

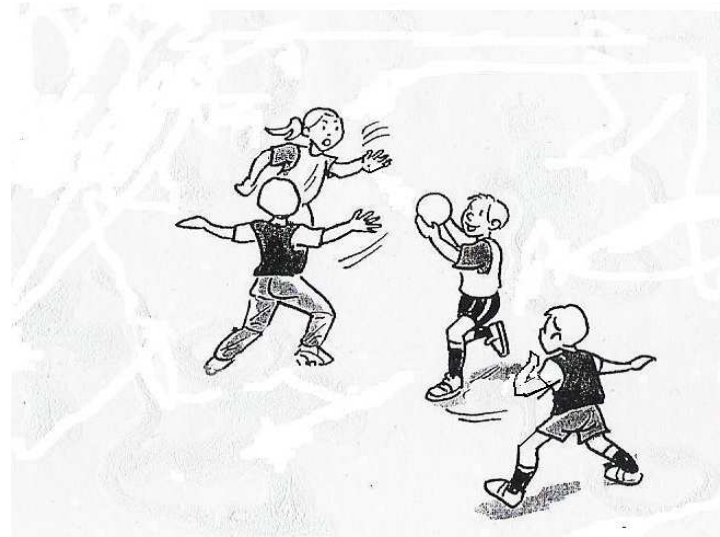
inspection académique
Corrèze
Éducation
nationale



USEP 19

Equipe EPS - Corrèze
Janvier 2009

Jeux collectifs avec ballons



au cycle 2

Proposer le basket à l'école...

Les jeux collectifs avec ballons à l'école...

... **une activité inscrite dans les programmes de l'école** qui permet de travailler au développement de la compétence spécifique « coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ».

... **une activité support privilégiée pour l'acquisition des compétences attendues à chaque palier du socle commun** et notamment les compétences sociales et civiques (compétence 6) ainsi que l'autonomie et l'initiative (compétence 7).

En jeux collectifs la coopération est une notion fondamentale, essentielle dans la construction de la personnalité de l'élève et spécifique à cette activité.

Par la pratique, **l'élève sera amené à construire des conduites motrices articulées autour de principes communs aux sports collectifs :**

Pour l'équipe qui a le ballon :

- . avancer vers la cible
- . utiliser les partenaires démarqués pour avancer
- . conserver le ballon collectivement

Pour l'équipe qui n'a pas le ballon :

- . s'interposer pour empêcher l'autre équipe d'avancer
- . récupérer le ballon

Les jeux collectifs avec ballons, une activité facile à enseigner :

Il ne s'agit pas, dans le cadre de l'école, d'enseigner les jeux collectifs comme dans la pratique sociale. La pratique nécessite des conditions matérielles très accessibles et les situations pédagogiques d'enseignement sont simples à comprendre et à mettre en œuvre. Les règles de jeu sont minimales.

Lieux de pratique :

- un espace au sol dur d'une dimension minimale de 15m X 10 m ou stade

Matériel :

- des chasubles ou maillots ou lots de tee-shirt et bien sûr pour chaque élève des chaussures de sport et une tenue de rechange,
- des plots pour délimiter les espaces (lot de 20 ou 30 soucoupes plastiques de couleur)
- un lot de 10 ou 15 ballons (en mousse si possible)

La pratique :

- 2 ou 3 règles de jeu seulement sont nécessaires (voir fiches pédagogiques)
- on privilégiera des règles civiques et sociales (respect de l'autre, des autres et des règles du jeu , responsabilisation...). Ces règles font partie du processus d'apprentissage.

Modules d'apprentissage en jeux collectifs:

Prévoir un module d'apprentissage, c'est prévoir l'articulation des séances à partir d'une 1^{ère} observation de ses élèves dans différentes situations (jeux d'entrée dans l'activité, jeu global). Cette articulation doit se construire à partir de choix, de priorités pour les apprentissages qui font suivre : quels savoirs, quelles situations privilégier, quelle durée en fonction de la programmation annuelle ?... La trame générale proposée (p 4) doit permettre d'effectuer ces choix et de construire le projet de classe dans cette activité.

De la situation au module d'apprentissage :

Les situations : différents types de situations sont proposés

- la situation de référence (équipes de 5 à 7 joueurs) sous la forme de jeu global et dirigé. C'est la situation de référence. Elle met l'élève en situation d'être confronté à l'ensemble des problèmes posés par le jeu (adversaires, espace ,règles, partenaires...). C'est une situation qui permet le réinvestissement des apprentissages travaillés dans le corps des séances. Elle permet aussi d'évaluer l'évolution des comportements et des conduites motrices. Elle est à utiliser fréquemment, à chaque fin de séance (ou au début). C'est aussi le lieu où doit s'exprimer le plaisir de jouer.
- les situations d'apprentissage : elles constituent le corps de la séance. Deux situations au maximum, d'une durée de 10 à 15' chacune, sont à prévoir pour une séance. Ciblées sur un apprentissage en particulier, elles mettent les élèves en situation de résoudre un problème identifié, isolé du contexte global. C'est une situation de résolution de problème à laquelle il devront répondre par une adaptation de leurs conduites (en fonction des déplacements et des actions des adversaires, des partenaires, des espaces libres...). Chacune de ces situations doit être reprise d'une séance à l'autre pour permettre des progrès et la construction de conduites diversifiées grâce à la répétition des essais. Les progrès devront aussi être évalués dans ces situations
 - Après 1 ou 2 séances d'appropriation, ces situations doivent être approfondies, répétées, dans le cadre de séances courtes et fréquentes sous la forme « d'entraînement » (ou exercices)

La séance : trame possible d'une séance longue (1h à 1h 15 environ)

- mise en train, échauffement, entraînement (de 5 à 10' selon le contenu) : cette phase privilégiera les exercices, les répétitions, les manipulations du ballon.
- situations d'apprentissage (30' environ)
- jeu à effectif total : réinvestissement, identification des problèmes par l'observation (15' environ).

> La séance courte : 15' environ séance basée sur l'entraînement, la répétition

Pour stabiliser ses repères et consolider les apprentissages, chaque élève effectue plusieurs passages dans les différents rôles.

On privilégiera la quantité d'actions, l'activité des élèves.

La situation proposée peut s'organiser en ateliers, dans des petits espaces, avec des effectifs réduits. Connue des élèves elle doit se mettre en place rapidement (avec l'aide des élèves) et fonctionner en autonomie.

Cycle 2

Compétence spécifique :
Coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement

Jeux collectifs avec ballons

Savoirs à acquérir

Situations d'apprentissage

Progresser collectivement vers la cible
↕
S'opposer à la progression

□ La grande traversée

Maîtriser des habiletés spécifiques

□ Lancer-attraper-passer...

□ Les 10 passes

Se démarquer
↕
S'interposer - intercepter

□ Les voleurs de ballons

Attaquer la cible (marquer)
Défendre la cible

□ La passe au capitaine

Situation de référence

La balle au fond

La balle au fond
(1 seul ballon)
vers la rencontre inter-écoles

Evaluation diagnostique

Evaluation formative

Evaluation sommative

LA BALLE AU FOND

C'est une situation qui contient tous les éléments et met en jeu tous les problèmes d'un jeu collectif avec ballons :

- 2 équipes s'opposent
- rôles d'attaquant, de défenseur, être l'un et l'autre alternativement.
- attaquer la cible, la protéger, progresser vers la cible, intercepter...

Cette situation permet de réinvestir les conduites recherchées. Elle est à utiliser au début puis en cours d'apprentissage.

But du jeu :

Marquer en faisant parvenir le ballon au capitaine.

Consignes: " Vous devez faire parvenir le ballon à votre capitaine situé au-delà de la ligne de fond opposée.

Règles :

-rester dans son camp (ne pas franchir la ligne du milieu et la ligne de fond) interdits:

- . ramasser les ballons qui se situent derrière la ligne de fond ou dans l'autre camp
- . disputer un ballon tenu par un camarade.

Dispositif :

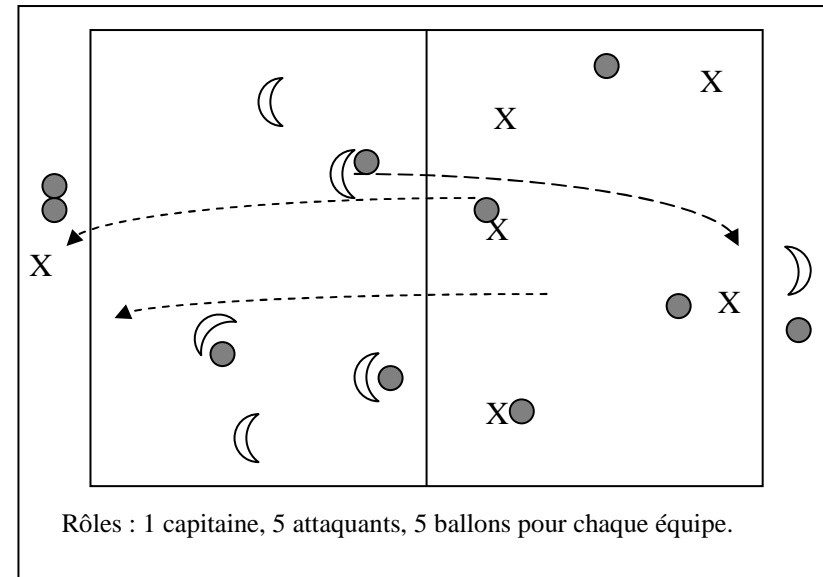
- organisation
- espace : 5 X 10m minimum (8 à 10m X 10 à 20m de préférence...).
- matériel : plots (20 à 30) + bancs ou cônes, pour matérialiser les limites.
- ballon (mousse si possible) : 15 à 25 --> 1 par enfant minimum.
- 2 à 4 équipes de 5 à 6 joueurs (maxi).

Déroulement :

- 2 équipes sont réparties dans 2 camps séparés et disposent d'un nombre égal de ballons.
- chaque équipe désigne un capitaine placé au delà de la ligne de fond adverse pour recevoir et rassembler les ballons lancés par ses partenaires. Les ballons sont rassemblés dans une caisse dans une caisse.

Evolution du jeu :

- donner au départ, un nombre réduit de ballons à chaque équipe (2 ou 3 maxi) pour amener les joueurs sans ballon à s'interposer, intercepter les ballons lancés par les adversaires avant qu'il ne franchissent la ligne. Relancer ensuite d'autres ballons gardés en « réserve » lorsque les premiers ont été joués.



Séances d'entraînement : (séances courtes : 15 à 20 minutes)

Principes : pour stabiliser ses repères et consolider les apprentissages, chaque élève effectue plusieurs passages dans les différents rôles. Privilégier la quantité d'actions, l'activité des élèves.

S'entraîner à :

- **s'avancer, se placer pour lancer dans les espaces libres .**
- **se placer devant la cible pour intercepter.**

- Equipes de 6 à 8 élèves. Plusieurs équipes en parallèle.
- Chaque groupe s'organise avec les différents rôles : attaquants, capitaine.

Progresser collectivement vers la cible

LA GRANDE TRAVERSEE

APPRENDRE à

- . s'organiser avec ses partenaires pour faire progresser le ballon vers la cible.
- . s'opposer à la progression du ballon vers la cible.

But du jeu : s'organiser pour faire progresser le ballon le plus rapidement possible vers un partenaire (ou une cible) situé derrière la ligne de fond opposée.

Dispositif :

- espace organisé en couloirs (15m X 5m environ).
- équipes organisées en sous-groupes de 3.

Consignes: " Au signal, déplacez le ballon jusqu'au « capitaine » situé de l'autre côté. Attention vous n'avez pas le droit de transporter le ballon, vous devez le faire progresser en passes à l'aide de vos partenaires »

Règles :

Le porteur du ballon ne peut se déplacer avec le ballon .

Déroulement :

Après une phase d'appropriation et des séances d'entraînement (voir ci-contre), les équipes peuvent être placées en *situation-défi* : 2 ou 3 groupes jouent en parallèle dans des couloirs séparés et partent au signal. But du jeu : faire parvenir le ballon dans les mains du capitaine avant les autres groupes.

Evolution :

Un (ou 2) joueur(s) d'une équipe voisine est placé dans une zone centrale matérialisée et cherche à intercepter le ballon lorsque celui-ci traverse la zone (rôle de défenseur).

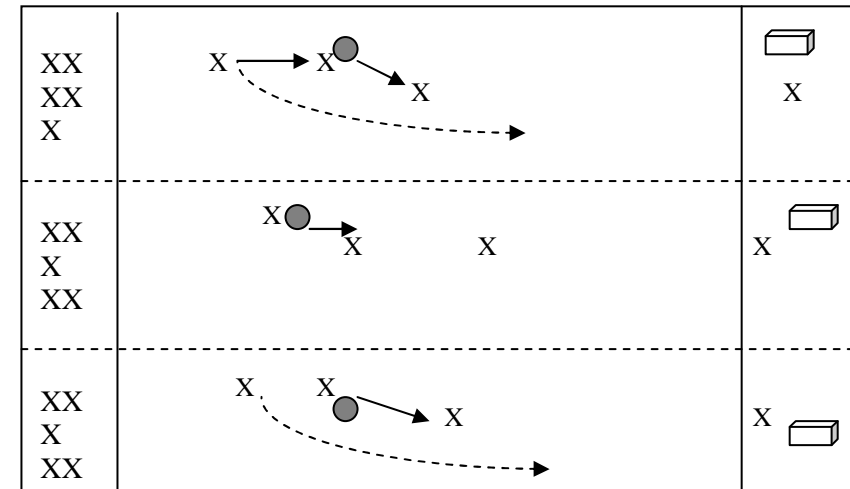
Tout ballon intercepté est comptabilisé pour l'équipe du défenseur.

Variante :

Un nombre de ballons égal est donné à chaque équipe au début du jeu - 3 joueurs de l'équipe se placent derrière la ligne de départ avec un seul ballon / 1 « capitaine » se place au delà de la ligne de fond opposée.

Le jeu démarre au signal. Lorsque le ballon est parvenu au capitaine, un autre groupe de 3 joueurs de l'équipe part avec un autre ballon vers la cible. Le premier groupe revient au point de départ pour rejouer.

Marque : on totalisera le nombre de ballons qui aura atteint la cible pour chaque équipe (ainsi que ceux interceptés par les défenseurs de l'équipe).



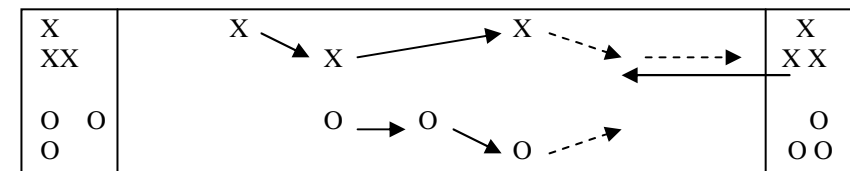
Séances d'entraînement : (séances courtes : 15 à 20 minutes)

Principes : la base d'une séance d'entraînement est la répétition. Pour stabiliser ses repères et consolider les apprentissages, chaque élève effectue plusieurs passages dans les différents rôles.

Privilégier la quantité d'actions, l'activité des élèves.

Obj : s'entraîner à faire des passes vers l'avant à un partenaire en mouvement

-Travail par groupes de 3 élèves. Plusieurs groupes face à face, en allers-retours. Plusieurs équipes en parallèle. Un ballon pour chaque équipe.



Dispositif:

- . espace 20m sur 10
- . matériel: plots, cônes, chasubles, 1 ballon pour 2
- . groupes de 2 ou 4.

Jeu 1: “ tennis-ballon”

Par 2, face à face, réaliser des échanges par-dessus 1 obstacle (banc ou rivière)

Consignes: “ Réalisez votre record de passes en 2 min...”

règles possibles:

- . lancer - rattraper après un rebond.
- . lancer-rattraper de volée.

variable: largeur de la zone, de l’obstacle à franchir.

Jeu 2: “ la course aux passes “ (évolution du jeu précédent)

Par 4, 5 ou 6, répartis face à face en colonne, de part et d’autre d’un obstacle (banc ou rivière). Plusieurs groupes jouent en même temps.

But : lancer au partenaire situé en face, de l’autre côté de l’obstacle.

Règle : se replacer à l’arrière de sa colonne après la passe

Marque :

- 1^{ère} équipe à réaliser 10 passes ou
- Pendant 2 min, compter le nombre de passes réalisées.

Consigne: “ Réalisez le plus rapidement possible 10 passes... “.

Variante : lancer-rattraper de volée.

Jeu 3: manipulations : lancer/rattraper - dribbler

Seul: . **lancer puis rattraper** son ballon après 1 seul rebond (en traversant l’espace)

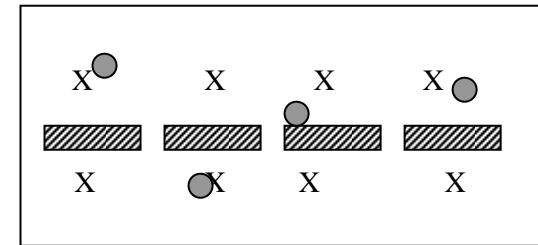
. **dribbler à 2 puis 1 main en se déplaçant.**

Consigne: “ Réalisez votre record.”

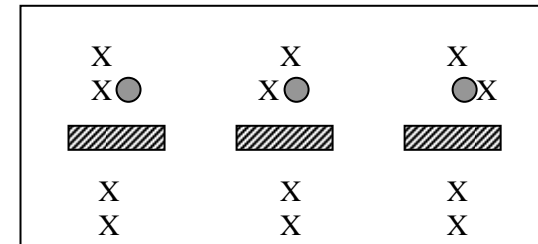
Jeu 4: “ relais de passes »

> **dribbler en déplacement et passer**

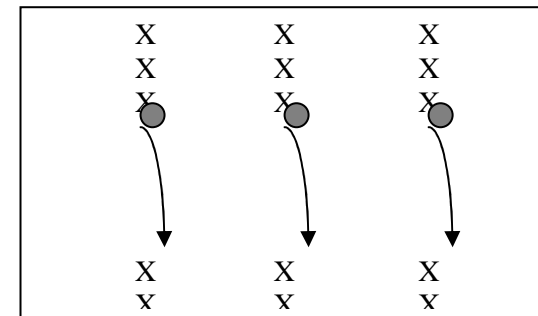
Consigne: “ Se déplacer en dribblant puis passer le ballon au partenaire situé en face (voir schéma). Se replacer à l’arrière de la colonne d’en face.”



Jeu n° 1



Jeu n°2



Jeu n°4

LES 10 PASSES

APPRENDRE à :

- . réaliser des passes avec précision
- . recevoir et passer rapidement (agir vite).
- . se déplacer dans un espace libre.

But du jeu : réaliser 10 passes consécutives, sans tomber le ballon, avant l'équipe adverse et en changeant de place après chaque passe.

Dispositif:

- espace : 15 X 20m minimum .
- lieux : grande salle ou gymnase, cour, zone herbeuse, stade.
- matériel : . plots (20 à 30), 2 ou 3 ballons.
- équipes de 4 à 7 joueurs.

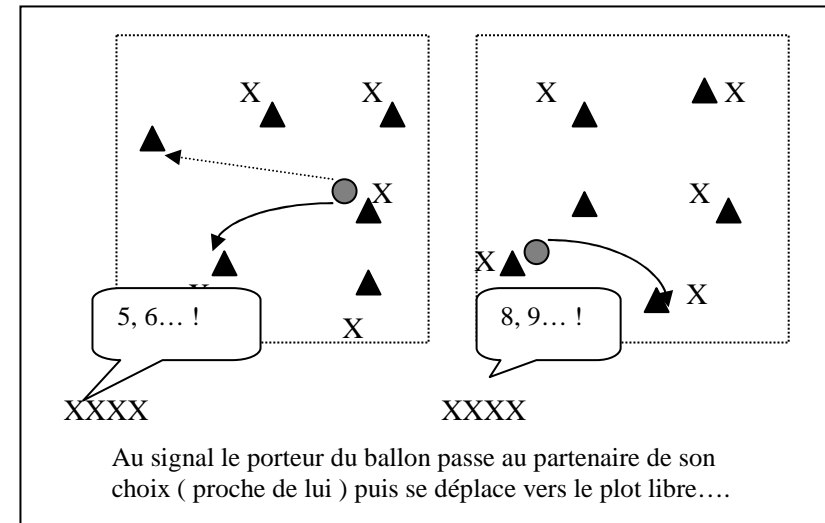
Déroulement :

- 2 équipes jouent en même temps.
 - l'espace est organisé en 2 zones pour les 2 équipes. Dans chaque zone des plots sont placés au sol, espacés de 2 à 5 m
- On placera 1 plot de plus que le nombre de joueurs (plot libre) (voir schéma).
Au début du jeu, les joueurs sont positionnés près de leur plot, avec un ballon pour l'équipe. Au signal le porteur du ballon passe au partenaire de son choix (proche de lui) puis se déplace vers le plot libre...
- la 3ème équipe s'organise pour compter les passes de chaque équipe et vérifier le respect des consignes et des règles.

Consignes: “ Au signal, vous devez réaliser 10 passes consécutives sans tomber le ballon. Dès que le porteur du ballon a effectué sa passe, il doit se déplacer vers le plot libre. Si le ballon tombe, on recommence à zéro. ”

Règles :

- . Pour jouer un ballon tombé il faut auparavant regagner sa place.
- . Le receveur doit obligatoirement passer à un partenaire différent de celui qui a réalisé la passe précédente.



Séances d'entraînement : (séances courtes : 15 à 20 minutes)

Principes : la base d'une séance d'entraînement est la répétition. Pour stabiliser ses repères et consolider les apprentissages, privilégier la quantité d'actions, l'activité des élèves.

Obj : s'entraîner à faire des passes à un partenaire avec précision et vitesse.

- Travail par équipes de 5 à 6 élèves. Plusieurs équipes en parallèle. Un ballon pour chaque équipe.
- Prévoir une dizaine de manches par séance. Affiner la précision (forme et trajectoire) des passes puis la vitesse de réaction (pour recevoir, passer, se déplacer).

Se démarquer

APPRENDRE à :

- . Se démarquer dans un espace libre pour recevoir.
- . Choisir le partenaire le mieux placé pour passer.
- . Anticiper, se déplacer pour intercepter.

But du jeu :

- . réaliser 5 (ou 10) passes consécutives avant l'équipe adverse, sans tomber le ballon, sans se faire intercepter par le(s) défenseur(s).

Consignes: " Au signal, vous devez réaliser « x » passes consécutives sans tomber le ballon. Attention ! Si le ballon tombe, ou si le défenseur intercepte, on recommence à zéro ».

Règles :

- . rester à distance du porteur de balle (dist >1m).
- . Le défenseur qui intercepte se débarrasse immédiatement du ballon en le faisant rouler au sol.

Dispositif:

espace : carrés de 7 à 10m

matériel : . plots (20 à 30), cerceaux (1 par joueur), 2 ou 3 ballons.
2 à 4 équipes de 4 à 7 joueurs.

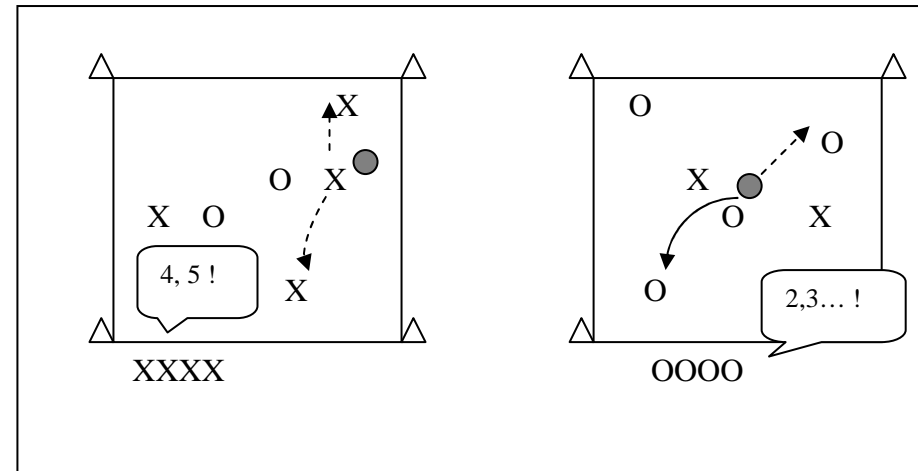
Déroulement :

Lancement du jeu :

- Chaque équipe se place dans un espace.
- 2 joueurs de chaque équipe sont défenseurs dans le camp du groupe voisin.
- Les 2 groupes démarrent ensemble, au signal.
- Le nombre de passes consécutives est énoncé à voix haute par les attaquants.

•
Marque : 1 pt pour l'équipe qui réalise le nombre de passes annoncé^{er}.

LES VOLEURS DE BALLONS



Séances d'entraînement : (séances courtes : 15 à 20 minutes)

Principes : la base d'une séance d'entraînement est la répétition. Pour stabiliser ses repères et consolider les apprentissages, chaque élève effectue plusieurs passages dans les différents rôles. Privilégier la quantité d'actions, l'activité des élèves.

Obj : s'entraîner à se démarquer pour recevoir le ballon

- Equipes de 5 ou 6 élèves. (3 att/1 déf ou 4 att/ 2 déf...) Plusieurs équipes en parallèle.
- Chaque groupe s'organise avec des attaquants et des défenseurs. Prévoir une dizaine de manches par séance.

Attaquer la cible

APPRENDRE à :

- . se placer dans un espace libre devant la cible.
- . recevoir et passer rapidement (agir vite).
- . choisir la meilleure solution (passe ou "tir").
- . se déplacer, anticiper pour intercepter.

But du jeu : s'organiser pour faire parvenir le maximum de ballons à un partenaire capitaine situé derrière la ligne de fond, malgré l'intervention d'un ou plusieurs défenseurs. Marquer le plus rapidement possible.

Consignes: " Au signal, vous devez faire parvenir tous vos ballons à votre capitaine, par une passe et sans qu'il l'échappe. Attention, vous ne pouvez pas vous déplacer avec le ballon. Les défenseurs doivent intercepter. "

Règles :

Le porteur du ballon ne peut se déplacer avec le ballon, sauf lorsque le ballon est ramené dans une caisse.

L'équipe ne peut jouer qu'un seul ballon à la fois.

Si le ballon est intercepté par un défenseur ou échappé par le capitaine, il est rejoué depuis le point de départ.

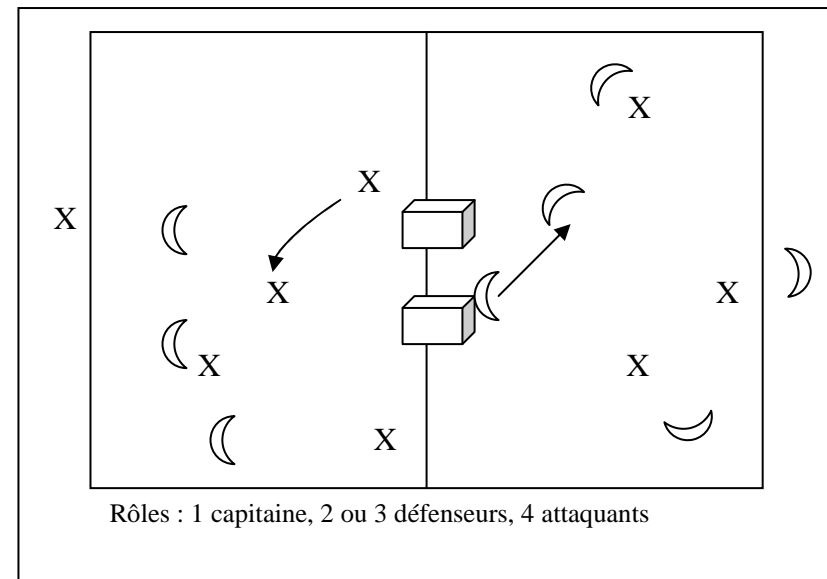
Dispositif:

- équipes de 6 à 8 joueurs (4 ou 5 attaquants, 2 ou 3 défenseurs, 1 capitaine).

Déroulement : situation-défi :

- 2 équipes jouent en même temps.
- chaque équipe désigne des défenseurs qui se placent dans le camp adverse ainsi qu'un capitaine qui se place derrière la ligne de fond. (voir schéma)
- un nombre égal de ballons pour chaque équipe est placé dans 2 caisses au milieu du terrain.

LA PASSE AU CAPITAINE



Séances d'entraînement : (séances courtes : 15 à 20 minutes)

Principes : la base d'une séance d'entraînement est la répétition. Pour stabiliser ses repères et consolider les apprentissages, chaque élève effectue plusieurs passages dans les différents rôles. Privilégier la quantité d'actions, l'activité des élèves.

S'entraîner à : - recevoir et passer rapidement (agir vite).
- se placer dans un espace libre devant la cible.

- Equipes de 6 à 8 élèves. (3 att/ 1 cap / 2 déf / ...) Plusieurs équipes en parallèle.
- Chaque groupe s'organise avec les différents rôles : attaquants, capitaine, défenseurs.
- Prévoir plusieurs ballons à jouer à la suite pour une même équipe.

Situation de référence

Situation de référence : évolution du jeu proposé en début de module.

Les 2 équipes jouent avec un seul ballon à la fois et s'organisent pour coopérer. Cette situation permet de réinvestir les apprentissages réalisés précédemment : déplacer le ballon vers l'avant en coopérant (passer à un partenaire), se démarquer pour recevoir, s'interposer/ intercepter.... Elle est à utiliser en cours et en fin d'apprentissage pour évaluer.

But du jeu :

Marquer en faisant parvenir le ballon au capitaine.

Consignes: " Vous devez faire parvenir le ballon à votre capitaine en vous aidant de vos partenaires (situés dans les 2 camps) . »

Dispositif :

- espace : 5 X 10m minimum (8 à 10m X 10 à 20m de préférence...).
- matériel : plots (20 à 30) + bancs ou cônes, pour matérialiser les limites.
- ballon (mousse si possible) : 15 à 25 --> 1 par enfant minimum.
- 2 à 4 équipes de 5 à 7 joueurs (maxi).

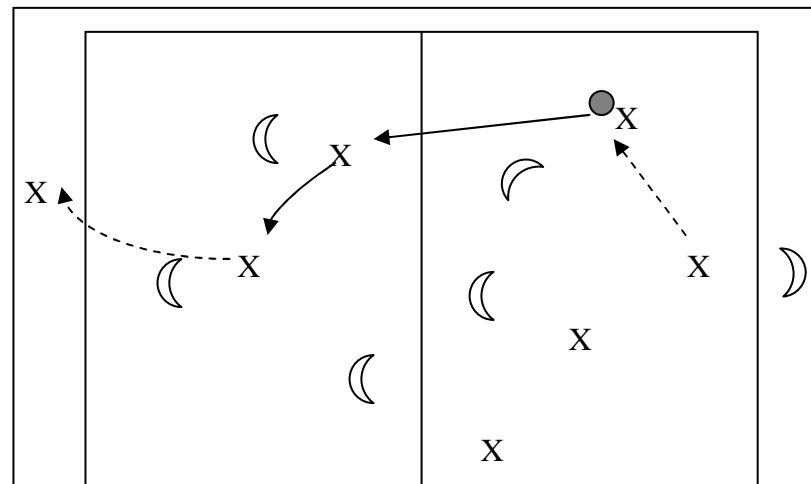
Déroulement :

- 2 équipes sont réparties dans 2 camps séparés.
- chaque équipe désigne 3 attaquants + **1 ou 2 joueurs "relais"** qui se placent dans le camp adverse, 1 capitaine placé au delà de la ligne de fond opposée pour recevoir et rassembler les ballons transmis par les partenaires.
- Le meneur (l'enseignant) dispose de plusieurs ballons. Un seul est joué à la fois. Dès que le ballon est parvenu à l'un des capitaines, un point est marqué puis un nouveau ballon est donné à l'équipe adverse.

Règles :

- rester dans son camp (ne pas franchir la ligne du milieu et la ligne de fond)
 - . ne pas jouer les ballons qui se situent derrière la ligne de fond ou dans l'autre camp
 - . ne pas disputer un ballon tenu par un camarade.
- En cours d'apprentissage...
> *ne pas se déplacer avec le ballon.*

LA BALLE AU FOND (1 seul ballon)



Rôles : 1 capitaine, 4 attaquants, 2 ou 3 joueurs relais dans l'autre moitié du terrain.

Séances d'entraînement : (séances courtes : 10 à 15 minutes)

Principes : pour stabiliser ses repères et consolider les apprentissages, chaque élève effectue plusieurs passages dans les différents rôles. Privilégier la quantité d'actions, l'activité des élèves.

S'entraîner à :

- **recevoir et passer rapidement (agir vite).**
- **se placer dans un espace libre devant la cible.**

- Equipes de 6 à 8 élèves . Plusieurs équipes en parallèle.
- Chaque groupe s'organise avec les différents rôles : attaquants, capitaine, défenseurs.
- L'auto-arbitrage introduit progressivement au fil des séances permet le déroulement de plusieurs matches en même temps (si l'espace le permet) mais aussi l'augmentation du temps de jeu réel.