

## DES SITUATIONS POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE ET POUR APPRENDRE

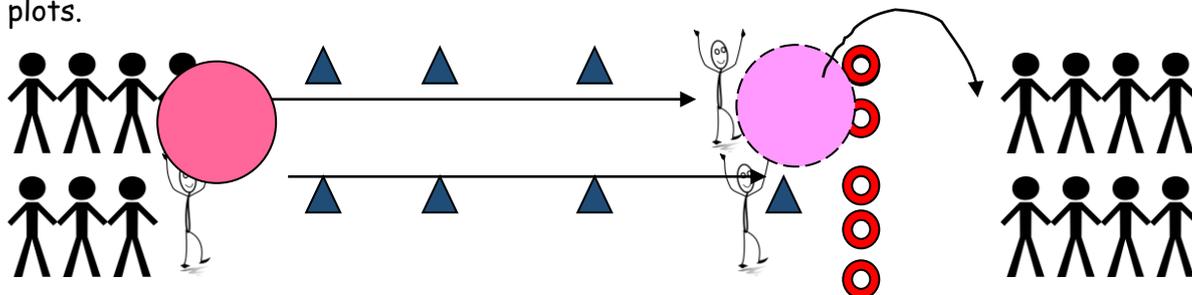
### 🚩 TRANSPORTER ET LANCER (SITUATION NON REALISEE LORS DE L'ANIMATION)

**Matériel :** Sifflet, plots, 2 ballons de de kin-ball,

**Objectifs :** Coopérer pour contrôler le ballon : se placer sous le ballon et lancer avec une trajectoire ascendante.

**Organisation:** Classe partagée en deux ateliers, élèves en binômes :

Les élèves sont en binômes, répartis aux deux bouts d'un couloir de 20m environ, matérialisé par des plots.



**But :**

Amener le ballon jusqu'au binôme suivant sans le faire tomber par terre.

**Déroulement :**

Le ballon est au sol.

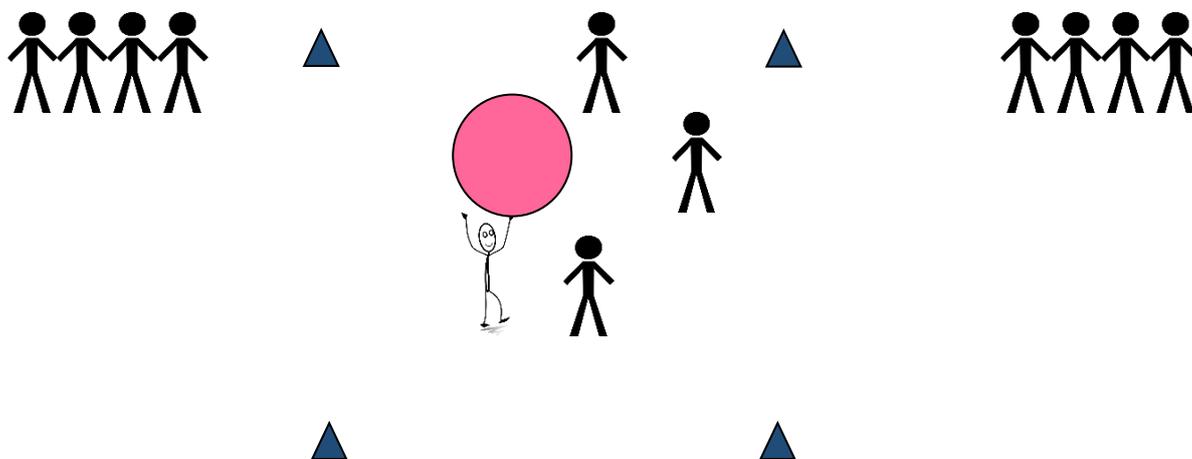
Au signal les deux premiers élèves de la file soulèvent le ballon, le transportent sans le faire tomber jusqu'à la ligne au bout du couloir. Arrivés à la ligne (plots), ils lancent le ballon vers le haut, qui doit être rattrapé par le binôme suivant. Le binôme repart alors vers l'autre bout du couloir et ainsi de suite.

### 🚩 LANCER ET RATTRAPER

**Matériel :** Sifflet, plots, 1 ballon de kin-ball, chronomètre

**Objectifs :** Coopérer pour réceptionner le ballon : se placer sous le ballon, lancer avec une trajectoire ascendante, rattraper.

**Organisation:** une équipe au centre du terrain, les deux autres en dehors du terrain



**But :**

Lancer et rattraper sans faire tomber le ballon par terre.

**Déroulement :**

Le ballon est au sol. Au signal les élèves d'une même équipe soulèvent le ballon, le lance, le rattrape et le lance de nouveau. Durée de jeu : 1 minute.

Si le ballon tombe, une autre équipe vient au centre du terrain prendre sa place.

## LES CERCLES (SITUATION NON REALISEE LORS DE L'ANIMATION)

**Matériel** : Sifflet, chronomètre, plots, balles de kin-ball, 2 balles en mousse

**Objectifs** : Coopérer, contrôler le ballon.

**Organisation** : classe partagée en deux ateliers identiques

2 cercles concentriques, les joueurs sont face-à-face, ils forment ainsi un couloir en forme de couronne

**But** :

Faire faire des tours au ballon sans qu'il ne sorte du couloir :

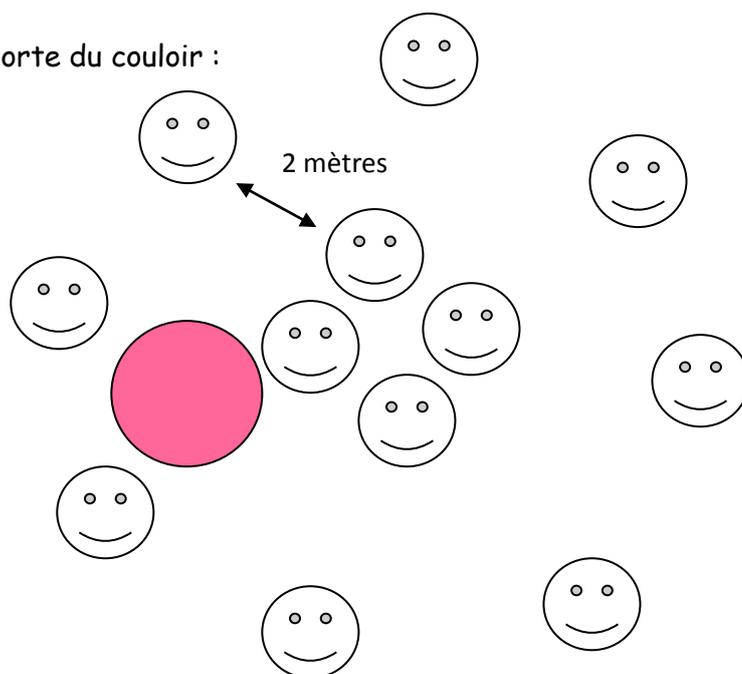
→ Au sol avec les mains

→ En l'air avec les mains

→ En l'air avec le corps sans les mains

→ Dos à dos sans qu'il ne touche le sol

→ Assis les pieds en l'air



## LES CHASSEURS (SITUATION NON REALISEE LORS DE L'ANIMATION)

**Matériel** : Sifflet, chronomètre, plots, ballon de Kin-ball

**Objectifs** : Coopérer, contrôler le ballon, agir rapidement.

**Organisation** : classe partagée en deux ateliers identiques

2 cercles concentriques, les joueurs sont face-à-face, ils forment ainsi un couloir en forme de couronne

**But** :

Les enfants formant un cercle doivent coopérer afin de toucher un camarade avec le ballon ou empêcher celui-ci de toucher le ballon.

**Déroulement** :

À l'intérieur du couloir, un élève se sauve, les autres doivent coopérer pour le toucher en faisant tourner le ballon dans le même sens.

Après trois tours sans être touché, on change l'enfant du couloir.

Si l'enfant est touché, c'est le dernier à avoir poussé le ballon avant qu'il ne soit touché qui prend sa place.

## LA BALLE NOMMÉE

**Matériel** : Dossards (3 couleurs), sifflet, chronomètre, plots, ballon de kin-ball

**Objectifs** : Agir en coopération, maîtriser l'arrêt du ballon, se placer sous le ballon pour l'immobiliser

**Organisation** : sur un demi-terrain de handball, les élèves répartis en 3 équipes de 4 joueurs ou plus.

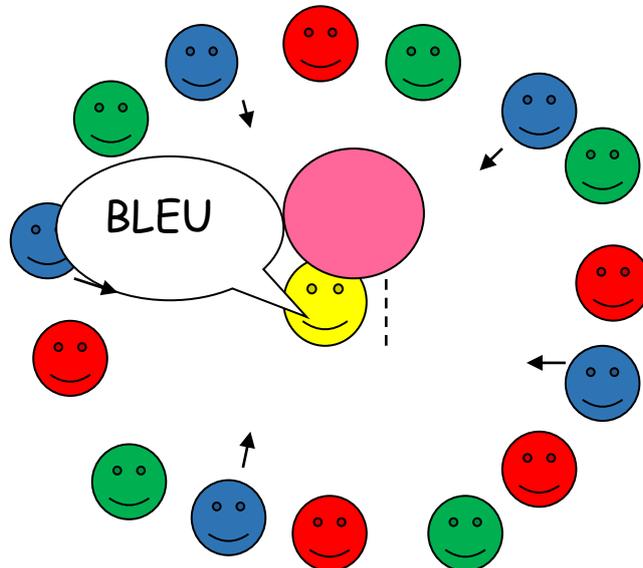
Un meneur de jeu (l'enseignant pour débiter)

### **But :**

L'équipe appelée doit récupérer le ballon avant qu'il ne tombe au sol, le stabiliser et le ramener au centre du terrain.

### **Déroulement :**

Au départ tous les élèves sont en cercle (équipes mélangées) allongés par terre (debout ou accroupis). Le meneur de jeu, placé au centre du terrain appelle une équipe (nom de la couleur). L'équipe appelée se lève et alors le meneur de jeu envoie la balle en chandelle dans la surface de jeu. L'équipe appelée récupère le ballon avant qu'il ne tombe au sol, le stabilise et le ramène au centre du terrain. Le meneur de jeu recommence. Ensuite l'équipe appelle et il n'y a plus besoin de meneur de jeu.



### **Variante :**

#### Les numéros

Dans chaque équipe, les élèves se donnent un numéro de 1 à 4. Un ordre est établi pour le service : d'abord le n° 1, puis le 2, le 3, le 4. Chaque élève qui va servir annonce son numéro pendant qu'il court. Les autres savent à l'avance qu'ils doivent réceptionner et geler le ballon.

#### L'annonce :

Dans chaque équipe l'élève qui décide de frapper s'annonce en criant « serveur » pendant sa course. Les autres élèves savent qu'ils doivent réceptionner et geler le ballon.

## LE CARROUSEL

**Matériel** : Dossards (5 couleurs), sifflet, chronomètre, plots, ballon de kin-ball

**Objectifs** : Agir en coopération, maîtriser l'arrêt du ballon, se placer sous le ballon pour l'immobiliser, comprendre le système de marque des points

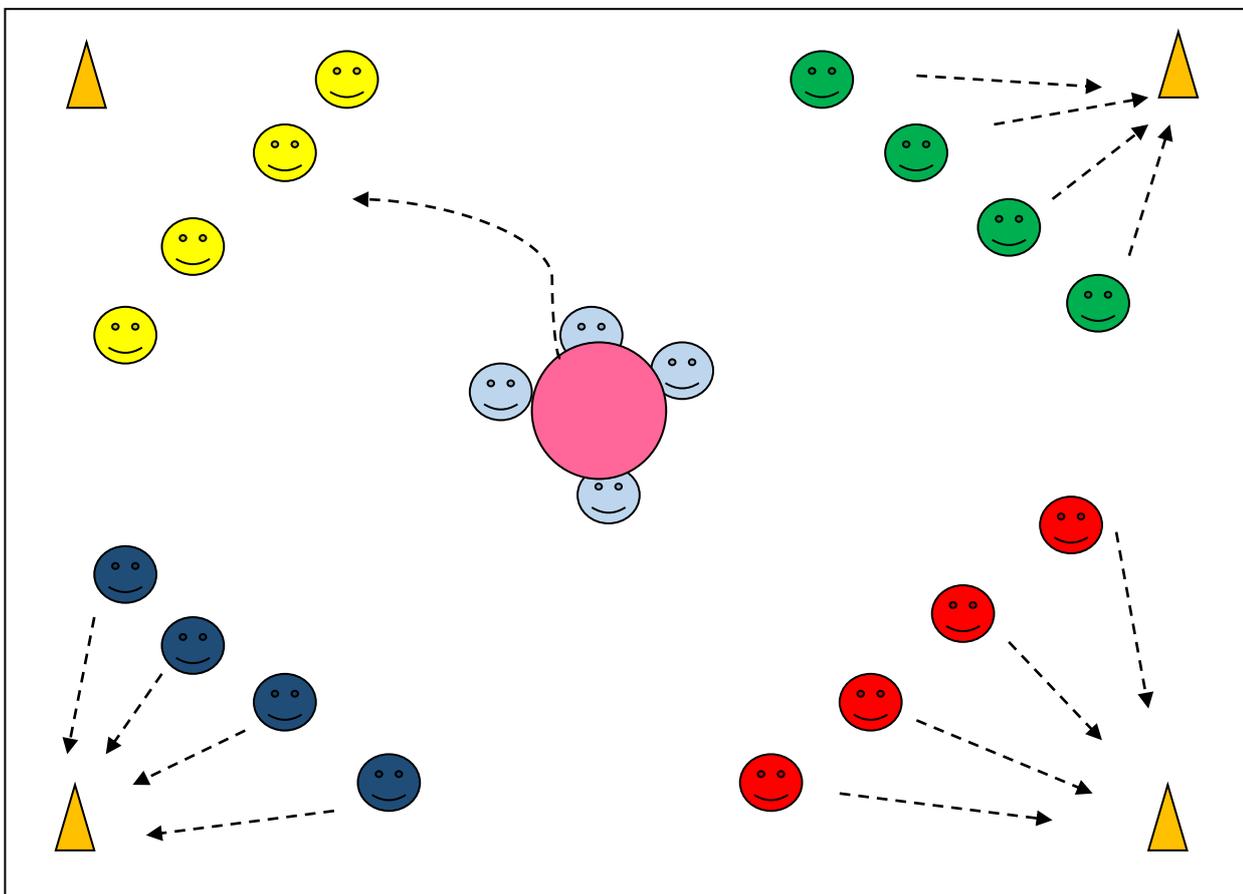
**Organisation** : sur un demi-terrain de handball, les élèves répartis en 5 équipes de 4 joueurs ou plus.

**But** :

L'équipe qui reçoit le ballon doit se déplacer vers le centre du terrain et renvoyer le ballon vers une autre équipe. L'équipe qui ne réussit pas fait marquer un point aux autres équipes.

**Déroulement** :

Quatre équipes prennent position aux quatre coins du terrain, la cinquième équipe se place au centre. L'équipe qui est au centre frappe vers une des équipes. L'équipe attaquée doit saisir le ballon et se déplacer vers le centre avec seulement deux élèves en contact avec le ballon. Pendant ce temps, l'équipe qui a lancé prend la place de l'équipe receveuse et les autres équipes doivent aller toucher le plot de leur coin respectif et revenir à leur position initiale. L'équipe au centre doit lancer le plus rapidement possible. L'équipe qui fait tomber le ballon donne un point aux quatre autres équipes.



## LE VOLLEY BALL GÉANT (SITUATION NON REALISEE LORS DE L'ANIMATION)

**Matériel** : , sifflet, chronomètre, plots, ballon de Kin-ball

**Objectifs** : Agir en coopération, repérer les espaces libres, se faire des passes

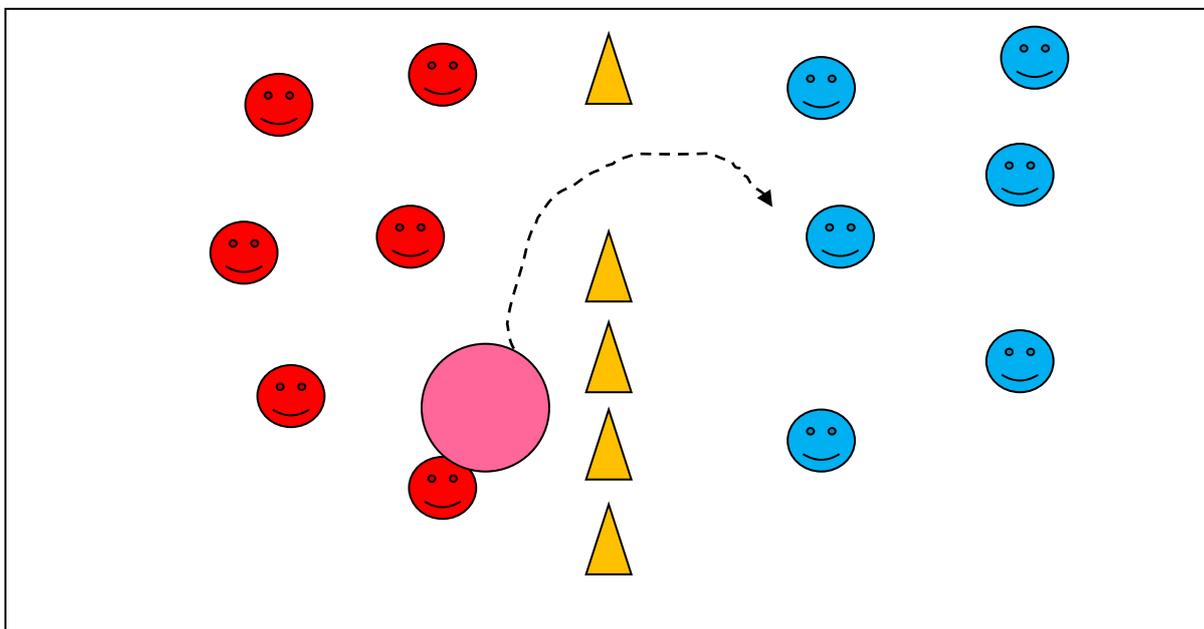
**Organisation** : 2 équipes de 5 à 10 joueurs sur un terrain de tennis, réparties en deux camps séparées par un filet, des barres ou des plots (1m de hauteur maximum)

**But** :

Envoyer le ballon dans l'espace libre de l'autre camp. Réceptionner avec les différentes parties du corps, se faire des passes et renvoyer dans l'autre camp.

**Déroulement** :

Le ballon est envoyé dans l'autre camp. Il ne doit pas tomber par terre et doit toujours être en mouvement. L'équipe gagne un point si le ballon touche le sol dans le camp adverse.



## LA COUPE AU CARRE (SITUATION NON REALISEE LORS DE L'ANIMATION)

**Matériel** : , sifflet, chronomètre, plots, ballon de Kin-ball

**Objectifs** : mettre en place la structure défensive de l'équipe, respecter la position en carré

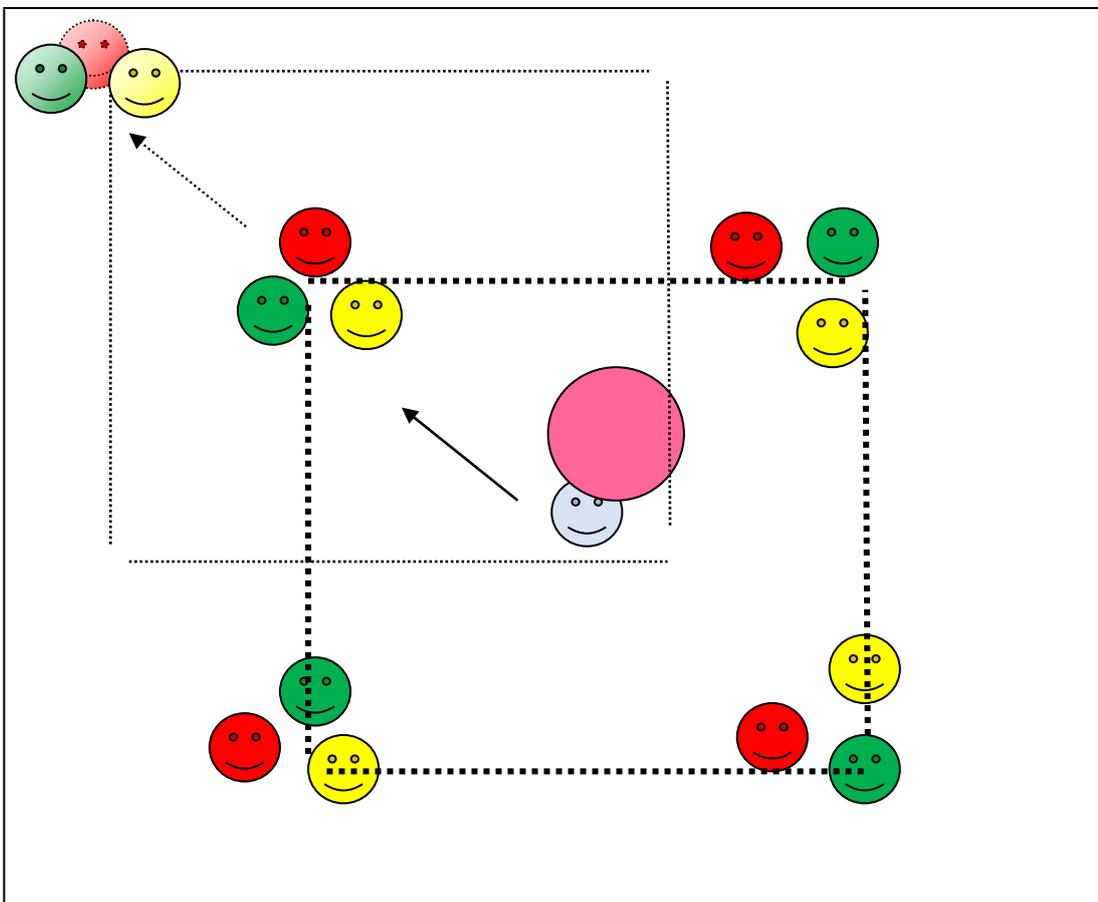
**Organisation** : 3 équipes de 4 joueurs sur un demi-terrain de handball, disposés en carré autour du meneur de jeu

**But** :

Conserver la position en carré pendant le déplacement du meneur de jeu et ne pas se faire toucher par le ballon

**Déroulement** :

Au signal le meneur de jeu se déplace avec le ballon dans toute la salle en changeant de direction et en essayant de toucher un joueur. La structure carrée de chaque équipe doit être conservée dans tous les déplacements. Le joueur touché fait gagner un point aux deux autres équipes.



## LES ZONES (SITUATION NON REALISEE LORS DE L'ANIMATION)

**Matériel** : sifflet, chronomètre, ballon de Kinball

**Objectifs** : frapper dans l'aire de jeu extérieure qui rapporte 3 points

**Organisation** : 3 équipes de 3, 4, 5 joueurs sur un demi-terrain de handball. Aire de jeu séparée en deux zones à la craie (ou marques sur terrain)

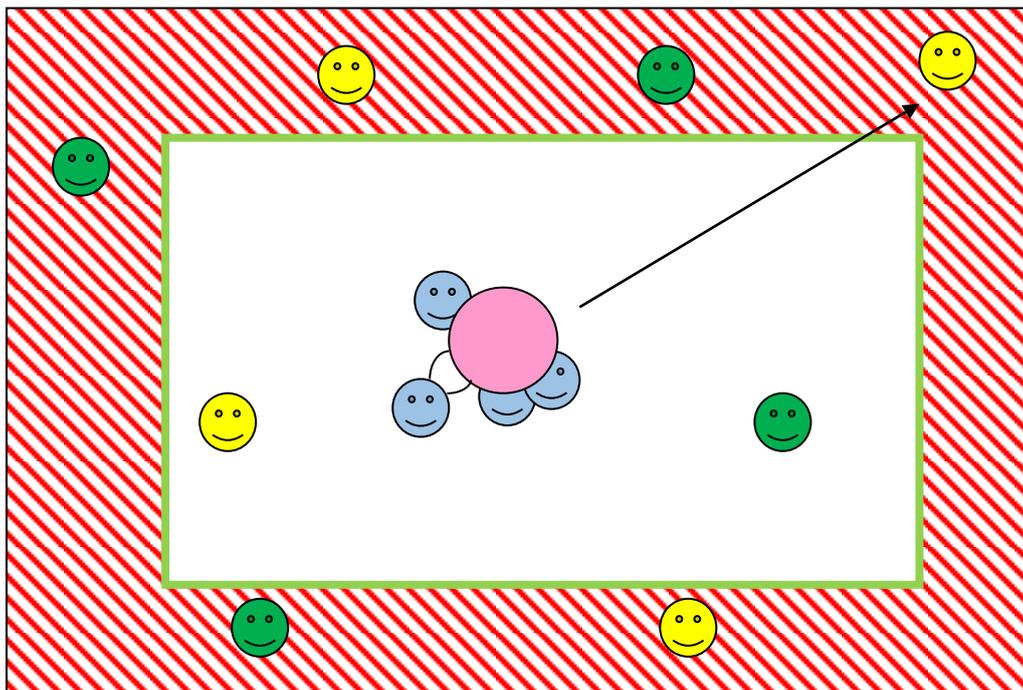
**But** : Frapper dans les zones extérieures pour marquer davantage de points si l'équipe appelée perd le ballon.

**Déroulement** :

Les règles simples de la situation de référence sont appliquées. L'équipe qui attaque doit frapper le ballon dans la zone extérieure qui rapporte plus de points (3) que la zone intérieure (1). À chaque fois le ballon doit être ramené et gelé au centre du terrain avant d'être frappé.

Zone à 3 points

Zone à 1 point



## LA RELANCE EN 15 SECONDES (SITUATION NON REALISEE LORS DE L'ANIMATION)

**Matériel** : sifflet, chronomètre, ballon de Kinball

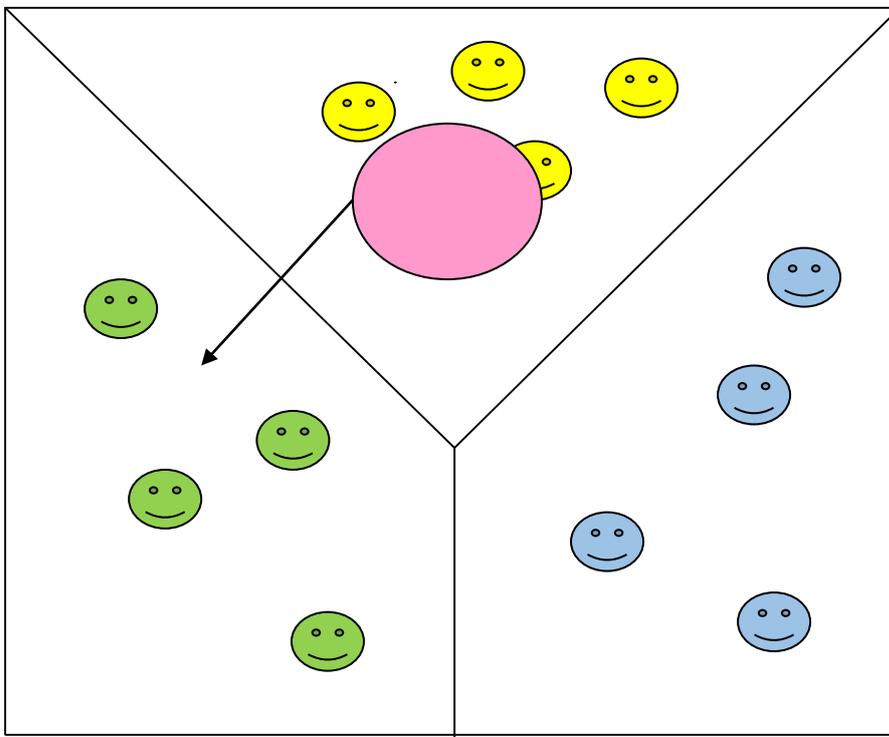
**Objectifs** : récupérer et frapper le plus rapidement possible

**Organisation** : 3 équipes de 3 ou 4 joueurs sur un demi-terrain de handball. L'aire de jeu est divisée en trois zones comme en phase 1 de la situation de référence.

**But** : Récupérer le ballon, le geler à l'endroit de la réception (le tout En 10 secondes). Ensuite le serveur a 5 secondes pour frapper.

**Déroulement** :

Les trois équipes sont chacune dans leur zone. Le ballon est lancé dans la zone d'une équipe. Elle doit récupérer et geler le ballon à l'endroit de la réception dans un temps maximal de 10 s. Le serveur doit frapper rapidement dans la zone d'une autre équipe.



## LA SITUATION DE REFERENCE

### Les équipes:

5 équipes de 4 ou 5

### Sur le terrain :

3 équipes de 4 jouent

1 équipe de 3 juges et 1 arbitre

1 équipe de 4 pour la marque

### Matériel :

#### Pour les joueurs :

-1 ballon de kin-ball

-3 jeux de 4 dossards

#### Pour les juges et arbitre

-Des fiches de marques et 3 crayons

-1 chronomètre

-des foulards pour les juges de temps, de ligne et d'attaque

sifflet pour l'arbitre

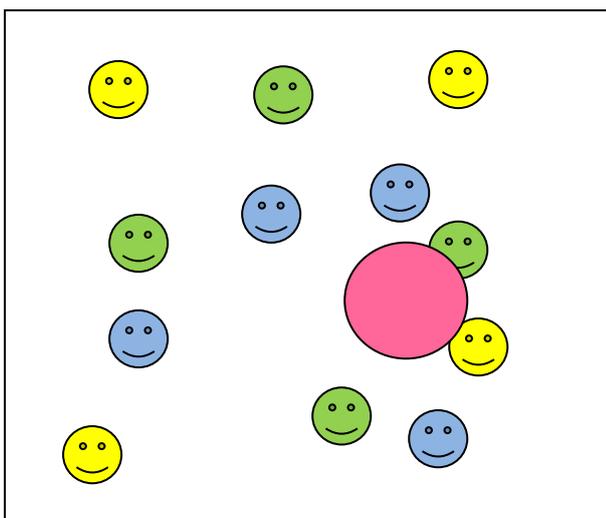
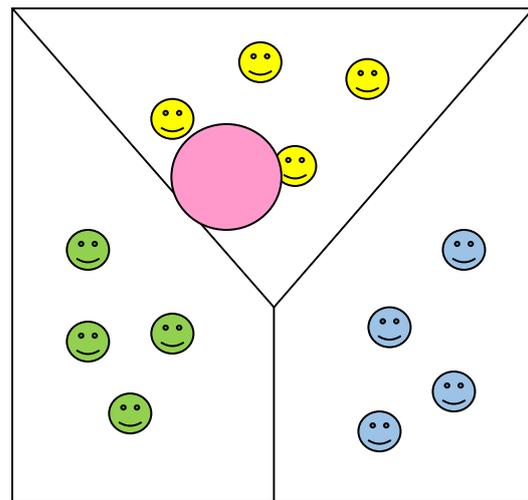
Espace de jeu : un terrain carré de 21 m de côté

#### Phase 1 :

Espace restreint = 3 zones, une pour chaque équipe

#### Phase 2 et phase 3:

Espace entier



L'introduction des règles se fait au fur et à mesure

<u>Phase 1 : Espace divisé en trois zones/ règles simples</u>	<u>Phase 2 : Espace entier/Règles simples</u>	<u>Phase 3 : Espace entier /Règles complexes</u>
<p><u>But du jeu :</u> <u>Pour les attaquants</u></p> <p>Appeler une couleur et frapper la balle dans la zone de la couleur appelée dans les 5 secondes en essayant de mettre en difficulté de réception l'équipe appelée.</p> <p><u>Pour les défenseurs</u></p> <p>L'équipe appelée doit réceptionner la balle avant qu'elle ne touche le sol.</p>	<p><u>But du jeu :</u></p> <p>Frapper la balle de façon à marquer plus de points que chacune des autres équipes: pour cela, faire le moins de fautes possibles et mettre en difficulté l'équipe appelée.</p> <p><u>Pour les attaquants</u></p> <p>Appeler une couleur et frapper la balle dans les 5 secondes en essayant de mettre en difficulté de réception l'équipe appelée.</p> <p><u>Pour les défenseurs</u></p> <p>L'équipe appelée doit réceptionner la balle avant qu'elle ne touche le sol, la geler et la frapper à son tour dans le respect des règles.</p>	<p><u>But du jeu :</u></p> <p>Garder l'avantage à la marque en attaquant (appel et frappe) l'une ou l'autre des équipes adverses (maîtrise du score et de l'équilibre entre les trois équipes).</p> <p>Pour cela, faire toucher la balle au sol dans les limites du terrain ou mettre l'équipe appelée dans l'impossibilité de réceptionner la balle tout en faisant le moins de fautes possibles.</p>

Déroulement : Chaque équipe occupe une zone sur le terrain et ne peut en sortir.

✚ Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. L'équipe en possession de la balle, la stabilise avec trois joueurs puis annonce la couleur d'une des deux autres équipes et frappe (dans les 5 secondes) la balle dans la zone occupée par l'équipe appelée.

✚ L'équipe appelée tente de réceptionner la balle. Elle peut se déplacer avec la balle tant qu'il n'y a qu'un ou deux joueurs en contact avec celle-ci. Dès qu'un troisième joueur entre en contact, la balle doit être stabilisée sur place. Elle est alors « gelée ».

✚ Plusieurs cas de figure peuvent alors se présenter

L'équipe appelée a réceptionné puis gelé la balle, le jeu continue et c'est à elle d'appeler et frapper.

Dans le cas où l'équipe appelée réceptionne la balle en dehors des limites du terrain, elle doit revenir à l'intérieur pour la geler, appeler et frapper.

Déroulement : Les 3 équipes se positionnent librement sur le terrain.

✚ Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. L'équipe en possession de la balle, la stabilise avec trois joueurs puis annonce la couleur d'une des deux autres équipes et frappe (dans les 5 secondes)

✚ L'équipe appelée réceptionne la balle et la stabilise (« gel » : trois joueurs en contact avec la balle) avant d'appeler à son tour une équipe et frapper.

**La frappe ne peut être effectuée deux fois de suite par le même frappeur.**

✚ Plusieurs cas de figure peuvent alors se présenter.

-Si l'équipe appelée réceptionne puis gèle la balle correctement, le jeu continue.

-Si l'équipe appelée ne réceptionne pas, une faute est notée pour cette équipe sur la feuille de marque et les 2 autres équipes marquent 1 point.

-Si la balle touche le sol en dehors de la zone sans avoir été touchée, une faute est notée pour l'équipe qui a frappé la balle sur la feuille de marque et les 2 autres équipes marquent 1 point.

Déroulement : Les 3 équipes se positionnent librement sur le terrain

✚ Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence.

✚ L'équipe qui a la balle choisit 1 frappeur (différent à chaque action).

✚ **Le serveur doit frapper la balle dans les 5 secondes, avec les deux mains et de façon à ce que celle-ci parcourt 2m00 minimum avec une trajectoire ascendante.**

✚ Plusieurs cas de figure peuvent alors se présenter.

-Si l'équipe appelée réceptionne puis gèle la balle correctement, le jeu continue.

-Si l'équipe appelée ne réceptionne pas, une faute est notée pour cette équipe sur la feuille de marque et les 2 autres équipes marquent 1 point.

-Si la balle touche le sol en dehors de la zone sans avoir été touchée, une faute est notée pour l'équipe qui a frappé la balle sur la feuille de marque et les 2 autres équipes marquent 1 point.

-Si l'équipe réceptionne en dehors du terrain, elle doit alors revenir à l'intérieur du terrain

	<p>-Si l'équipe réceptionne en dehors du terrain, elle doit alors revenir à l'intérieur du terrain pour stabiliser la balle et frapper.</p> <p>Rappel : Les équipes peuvent se déplacer avec la balle tant qu'un ou deux joueurs sont en contact avec elle. Elle est gelée (immobilisée) dès le contact du troisième joueur. Un maximum de 5 secondes doit s'écouler entre le gel de la balle et la frappe de celle-ci.</p> <p>Quand une équipe commet une faute, celle-ci est notée sur la feuille de marque et les deux autres équipes reçoivent 1 point.</p>	<p>pour stabiliser la balle et frapper.</p> <p>Déplacements et passes peuvent être utilisés avant qu'un troisième joueur entre en contact avec la balle mais sur un temps maximum de 10 secondes.</p> <p>Quand une équipe commet une faute, les deux autres équipes reçoivent 1 point.</p>
<p>Les fautes et points seront pris en compte dans un second temps.</p>	<p>Les fautes et points sont pris en compte.</p> <p><u>Règles et fautes :</u>  Appellation,  récupération,  5 secondes,  frappe de la balle (<u>faute du frappeur</u>),  déplacement avec la balle (<u>faute de marcher</u>),  sortie de terrain,  intervention sur la balle (pas de tenue),  intervention des joueurs (<u>faute de contact</u>),  conduite sur le terrain.</p>	<p>Les fautes et points sont pris en compte.</p> <p><u>Règles et fautes :</u>  Appellation,  récupération,  5 secondes,  frappe de la balle (<u>faute du frappeur</u>), (<u>faute de trajectoire</u>)  déplacement avec la balle (<u>faute de marcher et faute des 10s</u>),  sortie de terrain,  intervention sur la balle (pas de tenue),  intervention des joueurs (<u>faute de contact</u>),  conduite sur le terrain.</p>

**E. Les comportements observés, les obstacles à franchir, ce qui est à apprendre ....et des situations d'apprentissage pour aider les élèves à progresser**

L'observation porte essentiellement sur les comportements de l'équipe. Beaucoup d'objectifs d'apprentissage sont liés à la coopération.

<b>Comportements observés</b>	<b>Obstacles à franchir (ce qui est à modifier)</b>	<b>Ce qui est à apprendre</b>	<b>Situations d'apprentissage</b>
<b>EN DEFENSE</b>			
-un élève ne réagit pas lorsque son équipe est appelée	-l'implication dans le jeu -la compréhension de la règle	-tenir des rôles différents (alterner le rôle d'attaquant et de défenseur)	-la balle nommée
- l'équipe appelée ne récupère pas la balle	-le placement des joueurs dans l'espace -le déplacement des joueurs	- se placer en position défensive du carré - se déplacer rapidement en toute sécurité	-la balle nommée -la coupe au carré
-l'équipe appelée ne stabilise pas la balle	- le contrôle du ballon -l'immobilisation (« gel du ballon »)	- se placer correctement autour du ballon -s'organiser à plusieurs (simultanément) pour geler le ballon	-la balle nommée -le carrousel
- les joueurs de l'équipe sont les uns sur les autres	-la répartition des joueurs dans l'aire de jeu	- s'organiser pour couvrir toute l'aire de jeu	-le volley ball géant -la coupe au carré

## EN ATTAQUE

-Le serveur frappe la balle vers le bas	-le frapper	-donner une trajectoire ascendante ou horizontale	-transporter et lancer -les cercles
-le serveur est gêné par ses partenaires pour frapper	-le placement des joueurs autour du ballon	-se répartir autour du ballon en 2/1	-la balle nommée
-l'équipe éprouve des difficultés pour choisir le serveur	-la communication dans l'équipe	-trouver une stratégie pour choisir le serveur	-les numéros -l'annonce
- l'équipe a des difficultés à relancer rapidement	-la vitesse de jeu	-geler le ballon à l'endroit où il est récupéré et frapper rapidement	-la relance en 15 "
- l'équipe ne se préoccupe pas de « qui elle appelle »	-l'assimilation de la règle et du comptage des points	-s'informer régulièrement du score pour appeler l'équipe qui mène	-le carrousel
- le serveur vise des espaces occupés	- la lecture du jeu	-frapper dans les espaces inoccupés de l'aire de jeu -faire des passes avant de geler le ballon pour pouvoir frapper dans des espaces libres	-le carrousel -le volley Ball géant -les zones

**EQUIPE EPS 31**

**USEP 31**