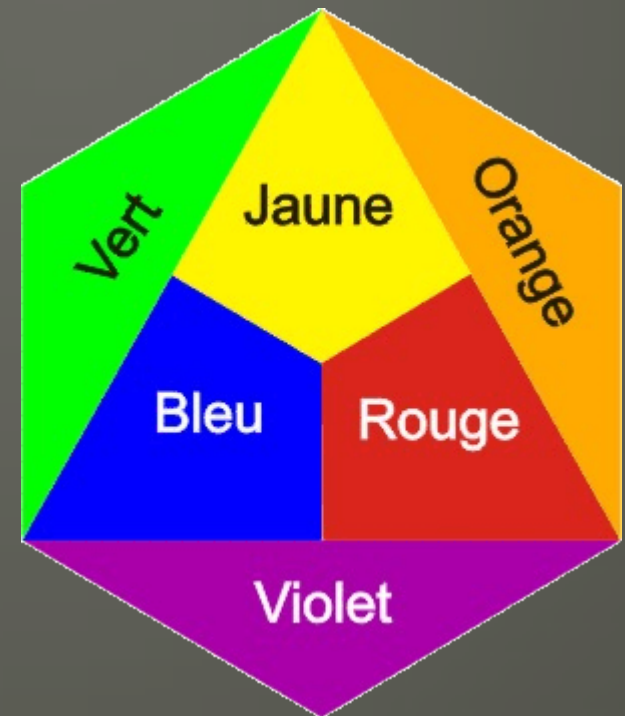


# Un minimum de matériel pour faciliter la maîtrise de l'espace et du temps

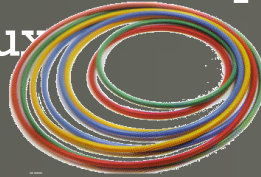
- Une classe: c'est souvent 4 groupes d'élèves identifiés par 4 couleurs:
- 3 couleurs primaires:
  - Le jaune,
  - Le bleu
  - Le rouge
- 1 couleur secondaire:
  - le vert ou autre



Pour aider à **identifier** partenaires et/ou adversaires:  
Des chasubles



Pour **baliser** l'espace: des plots, des cônes, des cerceaux



Pour **matérialiser** le temps:  
des chronomètres et des sabliers

Pour **faciliter** les moments d'évaluation et l'organisation  
d'une rencontre: pour un groupe: une plaquette, un stylo, une  
bande numérique et sa pince à linge, un classeur de score, un  
sifflet



Pour **ranger** tout ce petit matériel, un carton avec un  
fond de la couleur choisie



# De la situation jouée à la situation de résolution de problème

- Vers...les sports collectifs (un parti-pris)
- *Construire une logique scolaire des sports collectifs*
- Aller vers un référentiel commun, une logique commune aux différentes références culturelles

# **Pour entrer dans l'activité:**

## **A chacun son ballon**

◎ **5 à 10 minutes d'évolution libre**  
**puis**

◎ **Evoluer en faisant rebondir le ballon sur :**

- un mur
- le sol

◎ **Evoluer et viser des cibles**

◎ **Evoluer en échangeant**

- avec l'autre,
- avec les autres.

Proposer toutes  
sortes de  
ballons

# les idées sous-jacentes :

## ◎ PRINCIPES D'ACTION (compétences)

- Faire **progresser** la balle vers le terrain adverse pour **marquer**.
- **S'organiser** pour :
  - créer de l'incertitude chez l'adversaire
  - créer et utiliser des espaces libres pour les partenaires

## ◎ REGLES D'ACTION (connaissances et savoirs)

- **Traiter les informations** (regarder, lire, observer...)  
et
- **Agir** en fonction des informations captées

# FORMATION du JOUEUR

- Primauté de la **formation tactique** (*le jeu*) en tenant compte du **potentiel technique** (*les possibilités motrices des élèves*)

- **3 niveaux**

*du débutant...*

*...au débrouillé...*

*...au confirmé.*

## **TROIS REGISTRES de LECTURE**

- L'organisation des élèves
- Les adaptations motrices
- Les intentions tactiques

# Situation N°1

- **But :**  
Appréhender l'espace et commencer à s'organiser
- **Aménagement :**  
par 3 ou 4; dans un espace délimité par des plots
- **Matériel**  
des cônes - chasubles  
1 ballon par groupe de 3 ou 4  
plots de couleur  
Cibles
- **Consignes :**  
Se passer le ballon sans dribble, sans faire tomber le ballon au sol en marchant, en courant
- **Critères de réussite :**  
Ne pas faire tomber le ballon et ne pas dribbler  
1 tour d'espace = 1 point  
Réussir 10 touches sur cible

## Variantes

Orienter le jeu  
Toucher le maximum de cibles en 1 minute  
Mettre en place un voleur de ballon

## Situation N°2

- **But :**

Se passer le ballon le plus de fois possible malgré la présence d'un défenseur

- **Aménagement :**

par 4

dans un espace délimité par des lignes au sol

Ou par des plots

- **Matériel**

des cônes - chasubles

1 ballon par groupe de 4

plots de couleur

Cibles

- **Consignes :**

Réaliser un maximum de passes en 2 minutes

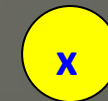
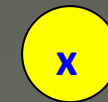
Compte les passes.

Recommencer plusieurs fois

- **Critères de réussite :**

Le nombre maximum de passes réussies

Si le Défenseur touche le porteur du ballon : alors le compteur retombe à zéro



## Variantes

**Augmenter le nombre de défenseurs**

**Jouer sur le nombre d'attaquants et de défenseurs : 3 contre 2 – 4 contre 2.....**

**Introduire un 2<sup>e</sup> ballon**



## Situation N° 3

- **But :**

Se passer le ballon le plus efficacement possible malgré la présence d'un défenseur pour déménager les ballons d'un cerceau à un autre

- **Aménagement :**

par 4 dans un espace délimité par des lignes au sol  
Ou par des plots

- **Matériel**

des cerceaux- chasubles  
5 à 6 ballons par groupe de 4  
plots de couleur



- **Consignes :**

Sans dribble, sans faire tomber le ballon, sans courir ballon en main, amener tous les ballons du 1<sup>er</sup> cerceau au 2<sup>e</sup> cerceau

1 ballon à la fois  
si interception du défenseur alors ballon case départ

- **Critères de réussite :**

Le temps  
le nombre de ballons déménagés dans un temps donné

### Variantes

**Augmenter le nombre de défenseurs**

**Jouer sur le nombre d'attaquants et de défenseurs : 3 contre 2 – 4 contre 2.....**

**Variation le nbr de ballons**

# Situation N° 4

- **But :**

Se passer le ballon le plus efficacement possible malgré la présence d'un défenseur pour faire parvenir le ballon au réceptionneur

- **Aménagement :**

par 4 dans un espace délimité par des lignes au sol  
ET par des plots pour le réceptionneur

- **Matériel**

Chasubles - plots de couleur  
1 ballon par groupe de 4

- **Consignes :**

faire parvenir le ballon au réceptionneur qui peut se déplacer dans son espace  
si interception du défenseur alors ballon case départ

- **Critères de réussite :**

1 point si ballon au sol ou intercepté ou si PB est touché par Défenseur  
Le nombre de ballon transmis au réceptionneur pour les attaquants



## Variantes

augmenter ou diminuer  
l'espace du réceptionneur  
Interdire les passes en  
cloche  
Augmenter le nombre  
d'attaquants

## Situation N° 5

- **But :**

Se passer le ballon le plus efficacement possible malgré la présence d'un défenseur pour faire parvenir le ballon au réceptionneur

Idem situation n°4 mais 2 équipes jouent en même temps

- **Aménagement :**

par 4 dans un espace délimité par des lignes au sol ET par des plots pour le réceptionneur

- **Matériel**

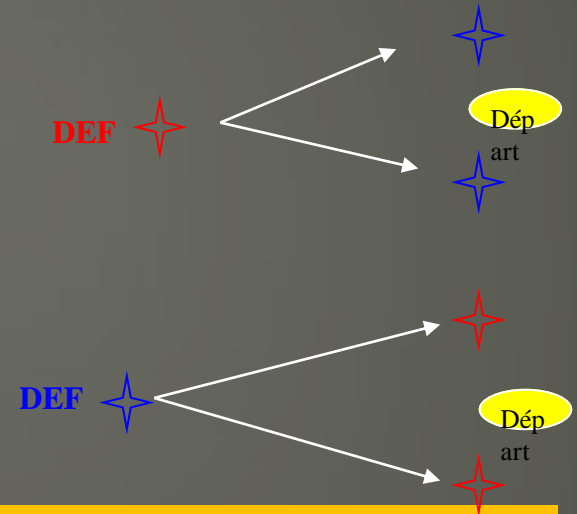
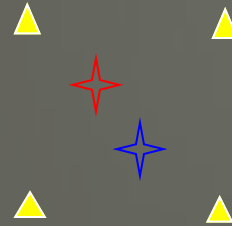
Chasubles - plots de couleur  
1 ballon par groupe de 4

- **Consignes :**

faire parvenir le ballon au réceptionneur qui peut se déplacer dans son espace  
si interception du défenseur alors ballon case départ

- **Critères de réussite :**

1 point si ballon au sol ou intercepté par Défenseur  
Le nombre de ballon transmis au réceptionneur pour les attaquants



### Variantes

augmenter ou diminuer  
l'espace du réceptionneur  
Interdire les passes en  
cloche  
Augmenter le nombre  
d'attaquants

# Situation N° 6

- **But :**

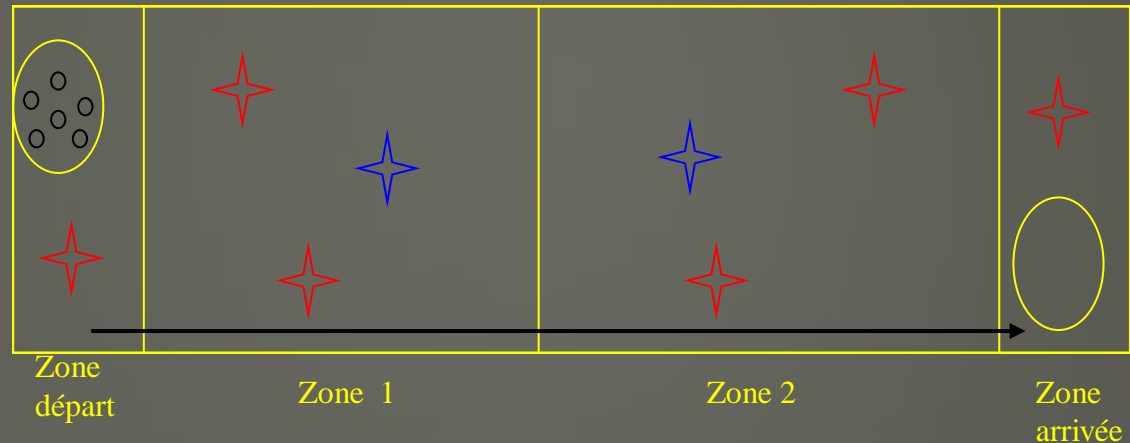
Se passer le ballon le plus efficacement possible malgré la présence d'un défenseur en zone 1 et 2 pour faire parvenir le ballon au réceptionneur (zone d'arrivée)

- **Aménagement :**

par 8 dans un espace délimité par des lignes au sol  
ET par des plots

- **Matériel**

Chasubles - plots de couleur  
5 à 6 ballons par groupe de 8



- **Consignes :**

Amener les ballons dans l'en but opposé. Les joueurs ne quittent pas leur zone: 2 attaquants et 1 défenseur pour la zone 1 et 2

zone départ: donneur de ballons

Zone arrivée: réceptionneur de ballons

- **Critères de réussite :**

1 point si ballon au sol ou intercepté par Défenseur

Le nombre de ballon transmis au réceptionneur pour les attaquants

## Variantes

**Augmenter le nombre de défenseurs**

**Jouer sur le nombre d'attaquants et de défenseurs : 2 contre 2 – 3 contre 2.....**

**Variation le nbr de ballons**

## Titre de la situation

## Joueur but

### Objectifs ou savoirs visés

attaquer/défendre, passer, tirer, se démarquer, s'organiser autour du porteur du ballon

## Organisation

Espace : un terrain organisé comme suit :

- deux zones qui correspondent au zone but
- dans chaque zone but : il y a un joueur c'est le joueur but.

Organisation des différents groupes : x équipes de y joueurs (bleu, rouge, jaune) que l'on distingue par des chasubles. Pendant que deux équipes jouent l'autre arbitre et organise et à la fin du match on change d'équipes.

Temps imparti : x minutes par match, tournoi triangulaire, chaque équipe rencontre les autres.

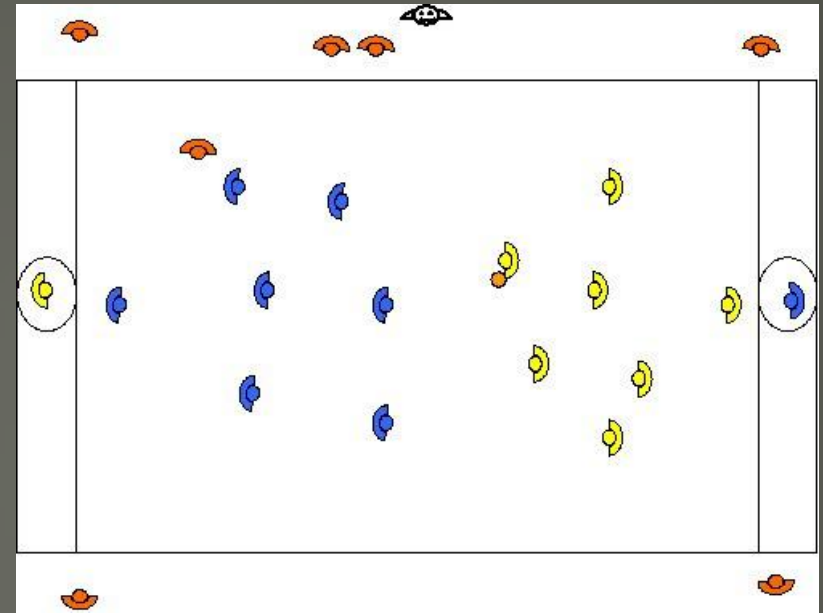
Lorsque chaque équipe a joué au moins un match, le maître donne un temps de réflexion pour que les enfants élaborent par équipe des stratégies et précisent les règles.

### Variables didactiques

Dimension du terrain

Nombre de joueurs

Dimension de la zone du joueur but



### Critère de réussite :

- chaque ballon récupéré par le joueur but vaut un point
- l'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus grand nombre de points

### Critères de réalisation :

- le porteur du ballon doit choisir le joueur le mieux placé pour réceptionner la balle
- se déplacer et se démarquer pour tirer ou recevoir la balle
- se positionner pour récupérer le ballon et gêner les passes
- agir dès que l'on a passé, passe et va ou passe et suit pour offrir des possibilités de passes au porteur du ballon