

Le ballon capitaine (cycle 2 et 3)

But du jeu

Pour marquer 1 point il faut lancer le ballon au capitaine qui doit le bloquer.

En attaque

- chaque joueur (sans ballon) peut se déplacer sur tout le terrain (sauf chaque zone du capitaine) à tout moment.
- le porteur de balle peut faire 2 ou 3 pas avec la balle dans les mains avant de passer ou tirer (pas de déplacement en dribble en début de module pour des élèves de cycle 2)

Le capitaine a le droit de se déplacer dans sa zone (elle lui est réservée)

Variable : En cours de module, on pourra, si nécessaire, réduire la zone du capitaine afin de rendre plus difficile la passe au capitaine.

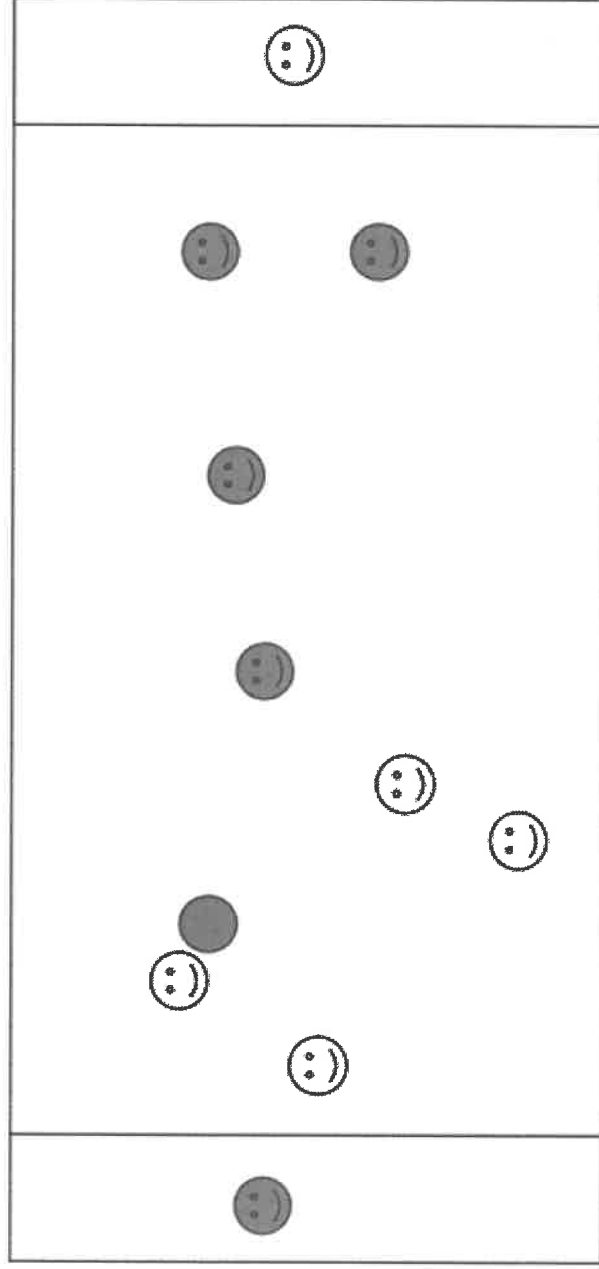
En défense :

- chaque joueur peut agir sur tout le terrain pour éviter la progression de la balle vers le capitaine, pour gêner une passe ...
- le contact avec le porteur de balle est autorisé sans brutalité

Match 5 contre 5 maximum.

- un effectif réduit favorise l'engagement dans l'activité de tous.
- facilite la lecture du jeu par les joueurs

Terrain : environ 12m de large x 18m de long ou 1/2 terrain de hand dans la largeur



Ce qui ne va pas



Ce qui va

Séances suivantes

Les objectifs de ces séances sont :

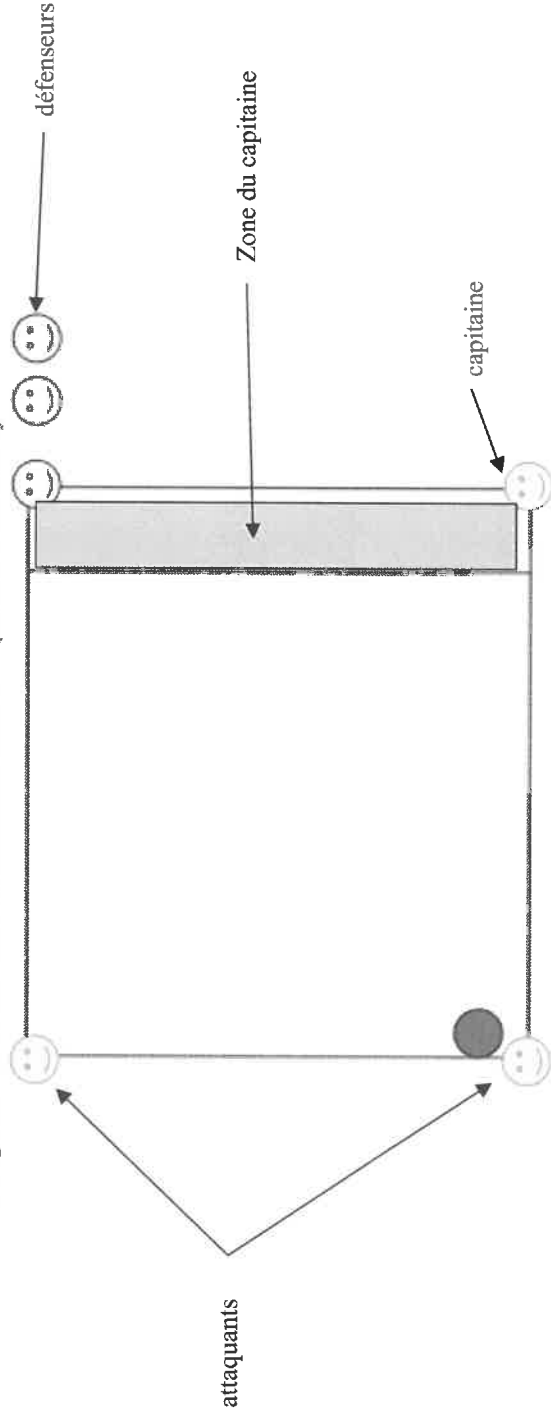
- Amener l'élève à lire le jeu pour agir avec efficacité.
- Construire des habilités motrices pour être actif dans l'équipe

Dans tous les cas, ce sera en fonction des réponses des élèves que l'enseignant construira son module d'apprentissage en retenant les situations qui lui paraîtront les plus utiles pour faire progresser TOUS les élèves.

Seances	51	52	53/S4	55/S6	57/S8	59 / 510	511 / 512
Situation proposée Terrain 1	Situation de référence 5/5 effectif réduit passes = habiletés, trois : cadre son record	Situation de référence 5/5 effectif réduit passes = habiletés, Exemple → deux équipes 2 attaquants, faire le plus de passes possibles.	Situation de référence 5/5 effectif réduit + Observateurs	Situation dérivée : Construction d'intentions tactiques Exemple → un but à 2, 3 ou 4 passes (modifier le rapport de force)	Situation de référence + Observateurs	Situation dérivée : Construction d'intention collective (voir doc. annexes)	Matons
Situation proposée Terrain 2	Entraînement aux passes → dépasser une passe en culbute efficace / proposer des passes en bras cassés) PB : lancer la balle à son partenaire dans de bonnes conditions PPB : être prêt à recevoir la balle.	Acquies des habiletés motrices (« forme » de la passe → dépasser une passe en culbute efficace / proposer des passes en bras cassés) PB : lancer la balle à son partenaire dans de bonnes conditions PPB : être prêt à recevoir la balle.	Partir des constats quantitatifs (fiche observation) pour interroger l'élève sur l'efficacité de ses actions.	Situation dérivée : Habiletés : passes / dribble.	Situation dérivée : Habiletés : passes, positionnement, déplacements. Possibilité d'introduire le dribble : apporter davantage de complexité dans la situation (si les élèves « maintient » le jeu)	Situation dérivée (en autonome)	X
Objectifs de séance:	Situation de référence - Comprendre le but du jeu. - S'approprier les règles du jeu. - Prendre plaisir à agir. - Situation dérivée - Acquies des habiletés motrices (« forme » de la passe → dépasser une passe en culbute efficace / proposer des passes en bras cassés) PB : lancer la balle à son partenaire dans de bonnes conditions PPB : être prêt à recevoir la balle.	Acquies des habiletés motrices (« forme » de la passe → dépasser une passe en culbute efficace / proposer des passes en bras cassés) PB : lancer la balle à son partenaire dans de bonnes conditions PPB : être prêt à recevoir la balle.	Partir des constats quantitatifs (fiche observation) pour interroger l'élève sur l'efficacité de ses actions.	Situation dérivée : Habiletés : passes, positionnement, déplacements. Possibilité d'introduire le dribble : apporter davantage de complexité dans la situation (si les élèves « maintient » le jeu)	S'interroger sur les comportements à avoir pour faire gagner son équipe. Organiser les traces : énoncer les principes d'action	Appliquer des principes d'action.	S'arrêter collectivement - Evaluer ses progrès
Etape du module	Mise en action	Mise en action	Pour le problème	Resoudre le problème	Recherche de problème Entraînement	Enrichissement / stabilisation	Evaluation / évaluation

Activités pour développer « le jeu d'équipe » de l'élève (intentions collectives)

- « Les quatre coins » : situation de 3 contre 1 (ou de 3 contre 2)



Objectif : permettre aux élèves de trouver des solutions en attaque grâce au surnombre d'attaquants

But du jeu : Marquer le maximum de points en 6 attaques, 1 attaque réussie vaut 1 point

Consignes : au signal, les 3 attaquants et 1 (ou 2) défenseur(s) entrent sur un 1/2 terrain, un attaquant est capitaine

→ soit fixe (il reste dans sa zone)

→ soit volant (il pénètre dans la zone quand cela devient nécessaire pour marquer le point).

Toutes les 2 attaques, les défenseurs tournent afin qu'ils soient tous acteurs.

Après 6 attaques, on inverse les rôles puis on compare les résultats et on échange à partir des constats.

Comportements attendus (en italique, les comportements « plus experts »)

Pour les attaquants : Porteur de balle (PB) / Partenaire du Porteur de Balle (PPB) / Capitaine.

PPB → Tenir compte des actions du défenseur pour aller devant le PB (à distance de passe) ou revenir en arrière si le PB est bloqué.

→ *Intégrer les actions du deuxième PPB dans son choix de déplacement*

PB → Choisir le moment de la passe en fonction des actions du défenseur et des actions des PPB

(Choisir de passer prioritairement au PPB placé devant si c'est possible).

→ Faire un passe au capitaine dès que c'est possible :

- passer sans précipitation et à bonne distance de passe: ne pas chercher l'« exploit » en « lançant » la balle de trop loin

mais également

- *passer vite (éviter le retour du défenseur) et précisément (rendre possible la réception du ballon par le capitaine).*

Capitaine → Se déplacer dans sa zone afin de se rendre disponible pour recevoir la balle (en tenant compte de ses partenaires de la position du défenseur et de ses déplacements)

Défenseur(s)

→ Tenter l'interception en coupant la trajectoire du ballon (en allant à proximité du PPB qui est le destinataire de la passe)

→ Venir gêner le PB pour s'opposer à la passe (le presser pour qu'il perde le ballon, pour que sa passe soit mal assurée ... dans le respect des règles).

Évolution possible pour les élèves du cycle 3 ou experts

- **Un BUT à 2, 3 ou 4 points**

Objectif: Construire collectivement une stratégie d'attaque

But du jeu : Marquer le maximum de points en 5 attaques.

Consignes : L'équipe en attaque choisit* le nombre de défenseurs présents sur le terrain. Le nombre de points par PASSE de la BALLE au CAPITAINE dépend du nombre de défenseurs → voir tableau.

2 défenseurs	2 points
3 défenseurs	3 points
4 défenseurs	4 points

Penser à faire tourner les défenseurs sur les différentes attaques afin que tous soient acteurs.

L'équipe en attaque effectue 5 passages (même nombre de défenseurs sur les 5 attaques).
Ensuite, rotation des deux équipes.

Comparaison des résultats après que chaque équipe ait réalisé 5 attaques.

La situation est conçue pour que chaque équipe construise un projet adapté en fonction du rapport de force envisagé : plus on se sent fort, plus on choisit un nombre de défenseurs important, plus il sera difficile de marquer mais chaque passe réussie au capitaine vaudra plus de points.

Activités pour développer « les habilités motrices » de l'élève

La liste d'activités qui va suivre dépendra de l'effectif de la classe et de sa composition (niveau unique ou multi), du lieu (stade, cour, salle) et du revêtement du sol (herbe, gravier, goudron...).

- **Apprendre à faire des passes**

- Passes réussies sans déplacement

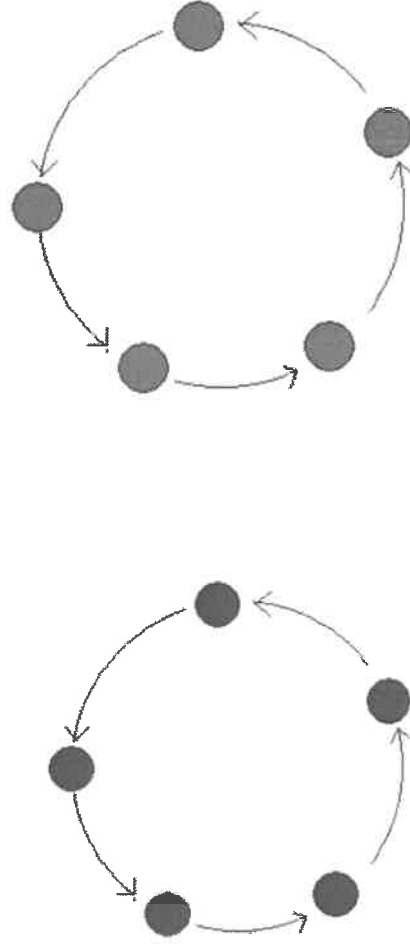
But du jeu : Faire le plus de passes possibles sans que la balle ne tombe par terre (comparer les résultats des 2 équipes)

Dispositif : Les élèves sont répartis en deux équipes de 5 joueurs.

Afin de se placer correctement, les élèves forment une ronde qu'ils agrandissent en reculant de deux ou trois pas (selon la distance souhaitée entre les joueurs).

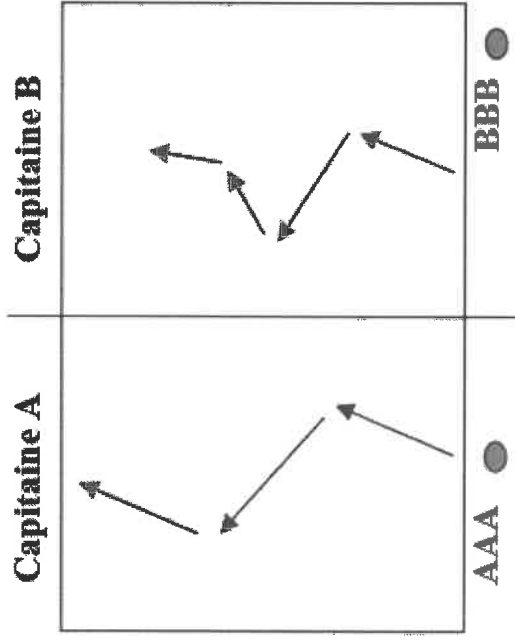
Remarques :

- Éviter de placer les joueurs dans des cerceaux ce qui aurait pour conséquence de limiter leur espace d'action.
- Établir un sens giratoire et non aléatoire afin d'offrir à chacun la possibilité d'avoir la balle.



Variable : Même situation mais avec une pression temporelle : première équipe arrivée à 10 passes. Si la balle tombe on recommence à zéro.

→ Passes avec déplacement

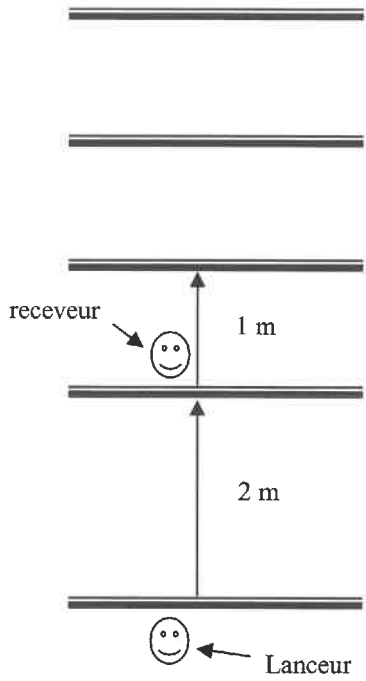


But du jeu : arriver à donner la balle à son capitaine avant l'autre équipe
Le déplacement se fait par passes.

Variable : Inverser la zone des capitaines donc croisement des 2 équipes pendant les déplacements .

Habilité motrice CP/ CE

But : Perfectionner le lancer de balle
Améliorer la réception de la passe



Déroulement :

Le lanceur envoie la balle (mousse taille ballon de hand).

Le lancer doit se faire au niveau de l'épaule.

Bonne réception, le receveur recule d'une zone

Échec de la réception on reste sur place ou on revient au point de départ



Habilité motrice + sens du jeu CE2 + 1 CP

Buts :

Perfectionner le jeu sans ballon, se placer pour recevoir la balle dans de bonnes conditions.

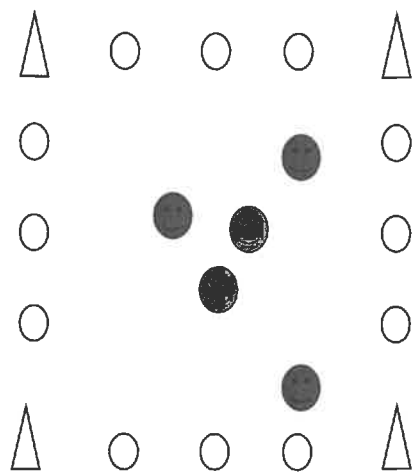
Dispositif :

- ☐ Terrain carré 10 m de côté.
- ☐ 3 attaquants pour 2 défenseurs.
- ☐ 1 ballon mousse Hand.

Déroulement : passe à 3, à 5 et à 10 si réussite

Faire 3 passes sans que le ballon ne touche le sol.

Si réussite faire 5 passes...



Évolution du jeu (CM)

Modification du terrain mais règles identiques :

- ☐ La zone du capitaine limitée par un cerceau.
- ☐ Une zone impénétrable pour les attaquants et les défenseurs.

Bonne réussite dans le jeu classique 10 points par match en moyenne.

On complexifie :

- ☐ En limitant le mouvement du capitaine.
- ☐ En éloignant pour les tireurs la zone de but.
- ☐ En complexifiant les déplacements (attaque) et les placements (défense) avec la zone interdite.

