



JEUX ET SPORTS COLLECTIFS avec ballon

« Enseigner l'EPS aux cycles 2 et 3 »

Jean Michel ETCHEVERRY
Alain LARRIEU

CPC EPS ST Jean DE LUZ
CPC EPS BAYONNE

SITUATION DE REFERENCE : cycle 2

COMPETENCE SPECIFIQUE

Cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement.

MISE EN ŒUVRE : Jeux et Sports collectifs.

ETRE CAPABLE DE :

- Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur.

COMPÉTENCES TRANSVERSALES / GENERALES

- S'engager lucidement dans l'action en
 - osant s'engager en toute sécurité
 - choisissant des stratégies efficaces
 - contrôlant ses émotions.
- Construire un projet d'action (à court terme).
- Identifier et apprécier les effets de l'activité.
- Appliquer des règles de vie collective.

CONNAISSANCES

- De soi : réalisation d'actions et comportement dans le groupe.
- De l'activité : maîtrise de savoirs.

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION												
Ballon capitaine	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>comprendre et respecter des règles.</p> <p>le vainqueur est connu .</p>	Envoyer le ballon au capitaine qui doit le réceptionner de volée.	<p>Possesseur du ballon : déplacements limités à 5 pas balle en mains ou à 3s balle en mains.</p> <p>Défenseur : pas de contact avec l'attaquant</p> <p>Capitaine : Reste dans sa zone.</p>	<p>MATERIEL : Espace défini 20 X 10</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="width: 20px;">2m</td> <td style="width: 20px;">3m</td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> </tr> <tr> <td>C1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>C2</td> </tr> </table> <p>➤ 1 ballon</p> <p>➤ Maillots de couleurs pour chaque équipe.</p> <p>HUMAINS : 2 équipes de 5 (1 capitaine placé dans une zone située derrière le camp adverse et 4 joueurs de champ)</p>	2m	3m					C1					C2	Dans un temps donné de 6 à 8 minutes marquer plus de points que l'adversaire.	<p>MON EQUIPE A LA BALLE : Joueurs de champ : Utiliser l' espace disponible pour recevoir la balle et permettre à l'équipe d'atteindre la cible. Capitaine : Se démarquer dans son espace.</p> <p>J'AI LA BALLE : Je transmets à un partenaire disponible.</p> <p>MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE : Je suis actif pour récupérer la balle.</p>
2m	3m																	
C1					C2													

SITUATION DE REFERENCE : cycle 3

COMPETENCE SPECIFIQUE

Cycle 3 : S'affronter collectivement.

MISE EN ŒUVRE : Sports collectifs.

ETRE CAPABLE DE :

- Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un sport collectif.

COMPÉTENCES TRANSVERSALES / GENERALES

- S'engager lucidement dans l'action en
 - osant s'engager en toute sécurité
 - choisissant des stratégies efficaces
 - contrôlant ses émotions.
- Construire un projet d'action .
- Identifier et apprécier les effets de l'activité.
- Appliquer et construire des principes de vie collective.

CONNAISSANCES

- De soi : réalisation d'actions et comportement dans le groupe.
- De l'activité : maîtrise de savoirs précis.

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>Hand-ball Basket-Ball Foot-Ball Rugby***</p> <p style="text-align: center;">Cycle 3</p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (passer, dribler, tirer, plaquer....)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Construire et exploiter un déséquilibre en sa faveur</p> <p>Le vainqueur est connu .</p>	<p>MARQUER :</p> <p>Buts</p> <p>Paniers</p> <p>Essais</p>	<p>Règles essentielles pour chaque sport collectif.</p> <p>Hand-ball : Marcher, reprise de dribble, zone</p> <p>Basket-ball : Marcher, reprise de dribble, contact</p> <p>Football : Balle au pied</p> <p>Rugby : Passe en arrière</p>	<p>MATERIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Espace délimité (recommandé 20x10 m) ➤ Maillots ou chasubles de couleur différente pour chaque équipe. ➤ Un ballon. ➤ Cibles bien définies. ➤ Une table de marque <p>HUMAINS :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 équipes de 5 clairement identifiées. ➤ Un arbitre. 	<p>Marquer plus de points que l'équipe adverse dans un temps donné : 8 à 10 minutes</p>	<p style="text-align: center;">BASKET-BALL-HAND-BALL FOOT-BALL</p> <p>MON EQUIPE A LA BALLE : Joueurs de champ : Utiliser l'espace disponible pour recevoir la balle et permettre à l'équipe d'atteindre la cible.</p> <p>J'AI LA BALLE : Je transmets à un partenaire disponible, je dribble pour aller marquer. Je suis efficace dans les tirs au but.</p> <p>MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE : Je suis actif pour récupérer la balle</p> <p>***<i>RUGBY</i></p> <p>MON EQUIPE A LA BALLE : Je me replace /porteur de balle(derrière) et je me démarque ou je viens en soutien.</p> <p>J'AI LA BALLE : Je marque des essais. J'utilise un partenaire ou un espace disponible.</p> <p>MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE : Je m'oppose à la progression de l'adversaire et je suis actif pour récupérer la balle .</p>

JEUX ET SPORTS COLLECTIFS avec ballon

Logique interne de l'activité : 2 équipes, 1 terrain délimité, 2 cibles opposées, 1 ballon, but : atteindre la cible.

Quels principes opérationnels travailler / logique interne de l'activité ?
Pour développer quels savoirs ?

PROGRESSION VERS LA CIBLE

- L'enfant sait s'orienter dans un espace défini en fonction du but du jeu et de ses règles

CONTROLE INDIVIDUEL, CONSERVATION et TRANSMISSION COLLECTIVE DU BALLON

- L'enfant sait utiliser des actions simples ou plus complexes (courir, sauter, esquiver, passer, tirer, dribbler...) dans une action collective

ENCHAINEMENT ET CONTINUITÉ DES ACTIONS / PERMUTATION DES ROLES

- L'enfant comprend la réversibilité des rôles (attaquant/défenseur) et sait changer de statut en se rendant disponible pour permettre la continuité du jeu

EXPLOITATION PUIS CREATION D'UN DESEQUILIBRE EN SA FAVEUR

- L'enfant, par sa capacité à anticiper, à réagir, à se déplacer dans des espaces libres, permet des actions collectives efficaces

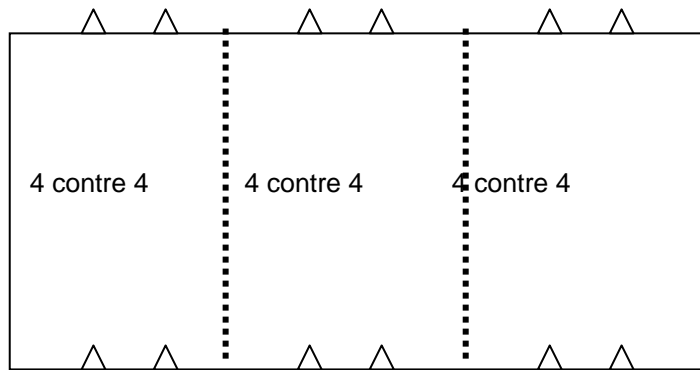
MISE EN PLACE DE SITUATIONS REPRENANT CES PRINCIPES ET FAVORISANT DONC LA CONSTRUCTION ET L'APPROPRIATION DE SAVOIRS PAR LES ELEVES

UNE ORGANISATION PERMETTANT UN MAXIMUM D'ACTIVITÉ POUR TOUS :

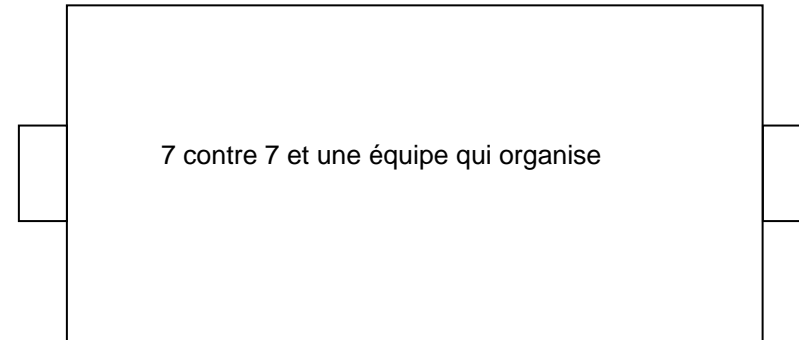
Quand les règles d'une situation sont maîtrisées, **multiplier les surfaces permettant plusieurs parties simultanées** (par niveaux par ex.) **en réduisant le nombre de joueurs par équipe et l'aire de jeu.**

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...).



Plutôt que :



LE MATÉRIEL DE BASE :

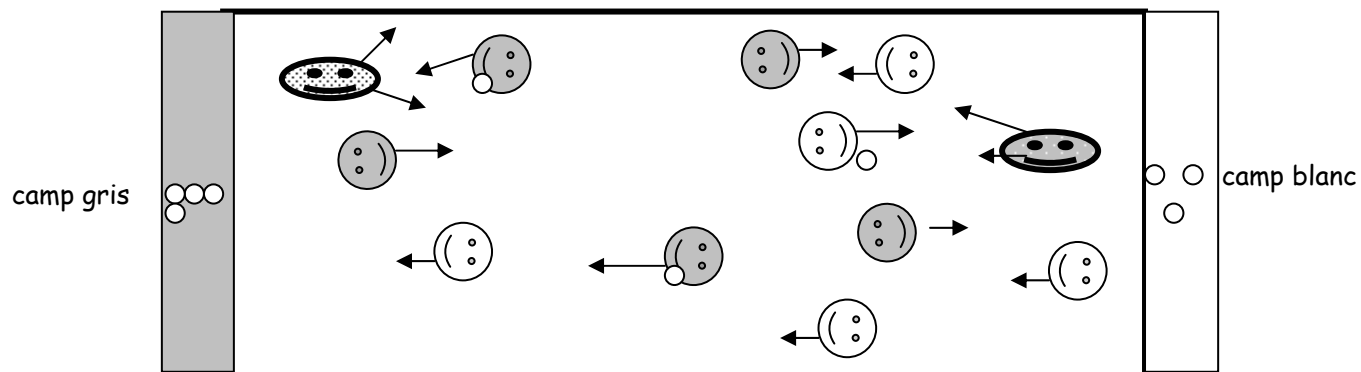
Penser chaque année à réserver une petite partie du budget annuel de l'école à l'achat ou au renouvellement du matériel EPS

Consacrer un lieu spécifique au rangement de ce matériel dans l'école. Responsabiliser les élèves (rangement, vérification...)

- Dossards (4 couleurs x 8)
- Plots (soucoupes) de délimitation et quelques plots coniques
- Ballons adaptés en quantité suffisante (répartir les sports co sur le cycle, tenir compte des aires ou structures disponibles dans et autour de l'école)
- 2 sifflets ; 2 chronomètres

Jeux collectifs avec ballon

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	RÈGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>DÉMÉNAGEURS ÉPERVIER</p> <p>cycle 2</p> <p>Progression vers la cible</p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, esquiver...)</p> <p>Jouer différents rôles (poursuivant, poursuivi...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu .</p>	<p>Déménageurs: ramener le plus de ballons de la caisse adverse dans la caisse de son équipe.</p> <p>Éperviers: Toucher les déménageurs en possession d'un ballon.</p>	<p>1- On ne ramène qu'un seul ballon à la fois.</p> <p>2- On ne sort pas des limites du terrain.</p> <p>3- Touché par l'épervier, on retourne poser la balle dans le camp adverse et l'on en prend une autre</p>	<p>MATERIELS</p> <p>1. Un camp par équipe rempli au départ de balles ou ballons (= nombre d'élèves x 2) placée sur la ligne de fond.</p> <p>2. Des dossards pour identifier clairement les équipes et les éperviers.</p> <p>3. Un terrain délimité 20 x 10</p> <p>HUMAINS</p> <p>2 équipes de 8 à 10 élèves</p> <p>1 épervier dans chaque équipe</p> <p>Complexification : ajout d'éperviers</p> <p>Simplification : cerceaux refuges</p>	<p>Avoir dans sa caisse plus de balles que l'autre équipe dans un temps limité à 2 ou 3 minutes</p>	<p>Déménageurs : Choisit un espace libre et court vite.</p> <p>Éperviers: Réduit l'espace et court vite.</p>

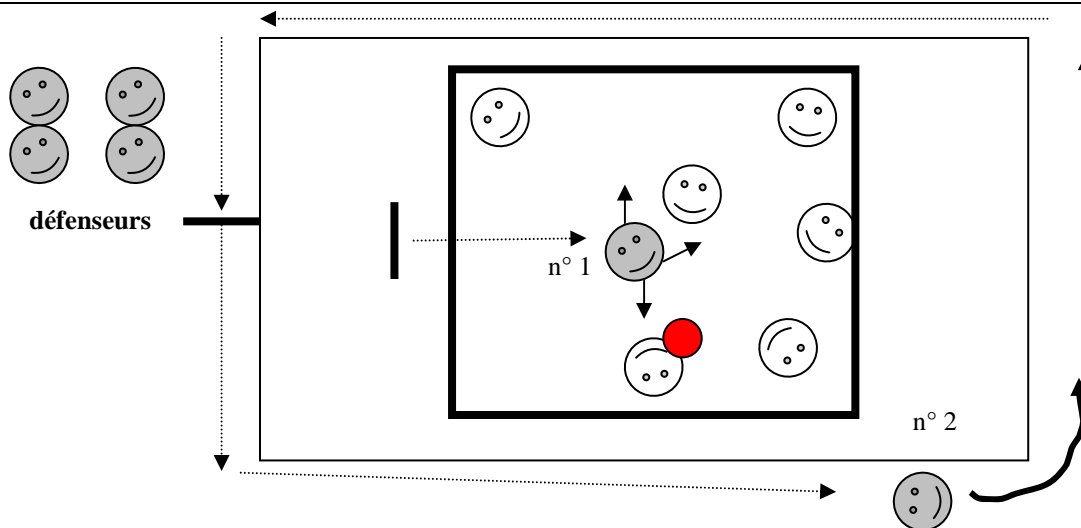


Jeux collectifs avec ballon :

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	RÈGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>PASSEURS DÉMÉNAGEURS (éperviers)</p> <p>cycle 2</p> <p>Progression vers la cible. + <u>Contrôle individuel, conservation, transmission collective du ballon.</u></p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, esquiver...)</p> <p>Jouer différents rôles (poursuivant, poursuivi...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu .</p>	<p>Ramener en passes à deux le plus de ballons de la caisse adverse dans la caisse de son équipe.</p>	<p>1- On ne ramène qu'un seul ballon à la fois.</p> <p>2- On ne sort pas des limites du terrain.</p> <p>3- Pas de déplacement ballon en main</p> <p>4- Les 2 membres du couple traversent complètement</p>	<p>MATERIELS</p> <p>4. Un camp par équipe rempli au départ de balles ou ballons (= nombre d'élèves x 2) placé sur la ligne de fond</p> <p>5. Des dossards pour identifier clairement les équipes et les éperviers.</p> <p>6. Un terrain délimité 20 x 10</p> <p>HUMAINS</p> <p>2 équipes de 8 à 10 élèves organisées en couples.</p>	<p>Avoir dans sa caisse plus de balles que l'autre équipe dans un temps limité à 2 ou 3 minutes</p>	<p>Je cours vite.</p> <p>J'ai la balle : je regarde mon partenaire et je transmets le ballon.</p> <p>Je n'ai pas la balle : Je cours vers la cible et me place à distance de passe. Je réceptionne le ballon.</p>
<p>Variables</p>	<p>Épervier : intercepter les passes.</p>	<p>Ballon intercepté le couple retourne poser la balle dans le camp adverse et en prend une autre</p>	<p>1 épervier ... plusieurs éperviers</p>	<p>id</p>	<p>Épervier : Je cours vite. J'anticipe les trajectoires.</p>	
			<p>3, 4 , 5 ... passeurs pour 1 ballon</p>	<p>id</p>		

Jeux collectifs avec ballon

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>L'HORLOGE INFERNALE</p> <p>cycle 2</p> <p>Contrôle individuel, conservation et transmission collective du ballon</p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, lancer ...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu .</p>	<p>Attaquants: réaliser le plus de passes consécutives durant le tour (1 point par passe)</p> <p>Défenseurs : Intercepter/ Récupérer le ballon le plus rapidement possible</p>	<p>Tous : démarrer au signal</p> <p>Attaquants : Réaliser des passes. Ne pas sortir des limites du terrain.</p> <p>Arrêt du jeu : Quand interception du ballon ,quand le ballon ou un joueur sort du carré ou quand le tour est terminé.</p> <p>Inverser les rôles des 2 défenseurs</p>	<p>MATERIELS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Espace central délimité (10m x 10) ➤ Espace périphérique de course délimité ➤ Un ballon <p>HUMAINS</p> <p>2 équipes de 6 élèves clairement identifiées. (chassubles)</p> <p>Les 6 défenseurs sont organisées en 3 paires qui passeront successivement</p> <p>1 arbitre compteur</p>	<p>En position d'attaquants :</p> <p>Après passage de tous les défenseurs en position de numéro 1 (6 manches) , avoir marqué plus de points (= réalisé le plus de passes) que l'équipe adverse.</p>	<p>Attaquants : MON ÉQUIPE A LA BALLE : Je cherche un espace disponible pour recevoir la balle</p> <p>J'AI LA BALLE : Je transmets à un partenaire disponible</p> <p>Défenseurs : Je cours vite. Je suis actif pour intercepter/récupérer la balle</p>
VARIANTE :	Les défenseurs 2,3,4,5,6 effectuent successivement 1 tour puis entrent dans le carré (on a alors un nombre croissant d'intercepteurs)					



JEUX ET SPORTS COLLECTIFS avec ballon

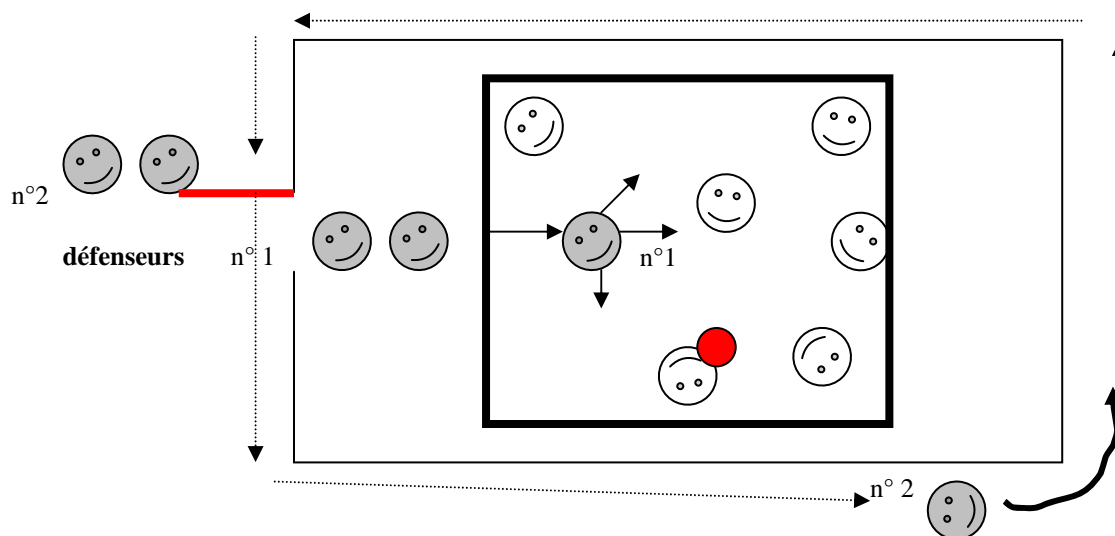
ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>PASSE À 5</p> <p><u>Contrôle individuel, conservation et transmission collective du ballon.</u> <u>Enchaînement et continuité des actions / permutation des rôles</u></p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer...) Jouer différents rôles (attaquant,défenseur...) S'orienter dans un espace défini Comprendre et respecter des règles. Résultat : le vainqueur est connu .</p>	<p>Réaliser 5 passes consécutives (1 point par série de passes)</p>	<p>Ne pas sortir des limites du terrain</p>	<p>Espace délimité 20 x 10 m Chasubles de couleurs 1 ballon</p> <p>2 équipes de 4 à 6 joueurs clairement identifiées</p>	<p>Dans un temps donné de 3 à 5 min, marquer plus de points que l'équipe adverse</p>	<p>Mon équipe a la balle : Je cherche un espace disponible pour recevoir la balle.</p> <p>J'ai la balle : je transmets à un partenaire disponible</p> <p>Mon équipe n'a pas la balle : Je suis actif pour récupérer la balle</p>
<p>VARIABLES</p>			<p>Main droite dans la poche</p> <p>Main gauche dans la poche</p>			

Verbes d'action associés

- aux attaquants : passer, tirer, se démarquer, pénétrer, contourner, esquiver.
- aux défenseurs : dissuader, harceler, intercepter, bloquer.

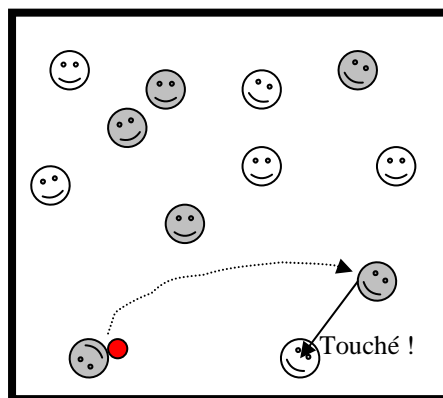
Jeux collectifs avec ballon

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>L'HORLOGE INFERNALE « LE RETOUR »</p> <p>fin cycle 2 / cycle 3</p> <p>Progression vers la cible + Contrôle individuel, conservation et transmission collective du ballon</p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, lancer, esquiver ...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu .</p>	<p>Attaquants: Toucher le plus de fois possible l'adversaire en lançant le ballon avant le retour du défenseur coureur.</p> <p>Défenseurs : Ne pas se faire toucher par le ballon durant la course de son partenaire.</p>	<p>Attaquants : Pas plus de 3 pas ballon en main Ne pas viser la cible au-dessus des épaules 1 point par cible atteinte dans le temps</p> <p>1^{er} défenseur : au signal courir autour du terrain.</p> <p>2^{ème} défenseur : au signal entrer dans la zone carrée des attaquants Au 2^{ème} passage, inverser les rôles</p>	<p>MATERIELS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Espace central délimité (10m x 10) ➤ Espace périphérique de course délimité ➤ Un ballon dégonflé <p>HUMAINS</p> <p>2 équipes de 6 élèves clairement identifiées. (chasubles)</p> <p>Les 6 défenseurs sont partagés en 3 paires qui passeront 2 fois chacune en inversant les rôles.</p>	<p>En position d'attaquants, avoir marqué plus de points que l'équipe adverse.</p>	<p>Attaquants : MON ÉQUIPE A LA BALLE : Je cherche un espace disponible pour recevoir la balle J'AI LA BALLE : Je transmets à un partenaire disponible Je tire sur la cible</p> <p>Défenseurs : Je cours vite. Je vais dans les espaces libres Je regarde les attaquants, le ballon.</p>



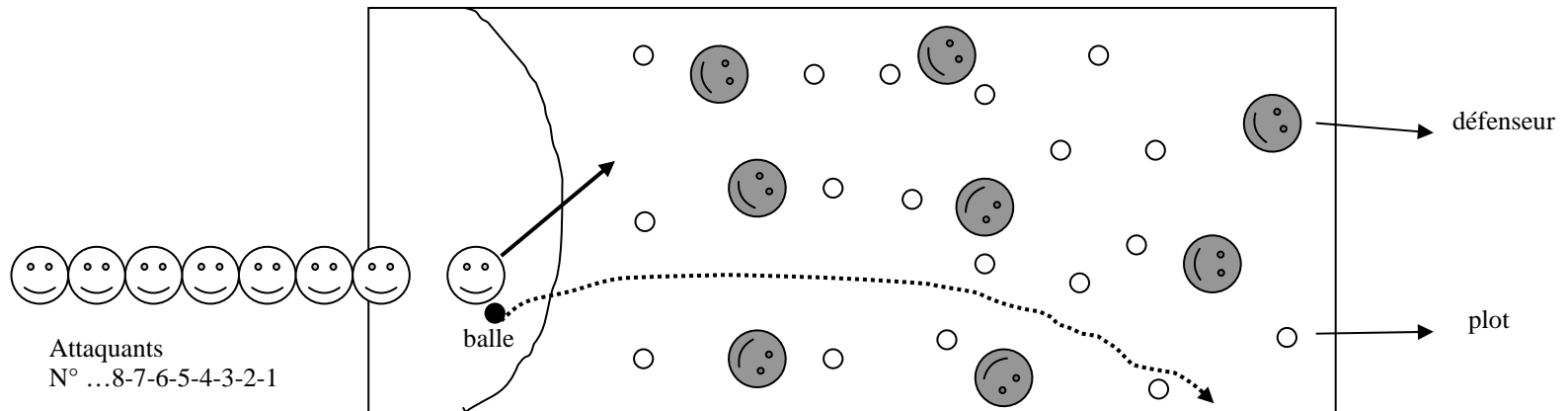
Jeux collectifs avec ballon

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>CHASSEURS CHASSÉS</p> <p>Cycle 3</p> <p>Progression vers la cible. Contrôle individuel, conservation et transmission collective du ballon. Enchaînement et continuité des actions / permutation des rôles.</p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, lancer, esquiver ...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu .</p>	<p>Toucher les adversaires en tirant avec le ballon</p>	<p>3 pas maximum en possession du ballon. Pas de tir au-dessus des épaules de l'adversaire. 1 point marqué par joueur touché. Pas de point si le ballon est attrapé de volée. Tir obligatoire dans les 30 s : ballon rendu à l'adversaire Entre-deux si ballon tenu par 2 adversaires Pas 2 fois de suite le même joueur touché</p>	<p>MATÉRIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Espace délimité 15 m x 15 ➤ Un ballon dégonflé ➤ Une fiche de marque <p>HUMAINS</p> <p>2 équipes de 6 élèves clairement identifiées. (chasubles)</p> <p>1 arbitre 1 chronométrateur 1 marqueur (fiche)</p>	<p>Marquer plus de points que l'équipe adverse dans un temps donné (3 à 4 minutes)</p>	<p>MON ÉQUIPE A LA BALLE :</p> <p>J'utilise l'espace disponible pour recevoir la balle et permettre à mon équipe d'atteindre une cible .</p> <p>J'AI LA BALLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Je transmets à un partenaire qui anticipe le déplacement de l'adversaire. ➤ J'utilise le moment opportun pour tirer et toucher l'adversaire. <p>MON ÉQUIPE N'A PAS LA BALLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ J'utilise les espaces libres, je regarde les adversaires, le ballon. ➤ Je cours vite ➤ Je suis actif pour récupérer le ballon après un tir.



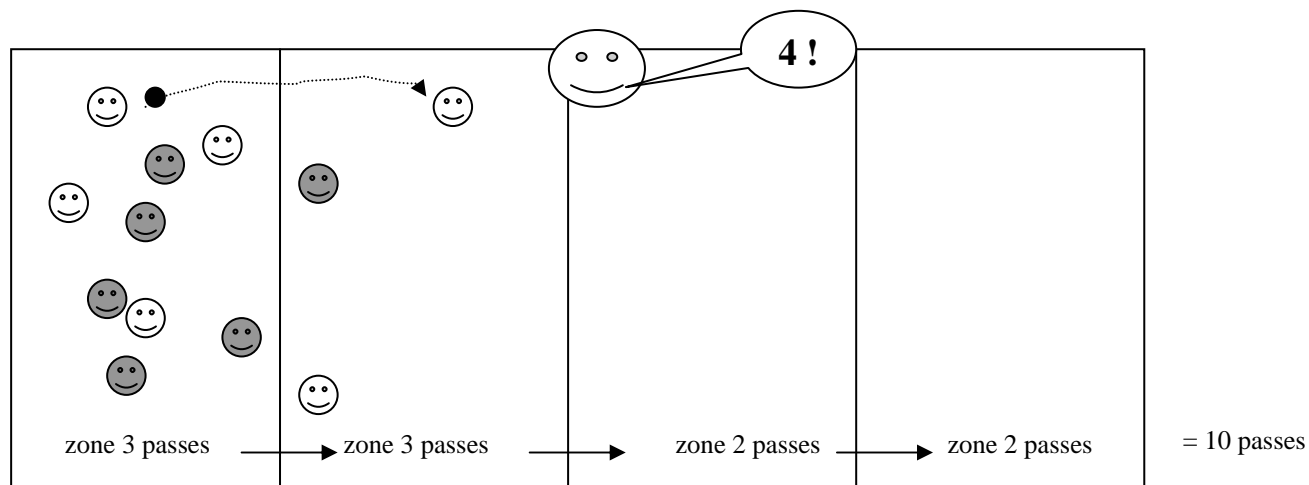
Jeux collectifs avec ballon

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS (pour l'élève)	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	REGLES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>RAMENER LES PLOTS</p> <p>Cycle 3</p> <p>Progression vers la cible</p> <p>Contrôle individuel, conservation et contrôle collectif du ballon</p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, lancer ...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu</p>	<p>ATTAQUANTS :</p> <p>Ramener le plus de plots possibles en se relayant, après avoir lancé la balle dans l'aire de jeu</p> <p>DEFENSEURS :</p> <p>Toucher l'adversaire en tirant avec la balle</p>	<p>MATERIEL :</p> <p>Terrain délimité type hand- ball</p> <p>Une zone refuge pour les attaquants</p> <p>20 plots placés à des endroits définis sur le terrain (croix à la craie)</p> <p>Un ballon de hand dégonflé</p> <p>Un tableau de marque</p> <p>HUMAINS :</p> <p>2 équipes clairement identifiées (chasubles)</p> <p>Equipiers numérotés de 1 à x joueurs</p> <p>1 arbitre</p>	<p>DEFENSEURS :</p> <p>Ne pas courir plus de 3 pas avec la balle</p> <p>Ne pas viser la tête de l'adversaire</p> <p><u>Consignes :</u></p> <p>Lorsqu'un attaquant est touché, les équipes permutent, les plots sont replacés</p> <p>Les attaquants reprennent la partie au numéro suivant leur dernier lanceur</p>	<p>Marquer plus de points que l'équipe adverse sur x rotations (= nombre d'équipiers)</p> <p>On compte 1 point par plot effectivement rapporté</p>	<p>1) <u>Mon équipe a la balle</u> (défenseurs)</p> <p>Elle occupe l'espace pour recevoir la balle puis atteindre la cible.</p> <p>2) <u>J'ai la balle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Je transmets à un partenaire qui anticipe le déplacement de l'adversaire ➤ J'utilise le moment opportun pour tirer et toucher l'adversaire <p>3) <u>Mon équipe n'a pas la balle :</u> (attaquants)</p> <p>J'utilise les espaces libres</p> <p>Je cours vite</p>



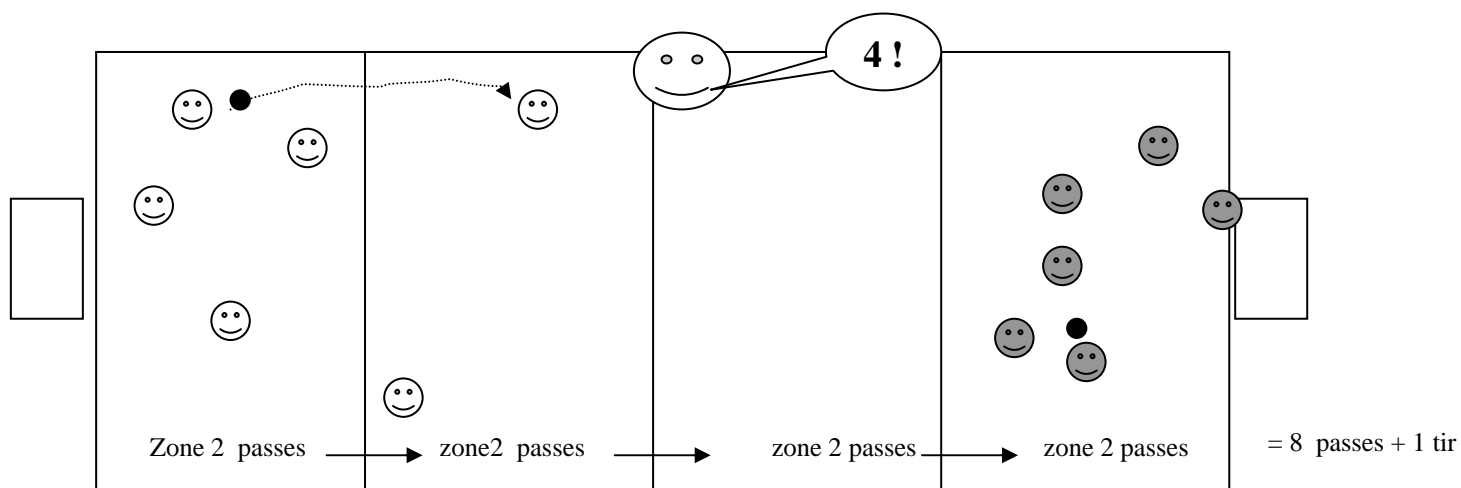
Jeux et sports collectifs avec ballon

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>LA PASSE À DIX DES ZONARDS</p> <p>Cycle 2 / 3</p> <p>Progression vers la cible. <u>Contrôle individuel, conservation et transmission collective du ballon.</u></p> <p>Enchaînement et continuité des actions / permutation des rôles.</p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, lancer ...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu</p>	<p>Atteindre la zone opposée en réalisant 10 passes consécutives</p>	<p>Engagement : Entre-deux</p> <p>Attaquants : Réaliser : 3 passes consécutives dans la 1^{ère} zone 3 dans la 2^{ème} 2 dans la 3^{ème} et 2 dans la 4^{ème}</p> <p>Pas de marcher Les passes hors zone ne sont pas comptabilisées.</p> <p>Défenseurs : Pas de contact</p> <p>Ballon perdu, on change de rôle en repartant de la 1^{ère} zone</p>	<p>1 terrain de hand partagé en 4 zones // lignes de fond</p> <p>1 ballon</p> <p>2 équipes de 6 joueurs identifiées par des chasubles de couleur.</p> <p>1 arbitre compteur</p>	<p>Atteindre la zone opposée en réalisant 10 passes consécutives avant l'équipe adverse</p>	<p>Mon équipe a la balle : J'utilise l'espace disponible en tenant compte des zones pour recevoir la balle et permettre à l'équipe d'atteindre la zone opposée.</p> <p>J'ai la balle : je transmets à un partenaire disponible en privilégiant un partenaire disponible situé dans la zone de comptage.</p> <p>Mon équipe n'a pas la balle : Je suis actif pour récupérer la balle</p>

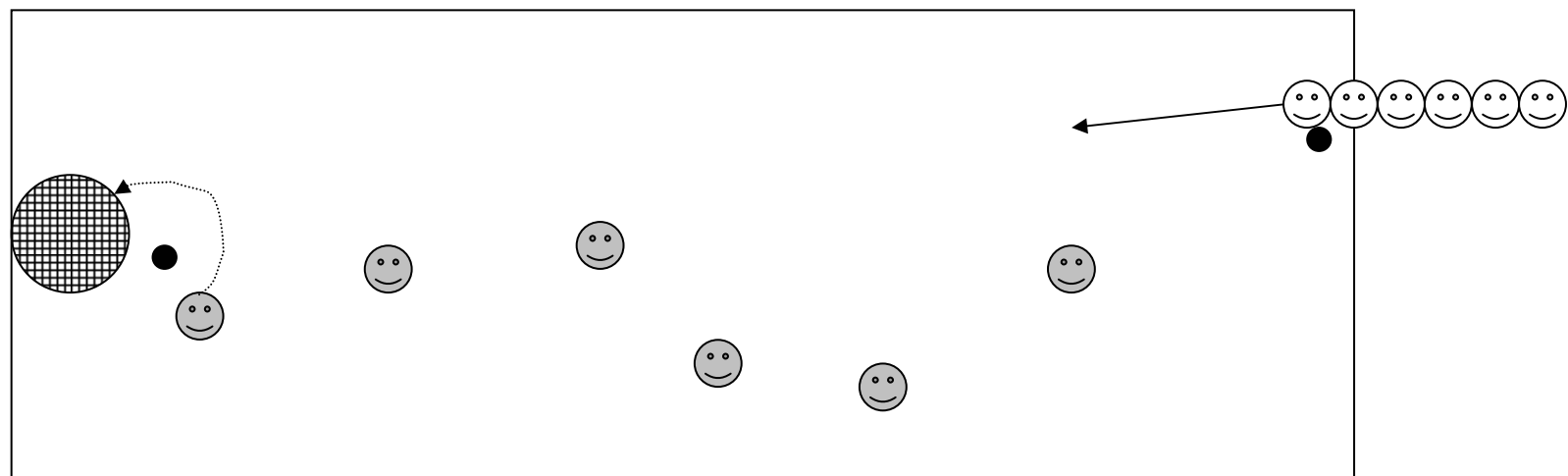


Jeux et sports collectifs avec ballon

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>BALLON BUT</p> <p>Cycle 2 / 3</p> <p>Progression vers la cible (tir)</p> <p><u>Contrôle individuel,</u> <u>conservation</u> <u>et</u> <u>transmission collective du ballon.</u></p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, lancer ...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu</p>	<p>Atteindre la zone opposée en réalisant un minimum de 2 passes par zone</p> <p>Puis un tir dans la cible</p> <p>(avec ou sans gardien)</p>	<p>Engagement : départ de la ligne de fond opposée</p> <p>Attaquants : Réaliser : 2 passes consécutives par zone</p> <p>Pas de marcher</p> <p>Les passes hors zone ne sont pas comptabilisées.</p> <p>Retour des équipes par le côté du terrain après chaque tir</p>	<p>1 terrain de hand partagé en 4 zones // lignes de fond</p> <p>1 ballon par équipe</p> <p>2 équipes de 6 joueurs identifiées par des chasubles de couleur.</p> <p>2 arbitres compteurs</p>	<p>Atteindre la cible plus de fois que l'équipe adverse dans un temps limité en réalisant 2 passes par zone à chaque traversée</p>	<p>Mon équipe a la balle : J'utilise l'espace disponible en tenant compte des zones pour recevoir la balle et permettre à l'équipe d'atteindre la zone opposée.</p> <p>J'ai la balle : je transmets à un partenaire disponible en privilégiant un partenaire disponible situé dans la zone de comptage.</p>



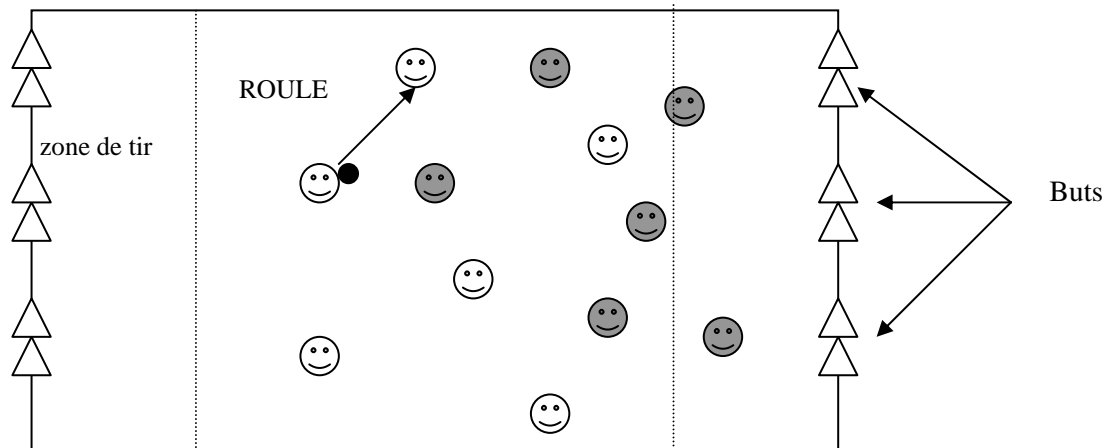
ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>RELAIS PANIER</p> <p><u>Contrôle individuel, transmission collective du ballon.</u></p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, lancer ...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu</p>	<p>Marquer un panier avant l'équipe adverse</p>	<p>Départ des équipes au coup de sifflet de la ligne de fond opposée</p> <p>Pas de marcher</p> <p>Ballon tombé : retour au départ</p> <p>Tous les équipiers doivent avoir touché le ballon avant le tir</p>	<p>1 terrain de basket</p> <p>1 ballon par équipe</p> <p>2 équipes de 6 joueurs identifiées par des chasubles de couleur.</p> <p>1 arbitre compteur pour chaque équipe</p>	<p>Marquer plus de paniers que l'équipe adverse dans un temps limité</p>	<p>Mon équipe a la balle : J'utilise l'espace disponible en tenant compte des zones pour recevoir la balle et permettre à l'équipe d'atteindre la zone opposée.</p> <p>J'ai la balle : je transmets à un partenaire disponible en priviliégiant un partenaire disponible situé dans la zone de comptage.</p>



ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>MÉLI-MÉLO</p> <p>Hand-ball Basket-Ball Foot-Ball Rugby*** Chasseurs-chassés (cf fiche)</p> <p>Cycle 3</p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (passer, dribler, tirer, plaquer....)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Construire et exploiter un déséquilibre en sa faveur</p> <p>Le vainqueur est connu .</p>	<p>MARQUER :</p> <p>Buts Paniers Essais</p> <p>Toucher la cible</p> <p>(1 point pour chacun)</p>	<p>A chaque annonce du meneur, on change de jeu :</p> <p>Hand / Basket / Foot / Rugby / Chasseurs-chassés</p> <p>Règles essentielles pour chaque jeu.</p> <p>Hand-ball : Marcher, reprise de dribble, zone</p> <p>Basket-ball : Marcher, reprise de dribble, contact</p> <p>Football : Balle au pied</p> <p>Rugby : Passe en arrière</p> <p>Chasseurs-chassés : 3 pas maxi, pas 2 fois de suite le même joueur touché...</p>	<p>MATERIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Espace délimité (recommandé 20x10 m) ➤ Maillots ou chasubles de couleur différente pour chaque équipe. ➤ Un ballon (style volley). ➤ Cibles bien définies consacrées à chaque sport. ➤ Une table de marque <p>HUMAINS :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 équipes de 5 à 8 joueurs clairement identifiées. ➤ Un arbitre et meneur. 	<p>Marquer plus de points que l'équipe adverse dans un temps donné : 8 à 10 minutes</p>	<p>BASKET-BALL/HAND-BALL/ FOOT-BALL/ CHASSEURS</p> <p>MON EQUIPE A LA BALLE : Joueurs de champ : Utiliser l'espace disponible pour recevoir la balle et permettre à l'équipe d'atteindre la cible.</p> <p>J'AI LA BALLE : Je transmets à un partenaire disponible, (foot basket hand : je dribble pour aller marquer). Je suis efficace dans les tirs au but.</p> <p>MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE : Je suis actif pour récupérer la balle (chasseurs : ne pas me faire toucher)</p> <p>***RUGBY</p> <p>MON EQUIPE A LA BALLE : Je me replace /porteur de balle(derrière) et je me démarque ou je viens en soutien.</p> <p>J'AI LA BALLE : Je marque des essais. J'utilise un partenaire ou un espace disponible.</p> <p>MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE : Je m'oppose à la progression de l'adversaire et je suis actif pour récupérer la balle .</p>

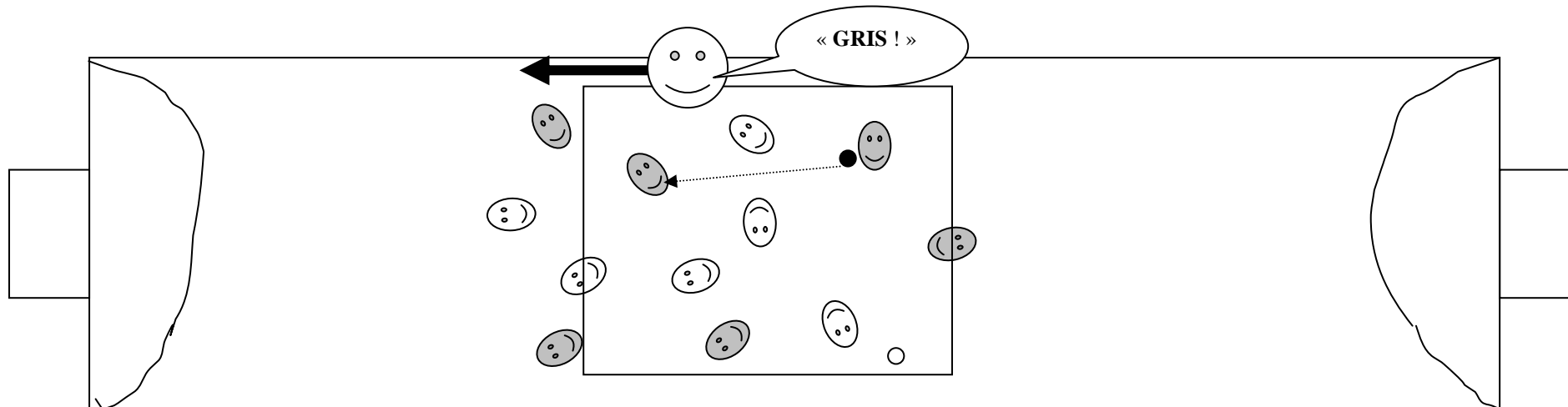
Jeux collectifs avec ballon

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	RÈGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>LE ROULHAND</p> <p><i>Effets recherchés : éviter l'effet de grappe</i></p> <p><i>Obliger le démarquage</i></p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer, tirer...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu.</p>	<p>Marquer des buts</p>	<p>Posseur de la balle :</p> <p>Faire rouler la balle au sol pour passer.</p> <p>Pas de déplacement</p> <p>3 sec. maxi balle en main</p> <p>Tir dans la zone de tir</p> <p>Attaquants : marquer dans l'un des 3 buts du camp adverse</p> <p>Défenseurs : pas de contact</p> <p>Pas de gardien : ne pas se coucher dans la zone de tir</p> <p>Remise en jeu à l'endroit de la sortie de la balle</p>	<p>Espace délimité 20 x 10 m</p> <p>Chasubles de couleurs</p> <p>1 balle en mousse ou soft</p> <p>3 buts (<1 m>) sur la ligne de fond de chaque camp : plots au sol</p> <p>1 zone de tir à 2,50 m devant chaque ligne de fond</p> <p>2 équipes de 6 joueurs clairement identifiées</p>	<p>Dans un temps donné de 3 à 5 min, marquer plus de buts que l'équipe adverse</p>	<p>Mon équipe a la balle :</p> <p>Je cherche un espace disponible pour recevoir la balle.</p> <p>J'ai la balle : je transmets à un partenaire disponible en faisant rouler la balle au sol</p> <p>Je suis efficace dans les tirs au but</p> <p>Mon équipe n'a pas la balle :</p> <p>Je suis actif pour récupérer la balle</p>



Jeux et sports collectifs avec ballon

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES et DÉROULEMENT	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>Passe et « Jeu ! »</p> <p>Cycle 3</p> <p><u>Réversibilité des rôles</u></p> <p>Profit d'un déséquilibre en sa faveur</p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer, tirer...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu .</p>	<p>Marquer un but de plus que l'équipe adverse</p>	<p>Les joueurs des 2 équipes sont mélangés dans la zone centrale.</p> <p>1 ballon par équipe. Chaque équipe se fait des passes en mouvement.</p> <p>Quand l'arbitre crie « BLEU ou ROUGE ! » en montrant du doigt une des 2 cibles, l'équipe désignée doit marquer avec son ballon dans le but indiqué.</p> <p>L'autre équipe doit abandonner son ballon, défendre, intercepter et marquer sur la contre attaque.</p> <p>Ballon sorti = arrêt du jeu</p> <p>Drible interdit</p> <p>Pas de contacts</p> <p>3 pas maximum avec le ballon</p> <p>Hand : pied dans la zone</p>	<p>1 terrain de handball ou de basket</p> <p>2 ballons (hand ou basket)</p> <p>Une zone centrale délimitée.</p> <p>2 équipes de 6 joueurs identifiées par des chasubles de couleur.</p> <p>Hand : un gardien de but est désigné à l'avance dans chaque équipe</p>	<p>Marquer plus de buts ou de paniers que l'équipe adverse sur x manches</p> <p>(l'arbitre équilibre les possessions initiales de ballon entre les 2 équipes)</p>	<p>Tous : au signal identifier l'équipe gardant le ballon et sa cible pour prendre le rôle d'attaquant ou de défenseur</p> <p>Mon équipe a le ballon : J'utilise l'espace libre créé par le déséquilibre initial pour recevoir le ballon et permettre à mon équipe d'atteindre la cible</p> <p>J'ai le ballon : Je transmets vers l'avant à un partenaire disponible</p> <p>Je tire ou shoote</p> <p>Mon équipe n'a pas le ballon : Je suis actif pour le récupérer</p>

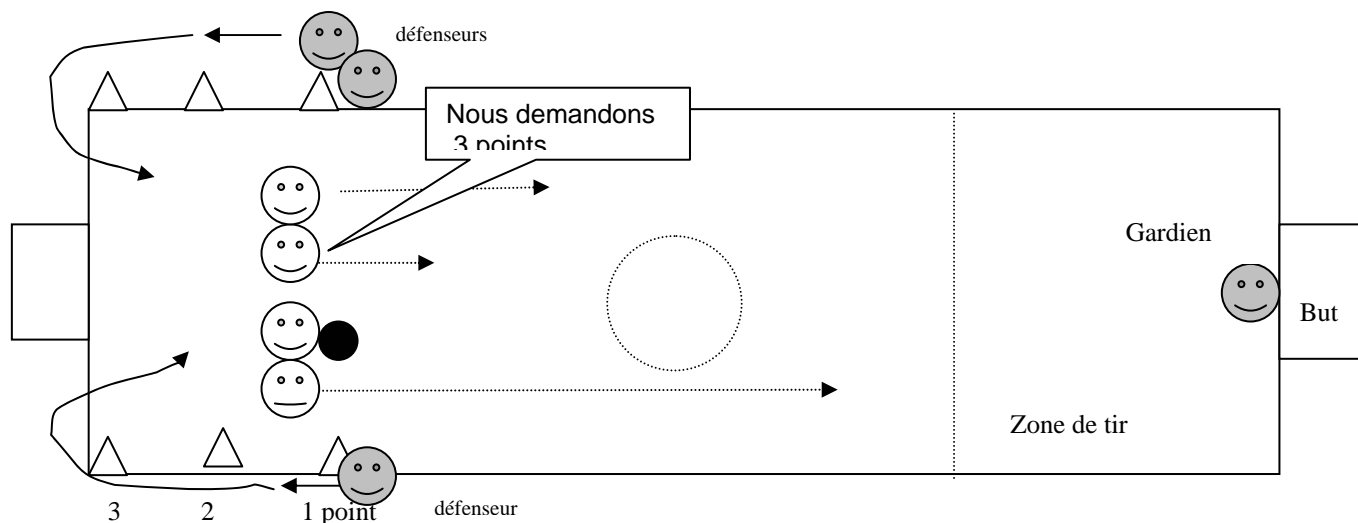


Jeux collectifs avec ballon :

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
HAND	Démarrage du jeu : voir fiche Situation de référence HAND BALL CYCLE 3					
<p style="text-align: center;">I CAP</p> <p style="text-align: center;">Cycle 3</p> <p><u>Exploitation,</u> <u>création d'un</u> <u>déséquilibre</u> <u>en sa faveur</u></p>	idem	<p>Eliminer un à un les adversaires en marquant des buts consécutifs : terminer à 5 contre 0</p>	<p>un but marqué élimine un joueur adverse : on joue à 5 contre 4 pendant que le joueur sorti fait un tour (ou plus) de terrain en driblant.</p> <p>Puis 5 contre 3 si l'on parvient à marquer consécutivement. (les éliminés sont dribleurs) etc...</p> <p>Ballon perdu rendu aux attaquants</p> <p>Si l'équipe en supériorité ne marque pas dans le temps du drible on passe à 5 joueurs contre 4 en faveur de l'autre équipe en inversant les rôles.</p>	idem	L'équipe adverse n'a plus de joueur	idem

Jeux et sports collectifs avec ballon

ACTIVITÉ	COMPETENCES SPECIFIQUES	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>LA POURSUITE Hand ou foot Cycle 3</p> <p>Enchaînement et continuité des actions</p> <p>Permutation des rôles</p> <p>Profit, création d'un déséquilibre en sa faveur</p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer, tirer...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu</p>	<p>Attaquants : Marquer le but (3-2- ou 1 point)</p> <p>Défenseurs : Empêcher les attaquants de marquer (1 point)</p>	<p>1 équipe affronte successivement toutes les autres :</p> <p>1 fois en position d'attaquants 1 fois en position de défenseurs</p> <p>Attaquants : Désigner pour 3 défenseurs une des 3 positions de départ déterminant 3-2 ou 1 point par but marqué</p> <p>Contacts et dribles non autorisés</p> <p>Moins de 3 pas avec le ballon (hand) 1 contrôle autorisé (foot) Être dans la zone autorisée pour tirer</p> <p>Les 2 équipes s'élancent au signal</p>	<p>1 terrain de hand- ball 6 plots pour le départ des défenseurs 1 ligne de départ pour les attaquants Dossards de couleur 1 ballon (hand ou foot) 1 feuille de marque par équipe</p> <p>6 équipes de 4 joueurs 1 gardien dans chaque équipe de défenseurs</p>	<p>A l'issue des rencontres , avoir marqué davantage de points que les autres équipes :</p> <p>Total des points "attaquants" et des bonus "défenseurs"</p>	<p>Attaquants : <u>J'ai le ballon</u> : je transmets à un partenaire en anticipant son déplacement vers l'avant Je tire en position et au moment opportuns</p> <p><u>Je n'ai pas le ballon</u> : je cours vers l'avant , je réceptionne la passe venant de l'arrière</p> <p>Défenseurs : Je cours pour m'interposer entre les attaquants et le but Je suis actif pour empêcher le but , récupérer le ballon</p>
VARIABLES			<p>Attaquants : obligation de faire une passe au pivot</p> <p>Variante : drible autorisé après la passe au pivot</p>	<p>3 attaquants + 1 attaquant pivot dans le cercle</p>		
			Défenseurs : Intercepter le ballon pour marquer à son tour (2 points)	Ballon récupéré : inversion des rôles		

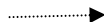




JEUX COLLECTIFS ET SPORTIFS AVEC BALLON :

Evaluer

Observation possible des conduites motrices des élèves



Passer de ... à		1. Il débute	2. Il se débrouille	3. Il est expert
Mode d'organisation dominant		Est centré sur lui-même	Prend en compte l'autre, les autres	Coordonne son projet avec celui des autres
Espace / Temps appréhendé		au présent	au futur proche	à plus long terme
Indicateurs comportementaux	Actions (Offensives-défensives)	<p>Actions spontanées</p> <p>Suit toujours le ballon ou s'exclue</p> <p>Se débarasse du ballon ou l'enterre</p> <p>Laisse tomber le ballon à la réception d'une passe</p> <p>Se précipite systématiquement sur l'adversaire porteur du ballon ou reste passif</p> <p>Tire en lançant le ballon en avant</p>	<p>Projet à court terme</p> <p>Soutient le porteur de balle</p> <p>Se démarque parfois</p> <p>Manipule le ballon correctement</p> <p>Transmet le ballon à des partenaires proches</p> <p>Se replace en position défensive à la perte de balle</p> <p>Se rapproche de la cible pour augmenter la réussite au tir</p>	<p>Projet à plus long terme</p> <p>Soutient le porteur de balle</p> <p>Se démarque , se place judicieusement dans les espaces libres</p> <p>Manipule le ballon avec habileté</p> <p>Transmet le ballon dans de bonnes conditions à des partenaires démarqués</p> <p>Exerce un marquage individuel ou bien en flottement sur des adversaires non porteurs du ballon</p> <p>Se rapproche de la cible et prend des informations pour tirer</p>
	Prise d'informations Communication	<p>Ne lit pas les actions et l'organisation adverses :</p> <p>regarde exclusivement la balle ou jette quelques coups d'oeil furtifs pour se situer</p> <p>Fait des appels de balle sonores</p>	<p>Lit les actions de ses adversaires et de ses partenaires proches</p> <p>Prend parfois des informations pour se situer et situer les autres</p> <p>Fait des appels de balle sonores et/ou visuels en se démarquant</p>	<p>Lit les actions des autres et anticipe</p> <p>Prend des informations sur le collectif adverse et s'adapte</p> <p>Cherche et connaît la position de ses partenaires</p> <p>Réalise des appels de balles visuels par démarrage (changement de rythme, de direction)</p>

Évaluation de la performance individuelle d'un joueur pendant un match (Cycle 3)

Document Alain LARRIEU CPC EPS



Objectifs :

Permettre aux élèves de cycle 3 de :

1. Prendre conscience de leur performance individuelle dans le jeu collectif afin de progresser.
2. Décrypter le jeu individuel et son influence dans une organisation collective.

Organisation : 2 équipes se rencontrent, les 2 autres observent. Constituer des doublettes : 1 joueur / 1 observateur.

Un travail préalable d'explication et de négociation sur les 6 rubriques sera nécessaire.

Nota : on pourra bien sûr faire le choix d'autres actions ou d'un autre barème.(ex : tir réussi / tir manqué ; passe décisive ...)

Pour chaque action de son joueur, l'observateur marque une barre dans la bonne case.

Tous deux rapportent leur analyse au groupe. On inverse les rôles.

On pourra, sur d'autres phases, faire calculer la performance individuelle du joueur. Par exemple :

A : Passe réussie 1 point (Passe décisive 2 points) / Balle gagnée 1 point / Tir réussi 2 points

B : Perte de balle -1 point / Faute -1 point /

Effectuer A – B.

Nom	Prénom	Actions positives A			Actions négatives B		PERFORMANCE A - B
		Passes réussies +1	Balles gagnées +1	Tirs + 1	Pertes de balles -1	Fautes -1	
.....						

Marque une barre dans la bonne case pour chaque action du joueur observé