

UN MODULE D'APPRENTISSAGE¹ - CYCLE 3

APPRENDRE AUX ELEVES A JOUER ENSEMBLE, COOPERER A TRAVERS LES JEUX COLLECTIFS

DES ENJEUX ESSENTIELS

Apprendre à jouer ensemble, apprendre à coopérer dans un espace et un temps partagés, en respectant des règles, des rôles et des contraintes qui inscrivent les relations dans un rapport civilisé respectueux des valeurs portées par l'école.

¹ Document du groupe de travail des conseillers pédagogiques EPS DSDEN - Rhône. Ce document peut être complété par le document Des jeux traditionnels aux jeux collectifs avec ballon cycle 2 et cycle 3 <http://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/eps/>

DES OBJECTIFS POUR JOUER ENSEMBLE¹ DANS UN CLIMAT DE CLASSE APAISE

- Apprendre à jouer avec TOUS les élèves de la classe, construire un sentiment d'appartenance et des coopérations dans la classe,
- Comprendre et respecter les règles pour pouvoir jouer ensemble,
- Développer de nouvelles compétences et trouver sa place dans un projet collectif,
- Prendre en compte l'autre : souci de partager, construire ensemble, s'entraider, ne pas faire mal, inclure pour viser un but commun,
- Comprendre son action et celles de ses partenaires et adversaires,
- Apprendre à gérer ses émotions.

LA COOPERATION ET L'OPPOSITION S'APPRENNENT ET SE CONSTRUISENT PROGRESSIVEMENT

	CYCLE 2	CYCLE 3
Coopération	Recherche de différentes solutions ou stratégies dans l'équipe pour atteindre un but opposé à celui de l'autre équipe.	Une coopération assurée par des actions conjointes et complémentaires, organisées par un but commun et un projet de jeu.
Opposition	Vers une opposition interpénétrée dans une zone limitée. LES STATUTS ATTAQUANT /DEFENSEUR SONT DIFFERENCIES. LES ACTIONS SE FONT SANS REVERSIBILITE	Une opposition directe dans des espaces plus ou moins interpénétrés. LES ACTIONS SE FONT AVEC UNE REVERSIBILITE PROGRESSIVEMENT CONSTRUITE (ATTAQUE /DEFENSE).

¹ L'action collective ne va pas de soi, l'école doit permettre aux élèves d'apprendre ensemble pour vivre ensemble tout au long de la vie

DES PRINCIPES PEDAGOGIQUES A METTRE EN ŒUVRE

ELABORER ET METTRE EN PLACE DES JEUX ADAPTES AUX RESSOURCES DES ELEVES

- Sur un terrain de taille adaptée,
- **Faire jouer à effectif réduit**
- **Jouer sur les variables et les règles** (plutôt que de changer de jeu) pour chacun puisse s'engager, ait le temps d'apprendre pour trouver du plaisir à jouer ensemble,
- Bannir certains jeux qui éliminent ou entachent l'intégrité physique de l'autre (lapin chasseur par exemple).

CONSTITUER OBLIGATOIREMENT LES EQUIPES (AUCUNE DELEGATION AUX ELEVES)

- **Construire l'appartenance à la classe** : permettre le changement de partenaires (mélémélo, tirage au sort, duos affinitaires, situations décrochées...), **avant de construire l'appartenance à l'équipe** (les équipes sont stabilisées progressivement)
- **Relativiser la place de la performance et du résultat,**
- **Apprendre et valoriser les rôles sociaux** au service de l'intérêt général et du jeu (rotation obligatoire).

L'ENSEIGNANT EST TOUJOURS GARANT DES REGLES - FAVORISER LEUR RESPECT ET LEUR APPROPRIATION

- Distinguer clairement les règles en fonction de leur nature, **expliquer leur utilité et les faire respecter** (des règles de sécurité et de comportements NON NEGOCIABLES - des règles de fonctionnement et jeu adaptables),
- Construire progressivement un rapport « semi autonome » aux règles du jeu
- **Travailler en classe sur le rapport aux règles et à loi** en lien avec le règlement de classe, d'école et les programmes de l'EMC.

VALORISER LES REALISATIONS COLLECTIVES TOUT EN PRENANT EN COMPTE LE PROGRES DE CHACUN

- **Mettre en relation le résultat et les manières de faire collectives**, interroger sur « comment vous avez fait pour... »,
- **Lister les réponses possibles** au sein d'un répertoire de la classe: le « coin des trouvailles ».
- **Offrir la possibilité à chacun de transformer sa motricité au service du projet collectif** (possibilité de faire des groupe de travail en fonction d'un besoin individuel identifié (lancer et recevoir un ballon, être à bonne distance de passe etc...))

PERMETTRE AUX ELEVES DE COMPRENDRE LE JEU A L'AIDE D'UNE OBSERVATION ET D'UN RETOUR SUR L'ACTION

- **Diriger des temps de jeu – des temps d'observation – des temps de guidage** (expliquer les difficultés, montrer aux autres les manières de faire trouvées...),
- **Proposer des critères et /ou fiches d'observation simples**, faire verbaliser,
- **Se servir du résultat de ces observations** pour aider les élèves à trouver des solutions ou des tactiques simples.

PERMETTRE A TOUS DE JOUER
ENSEMBLE ET DE REUSSIR

INSTAURER DES RELATIONS
APAISEES DANS LA CLASSE

CONSTRUIRE UN RAPPORT
POSITIF A LA REGLE

DEVELOPPER LA NOTION
D'EQUIPE ET LA REALISATION
DE SOI

COMPRENDRE SON ACTION
ET CELLE DES AUTRES

UNE DEMARCHE A INSTALLER

DANS LE MODULE D'APPRENTISSAGE : 4 TEMPS INCONTOURNABLES POUR ENGAGER LES ELEVES DANS L'APPRENTISSAGE

TEMPS DE DECOUVERTE pour entrer dans l'activité		TEMPS DE PRISE DE REPERES Pour mieux comprendre ce que l'on doit faire Pour savoir ce que l'on sait faire	TEMPS DE STRUCTURATION pour s'améliorer collectivement	TEMPS BILAN pour évaluer ce que l'on a appris
JOUER ENSEMBLE AVEC TOUS INSTALLER LES REGLES		JOUER DANS UNE EQUIPE ACCEPTER DE JOUER AVEC TOUT LE MONDE. RESTER DANS LE JEU JUSQU'AU BOUT QUEL QUE SOIT LE RESULTAT.	JOUER ENSEMBLE, FAIRE EQUIPE COMPRENDRE POUR ELABORER UNE STRATEGIE	MESURER SES PROGRES REINVESTIR CE QUE L'ON A APPRIS
Jeux et parcours	Corbeaux et renards Passe à 5 <i>Des jeux faciles à mettre en œuvre, donner des règles simples à respecter ; Changer de partenaires et d'adversaires</i>	Balle au capitaine (3 contre 4 ou 4 contre 4) <u>Pour l'enseignant :</u> <i>Attirer l'attention des élèves sur l'importance de prendre de l'information sur les autres membres de l'équipe Recueillir les solutions trouvées par les différentes équipes (cf fiche d'observation p 15)</i> <u>Temps à reproduire au cours du module(situation complexe)</u>	Balle au capitaine évolutif <i>Commencer à fixer les équipes, donner un temps de jeu , d'observation et guider les équipes / problèmes rencontrés</i>	La balle au capitaine, tous capitaines <i>Rencontres interclasses, USEP</i>

DANS LA SEANCE : 3 TEMPS IMPORTANTS A METTRE EN PLACE POUR PERMETTRE AUX ELEVES DE COMPRENDRE LEUR PRATIQUE

AVANT EN CLASSE SE REMETTRE EN MEMOIRE - PREPARER	PENDANT REGULER L'ACTIVITE DES ELEVES	APRES EN CLASSE PRENDRE DU RECUL PAR RAPPORT A SA PRATIQUE- COMPRENDRE
<ul style="list-style-type: none"> - Expliquer les enjeux et ce qu'il y a à apprendre. - Faire les équipes, expliquer leur constitution. - Présenter le jeu : dispositif, but, consignes, les critères de réussite. - Travailler sur les règles, leur utilité, les critères et/ou fiches d'observation. - Travailler sur les différents rôles et leur utilité. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expliquer ce qu'il y a à apprendre. - Expliquer les dispositifs, le but, les règles, les critères de réussite, les rôles. - Réguler par des variables. - Identifier et faire identifier les problèmes rencontrés. - Garder des traces. - Echanger sur le déroulement les manières de faire collectives, sur les stratégies réalisées, sur « comment mieux jouer ensemble? ». 	<ul style="list-style-type: none"> - Revenir sur le vécu, les règles, les rôles, les problèmes rencontrés, les résultats, les projets (écrits individuels ou échanges oraux, légènder des photos ou schémas). - Cibler les manières de faire en posant des questions ou en coloriant, légèndant, cochant, écrivant, dessinant... - Tracer des perspectives de travail pour la prochaine séance. - Valoriser les progrès réalisés à partir des traces (schémas, graphiques, photos, plans, parcours, tableaux...). - Faire expliciter l'évolution des représentations en échange oral collectif (forme de jeu , mixité, place de chacun , projet...).
<p>Donner du temps aux apprentissages : déplier un jeu sur plusieurs séances Faire des liens avec le parcours citoyen et le parcours éducatif de santé.</p>		

1 - ENTRER DANS L' ACTIVITE - INSTALLER LES REGLES - APPRENDRE A JOUER AVEC TOUS

DES JEUX SIMPLES DANS UNE OPPOSITION SIMULTANEE

- Ne pas hésiter à refaire plusieurs fois une séance en utilisant le même jeu, en changeant les variables
- Installer les règles et les faire respecter pour que les élèves puissent ensuite jouer de manière plus autonome. L'ENSEIGNANT EN RESTE LE GARANT
- Composer les équipes en veillant à changer les partenaires : mode meli melo, tirage au sort, à partir de duos affinitaires
- Installer les rôles, organiser leur rotation, valoriser leur importance pour le groupe
- Expliquer avant en classe - exploiter au retour ce qui a été vécu
- Repérer les difficultés des élèves et proposer des temps décrochés (parcours , manipulation de balle)

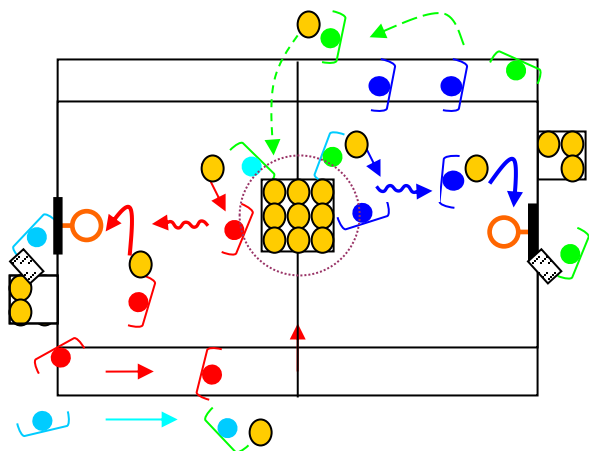
Compte tenu du nombre d'élèves, il est souvent nécessaire de faire jouer les élèves sur deux espaces en parallèle.

Des propositions

- *Un terrain sous la direction de l'enseignant : les situations de jeu nouvelles ou complexes,*
- *Un terrain en parallèle « en semi autonomie »: travail en duos, en atelier, travail de révision de jeu déjà connu, où sont mis en place un auto-arbitrage ou un arbitrage par un collectif d'arbitres.*

CE QU'IL Y A A APPRENDRE : Se déplacer avec le ballon, accéder à la cible. Savoir juger une règle simple. Tenir son rôle d'organisateur du début à la fin de la partie. Etre capable de s'organiser pour jouer (joueurs, arbitres organisateurs)

DISPOSITIF :



3 équipes de 4 à 5 joueurs - 3 caisses - Un grand nombre de ballons (une quinzaine de ballons) - Des chasubles- Des plots - Le terrain comporte une zone centrale autour de la caisse interdite aux joueurs, réservée aux distributeurs de ballons; Des juges, responsables du temps et des scores.

DEROULEMENT

Deux équipes jouent, deux équipes organisent et arbitrent.

Les joueurs se déplacent vers la cible en dribblant ou en portant le ballon. Arrivé près de la cible le joueur tire, récupère son ballon et le transmet par une passe à un des organisateurs. Il retourne au départ par le couloir extérieur. Le joueur reçoit la balle des mains de l'organisateur quand il arrive à proximité de la caisse centrale (zone pointillée) Les organisateurs, après avoir récupéré la balle

- la posent dans la caisse si le point est marqué
- la ramènent au centre en se faisant des passes à l'extérieur si la tentative de tir est manquée.
- tiennent le score (cf. fiche de score)

La durée du jeu : le temps de vider la caisse centrale.

BUT

Se déplacer en dribblant pour aller marquer

Se déplacer en dribblant pour marquer, marquer plus de points que l'autre équipe

REGLES

Le déplacement se fait en dribblant (dribble à 2 mains autorisé)

Les joueurs ne peuvent pas entrer dans la zone centrale. Ils reviennent au centre du terrain par le couloir latéral

CRITERE DE REUSSITE

Pour les joueurs : avoir transporté le plus de ballons possible

Pour les arbitres : avoir géré le match : règles respectées, score donné, climat respectueux

Pour les organisateurs : ne pas avoir d'arrêts dans le jeu : les ballons sont distribués et reviennent vers la caisse centrale de manière fluide

VARIABLES A UTILISER PAR L'ENSEIGNANT

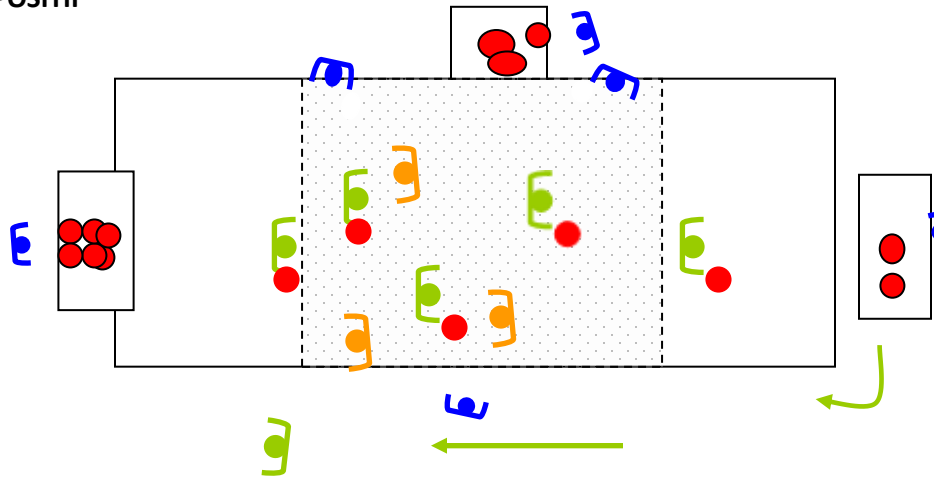
- Le rapport de force : le nombre de joueurs de chaque côté
- La forme motrice utilisée : ballon porté, ballon conduit en dribble, joué au pied,
- L'espace de jeu : sur la largeur ou la longueur d'un terrain de hand/basket, avec une zone interdite obligeant à faire une passe à un partenaire dans l'autre zone.

CE QU'IL Y A A APPRENDRE

Pour les corbeaux : conduire sa balle sans se la faire prendre (prendre des informations sur ses adversaires, se déplacer dans les espaces vides), élaborer une première stratégie d'équipe pour créer un surnombre pour pouvoir traverser la zone des renards.

Pour les renards : gêner les corbeaux dans la zone et/ou tenter d'intercepter la passe en se mettant sur la trajectoire de passe.

Pour tous : tenir des rôles d'arbitres, comprendre les règles et les respecter

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. Les corbeaux sont en surnombre ; Des arbitres, responsables du temps et des scores.

DEROULEMENT

Les corbeaux se regroupent derrière leur caisse de départ, les renards dans la zone, les arbitres : 3 sur la zone, 3 vers les caisses. 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 dans leur zone les ballons des corbeaux qu'ils mettent alors dans leur caisse.

VARIABLES A UTILISER PAR L'ENSEIGNANT

- 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 forme motrice utilisée : ballon porté, ballon conduit en dribble, joué au pied,
- 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, (plus facile d'échapper aux corbeaux mais attention aux pertes de balle dans sa conduite).

BUT

Corbeaux : transporter le plus de ballons possible dans leur caisse

Renards : intercepter le plus de ballons possible

Arbitres : faire respecter les règles, faire attention à la récupération de balle par les renards, annoncer les scores

CONSIGNES

Le jeu démarre au signal. Le jeu se termine quand il n'y a plus de ballons. Chaque équipe passe dans les rôles de corbeaux, renards et arbitres

REGLES

Les renards ne peuvent récupérer les ballons qu'à l'intérieur de leur zone

Les contacts sont interdits – ne pas arracher la balle mais l'intercepter ou gêner. Si un corbeau perd la balle le ballon va dans la caisse des renards. Une règle de prise du ballon est nécessaire en cas de ballon porté (*cf corbeaux renards avec pétrification dans le doc de 2011*)

CRITERE DE REUSSITE

Pour les joueurs : avoir transporté et intercepté le plus de ballons possible

Pour les arbitres : avoir géré le match : règles respectées, score donné, climat respectueux

CORBEAUX RENARDS - 2 ZONES 1 BALLON

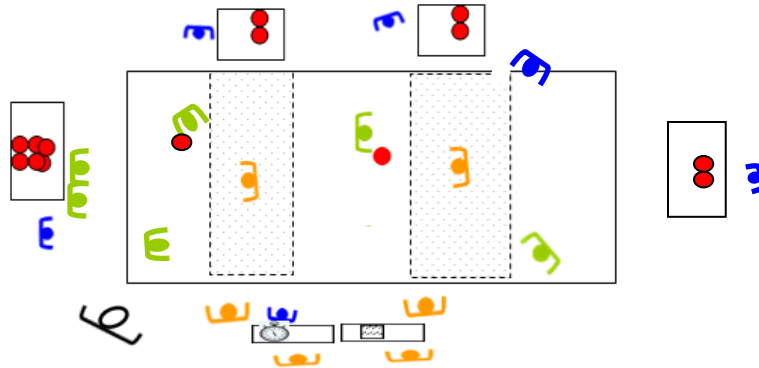
CE QU'IL Y A A APPRENDRE

Pour les corbeaux : percevoir les espaces libres et /ou la position de son partenaire pour faire progresser la balle – élaborer une première stratégie, faire un choix pour traverser la zone : seul ou en passe.

Pour les renards : gêner la passe, tenter d'intercepter la passe en se mettant sur la trajectoire de passe.

Pour tous : tenir des rôles d'arbitres, d'organisateur (temps et score) , comprendre les règles et les faire respecter

DISPOSITIF



3 équipes de 4 à 6 joueurs, 4 caisses, des chasubles, des plots, un grand nombre de ballons.
3 corbeaux contre un renard dans chaque zone - deux zones délimitées pour les renards
Des arbitres qui prennent en charge une règle et une seule, des responsables du temps et des scores.

DEROULEMENT

Les renards sont dans les zones et les corbeaux se regroupent derrière leur caisse respective. Les arbitres se mettent en place. Au signal de début de jeu, les corbeaux par deux ou trois prennent un ballon qu'ils essayent d'emmener dans la caisse située de l'autre côté.

Les renards dans leur zone essayent de récupérer les ballons en gênant les passes entre les corbeaux. Quand ils récupèrent un ballon, ils le mettent dans leur caisse. Les résultats de l'équipe sont notés.

VARIABLES A UTILISER PAR L'ENSEIGNANT

- Le rapport de force : le nombre de corbeaux/ nombre de renards dans la zone (3 contre un, 2 contre un, 1 contre 1)
- 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, mais les renards ont plus de temps pour intervenir sur les corbeaux
- Le nombre de zones à franchir : une seule zone est plus facile que deux
- Des éléments qui facilitent la motricité: la taille et forme des ballons, les modalités de déplacement : jouer en marchant

BUT

Corbeaux : transporter le plus de ballons possible dans leur caisse

Renards : intercepter le plus de ballons possible

Arbitres : faire respecter les règles, faire attention à la récupération de balle par les renards, annoncer les scores

CONSIGNES

Le jeu démarre au signal. Le jeu se termine quand il n'y a plus de ballons. Chaque équipe passe corbeaux, renards, arbitres

Pour les corbeaux, choisir dribbler ou passer pour traverser, pour les renards gêner ou intercepter

REGLES

Interdit de se déplacer en portant la balle.

Interdit de toucher le ballon ou de l'arracher, pas de contact avec le porteur de balle.

CRITERE DE REUSSITE

Pour les joueurs : avoir transporté et intercepté le plus de ballons possible

Pour les arbitres : avoir géré le match : règles respectées , score donné, climat respectueux

CORBEAUX RENARDS- 1 ZONE 1 BALLON

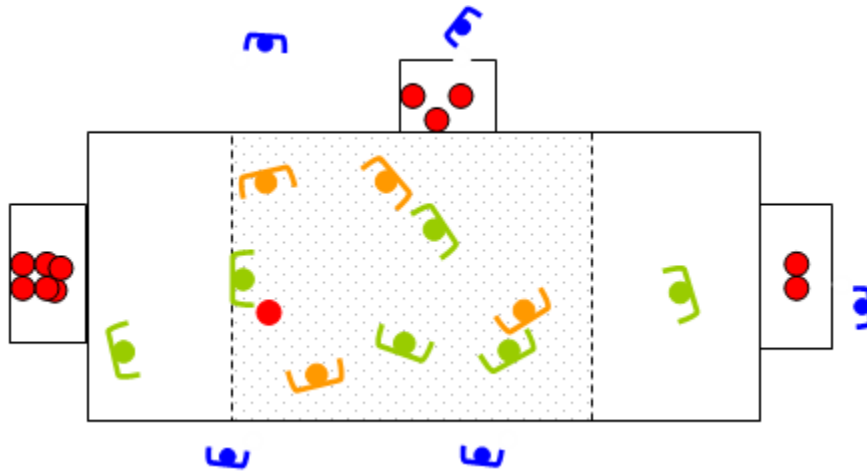
CE QU'IL Y A A APPRENDRE

Pour les corbeaux : percevoir les espaces libres et /ou la position de son partenaire pour faire progresser la balle. Elaborer une première stratégie : choisir de traverser la zone, seul ou en passe.

Pour les renards : gêner la passe, tenter d'intercepter la passe en se mettant sur la trajectoire de passe.

Pour tous : tenir des rôles d'arbitres, d'organisateur (temps et score) , comprendre les règles et les faire respecter

DISPOSITIF



3 équipes de 4 à 6 joueurs (6 attaquants corbeaux, 4 défenseurs renards) - 3 caisses - 10 ballons
- Des chasubles - Des plots - Le terrain comporte une zone délimitée où évoluent les renards.

DEROULEMENT

Les renards sont dans la zone et les corbeaux se regroupent derrière leur caisse respective. Les arbitres se mettent en place. 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 **en se faisant des passes**. Les renards essayent de récupérer les ballons des corbeaux dans leur zone. Quand ils récupèrent le ballon, ils le mettent dans leur caisse

VARIABLES A UTILISER PAR L'ENSEIGNANT

- Le rapport de force : le nombre de corbeaux/ nombre de renards. Le surnombre est toujours possible en cas de difficulté des corbeaux
- La forme motrice utilisée : dribblé autorisé (attention à maintenir un rapport de force acceptable, attention au zéro contact)
- 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 (plus facile d'échapper aux corbeaux mais attention aux pertes de balle dans sa conduction)

BUT

Corbeaux : transporter le plus de ballons possible dans leur caisse en se faisant des passes

Renards : intercepter le plus de ballons possible

Arbitres : faire respecter les règles, faire attention à la récupération de balle par les renards, annoncer les scores

CONSIGNES

Le jeu démarre au signal, Le jeu se termine quand il n'y a plus de ballon. Chaque équipe passe dans les rôles corbeaux, renards, arbitres

REGLES

Les renards ne peuvent récupérer les ballons qu'à l'intérieur de leur zone, en l'interceptant
Aucun contact - Distance 1M du porteur de balle

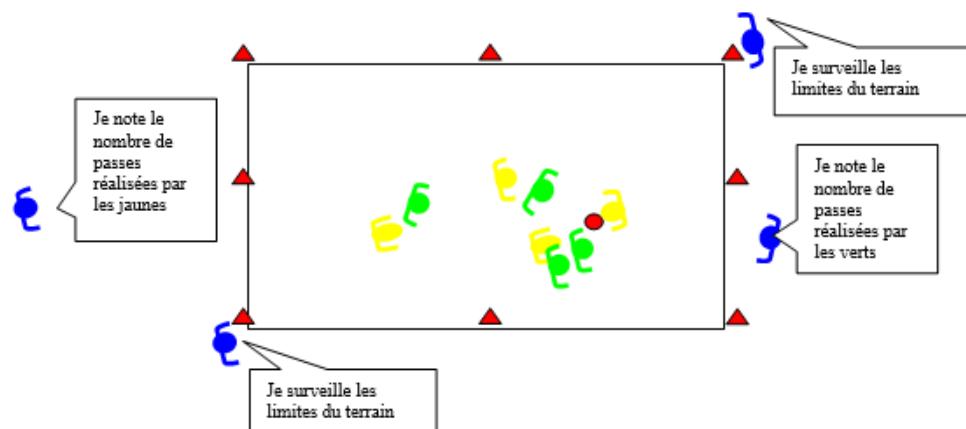
CRITERE DE REUSSITE

Pour les joueurs : avoir transporté et intercepté le plus de ballons possible

Pour les arbitres : avoir géré le match : règles respectées , score donné, climat respectueux

CE QU'IL Y A A APPRENDRE

Développer des motricités particulières : se déplacer - attraper – passer, se déplacer en dribble - passer (si dribble autorisé),
 Conserver la balle dans mon équipe malgré la pression adverse, se rendre disponible pour ses partenaires (rester à distance de passe et à distance des adversaires, se démarquer)
 Tenir des rôles d'arbitres, d'organisateur (temps et score) , comprendre les règles et les faire respecter

DISPOSITIF

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

DEROULEMENT

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

BUT

Attaquants : réaliser 5 passes consécutives sans perdre le ballon (interception adverse ou sorties des limites)
Défenseur : récupérer la balle avant la 5^e passe
Arbitres : veiller au respect des limites de jeu et au contact.
 Noter le nombre de passes successives réalisées et donc l'équipe victorieuse à chaque confrontation

CONSIGNES

Le départ du jeu est donné par un signal bref.
 Les passes sont décomptées à voix haute par un arbitre

REGLES

On n'a pas le droit d'arracher le ballon des mains de l'adversaire. Aucun contact - Distance 1M du porteur de balle. Les déplacements courus sont interdits avec la balle

CRITERE DE REUSSITE

Pour les joueurs : A chaque manche, battre l'autre équipe
 Sur 3 manches de 10 ballons, battre l'autre équipe 2 manches à 1
Pour les arbitres : avoir gérer le match : règles respectées, score donné, climat respectueux

VARIABLES A UTILISER PAR L'ENSEIGNANT :

Mettre un surnombre (avec un remplaçant qui tourne), autoriser le dribble, interdire les passes redoublées entre A et B, réduire l'espace de jeu, introduire une contrainte temporelle

2 TEMPS DE PRISE DE REPERES
POUR MIEUX COMPRENDRE CE QUE L'ON DOIT FAIRE- POUR SAVOIR CE QUE L'ON SAIT FAIRE

BALLE AU CAPITAINE 4 CONTRE 3

- Organiser et faire vivre un jeu collectif et en faire respecter les règles
- Composer et stabiliser des équipes homogènes entre elles
- Installer les rôles, organiser leur rotation, valoriser leur importance
- Organiser des temps de jeu, des temps d'observation et des temps de régulation
- Expliquer avant en classe - exploiter au retour
- Garder des traces
- Repérer les points d'appuis et les difficultés des équipes

Compte tenu du nombre d'élèves et de leur niveau d'autonomie, il est possible de faire jouer les élèves sur deux espaces en parallèle.

3 - S'AMELIORER COLLECTIVEMENT - JOUER ENSEMBLE, FAIRE EQUIPE

COMPRENDRE POUR ELABORER UNE STRATEGIE- EVALUER SES PROGRES

BALLE AU CAPITAINE EVOLUTIF

- Refaire plusieurs fois ces jeux en utilisant les variables
- Faire respecter les règles et en faire comprendre l'utilité, vers un auto arbitrage
- Composer et stabiliser les équipes (à partir de duos affinitaires pour constituer des équipes mixtes notamment)
- Installer les rôles, organiser leur rotation, valoriser leur importance
- Permettre des temps de jeu et des temps d'observation et des temps de régulation / difficultés de l'équipes et de l'élaboration de stratégie simples
- Expliquer avant en classe - exploiter au retour
- Garder des traces
- Reperer les difficulté des élèves et proposer des entrainements si besoin (parcours , manipulation de balle)

Compte tenu du nombre d'élèves, il est souvent nécessaire de faire jouer les élèves sur deux espaces en parallèle.

Des propositions

- *Un terrain sous la direction de l'enseignant : les situations de jeu nouvelles ou complexes,*
- *Un terrain en parallèle « en semi autonomie »: travail en duos, en atelier, travail de révision de jeu déjà connu, où sont mis en place une auto arbitrage ou un arbitrage par un collectif d'arbitres*

LA BALLE AU CAPITAINE 4 CONTRE 3 - 10 BALLONS

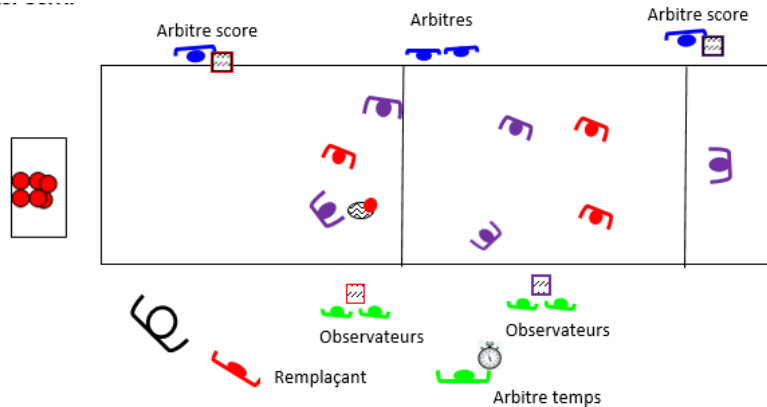
CE QU'IL Y A A APPRENDRE :

Pour les attaquants : conserver la balle et la faire progresser en équipe vers la cible : soit en dribblant soit en assurant ses passes, aller dans les espaces libres pour recevoir la balle, se démarquer à distance de passe, mettre en relation le résultat et les manières de faire collectives pour réguler son projet

Pour les défenseurs : chercher à empêcher la progression du ballon adverse, intercepter la passe en se mettant sur la trajectoire de la passe.

Pour tous : tenir des rôles d'arbitres (temps et score), comprendre les règles et les faire respecter , apprendre le rôle d'observateur

DISPOSITIF



4 équipes de 5 à 7 joueurs - 10 ballons - des jeux de chasubles – des plots. Une zone délimitée pour le capitaine.

DEROULEMENT : IL N'Y A PAS DE REVERSIBILITE DES ROLES, CHAQUE EQUIPE JOUE 10 BALLONS CONSECUTIFS EN ATTAQUE

L'équipe attaquante dispose de 10 ballons, engage la balle depuis la limite du terrain et fait progresser la balle pour la transmettre à son capitaine qui doit rester dans sa zone et attraper la balle.

Des juges et arbitres sont disposés autour du terrain. Ils jugent une règle et une seule.

Des observateurs notent le score et les ballons perdues / ballons jouées par l'équipe

2 temps de jeu contre la même équipe où l'équipe prend connaissance des informations et met en place une stratégie collective, aidée des observateurs

VARIABLES A UTILISER PAR L'ENSEIGNANT : autoriser ou non le dribble, zone du capitaine , rebond ou non pour la réception du capitaine

BUT

Transmettre le plus de balle possible (/10) à son capitaine , en essayant d'adapter sa stratégie d'un temps de jeu à l'autre.

CONSIGNES

Le jeu démarre au signal.

Le joueur qui passe au capitaine le remplace dans la zone de marque.

Deux stratégies peuvent être proposées : pour les attaquants sortir du couloir de jeu direct (écarter le jeu), ou possibilité d'un joueur joker (en surnombre pour attaquer ou défendre suivant le rapport de force)

REGLES

Pour les attaquants : Interdit de se déplacer en portant la balle.

Le capitaine bloque la balle à 2 mains.

Pour les défenseurs : interdit de toucher le ballon ou de l'arracher, pas de contact avec le porteur de balle 1 m porteur de balle.

CRITERE DE REUSSITE

Pour les attaquants : transmettre le plus grand nombre possible de ballons au capitaine

Pour les défenseurs: intercepter les plus de ballons possible

Pour les arbitres : avoir géré le match : règles respectées, score donné, climat respectueux

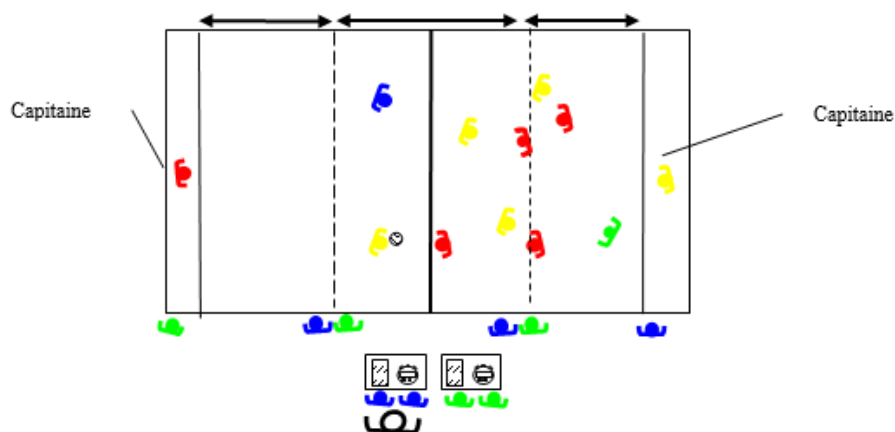
CE QU'IL Y A A APPRENDRE :

Pour les attaquants : conserver la balle et la faire progresser en équipe vers la cible : soit en dribblant soit en assurant ses passes, aller dans les espaces libres pour recevoir la balle, se démarquer à distance de passe, mettre en relation le résultat et les manières de faire collectives pour réguler son projet

Pour les défenseurs : chercher à empêcher la progression du ballon adverse, intercepter la passe en se mettant sur la trajectoire de la passe.

Pour tous : tenir des rôles d'arbitres (temps et score), comprendre les règles et les faire respecter , apprendre le rôle d'observateur

DISPOSITIF



4 équipes de 5 à 7 joueurs - 1 ballon - des jeux de chasubles – des plots. 2 zones délimitées pour les capitaines.

DEROULEMENT

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.

Des observateurs notent le score et les balles perdues / balles jouées par l'équipe

2 temps de jeu contre la même équipe où l'équipe prend connaissance des informations et met en place une stratégie collective, aidée des observateurs

VARIABLES A UTILISER PAR L'ENSEIGNANT : autoriser ou non le dribble, zone du capitaine plus ou moins grande

BUT

Transmettre le plus de balle possible à son capitaine, en essayant d'adapter sa stratégie d'un temps de jeu à l'autre.

CONSIGNES

Le jeu démarre au signal.

Le joueur qui passe au capitaine le remplace dans la zone de marque.

Deux stratégies peuvent être proposées : pour les attaquants sortir du couloir de jeu direct (écarter le jeu), ou possibilité d'un joueur joker (en surnombre pour attaquer ou défendre suivant le rapport de force)

REGLES

Pour les attaquants : Interdit de se déplacer en portant la balle. Le capitaine bloque la balle à 2 mains.

Pour les défenseurs : interdit de toucher le ballon ou de l'arracher, pas de contact avec le porteur de balle 1 m porteur de balle.

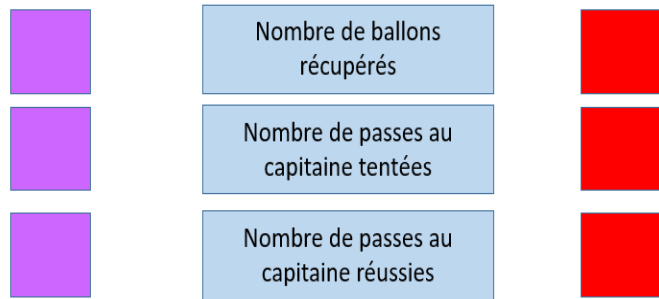
CRITERE DE REUSSITE

Pour les attaquants : transmettre le plus grand nombre possible de balles au capitaine

Pour les défenseurs: intercepter les plus de ballons possible

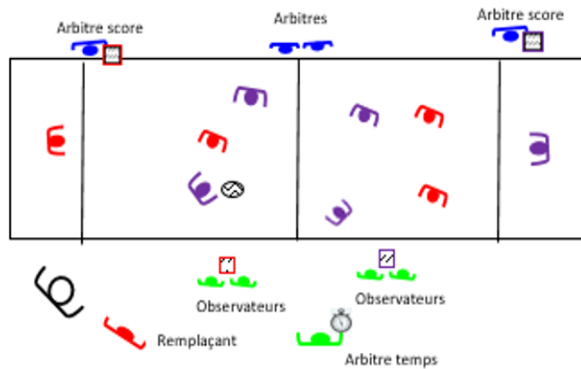
Pour les arbitres : avoir gérer le match : règles respectées, score donné, climat respectueux

DES FICHES D'OBSERVATIONS SIMPLES



OU

Dispositif



Mon équipe a le ballon	Pertes de balle	Passe au capitaine non attrapée	Ballon attrapé par le capitaine
1 ^{er} ballon			
2 ^e ballon			
3 ^e ballon			
4 ^e ballon			
5 ^e ballon			
6 ^e ballon			
7 ^e ballon			
8 ^e ballon			
9 ^e ballon			
10 ^e ballon			
11 ^e ballon			
12 ^e ballon			
13 ^e ballon			
14 ^e ballon			
....			
Total			

Pour aider à l'observation : des duos avec un élève qui commente, un élève qui note, des planchettes

**4 - EVALUER CE QU'ON A APPRIS
MESURER SES PROGRES
REINVESTIR CE QUE L'ON A APPRIS**

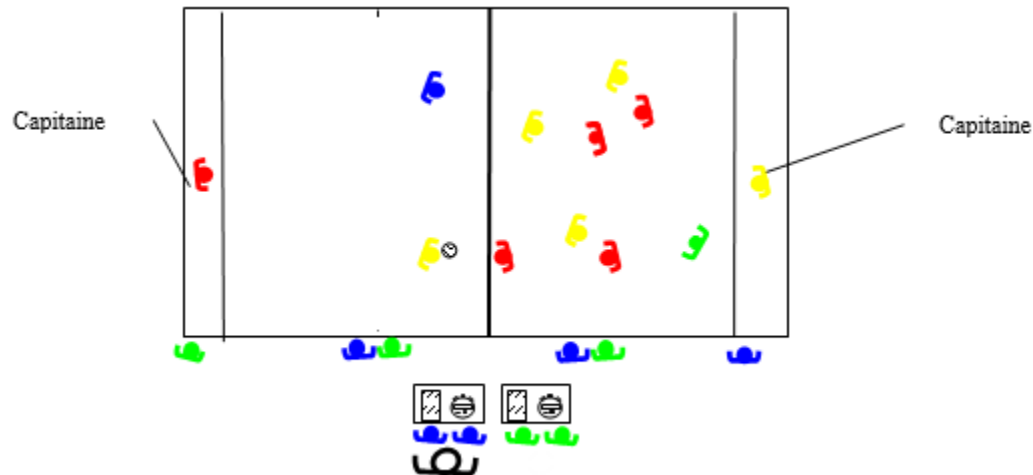
- Refaire plusieurs fois le jeu
- Vers une auto organisation des élèves , auto arbitrage possible
- Permettre aux équipes l'élaboration de stratégies simples dans ce nouveau jeu

CE QU'IL Y A A APPRENDRE :

Pour les attaquants : s'organiser pour que tous les joueurs deviennent capitaine

Pour les défenseurs : chercher à empêcher la progression du ballon adverse, intercepter la passe en se mettant sur la trajectoire de la passe.

Pour tous : tenir des rôles d'arbitres (temps et score), comprendre les règles et les faire respecter , apprendre le rôle d'observateur

DISPOSITIF

4 équipes de 5 à 7 joueurs - 1 ballon - des jeux de chasubles – des plots. 2 zones délimitées pour les capitaines.

DEROULEMENT

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.

Des observateurs notent le score et les balles perdues / balles jouées par l'équipe

Double score : le nombre de balles transmises au capitaine et bonus de 5 points à la première équipe où tous les joueurs sont passés capitaines.

VARIABLES A UTILISER PAR L'ENSEIGNANT : avec ou sans double score, réversibilité des rôles ou non, autoriser ou non le dribble, zone du capitaine plus ou moins grande

BUT

Transmettre le plus de balle possible à son capitaine et /ou essayer que tous deviennent capitaine

CONSIGNES

Le jeu démarre au signal.

Le joueur qui passe au capitaine le remplace dans la zone de marque, faire en sorte que tous les membres de l'équipe puissent faire cette dernière passe. Le jeu s'arrête quand tous les joueurs d'une équipe sont passés capitaine

REGLES

Pour les attaquants : Interdit de se déplacer en portant la balle. Le capitaine bloque la balle à 2 mains.

Pour les défenseurs : interdit de toucher le ballon ou de l'arracher, pas de contact avec le porteur de balle 1 m porteur de balle.

CRITERE DE REUSSITE

Pour les attaquants : transmettre le plus grand nombre possible de balles au capitaine et être la première équipe où tous les joueurs sont passés capitaines

Pour les défenseurs: intercepter les plus de ballons possible

Pour les arbitres : avoir gérer le match : règles respectées, score donné, climat respectueux

FEUILLE DE MATCH

	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100%;">Equipe:.....</div>	contre	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100%;">Equipe:.....</div>							
score au points	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	21	22	23	24	25
score tous marqueurs	nom des joueurs	capitaine				nom des joueurs	capitaine			

ANNEXES

DES OUTILS POUR LES ENSEIGNANTS

- **LES OBSTACLES RENCONTRES PAR LES ELEVES EN JEUX COLLECTIFS ET DES PISTES DE REMEDIATIONS**
- **LES REGLES AU SERVICE DU JEU ENSEMBLE**

UNE GRILLE DE LECTURE DU JEU POUR IDENTIFIER LES OBSTACLES DES ELEVES ET ADAPTER LES SITUATIONS

DU POINT DE VUE DES ATTITUDES ET CONNAISSANCES

Les élèves ont des difficultés à :	Pistes de travail en classe et en salle et gestes professionnels
<ul style="list-style-type: none"> - Maitriser l'engagement émotionnel : réactions explosives et/ou d'évitement, se fâche avec ses co-équipiers ou adversaires, élève égocentré, qui veut tout faire tout seul, élève qui refuse de jouer parce qu'il ne gagne pas. - Maitriser l'engagement physique : contrôle des actions difficile, maladresse, se débarrasse de la balle, précipitation, course trop rapide, engagement trop intense qu'il ne peut tenir tout le jeu - Rester engagé du début jusqu'à la fin, - Respecter des règles simples, - Connaître et tenir les rôles de juge de marque, d'observateur, d'arbitre avec l'aide de l'enseignant. 	<ul style="list-style-type: none"> - Présenter de manière détaillée l'activité en ciblant ce qu'il y a à apprendre dans le module, et des enjeux au long court de cet APS, - Débuter le module et les séances par des jeux simples (ou une révision du jeu déjà appris, refaire certains jeux déjà connus), - Travailler sur le « jouer avec tous » en changeant les duos, les partenaires et les adversaires, ne pas fixer dès la première séance les équipes, laisser à chacun de jouer avec tous, - Expliquer l'utilité des règles et leur utilité : une règle protège et permet de jouer ensemble, - Mettre en place des rotations dans le jeu, pilotées par le chrono ou nombre X de balles - Mettre en place une rotation des rôles pour chaque partie (une seule chose à faire, une seule règle, un critère d'observation par élève), - Regrouper les élèves pendant la séance pour faire un bilan intermédiaire : sur les difficultés rencontrées (exprimées par les élèves ou les observateurs), comment les résoudre, souligner les progrès, encourager à rester dans le jeu, - Relativiser les victoires et les défaites d'un jeu

DU POINT DE VUE DES SAVOIR-FAIRE ET CONNAISSANCES

Les élèves ont des difficultés à :	Pistes de travail en classe et en salle et gestes professionnels
<p>Maitriser la balle et les conditions favorables à sa transmission ou sa réception:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ajuste mal la passe, garde longtemps la balle ou s'en débarrasse de manière aléatoire, passe toujours au même joueur (même s'il est mal placé), n'adapte pas sa passe au joueur qui va la recevoir, a du mal à passer loin - Réceptionne avec difficulté : dos au porteur de balle, placé trop loin pour recevoir, pas dans le sens du jeu (progression vers le but), appelle la balle même si un adversaire est à côté, se déplace après la passe et ne la reçoit pas - Intercepte avec difficulté car ne prend pas d'information sur la trajectoire de la balle 	<ul style="list-style-type: none"> - Laisser le temps de manipuler les balles, une balle pour deux à minimum, des balles de taille adaptées et qui ne font pas mal (pas trop gonflées) - Proposer des situations décrochées permettant de travailler précisément l'action faisant obstacle, avec des retours au jeu initial ; apprendre à lancer et à réceptionner la balle (en apprenant à doser ses passes en fonction du réceptionneur, à s'orienter vers le passeur, à passer à différentes distances avec ou sans « gêneur...) - Travailler les actions de dribble sans opposition car elles restent difficiles avant le CE1 - Donner du temps au porteur de balle, le protéger (les prises d'informations difficiles et lentes) : maintien à distance des défenseurs (ex : se tenir à « un bras tendu » du porteur de balle, 1 m entre joueur, intouchable lorsqu'il lève la main, zones protégées, couloirs latéraux sans défenseurs dans laquelle on ne peut pas rester tout le temps, surnombre) - Ne pas hésiter à simplifier le jeu en proposant un jeu avec moins d'informations à traiter et les ré introduire progressivement - Placer les élèves en observateurs pour qu'ils puissent voir les informations en étant en dehors du terrain. - Proposer, expliquer, démontrer (par des pairs) des alternatives simples pour faire progresser la balle vers la cible comme écarter le jeu l'avant, faire une grande passe vers l'avant, faire des passes proches mais rapides... - Laisser le temps de verbaliser et d'expérimenter des solutions trouvées
<p>Coordonner déplacement et actions sur la balle : passe et réception arrêtées, perte de balles</p>	
<p>Prendre des informations</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sur un espace orienté par une cible, - Sur ses partenaires et adversaires et leur position sur le terrain, porteur / les non porteur de balle, - Sur la trajectoire de balle, <p>Des informations souvent tardives ou en retard d'autant plus difficiles à prendre qu'il y a pression temporelle ou pression des adversaires Ce qui se traduit par des maladresses, pertes de balle, mauvaises passes ou réception, déplacement non orienté vers la cible.</p>	
<p>Prendre des décisions comme des alternatives de choix : jouer seul / jouer avec les autres - conserver / tirer, accélérer / temporiser... ,</p>	
<p>Avoir du recul sur le jeu : identifier et comprendre les difficultés rencontrées,</p>	
<p>Construire et partager organisation collective du jeu, pour élaborer une tactique de jeu simple et explicite.</p>	

DES REGLES - COMPRENDRE LEUR UTILITE ET LEURS ADAPTATIONS au service du jeu

DES RÈGLES DE SÉCURITÉ

Elles garantissent la sécurité physique et psychique de tous et de chacun. L'enseignant en est le garant.

Apprendre aux élèves à agir en sécurité : des règles à faire respecter et comprendre

Ne pas faire mal : s'engager en faisant attention aux autres,

- Maîtriser son engagement et ses émotions dans ses déplacements et ses orientations,
- Distance de jeu, zéro contact, signal d'invulnérabilité du porteur de balle si besoin.

Ne pas faire des gestes interdits

- Ne pas tacler, arracher la balle ou l'objet,
- Ne pas bousculer, pousser volontairement,
- Passer en force.

Avoir une tenue adéquate : chaussures adaptées , pas de bijoux



EMC et
E Santé

Faire agir les élèves en sécurité

Des conditions matérielles

- Espaces délimités clairement et sécurisés
- Ballons adaptés en taille et en gonflage

Des conditions de jeu adaptées :

- Rapport optimal entre le nombre de joueurs et l'espace de jeu
- Rapport de force entre les équipes équilibré dans les situations de jeu
(attention au niveau et gabarit des joueurs)

Ces règles doivent être strictement appliquées dès la 1^o séance.

DES RÈGLES COMPORTEMENTALES À METTRE EN PLACE - INDISCUTABLES - À RESPECTER

Elles cadrent les interactions dans le respect des valeurs de l'école et sont en lien avec le règlement de classe. L'enseignant en est le garant.

- Aucune agression,
- Attitude respectueuse par rapport à tous les acteurs (partenaires, adversaires, adultes),
- Aucun contact volontaire,
- Accepter de jouer avec tous les élèves,
- Ne pas avoir de geste d'anti jeu,
- Accepter les décisions des arbitres et des adultes (aucune remarque déplacée),
- Accepter le résultat, le score, la victoire et la défaite,
- Accepter de remplir tous les rôles avec application.



Ces règles doivent être strictement appliquées et sanctionnées

DES RÈGLES DE FONCTIONNEMENT

Elles permettent à la classe de jouer plus rapidement et facilement. L'enseignant en est le garant.

Ces règles sont anticipées par l'enseignant et à ritualiser

Des exemples :

Rappel systématique des règles de sécurité,

Regroupement et rappel de consignes, dans une zone spécifique identique d'une fois sur l'autre (rond central par ex),

Repérage des terrains (limites clairement identifiées par des cônes),

Installation matérielle peut être progressivement prise en charge par des doublettes responsables du matériel (ballons, cône, dossards, fiches , sifflets....) qui tournent,

Ecouter pour se remettre en mémoire les consignes par rapport au jeu,

Attendre le signal de début du jeu et respecter la fin du jeu signifiée par enseignant.

DES RÈGLES DE JEU ET DU JEU POUR JOUER ENSEMBLE

Elles sont à interroger par l'enseignant dans sa préparation ; elle doivent simples et adaptées .

Leur utilité doit être expliquées et donc être préparées en classe. Elles peuvent être régulées avec les élèves voire co construites

La règle du jeu pour favoriser le jeu ensemble et avec tous

La règle pour s' adapter en fonction des problèmes rencontrés

La règle du jeu comme moyen de différenciation



DES LEVIERS

- l'espace
- le temps
- le mode d'interaction entre les joueurs
- les conditions d'intervention sur les objets, ballons
- les condition d'obtention du résultat

DES RÈGLES PAR RAPPORT À L'ESPACE

- longueur / largeur du terrain
- des zones pour étager les défenseurs, pour contraindre la progression
- des zones refuges ou relai
- des zones inviolables.....

DES RÈGLES PAR RAPPORT A LA CIBLE

Cible plus ou moins haute ou loin ou large , multi but, zone à atteindre, objet à renverser, , une seule cible , une cible centrale, défendue ou non

DES RÈGLES PAR RAPPORT AUX INTERVENTIONS SUR LA BALLE

avec ou sans déplacements avec la balle ou l'objet , avec ou sans dribble, en marchant

DES RÈGLES PAR RAPPORT AUX JOUEURS

- le SURNOMBRE, le joker , le joueur protégé, le joueur à statut particulier
- sans contact , ou avec contact dans certains jeux : toucher, avec contact simulé par l'arrachement d'un « flag » ,
- nature et nombre de passes imposés ou libre: par exemple avec rebond après 5 passes...

UN SYSTÈME DE REGLES AU SERVICE DU JEU

DES RÈGLES PAR RAPPORT AU TEMPS

Temps long de 2/3mn à 10mn -
Court de 30 secs. à 2/3mn
avantages - inconvénients
Avec des arrêts : Stop du porteur de balle

DES RÈGLES PAR RAPPORT AU SCORE

Cercle, panier, tous capitaines, par rapport à une manière de faire ou de marquer imposée.....