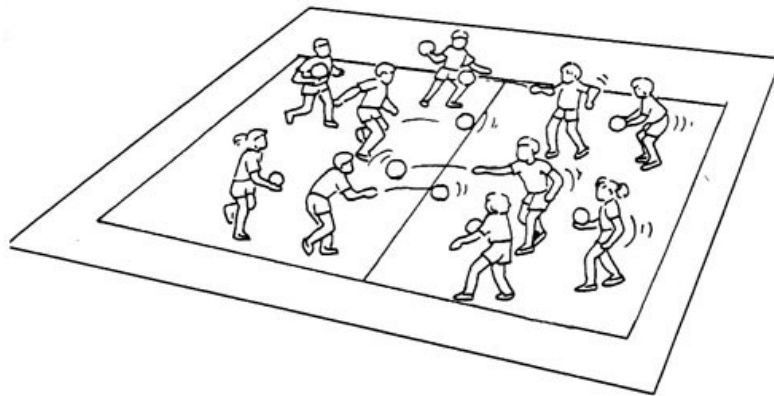


Éducation Physique et Sportive

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

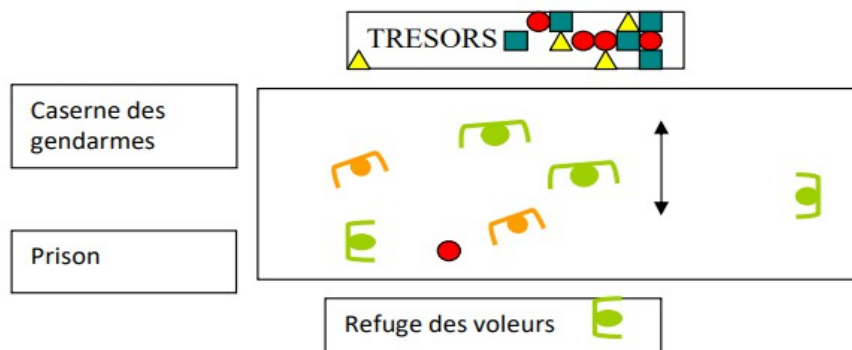


Module n°1 : jeux collectifs avec ballon

Phase de découverte → Les gendarmes et les voleurs

Objectifs : Installer les règles de sécurité et de fonctionnement. Favoriser une grande quantité d'actions

Dispositif :



Des gendarmes
Des voleurs
Nombre d'objets : au moins 3 par voleur

Déroulement : ½ de la classe sur le terrain, répartie dans les 2 équipes, ½ de la classe dans les rôles d'observateurs / arbitres.

Tâches de l'élève

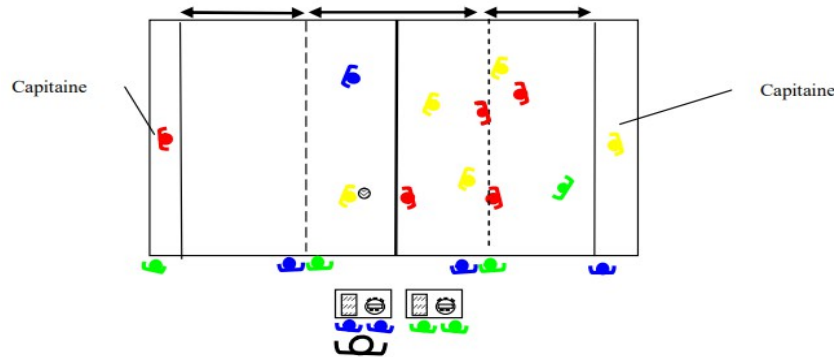
But	Règles du jeu, consignes	Critères de réussite	Critères de réalisation
<p>Gendarmes : Toucher et amener les voleurs en prison</p> <p>Voleurs : Ramener le trésor chez eux, les voleurs touchés peuvent se faire délivrer</p>	<p>Début du jeu : chacun chez soi</p> <p>Fin du jeu : quand il n'y a plus de trésor ou plus de voleur ou 5 min de jeu et score</p> <p>Règles du jeu :</p> <p>Un objet à la fois</p> <p>Toucher sans pousser</p>	<p>Voleurs : ramener tout le trésor</p> <p>Gendarmes : 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>

Variables : : espace plus ou moins large et long, nombre de gendarmes / surnombre, l'emplacement des refuges et des objets, la délivrance un par un ou en chaîne, la manière de transporter

Situation de référence → La balle au capitaine.

Objectifs : 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)

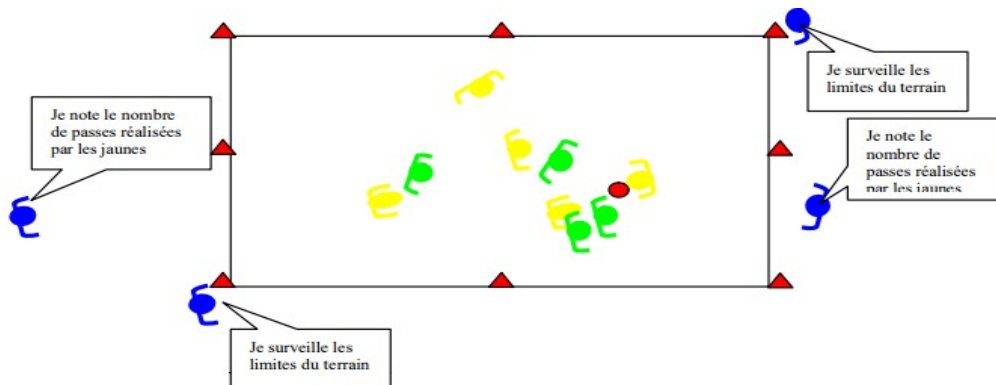
Tâches de l'élève

But	Règles du jeu, consignes	Critères de réussite	Critères de réalisation
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.	Adopter les comportements adaptés en fonction du rôle (attaquant / défenseur)

Phase de structuration → Passe à 5 en surnombre (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
5 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 : Un terrain divisé en 2 zones, (1 zone par demi-terrain), des groupes de 6 : 6 « attaquants », 6 « défenseurs » (5 + 1) et 6 observateurs.

Tâches de l'élève

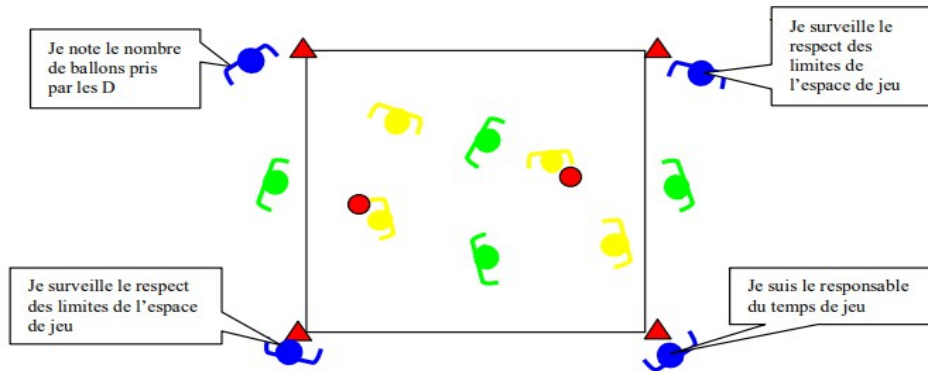
But	Règles du jeu, consignes	Critères de réussite	Critères de réalisation
<p>Attaquants : Réaliser 5 passes consécutives sans perdre le ballon (interception adverse ou sorties des limites) Défenseur : Récupérer la balle avant la 5e passe</p> <p>Observateurs : Veiller au respect des limites de jeu. Noter 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 démarqué, choisir un partenaire à distance de passe, Se rendre disponible dès la passe effectuée, 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>

Variables : : 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 4e D puis 15 à 30 sec après le 5e 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.

Phase de structuration → Jeu des 2 ballons (Conserver la balle)

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

Dispositif :



Le jeu se déroule pendant 1 min
4 attaquants contre 2 défenseurs Les attaquants disposent de 2 ballons
Chronomètre

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

Tâches de l'élève

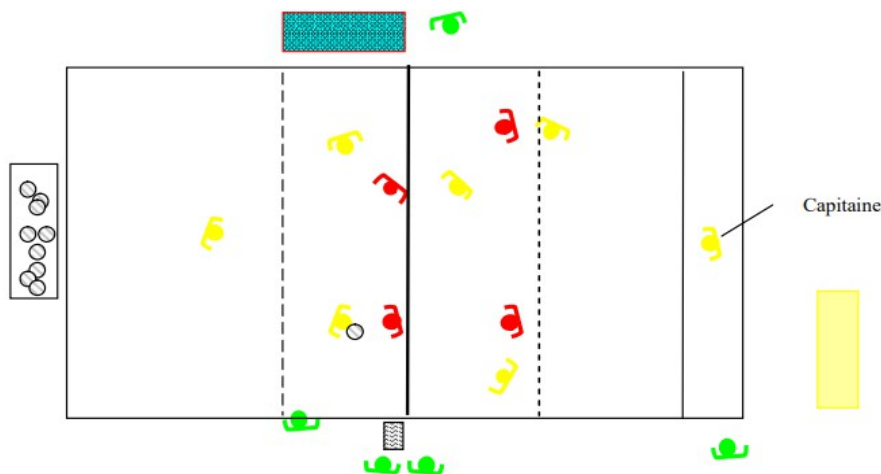
But	Règles du jeu, consignes	Critères de réussite	Critères de réalisation
<p>Attaquants : Ne pas se faire prendre plus de 3 ballons</p> <p>Défenseur : Essayer de voler au moins 4 ballons aux attaquants</p> <p>Observateurs : Noter le nombre de ballons ; Donner les signaux de début et de fin du jeu ; Surveiller les sorties</p>	<p>Les attaquants n'ont pas le droit de courir avec le ballon plus de 3 pas.</p> <p>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>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>Pour les attaquants : perdre au maximum 3 ballons en 1 min</p> <p>Pour les défenseurs : récupérer 4 ballons en 1 min</p> <p>Faire 3 manches</p>	<p>Assurer la transmission du ballon : s'assurer que le ballon envoyé est adapté aux capacités du receveur.</p> <p>Ne pas hésiter à varier les passes utilisées</p> <p>Être constamment disponible pour les partenaires</p> <p>Prendre de l'information sur la position des 2 défenseurs et sur l'espace libre utilisable</p>

Variables : Nombre d'attaquants / défenseurs ; taille de la surface de jeu ; On peut permettre le dribble au cours du déplacement (le dribble à 2 mais n'est pas sanctionné). Le jeu peut être prolongé et les défenseurs peuvent changer de joueur quand ils le souhaitent pour éviter une trop grande fatigue aux attaquants.

Phase de structuration → La balle au capitaine en surnombre

Objectifs : 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.

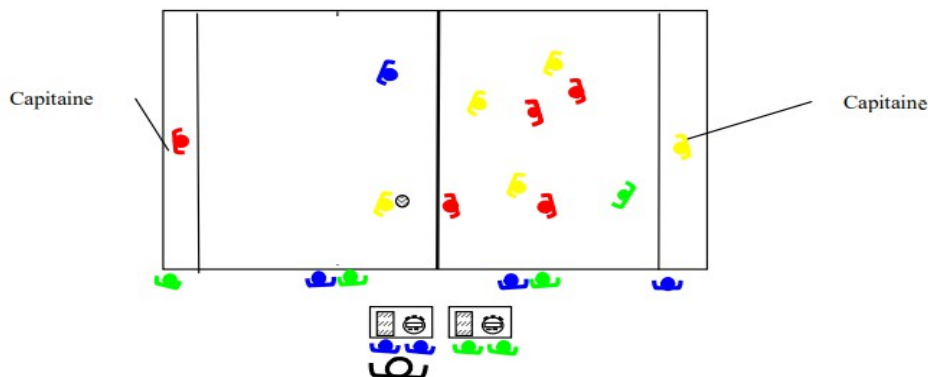
Tâches de l'élève

But	Règles du jeu, consignes	Critères de réussite
Transmettre la balle à son capitaine.	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.	Avoir marqué, à la fin du jeu, plus de points que l'équipe adverse.

Phase de bilan → Tous capitaines (double score)

Objectifs : 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 à prendre note des points marqués et du nom des marqueurs (capitaines)

Tâches de l'élève

But	Règles du jeu, consignes	Critères de réussite
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. Être la première équipe où tous les joueurs sont passés capitaines.

Grille d'observation : La balle au capitaine.

	Ballon perdu en zone A	Ballon perdu en zone B	Ballon en zone C		Nom du passeur	
			Perdu	Passe au capitaine		
				Tentée		Réussie
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
T						

Grille d'observation enseignante / tournois de fin de module → tous Capitaines

Équipe :

contre

Équipe :

Points au score :

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	14	25		21	22	23	14	25
26	27	28	29	30		26	27	28	29	30

Score des marqueurs :

Nom des joueurs	Capitaine						Capitaine					Nom des joueurs