

# 1<sup>er</sup> module d'apprentissage : jeux collectifs avec ballon : classe de CM1

## Choisir et planifier ce qu'il y a à apprendre sur un module

<b>Champ d'apprentissage : 4</b>	Conduire et maîtriser un affrontement collectif		
<b>APSA support :</b> jeux collectifs avec ballon (vers le handball)	<b>Période de l'année :</b> 1 <sup>ère</sup> ou 5 <sup>ème</sup>	<b>Niveau :</b> CM1	

### Compétences générales visées :

Développer sa motricité et construire un langage du corps  
S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.  
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

<b>Attendus de fin de cycle :</b>	En situation aménagée et à effectif réduit, - s'organiser tactiquement pour gagner le match - respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
-----------------------------------	--

### Compétences travaillées durant le module :

<b>Compétences générales</b>	<b>Compétences à travailler</b>
Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils  Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. : Coordonner des actions motrices simples</li> <li>2. : S'informer pour agir</li> <li>3. : Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples</li> <li>4. : Se reconnaître attaquant/défenseur</li> <li>5. : Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.</li> </ol>

### Je planifie mon module (projet prévisionnel)

	Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Séance 5	Séance 6	Séance 7	Séance 8
Compétence 1	■	■	■	■	■	■	■	■
Compétence 2								
Compétence 3	■	■	■	■	■	■	■	■
Compétence 4								
Compétence 4	■	■	■	■	■	■	■	■

<b>Séance n° : 1</b>	<b>Installation :</b>	<b>Matériel à prévoir:</b> différents ballons, plots, coupelles...	<b>Date :</b>
----------------------	-----------------------	--	---------------

**Attendus de fin de cycle :**  
En situation aménagée et à effectif réduit,  
- s'organiser tactiquement pour gagner le match  
- respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

**Compétences travaillées durant la leçon :**  
Coordonner des actions motrices simples  
Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples

**Objectifs de la leçon :**  
\*travail de la motricité individuelle  
\*Dimension collective abordée à travers la forme jouée

### Déroulement de la leçon

#### Echauffement spécifique en lien avec l'APSA support :

Avec des ballons différents

- Trottiner en tenant le ballon à 2 mains. Faire le tour de la taille en courant. Au signal, arrêt sur place et écouter les consignes.
- Lancer à 2 mains au-dessus de la tête, rattraper à 2 mains.
- Idem, lancer à 1 main.
- Idem, mais sauter et rattraper à 2 mains en l'air (même chose en trottinant) Arrêt.
- Faire le tour de la taille, le tour de la tête, le tour des genoux.
- Poser la balle et faire le tour cinq fois
- trottiner en dribblant.
  - ❖ Au signal, poser le ballon sans le faire rouler et trottiner dans la salle sans toucher les ballons au sol. Au signal on va rechercher son ballon en pas chassés.
  - ❖ Au signal, regroupement par 2 avec des ballons ≠.

- Se déplacer par 2 en dribblant. (en variant les ballons devant)
  - ❖ Idem en changeant les ballons.
- Au signal, les élèves sont par deux avec des ballons différents, passe tendue vers le haut pour le ballon de hand, passe au sol pour l'autre ballon. La passe se fait à une main, la réception à deux. »
  - ❖ Idem en inversant les ballons.
  - ❖ Passes avec les 2 ballons en même temps. (Passe tendue avec le ballon de Hand et passe à rebond avec le ballon de volley).

### Situation d'apprentissage n°1

**Nom :** la passe à 10

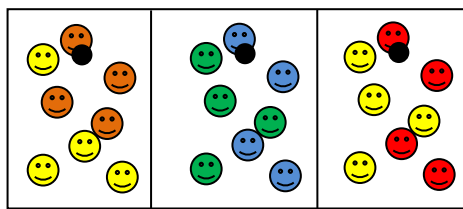
**But du jeu :** faire 10 passes consécutives

**Organisation :**

Partager la surface de jeu en terrains de 10m x 10m

Faire des équipes de 4 joueurs.

Temps de jeu très court en montante/descendante.



**Consigne :**

« Vous devez réussir à faire 10 passes sans perdre le ballon. »  
 Les défenseurs doivent être à 1 mètre du porteur de ballon.  
 Les contacts entre joueurs, le dribble, les lobs sont interdits.  
 Interdit de faire la passe à celui qui nous a donné la balle.  
 L'équipe qui gagne monte (changement de terrain)  
 l'équipe qui perd descend.

**Critères de réussite :**

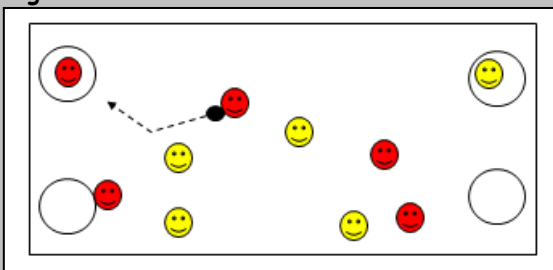
Réussir à faire 10 passes consécutives sans perdre le ballon.

**Critères de réalisation :** faire une passe à un partenaire proche qui n'est pas derrière le défenseur.

### Situation d'apprentissage n°2

**Nom et But du jeu :** jeu des cerceaux. Réussir à faire une passe à rebond à 1 partenaire qui va se mettre dans un cerceau (le principe du rebond introduit une notion de distance que l'on retrouvera par la suite avec la matérialisation d'une zone)

**Organisation :**



Par équipes de quatre ou de cinq joueurs

**Consigne :**

- \*Faire une passe à **rebond** à 1 partenaire qui va se mettre dans un cerceau (de sa zone d'attaque).
- \*Matérialisation d'une zone interdite.
- \*Mêmes règles de passes et de défense que pour la passe à 10.

**Critères de réussite :** j'ai réussi à faire une passe à rebond à un partenaire de mon équipe se situant dans un cerceau.

<b>Bilan</b>	
<b>Perspective leçon suivante</b>	

# 2<sup>ème</sup> module d'apprentissage : jeux collectifs avec ballon :

## classe de 6<sup>ème</sup>

### Choisir et planifier ce qu'il y a à apprendre sur un module

<b>Champ d'apprentissage :</b>	Conduire et maîtriser un affrontement collectif	
<b>APSA support :</b> jeux pré-sportifs collectifs (vers le handball)	<b>Période de l'année :</b> 1 <sup>ère</sup> ou 5 <sup>ème</sup>	<b>Niveau :</b> 6 <sup>ème</sup>

### Compétences générales visées :

Développer sa motricité et construire un langage du corps  
S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.  
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

<b>Attendus de fin de cycle :</b>	En situation aménagée et à effectif réduit, <ul style="list-style-type: none"><li>- s'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque</li><li>- maintenir un engagement moteur sur tout le temps de jeu prévu</li><li>- assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</li></ul>
-----------------------------------	---

### Compétences travaillées durant le module :

<u>Compétences générales</u> Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	<u>Compétences à travailler</u> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Coordonner des actions motrices plus complexes</li><li>2. : Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</li><li>3. : Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples</li><li>4. : Accepter des rôles simples d'arbitre et d'observateur</li></ol>
--	--

### Programmation du module (projet prévisionnel)

	Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Séance 5	Séance 6	Séance 7	Séance 8
Compétence 1								
Compétence 2								
Compétence 3								
Compétence 4								

<b>Séance n° : 1</b>	<b>Installation :</b> un gymnase avec terrain de mini handball	<b>Matériel à prévoir :</b> plots, coupelles, maillots, ballons	<b>Date :</b>
----------------------	--	---	---------------

**Attendus de fin cycle :**  
En situation aménagée et à effectif réduit,

- s'organiser tactiquement pour gagner le match
- respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

**Compétences travaillées durant la leçon :**  
1: Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.  
2: Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples

**Objectifs de la leçon :**  
Prendre des informations (positionnement partenaire-adversaire) pour faire une passe sûre et se démarquer  
Introduction de la notion de cible et de la zone interdite (cf hand-ball plot)

### Déroulement de la leçon

**Echauffement spécifique en lien avec l'APSA support :**  
1 : Les élèves sont par 3 les uns derrière les autres, le premier donne l'allure et le mode déplacement (pas chassés, montée de genoux, talons-fesses, ..... ) au signal, le premier passe dernier.  
2 : Les élèves sont par deux avec un ballon, le premier donne l'allure, le deuxième suit en dribblant. Au signal, le premier se retourne, le deuxième lui fait une passe.....

### Situation d'apprentissage n°1

**But du jeu :** Réussir à faire la passe à son adversaire en évitant le défenseur.

**Objectif de la situation :** Rompre l'alignement attaquant (porteur de balle)-défenseur-attaquant (non porteur de balle, démarquage)

**Organisation :**

Par groupe de 3, dispersés dans tout l'espace avec un ballon. Le dernier a la balle et dribble, les deux autres devant sans ballon.

**Consignes :**

« Vous devez vous suivre en trottinant, seul le troisième trottine en dribblant. Au signal, vous vous arrêtez, les joueurs 1 et 3 doivent se faire une passe sans qu'elle soit interceptée par le joueur 2. Attention les joueurs 2 et 3, sont fixes. »

**Variante :**

1. au signal, les joueurs 1 et 2 sont mobiles  
Au signal, tous les joueurs sont mobiles

**Critères de réalisation :** faire une passe à un partenaire proche et qui n'est pas derrière le défenseur

**Critères de réussite :** Réussir à faire une passe à son adversaire en se démarquant.

**Situation d'apprentissage n°2**

**Nom et But du jeu :** Le handball plot : match à thème avec aménagement matériel (espace, but et règlement). Faire tomber un plot par un tir direct

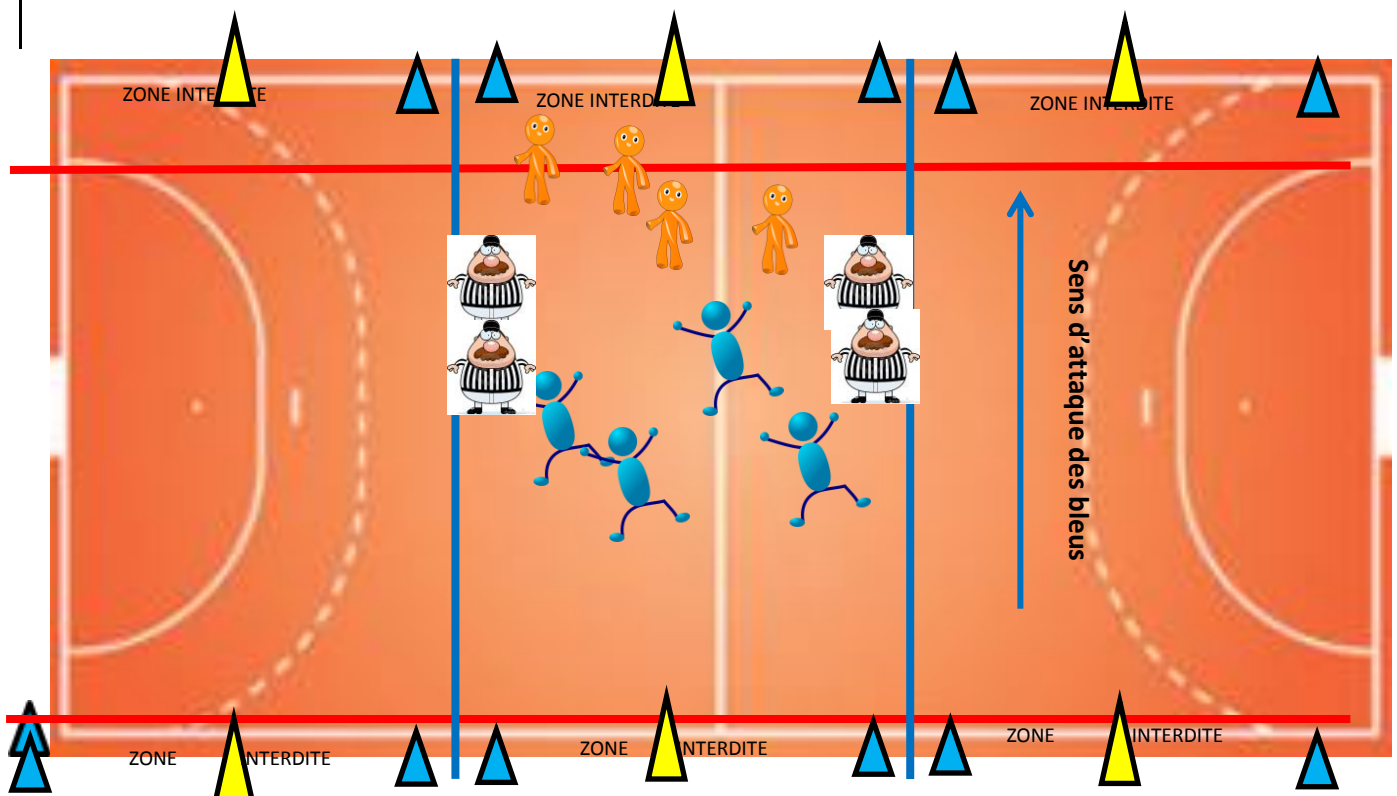
**Organisation :**

3 équipes par terrain (3 terrains). 2 équipes jouent, 1 équipe arbitre et compte les points

**Consignes :**

- \*Faire tomber un plot par un tir direct.
- \*1 dribble autorisé (dribble de contrôle)
- \*Pas de reprise de dribble. Pas de marcher (+ de 3 appuis).
- \*Contact interdit :(Distance de défense = 1 bras tendu  $\frac{1}{2}$ )
- \*Après un but, la remise en jeu s'effectue par un joueur depuis la zone interdite après avoir remis le plot en place.
- \*Après une faute, la remise en jeu s'effectue par un joueur à l'endroit où la faute a été commise. (Adversaires à 2m)
- \*En cas de défense en zone : 1 Point + coup franc pour l'équipe attaquante.
- \*En cas de contestation de l'arbitre : coup franc + 1 Point de pénalité.

**Schéma :**



**Critères de réussite :**

Réussir à faire tomber un maximum de plots

\*Les plots du centre valent 1 Point

\* les plots latéraux valent 2 Points

**Bilan****Perspective  
leçon  
suivante**