

Le ballon-capitaine

Compétence spécifique EPS (programmes 2008 et progressions janvier 2012) :

Cycle 3 : **Coopérer ou s'opposer collectivement (compétence 3 EPS)**

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) :

- *connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs....) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel) ;*
- *connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact.*

Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves.

En attaque

- *Conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement.*
- *Progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu.*
- *Marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (passe à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement...).*

En défense

- *Reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, reprendre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant).*
- *Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon dans sa progression et dans ses tentatives de passe.*
- *Empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir.*

→ *Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre.*

Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.

Compétences visées dans le cadre du deuxième palier du socle commun (à renseigner dans le livret personnel de compétences) :

→ *respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives (compétence 6)*

→ *s'impliquer dans un projet individuel ou collectif (compétence 7)*

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	<p><u>Tâche</u> : Passer le ballon au capitaine qui doit le réceptionner de volée.</p> <p><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.</p> <p>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</p> <p><u>Définir en classe au préalable</u> : rappeler quelques règles simples</p> <p><u>Critères de réussite</u> : Marquer plus de points que l'adversaire dans un temps donné de 6 à 8 minutes</p> <p><u>Retour en classe</u> : Faire un rapide bilan et anticiper sur la séance suivante.</p>
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.			
Passé à dix	3 et 4	Situation d'apprentissage	<p><u>Tâche</u> : Réaliser 10 passes consécutives 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. 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</p>

			croissant d'intercepteurs) <u>Critères de réussite</u> : avoir marqué plus de points (= réalisé le plus de passes) que l'équipe adverse. <u>Variables</u> : Faire rentrer les défenseurs par 2.
Le joker			<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 <u>Organisation et critères de réussite</u> : identiques à la situation de référence. <u>variables</u> : mettre 2 jokers dans 2 zones différentes
Evaluer ses progrès	11	Situation de référence	La même qu'à la séance 1

Supports utilisés :

- « *Livret Personnel de Compétences* » - Bulletin officiel n°27 du 8 juillet 2010
- « *Horaires et programmes d'enseignement de l'école primaire* » - Bulletin Officiel, hors-série n° 3 du 19 juin 2008
- « *Programmes d'enseignement : modification* » = progressions en EPS - Bulletin officiel n°1 du 5 janvier 2012