

1^{er} module d'apprentissage : jeux collectifs avec ballon : classe de CM1

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

Champ d'apprentissage : 4	Conduire et maîtriser un affrontement collectif	
APSA support : jeux collectifs avec ballon (vers le handball)	Période de l'année : 1 ^{ère} ou 5 ^{ème}	Niveau : 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

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 le module :

Compétences générales	Compétences à travailler
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"> 1. : Coordonner des actions motrices simples 2. : S'informer pour agir 3. : Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples 4. : Se reconnaître attaquant/défenseur 5. : Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.

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	■	■	■	■	■	■	■	■

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

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

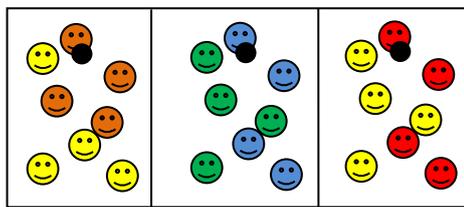
But du jeu : faire 10 passes consécutives

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 :

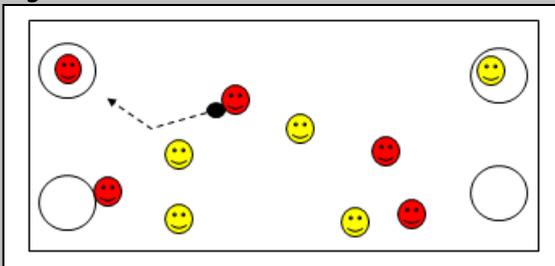
Réussir à faire 10 passes consécutives sans perdre le ballon.

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.

Bilan	
Perspective leçon suivante	

2^{ème} module d'apprentissage : jeux collectifs avec ballon :

classe de 6^{ème}

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

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

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

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

Compétences travaillées durant le module :

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

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								

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

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

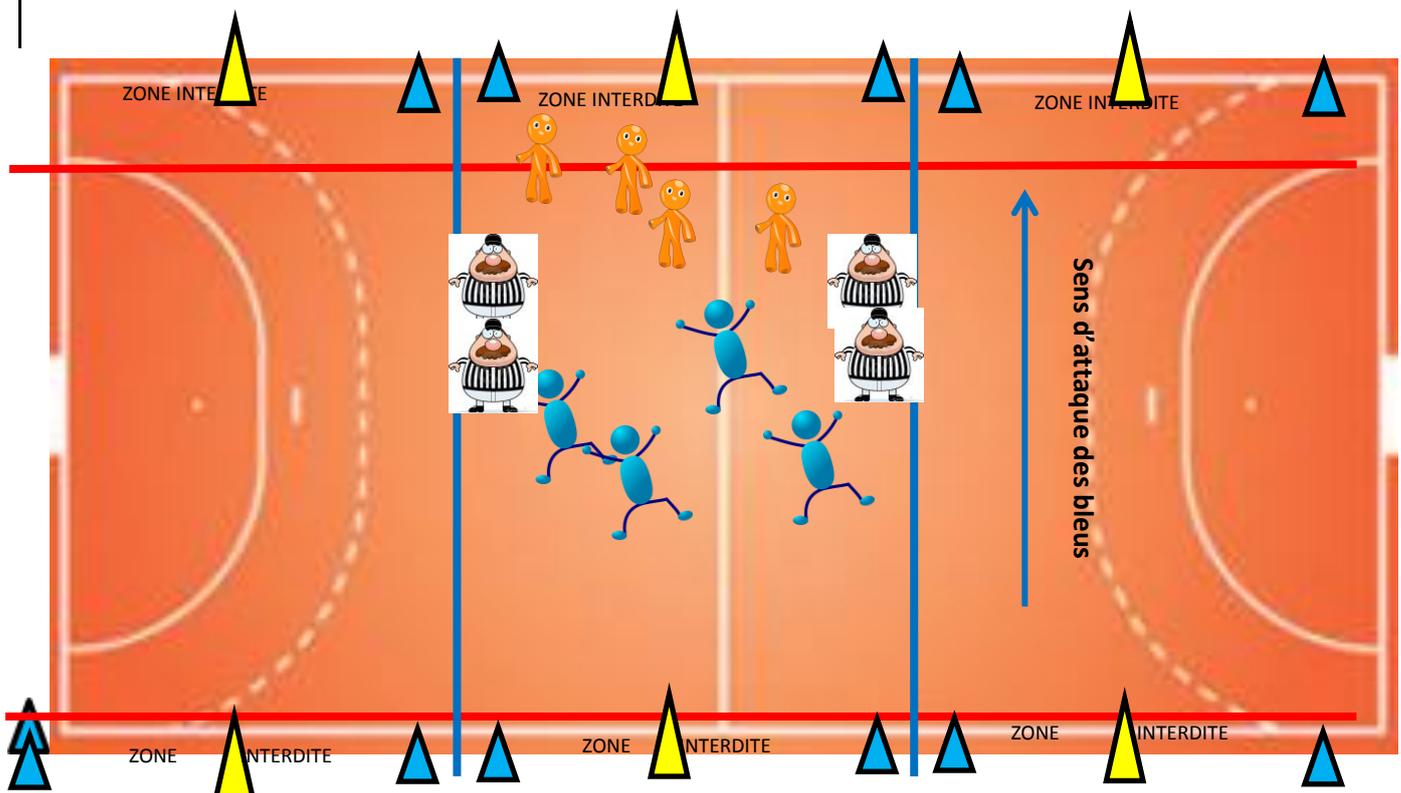
Organisation :

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**