ET DONNER DES ALTERNATIVES AU **P D B** (*porteur de balle*)

Non Porteur de Balle  
(NP d B)

- NE PAS AVOIR D'ADVERSAIRE ENTRE MOI ET LE P D B
- ETRE A DISTANCE DE PASSE
- DANS DES ESPACES LIBRES
- ORIENTE VERS PD B ET CIBLE

Equipe

S'ECARTER DES ADVERSAIRES

SE PLACER, SE DEPLACER DANS LES ESPACES LIBRES

# DES REGLES D' ACTIONS POUR ETRE ATTAQUANT

*DEFENSEURS*  
Se démarquer, être démarqué

	Porteur de Balle	Non Porteur de Balle	Equipe
<b>CONSERVER LA BALLE</b>	<p>PRENDRE DES INFORMATIONS SUR :</p> <p><b>LES PARTENAIREs</b>      <b>LES ADVERSAIREs</b></p> <p>Espace, distance      Ne pas être pas Démarquage      trop près</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Etre vu par le NP d B</li> <li>- Ne pas trop garder la balle</li> <li>- Protéger sa balle</li> </ul> </div>	<p>PRENDRE DES INFORMATIONS SUR :</p> <p><b>LES PARTENAIREs</b>      <b>LES ADVERSAIREs</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>- À distance de passe</li> <li>- être orienté</li> </ul> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>S'écarter des adversaires</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 20px;"> <p>Etre vu: communiquer</p> </div>	<p>ETRE PLUSIEURS A POUVOIR RECEVOIR (DISTANCES, ESPACES LIBRES, SANS DEFENSEUR)</p> <p>AIDER LE P D B POUR LUI DONNER DES ALTERNATIVES</p>
<b>FAIRE PROGRESSER LA BALLE</b>	<p>PRENDRE DES INFORMATIONS sur les partenaires, les adversaires, la cible <b>EN FONCTION DES DEFENSEURS</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Monter seul la balle</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><i>PASSER pour</i></p> <p>Faire progresser la balle vers la cible      Conserver la balle</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 20px;"> <p>Etre vu: communiquer</p> </div>	<p>S'ECARTER DES ADVERSAIRES</p> <p>FAIRE AVANCER LA BALLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- EN S'ECARTANT DU COULOIR DE JEU DIRECT</li> <li>- EN PRENANT DE VITESSE LES ADVERSAIRES (PASSES LONGUES, RAPIDES, DRIBBLE)</li> <li>- EN FAISANT DES RELAIS VERS L'AVANT</li> </ul>
<b>ACCEDER A LA CIBLE</b>	<p>PRENDRE DES INFORMATIONS sur les partenaires et adversaires, la cible <b>EN FONCTION DES DEFENSEURS</b></p> <p><i>Pas d'adversaire entre moi et la cible et distance optimale</i></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Attaquer seul la cible</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><i>PASSER pour</i></p> <p>Conserver la balle      Donner à u n partenaire mieux placé</p> </div> </div>	<p>+</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 20px;"> <p>Se mettre en position d'attaquer la cible</p> </div>	<p>ETRE PLUSIEURS A POUVOIR RECEVOIR (DISTANCES, ESPACE LIBRE, SANS DEFENSEUR)</p> <p>AIDER LE P D B POUR LUI DONNER DES ALTERNATIVES</p>

**DES REGLES D' ACTIONS POUR ETRE DEFENSEUR**

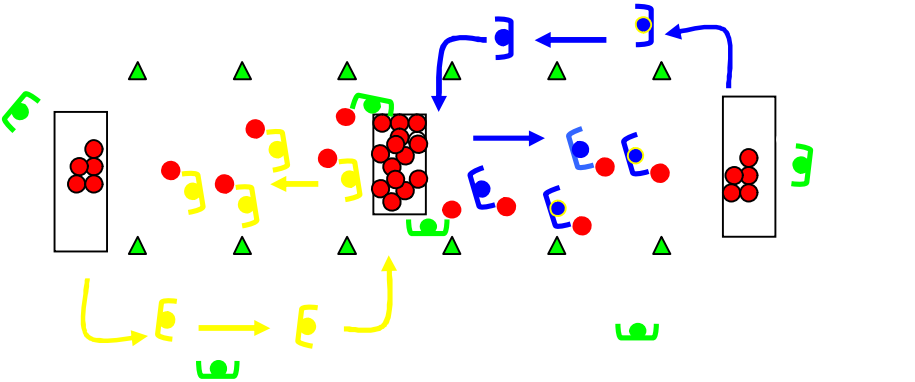
*ATTQUANTS*

	Non Porteur de Balle	Equipe
<b>GENER LA PROGRESSION</b>	<p>A horizontal double-headed arrow is positioned above a box. Inside the box, the word 'Gêner' is at the top, with two arrows pointing down to 'le P D B' and 'réceptionneur'. To the right of this box is another box containing the text 'Se mettre entre les adversaires et la cible'.</p>	<p><b>CHANGER RAPIDEMENT DE ROLE</b></p> <p><b>S'ORGANISER ENSEMBLE POUR GENER, RECUPERER, PROTEGER</b></p>
<b>RECUPERER LA BALLE</b>	<p>INTERCEPTER</p> <p>The word 'INTERCEPTER' is at the top, with two arrows pointing down to two separate boxes. The left box contains 'Couper la trajectoire de la balle' and the right box contains 'Anticiper une passe'.</p>	<p><b>COMMUNIQUER</b></p> <p><b>PRENDRE DES INFORMATIONS SUR SES PARTENAIRES, ADVERSAIRES, CIBLE</b></p>
<b>PROTEGER LA CIBLE</b>	<p>Two arrows point from a single point above to two boxes. The left box contains 'Gêner le P d B' and the right box contains 'Se mettre entre le P d B et la cible'.</p>	

## V DES PROPOSITIONS PRATIQUES POUR LES CYCLES 2

### V.1) PHASE DE DECOUVERTE

Installer les règles de sécurité et de fonctionnement. Favoriser la quantité d'action de tous les élèves afin d'accumuler un vécu corporel significatif. Principe de progressivité des formes d'opposition.

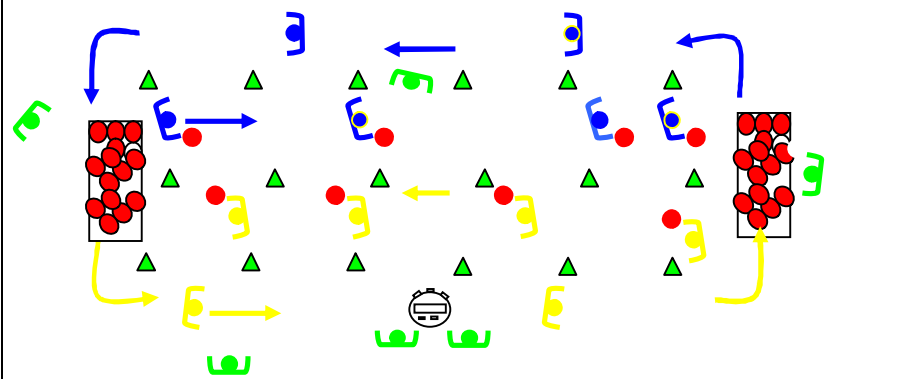
Cycle 2 SITUATION DE DECOUVERTE : Vider la caisse		
<b>Objectif :</b> mettre en place les règles de sécurité et de fonctionnement pour pouvoir jouer ensemble		
<p><b>Dispositif</b></p> 	<p>3 équipes de 6 joueurs 3 caisses retournées De nombreux ballons Des plots Des chasubles</p>	
<p><b>Déroulement :</b> 2 équipes jouent. 1 équipe juge et organise. Les 2 équipes de joueurs conduisent leurs ballons dans la caisse correspondant à leur camp, ils reviennent par le couloir latéral Un membre de l'équipe juge donne les ballons aux joueurs afin d'éviter les collisions autour de la caisse centrale. Le jeu se termine quand la caisse est vide.</p>		
<p style="text-align: center;"><b>But</b></p> <p>Ramener le plus de ballons possible dans sa caisse</p>	<p style="text-align: center;"><b>Consignes</b></p> <p>Le jeu démarre au signal. Il se termine quand il n'y a plus de ballon dans la caisse centrale. Quand on a posé un ballon dans la caisse de l'équipe, on revient par le couloir latéral</p>	<p style="text-align: center;"><b>Critère de réussite</b></p> <p>Ramener plus de ballons que l'autre équipe</p>
<p><b>Variables</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Motricité spécifique que l'on utilise : porter, en dribble, au pied, dribble en l'air, conduit avec une crosse...</li> <li>- Avec un tapis intermédiaire où l'on vient déposer, où l'on passe : relais</li> <li>- Avec une rivière interdite à passer avec le ballon : on fait apparaître le problème de l'organisation collective. Nécessité de la règle et de la coopération</li> </ul>		

## CYCLE 2 SITUATION DE DECOUVERTE :

Vider la caisse dans un temps donné

**Objectif :** mettre en place les règles de sécurité et de fonctionnement pour pouvoir jouer ensemble

### Dispositif



3 équipes de 6 joueurs  
2 caisses retournées  
De nombreux ballons  
Des plots  
Des chasubles  
Un chronomètre  
1 sifflet

### Déroulement

2 équipes jouent. 1 équipe juge et organise. Les 2 équipes de joueurs conduisent leurs ballons dans la caisse qu'ils doivent remplir, ils reviennent par le couloir latéral. Le jeu se termine au bout de 3 minutes.

#### But

Emmener plus de ballons que l'autre équipe dans sa caisse

#### Consignes

Le jeu démarre au signal, il se termine au bout de 3 minutes, au coup de sifflet. Quand on a posé un ballon dans la caisse de l'équipe, on revient par le couloir latéral

#### Critère de réussite

Avoir transporté plus de ballons que l'autre équipe.

### Variables

- Motricité spécifique que l'on utilise : porter, en dribble, au pied, dribble en l'air, conduit avec une crosse...
- Avec un tapis intermédiaire où l'on vient déposer, où l'on passe : relais
- Avec une rivière interdite à passer avec le ballon : on fait apparaître le problème de l'organisation collective. Nécessité de la règle et de la coopération



## CYCLE 2 SITUATION DE DECOUVERTE

Transporter collectivement des ballons plus vite que ses adversaires

**Objectifs :** Mettre en place les règles de fonctionnement et de sécurité pour pouvoir jouer ensemble. Découvrir des motricités particulières (courir vite tout en portant et donner, courir vite, dribbler puis passer), se familiariser avec l'idée de faire progresser la balle.

**Apprentissages :**

Coordonner des actions motrices (courir et porter, courir et dribbler, courir et lancer) tout en se déplaçant vers une cible. Gérer le couple temps / assurer ses actions. Comprendre que la réussite de l'équipe passe par les réalisations individuelles de tous les joueurs de cette équipe

**Dispositif :**

Je note le gain de la

Je note les ballons

Je note les ballons

Zone ← Zone Zone

10 passages (10 ballons à transporter)

3 contre 3

Les 2 espaces sont séparés par une rangée de cônes infranchissable

**Déroulement de la séance :**

- Un terrain de hand divisé dans le sens de la largeur pour faire 2 dispositifs, (1 à 2 dispositifs par demi-terrain), des groupes de 9 : 6 joueurs, 3 observateurs (qui tournent). Une fiche de résultat, des règles d'actions à faire formuler par les élèves

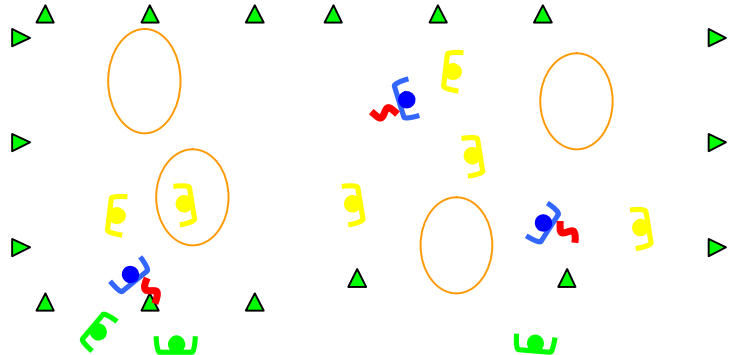
But	Règles du jeu, Consignes	Critères de réussite	Manières de faire
<p><b>Attaquants :</b> Transporter les ballons du début de la zone où je dois évoluer jusqu'à la fin de la zone où je dois évoluer et la passer à mon partenaire</p> <p><b>Observateurs :</b> Noter les ballons tombés et l'équipe victorieuse à chaque confrontation</p>	<p>Le départ du jeu est donné par un signal bref, les 1ers porteurs devant avoir leurs 2 mains sur le rebord de la caisse</p> <p>On ne peut transporter qu'un seul objet à la fois. La transmission du ballon ne peut se faire que de la main à la main. Les passes sont interdites dans un premier temps</p> <p>Le ballon tombé doit être récupéré par un des 2 joueurs concernés par la transmission non assurée. La transmission doit être recommencée</p>	<p>Sur 3 manches de 10 passages, battre l'autre équipe 2 manches à 1</p>	<p>Assurer la transmission du ballon : le donner sans brutalité, dans les mains de son partenaire.</p> <p>PdB : Etre orienté vers l'avant et vers le partenaire</p> <p>Transmettre (Passer), attraper, se déplacer</p> <p>Régler sa vitesse de course sur la vitesse de mes partenaires</p> <p>Prendre de l'information sur la progression adverse</p> <p>S'encourager et se renseigner mutuellement</p>
<p><b>Variables :</b> la forme de la transmission, la contrainte temporelle, la taille des zones à traverser et donc le déplacement à mettre en œuvre, les « obligations » imposées au porteur de balle (tourner autour d'un cône, transmettre à un joueur relais)</p>			

## CYCLE 2 SITUATION DE DECOUVERTE

### La queue du diable

**Objectif** mettre en place les règles de sécurité et de fonctionnement pour pouvoir jouer ensemble

#### Dispositif



10 à 12 lutins  
1 à 3 diables  
Des plots  
Des foulards pour faire les queues des diables  
1 sifflet

#### Déroulement

Le maître désigne un ou plusieurs diables. Il peut également prendre ce rôle. Au signal, il commence à aller attraper des lutins

##### But

Pour les diables : toucher les lutins pour les pétrifier  
Pour les lutins : prendre la queue du diable

##### Consignes

Le jeu démarre au signal. Les diables doivent toucher les lutins pour les pétrifier. Ils peuvent être délivrés par un camarade lutin. Les diables doivent toucher les lutins sans se faire prendre leur queue.

##### Critère de réussite

Pour les diables : tous les lutins sont pétrifiés  
Pour les lutins : les diables n'ont plus de queue.

#### Variables

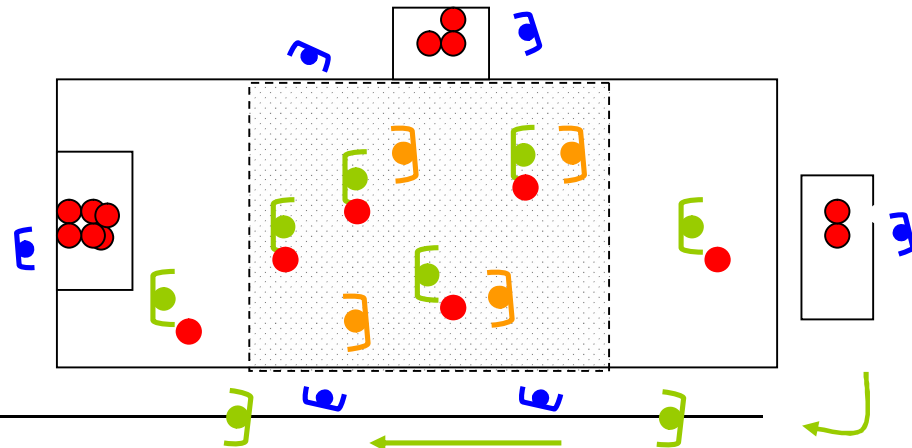
- le rapport de force : le nombre de diables/ aux lutins.
- la possibilité ou non de délivrance des lutins par leurs camarades.
- la règle de prise des lutins : touché ou attrapé.
- le changement de statut ou non : Un diable dont la queue est prise peut devenir lutin, le lutin attrapeur peut devenir diable, etc.
- l'espace de jeu : des camps, des zones protégées pour les lutins : des cercles au sol où un seul lutin peut se réfugier.

## CYCLE 2 SITUATION DE DECOUVERTE

### Corbeaux et renards multi balles

**Objectif :** mettre en place les règles de sécurité et de fonctionnement pour pouvoir jouer ensemble

#### Dispositif



3 équipes de 4 à 6 joueurs  
 3 caisses  
 Un grand nombre de ballons  
 Des chasubles  
 Des plots  
 Le terrain comporte une zone centrale délimitée où évoluent les renards.

**Déroulement :** Les renards et les corbeaux se regroupent derrière leur caisse respective. Au signal de début de jeu, les corbeaux prennent un ballon qu'ils essayent d'emmener dans la caisse située de l'autre côté. Les renards essayent de récupérer les ballons des corbeaux dans leur zone. Quand ils récupèrent un ballon, ils le mettent dans leur caisse.

#### But

Pour les corbeaux : transporter le plus de ballons possible dans leur caisse  
 Pour les renards : intercepter le plus de ballons possible

#### Consignes

Le jeu démarre au signal, les renards ne peuvent récupérer les ballons qu'à l'intérieur de leur zone, en respectant la règle de prise déterminée collectivement. Le jeu se termine quand il n'y a plus de ballons. Chaque équipe passe corbeaux puis renards.

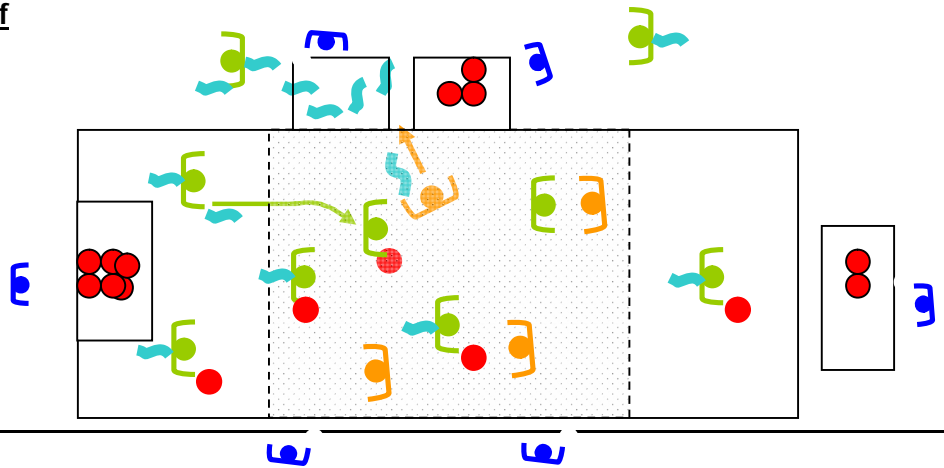
#### Critère de réussite

Avoir transporté et intercepté le plus de ballons possible.

#### Variables

- le rapport de force : le nombre de corbeaux/ nombre de renards. (on peut penser que 3 renards pour 6 corbeaux font un rapport de force acceptable au début du jeu.
- la règle de prise des ballons.
- la forme motrice utilisée : ballon porté à la main, dribblé à la main, joué au pied, avec une crosse de hockey, etc.
- l'espace de jeu : la taille de la zone des renards est un élément important : pour un même nombre de renards, plus elle est grande, plus il y a d'espace pour les corbeaux.

V.2) PHASE DE REFERENCE

<b>CYCLE 2 SITUATION DE REFERENCE :</b> Corbeaux et renards avec pétrification		
<b>Objectif :</b> Poser un problème nouveau aux élèves : coopérer avec ses partenaires		
<b>Dispositif</b> 		3 équipes de 4 à 6 joueurs 3 caisses Un grand nombre de ballons Des chasubles Des foulards Des plots Le terrain comporte une zone centrale délimitée où évoluent les renards.
<b>Déroulement :</b> Les renards et les corbeaux se regroupent derrière leur caisse respective. Au signal de début, de jeu les corbeaux prennent un ballon qu'ils essayent d'emmener dans la caisse située de l'autre côté. Les renards essayent de récupérer les ballons des corbeaux dans leur zone. Quand ils récupèrent un ballon, ils le mettent dans leur caisse. Les renards peuvent pétrifier les corbeaux en leur prenant leur queue qu'ils iront déposer dans la caisse à cet effet. Les corbeaux peuvent être libérés par un camarade qui leur ramène un foulard.		
<b>But</b>	<b>Consignes</b>	<b>Critère de réussite</b>
Pour les corbeaux : transporter le plus de ballons possible dans leur caisse Pour les renards : intercepter le plus de ballons possible	Le jeu démarre au signal. Les renards ne peuvent récupérer les ballons qu'à l'intérieur de leur zone, en respectant la règle de prise déterminée collectivement. Le jeu se termine quand il n'y a plus de ballons. Chaque équipe passe corbeaux puis renards.	Avoir transporté et intercepté le plus de ballons possible.
<b>Variables</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le rapport de force : le nombre de corbeaux/ nombre de renards. (on peut penser que 3 renards pour 6 corbeaux font un rapport de force acceptable au début du jeu</li> <li>- la règle de prise des ballons, la règle de prise de foulard.</li> <li>- la forme motrice utilisée : ballon porté à la main, dribblé à la main, joué au pied, avec une crosse de hockey, etc.</li> <li>- l'espace de jeu : la taille de la zone des renards est un élément important : pour un même nombre de renards, plus elle est grande, plus il y a d'espace pour les corbeaux.</li> <li>- les obligations créées par la pétrification : règle de délivrance, prise du foulard = perte du ballon ou non.</li> </ul>		

V.3) PHASE DE STRUCTURATION: coopération de plus en importante, espace interpénétré avec une opposition raisonnée

a) **Conserver la balle**

CYCLE 2 PHASE DE STRUCTURATION			
Gendarmes et voleurs			
<p><b>Objectifs :</b> adapter ses actions à celles de ses partenaires et adversaires  <b>Apprentissages :</b> Repérer le moment favorable pour agir. Construire des stratégies individuelles et collectives</p>			
<p><b>Dispositif :</b></p>		<p>Des gendarmes </p> <p>Des voleurs </p> <p>Nombre d'objet : au moins 3 objets par voleur  <i>Les objets peuvent être de tailles et de formes différentes</i></p>	
<p><b>Déroulement de la séance :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Un terrain de 20 X10 délimité, des zones pour chacun, 2 dispositifs en parallèle</li> <li>o Une fiche de résultat, des règles d'actions à faire formuler par les élèves</li> </ul>			
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Règles du jeu Consignes	Critères de réussite	Manières de faire
<p><b>Gendarmes</b> Toucher et amener les voleurs en prison</p> <p><b>Voleurs</b> Ramener le trésor chez eux, les voleurs touchés peuvent se faire délivrer</p>	<p>Début du jeu : chacun chez soi                      Fin du jeu : quand il n'ya plus de trésor ou plus de voleur ou 3mn de jeu et score                      Un objet à la fois                      Toucher sans pousser</p>	<p><b>Voleurs :</b> ramener tout le trésor</p> <p><b>Gendarmes :</b> avoir mis tous les voleurs en prison</p>	<p>Regarder pour savoir où est le gendarme</p> <p>Esquiver, accélérer, ralentir par rapport au gendarme</p> <p>Agir au bon moment pour aller délivrer ses camarades</p>
<p><b>Variables :</b> espace plus ou moins large et long, nombre de gendarme / surnombre, l'emplacement des refuges des voleurs, la délivrance un par un ou en chaîne, la manière de transporter</p>			

## CYCLE 2 PHASE DE STRUCTURATION

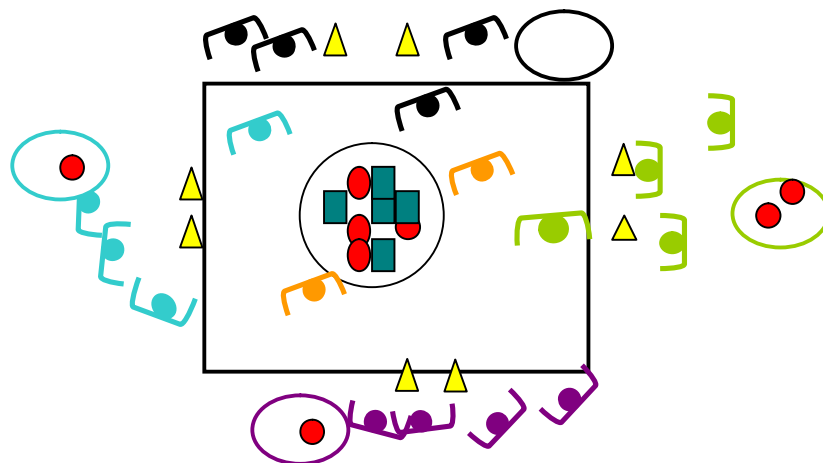
### Les gardiens du Trésor

**Objectifs :** adapter ses actions à celles de ses partenaires et adversaires, **conserver la balle**

**Apprentissages :**

- Utiliser des actions simples dans des actions collectives
- S'orienter
- Construire des stratégies individuelles et collectives

**Dispositif :**



Des gardiens



4 équipes de voleurs



Nombre d'objet : au moins 3 objets par voleur

Les objets peuvent être de taille et de formes différentes


Temps de jeu possible



**Déroulement de la séance :**

- Des terrains 12x15, des plots portes d'entrée et de sortie, des chasubles de couleurs, des équipes de 4 à 5 voleurs + 2 gardiens
- Une fiche de résultat, des règles d'actions à faire formuler par les élèves

### TÂCHE DE L'ÉLÈVE

But	Règles du jeu Consignes	Critères de réussite	Manières de faire
<p><b>Gardien</b> Toucher les voleurs et garder le trésor</p> <p><b>Voleurs</b> Ramener le trésor chez eux, les voleurs touchés peuvent se faire délivrer en étant touché à la main</p>	<p>Début du jeu : chacun chez soi</p> <p>Fin du jeu : quand il n'y a plus de trésor ou 3mn de jeu et score </p> <p>On rentre et on sort par sa porte</p> <p>Un objet à la fois</p> <p>Un voleur touché s'assoit par terre</p> <p>Toucher sans pousser</p>	<p><b>Voleurs :</b> ramener plus de trésors que les autres équipes</p> <p>ou score supérieur dans un temps donné</p>	<p><b>Voleurs :</b> se situer par rapport au gardien, au trésor, son camp Choisir un espace libre et courir Esquiver, accélérer, ralentir par rapport au gardien</p> <p><b>Gardien :</b> réduit l'espace, court vite, se situe par rapport au trésor</p>

**Variables :** espace plus ou moins large et long, nombre de gendarme / surnombre, des zones refuges

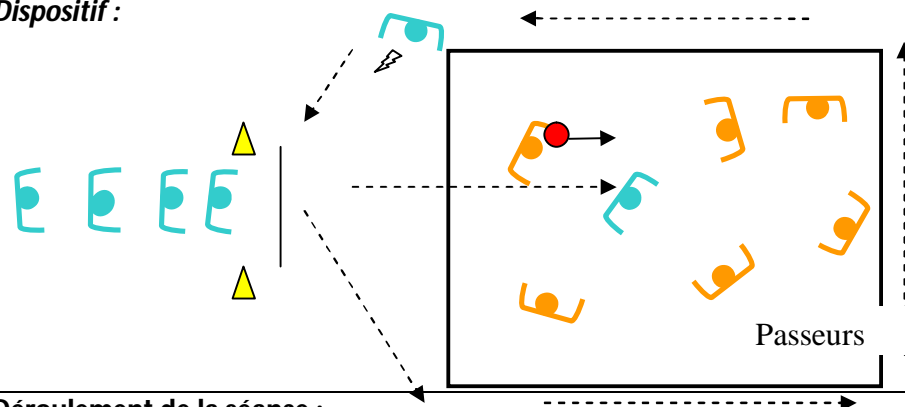
## CYCLE 2 PHASE DE STRUCTURATION

### Jeu de l'horloge

**Objectifs :** adapter ses actions à celles de ses partenaires et adversaires, **conserver la balle**

**Apprentissages :** S'orienter, construire des stratégies individuelles et collectives

**Dispositif :**



2 équipes de 5 à 6 joueurs avec le même nombre de joueurs

Un siffleur qui donne le départ et la fin du jeu  
Des coureurs qui deviennent progressivement des intercepteurs

Des terrains 12x15, des plots, des chasubles de couleurs

**Déroulement de la séance :**

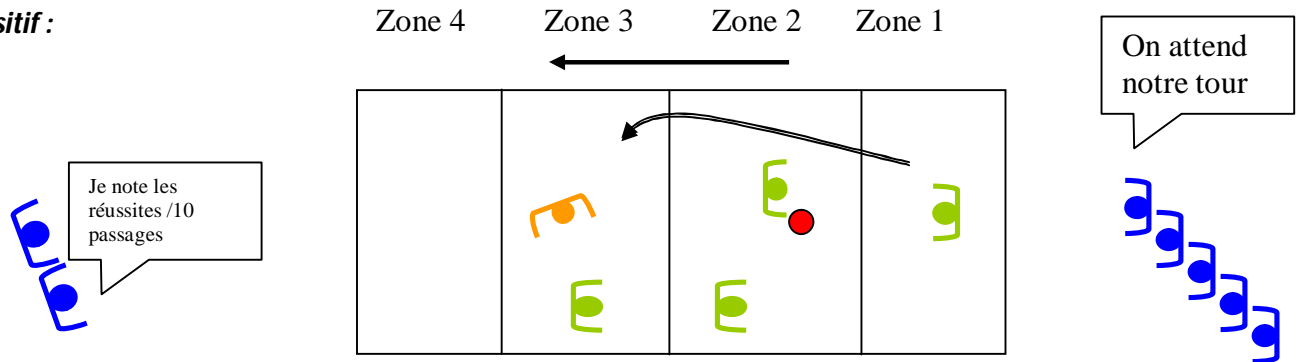


une équipe qui décompte les points et vérifie les départs et arrivées Une fiche de résultat, des règles d'actions à faire formuler par les élèves

#### TÂCHE DE L'ÉLÈVE

But	Règles du jeu Consignes	Critères de réussite	Manières de faire
<p>Faire le plus grand nombre de passes pour <b>les passeurs</b></p> <p>Courir vite pour <b>les coureurs</b> puis intercepter</p>	<p><b>Coureurs :</b> faire le tour de l'horloge Dès que le 1° coureur a fini le tour et est retourné derrière un plot, il rentre pour intercepter et ainsi de suite</p> <p><b>Les passeurs :</b> se faire des passes que l'on compte à voix haute, à qui l'on veut, on peut se déplacer sans le ballon dans l'espace Si le ballon est intercepté le jeu s'arrête On inverse les rôles</p>	<p>Avoir fait plus de passes que l'autre équipe</p>	<p><b>Passeurs :</b> assurer sa passe et donner à des partenaires démarqués ; les non PdB vont dans les espace libres</p> <p><b>Coureurs :</b> courir vite puis anticiper les trajectoires de balles pour intercepter</p>

**Variables :** l'horloge est fixe et on passe dans le sens des aiguilles d'une montre, on ne laisse qu'un intercepteur

## b) Faire progresser la balle/récupérer la balle

<b>CYCLE 2 PHASE DE STRUCTURATION</b>			
Franchir les Zones sans se faire voler la balle			
<p><b>Objectifs :</b> Faire progresser la balle. Jouer dans un espace orienté. Utiliser, créer un déséquilibre en sa faveur</p> <p><b>Apprentissages :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Coordonner action sur la balle et déplacement vers l'avant. Se démarquer, identifier et utiliser un surnombre</li> </ul>			
<p><b>Dispositif :</b></p> 	<p>10 passages (10 balles à jouer)</p> <p>4 attaquants  1 défenseur </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Monter la balle en profitant du surnombre</li> <li>- Passer attraper se déplacer</li> </ul>		
<p><b>Déroulement de la séance :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Un terrain de hand divisé dans le sens de la largeur pour faire 2 dispositifs, (4 groupes par demi-terrain), des groupes de 6 : 4 attaquants, un défenseur, un observateur (qui tournent)</li> <li>○ Une fiche de résultat, des règles d'actions à faire formuler par les élèves</li> </ul>			
<b>TÂCHE DE L'ÉLÈVE</b>			
But	Règles du jeu Consignes	Critères de réussite	Manières de faire
<p><b>Attaquants :</b> Amener les balles de la zone 1 à la zone 4 sans se la faire voler par le défenseur</p> <p><b>Défenseur :</b> Gêner les attaquants dans tout l'espace</p> <p><b>Observateur :</b> Noter les passages : les réussites et les échecs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jamais plus de deux attaquants par zone sinon on retourne au départ et on perd un passage</li> <li>- On peut traverser la zone occupée par 2 joueurs</li> <li>- On ne peut pas se déplacer avec la balle</li> <li>- Si on perd la balle on perd le passage</li> <li>- Le défenseur reste à 50 cm du PB</li> </ul>	<p>Sur 10 passages amener 7 fois la balle dans la zone 4</p>	<p>Lever la tête pour savoir où est le défenseur</p> <p>S'écarter du défenseur pour attraper la balle</p> <p>Etre orienté vers l'avant et vers le partenaire</p>
<p><b>Variables :</b> espace plus ou moins large et long, une zone libre entre 2 zones occupées, 3 attaquants contre 2 défenseurs ....</p>			



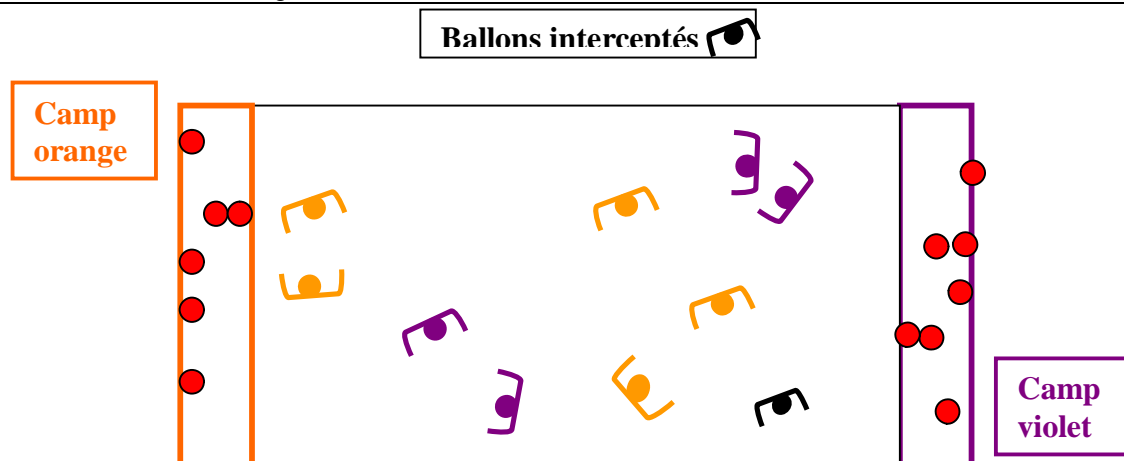
## CYCLE 2 PHASE DE STRUCTURATION

Eperviers déménageurs

**Objectifs :** Faire progresser la balle, adapter ses actions à celles de ses partenaires et adversaires

**Apprentissages :** Construire des stratégies individuelles et collectives


**Dispositif :**



Des duos de déménageurs :

Introduction des éperviers :

Des dossards pour chaque équipe  
 Nombre de ballons dans les camps respectifs au départ= nombre d'élèves X2 :  
*Les ballons peuvent être de taille et de formes différentes*

Temps de jeu  3mn

**Déroulement de la séance :**

- Un terrain de 20 X10 délimité, des équipes de 6 joueurs organisées par couple, des observateurs et des garants du jeu (limite, décompte) 2 dispositifs en parallèle
- Une fiche de résultat, des règles d'actions à faire formuler par les élèves

### TÂCHE DE L'ÉLÈVE

But	Règles du jeu Consignes	Critères de réussite	Manières de faire
Amener en passes à 2 le plus de ballons dans le camp adverse	On ne transporte qu'un seul ballon pour 2 On ne sort pas des limites du terrain On ne se déplace pas avec le ballon en main	Avoir moins de balles dans son camp à la fin du temps	P d B : je me situe par rapport à l'épervier et passe à mon partenaire
Pour l'épervier : intercepter	Les deux membres du duo doivent traverser complètement toucher le camp puis revenir Temps de jeu		NP d B : je me déplace vers la cible à distance de passe, je m'écarte des éperviers et attrape le ballon
			Pour l'épervier : anticiper la trajectoire de balle

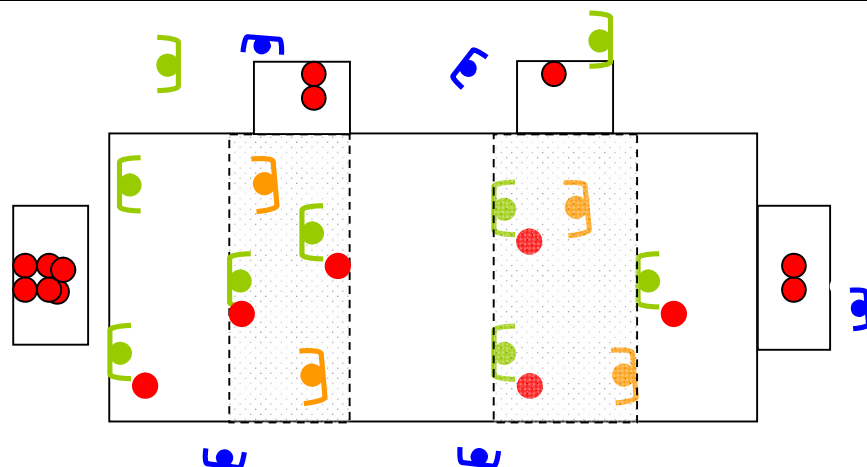
**Variables :** 1 ou 2 éperviers, remettre le ballon intercepté dans son camp, 3 ou 4 passeurs

## CYCLE 2 SITUATION DE STRUCTURATION

Corbeaux et renards, 2 zones de renards

**Objectif :** s'entraîner : Pour les corbeaux : voir et utiliser les espaces libres. Pour les renards, faire obstacle à la progression, occuper les espaces libres.

### Dispositif



3 équipes de 4 à 6 joueurs  
4 caisses  
Un grand nombre de ballons  
Des chasubles  
Des plots  
Le terrain comporte deux zones délimitées où évoluent les renards.

**Déroulement :** Les renards et les corbeaux se regroupent derrière leur caisse respective. Au signal de début de jeu, les corbeaux prennent un ballon qu'ils essayent d'emmener dans la caisse située de l'autre côté. Les renards essayent de récupérer les ballons des corbeaux dans leur zone. Quand ils récupèrent un ballon, ils le mettent dans leur caisse.

### TÂCHE DE L'ELEVE

#### But

Pour les corbeaux : transporter le plus de ballons possible dans leur caisse  
Pour les renards : intercepter le plus de ballons possible

#### Consignes

Le jeu démarre au signal, les renards ne peuvent récupérer les ballons qu'à l'intérieur de leurs zones, en respectant la règle de prise déterminée collectivement. Le jeu se termine quand il n'y a plus de ballons. Chaque équipe passe corbeaux puis renards.

#### Critère de réussite

Avoir transporté et intercepté le plus de ballons possible.

### Variables

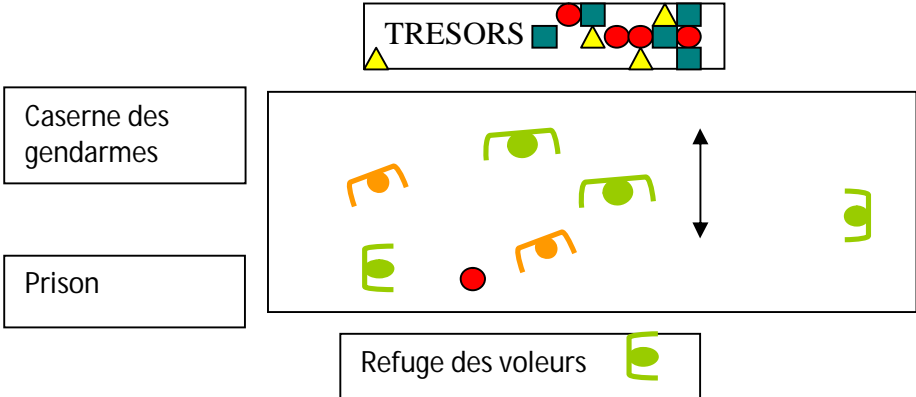


- le rapport de force : le nombre de corbeaux/ nombre de renards, (on peut penser que 3 renards pour 6 corbeaux font un rapport de force acceptable au début du jeu).
- la règle de prise des ballons
- la forme motrice utilisée : ballon porté à la main, dribblé à la main, joué au pied, avec une crosse de hockey, etc.
- l'espace de jeu : la taille des zones des renards est un élément important : pour un même nombre de renards, plus elles sont grandes, plus il y a d'espace pour les corbeaux.

**IV.4) SITUATION DE BILAN** : complexification de l'opposition et de la coopération : corbeau renard avec 1 ballon et des passes

<b>CYCLE 2 SITUATION DE REINVESTISSEMENT</b> Corbeaux et renards, 1 ballon à la fois		
<b>Objectif :</b> Valider les acquisitions dans un contexte nouveau présentant plus de complexité sur le plan de la coopération		
<b>Dispositif</b>		3 équipes de 4 à 6 joueurs 3 caisses 10 ballons Des chasubles Des plots Le terrain comporte deux zones délimitées où évoluent les renards.
<b>Déroulement :</b> Les renards et les corbeaux se regroupent derrière leur caisse respective. Au signal de début de jeu, les corbeaux mettent un ballon en jeu qu'ils essayent d'emmener dans la caisse située de l'autre côté. Les renards essayent de récupérer les ballons des corbeaux dans leur zone. quand ils récupèrent le ballon, ils le mettent dans leur caisse.		
<b>But</b>	<b>Consignes</b>	<b>Critère de réussite</b>
Pour les corbeaux : transporter le plus de ballons possible dans leur caisse Pour les renards : intercepter le plus de ballons possible	Le jeu démarre au signal, les renards ne peuvent récupérer les ballons qu'à l'intérieur de leur zone, en respectant la règle de prise déterminée collectivement. Le jeu se termine quand il n'y a plus de ballon. Chaque équipe passe corbeaux puis renards.	Avoir transporté et intercepté le plus de ballons possible.
<b>Variables</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- le rapport de force : le nombre de corbeaux/ nombre de renards. (on peut penser que 3 renards pour 6 corbeaux font un rapport de force acceptable au début du jeu).</li> <li>- la règle de prise des ballons</li> <li>- la forme motrice utilisée : ballon porté à la main, dribblé à la main, joué au pied, avec une crosse de hockey, etc.</li> <li>- l'espace de jeu : la taille des zones des renards est un élément important : pour un même nombre de renards, plus elles sont grandes, plus il y a d'espace pour les corbeaux.</li> </ul>		

## VI V DES PROPOSITIONS PRATIQUES POUR LES CYCLES 3

### VI .1) Phase de découverte

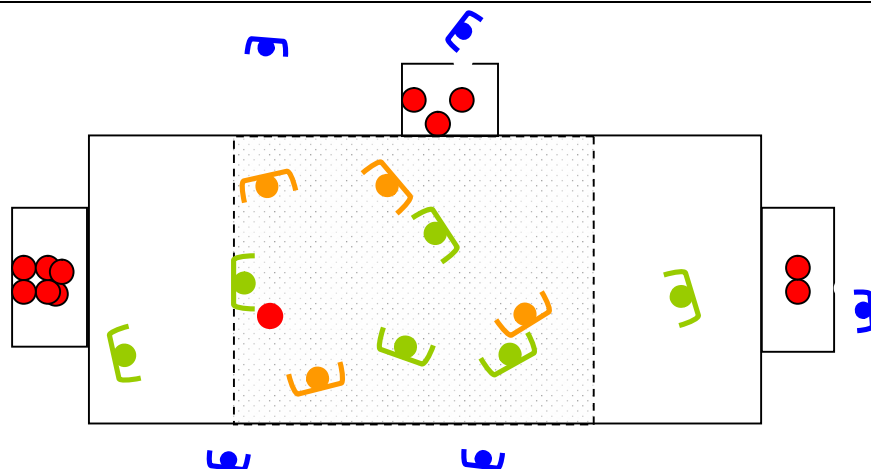
CYCLE 3 PHASE DE DECOUVERTE Gendarmes et voleurs			
<b>Objectifs :</b> Installer les règles de sécurité et de fonctionnement. Favoriser une grande quantité d'action			
<b>Dispositif :</b>			Des gendarmes  Des voleurs  Nombre d'objet : au moins 3 objets par voleur <i>Les objets peuvent être de taille et de formes différentes</i>
<b>Déroulement de la séance :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Un terrain de 20 X10 délimité, des zones pour chacun, 2 dispositifs en parallèle, Une fiche de résultat, des règles d'actions à faire formuler par les élèves</li> </ul>			
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Règles du jeu Consignes	Critères de réussite	Manières de faire
<b>Gendarmes</b> Toucher et amener les voleurs en prison <b>Voleurs</b> Ramener le trésor chez eux, les voleurs touchés peuvent se faire délivrer	Début du jeu : chacun chez soi Fin du jeu : quand il n'ya plus de trésor ou plus de voleur ou 3mn de jeu et score Un objet à la fois Toucher sans pousser	<b>Voleurs :</b> ramener tout le trésor  <b>Gendarmes :</b> avoir mis tous les voleurs en prison	Regarder pour savoir où est le gendarme  Esquiver, accélérer, ralentir par rapport au gendarme  Agir au bon moment pour aller délivrer ses camarades
<b>Variables :</b> espace plus ou moins large et long, nombre de gendarme / surnombre, l'emplacement des refuges des voleurs, la délivrance un par un ou en chaîne, la manière de transporter			

### CYCLE 3 SITUATION DE DECOUVERTE:

Corbeaux et renards, 1 ballon à la fois

**Objectif :** Mettre en place les règles de fonctionnement et de sécurité, favoriser la quantité d'action des élèves.

#### Dispositif



3 équipes de 4 à 6 joueurs  
 3 caisses  
 10 ballons  
 Des chasubles  
 Des plots  
 Le terrain comporte deux zones délimitées où évoluent les renards.

**Déroulement :** Les renards et les corbeaux se regroupent derrière leur caisse respective. Au signal de début de jeu, les corbeaux mettent un ballon en jeu qu'ils essayent d'emmener dans la caisse située de l'autre côté. Les renards essayent de récupérer le ballon des corbeaux dans leur zone. quand ils récupèrent le ballon, ils le mettent dans leur caisse.

#### But

Pour les corbeaux : transporter le plus de ballons possible dans leur caisse  
 Pour les renards : intercepter le plus de ballons possible

#### Consignes

Le jeu démarre au signal, les renards ne peuvent récupérer les ballons qu'à l'intérieur de leur zone, en respectant la règle de prise déterminée collectivement. Le jeu se termine quand il n'y a plus de ballon. Chaque équipe passe corbeaux puis renards.

#### Critère de réussite

Avoir transporté et intercepté le plus de ballons possible.

#### Variables

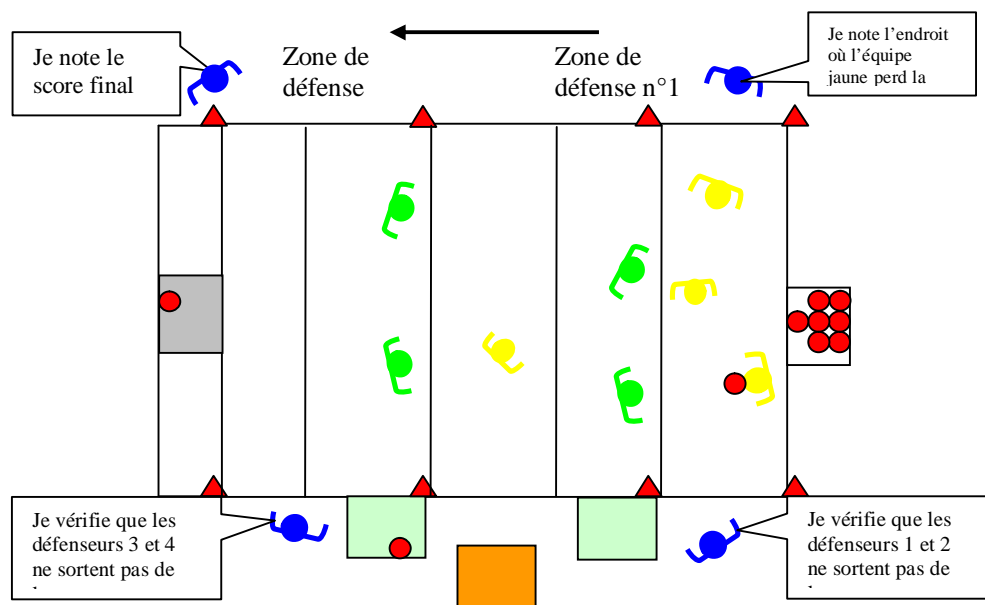
- le rapport de force : le nombre de corbeaux/ nombre de renards. (on peut penser que 3 renards pour 6 corbeaux font un rapport de force acceptable au début du jeu).
- la règle de prise des ballons
- la forme motrice utilisée : ballon porté à la main, dribblé à la main, joué au pied, avec une crosse de hockey, etc.
- l'espace de jeu : la taille de la zone des renards est un élément important : pour un même nombre de renards, plus elle est grande, plus il y a d'espace pour les corbeaux.

### CYCLE 3 PHASE DE DECOUVERTE

#### Jeu des 2 rivières

**Objectifs :** Installer les règles de fonctionnement et de sécurité, Faire progresser le ballon vers l'avant en franchissant les rideaux défensifs Développer des motricités particulières (courir vite et passer et/ou lancer, et/ou attraper, Faire progresser la balle, Jouer dans un espace orienté

**Dispositif :**



10 passages (10 balles destinées à atteindre la cible)  
 4 contre 4  
 2 défenseurs sont présents par zone. Ils n'ont pas le droit de défendre en dehors de cette zone  
 Si les défenseurs défendent hors de leur zone et interceptent le ballon, celui-ci sera rendu aux attaquants.  
 Les ballons perdus seront déposés dans la caisse orange



Les ballons interceptés par les défenseurs sont déposés dans les caisses vert pâle



**Déroulement de la séance :** Un terrain de hand divisé dans le sens de la largeur, 1 dispositif par demi-terrain, des groupes de 12 : 8 joueurs, 4 observateurs-arbitres (qui tournent). Une fiche de résultat, des règles d'actions à faire formuler par les élèves

#### TÂCHE DE L'ELEVE

But	Règles du jeu Consignes	C de réussite	Manières de faire
<p><b>Attaquants :</b> Déposer le maximum de ballons dans la caisse prévue à cet effet</p> <p><b>Défenseur :</b> Tenter d'intercepter les ballons des attaquants</p> <p><b>Observateurs :</b> Noter le respect des zones de défense, et le score final</p>	<p>Au départ du jeu, un des attaquants est placé derrière la ligne de fond et démarre par une passe à l'un de ses partenaires. Toutes les formes de trajectoire de passe peuvent être utilisées. Un ballon qui sort en touche est perdu par les attaquants mais n'est pas porté au crédit des défenseurs. Un ballon dévié en touche est remis en jeu par les attaquants.</p>	<p>Déposer 6 ballons sur 10 dans la caisse Perdre au maximum 2 ballons</p>	<p>Assurer la transmission du ballon : s'assurer que le ballon envoyé est adapté aux capacités du receveur. Ne pas hésiter à varier les passes utilisées Prendre de l'information sur la position des défenseurs et sur la position des partenaires</p>

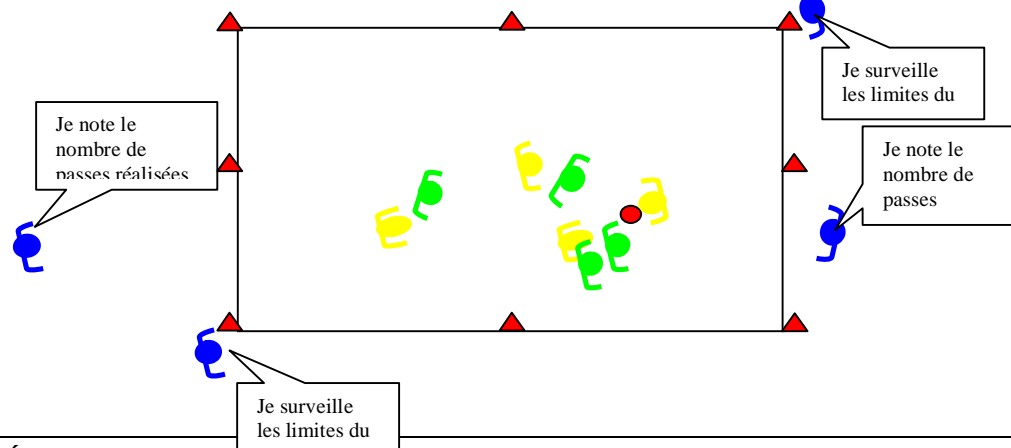
**Variables :** défenseurs retardés, entrée par le côté des zones de défense, les défenseurs n° 1 et 2 peuvent avoir le droit de poursuivre leurs actions au-delà de la zone n° 1, les défenseurs 3 et 4 peuvent aussi avoir le droit de poursuivre leurs actions au-delà de la zone de défense n° 2, placement libre des défenseurs dans les zones

### CYCLE 3 PHASE DE DECOUVERTE

#### Passé à 5 (conserver la balle)

**Objectifs :** Développer des motricités particulières (courir vite tout en portant et transmettre, courir vite, dribbler puis passer, lancer et donc rattraper), conserver la balle malgré la pression adverse, se rendre disponible pour ses partenaires tout en restant à distance de passe et à distance des adversaires

**Dispositif :**



L'objectif pour une équipe est de réaliser 5 passes consécutives sans perdre le ballon

4 contre 4

L'espace de jeu est délimité par des cônes

10 ballons sont mis en jeu, 5 pour chaque équipe. Un ballon est comptabilisé lorsque l'équipe en possession du ballon change

**Déroulement de la séance :**

- o Un terrain de hand divisé en 2 zones, (1 zone par demi-terrain), des groupes de 12 : 4 « attaquants », 4 « défenseurs » et 4 observateurs.
- o Une fiche de résultat, des règles d'actions à faire formuler par les élèves

#### TÂCHE DE L'ELEVE

But	Règles du jeu Consignes	Critères de réussite	Manières de faire
<p><b>Attaquants :</b> Réaliser 5 passes consécutives sans perdre le ballon (interception adverse ou sorties des limites)</p> <p><b>Défenseur :</b> Récupérer la balle avant la 5<sup>e</sup> passe</p> <p><b>Observateurs :</b> Veiller au respect des limites de jeu. Noter le nombre de passes successives réalisées et donc l'équipe victorieuse à chaque confrontation</p>	<p>Le départ du jeu est donné par un signal bref. On n'a pas le droit d'arracher le ballon des mains de l'adversaire. Les déplacements sont libres dans un premier temps puis limités en fonction des réalisations élèves.</p>	<p>A chaque manche, battre l'autre équipe Sur 3 manches de 10 ballons, battre l'autre équipe 2 manches à 1</p>	<p>Assurer la transmission du ballon : passer à un partenaire réellement démarqué, choisir un partenaire à distance de passe, Se rendre disponible dès la passe effectuée pour assurer la continuité des actions de l'équipe Penser à chercher des solutions de passe sur 360°</p>

**Variables :** interdire les déplacements courus avec la balle, obliger à des déplacements codifiés (dribble), interdire les passes redoublées entre A et B, réduire l'espace de jeu, introduire une contrainte temporelle,

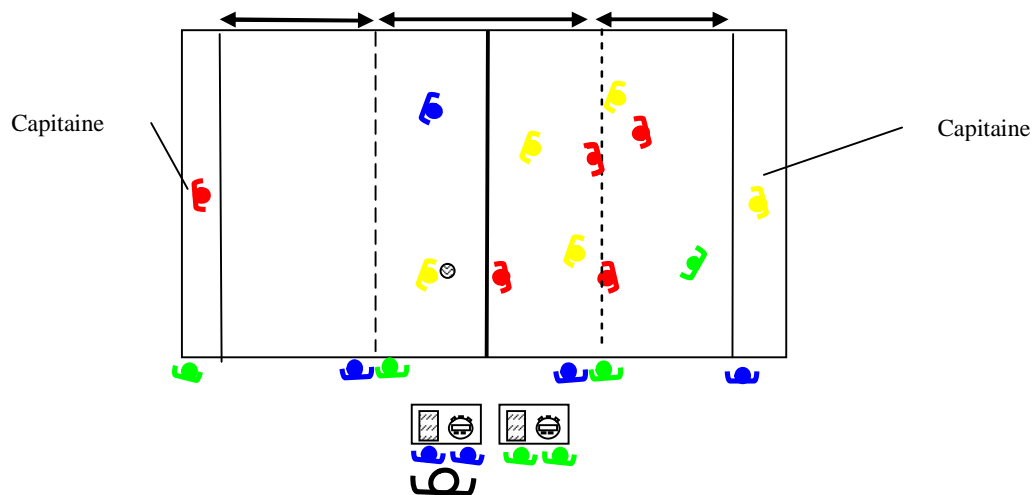
VI.2) SITUATION DE REFERENCE:

**CYCLE 3 SITUATION DE REFERENCE:**

La balle au capitaine.

**Objectif :** Se confronter à une situation problème : dans un espace complètement interpénétré, se reconnaître dans l'action attaquants ou défenseurs et agir à bon escient

**Dispositif**



4 équipes de 5 à 7 joueurs  
 1 ballon  
 Des chasubles  
 Des plots  
 Le terrain comporte deux zones délimitées où reste le capitaine

**Déroulement :** Une équipe engage la balle depuis la limite de la zone du capitaine adverse. Elle tente de faire progresser la balle de manière à pouvoir la transmettre à son capitaine. Le joueur qui passe au capitaine le remplace dans la zone de marque. Des juges et arbitres sont disposés autour du terrain. ils jugent une règle et une seule, si possible à deux. Des observateurs s'attachent à prendre note des prises de balle, de la progression avec le ballon et de l'issue de l'action (cf. fiche d'observation)

<b>But</b>	<b>Consignes</b>	<b>Critère de réussite</b>
Transmettre la balle à son capitaine	Le jeu démarre au signal. Les règles relatives à l'intervention sur la balle, les interactions entre les joueurs doivent être respectées. Les arbitres et juges interviennent pour la règle les concernant	Avoir marqué, à la fin du jeu, plus de points que l'équipe adverse.



équipe observée:

	ballon en perdu en zone A	ballon perdu en zone B	ballon en zone C		passeur	
			perdu	passe au capitaine		
				tentée		réussie
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
TOTAL						

Analyse des résultats :

ballons joués 14	ballon perdus en	ballon perdus en zone B	ballon en zone C		passeurs	
	zone A			passé	réussie	différents
	7		6	1	1	1

Cette équipe à beaucoup de mal à conserver le ballon

ballons joués 14	ballon perdus en	ballon perdus en zone B	ballon en zone C		passeurs	
	zone A			passé	réussie	différents
	2		4	8	4	1

Total

14 ballons joués, 8 arrivent en zone C, 4 aboutissent à un tir: Cette équipe à du mal à faire progresser le ballon vers le capitaine

ballons joués 14	ballon perdus en	ballon perdus en zone B	ballon en zone C		passeurs	
	zone A			passé	réussie	différents
	1		2	11	4	1

Total

14 ballons joués, 11 arrivent en zone C, 4 aboutissent à une passe: Cette équipe à du mal à mettre quelqu'un en situation favorable pour passer au capitaine: apprendre à se démarquer, fixer un défenseur pour créer un espace.

ballons joués 14	ballon perdus en	ballon perdus en zone B	ballon en zone C		passeurs	
	zone A			passé	réussie	différents
	0		3	11	9	3

Total

14 ballons joués, 11 arrivent en zone C, 9 aboutissent à une passe au capitaine, 3 sont réussies: Les attaquants ne se mettent pas en situation suffisamment favorable pour assurer leur passe

#### IV.3) JEUX ET DES SITUATIONS DE STRUCTURATION :

<b>CYCLE 3 PHASE DE STRUCTURATION</b>			
Passe à 5 en surnombre (conserver la balle)			
<p><b>Objectifs :</b> Développer des motricités particulières (courir vite tout en portant et transmettre, courir vite, dribbler puis passer, lancer et donc rattraper), conserver la balle malgré la pression adverse, se rendre disponible pour ses partenaires tout en restant à distance de passe et à distance des adversaires</p> <p><b>Apprentissages :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Coordonner des actions motrices (courir et porter, courir et dribbler, courir et lancer, se déplacer et attraper)</li> <li>○ Percevoir les espaces libres utilisables et les investir</li> <li>○ Se rendre disponible</li> <li>○ Se positionner sur les trajectoires possibles entre le PdB et les nPdB</li> <li>○ Utiliser le surnombre</li> <li>○ Récupérer la balle</li> </ul>			
<p><b>Dispositif :</b></p>		<p>L'objectif pour une équipe est de réaliser 5 passes consécutives sans perdre le ballon</p> <p>5 contre 4</p> <p>L'espace de jeu est délimité par des cônes</p> <p>10 ballons sont mis en jeu, 5 pour chaque équipe. Un ballon est comptabilisé lorsque l'équipe en possession du ballon change</p>	
<p><b>Déroulement de la séance :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Un terrain de hand divisé en 2 zones, (1 zone par demi-terrain), des groupes de 15 : 5 « attaquants », 5 « défenseurs » (4 + 1) et 5 observateurs.</li> </ul>			
<b>TÂCHE DE L'ELEVE</b>			
But	Règles du jeu Consignes	Critères de réussite	Manières de faire

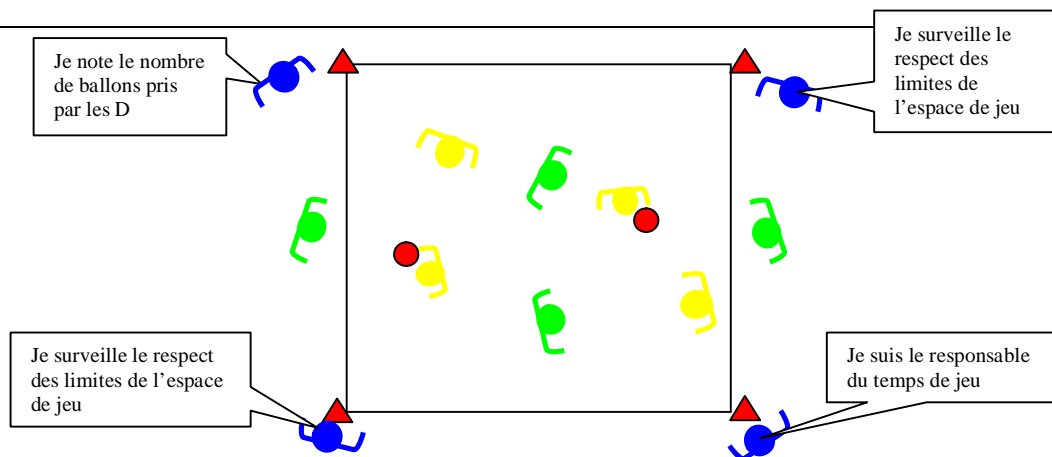
<p><b>Attaquants :</b> Réaliser 5 passes consécutives sans perdre le ballon (interception adverse ou sorties des limites)</p> <p><b>Défenseur :</b> Récupérer la balle avant la 5<sup>e</sup> passe</p> <p><b>Observateurs :</b> Veiller au respect des limites de jeu. Noter le nombre de passes successives réalisées et donc l'équipe victorieuse à chaque confrontation</p>	<p>Le départ du jeu est donné par un signal bref. On n'a pas le droit d'arracher le ballon des mains de l'adversaire. Les déplacements sont libres dans un premier temps puis limités en fonction des réalisations élèves.</p>	<p>A chaque manche, battre l'autre équipe Sur 3 manches de 10 ballons, battre l'autre équipe 2 manches à 1</p>	<p>Assurer la transmission du ballon : passer à un partenaire réellement démarqué, choisir un partenaire à distance de passe, Se rendre disponible dès la passe effectuée pour assurer la continuité des actions de l'équipe Penser à chercher des solutions de passe sur 360° Le surnombre doit permettre aux attaquants de se démarquer plus facilement puisque un joueur est libre de tout marquage Repérer la position des partenaires et adversaires</p>
<p><b>Variables :</b> diminuer le nombre de défenseurs si le surnombre ne permet pas aux attaquants de réussir, augmenter progressivement la pression défensive (3 défenseurs, puis 15 à 30 sec après un 4<sup>e</sup> D puis 15 à 30 sec après le 5<sup>e</sup> D), interdire les déplacements courus avec la balle, obliger à des déplacements codifiés (dribble), interdire les passes redoublées entre A et B, réduire l'espace de jeu, introduire une contrainte temporelle.</p>			

### CYCLE 3 : PHASE DE STRUCTURATION

#### Jeu des 2 ballons (Conserver le ballon)

**Objectifs :** Développer des motricités particulières (passer et/ou lancer, et/ou attraper), jouer dans un espace délimité

**Dispositif :**



Le jeu se déroule pendant 1mn

4 attaquants contre 2 défenseurs

Les attaquants disposent de 2 ballons

Chronomètre dont les 1/10<sup>e</sup> de sec sont cachés.

**Déroulement de la séance :**

- Des espaces de 10m X 10m environ, des groupes de 12 : 4 attaquants, 4 défenseurs en action 2 par 2, 4 observateurs-arbitres

#### TÂCHE DE L'ELEVE

But	Règles du jeu Consignes	Critères de réussite	Manières de faire
<p><b>Attaquants :</b> Ne pas se faire prendre plus de 3 ballons</p> <p><b>Défenseur :</b> Essayer de voler au moins 4 ballons aux attaquants</p> <p><b>Observateurs :</b> Noter le nombre de ballons Donner les signaux de début et de fin</p>	<p>Les attaquants n'ont pas le droit de courir avec le ballon plus de 3 pas. Le ballon ne peut pas être arraché des mains des PdB. En revanche, le ballon ne peut pas être gardé en main plus de 5 sec. Un ballon dévié en sortie de jeu par les défenseurs est remis en jeu par les attaquants à l'endroit de la sortie.</p>	<p>Pour les attaquants : perdre au maximum 3 ballons en 1 mn Pour les défenseurs : récupérer 4 ballons en 1 mn Faire 3 manches :</p>	<p>Assurer la transmission du ballon : s'assurer que le ballon envoyé est adapté aux capacités du receveur. Ne pas hésiter à varier les passes utilisées Etre constamment disponible pour les partenaires Prendre de l'information sur la position des 2 défenseurs et sur l'espace libre utilisable</p>

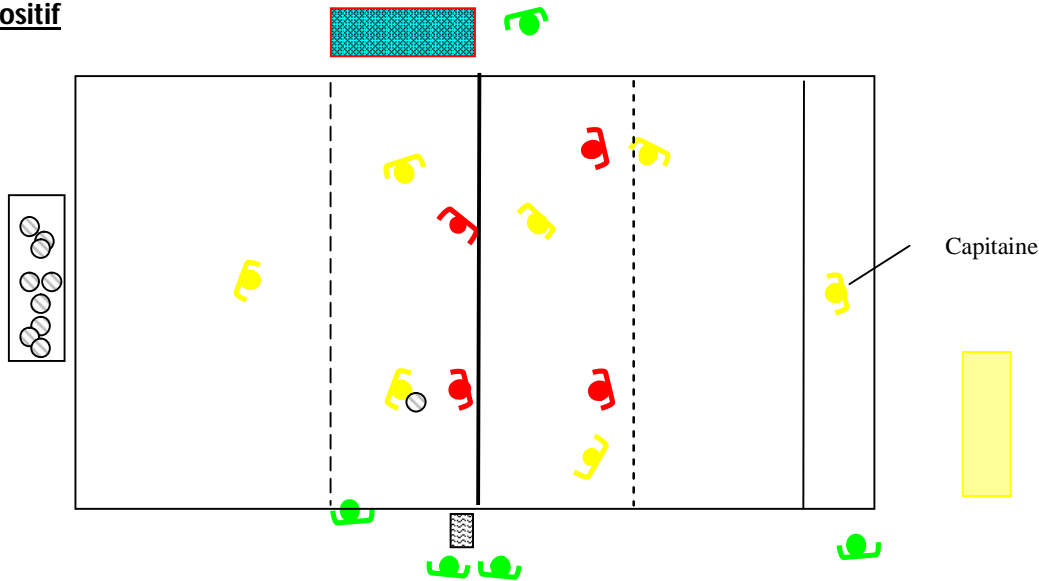
<p>du jeu Surveiller les sorties</p>	<p>Un ballon perdu par les attaquants est porté au crédit des défenseurs. Un ballon pris par les défenseurs est montré aux arbitres et rendu aux attaquants.</p>		
<p><b>Variables :</b>  En cas de réussite des défenseurs, on peut augmenter le nombre d'attaquants ce qui devrait faciliter leur réussite.  En cas de réussite des attaquants, on peut augmenter le nombre de défenseurs, dès le début du jeu ou au bout de 30 sec pour augmenter progressivement la pression sur les attaquants.</p> <p>On peut réduire l'espace, ce qui va favoriser les défenseurs, les espaces libres étant plus rares. Attention tout de même à ne pas le réduire de trop, car alors des chocs seraient possible, les élèves n'étant pas forcément suffisamment alertés sur le fait de prendre de l'information sur des zones variées.</p> <p>On peut permettre le dribble au cours du déplacement (le dribble à 2 mais n'est pas sanctionné). La reprise de dribble n'est pas permise. Le dribble de l'attaquant bloqué dans un coin pourrait alors nuire au jeu. On peut alors limiter le nombre de dribbles effectués (5) ce qui oblige à les compter, tâche qui doit être confiée à un arbitre, en l'occurrence celui qui compte le score.</p> <p>Le jeu peut être prolongé et les défenseurs peuvent changer de joueur quand ils le souhaitent pour éviter une trop grande fatigue, possibilité refusée aux attaquants.</p>			

**CYCLE 3 SITUATION DE STRUCTURATION:**

La balle au capitaine en surnombre.

**Objectif :** s'entraîner au démarquage et au jeu vers l'avant. Pour les défenseurs occuper au mieux les espaces libres et empêcher la progression du ballon.

**Dispositif**



4 équipes de 5 à 7 joueurs  
 2 joueurs défenseurs se mettent sur la touche pour une durée de 2 ballons joués pour assurer le surnombre en attaque.  
 Ensuite les joueurs tournent.  
 1 ballon  
 Des chasubles  
 Des plots  
 Le terrain comporte une zone délimitée où reste le capitaine des attaquants

**Déroulement :** Une équipe engage la balle depuis le fond du terrain. Elle tente de faire progresser la balle de manière à pouvoir la transmettre à son capitaine. Le joueur qui passe au capitaine le remplace dans la zone de marque. Les défenseurs jouent à 4. Deux attendent sur le côté. On tourne tous les 2 ballons.

**But**

Transmettre la balle à son capitaine.

**Consignes**

Le jeu démarre au signal. On joue 10 ballons. Les règles relatives à l'intervention sur la balle, les interactions entre les joueurs doivent être respectées.  
 Les arbitres et juges interviennent pour la règle les concernant.  
 On veille aux rotations des défenseurs.

**Critère de réussite**

Avoir marqué, à la fin du jeu, plus de points que l'équipe adverse.

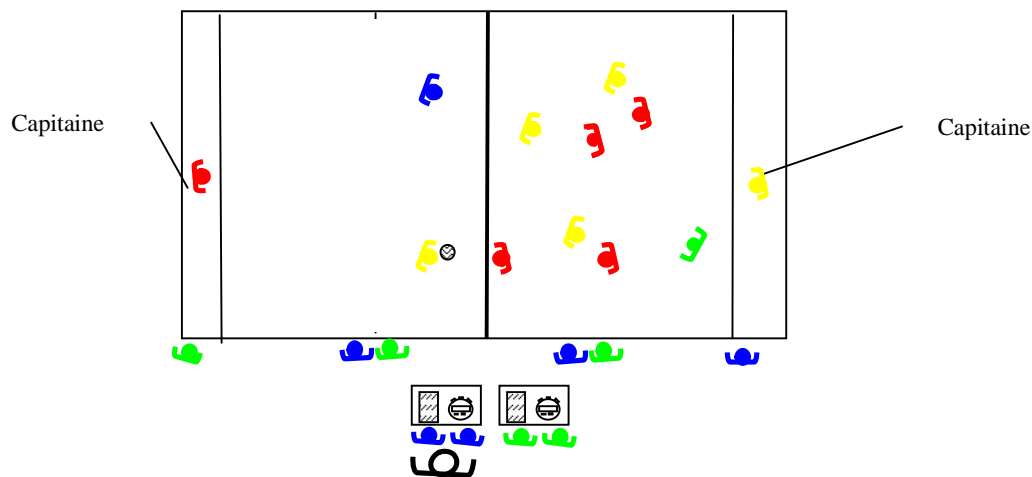
### IV.3) SITUATION DE BILAN

#### CYCLE 3 SITUATION DE BILAN:

Tous capitaines (double score)

**Objectif :** Valider les acquisitions dans un contexte nouveau présentant plus de complexité sur le plan de la coopération et de l'opposition

#### Dispositif



4 équipes de 5 à 7 joueurs  
1 ballon  
Des chasubles  
Des plots

**Déroulement :** Une équipe engage la balle depuis la limite de la zone du capitaine adverse. Elle tente de faire progresser la balle de manière à pouvoir la transmettre à son capitaine. Le joueur qui passe au capitaine le remplace dans la zone de marque. Des juges et arbitres sont disposés autour du terrain. Ils jugent une règle et une seule, si possible à deux. Des observateurs s'attachent prendre note des points marqués et du nom des marqueurs (capitaines)

#### But

Transmettre la balle à son capitaine.

#### Consignes

Le jeu démarre au signal. Les règles relatives à l'intervention sur la balle, les interactions entre les joueurs doivent être respectées. Les arbitres et juges interviennent pour la règle les concernant.

#### Critère de réussite

Avoir marqué, à la fin du jeu, plus de points que l'équipe adverse.  
Être la première équipe où tous les joueurs sont passés capitaines



Tournoi de fin de module :

Feuille de match :

Equipe:.....

contre

Equipe:.....

score au points	<table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr> <tr><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td></tr> <tr><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr> <tr><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td></tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr> <tr><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td></tr> <tr><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr> <tr><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25																																																							
1	2	3	4	5																																																																																																						
6	7	8	9	10																																																																																																						
11	12	13	14	15																																																																																																						
16	17	18	19	20																																																																																																						
21	22	23	24	25																																																																																																						
1	2	3	4	5																																																																																																						
6	7	8	9	10																																																																																																						
11	12	13	14	15																																																																																																						
16	17	18	19	20																																																																																																						
21	22	23	24	25																																																																																																						
score tous marqueurs	<table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">nom des joueurs</th> <th colspan="4">capitaine</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <table border="1" style="display: inline-table;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">nom des joueurs</th> <th colspan="4">capitaine</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	nom des joueurs	capitaine																																																	nom des joueurs	capitaine																																																					
nom des joueurs	capitaine																																																																																																									
nom des joueurs	capitaine																																																																																																									

## **VII QUELLES VARIABLES POUR QUELS EFFETS RECHERCHÉS EN JEUX ET SPORTS COLLECTIFS ?**

On pourrait définir les variables didactiques comme l'ensemble des paramètres ou des contraintes de la situation d'enseignement que l'enseignant peut modifier ou manipuler afin de conduire l'élève vers un apprentissage souhaité<sup>1</sup>.

Quelques abréviations doivent être explicitées pour permettre la bonne compréhension de ce document.

- EJE espace de jeu effectif : il s'agit de « l'espace délimité par l'ensemble des joueurs ». Cet espace, dont les limites passent par les joueurs les plus excentrés, contient tous les joueurs en action. « La forme de cet espace et la circulation de la balle vont varier en fonction du niveau de compétence des joueurs ».<sup>2</sup>
- 1. EJD espace de jeu direct ou couloir de jeu direct : il s'agit de la ligne droite qui relie le porteur de balle et la cible à atteindre
- 2. EJI espace de jeu indirect : il s'agit des chemins d'accès à la cible sans utilisation du couloir de jeu direct.

« Quand, les apprentissages de tes élèves, tu auras fixé,  
Quand, à l'analyse de leurs réponses, tu auras procédé,  
Sur une variable, puis sur une autre tu pourras jouer ».

### **VARIABLES SPATIALES**

La taille du terrain, comme nombre des variables dont il est question ici, doit souvent être « manipulée » en lien avec d'autres variables, notamment le nombre de joueurs. Il faut tout de même éviter de modifier trop de variables à la fois car le risque est grand de perdre de vue les apprentissages visés à travers la situation initiale et d'orienter les élèves vers des apprentissages radicalement différents de ceux qui étaient visés.

#### **Taille du terrain**

- Large et long : il va permettre un jeu dans les différents espaces (EJD et EJI). Il va donc être possible d'écarter la défense adverse en cherchant, par le déplacement des attaquants et la circulation de la balle vers l'extérieur, à étirer le rempart adverse. Cela va permettre de trouver des points de passage entre les défenseurs éventuels. Cet étirement est à relativiser avec nos jeunes élèves qui ont tendance à évoluer en « grappe » ou en « comète ». Cependant, la grappe de joueurs sur ce type de terrain doit permettre à l'enseignant d'alerter les élèves sur les zones de passage possibles. La longueur du terrain favorise également le jeu en profondeur. Ce type de jeu est intéressant pour faire comprendre aux élèves la

---

<sup>1</sup> Site <http://www.kleio.ch>

<sup>2</sup>Réf : Didactique des Sports Collectifs à l'école : dossier EPS n° 17 ; pp-101-109.

nécessité de jouer vers l'avant et ainsi de les décentrer quelque peu de l'objet qui est, dans un 1<sup>er</sup> temps, objet de leur convoitise, à savoir le ballon. Cet espace avant doit devenir, s'il est investi, condition d'accès vers le but de l'action, c'est-à-dire la plupart du temps, la cible à atteindre. Ce type de terrain, par les nombreux espaces libres qu'il propose, va favoriser le démarquage par la possibilité donnée aux attaquants d'investir ces espaces libres. Les dimensions du terrain peuvent conduire à jouer avec un effectif important ce qui peut poser des problèmes en termes de traitement de l'information et fatiguer rapidement de jeunes élèves. Cela peut également favoriser des conduites individuelles qui ne sont pas forcément souhaitées : la recherche systématique par certains élèves d'une solution en solitaire sans aucune prise en compte de partenaires bien mieux positionnés ou démarqués.

- Large et court : il va favoriser le jeu latéral pour étirer l'adversaire et ainsi créer des brèches dans la défense. Il s'agit d'une taille de terrain qui cherche à permettre aux attaquants de percevoir l'espace libre ou la solution possible et à l'exploiter très rapidement. Cela peut aussi aider à étirer la défense adverse et permettre aux attaquants de s'engouffrer dans les espaces libérés. Ce type de terrain peut permettre l'expression d'exploits individuels (feintes de corps par exemple pour effacer l'adversaire) et les débordements latéraux.
- Long et étroit : oblige à un jeu qui va obligatoirement utiliser la profondeur (passes en profondeur) puisque le débordement est impossible. Les relations très rapides à 2 joueurs (passe et va ou 1-2, passe et suit) sont favorisées par ce type d'espace limité et vont être nécessaires pour passer un défenseur.

L'espace peut être agrandi ou réduit, notamment pour réduire ou augmenter la pression défensive, pour faciliter la perception des espaces libres (s'il est augmenté) ou pour pousser les joueurs à prendre de l'information sur la position des partenaires et des adversaires (s'il est réduit).

Réduire le terrain va s'accompagner d'une réduction quasi obligée du nombre de joueurs ; En effet, laisser 8 joueurs sur un terrain aux dimensions réduites risque fort de conduire à des séquences de jeu brouillonnes, émaillées de nombreuses pertes de balle, voire dangereuses.

Cette pression défensive peut être augmentée autrement en complexifiant les façons de manipuler la balle par exemple ou en obligeant les attaquants à effectuer des actions particulières.

Exemple : sur un terrain découpé en 3 zones, tous les attaquants doivent avoir touché la balle avant que le ballon ou l'objet ne pénètre en zone 3.

La pression sur les attaquants peut être augmentée en interdisant tout retour en arrière une fois franchies les limites d'une zone symbolisée par des plots.

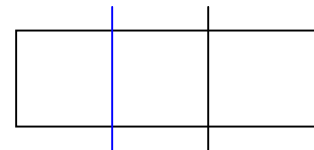
Exemple : sur un terrain découpé en 3 zones, tous les attaquants doivent avoir touché la balle avant que le ballon ou l'objet ne pénètre en zone 3.

Découper l'espace de jeu en zones dans lesquelles sont répartis les défenseurs permet de jouer sur la « force » de la défense. En l'étagant sur des zones différentes, l'enseignant peut à loisir jouer sur cette pression défensive, la réduire ou l'augmenter.

L'espace peut être séparé en différentes zones dans lesquelles la pression adverse peut être différente :

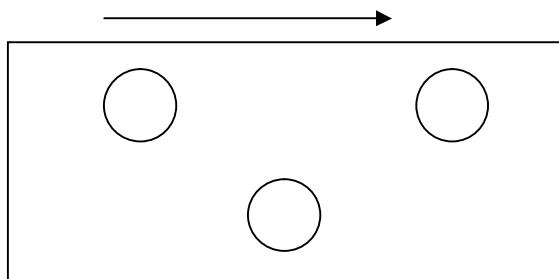
Exemples :

- 1 défenseur dans la 1<sup>e</sup> zone, 2 dans la suivante, puis à nouveau 1 dans la 3<sup>e</sup> zone
- 1 défenseur dans la 1<sup>e</sup> zone qui a le droit de poursuivre son action défensive dans le reste du terrain ajoutant son action aux 2 défenseurs qui eux n'ont pas le droit d'intervenir en zone 1.



### Zones refuges

Elles sont là pour permettre à des élèves de se soustraire à la pression du jeu et notamment des adversaires. Eviter d'être pris, disposer d'un peu de répit pour effectuer un choix sont des possibilités offertes aux élèves et notamment aux élèves aux ressources plus modestes que leurs camarades. Cela peut permettre à des élèves de disposer d'un peu de temps pour faire un choix d'action et assurer ce choix. Il est possible de limiter le nombre de zones refuges (3 zones pour 4 attaquants), d'obliger un occupant à libérer la zone en cas de nouvel arrivant, de limiter le temps de stationnement dans ces zones.



### Zones inviolables

Ces zones sont interdites à tout joueur, sauf statut très particulier : gardien, capitaine, etc.

Le diamètre de la zone interdite d'accès a pour but d'éviter les regroupements de nombreux joueurs à proximité immédiate de la cible qui devient de fait inaccessible. Cette zone inviolable peut donc favoriser l'atteinte de la cible en ménageant un espace entre les joueurs et la cible. Cela est encore plus vrai si une zone de 180° ou plus entoure la cible : jeu du ballon-château par exemple.

Une zone inviolable circulaire tout autour de la cible (jeu du ballon-château, jeu du ballon piquet) permet les récupérations de balle après un tir vers la cible. Il faut juste veiller à ce que la taille de la zone permette la récupération des tirs en sécurité.

## VARIABLES TEMPORELLES

### Durée de jeu

- Long : De 2/3mn à 10mn. Ces temps de jeu permettent les erreurs ou en tout cas ne transforment pas un but ou un point subi en handicap définitif. L'incertitude du score final, l'enjeu est à la base de l'engagement des joueurs dans le jeu. Il ne peut y avoir jeu que s'il y a enjeu. Ces temps sont en

revanche très longs pour certains élèves aux ressources physiques moindres et peuvent conduire à une certaine désaffection en cas d'écart au score trop important.

Il est d'ailleurs possible de donner à chaque équipe un ou plusieurs temps de concertation, soit à un moment décidé par l'enseignant, soit sur décision collective des joueurs d'une équipe. Ce temps peut permettre aux équipes de souffler un peu, de mieux comprendre, avec l'aide des observateurs ou du maître, les raisons de leurs difficultés ou de leurs réussites. Ce temps peut permettre, pour des élèves de cycle 3 (CM2), les changements de tactique.

- Court de 30 secs. à 2/3mn : des retards au score peuvent être très difficiles à remonter sur des temps très courts (30 sec). En effet, pour gagner, il ne faut pas prendre de but. Ces temps très courts vont généralement accompagner des manières de marquer faciles, accessibles à tous les joueurs. Le gain ou la perte de la confrontation sera mesurée par décompte global des actions de tous les joueurs d'une équipe. En revanche, des temps courts permettent de recommencer les confrontations entre équipes en s'appuyant sur ce qui vient de se passer et sur les éléments importants sur lesquels il convient de revenir. Ces temps de jeu courts permettent de relativiser le score des confrontations, qui vont alterner, si les équipes sont équilibrées, les victoires et les défaites. Pour des temps de jeu aux alentours des 2 à 3mn, on évitera soigneusement de demander une intensité d'effort élevée. En effet, des temps d'effort élevés pendant 2 à 3 mn placent ces situations dans la filière anaérobie lactique, qui est la filière énergétique pour laquelle nos élèves sont le moins bien armés.

### **Temps de prise de balle**

- Illimité : Permet la mise en confiance. Peut aussi augmenter la pression sur le joueur en possession de la balle, cerné par les autres joueurs et aboutir à la fin du jeu si on n'instaure pas une zone interdite autour du joueur.
- Interdiction de conserver la balle (Temps limité à 3 ou 5 sec) : Favorise les passes mais oblige le porteur de balle à repérer ses partenaires et adversaires. Cette pression temporelle traitement de l'information ce qui peut poser problème à de nombreux élèves. Cette obligation va quelque peu aider à limiter le phénomène de « grappe ».
- Le tenu ou le stop (= arrêt dans le jeu. Le porteur crie « stop » ou lève la balle, bras tendu au-dessus de sa tête (1 possibilité par phase d'attaque, réservée au porteur de balle).
  - L'ensemble des joueurs est alors obligé de s'arrêter immédiatement. Ce temps figé va permettre au porteur de balle de prendre des informations sur la position des partenaires et adversaires et d'effectuer le choix le plus adapté. C'est par une passe que le porteur de balle débloque la situation.
  - Seuls les attaquants peuvent se placer où ils le souhaitent, la défense étant figée. Le jeu reprend lorsque le porteur fait la passe à un coéquipier.

Les choix opérés dans cette variable doivent s'accompagner d'une réflexion sur la zone de liberté laissée au porteur de balle afin qu'il puisse décider de sa prochaine action avec un minimum de liberté. Permettre à un élève de CP de garder 5 secs la balle sans imposer autour de lui un périmètre d'un mètre ou à peu près, risque fort d'aboutir à cette grappe peu souhaitée.

## **LES CONTRAINTES LIEES AUX MODES D' ACTIONS DES JOUEURS : LES CONDITIONS D'INTERVENTION SUR LA BALLE<sup>3</sup>**

### **Déplacements du porteur de balle**

- En dribble : cela permet de développer et d'enrichir le répertoire moteur. Les actions, dribbler, avancer et prendre de l'information ne peuvent être réalisées simultanément qu'après un certain temps de pratique. Le dribble à 2 mains peut être accepté dans un 1<sup>er</sup> temps. Cela peut permettre à certains élèves en difficulté de conserver le ballon dans l'axe de progression ou de l'y ramener de façon plus sûre. De même, la reprise de dribble peut être acceptée à la condition qu'elle favorise la prise d'informations afin de permettre de réaliser des passes avec un minimum de chance de réussite. Cette reprise de dribble ne doit pas être au service de l'exploit individuel. Elle peut donc être limitée à 1 reprise par joueur lorsque celui-ci est en possession de la balle.
- Balle portée : tous les élèves sont en réussite immédiate. Se pose la question de la récupération de la balle par l'équipe adverse. Ce type de déplacements peut être utilisé pour les jeux où les porteurs de balle doivent éviter d'être touchés par leurs adversaires.
- Pas de déplacement avec l'objet ou ballon : cela va favoriser toutes les passes, les lancers et les attrapés. Cela va mettre l'accent sur la nécessité, pour les non porteurs de balle, de se rendre disponible afin d'offrir des solutions valides au porteur de balle. Il faudra aussi veiller à la protection du porteur de balle qui doit pouvoir déclencher sa passe sans être contré.

### **Mode d'action du défenseur**

L'action des défenseurs peut prendre plusieurs formes. L'action du défenseur peut être effectuée :

- Sans contact : il faut alors gêner l'autre. Cette gêne ne doit pas conduire à « l'étouffement » du porteur de balle. Dans certains cas, il faudra instaurer une zone de protection autour de balle interdisant au défenseur d'être quasiment au contact du porteur de balle (water-polo). Le défenseur doit comprendre qu'il lui faut se placer entre le porteur de balle (ou le tireur) et la cible. Cela doit permettre à l'élève de comprendre toutes les facettes de son rôle de défenseur. Il va devoir choisir la meilleure position par rapport au porteur de balle (entre lui et la cible, entre lui et un partenaire du porteur

---

<sup>3</sup> D'après les travaux de J GAY

de balle, près ou loin du défenseur), il va devoir utiliser ses membres pour gêner ou intercepter la balle, il va surtout devoir anticiper sur les actions du porteur de balle et donc tenter de lire ses intentions (progression, passe ou tir) en fonction des possibilités qui seront données au porteur de balle par ses partenaires, les possibilités d'accès à la cible et le contexte.

- Avec contact simulé par l'arrachement d'un « flag » ou de tout autre objet : pince à linge. Ce contact médié par un objet présente plusieurs avantages : l'absence de contact peut permettre l'évolution de tous les élèves dans un climat de confiance puisque aucun élève ne risque de contact violent. Cela permet de valoriser la défense qui devient plus ludique et cela a l'énorme avantage de couper court à toute discussion de type « Je t'ai touché ! » « Non tu ne m'as pas touché ! » La pince à linge dans les mains du défenseur est une preuve irréfutable du contrat rempli par le défenseur.
- Avec contact : toucher, attraper, maintenir ou plaquer nécessitent, pour l'enseignant, de gérer l'affectivité liée à ces actions. Ce type de contact n'est pas anodin, surtout le dernier d'entre eux. Cela nécessite une présentation progressive par l'enseignant afin que chaque élève ose s'engager dans le jeu que ce soit en tant qu'attaquant susceptible d'être touché ou attrapé ou en tant que défenseur. Pour accepter de jouer à des jeux de ce type, il faut qu'une certaine confiance soit là. Cela passe par l'assurance, pour les élèves, qu'ils ne mettent pas leur intégrité physique en jeu, hormis les éventuels « bobos » inhérents à toute pratique physique.

### **Nature de la passe**

Celle-ci peut être effectuée :

- Sans contrainte : cela permet de faciliter les échanges, à la condition que l'enseignant veille à permettre l'expression du porteur de balle, sans réduire pour autant l'action des défenseurs à néant.
- Avec rebond au sol, de volée : cela permet d'expérimenter des techniques diverses (rebond au sol ou sur une surface (mur), de volée, en lob, tendue...) et permet d'enrichir le répertoire moteur.
- Avec contrainte liée à la nature de la balle ou de l'objet (balle légère (lancer fort) ou lourde (lancer près), balle ovale, frisbee, trajectoire particulière (volant de badminton), etc....). Cela permet d'apprendre une technique particulière.

## **VARIABLES MATERIELLES**

### **Nature de la cible**

Elles peuvent être :

- Au sol :
  - à renverser (cagette, cubes de bois, plots) : cela permet de proposer aux élèves une façon de tirer particulière puisqu'il faudra tirer vers le sol, en utilisant une certaine puissance.
  - à toucher : l'atteinte de la cible est clairement visible par tous.
  - à déplacer jusqu'à un point connu de tous et symbolisant le point marqué, la fin de la manche ou du jeu (le jeu du ballon roulé). Là, c'est clairement la précision du tir qui est attendue.
- Aérienne à toucher, verticale ou horizontale : c'est une autre forme motrice de tir qui est recherché, toujours pour enrichir le répertoire moteur de l'élève (tir tendu ou décrivant une parabole). Là encore, la précision sera souvent préférable à la seule utilisation de la puissance.
- Zone à atteindre : pour marquer avec son corps ou pour y déposer l'objet ou le ballon du jeu. Cela peut être fait en demandant que le porteur de balle ou le joueur ne soit pas touché alors qu'il cherche à entrer dans la zone de marque. Atteindre physiquement la zone de marque ou y déposer le ballon favorise le déplacement des attaquants vers l'avant, seuls (ce qui risque d'encourager les exploits individuels et de favoriser les conduites qui ne tiennent pas compte des partenaires et adversaires) ou en groupe, ce qui est préférable aux simples lancers vers une cible située en zone avant, cible qui risque d'être souvent loupée en raison de l'éloignement du tireur par rapport à cette même cible.
- Cible défendue : là, il s'agit pour les attaquants et défenseurs de gérer des aléas, des incertitudes (ce qui est un des enjeux de cette compétence), des informations, des possibilités offertes par la situation présente et d'anticiper sur les actions motrices de l'autre. C'est l'occasion, selon le contexte, d'attirer l'attention des élèves sur des joueurs mieux placés que le porteur de balle pour achever l'action. La gestion du 2 contre 1 est emblématique de cette nécessité d'analyser les composantes de la situation. Nous sommes clairement là en fin de cycle 3.
- Une seule cible pour tous : s'il n'y a pas fixation des statuts, ce cas de figure permet, au cours d'une même séquence, les passages d'attaquant à défenseur et vice versa, de façon rapide et pas forcément prévisible ce qui est intéressant pour obliger les élèves à prendre en compte ce qu'il se passe et ainsi agir en conséquence. Exemple : « si nous n'avons plus la balle, je deviens donc défenseur et je dois tenter de récupérer la balle et/ou de protéger la cible ». « Si nous récupérons la balle, nous devenons attaquants et nous devons trouver le meilleur espace libre pour accéder à la cible et avoir ainsi les plus grandes chances de marquer ».
- Cibles multiples : on peut opposer des équipes qui auront à défendre plusieurs buts ou cibles, séparées par un espace plus ou moins grand. L'obligation de défendre des cibles nombreuses va pousser les défenseurs à réfléchir à une stratégie : suivre le porteur de balle et uniquement, défendre les différentes cibles au risque de laisser des défenseurs en sous-nombre important face à l'ensemble des attaquants. Pour les attaquants, il va falloir également choisir une stratégie. Faire semblant d'attaquer une cible avant d'attaquer l'autre, choisir d'attaquer la cible la moins bien défendue, etc. Il est également possible d'opposer 3 équipes défendant chacune une cible. Cette situation est d'une richesse relativement importante. Cela peut permettre d'attirer l'attention des élèves sur les cibles laissées libres mais également les espaces libres qu'il est possible d'investir.....sans oublier qu'il faudra défendre son propre camp. Les nombreuses options permises par ces organisations du jeu sont intéressantes pour permettre à l'élève de se



décentrer peu à peu de l'action immédiate et de son contexte environnemental proche et pour qu'il puisse prendre de l'information sur les éléments de la situation dans laquelle il est plongé.

### **Nature de la balle et nombre de balles en jeu**

- Balle lourde : ce type d'objet favorise le jeu entre partenaires proches à base de passes courtes. Cela doit être mis en regard des objectifs recherchés par l'enseignant (écarter les élèves du porteur de balle pour augmenter l'espace de jeu effectif) qui peuvent être en contradiction avec les passes permises par ce type d'objet.
- Balle légère : elle favorise les passes lointaines et permettent également de lancer fort sans risque ce qui permet d'explorer une dimension intéressante des lancers. Dans certains jeux, il faudra veiller à ce que la force ne vienne pas en contradiction avec la précision nécessaire.
- Balle mousse : elle permet la mise en confiance et la participation de tous au jeu.
- Balle ovale : elle interdit ou ne facilite pas les rebonds du fait de la direction aléatoire du ballon après son contact avec le sol. Cela va donc favoriser le jeu de passes avec un objet inhabituel, ce qui permet d'enrichir le répertoire moteur.
- Disque souple (frisbee) : par l'interdiction de contact sur le lanceur qui doit être affirmée et par les caractéristiques de ce type d'objet, il est possible au défenseur d'intervenir à distance du porteur de balle, en cherchant à intervenir sur les cibles potentielles du porteur de balle. Cela l'oblige à effectuer des calculs sur ce qu'il risque de se passer après...Le lanceur, quant à lui, doit maîtriser une technique particulière de lancer et tenir compte de certaines conditions climatiques (vent).
- Une seule balle : ce choix renvoie à une tâche commune, qui fait généralement entrer les élèves en compétition les uns avec les autres, que cette compétition soit individuelle ou collective. Bien sûr l'opposition peut être différée mais c'est alors le temps de pratique qui risque d'en pâtir. Cette mise en œuvre favorise l'action collective autour d'un projet commun, à la condition là encore que les actions individuelles ne soient pas les seules valorisées.
- Multi balles : cela permet de mettre en œuvre une opposition qui peut ne pas être directe. Chaque camp peut disposer de ses propres balles. Cela permet aussi, au sein d'une même équipe de partager le travail, de s'organiser collectivement. Les modalités d'introduction de ces balles ne sont pas uniques. Elles peuvent être proposées simultanément, mises en jeu au fur et à mesure, proposées par séries (2 balles, puis 2 balles). Il appartiendra à l'enseignant d'utiliser les options possibles selon les objectifs recherchés.

## LE SYSTEME DE SCORE

Le système d'obtention du score doit permettre de renverser le score à tout moment. Des modalités d'obtention du score trop difficiles risquent de transformer le but ou le point marqué en verdict définitif.

L'enseignant peut choisir de valoriser :

- des actions ou tactiques particulières ;
- des façons particulières de marquer.

Jouer sur les conditions d'obtention du score pour l'enseignant, c'est vouloir valoriser certaines formes d'actions et/ou d'atteinte de la cible. Cette valorisation doit permettre, selon l'enseignant, l'émergence et la stabilisation de nouvelles façons de faire jugées plus pertinentes que celles utilisées parce que porteuses de transformations durables de la conduite, autrement dit d'apprentissages.

Cette valorisation a pour objectif de motiver les élèves et de les encourager à poursuivre dans la voie souhaitée, sans leur interdire d'autres façons de faire ou solutions.

Il est donc possible de valoriser :

Des actions ou tactiques particulières :

Quelques exemples :

tout ballon intercepté rapportera 1 point à l'équipe en défense

toute équipe en attaque qui ne perdra aucun ballon en zone A (la plus proche de son propre but) multipliera son total de buts par 2

toute équipe qui atteindra la zone de marque marquera 1 point

toute équipe qui n'aura pas utilisé les zones refuges marquera 5 points de plus

tout but marqué en contre-attaque rapportera 3 points. 3 contre-attaques victorieuses donnent le gain de la manche (BINGO)

toute équipe qui n'aura commis aucune faute recevra un bonus de 5 à X points (cela peut aider à construire le respect des règles dans certaines classes difficiles)

#### L'atteinte de la cible ou des manières de marquer

toute équipe dont les 4 élèves auront marqué un but verra son total de buts multiplié par 2 (favoriser l'accès à la cible de tous les élèves)

tout joueur qui touche la cible sans marquer (basket) marquera un point pour son équipe (éviter la loi du tout ou rien, réussi ou échoué, et ainsi ne pas laisser l'élève du côté de l'échec). Le panier réussi rapportera 3 points

tout but marqué sans aucun défenseur entre le tireur et le but rapportera 3 points

- *Points matérialisés par des objets à prendre ou à amener : travailler sur le score et son influence dans le déroulement du jeu*

### **LE NOMBRE DE JOUEURS**

Opposer des équipes composées de nombreux joueurs va placer les élèves face à de sérieuses difficultés, notamment les porteurs de balle, qui vont avoir une masse d'informations à traiter, ce qui, selon les capacités de chacun, aboutira à compliquer leur prise de décision voire à la rendre impossible. Faire jouer 7 élèves contre 7 va sûrement conduire à un résultat quasi certain : de nombreuses pertes de balle seront accompagnées de déplacements en grappe de l'ensemble des joueurs.

Dans les sports collectifs à l'école, agir seul parmi des coéquipiers réalisant la même tâche que soi, c'est disposer d'un certain temps pour s'exercer, c'est pouvoir faire ce qui est demandé, selon ses ressources et ses capacités, c'est avoir le temps de faire et refaire ce qui est demandé, c'est donc prendre le temps de la répétition au sujet de laquelle O. Reboul (Qu'est-ce qu'apprendre ? Ed. PUF Paris, 1980) nous dit que l'on commet généralement 2 erreurs :

- la 1<sup>e</sup> étant celle de penser qu'elle est inutile,
- la 2<sup>e</sup> qu'elle est suffisante.

Le développement par l'élève de son répertoire moteur de base a besoin de ses temps solitaires où il est permis d'essayer, de tenter, sans aucune pression d'aucune sorte. Le jeu des déménageurs vécu vendredi matin (avec des déplacements dribblés) a permis à chacun de conduire son ballon, à son rythme, en accord avec les ressources de chacun.

Agir l'un contre l'autre (1 contre 1), cela peut aussi permettre de se familiariser avec les règles et de les intégrer. Courir, ballon en main, vers mon relayeur, c'est comprendre et accepter que je dois respecter le signal de départ, respecter la limite qui me permet de lancer la balle à mon camarade et prendre ma place derrière le relayeur qui partira au prochain relais.

A 2 contre 0, l'objectif de l'enseignant est clairement du côté des apprentissages liés à la coopération : apprendre à se passer le ballon, apprendre à le lancer, à le réceptionner, à doser son énergie de façon à permettre la poursuite de l'action menée conjointement avec mon camarade. C'est aussi permettre à l'élève de prendre en compte l'autre, c'est le familiariser avec les différences de capacités dont dispose chaque élève.

Opposer les élèves 2 à 2 dans une situation de jeux collectifs avec ballons oblige à penser les contraintes proposées à chaque doublette. Si l'opposition se réalise en parallèle, aucun problème. En revanche, une opposition dans un espace interpénétré avec statut différencié (attaquant, défenseur), il va être nécessaire

Ex : si les 2 attaquants en possession de la balle doivent déposer celle-ci dans une caisse sans se faire toucher par les défenseurs, en se déplaçant en dribble, il va être nécessaire de limiter les pouvoirs dont disposent les 2 défenseurs. En effet, dribbler est une contrainte qui peut être forte pour certains élèves. Les défenseurs peuvent être obligés de démarrer dans le dos des attaquants (jeu à la poursuite). Les attaquants peuvent aussi se réfugier dans des zones refuges inviolables suffisamment grandes pour en sortir en reprenant un peu d'avance sur le défenseur, celui-ci devant en faire le tour ou avoir le droit de traverser des zones dont les défenseurs doivent faire le tour.

Les situations collectives à 3 constituent pour l'effectif minimal pour que des choix tactiques soient mis en œuvre. En effet, à 2 contre 2, les défenseurs savent que l'attaquant bloqué n'aura pas d'autre choix que de passer sa balle à son partenaire. A 3, une alternative théorique s'offre au porteur de balle, l'alternative étant au centre des choix à effectuer en sports collectifs.

Jouer en surnombre : 6 X 3, 4 X 3, 3 X 2,

C'est avantager une équipe, généralement l'attaque, de manière à lui permettre d'atteindre le but fixé : faire franchir au ballon une zone occupée par 2 défenseurs, transporter un objet, qu'il est possible de se passer sans se faire toucher, etc. Jouer en surnombre, c'est permettre aux élèves de chercher, de repérer ce joueur surnuméraire, libre de tout marquage et qui va donc permettre de faire progresser la balle jusqu'à ce qu'il soit à son tour bloqué et soit obligé de chercher à son tour le joueur démarqué.

Ce surnombre peut être accentué si nécessaire (ex. 6 X 3, 4 X 2 en cas de besoin), lorsque les attaquants sont soumis à des contraintes fortes.

Des joueurs peuvent se voir conférer un statut particulier (Ex : le cavalier dans le jeu du drapeau. Imprenable, il a droit de prise sur les défenseurs mais ne peut, bien sûr, s'emparer du drapeau). Ce statut particulier (généralement un caractère imprenable) s'accompagne d'une limitation des possibilités :

- de déplacement : dans un jeu où les attaquants doivent faire progresser la balle, ce joueur ne pourra pas se déplacer (ou alors de façon très réduite) avec la balle. Le déséquilibre en faveur de ce joueur particulier serait trop important et tuerait tout simplement le jeu.
- de zones accessibles : le joueur relais, non gêné dans une des zones interdites à tout autre joueur, ne pourra pas aller au-delà du milieu du terrain.
- d'actions : il ne pourra pas libérer les voleurs prisonniers (son statut réduirait à néant les actions des gendarmes) mais pourra protéger un seul voleur à la fois (en lui tenant la main), si celui-ci est menacé par les gendarmes. Ces actions peuvent aussi être limitées en nombre. Ainsi l'action permise ne pourra être réalisée au maximum que 3 fois par ce joueur. Ce total atteint, ce joueur particulier redeviendra un joueur comme les autres.

Des joueurs protégés peuvent aussi aider à aider les élèves à construire des actions souhaitées par l'enseignant. Ex : aller chercher le relais de joueurs placés dans l'espace de jeu indirect de façon à contourner les adversaires, massés dans l'espace de jeu direct. Ces joueurs sont intouchables. Leurs passes peuvent en revanche être interceptées. En revanche, ils ne peuvent pas progresser vers le but adverse ou seulement sur 5m maximum. Le retour vers l'arrière est en revanche libre de toute contrainte.

Des joueurs jokers peuvent être mis en place. Ces joueurs peuvent intervenir à certains moments de la partie. Ex : le joker, situé sur le bord du terrain et qui peut se rendre jusqu'au milieu du terrain s'il le veut, entre en jeu dès que son équipe, précédemment en défense, entre en possession de la balle et devient attaquante. Cette solution permet de favoriser le travail de la contre-attaque grâce à ce joueur en avance par r apport aux autres. Il faut tout de même qu'il se situe à distance de passe. Nous pouvons imaginer l'inverse : le ou les joker(s) défensifs, situé(s) à proximité de leur cible entre(nt) lorsque le contre-attaquant adverse atteint une zone déterminée. Cette solution permet d'opposer à un joueur trop au dessus du lot, une défense qu'il ne peut pas prendre de vitesse puisqu'elle lui arrive de face et non en poursuite.

Ce joker peut être acquis définitivement ou uniquement pour un mouvement d'attaque ou de défense (il ressort si l'équipe attaquante recule ou si son équipe repasse en défense). Acquis définitivement, cette solution n'aura peut-être pas le temps de s'installer comme possibilité réellement utilisable dans la tête des élèves. Renouvelée à chaque fois que la situation l'exige, cette possibilité va focaliser l'attention des élèves de façon plus soutenue et pourra permettre à l'enseignant de revenir sur les avantages permis par cette possibilité. Attention à prévoir la rotation de tous les élèves sur ce statut. En effet, des élèves qui seraient cantonnés à ce poste, participeraient trop peu aux actions « classiques » de leurs camarades.