

JEUX COLLECTIFS

SPORTS COLLECTIFS DE DEMARQUAGE

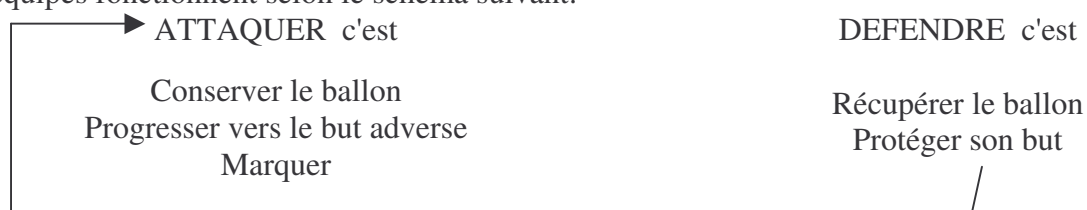
Définition générale

Activité d'opposition et de coopération (en interaction permanente) entre les joueurs de deux équipes et s'exerçant dans des conditions particulières définies par **des règles**.

Les sports collectifs de démarquage se caractérisent par l'**interpénétration** des deux équipes sur la surface de jeu.

Le joueur prend des informations, lit une situation à forte incertitude et, sous la pression des adversaires, poursuit un objectif commun avec ses partenaires. Ce qui l'amène à faire des choix et à prendre des décisions dans l'action.

Les équipes fonctionnent selon le schéma suivant:



Mise en œuvre pédagogique

L'organisation matérielle est primordiale: plusieurs petits terrains bien délimités (plots, tracés au sol, ...), dossards (ou foulards ou maillots...) de couleurs différentes et en nombre suffisant.

Ce type d'organisation permet au jeune joueur de mieux se repérer, de manipuler plus souvent le ballon (ou les objets), de se responsabiliser dans le jeu, ...

Au cycle I : le module d'apprentissage (d'environ 20 séances) sera constitué de **jeux collectifs** qui permettront progressivement aux élèves de manipuler des objets, de partager, de coopérer et qui seront fortement reliés à leur imaginaire.

Aux cycles II et III : le module (d'environ 12 à 15 séances) sera constitué d'**une situation de référence et de situations d'apprentissage**.

La situation de référence : des équipes à **effectifs réduits** (3 contre 3 ou 4 contre 4) constituées de joueurs de **niveau homogène** s'affrontent dans une durée et un espace délimité (par exemple: 3 fois 3 minutes).

Cette situation de jeu global présente les caractéristiques de l'activité et se déroule dans les **mêmes conditions, au début, au milieu et en fin** de module d'apprentissage pour donner du sens et évaluer les progrès. Ces progrès seront appréciés avec les élèves d'après leurs observations construites sur des indicateurs fiables dont l'analyse permettra d'établir les situations d'apprentissage.

Les situations d'apprentissage : référées à des **objectifs précis**, établies d'après l'analyse collective de la situation de référence, elles sont constituées de moments de **jeu** entre équipes de joueurs à effectif réduit permettant une entraide dans l'apprentissage. Il faut privilégier des situations ayant les caractéristiques principales de l'activité (existence de cibles, de partenaire(s), d'adversaire(s), ...).

La préparation des séances se fait en classe avec les élèves à partir de leurs observations pour les motiver en les responsabilisant. La séance sera prise comme une mise à l'épreuve de la préparation et aura comme souci permanent de la part de l'enseignant(e) que le temps de pratique pour l'ensemble des élèves soit important.

OBJECTIFS PAR CYCLE

CYCLE 1

- Comprendre le but du jeu ;
- Repérer et utiliser l'espace et le matériel proposé ;
- Reconnaître et jouer des rôles différents.

AGIR AVEC LES AUTRES DANS UN BUT COMMUN, ORIENTER L'ESPACE

CYCLE 2

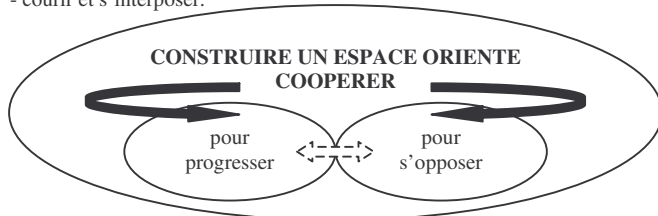
Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

d'attaquant :

- courir et transporter un objet ou passer une balle ;
- recevoir et passer ;
- recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, passer la balle à un partenaire, poser la balle ou un objet dans l'espace de marque).

de défenseur :

- courir et toucher les porteurs de balle ou d'objet(s) ;
- intercepter la balle ;
- courir et s'interposer.



CYCLE 3

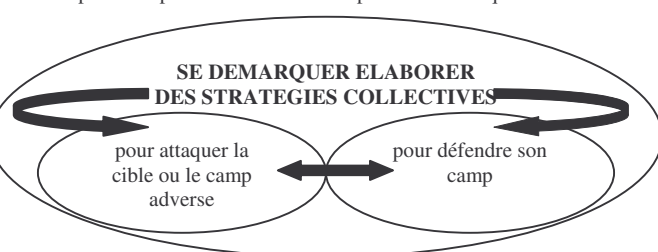
Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement avec un ou plusieurs adversaire(s).

d'attaquant :

- se démarquer dans un espace libre ;
- recevoir une balle ;
- progresser vers l'avant et passer la balle ou tirer ;
- marquer en position favorable.

de défenseur :

- courir pour gêner le porteur de balle ;
- courir pour récupérer la balle ou s'interposer entre attaquants et but.



COMPORTEMENTS DE L'ELEVE PAR RAPPORT AUX COMPOSANTES DE L'ACTIVITE

Rapport à l'espace : L'espace de jeu n'est pas toujours perçu. L'élève se polarise sur l'espace où se situent les objets.

Rapport à l'habileté motrice : Son habileté n'est pas finalisée par le but du jeu : son comportement est lié à la charge affective.

Rapport au relationnel : Il joue seul ou à deux.

Rapport à l'efficacité : Il n'a pas toujours la notion du but et joue souvent dans le registre du symbolique. Il est centré sur l'efficacité immédiate de son action.

Rapport à l'espace : Le projet encore souvent individuel, induit la perception d'un espace essentiellement proche (pas de vision périphérique).

Rapport à l'habileté motrice : Habileté spontanée souvent inadaptée.

Rapport au relationnel : But commun, mais réponses motrices le plus souvent individualisées (ou à deux) et non coordonnées (juxtaposition d'actions).

Rapport à l'efficacité : Prise de conscience du but du jeu.

Rapport à l'espace : Espace orienté et organisation de l'équipe vers le jeu déployé sur toute la surface de jeu.

Rapport à l'habileté motrice : Affinement des habiletés

- Début de réponses intentionnelles plus précises et plus variées (changements de rythme, passes variées...)
- Enchaînements d'actions vers une meilleure coordination (courir et passer, sauter et tirer...).

Rapport au relationnel : Changements de rôles (attaquant et défenseur) et de sous-rôles adaptés (passeur, tireur, intercepteur...).

Rapport à l'efficacité : Volonté d'agir collectivement pour gagner, anticiper.

SOMMAIRE DU DOCUMENT

Pour entrer dans l'activité (page 1)
(pas de situation de référence au cycle 1)

Exemples de situations d'apprentissage :

- Les déménageurs (page 2)
- Les balles brûlantes (page 3)
- La tour du château (page 4)

Pour entrer dans l'activité :
situation de référence (pages 5-6)

Situations d'apprentissage : généralités (page 7)

Exemples :

- La ligne médiane (page 8)
- Les 3 couloirs (page 9)
- Les 3 buts (page 10)

Pour entrer dans l'activité :
situation de référence (pages 11-12)

Situation de référence Basket-Ball (page 13)

Situation de référence Handball (page 14)

Situations d'apprentissage : généralités (page 15)

Exemples :

- Le 3 contre 2 (page 16)
- La zone (page 17)
- Les jokers (page 18)
- Le pris-pris (page 19)

Observer pour évaluer :

- L'aspect collectif du jeu (page 20)
- L'aspect individuel du jeu (page 21)

pas de situation de référence au cycle 1

On entre dans l'activité au cycle 1 :

Avec des **jeux collectifs** qui permettent à l'élève :

- de manipuler des objets divers,
- de partager et coopérer.

Et qui sont fortement reliés à son imaginaire : « Nous sommes des ours, des crocodile, etc. »

POUR L'ENSEIGNANT

Ses objectifs pour les élèves :

- Intégrer l'organisation matérielle d'un jeu (limites du terrain, camps, matériel proposé, orientation).
- Adapter son comportement et ses déplacements à l'aménagement proposé (matériel et contraintes).
- Accepter de jouer côte à côte : de co-agir.
- Adapter son comportement et ses déplacements aux règles du jeu.
- Identifier et tenir un rôle.

Quels indicateurs :

- Le jeu fonctionne
- L'enseignant n'est pas toujours le maître du jeu.
- Les élèves participent au jeu plus ou moins activement en acceptant de jouer côte à côte en respectant l'autre :
 - sans se faire mal.
 - en partageant un même matériel.
 - en maîtrisant leurs émotions, leurs réactions affectives (ex : accepter de perdre...).

POUR L'ELEVE

Des critères de réussite :

- Je reconnais mon équipe.
- Je repère les limites du terrain
- Je reconnais mon camp.
- Je connais le but du jeu.
- Je respecte les règles.

Objectif du cycle :

Agir avec les autres dans un but commun, orienter l'espace.

Jeu support d'apprentissage :

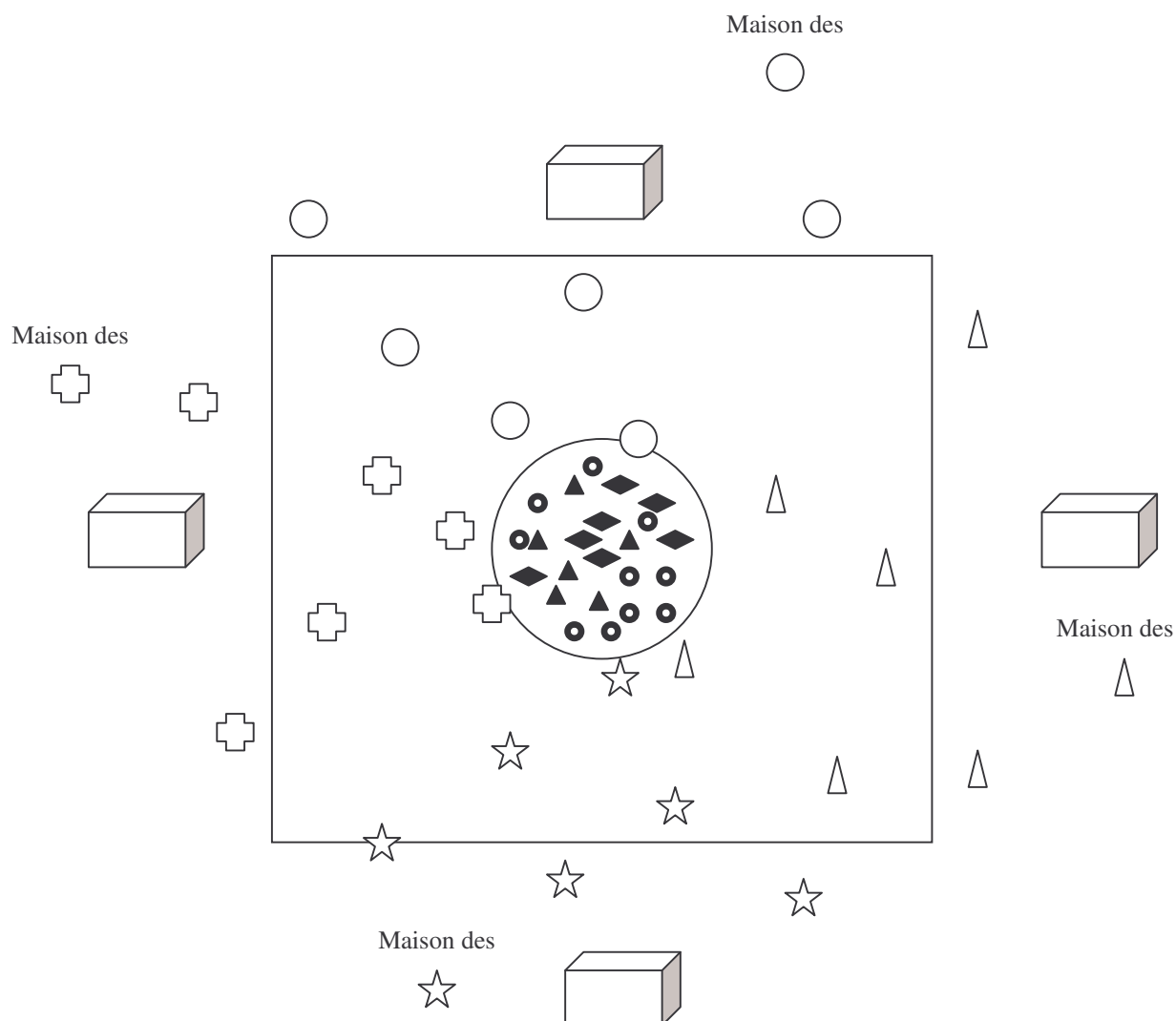
Les Déménageurs

Objectifs :

- S'engager dans l'action = Participer.
- Accepter de jouer côte à côte en partageant un même matériel.

But pour l'élève :

- Transporter un maximum d'objets d'un point à un autre dans un temps limité (et peut-être un espace limité pour les plus grands).



Objectif du cycle :

Agir avec les autres dans un but commun, orienter l'espace.

Jeu support d'apprentissage :

Les Balles Brûlantes

Objectifs opérationnels :

- S'engager dans l'action = Participer.
- Accepter de jouer côte à côte en partageant un même matériel.

But pour l'élève :

- Lancer un maximum de balles dans l'autre camp afin d'en avoir moins que l'équipe adverse.

Règles :

- Rester dans son camp.
- S'arrêter de lancer au signal de fin.

Matériel :

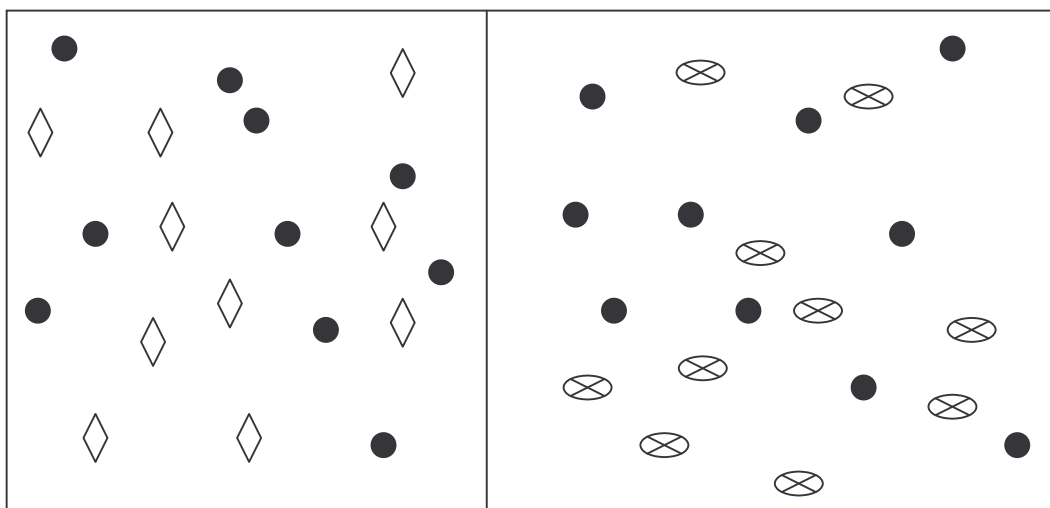
- Un ballon ou une balle par enfant.

Nombre de Joueurs :

- De 5 à 10 par équipe (prévoir 2 terrains).

Durée :

- Environ 3 minutes.



Objectif du cycle :

Agir avec les autres dans un but commun, orienter l'espace.

Jeu support d'apprentissage :

La tour du château

Objectifs :

- S'engager dans l'action = Participer.
- Accepter de jouer côte à côte en partageant un même matériel.
- Agir avec les autres dans un but commun

But pour l'élève :

- Abattre le plus grand nombre de tours avec des objets de la réserve.

Règles :

- Ne pas aller dans la zone des gardiens.
- Ne pas aller chercher les objets lancés à l'extérieur.
- Le gardien défend plusieurs tours en restant dans sa zone.
- Ne prendre qu'un objet à la fois (facultatif).

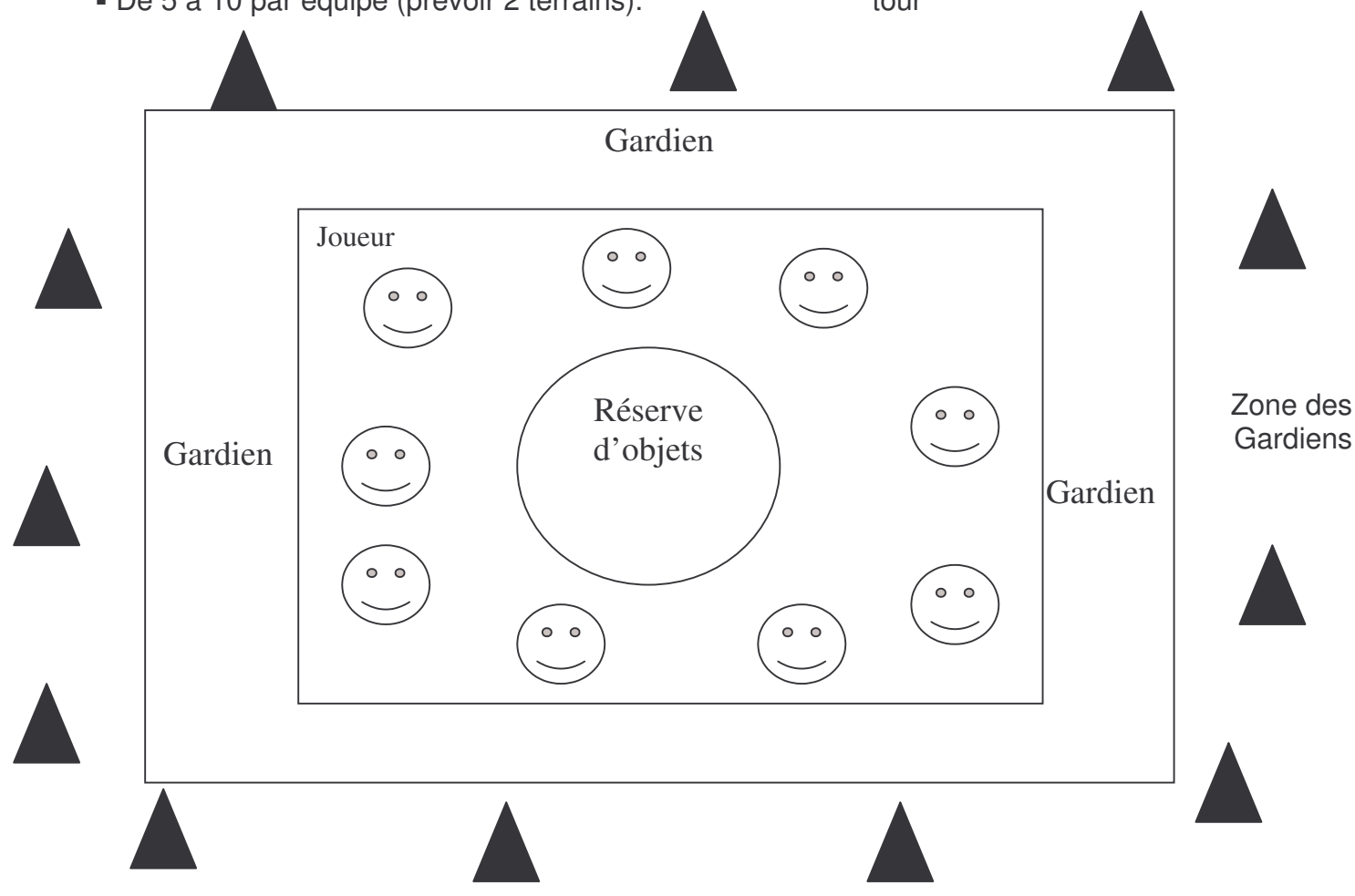
Matériel :

- 9 tours minimum à distance variable de tirs : cônes, quilles, bouteilles
- Réserve d'objets : 3 fois le nombre de joueurs (sacs de graines, balles, ballons...)

Nombre de Joueurs :

- De 5 à 10 par équipe (prévoir 2 terrains).

tour



Situation de référence cycle 2

Pour l'ENSEIGNANT

Objectifs :

- Constituer des équipes prenant en compte la nécessité d'un rapport de force équilibré (aspect spécifique de l'activité traitée).
- Mettre en place un dispositif pédagogique permettant : l'observation (élaboration d'une grille), l'évaluation (identifier des critères collectifs et individuels) et l'analyse du jeu (faire émerger les objectifs d'apprentissage des prochaines séances).

Le dispositif pédagogique :

- Il consiste à proposer un jeu réduit 3 contre 3 (ou 4 contre 4)

La permanence des équipes, chaque fois que la situation de référence sera abordée au cours du cycle d'apprentissage, permettra la mesure des progrès et soutiendra la motivation des élèves.

- Organisation du groupe classe

La classe est divisée en 2 grands groupes équilibrés A et B que l'on subdivise en équipes de 3 (à 4) joueurs (a1, a2, a3 – b1, b2, b3).

Au sein de chaque 1/2 classe A ou B, pendant qu'une équipe joue, hors terrain, une autre équipe observe (grille d'observation à affiner au cours des séances successives – Exemple : a1 observe a2...). Les résultats et les observations s'apprécieront entre les grands groupes A et B par addition des résultats et observation de toutes les équipes du grand groupe.

2 élèves observent

↗ « le **scripteur** » celui qui complète la grille d'observation.

↘ « l'**observateur** » celui qui observe et dicte au scripteur.

- Organisation matérielle et réglementaire

Plusieurs terrains balisés, orientés, à dimensions réduites permettant à plusieurs équipes de jouer en même temps.



Edicter un minimum de règles pour que le but apparaisse clairement et soit possible en relation avec les compétences des élèves.

Remarque

Plusieurs séances peuvent être nécessaires pour poser la situation de référence.

Indicateurs pour l'enseignant

Organisation collective de chaque équipe : « de la grappe à la comète ».

la grappe : regroupement des joueurs autour du porteur de balle.

la comète : déploiement des joueurs dans l'axe but / but.

Le déploiement des joueurs va évoluer vers « le jeu déployé ».

Pour L'ELEVE, pour l'EQUIPE

Tâche :

- Marquer plus de points que l'adversaire ou que l'équipe adverse.

Critères de réussite pour l'équipe, pour l'élève (*font référence surtout à l'attaque*) :

Conserver le ballon en progressant vers la cible

- Nombre de passes réussies / nombre de balles perdues.

Tirer - Marquer

- J'ai tenté X tirs au but.
- J'ai marqué X buts.

⇒ importance de l'analyse (avec les élèves) dès le retour en classe, permettant à l'enseignant une aide à l'élaboration des futures **situations d'apprentissage**.

Situations d'apprentissage au cycle 2 : généralités

Objectifs :

- Orienter l'espace de jeu.
- Coopérer pour progresser (et marquer) vers le but ou s'opposer.

Caractéristiques des situations d'apprentissage :

1. Organiser plusieurs terrains réduits avec un nombre restreint de joueurs (3 contre 1 – 3 contre 2 – 3 contre 3...).
2. Favoriser l'attaque pour que celle-ci puisse atteindre la zone de tir. Tout au long de l'apprentissage, chaque fois que l'attaque devient performante, il faut veiller à rééquilibrer la défense afin que l'incertitude dans le rapport de force soit maintenue.

Exemples :

- variation du nombre de défenseurs / nombre d'attaquants
- jouer sur l'espace où la défense peut agir (sur tout le terrain, sur ½ terrain, sur une zone déterminée...)
- introduire des contraintes pour la défense (de temps, d'espace, d'action...) :
rentrer en retard par rapport à l'attaque, exécuter une tâche avant de pouvoir défendre...

Quelques incontournables :

- Une mise en train spécifique et adaptée, en liaison avec l'Activité Physique Sportive pratiquée, doit être mise en place, par exemple : passer à 2 ou à 3, avec ou sans déplacement, main droite, main gauche, à 2 mains, avec rebonds, au pied (changer régulièrement les binômes ou les trinômes).
- Veiller à ce que le temps d'action des élèves soit important, par exemple en partageant la classe en plusieurs groupes :
 - 1 ou 2 groupes en activité avec un jeu connu, où ils peuvent évoluer en autonomie.
 - 1 ou 2 groupes, avec l'enseignant, en situation d'apprentissage.

COMPETENCE : enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles d'attaquants et de défenseurs.

OBJECTIF DE L'UNITE D'APPRENTISSAGE :

S'inscrire dans la logique du jeu en se situant alternativement comme attaquant/défenseur dans un espace orienté.

Objectif pour l'enseignant :
Orienter l'espace de jeu vers la cible.

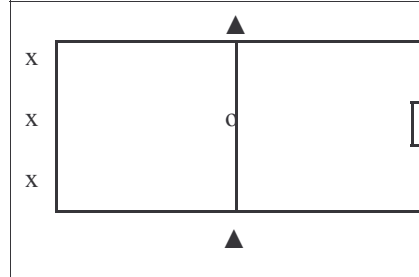
Ce que l'élève apprend :
S'orienter, se placer pour faire progresser la balle vers la cible.

Nom du jeu : la ligne médiane

But du jeu :
Marquer le plus de points possibles

Dispositif pédagogique

⇒ **Matériel** : terrain 6 x 8 m matérialisé par des plots
1 cible matérialisée. 1 ligne médiane matérialisée.
1 ballon pour 3 élèves.



Organisation de la classe: 3 attaquants contre 1 défenseur début cycle II; 3 contre 2 fin cycle II. Contact interdit. 8 attaques successives. Rotation entre le rôle des attaquants et des défenseurs.

Attaquants : départ de la ligne de fond.

Défenseurs : position initiale sur la ligne médiane.

Arbitre : siffle le début et la fin de chaque attaque. Fait respecter les règles du jeu.

Consignes minimales de départ pour l'élève

Attaquant: le ballon dépasse la ligne médiane = 1 point ; tir tenté = 2 points

Ne pas se déplacer lorsque l'on est porteur du ballon.

Défenseur: Empêche la progression de la balle. Départ sur la ligne médiane. L'attaque est annulée lorsque le défenseur touche la balle ou que le ballon sort des limites du terrain.

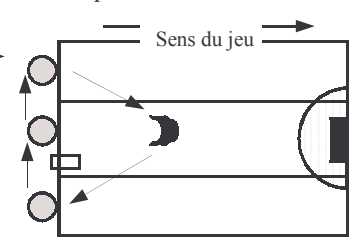
(Ne pas arracher le ballon des mains de l'adversaire.)

Critères de réussite pour l'élève

Attaquants: nombre de points marqués.

Défenseurs: nombre d'attaques stoppées.

Comportements observables pour les élèves et l'enseignant.		Propositions de relances
indicateurs	observables	
points marqués ≤ 2	« L'attaque est trop faible ou la défense est trop forte ». • Beaucoup de balles perdues sur des dribbles. • Pas de coopération (de passes).	◇ La défense démarre plus près de la cible (= plus loin des attaquants). ◇ Les lieux de départ des attaquants sont différents. Ex : 1 attaquant sur la ligne de fond, les 2 autres situés à l'extérieur du terrain près de la ligne médiane. ◇ Interdire le dribble pour davantage de coopération.
2 < points marqués < 6	• Le rapport de force est équilibré.	Laissez jouer!
nombre de points > 6	« L'attaque est trop forte ou la défense est trop faible ».	♦ Ajouter un défenseur gardien de but, tracer une zone de protection.

COMPETENCE : enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles d'attaquants et de défenseurs.		
OBJECTIFS DE L'UNITE D'APPRENTISSAGE :		
Objectif pour l'enseignant : Amener les élèves à occuper tout l'espace du terrain pour progresser vers la cible.		Ce que l'élève apprend : Jouer en s'écartant du ballon (se démarquer).
Nom du jeu : les 3 couloirs		
But du jeu : Marquer le plus de points possibles		
Dispositif pédagogique : Organisation de la classe  ● Attaquants derrière la ligne médiane, chacun dans un couloir pour 8 attaques. ● Défenseur à 10 mètres. Contact interdit <i>Modifier les places et rôles tous les 2 ballons joués : rotation des élèves</i>		
Arbitre : siffle le début et la fin de chaque attaque. <u>L'enseignant sanctionne les comportements dangereux.</u>		
Matériel : terrain 20 m X 18 m avec 3 couloirs bien matérialisés. 1 cible (panier ou but) centrale avec une zone matérialisée de 4 mètres devant. 1 caisse de 5 ballons.		
Consignes minimales de départ pour l'élève : - Chaque attaquant reste dans son couloir, il ne doit pas entrer dans la zone hachurée sur le schéma. Le jeu commence dès que l'attaquant prend un ballon dans la caisse. - tir tenté = 1 point - Pour le porteur de balle : dribbles autorisés, déplacements handball (3 appuis, balle en main). L'attaque s'arrête lorsque : - le défenseur touche la balle - dès que le ballon sort des limites du terrain.		
Critères de réussite pour l'élève Attaquant : le nombre de points marqués sur 8 attaques. Défenseur : le nombre d'attaques stoppées.		
Comportements observables pour les élèves et l'enseignant.		Propositions de relances
indicateurs	observables	
points marqués < 2	- Le rapport de force est trop favorable au défenseur. « L'attaque est trop faible ou la défense est trop forte »	◇ Obliger le défenseur à effectuer le tour des plots. ◇ Le faire partir du fond du terrain; ◇ Augmenter les dimensions du terrain.
2 < points marqués < 6	Le rapport de force est équilibré.	Laissez jouer !
nombre de points > 6	- Le rapport de force est trop favorable aux attaquants. « La défense est trop faible ou l'attaque est trop forte ».	◆ Ajouter un 2^{ème} défenseur ou 1 gardien. ◆ Limiter les déplacements pour le porteur de balle. - Ex : <i>dribble interdit.</i> ◆ Rapprocher le défenseur au départ.

COMPETENCE : enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles d'attaquants et de défenseurs.

OBJECTIF DE L'UNITE D'APPRENTISSAGE

Objectif pour l'enseignant :
Amener les élèves à occuper tout l'espace pour progresser vers la cible.

Ce que l'élève apprend :
Jouer en s'écartant du ballon.

Les 3 buts

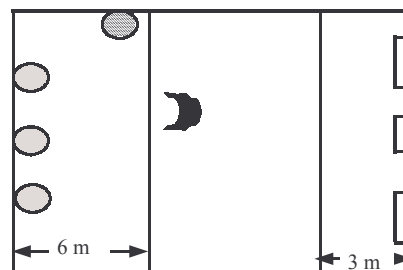
But du jeu :
Marquer le plus de points possibles.

Dispositif pédagogique

Matériel : terrain de 20 m sur 10 m, 3 cibles assez proches (les cibles latérales sont plus faciles à atteindre).
2 ballons minimum, des maillots.

Organisation de la classe: groupe de 5 élèves (3 attaquants, 1 défenseur, 1 arbitre).
Toutes les 2 attaques rotation entre les rôles.

Arbitre : donne le signal de début, fait respecter les règles.



Consignes minimales de départ pour l'élève :

Les attaquants et les joueurs ne doivent pas entrer dans la zone des 3 mètres.

Un tir réussi = 1 point

L'attaque s'arrête lorsque : le défenseur touche la balle, le ballon sort du terrain, le porteur de balle commet une faute (déplacement handball = 3 appuis, balle en main).

Critères de réussite pour l'élève

Compter le nombre de points marqués par les attaquants.

Pas de critères au cycle 2 pour les défenseurs.

Comportements observables pour les élèves et l'enseignant		Propositions de relances
indicateurs	observables	
Nombre de points marqués inférieur à 3	• Rapport de force est trop favorable au défenseur. • Les attaquants perdent trop de balles.	◇ L'arbitre devient un 4^{ème} attaquant. ◇ Réduire la mobilité du défenseur à une zone au milieu du terrain. ◇ Réduire la longueur du terrain (trajectoires sont trop longues les élèves ont des difficultés dans le lancer/rattraper). ◇ Retarder l'action du défenseur. <i>Ex : en l'obligeant avant de jouer à faire un circuit autour de plots placés sur le côté, sur la longueur....</i>
3 < points marqués < 6	• Le rapport de force est équilibré.	Laissez jouer !
Nombre de points marqués supérieur à 6	• Rapport de force est trop favorable aux attaquants. • Les attaquants marquent trop facilement.	◆ L'arbitre devient un 2^{ème} défenseur. ◆ Rapprocher le défenseur au départ du jeu. ◆ Réduire la largeur du terrain.

Situation de référence cycle 3

Pour L'ENSEIGNANT

Objectifs :

- Constituer des équipes prenant en compte la nécessité d'un rapport de force équilibré (aspect spécifique de l'activité traitée).
- Mettre en place un dispositif pédagogique permettant : l'observation (élaboration d'une grille), l'évaluation (identifier des critères collectifs et individuels) et l'analyse du jeu (faire émerger les objectifs d'apprentissage des prochaines séances).

Dispositif pédagogique :

- Il consiste à proposer un jeu réduit 3 contre 3 (ou 4 contre 4)

Fixer le temps de jeu de chaque séquence.

La permanence des équipes, chaque fois que la situation de référence sera abordée au cours du cycle d'apprentissage, permettra la mesure des progrès et soutiendra la motivation des enfants.

- Organisation du groupe classe

La classe est divisée en 2 grands groupes équilibrés A et B que l'on subdivise en équipes de 3 à 4 joueurs (a1, a2, a3 – b1, b2, b3).

Au sein de chaque 1/2 classe A ou B, pendant qu'une équipe joue, hors terrain, une autre équipe observe (grille d'observation à affiner au cours des séances successives –

Au cycle 3, l'arbitrage par les élèves doit être envisagé.

- Organisation matérielle et réglementaire

Plusieurs terrains balisés, orientés, à dimensions réduites permettent à plusieurs équipes de jouer en même temps.

Edicter un minimum de règles pour que le but apparaisse clairement et soit possible en relation avec les compétences des élèves.

Remarque

Plusieurs séances peuvent être nécessaires pour poser la situation de référence.

Indicateurs pour l'enseignant :

Organisation collective de chaque équipe : « de la comète au jeu déployé ».

- la comète : voir définition au cycle 2

- le jeu déployé : l'espace de jeu (utilisé réellement par les élèves) tend à se confondre avec la surface de jeu (le terrain). Les élèves utilisent tout l'espace pour se démarquer, passer, tirer.

Pour L'EQUIPE , pour L'ELEVE

Tâche : marquer plus de points que l'adversaire.

Critères de réussite pour l'équipe, pour l'élève (font référence à l'attaque et à la défense)

Tirer - Marquer

- J'ai tiré (X fois)
- J'ai fait des passes décisives (X fois)

Avancer seul ou collectivement

- S'il y a un espace libre devant moi, je m'y engage
- J'ai fait des passes à mes partenaires vers la cible (X fois)

Conserver le ballon

Si je ne peux ni avancer, ni marquer : je fais la passe vers l'arrière (soutien)

- Nombre de ballons perdus

Protéger son but, récupérer le ballon

- J'ai intercepté des ballons (X fois)
- J'ai empêché 1 attaquant d'avancer ou de tirer (X fois)

Pendant une séance, plusieurs « matches » vont être organisés.

Il n'est pas possible pour un élève d'appréhender tous les critères d'observation lors d'un match :

- il faut donc prévoir des binômes pour observer :
 - un élève observe quelques critères seulement lors d'un même match.
 - l'autre élève écrit sur la fiche correspondante.
- on fait varier les critères tout au long des matches pour pouvoir recueillir des données exploitables correspondants à l'ensemble des critères lors d'une séance.
 - Ex : tirer – marquer et conservation du ballon pour le premier match
 - Avancer seul ou collectivement et protéger son but pour le second

SITUATION DE RÉFÉRENCE CYCLE III BASKET-BALL

BUT DU JEU : Marquer plus de points que l'équipe adverse

1 panier = 2 points

1 lancer-franc = 1 point

DURÉE : 3 x 3 minutes

ÉQUIPES : 2 équipes de 3 ou 4 joueurs

REGLES MINIMALES :

- Jeu à la **main**

- **Engagement** et entre-deux au centre du terrain

- **Jeu à l'intérieur des limites du terrain**

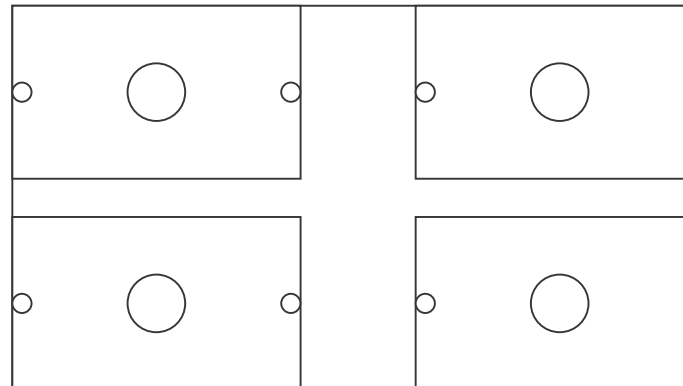
(Si le ballon sort du terrain, remise en jeu, par l'équipe adverse, derrière la ligne de touche, à l'endroit de la sortie)

- **Progression** du ballon : par **passes** ou par **dribbles** (En cas de reprise de dribble, ballon à l'équipe adverse derrière la ligne de touche). Le porteur de balle ne peut marcher (sauf double-pas avant de tirer)

- **Tout contact entre joueurs est interdit** (En cas de contact intentionnel le ballon est donné, sur la touche, à l'équipe adverse). Tout contact sur un tireur est sanctionné par deux lancers-francs

- Si deux joueurs attrapent le ballon en même temps, un **entre-deux** est joué.

ORGANISATION MATERIELLE :



Des dossards en nombre suffisant, si possible d'autant de couleurs qu'il y a d'équipes dans la classe.

Plusieurs petits terrains (voir ex. ci-dessus) délimités par des plots..... (8 m x 15 m minimum) afin que plusieurs équipes jouent en même temps.

Deux paniers par terrain (de type baby-basket si nécessaire).

Un ballon (type mini-basket) par terrain.

Associer à ce dispositif les élèves par **binômes d'observation**.

Situation de Référence HANDBALL

BUT DU JEU : Marquer plus de points que l'équipe adverse

1but = 1 point

DURÉE : 2 x 3 minutes

ÉQUIPES :

2 équipes de 3 ou 4 joueurs de champ + 1 gardien

REGLES MINIMALES :

- Jeu à la **main**

- **Engagement** au centre du terrain ou par le gardien, à partir de sa zone, en cas de but et de sortie de but

- **Jeu à l'intérieur des limites du terrain**

(Si le ballon sort du terrain, remise en jeu, par l'équipe adverse, derrière la ligne de touche, à l'endroit de la sortie)

- **Progression** du ballon :

par **passes** ou par **dribble** (En cas de reprise de dribble ou de marcher, c'est à dire plus de 3 pas sans dribbler, ballon à l'équipe adverse à l'endroit de la faute)

- **Tout contact entre joueurs est interdit** (En cas de contact intentionnel le ballon est donné, à l'endroit de la faute, à l'équipe adverse). Tout contact sur un tireur est sanctionné par un jet-franc

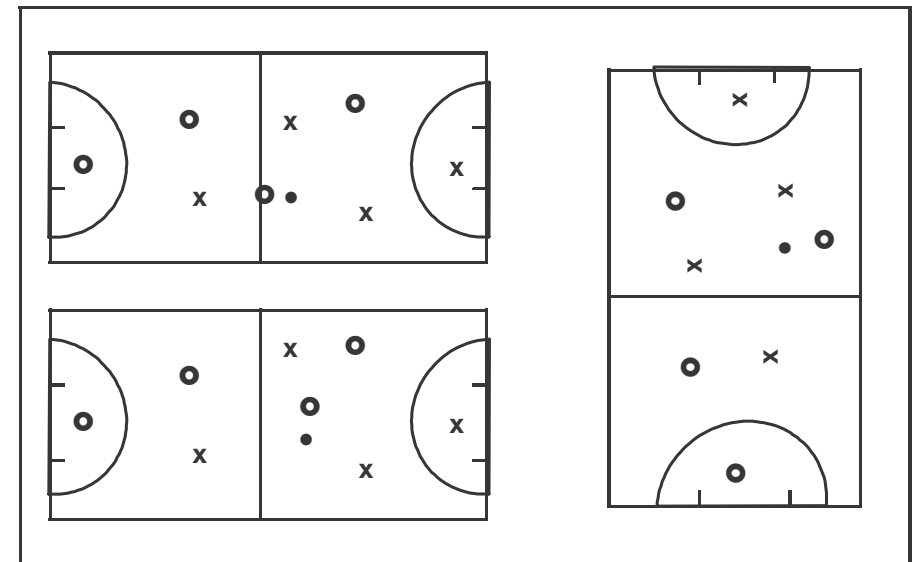
- **Violation de la zone :**

- par un attaquant : relance du gardien dans sa zone
- par un défenseur : jet franc à 3 m de l'endroit de l'empiètement

Exemple d'organisation spatiale

Des dossards en nombre suffisant, si possible d'autant de couleurs qu'il y a d'équipes dans la classe.

Plusieurs petits terrains (voir ex. ci-dessus) délimités par des plots..... (10 m x 20m minimum) afin que plusieurs équipes jouent en même temps.



Deux buts par terrain (de type construits).

Un ballon (hand - taille 0) par terrain.

Associer à ce dispositif les élèves par **binômes d'observation**.

Situations d'apprentissages au cycle 3 : généralités

Objectifs :

- Occuper l'espace libre pour favoriser l'attaque de la cible (contournement, pénétration).
- S'organiser et se relayer à plusieurs pour atteindre le but, en interaction partenaire / adversaire. (notion de démarquage - qualité de la passe - du tir).
- Créer l'incertitude chez les adversaires et les opportunités pour les partenaires (moduler la vitesse d'exécution, feinter, fixer...).

Caractéristiques des situations d'apprentissage :

1 - Organiser plusieurs terrains réduits avec un nombre restreint de joueurs (3 contre 1 – 3 contre 2 – 3 contre 3...).

2 - Favoriser l'attaque pour que celle-ci puisse atteindre la zone de tir. Tout au long de l'apprentissage, chaque fois que l'attaque devient performante, il faut veiller à rééquilibrer la défense afin que l'incertitude dans la rapport de force soit maintenue.

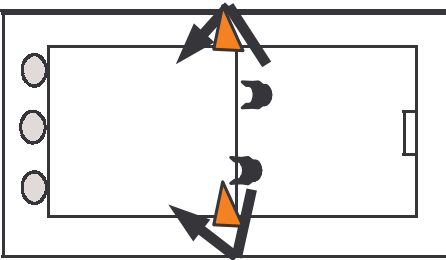
Exemples :

- variation du nombre de défenseurs / nombre d'attaquants.
- jouer sur l'espace où la défense peut agir (sur tout le terrain, sur ½ terrain...).
- introduire des contraintes pour la défense (de temps, d'espace, d'actions ...)

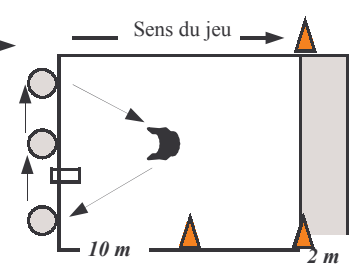
Exemple : rentrer en retard par rapport à l'attaque ou exécuter une tâche avant de pouvoir défendre ou limiter les actions (marcher, défendre à 2) ou défendre dans un espace déterminé (zone délimitée).

Quelques incontournables :

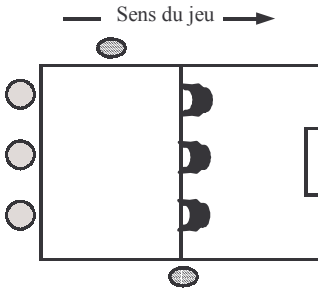
- Un échauffement spécifique et adapté, en liaison avec l'Activité Physique Sportive pratiquée, doit être mise en place, par exemple : passer à 2 ou à 3, avec ou sans déplacement, main droite, main gauche, à 2 mains, avec rebonds, au pied (changer régulièrement les binômes ou les trinômes).
- Veiller à ce que le temps d'action des élèves soit important, par exemple en partageant la classe en plusieurs groupes :
 - 1 ou 2 groupes en activité avec un jeu connu, où ils peuvent évoluer en autonomie.
 - 1 ou 2 groupes, avec l'enseignant, en situation d'apprentissage.

COMPETENCE : SE DEMARQUER, ELABORER DES STRATEGIES	
Objectif de cycle : S'inscrire dans la logique du jeu en se situant alternativement attaquant/défenseur dans un espace orienté.	
Objectif pour l'enseignant: Coopérer pour progresser vers le but.	Ce que l'élève apprend Se démarquer.
Nom du jeu : le « 3 contre 2 »	
But du jeu : Faire avancer la balle jusqu'à la cible adverse.	
Dispositif pédagogique ⇒ Matériel : terrain 6 x 8m matérialisé par des plots. 1 cible matérialisée. Zone possible. 1 ballon pour 3 élèves. Organisation de la classe: 3 attaquants ○ contre 2 défenseurs ●. Rotation entre le rôle d'attaquant et de défenseur. Contact interdit. 8 attaques successives. ⇒ <u>Attaquant</u> : départ de la ligne de fond. ⇒ <u>Défenseur</u> : position initiale sur la ligne médiane. ⇒ <u>Arbitre</u> : siffle le début et la fin de chaque attaque. Fait respecter les règles du jeu. Consignes minimales de départ pour l'élève <u>Attaquants</u> : tir tenté = 1 point Porteur de Balle: dribble autorisé, déplacement règle du hand-ball (3 pas) <u>Défenseurs</u> : au début de l'attaque, ils contournent les plots situés à l'extérieur du terrain avant de revenir défendre sur le terrain. L'attaque est annulée lorsque le défenseur attrape la balle ou que le ballon sort des limites du terrain. Critères de réussite pour l'élève <u>Attaquants</u> : nombre de tirs tentés sur les 8 attaques. <u>Défenseurs</u> : nombre d'attaques stoppées.	

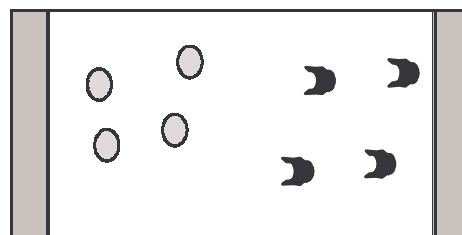
Comportements observables pour les élèves et l'enseignant		Propositions de relances
indicateurs	observables	
Nombre de points < 3	« La défense est trop forte ou l'attaque est trop faible » Pas de coopération (de passes) Défense efficace	◇ Enlever un défenseur 3 contre 1. ◇ Retarder l'entrée des défenseurs: <i>Ex : éloigner les plots du lieu de départ des attaquants.</i> ◇ Interdire le dribble pour davantage de coopération.
3 ≤ points marqués ≤ 6	Le rapport de force est équilibré	Laissez jouer !
nombre de points > 6	« La défense est trop faible ou l'attaque est trop forte »	♦ Tir réussi = 1 point ♦ Un des 2 défenseurs peut devenir gardien.

COMPETENCE :	
OBJECTIFS de CYCLE:	
Objectif pour l'enseignant:	Ce que l'élève apprend
Amener les élèves à occuper tout l'espace du terrain pour progresser vers la cible.	Jouer en s'écartant du ballon (se démarquer).
Nom du jeu : « la zone »	
But du jeu : Un attaquant doit recevoir le ballon dans la zone	
Dispositif pédagogique : Organisation de la classe : groupes de 4 ou 5 élèves.  ○ Attaquants derrière la ligne médiane pour 8 attaques. ● Défenseur à 10 m. <u>Contact interdit</u> <i>Modifier les places et rôles tous les 2 ballons joués : rotation des élèves</i>	
Matériel : terrain 20 m X 18 m (demi-terrain de handball...) 1 cible : matérialisée de 2 mètres. Prévoir des ballons pour les relances. Caisse 5 objets (ballons de rugby, frisbee, ballons mal gonflés)	
Consignes minimales de départ pour l'élève: - Le jeu commence dès que l'attaquant prend un ballon dans la caisse. - On marque 1 point quand : 1 des attaquants réceptionne le ballon dans la zone grise (« capitaine volant ») - Pour le porteur de balle : dribbles interdits, déplacements handball (3 « pas », balle en main). L'attaque s'arrête lorsque : le défenseur attrape la balle le ballon sort des limites du terrain le porteur de balle commet une faute	
Critères de réussite pour l'élève	
Attaquant : le nombre de points marqués sur 8 attaques . Défenseur : le nombre d'attaques stoppées, de tirs tentés sur les 5 attaques.	

Comportements observables (par les élèves , par l'enseignant)		Propositions de relances
indicateurs	Observables	
nombre de points < 2	Le rapport de force est trop favorable au défenseur. « L'attaque est trop faible ou la défense est trop forte »	♦ Obliger le défenseur à effectuer le tour de plots ♦ Le faire partir du fond du terrain ♦ Augmenter les dimensions du terrain ♦ <i>Faire travailler le lancer rattraper</i>
3 < nombre de points < 6	Le rapport de force est équilibré	Laissez jouer !
Nombre de points > 6	Le rapport de force est trop favorable aux attaquants. « La défense est trop faible ou l'attaque est trop forte »	♦ Interdire au « capitaine » de s'arrêter dans la zone (« on ne fait que passer ») ♦ Diminuer la zone de but. ♦ Mettre un 2 ^{ème} défenseur dans la zone ♦ Faire 3 couloirs dans la zone, on ne marque pas dans le couloir d'entrée.

COMPETENCE :		
OBJECTIFS de CYCLE:		
Objectif pour l'enseignant:		Ce que l'élève apprend
Amener les élèves à occuper tout l'espace du terrain pour progresser vers la cible.		Être capable de passer à un partenaire démarqué.
Nom du jeu : « les jokers »		
But du jeu : Tirer le plus souvent possible		
Dispositif pédagogique :		
Organisation de la classe : groupe de 8 élèves. ○ Attaquants : 3 derrière la ligne de fond + 2 jokers latéraux ● Défenseur : position initiale sur la ligne médiane. <u>Contact interdit</u>		
Matériel : terrain 20 m X 18 m (demi terrain de handball...) 1 cible centrale 1 ballon		
		
Consignes minimales de départ pour l'élève		
- Tir tenté 1 point. Pour le porteur de balle : dribbles interdits, déplacements handball (3 « pas », balle en main), les passes aux jokers sont autorisées. Les jokers : ils peuvent se déplacer le long de la touche avec ou sans ballon et ils peuvent passer à un joueur. <u>Ils ne peuvent pas marquer.</u> L'attaque s'arrête lorsque : le défenseur attrape la balle le ballon sort des limites du terrain le porteur de balle commet une faute Arbitre : siffle le début et la fin de chaque attaque. <u>L'enseignant sanctionne les comportements dangereux</u>		
Critères de réussite pour l'élève		
Attaquant : le nombre de points marqués sur 8 attaques Défenseur : le nombre d'attaques stoppées de tirs tentés sur les 5 attaques.		
Comportements observables (par les élèves , par l'enseignant)		Propositions de relances
indicateurs	Observables	
nombre de points < 2	Le rapport de force est trop favorable au défenseur. « L'attaque est trop faible ou la défense est trop forte »	♦ Réduire le nombre de défenseurs ♦ Retarder l'intervention des défenseurs Ex : les faire passer derrière des plots en dehors du terrain
3 < points marqués < 6	Le rapport de force est équilibré	Laissez jouer !
nombre de points > 6	Le rapport de force est trop favorable aux attaquants. « La défense est trop faible ou l'attaque est trop forte »	♦ Tir réussi = 1 point ♦ Réduire la cible. ♦ Délimiter une zone de tir proche du but ♦ Réduire la mobilité des jokers avec ou sans ballon Ex : joker sur 1/2 terrain, 3 passes joker par ballon. ♦ Interdire les dribbles

Objectif de cycle S'inscrire dans la logique du jeu en se situant alternativement attaquant/défenseur dans un espace orienté.	
Objectif pour l'enseignant: Se démarquer.	Ce que l'élève apprend Se démarquer.
Nom du jeu : le « pris - pris »	
But du jeu : Amener la balle, par des passes successives, dans la zone de marque.	
Dispositif pédagogique ⇒ Matériel : 1/2 terrain de handball. 1 zone de marque matérialisée (embut, zone de hand). 1 ballon. Organisation de la classe: 4 joueurs contre 4, sur chaque 1/2 terrain. 4 joueurs à l'organisation (arbitrage, chrono, marque ...) Rotation des équipes à l'issue du temps de jeu (5 à 8 minutes) ⇒ Arbitre : fait respecter les règles du jeu. Consignes minimales de départ pour l'élève Marque 1 point quand 1 attaquant reçoit la balle dans l'embut adverse. Si un défenseur touche un porteur de balle, le joueur porteur de balle la donne au défenseur. Critères de réussite pour l'élève Attaquants : nombre d'attaques réussies. Défenseurs : nombre d'attaques stoppées.	



Comportements observables pour les élèves et l'enseignant		Propositions de relances
indicateurs	observables	
Pas de points marqués.	Les attaquants se font toucher avec la balle.	Diminuer le nombre de défenseurs dans un jeu attaque défense.
Autant de points marqués pour les 2 équipes	Le rapport de force est équilibré.	Laissez jouer !
1 équipe gagne avec beaucoup de points d'écart.	Le rapport de force est déséquilibré.	Rééquilibrer le rapport de force en diminuant le nombre de joueurs d'une équipe ou en augmentant celui de l'autre équipe.

Observer pour évaluer

1) Observer l'aspect collectif du jeu :

L'objectif : les élèves observent leurs camarades et prennent conscience des problèmes à résoudre pour jouer mieux, en analysant l'observation .

L'observation proposée est de noter successivement les actions d'un joueur (O = balle perdue ; P = passes ; T- = tirs ratés ; T+ = tirs réussis).

Ainsi, à différents temps du module d'apprentissage (au début, au milieu et à la fin du module par exemple), les élèves pourront mesurer l'évolution de leur jeu ; c'est à dire mesurer leurs progrès.

Mise en œuvre :

- **Définir les critères d'observation.**
- **Former des binômes** d'observateurs (l'un dicte, l'autre écrit).
- **Valider l'observation** (plusieurs binômes observent et transcrivent le même match puis comparaison des observations pour validation).
- **Déterminer les caractéristiques** de la situation de référence (nombre de joueurs, temps de jeu...)

Exemple d'observation :

Au début du cycle

- 1) PO
- 2) O
- 3) PPO
- 4) PPPT-
- 5) O
- 6) PO
- 7) PPO
- 8) PO
- 9) O
- 10) O

Bilan :

10 balles perdues
2 tirs ratés
2 x 3 passes
3 x 2 passes

A la fin du cycle

- 1) PPPPO
- 2) PPPPPT-
- 3) PPPPO
- 4) PPPPPT+
- 5) PPPPPO
- 6) PPPPPPT+
- 7) PPPPPPO
- 8) PPPPPPT+
- 9) PPPPPPT-
- 10) PPPO

Bilan :

4 balles perdues
2 tirs ratés
3 tirs réussis
4 x 7 passes
3 x 5 passes
2 x 4 passes

Les élèves peuvent mesurer réellement leurs progrès en quantifiant le nombre de tirs tentés, nombre de tirs réussis, le nombre de balles perdues, le nombres de passes réussies (sans perte de balle).

2) Observer l'aspect individuel du jeu :

L'objectif : les élèves, organisés en binômes, observent leur camarade et prennent conscience des problèmes à résoudre pour jouer mieux, en analysant l'observation.

L'observation proposée est de noter successivement les actions d'un joueur. Ainsi, à différents temps de l'unité d'apprentissage (au début, au milieu et à la fin du cycle par exemple), les élèves pourront mesurer l'évolution de leur jeu ; c'est à dire mesurer leurs progrès.

Mise en œuvre :

- **Définir les critères d'observation** (nombre de passes, de tirs, de balles perdues ...)
- **Former des binômes** d'observateurs (1 dicte, l'autre écrit).
- **Valider l'observation** (plusieurs binômes observent le même joueur, comparaison des observations pour validation).

Exemple de grille à élaborer avec les élèves :

Nom :	Au début du cycle	A la fin du cycle
Nombre de passes		
Nombre de tirs tentés		
Nombre de tirs réussis		
Nombre de balles perdues		

Les élèves peuvent mesurer réellement leurs progrès en quantifiant le nombre de tirs tentés, nombre de tirs réussis, le nombre de balles perdues, le nombre de passes ...

JEUX COLLECTIFS, SPORTS COLLECTIFS DE DEMARQUAGE

Supports de : QUELQUES COMPETENCES dans d'AUTRES DOMAINES DISCIPLINAIRES
(Cf. PROGRAMMES 2002)

	Parler, lire et écrire	Mise en œuvre du B2I	Citoyenneté
CYCLE I Agir et s'exprimer avec son corps (30 à 45 min. par jour)	<u>Le langage au cœur des apprentissages :</u> - Passer du langage en situation (lié à l'expérience immédiate) à un langage d'évocation. Avant la séance ... Après la séance		<u>Vivre ensemble :</u> - Jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective - Respecter (voire construire) les règles de la vie commune : respect de l'autre, du matériel.
CYCLE II Education Physique et Sportive 3h/semaine	<u>Maîtrise du langage et de la langue française :</u> - Rappporter un événement, une information, une observation en se faisant clairement comprendre (nommer, exprimer, communiquer) - Lire, écrire des textes (règles de jeux). <u>Langues étrangères ou régionales :</u> - Découvrir des faits culturels et accéder aux patrimoines culturels (par les jeux traditionnels).	Mettre en forme (traitement de texte) : - des règles de jeux - des fiches d'observation	<u>Vivre ensemble :</u> - Commencer à se sentir responsable - Commencer à construire un projet d'action (à plusieurs) - Avoir compris et retenu que les règles acceptées permettent la liberté de chacun (appliquer des règles de la vie collective). <i>- Participer à une rencontre sportive (USEP)</i>
CYCLE III Education Physique et Sportive 3h/semaine	→ Utiliser le lexique spécifique de l'E.P.S. dans les différentes situations mises en jeu. - Participer à l' élaboration d'un projet d'activité. - Exploiter les difficultés que l'on rencontre dans une activité. → Lire une règle de jeu, une fiche technique et les mettre en œuvre. → Rédiger une fiche technique permettant de réaliser un jeu. - Noter les performances réalisées et les présenter de manière à réutiliser l'information. - Rendre compte d'un événement sportif auquel la classe a participé (Ex: USEP).	- Produire.... à l'aide d'un logiciel de traitement de texte (Ex : des fiches d'observation). - Trouver sur la toile des informations concernant les A.P.S. de référence. - Communiquer au moyen d'une messagerie électronique (Ex : pour l'organisation d'une rencontre USEP).	<u>Education civique :</u> - Prendre part à l'élaboration collective des règles - Participer activement à la vie de la classe...en respectant les règles... - Participer à un débat ...en respectant la parole d'autrui et en collaborant à la recherche d'une solution. <i>- Organiser une rencontre sportive (USEP)</i>