

Le ballon-capitaine

Champ d'apprentissage n°4 (BOEN spécial n° 11 du 26 novembre 2015) :

Cycle 3 : **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

Attendus de fin de cycle

S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque.

Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.

Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées pendant le cycle

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Se reconnaître attaquant / défenseur.
- Coopérer pour attaquer et défendre.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
- S'informer pour agir.

Acquisitions pour accéder aux attendus de fin de cycle 3 du champ d'apprentissage n°4

S'ORGANISER TACTIQUEMENT POUR GAGNER LE DUEL OU LE MATCH EN IDENTIFIANT LES SITUATIONS FAVORABLES DE MARQUE ACCEPTER L'AFFRONTEMENT, S'ENGAGER

Se situer dans une équipe, y assurer des rôles successifs

- Identifier les partenaires des adversaires.
- Se situer en attaque ou en défense.
- Identifier son rôle dans le collectif (porteur de balle ou non porteur de balle) et choisir la suite de son rôle.

Observer l'espace de jeu l'adversaire

- Identifier les espaces libres.
- Repérer ses manières de faire.

Conserver la possession de balle ou de l'avantage

- Se donner l'intention collective de rester en possession de la balle.
- Se doter des gestes efficaces pour progresser collectivement ou individuellement.
- S'organiser collectivement pour se déplacer vers la zone.

Attaquer la zone

- Se déplacer rapidement, individuellement ou collectivement.
- Orienter ses déplacements vers des espaces favorables à l'action de tir.
- Se doter des gestes efficaces pour attaquer l'adversaire et marquer le point.

MAINTENIR UN ENGAGEMENT MOTEUR EFFICACE SUR TOUT LE TEMPS DE JEU PRÉVU

RESPECTER LES PARTENAIRES, LES ADVERSAIRES ET L'ARBITRE

- Respecter les **règles et règlement**.
- Respecter les **décisions de l'arbitre**.
- Respecter les **niveaux de prestation de ses partenaires et accepter les erreurs**.
- **Appliquer et faire appliquer** les règles qui cadrent la nature de l'opposition.
- **Coordonner ses actions à celles d'un partenaire** pour atteindre un but commun et partagé.
- **Mettre ses potentialités au service du collectif**.
- **Relever des données** relatives aux résultats des actions avec exactitude.

ASPECT PÉDAGOGIQUE DU BALLON-CAPITAINE

- Les règles seront conformes à la logique du jeu et ne seront introduites qu'au fur et à mesure de leur nécessité : adapter ces règles au comportement et au niveau des enfants.
- Favoriser l'arbitrage par les élèves et faire respecter toute décision de l'arbitre.
- Vérifier la compréhension du but du jeu par les élèves (faire formuler).
- Permettre un temps d'activité important en constituant des équipes de 6-8 élèves au maximum et en multipliant les ateliers ou aires de jeu. Au-delà d'une meilleure perception de l'espace et des rôles, cela induit un jeu plus fluide et surtout une réelle participation de tous à travers la répétition des actions et gestes moteurs visés (passes, réceptions, tirs, appels, marquage, démarquage...).
- Donner la possibilité aux élèves de s'essayer de nombreuses fois (notion de plaisir et de progrès).
- Faire tenir des rôles différents (arbitre, organisateur, joueur, observateur).
- Matérialiser les résultats (établir des fiches de score pour tous les rôles ou certains rôles seulement).
- Plutôt que de proposer un empilement de jeux figés, faire évoluer chaque situation, une fois maîtrisée, de manière à favoriser une construction des apprentissages et à susciter une adaptation de l'enfant aux problèmes ou contraintes :
Pour cela, modifier les variables (espace, temps, droits et devoirs des joueurs, matériel, nombre de joueurs, taille, forme ou nombre de ballons ...). Cette modification permet une simplification ou une complexification des tâches motrices selon :
 - ✓ la réussite des élèves ou de groupes d'élèves
 - ✓ les objectifs visés et les progrès recherchés.

LE MATÉRIEL :

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

EXEMPLE D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE EN CYCLE 3

Objectifs	Séances (à titre d'exemple)	Situations	Contenus
Evaluation diagnostique	1	Situation de référence	<u>Tâche</u> : Passer le ballon au capitaine qui doit le réceptionner de volée. <u>Organisation</u> : Terrain 20 x 10 m environ Derrière chaque camp, une zone de 2 m de profondeur pour le capitaine adverse 1 ballon et des maillots de couleurs pour chaque équipe. 2 équipes de 5 ou 6 joueurs : 1 capitaine placé dans la zone située derrière le camp adverse et 4 à 5 joueurs de champ <u>Définir en classe au préalable</u> : rappeler quelques règles simples <u>Critères de réussite</u> : Marquer plus de points que l'adversaire dans un temps donné de 6 à 8 minutes <u>Retour en classe</u> : Faire un rapide bilan et anticiper sur la séance suivante.
Les situations d'apprentissage seront choisies en fonction des observations faites dans la situation de référence. A chaque séance, après les situations d'apprentissage, on joue au ballon-capitaine en introduisant de nouvelles règles, si nécessaire.			
Passe à dix	3 et 4	Situation d'apprentissage	<u>Tâche</u> : Réaliser 10 passes consécutives sans se faire intercepter.

			<p><u>Organisation</u> : Terrain 20 x 10 m environ. 1 ballon et des maillots de couleurs pour chaque équipe. 2 équipes de 5 ou 6 joueurs</p> <p><u>Critères de réussite</u> : Réaliser le plus de fois possible des séquences de 10 passes. Empêcher l'équipe adverse de faire 10 passes consécutives</p> <p><u>Variables</u> : réduire le nombre de passes, 5 par exemple</p>
L'horloge infernale	5 et 6	Situation d'apprentissage	<p><u>Tâche</u> : Réaliser le plus de passes possibles sans se faire intercepter.</p> <p><u>Organisation</u> : Terrain 20 x 10 m environ. 1 ballon et des maillots de couleurs pour chaque équipe. 1 équipe de 5 ou 6 joueurs se trouve à l'intérieur du terrain. Le jeu démarre lorsqu'un premier défenseur pénètre sur le terrain. Les autres défenseurs effectuent successivement 1 tour puis entrent dans le terrain (on a alors un nombre croissant d'intercepteurs)</p> <p><u>Critères de réussite</u> : avoir marqué plus de points (= réalisé le plus de passes) que l'équipe adverse.</p> <p><u>Variables</u> : Faire rentrer les défenseurs par 2.</p>
Le joker			<p><u>Tâche</u> : La passe au capitaine n'est valable que si on a fait, au préalable, une passe au joker qui se trouve seul dans un couloir en dehors du terrain</p> <p><u>Organisation et critères de réussite</u> : identiques à la situation de référence.</p> <p><u>variables</u> : mettre 2 jokers dans 2 zones différentes</p>
Evaluer ses progrès	11	Situation de référence	La même qu'à la séance 1

Supports utilisés :

- « Programmes d'enseignement du cycle de consolidation cycle 3 » - Bulletin officiel spécial n° 11 du 26 novembre 2015
- « L'explicitation des attendus de fin de cycle » Éducation physique et sportive - Ressources pour le cycle 3 – Eduscol.