

La passe à dix – CE1

PROPOSITION DE CORRIGE

PISTES DE REPONSE, POINTS A ABORDER

Au niveau des programmes

Compétence « Coopérer et s'opposer collectivement » du BOEN du 19 juin 2008.

Cycle 2 : « Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) ».

Au niveau didactique

Caractéristiques de cette situation

C'est un jeu collectif traditionnel.

Ses règles sont évolutives. Ainsi, le changement de la forme des passes impose des organisations motrices de plus en plus complexes. Le jeu « le ballon roi » apporte de l'incertitude et un certain attrait au jeu.

Ce jeu se différencie d'un jeu sportif collectif car il n'y a pas de cible, pas de terrain attribué à une équipe.

Il comporte déjà des **caractéristiques d'un jeu sportif collectif** : un terrain délimité, deux équipes égales en nombre, un espace où les équipes sont en interaction (seul le jeu de volley-ball dans les sports collectifs ne comporte pas d'espace d'interaction). Le but du jeu est de gagner en réalisant plus de passes que l'adversaire.

Les savoirs à acquérir

Pour tendre vers un jeu sportif collectif il faut introduire des règles s'approchant des règles institutionnelles. Le jeu de hand-ball (ou de basket-ball...) peut être choisi comme jeu sportif collectif référent.

- Déterminer des terrains et placer des cibles : **Le joueur-but** : il s'agit, dans la continuité de la passe à dix, de placer un joueur-but derrière la ligne de fond de chaque terrain, la dixième passe devra se faire dans les mains de ce joueur-but.
- Introduire des règles plus contraignantes, comme par exemple :
 - Il est interdit de faire plus de 3 pas avec la balle dans la main
 - Tout contact avec le porteur du ballon est interdit
 - Pas le droit de garder la balle plus de 3 secondes.

Evolution vers le jeu sportif collectif

- Placer deux buts gardés par un gardien de chaque équipe
- Introduire une zone interdite (comme en hand-ball)
- Appliquer les règles simplifiées du hand-ball

Les rôles :

- L'attaquant : apprend à se démarquer, à aller vers le but en dribblant ou à passer à un partenaire mieux placé. Ne pas s'amalgamer autour du porteur de balle (phénomène de la grappe), réceptionner une balle en jeu et la passer.
- Le défenseur : sait intercepter une balle récupérer une balle perdue, se placer entre le but et un adversaire.
- L'arbitre : sait faire respecter le règlement, sait se faire respecter.

L'évaluation proposée

Evaluation collective :

- Les scores obtenus pour chaque équipe
- Le décompte des sorties de balle, des passes réussies (ou ratées), des tirs tentés et réussis (faire le rapport entre ces deux résultats).

Evaluation individuelle :

- Nombre de réceptions réussies (ou manquées), nombre de tirs tentés et réussis
- Observations faites par un pair au niveau du placement sur le terrain, du démarquage, du respect du règlement...

Rappel : les différents types de jeux collectifs

- Les jeux traditionnels
- Les jeux sportifs collectifs (type hand-ball, basket-ball, rugby, volley-ball...)
- Les jeux éducatifs

Au niveau des ressources mobilisées

- Activité mettant en jeu la capacité à réagir vite : réceptionner une balle, la lancer, tirer un but...
- La capacité à prendre des informations est mise en jeu.
- Compréhension des rôles, des règles, capacité à élaborer des stratégies collectives et individuelles.

Les enjeux éducatifs

Education à la citoyenneté

- Apprendre le rôle d'arbitre
- Apprendre à être fair-play, à s'affronter sans agressivité, loyalement
- Dans les jeux traditionnels, participer aux évolutions des règles du jeu
- Dans les jeux collectifs, respecter et faire respecter un règlement

Education à la sécurité

- Apprendre à s'échauffer, ne pas se faire mal ou faire mal aux autres