

Vers la balle au capitaine

Cycle II



7 rue du commandant Rivière
58000 Nevers
Tél : 03/86/71/97/34
Fax : 03/86/71/97/50
Mail : usep58@fol58.org



Définition de l'activité

DEFINITION

C'est un jeu d'opposition collective où l'équipe poursuit un objectif commun: **marquer plus de points que l'équipe adverse en respectant les règles définies.**

Les joueurs passent d'un statut d'attaquant ou défenseur en fonction de la possession de la balle ou non de leur équipe.



Dispositif matériel

2 équipes de 5 à 6 joueurs maximum.

Terrain de 20 X 10m ; zones des capitaines : 2m de profondeur.

But du jeu pour chaque équipe :

Passer le ballon à son capitaine placé derrière la ligne de fond du terrain adverse.

Gagnante : l'équipe qui a réussi le plus de passes à son capitaine (1 passe = 1 point)

Règles:

Contacts interdits entre les joueurs.

Pas de déplacements avec la balle.

Une équipe perd le ballon si un joueur marche avec le ballon, l'envoie hors du terrain , bouscule un adversaire ou marque 1 point.

La remise en jeu après un point marqué se fait au niveau de la ligne de fond, par l'équipe adverse.

Jeu au temps : 8'

Relation avec les finalités de l'école / les compétences visées

« Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles. »

L'éducation physique et sportive répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles :

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.
- S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils.
- Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités.
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.
- S'approprier une culture physique sportive et artistique.

La balle au capitaine se situe dans le champs d'apprentissage complémentaire :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

Dans des situations aménagées et très variées,

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<p>Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.</p> <p>Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.</p> <p>Accepter l'opposition et la coopération.</p> <p>S'adapter aux actions d'un adversaire.</p> <p>Coordonner des actions motrices simples.</p> <p>S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.</p> <p>Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.</p>	<p>Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.</p>
<p>Repères de progressivité</p> <p>Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).</p>	

Objectifs d'apprentissage:

- **Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer...).**
- **Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre...).**
- **S'orienter dans un espace défini.**
- **Comprendre et respecter des règles.**
- **Identifier le vainqueur.**

Les enjeux de l'activité

AU PLAN INFORMATIONNEL:

Repérer et sélectionner des informations pour prendre des décisions dans l'action d'une situation donnée.

AU PLAN MOTEUR:

Posséder et enrichir des réponses motrices adaptées, c'est à dire:

- recevoir, lancer (\ADRESSE)
- changer de direction, d'appuis (\EQUILIBRE)
- réagir vite, moduler sa course (\VITESSE)
- utiliser les membres supérieurs et/ou les membres inférieurs dans des actions données (\DISSOCIATION)

AU PLAN PSYCHOLOGIQUE ET SOCIAL:

Se contrôler, respecter les règles, développer l'esprit fair-play, développer des stratégies collectives.

Les principes d'action en attaque:

- Faire progresser le ballon vers la zone de capitaine, lui passer la balle et marquer un point.
- Ne pas perdre le ballon.
- Jouer en mouvement, en passant le ballon.
- Utiliser, créer des espaces libres, créer de l'incertitude.

Les principes d'action en défense:

- S'opposer à la progression de l'adversaire et du ballon :
- s'opposer en réduisant l'incertitude,
- s'opposer en réduisant l'espace et le mouvement,
- récupérer le ballon,
- défendre la cible.

La démarche d'apprentissage

LES EXIGENCES DE L'ACTIVITE EN CYCLE 2

Favoriser au maximum la coopération, en situation de jeu:

- Sensibiliser les élèves au comptage des points et au respect des règles.
- Aménager l'espace de jeu avec le matériel adapté (plots, cerceaux...).
- Distinguer les équipes pour que les élèves se reconnaissent (chasubles).
- Alternner les situations qui favorisent le travail individuel avec les situations qui favorisent l'approche collective de l'activité.

Module d'apprentissage Jeux collectifs avec ballon(s) Cycle 2			
Situation de référence « Ballon Capitaine » Evaluation diagnostique			Pour viser des progrès : Situations d'apprentissage et pratique de la situation de référence et ses variantes <u>tout</u> <u>au long du module</u>
Opérations et savoirs privilégiés	Niveau	Comportements observables	
PROGRESSION VERS LA CIBLE L'enfant sait s'orienter dans un espace défini en fonction du but du jeu et de ses règles	1	N'identifie pas ou difficilement la (les) cible(s), les espaces de jeu, les partenaires et adversaires.	<ul style="list-style-type: none"> • ARRETEZ L'HORLOGE • DÉMÉNAGEURS DE BALLONS 1 • DÉMÉNAGEURS DE BALLONS 2 • TIREZ LES LAPINS • PASSE À CINQ ANNONCEE • ROULHAND • BALLON CAPITAINÉ AMÉNAGÉ
	2	Identifie la (les) cible(s), les espaces de jeu, les partenaires et adversaires mais commet quelques erreurs d'orientation.	
	3	Identifie la (les) cible(s), les espaces de jeu, les partenaires et adversaires et s'oriente parfaitement.	
RECUPERATION, CONTROLE INDIVIDUEL, CONSERVATION ET TRANSMISSION COLLECTIVE DU BALLON L'enfant sait utiliser des actions simples ou plus complexes (courir, sauter, esquiver, passer, réceptionner, tirer, s'interposer, intercepter...) dans une action collective	1	Suit toujours le ballon ou s'exclut. Se précipite systématiquement sur l'adversaire porteur du ballon ou reste passif. Laisse tomber le ballon à la réception d'une passe. Se débarrasse du ballon au lieu de passer ou tirer ou l'enterrer.	
	2	Se replace en position défensive à la perte du ballon. Manipule le ballon correctement. Transmet le ballon à des partenaires proches. Se rapproche de la cible pour augmenter la réussite au tir.	
	3	Exerce un marquage individuel ou bien en flottement sur des adversaires non porteurs du ballon. Manipule le ballon avec habileté. Transmet le ballon à des partenaires libres. Se rapproche de la cible et prend des informations pour tirer.	
ENCHAINEMENT ET CONTINUITÉ DES ACTIONS / PERMUTATION DES RÔLES L'enfant comprend la réversibilité des rôles (attaquant / défenseur) et sait changer de statut en se rendant disponible pour permettre la continuité du jeu	1	Confond les rôles ou ne réagit pas au changement de statut.	
	2	Marque un temps d'arrêt ou hésite pour changer de statut. S'investit par intermittence ou moins sur l'un des rôles.	
	3	Réagit immédiatement au changement de statut et adopte le comportement adéquat et s'investit pleinement sur les deux rôles.	
Situation de référence : « Ballon Capitaine » Evaluation terminale			

Pour viser les progrès à partir des comportements observés : pratique des situations d'apprentissages au travers des jeux proposés dans la progression ci-après.

Situation de référence en 5 contre 5.

Matériel

Des ballons (petit type Handball)
Dossards ou foulards (4 couleurs)
De quoi matérialiser clairement deux terrains (plots)

Dispositif matériel

2 équipes de 5 joueurs maximum.
Terrain de 20 X 10m ;
Zones des capitaines : 2m de profondeur.



But du jeu pour chaque équipe :

Passer le ballon à son capitaine placé derrière la ligne de fond du terrain adverse.
Gagnante : l'équipe qui a réussi le plus de passes à son capitaine (1passe = 1 point)

Règles:

Contacts interdits entre les joueurs.
Pas de déplacements avec la balle.
Une équipe perd le ballon si un joueur marche avec le ballon, l'envoie hors du terrain, bouscule un adversaire ou marque 1 point.
La remise en jeu après un point marqué se fait au niveau de la ligne de fond, par l'équipe adverse.
Jeu au temps : 8'

« Tout au long du module, utiliser des ballons différents afin de diversifier les réponses motrices. »

H. Gaucher

Comportements attendus dans le jeu / règles d'actions à élaborer avec les enfants

Quand on est en défense...(L'équipe n'a pas le ballon)

Se replier plus vite que l'attaque des adversaires.
Marquer les adversaires de près pour décourager la passe.
Marquer les adversaires à distance proche pour encourager la passe et tenter d'intercepter.
Se placer entre les adversaires et le but à défendre.

Quand on est en attaque...(l'équipe a le ballon) ... Créer un déséquilibre en faveur de son équipe :

Faire circuler le ballon pour permettre une attaque favorable
S'éloigner des adversaires (se démarquer) pour offrir une possibilité de passe au porteur du ballon.
Se placer entre le porteur de balle et le capitaine pour faire progresser le ballon.
Venir en appui (derrière ou sur les côtés) quand le porteur de balle n'a pas de possibilité de passe en avant.

Passer rapidement du statut d'attaquant au statut de défenseur

Enchaînement d'actions (recevoir et passer, passer et se déplacer, ...)
Rapidité de choix (prise d'informations)
Mobilité

La Rencontre USEP

La rencontre USEP, c'est une multitude de moments de vie partagés.

La rencontre USEP, c'est la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques variées en continuité de l'EPS.

La rencontre USEP, c'est un cadre associatif spécifique.

La rencontre USEP, c'est un projet sportif et éducatif.

La rencontre USEP, c'est un dispositif qui met en actes la continuité éducative.

La rencontre USEP est identifiable, elle participe à la construction d'un citoyen sportif.



Vers la balle au capitaine

1. Être à l'aise avec la balle

2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer
3. Faire progresser la balle collectivement
4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur
5. S'opposer collectivement

Les otaries jongleuses

Objectif(s)

Être capable de maîtriser des ballons de taille, de poids, de textures différents, dans des milieux plus ou moins aménagés, à différentes vitesses, avec une énergie variable, avec différentes parties du corps.

But pour l'élève : Manipuler le ballon suivant son imagination ou en répondant à des consignes simple, dans un espace sans ou avec matériel.

Matériel: Ballons divers, plots, lattes, bandelettes. Tout autre type de matériel incitant à ...

Déroulement :

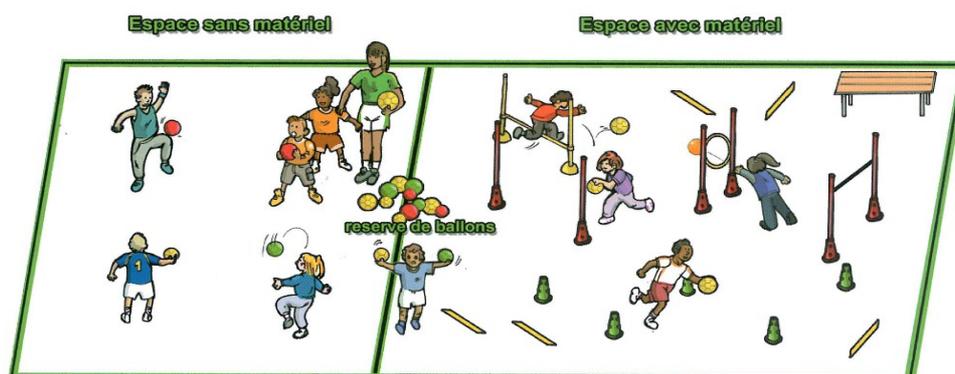
- Organiser un espace sans matériel et un espace avec des obstacles à sauter, à contourner, à lancer, avec un circuit incitant à enchaîner des actions de plus en plus complexes.
- Les deux ateliers fonctionnent simultanément, l'animateur observe, relève les actions intéressantes pour les faire reproduire après un temps d'expérience conséquent, intervient pour relancer la motivation...
- Après 7 à 8 minutes : changement d'atelier.

➤ Dans l'espace sans matériel :

- Les otaries, un ballon chacune, laissent libre cours à leur imagination.
- De temps en temps, une otarie montre une action, reproduite par les autres.. Et ainsi de suite. Mais le dompteur peut aussi proposer des actions nouvelles.

➤ Dans l'espace avec matériel :

- Le matériel est placé pour inciter des sauts, des contournements, des équilibres, des lancers, des courses, des enchaînements d'actions...
- Chaque joueur dispose d'un ballon et réalise ce que lui dicte son imagination.



Variables et régulations :

- Agencer le matériel de différentes manières.
- Utiliser du matériel différent (tapis, poutres, bancs...)

<h1>Vers la balle au capitaine</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Être à l'aise avec la balle 2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer 3. Faire progresser la balle collectivement 4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur 5. S'opposer collectivement 	<h2>Les paquets</h2>				
<p>Objectif(s)</p>	<p>Réagir rapidement à une consigne Prendre des informations sur les autres joueurs, l'espace de jeu.</p>					
<p>But pour l'élève : ne pas marquer de point, se regrouper en paquet au signal du meneur de jeu.</p> <p>Dispositif : 1 terrain et 1 ballon par enfant. Chaque élève a un ballon en main et évolue librement dans le terrain en évitant les contacts et les heurts avec les autres joueurs.</p> <p>Règle du jeu : Au signal du meneur, les joueurs doivent se regrouper en paquets de 2, 3, 4 suivant l'annonce qui a été faite. Tout joueur qui n'entre pas dans un paquet marque 1 point.</p>						
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Ne pas marquer de point ou en marquer le moins possible en réagissant rapidement à la consigne. Réussir à se déplacer sans toucher ou heurter les autres.</p>	<p style="text-align: center;">Variante(s)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th data-bbox="545 1323 1031 1368" style="width: 50%; text-align: center;">Plus facile</th> <th data-bbox="1031 1323 1517 1368" style="width: 50%; text-align: center;">Plus difficile</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="545 1368 1031 1697"></td> <td data-bbox="1031 1368 1517 1697"> <p>Imposer de faire rebondir le ballon pendant les déplacements.</p> </td> </tr> </tbody> </table>		Plus facile	Plus difficile		<p>Imposer de faire rebondir le ballon pendant les déplacements.</p>
Plus facile	Plus difficile					
	<p>Imposer de faire rebondir le ballon pendant les déplacements.</p>					
<p>Observations</p>						

Vers la balle au capitaine

1. Être à l'aise avec la balle
2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer
3. Faire progresser la balle collectivement
4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur
5. S'opposer collectivement

La cachette des écureuils

Objectif(s)

Transporter des balles de tailles et de formes différentes en se jouant des obstacles, tout en modifiant le plus possible les modes de déplacement avec la balle (dribble main, pied, lancer, rouler, ...)

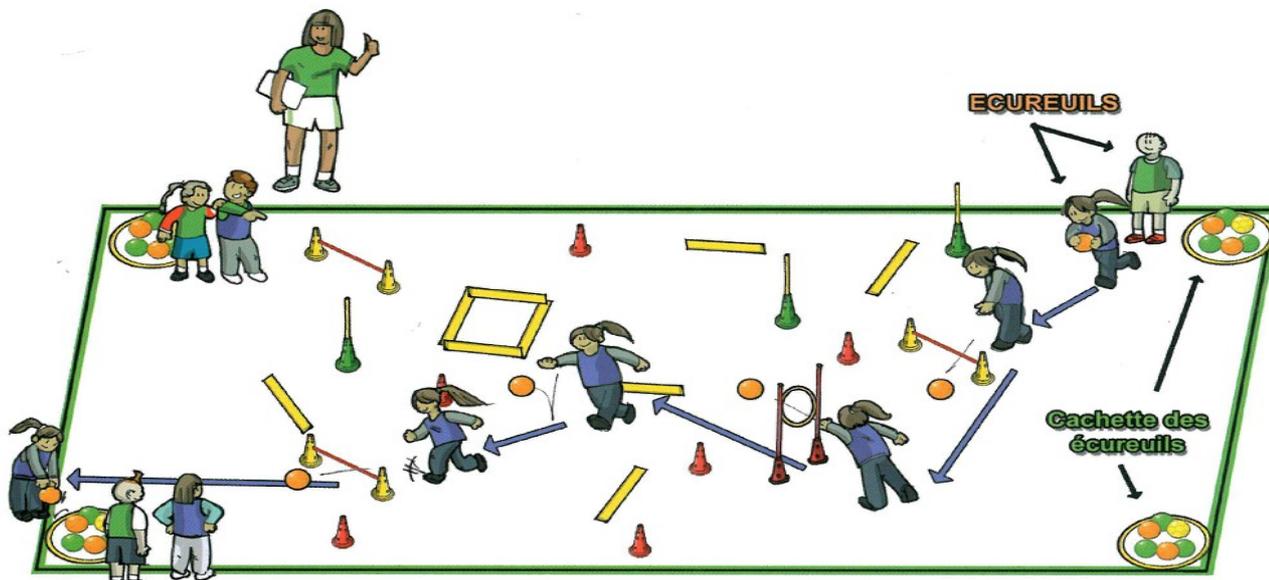
But pour l'élève : Varier ses modes de déplacements avec balles afin de devenir de plus en plus à l'aise avec la balle.

Matériel:

- 4 réserves avec des balles aux quatre coins de l'espace.
- Balises, plots, haies, obstacles...

Description de la tâche:

- Chaque joueur se munit d'une balle en la prenant dans une réserve et transporte cette balle dans une réserve différente.
- Puis il change alors de balle et se dirige vers une autre réserve en modulant le parcours.
- L'élève doit alterner le choix des balles et la variété des parcours réalisés.



Variables et régulations :

- Rendre les parcours de plus en plus complexes.
- Imposer un parcours.
- Imposer un mode de transport.
- Copier le mode de déplacement d'un autre joueur.

Vers la balle au capitaine

1. Être à l'aise avec la balle
2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer
3. Faire progresser la balle collectivement
4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur
5. S'opposer collectivement

Les chercheurs d'or

Objectif(s)

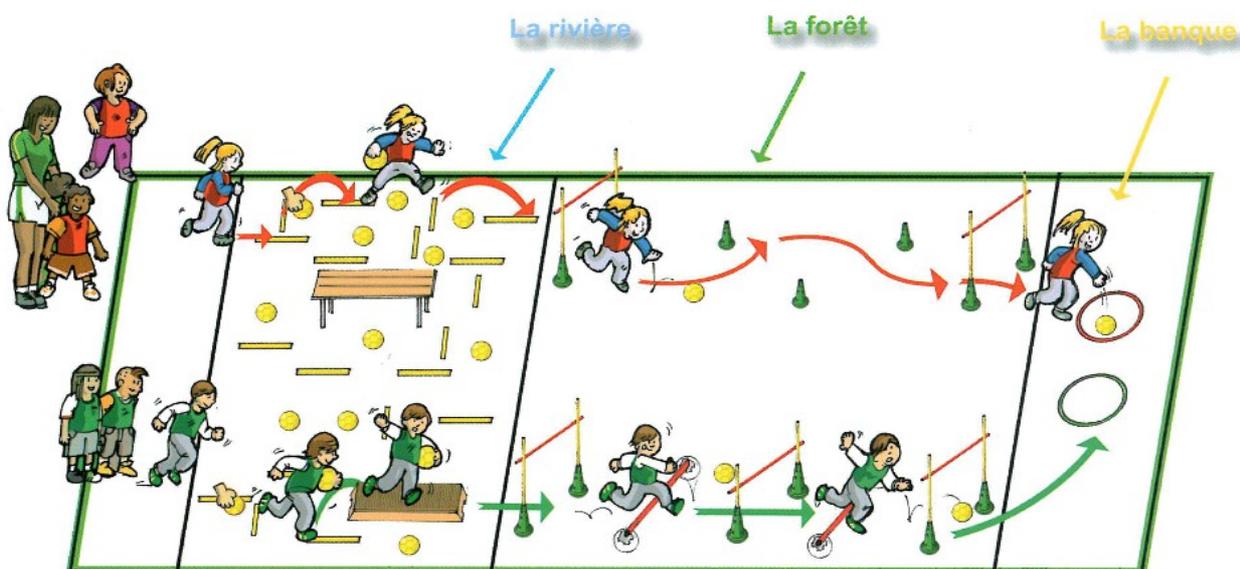
Conduire et lancer sa balle dans une cible
Courir sur et à travers des obstacles

But pour l'élève : Passer sur un parcours (sauter, slalomer, courir) et lancer dans la cible le plus rapidement possible.

Matériel: Ballons, plots, haies, bancs, bandes, cerceaux.

Déroulement :

- 2 équipes de chercheurs d'or.
 - Aller chercher une pépite d'or et la ramener dans sa banque le plus vite possible en prenant un des deux parcours possibles.
 - Les chercheurs qui sont allés le plus vite ont gagné.
- Attention ! Les chercheurs ne doivent pas se mouiller les pieds dans la rivière !



Variante(s)

Critère(s) de réussite :

Plus facile

Demander un mode de déplacement plus facile.
 Modifier le parcours.
 Reconnaître le parcours.

Plus difficile

Demander un mode de déplacement particulier
 Modifier le parcours.

Vers la balle au capitaine

1. Être à l'aise avec la balle
2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer
3. Faire progresser la balle collectivement
4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur
5. S'opposer collectivement

Mini golf ballon

Objectif(s)

Apprendre à lancer avec précision.

But pour l'élève : Réussir les 8 mini-jeux avec le moins de lancers possible

Matériel: cerceaux, plots, balles ou ballons, haies, chaises.

Dispositif : 8 zones de jeux parallèles

Les enfants peuvent être en binôme ou en trinôme : l'un lance le ballon, l'autre le récupère puis le lui relance, pour aller plus vite. Le troisième note les points et on inverse.

Règle du jeu :

Il faut réussir chaque défi en 6 coups maximum.

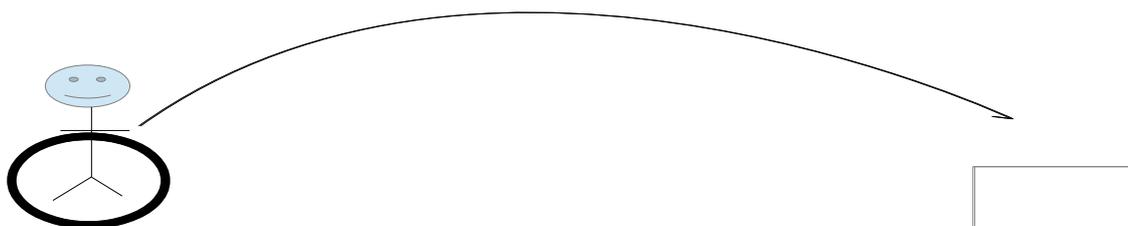
Chaque lancer fait marquer un point.

Si on ne réussit pas au bout de 6 lancers, on marque 7 points puis on passe au défi suivant.

Le but du jeu est d'avoir le moins de points possible et de d'améliorer son score d'une séance à l'autre.

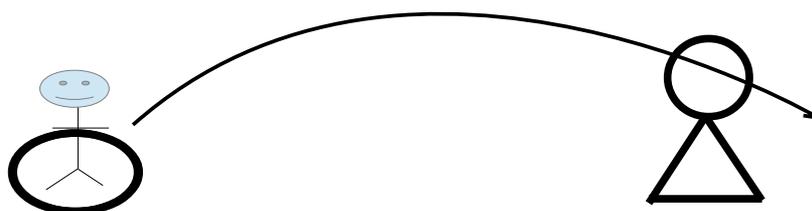
Défis 1 :

Lancer le ballon dans une caisse. Celui-ci doit rentrer dans la caisse, mais peut ressortir.



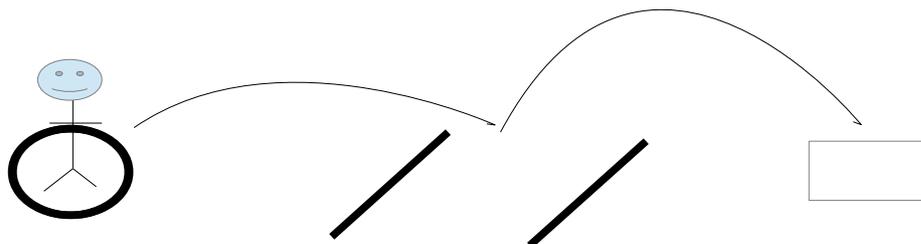
Défis 2 :

Lancer le ballon à travers un cerceau.



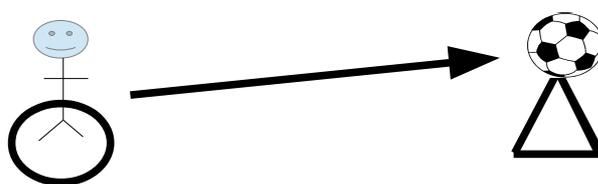
Défis 3 :

Faire rentrer le ballon dans une caisse en le faisant d'abord rebondir dans une zone.



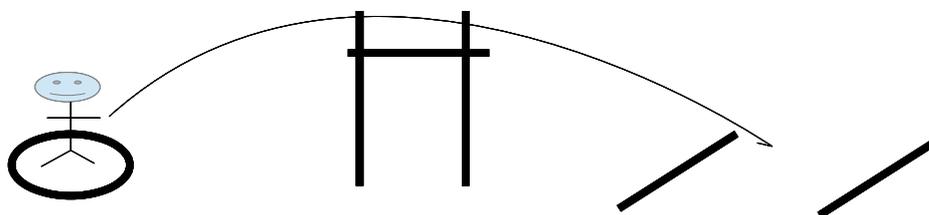
Défis 4 :

Faire tomber le ballon posé sur un plot, sans toucher le plot.



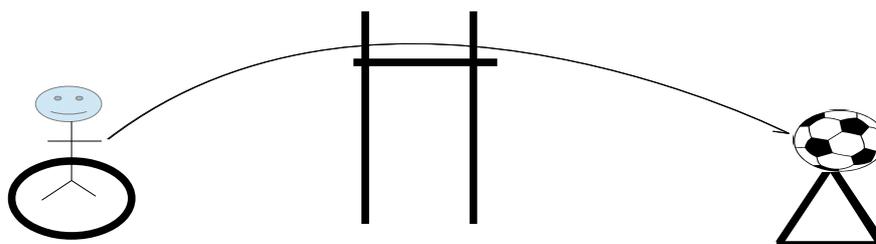
Défis 5 :

Lancer le ballon dans une zone en passant au dessus d'une barre.



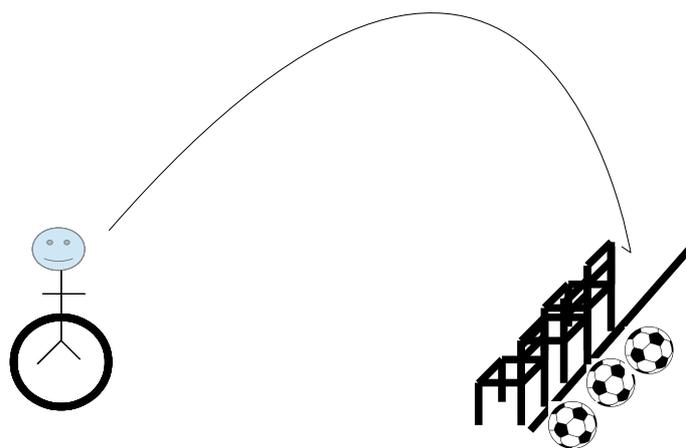
Défis 6 :

Faire tomber le ballon posé sur un plot, sans toucher le plot, en passant au dessus d'une barre.



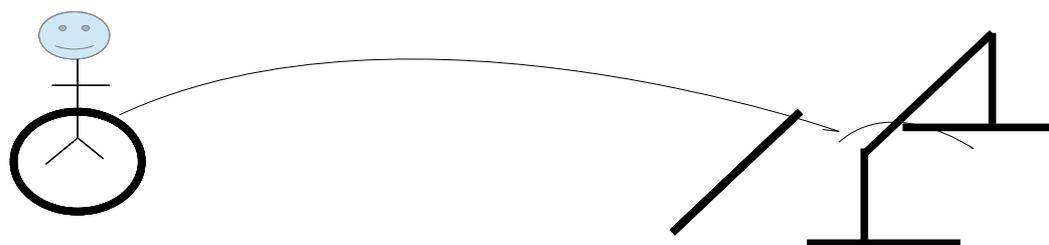
Défis 7 :

En effectuant un lancer en cloche, toucher un des 3 ballons au sol en passant au dessus d'un obstacle (chaise par exemple).



Défis 8 :

Faire passer la balle sous une haie (but bas). La balle ne doit pas toucher la zone avant la limite.



	Variante(s)
Critère(s) de réussite : Diminuer son score d'une séance à l'autre	<ul style="list-style-type: none">➤ Rapprocher ou éloigner les cerceaux➤ Agrandir les zones➤ Jouer sur la taille des cibles.

Vers la balle au capitaine

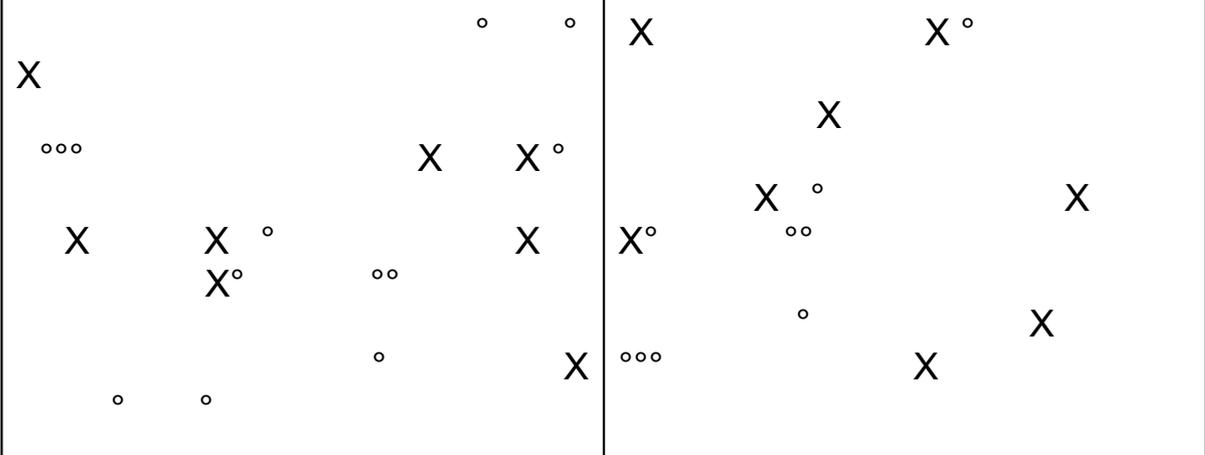
1. Être à l'aise avec la balle
- 2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer**
3. Faire progresser la balle collectivement
4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur
5. S'opposer collectivement

**Mini golf
ballon**

Feuille de score

date			
noms			
Jeux n°1			
Jeux n°2			
Jeux n°3			
Jeux n°4			
Jeux n°5			
Jeux n°6			
Jeux n°7			
Jeux n°8			
total			

1 point par lancer, 6 lancers maximum.

<h1>Vers la balle au capitaine</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Être à l'aise avec la balle 2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer 3. Faire progresser la balle collectivement 4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur 5. S'opposer collectivement 	<h2>Les balles brûlantes</h2>
<p>Objectif(s)</p>	<p>Développer l'adresse en participant à un jeu collectif.</p>	
<p>But pour l'élève : Débarrasser son camp des balles en les lançant dans le camp adverse.</p>		
<p>Matériel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grand nombre de balles en mousse. - Deux équipes de même effectif, chacune de part et d'autre du filet. 		
<p>Dispositif :</p>		
<p>XXX joueurs °°°° balles filet / séparation des camps</p>		
		
<p>Règle du jeu : Vider rapidement son camp en lançant les balles par dessus le filet dans le camp adverse.</p>		
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>A la fin du jeu, avoir le moins de balles dans son camp.</p>	<p>Variante(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Taille du terrain. ➤ Hauteur du filet. ➤ Nombre de joueurs. ➤ Nombre de balles. ➤ Temps limité 	
<p>Observations :</p>		

Vers la balle au capitaine

1. Être à l'aise avec la balle
2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer
3. Faire progresser la balle collectivement
4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur
5. S'opposer collectivement

Le relais déménageur

Objectif(s)

Lancer et réceptionner le ballon.

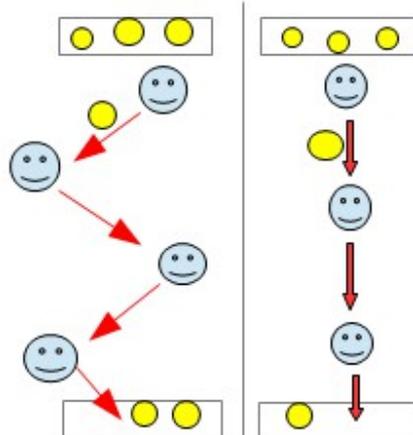
But pour l'élève : Vider la caisse 1 et remplir la caisse 2 le plus rapidement possible.

Dispositif :

- 2 équipes de 4 ou 5 enfants.
- 1 terrain pour chaque équipe.
- 2 caisses de part et d'autre du terrain.

Matériel :

Chasubles, plots
12 balles ou ballons par caisse



Règle du jeu : Au signal le premier enfant prend un ballon de la caisse 1 et le passe à son coéquipier qui le réceptionne et le passe à son tour. Les joueurs ne peuvent pas bouger. Si la réception du ballon n'est pas maîtrisée, le ballon tombe au sol et l'équipe perd du temps. Par la suite, une variante peut consister à remettre dans la caisse 1 tous les ballons échappés.

Les joueurs peuvent être plus ou moins loin les uns des autres et ne pas être forcément alignés, de façon à varier la trajectoire des passes.

La 1ère équipe qui a posé ses 12 ballons dans la caisse 2 a gagné.

Critère(s) de réussite :

L'élève lance le ballon précisément vers son coéquipier.

L'élève réceptionne le ballon sans l'échapper.

Variante(s)

Plus facile :

- Réduire la distance entre les 2 caisses.
- Réduire la distance entre les joueurs.

Plus difficile :

- Faire jouer les 2 équipes sur le même terrain.
- Ajouter un défenseur.
- Augmenter la distance entre les joueurs.
- Imposer des passes avec rebond.
- Changer de bras pour lancer.

Observations :

<h1>Vers la balle au capitaine</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Être à l'aise avec la balle 2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer 3. Faire progresser la balle collectivement 4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur 5. S'opposer collectivement 	<h2>Mano à mano</h2>
<p>Objectif(s)</p>	<p>Lire et maîtriser les trajectoires.</p>	
<p>But pour l'élève : Attraper la balle en la contrôlant à la main.</p> <p>Matériel: des ballons de handball, des plots pour les terrains.</p> <p>Dispositif :</p> <p>- 2 élèves sur un terrain de 8 X 4.</p> <div data-bbox="284 884 1248 1272" data-label="Image"> </div> <p>Règle du jeu : Lancer et attraper le ballon en le lançant précisément. Se déplacer et recommencer.</p>		
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Nombre de ballons rattrapés.</p>	<p>Variante(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Varier les trajectoires. ➤ Augmenter les déplacements. ➤ Faire une passe avec un rebond. ➤ Faire une passe lobée. ➤ Taille et genre du ballon. 	
<p>Observations :</p>		

<h1>Vers la balle au capitaine</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Être à l'aise avec la balle 2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer 3. Faire progresser la balle collectivement 4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur 5. S'opposer collectivement 	<p>Passé à 5 sans adversaire</p>
<p>Objectif(s)</p>	<p>Lire et maîtriser les trajectoires.</p>	
<p>But pour l'élève : Lancer avec précision en direction d'un équipier et rattraper une balle.</p> <p>Dispositif : 1 équipe de 4 joueurs sur un terrain de 10m x 10m 1 ballon de hand-ball</p> <p>Règle du jeu : L'équipe, en possession de la balle au début du jeu, doit réaliser 5 passes au moins pour marquer un point. Une passe n'est comptabilisée que s'il elle est réceptionnée par le coéquipier. Le jeu se déroule en coopération, sans adversaires, sans gêne pour l'action de passe. Il est interdit de renvoyer la balle au joueur qui vient de l'envoyer. Il est interdit de se déplacer balle en main. On ne se passe pas la balle de la main à la main (passe obligatoire).</p>		
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Réaliser 5 passes consécutives réceptionnées par les coéquipiers.</p>	<p>Variante(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taille du terrain - Nombre de joueurs - Taille de la balle - Choix d'un bras pour la réception et de l'autre pour le lancer - Nombres de passes 	
<p>Observations :</p>		

Vers la balle au capitaine

1. Être à l'aise avec la balle
2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer
- 3. Faire progresser la balle collectivement**
4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur
5. S'opposer collectivement

Vidons la caisse

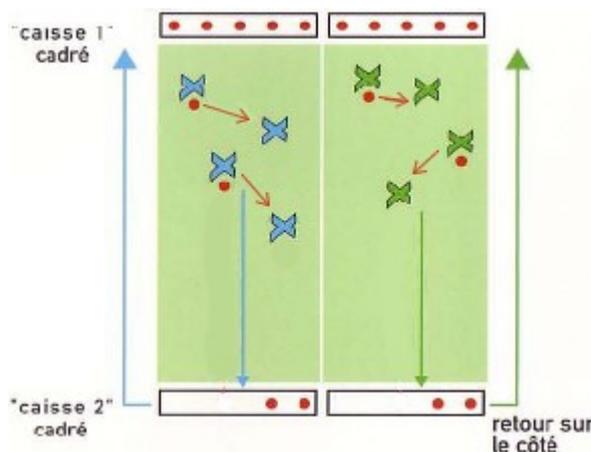
Objectif(s)

Transporter des balles rapidement en se faisant des passes et sans faire tomber la balle.

But pour l'élève : Vider la caisse 1 et remplir la caisse 2 le plus rapidement possible.

Dispositif :

- 2 équipes de 4 à 8 enfants.
- 1 terrain pour chaque équipe.
- 2 caisses de part et d'autre du terrain.



Matériel :

12 balles par caisse

Règle du jeu : Au signal les enfants partent de la caisse 1 vers la caisse 2 en prenant une balle pour 2. Ils ne peuvent pas se déplacer quand ils ont la balle en main. Ils sont obligés pour progresser de se faire des passes sans faire tomber la balle. Si la balle tombe, ils doivent retourner au départ.

Quand ils ont réussi, ils reviennent par le côté et vont prendre une autre balle.

La 1ère équipe qui a posé ses 12 balles dans la caisse 2 a gagné.

Critère(s) de réussite :

Les équipiers réussissent leurs passes et ne se déplacent pas balle en main.

Variante(s)

Plus facile

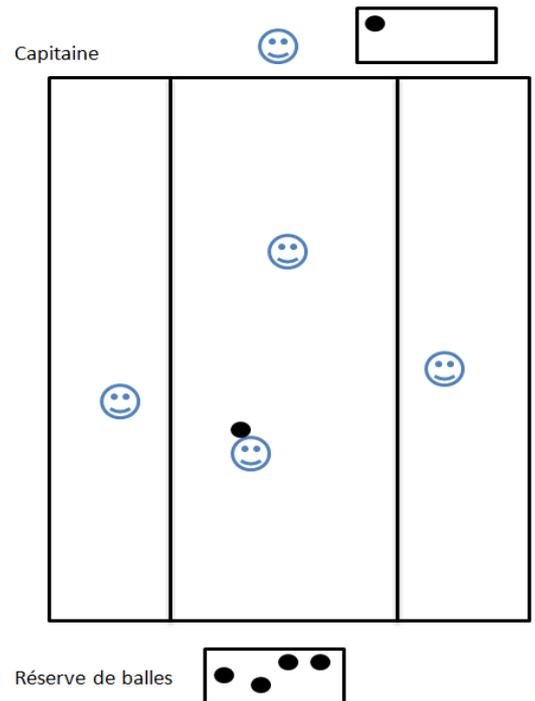
Autoriser 3 pas balle en main.
Réduire la distance entre les 2 caisses.

Plus difficile

Faire jouer les 2 équipes sur le même terrain.
Ajouter un défenseur.

Observations :

<h1>Vers la balle au capitaine</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Être à l'aise avec la balle 2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer 3. Faire progresser la balle collectivement 4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur 5. S'opposer collectivement 	<h2>Les couloirs sans adversaire</h2>
<p>Objectif(s)</p>	<p>Transporter des balles en se faisant des passes, sans faire tomber la balle et en respectant des règles d'utilisation des espaces de jeu.</p>	
<p>But pour l'élève : Faire des passes et progresser collectivement vers le capitaine.</p> <p>Dispositif : Le terrain est divisé en 3 couloirs. Les joueurs doivent rester dans leur couloir. Plusieurs terrains en parallèle et en concurrence.</p> <p>Règle du jeu : Au signal les joueurs prennent une balle dans la réserve, ils doivent la conduire en se faisant des passes jusqu'à leur capitaine.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs ne peuvent pas se déplacer avec la balle. - Si la balle tombe, l'équipe doit reposer la balle dans sa réserve. - La balle doit passer au moins une fois dans chaque couloir avant d'être transmise au capitaine. - La 1ère équipe qui transmet toutes ses balles au capitaine a gagné. 		
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Les joueurs restent dans leur couloir et progressent en faisant des passes.</p>	<p>Variante(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ajouter un gêneur. ➤ Ajouter une zone interdite devant le capitaine. ➤ Ajouter des couloirs. 	
<p>Observations :</p>		



Vers la balle au capitaine

1. Être à l'aise avec la balle
2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer
- 3. Faire progresser la balle collectivement**
4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur
5. S'opposer collectivement

Jeu du délégué

Objectif(s)

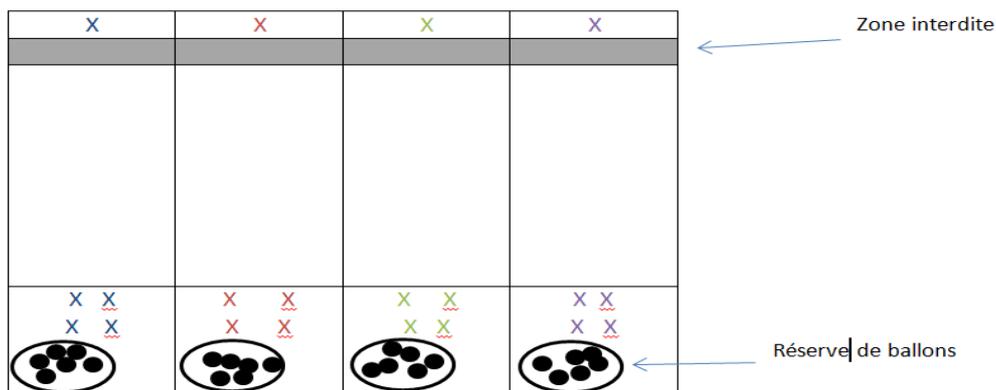
Transporter des balles rapidement en se faisant des passes et sans faire tomber la balle.

But pour l'élève : Faire des passes en avançant vers le capitaine sans faire tomber la balle.

Dispositif :

Délimiter des couloirs.

6 balles par équipe
4 équipes de 5 joueurs (dont 1 capitaine)



Règles du jeu :

Au signal, les équipes doivent transporter les balles de leur réserve pour les transmettre à leur capitaine.

- Les joueurs ne peuvent pas se déplacer balle en main.
- Les équipes ne peuvent prendre qu'une balle à la fois dans la réserve.
- Si la balle tombe par terre pendant le transport, l'équipe doit repartir au départ.

La 1ère équipe qui a transmis toutes ses balles au capitaine a gagné.

Critère(s) de réussite :

Les joueurs assurent leur passe pour progresser vers le capitaine.

Variante(s)

- Ajouter un gêneur
- Imposer que les 4 joueurs touchent chaque balle transmise au capitaine.
- Agrandir la zone interdite.
- Installer le capitaine dans un cerceau dont il n'a pas le droit de sortir.

Observations :

Vers la balle au capitaine

1. Être à l'aise avec la balle
2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer
- 3. Faire progresser la balle collectivement**
4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur
5. S'opposer collectivement

Les zones interdites

Objectif(s)

Progresser vers la cible en prenant des informations dans l'espace.

But pour l'élève : Envoyer la balle au capitaine en repérant les espaces libres.

Matériel:

Adhésif ou plots assiettes pour matérialiser les espaces interdits.

Dispositif :

Des zones interdites sont matérialisées. Les joueurs peuvent passer dans ces zones mais ils ne peuvent pas s'y trouver avec la balle en main.

Possibilité de faire plusieurs terrains en concurrence.

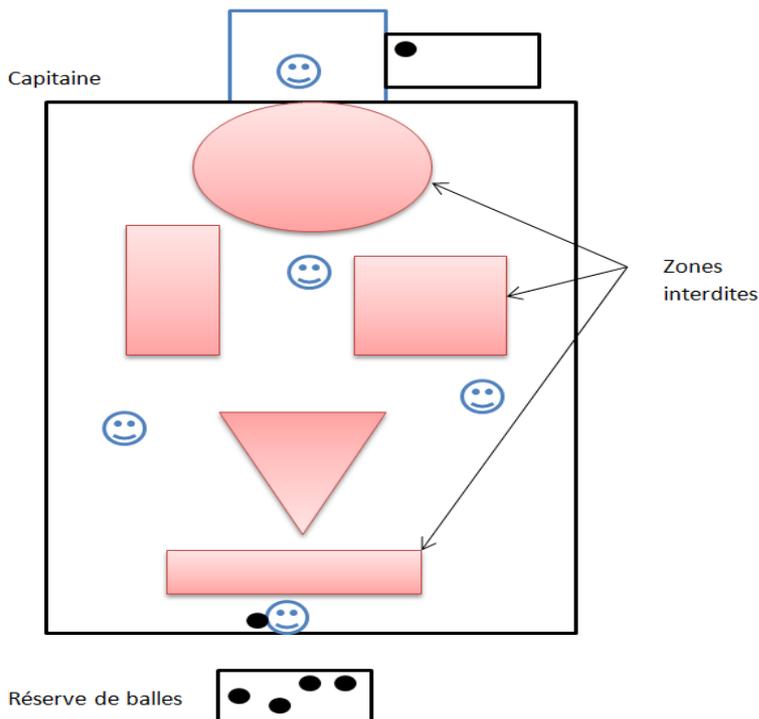
Règles du jeu :

Au signal, l'équipe de 5 joueurs prend une balle dans la réserve et doit la transmettre à son capitaine placé dans une zone de l'autre côté du terrain. Il faut transporter les balles le plus vite possible.

Les joueurs ne peuvent pas se déplacer balle en main. Ils ne peuvent prendre les balles qu'une par une dans la réserve.

Si un joueur se trouve avec une balle dans une zone interdite, la balle doit retourner dans la réserve.

L'équipe gagnante est celle qui transmet le plus rapidement ses balles au capitaine.



Critère(s) de réussite :

Les joueurs repèrent les zones interdites et progressent en évitant de s'y trouver balle en main.

Variante(s)

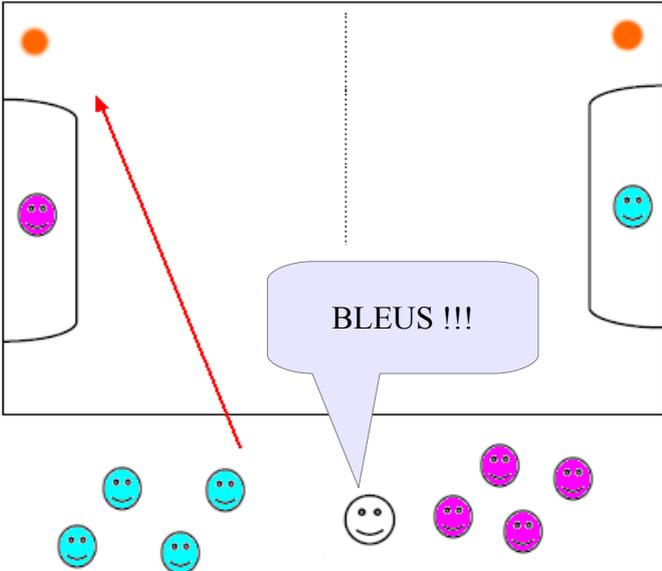
Plus facile

Zones plus petites
Autoriser le déplacement du capitaine sur toute la largeur du terrain

Plus difficile

Agrandir les zones
Ajouter un gêneur

Observations :

<h1>Vers la balle au capitaine</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Être à l'aise avec la balle 2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer 3. Faire progresser la balle collectivement 4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur 5. S'opposer collectivement 	<h2>La balle nommée</h2>
<p>Objectif(s)</p>	<p>Se reconnaître comme attaquant ou comme défenseur</p>	
<p>But pour l'élève : À l'appel de sa couleur, transporter en faisant des passes le ballon vers la zone du capitaine.</p>		
<p>Matériel: Chasubles, 2 ballons, plots.</p>		
<p>Dispositif :</p> 		
<p>Règles du jeu : Le maître appelle une couleur et l'équipe correspondante se déploie pour transporter le plus vite possible le ballon. Aussitôt, les adversaires se déploient pour tenter d'intercepter le ballon.</p>		
<p>Respecter les règles du « ballon capitaine ».</p>		
<p>1 point à l'équipe qui transporte le ballon si la passe au capitaine est réussie ; 1 point aux défenseurs s'ils interceptent le ballon.</p>		
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Le joueur reconnaît son rôle suivant la couleur appelée</p>	<p>Variante(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Position du ballon à l'engagement (centre du terrain, corner, lancé par l'enseignant...) ➤ Varier le nombre de défenseurs autorisés à entrer sur le terrain. 	
<p>Observations :</p>		

<h1>Vers la balle au capitaine</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Être à l'aise avec la balle 2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer 3. Faire progresser la balle collectivement 4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquants et de défenseur 5. S'opposer collectivement 	<h2>Les voleurs de pierres</h2>
<p>Objectif(s)</p>	<p>Participer à des actions collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles.</p>	
<p>But pour l'élève : Aller dérober des pierres dans le camp adverse tout en protégeant ses propres pierres.</p> <p>Matériel: Chasubles, sacs de graines, anneaux, balles...</p> <p>Dispositif :</p>  <p>Règles du jeu :</p> <p>Pour chaque enfant, l'enjeu est de sortir de son camp pour aller voler les pierres dans le camp adverse sans se faire toucher. S'il parvient à voler une pierre, il vient la déposer dans le cerceau de son équipe. S'il est touché, il doit la ramener à sa place, retourner dans son camp avant d'envisager une autre tentative. Chaque joueur est à la fois voleur (attaquant) et gardien (défenseur) en fonction de l'endroit où il se trouve.</p>		
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Les joueurs respectent le rôle de gardien quand ils sont dans leur camp, et le rôle de voleur dans le camp adverse.</p>	<p>Variante(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ajouter des zones refuges dans chaque camp pour les voleurs. ➤ Créer une bande neutre au milieu du terrain. ➤ Augmenter ou réduire la réserve de pierres. ➤ N'autoriser la touche que si le voleur possède une pierre. 	
<p>Observations :</p>		

Vers la balle au capitaine

1. Être à l'aise avec la balle
2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer
3. Faire progresser la balle collectivement
4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur
- 5. S'opposer collectivement**

La rivière aux crocodiles

Objectif(s)

**Progresser vers la cible en situation d'opposition en faisant des passes.
Utiliser les espaces libres.**

But pour l'élève : Se faire des passes pour emmener la balle vers le but malgré les défenseurs.

Dispositif :

- deux équipes de 4 attaquants qui doivent traverser le terrain et une équipe de 4 défenseurs qui tentent d'intercepter la balle
- 2 zones sont délimitées pour les défenseurs.



Matériel : plusieurs balles, des chasubles pour identifier attaquants et défenseurs.

Règle du jeu : Les attaquants (par groupe de 4) doivent conduire leur balle dans leur réserve située dans la zone de but. Les défenseurs (crocodiles) doivent rester dans leur zone et tentent d'intercepter la balle pour la sortir du terrain.

Les équipes tentent chacune leur tour d'apporter une balle dans leur réserve. Lorsque les défenseurs interceptent ou font sortir la balle du terrain, on change d'équipe attaquante.

L'équipe vainqueur est celle qui a déposé le plus de balles dans sa réserve.

Les joueurs ne peuvent pas se déplacer balle en main.

Critère(s) de réussite :

Variante(s)

Emmener la balle jusqu'à la zone de but

Plus facile

Zones de défense réduites
Plus d'attaquants que de défenseurs

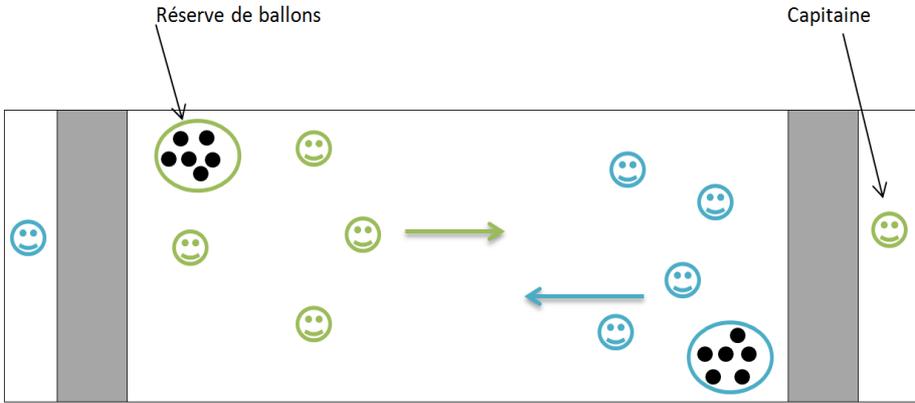
Plus difficile

Plus de défenseurs que d'attaquants
Zones de défense importantes

Intercepter la balle

Observations

<h1>Vers la balle au capitaine</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Être à l'aise avec la balle 2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer 3. Faire progresser la balle collectivement 4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur 5. S'opposer collectivement 	<h2>La passe à 10</h2>
<p>Objectif(s)</p>	<p>Attraper la balle et réaliser une passe précise.</p>	
<p>But pour l'élève : collectivement réaliser le plus rapidement une série de 10 passes.</p> <p>Dispositif : 2, 3 ou 4 équipes de 5 joueurs évoluent sur des terrains séparés.</p> <p>Règles du jeu :</p> <p>Au signal, les joueurs de chaque équipe se font des passes, la 1ère équipe qui fait 10 passes remporte un point. Tous les joueurs de l'équipe doivent recevoir et passer la balle. Il est interdit de renvoyer la balle au joueur qui vient de l'envoyer. Il est interdit de se déplacer balle en main. On ne se passe pas la balle de la main à la main (passe obligatoire).</p>		
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>L'élève fait une passe précise, il parvient à réceptionner la balle</p>	<p style="text-align: center;">Variante(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Autoriser les déplacements balle en main ➤ Ajouter un gêneur 	
<p>Observations :</p>		

<h1>Vers la balle au capitaine</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Être à l'aise avec la balle 2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer 3. Faire progresser la balle collectivement 4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur 5. S'opposer collectivement 	<h2>La conquête des planètes</h2>
<p>Objectif(s)</p>	<p>Progresser rapidement vers la cible en réalisant des passes précises sans faire tomber le ballon.</p>	
<p>But pour l'élève : transmettre le plus vite possible les ballons au capitaine sans les faire tomber.</p>		
<p>Matériel: 6 ballons (ou balles) par équipe.</p>		
<p>Dispositif :</p> 		
<p>Règle du jeu : Chaque équipe doit transmettre à son capitaine l'ensemble des ballons présents dans la réserve le plus rapidement possible. Les zones grises devant chaque capitaine sont les zones interdites où personne ne peut pénétrer. Les joueurs ne peuvent pas se déplacer ballon en main. Chaque équipe ne peut convoier qu'un ballon à la fois. Les redoublements de passe sont interdits. Les deux équipes sont toutes les deux en position d'attaquants et font progresser leur balle en même temps. Il n'y a pas de défenseurs.</p>		
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Tous les joueurs de l'équipe participent à la transmission de la balle au capitaine.</p>	<p>Variante(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ajouter un gêneur dans la zone interdite. ➤ Utiliser différentes sortes de balles, de ballons. 	
<p>Observations :</p>		

<h1>Vers la balle au capitaine</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Être à l'aise avec la balle 2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer 3. Faire progresser la balle collectivement 4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur 5. S'opposer collectivement 	<h2>Les joueurs relais</h2>
<p>Objectif(s)</p>	<p>Progresser vers l'avant jusqu'au capitaine en utilisant des relais</p>	
<p>But pour l'élève : Envoyer la balle au capitaine, perturber la progression de l'équipe adverse.</p>		
<p>Dispositif :</p> <p>Terrain 20x10m 5 joueurs par équipe + 2 joueurs relais Zones pour les joueurs relais et les capitaines de 2m de profondeur.</p>		
<p>Règles du jeu : Les joueurs (y compris les relais) n'ont pas le droit de se déplacer balle en main. Ils doivent envoyer la balle à leur capitaine pour marquer un point. Des joueurs relais en dehors du terrain peuvent être utilisés pour progresser.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs extérieurs ne peuvent se faire des passes entre eux : ils peuvent recevoir la balle d'un joueur intérieur et la renvoyer au même ou à un autre joueur. - Lorsqu'une équipe est en possession de la balle les joueurs extérieurs ne peuvent être gênés par leur adversaire. - Prévoir d'alterner les rôles. - Les joueurs extérieurs ne servent que de "relais" et ne peuvent donc pas passer la balle au capitaine. 		
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Les joueurs relais sont utilisés et permettent de prendre la défense en défaut.</p>	<p>Variante(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Interdire les déplacements du capitaine et/ou des joueurs relais. ➤ Autoriser les déplacements balle en main des joueurs relais. ➤ Installer les relais dans des zones rondes au cœur de l'espace de jeu. 	
<p>Observations :</p>		

<h1>Vers la balle au capitaine</h1>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Être à l'aise avec la balle 2. Maîtriser le lancer, réceptionner et envoyer 3. Faire progresser la balle collectivement 4. Comprendre et jouer les rôles d'attaquant et de défenseur 5. S'opposer collectivement 	<h1>La balle au capitaine</h1>
<p>Objectif(s)</p>	<p>Passer la balle au capitaine</p>	
<p>But pour l'élève : envoyer la balle à son capitaine, empêcher l'équipe adverse de progresser vers son capitaine.</p>		
<p>Dispositif :</p> <p>Terrain 20x10m 2 équipes de 5 joueurs Zone des capitaines : 2m de profondeur Balle type ballon de handball</p>		
<p>Règles du jeu :</p> <p>Passer la balle à son capitaine, placé dans l'en-but derrière le terrain adverse. - Un match dure 8 minutes.</p> <p>Une équipe perd la balle si un joueur se déplace avec, l'envoie hors du terrain, ou bouscule un adversaire.</p> <p>La remise en jeu après un point marqué se fait au niveau de la ligne de fond, par l'équipe adverse.</p> <p>Les joueurs ne peuvent pas entrer dans la zone du capitaine.</p>		
<p>Critère(s) de réussite :</p> <p>Les joueurs se démarquent pour recevoir la balle.</p> <p>Les équipes parviennent à progresser en se faisant des passes.</p>	<p>Variante(s)</p>	
<p>Observations</p>		