

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour aller plus loin : transformer, évaluer, s'informer

Transformer – Des contenus à enseigner et des repères de progressivité

Ce qu'il y a à apprendre dans le champ d'apprentissage 4 D'un jeu collectif avec ballon au mini-hand

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	APPRENTISSAGES VISÉS	CE QU'IL Y A À APPRENDRE REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ SUR TROIS MODULES D'APPRENTISSAGE DANS L'ACTIVITÉ « D'UN JEU COLLECTIF AVEC BALLON AU MINI-HAND ». EXEMPLE : DU JEU DE LA PASSE À 5 AU MINI-HAND*					
		MODULE 1 : JEU COLLECTIF AVEC BALLON EXEMPLE : LA PASSE À 5*		MODULE 2 : JEU COLLECTIF AVEC BALLON EXEMPLE : LA PASSE À 5 ORIENTÉE*		MODULE 3 : VERS LE MINI-HAND	
		CONTENUS	INDICATEURS DE RÉUSSITE	CONTENUS	INDICATEURS DE RÉUSSITE	CONTENUS	INDICATEURS DE RÉUSSITE
S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.	Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. S'adapter aux actions d'un adversaire.	Conserver le ballon collectivement. En tant qu'attaquant : savoir se rendre disponible (démarquage) pour aider un partenaire qui est porteur du ballon. En tant que défenseur : s'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon.	Les élèves font 5 passes consécutives sans que le/les adversaires n'aient pu intercepter/récupérer la balle.	Conserver et faire progresser le ballon collectivement vers une cible. En tant qu'attaquant : progresser collectivement vers le but par des passes à des partenaires démarqués, faire la passe à un partenaire proche de la cible pour marquer. En tant que défenseur : reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger son but.	Les élèves font progresser la balle pour marquer ou la déposer dans une cible.	Conserver et faire progresser le ballon pour tirer en situation favorable et atteindre /marquer dans une cible. En tant qu'attaquant : <ul style="list-style-type: none"> Progresser seul ou collectivement vers la cible: passer à un partenaire démarqué dans le sens de la progression vers la cible, partir vite vers l'avant, le but ; utiliser l'espace de jeu dans sa profondeur et sur les côtés ; identifier une position favorable pour tirer au but. En tant que défenseur : <ul style="list-style-type: none"> Reprendre le ballon : se placer sur les trajectoires de passes ; ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon et la passe adverse ; empêcher de marquer : gêner le tireur dans son action. 	Les élèves font progresser la balle pour tirer dans une cible depuis un espace de marque favorable.

Retrouvez Éduscol sur



ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	APPRENTISSAGES VISÉS	CE QU'IL Y A À APPRENDRE REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ SUR TROIS MODULES D'APPRENTISSAGE DANS L'ACTIVITÉ « D'UN JEU COLLECTIF AVEC BALLON AU MINI-HAND ». EXEMPLE : DU JEU DE LA PASSE À 5 AU MINI-HAND*					
		MODULE 1 : JEU COLLECTIF AVEC BALLON EXEMPLE : LA PASSE À 5*		MODULE 2 : JEU COLLECTIF AVEC BALLON EXEMPLE : LA PASSE À 5 ORIENTÉE*		MODULE 3 : VERS LE MINI-HAND	
		CONTENUS	INDICATEURS DE RÉUSSITE	CONTENUS	INDICATEURS DE RÉUSSITE	CONTENUS	INDICATEURS DE RÉUSSITE
Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.	Coordonner des actions motrices simples.	Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment : pour conserver le ballon : <ul style="list-style-type: none"> réaliser une passe courte, recevoir une balle à deux mains ; enchaîner et coordonner plusieurs actions (recevoir et passer le ballon...); pour reprendre le ballon : <ul style="list-style-type: none"> recupérer une balle à deux mains ; gêner les passes. 	Les élèves conservent la balle par des passes courtes réussies.	Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment : pour conserver le ballon en tant qu'attaquant : courir et recevoir un ballon, recevoir et passer, recevoir et marcher trois pas pour progresser vers la cible ; pour reprendre le ballon en tant que défenseur : courir et toucher les porteurs de balle (dans certaines situations/jeux/variantes : si le porteur de la balle est touché, il peut perdre le ballon), intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.	Les élèves font progresser la balle vers la cible par des passes orientées et en mouvement. Ils interceptent des balles pour récupérer la possession du jeu.	Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment : pour conserver le ballon en tant qu'attaquant : <ul style="list-style-type: none"> passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement ; coordonner dribble et passe ; se déplacer en dribblant ; pour reprendre le ballon en tant que défenseur : <ul style="list-style-type: none"> se placer sur les trajectoires de passe ; se placer entre le porteur de balle et la cible. 	Les élèves font progresser la balle par des passes maîtrisées ou par des déplacements en dribble. Ils défendent entre le porteur et le non porteur de balle et entre le porteur de balle et la cible dans la zone favorable de tir.
Connaître le but du jeu.	Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre le but du jeu ; se faire le plus de passes possibles ; connaître et respecter les règles essentielles du jeu et de sécurité : règle du non contact, le marché, pas de dribble. 	Les élèves font 5 passes consécutives dans le respect des trois règles du jeu.	<ul style="list-style-type: none"> Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace, matériel) et les règles ; se faire des passes pour atteindre une cible. 	Les élèves font progresser la balle pour atteindre une cible dans le respect des trois règles du jeu.	<ul style="list-style-type: none"> Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace, matériel) et les règles (dribble autorisé) ; jouer seul ou avec les autres pour progresser et marquer dans un but depuis une zone favorable. 	Les élèves font progresser la balle pour marquer dans un but dans le respect du non contact, de la règle du marché et en autorisant le dribble.

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	APPRENTISSAGES VISÉS	CE QU'IL Y A À APPRENDRE REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ SUR TROIS MODULES D'APPRENTISSAGE DANS L'ACTIVITÉ « D'UN JEU COLLECTIF AVEC BALLON AU MINI-HAND ». EXEMPLE : DU JEU DE LA PASSE À 5 AU MINI-HAND*					
		MODULE 1 : JEU COLLECTIF AVEC BALLON EXEMPLE : LA PASSE À 5*		MODULE 2 : JEU COLLECTIF AVEC BALLON EXEMPLE : LA PASSE À 5 ORIENTÉE*		MODULE 3 : VERS LE MINI-HAND	
		CONTENUS	INDICATEURS DE RÉUSSITE	CONTENUS	INDICATEURS DE RÉUSSITE	CONTENUS	INDICATEURS DE RÉUSSITE
Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.	Accepter l'opposition et la coopération. Commencer à se reconnaître attaquant ou défenseur.**	<ul style="list-style-type: none"> Identifier son statut en fonction des actions : mon équipe possède la balle, j'ai le statut d'attaquant (porteur de balle ou non porteur de balle) ; mon équipe ne possède pas la balle, j'ai le statut de défenseur. 	<p>Les élèves s'identifient à une équipe.</p> <p>Ils se reconnaissent attaquants ou défenseurs en fonction de la possession de la balle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Passer rapidement du statut d'attaquant à celui de défenseur. 	<p>Les élèves changent rapidement de statut dès que leur équipe est en possession ou perd le ballon.</p>	<ul style="list-style-type: none"> S'organiser en attaque pour faire le choix entre progresser seul ou collectivement et défendre à plusieurs. 	<p>Les élèves dribblent ou font une passe à un partenaire démarqué.</p> <p>En situation de défense, les élèves protègent collectivement leur but.</p>

** Se reconnaître attaquant / défenseur : compétence travaillée pendant le cycle 3.

*Exemple de situation évolutive : la passe à 5

Le jeu de la « passe à 5 » consiste à réussir 5 passes consécutives sans que l'équipe adverse ne récupère la balle.

Ce jeu peut être situation de référence en CE2 dans le cadre d'un module d'apprentissage en mini-hand.

Pour favoriser la réussite des passes

Plusieurs passeurs sont face à 1 gêneur.

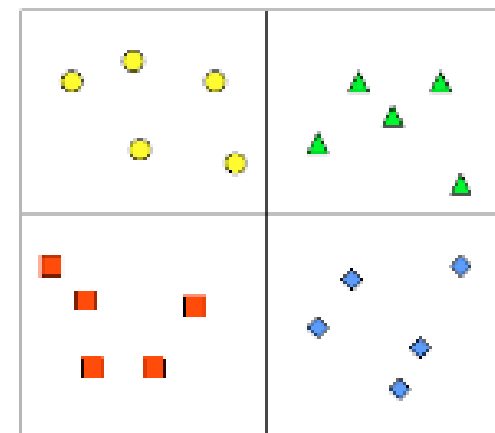
Le groupe classe est coupé en 4 équipes.

Un joueur de chaque équipe joue le rôle de gêneur dans l'équipe adverse.

L'équipe gagnante est celle qui réussit 5 passes consécutives sans faire tomber le ballon au sol.

Pour favoriser la circulation de la balle entre tous les joueurs

Une passe redoublée (au même joueur) n'est plus comptée. Ainsi, l'élève n'est pas autorisé à refaire une passe immédiate au partenaire qui vient de lui transmettre la balle. Il pourra bien entendu lui faire une passe par la suite.



Pour favoriser l'interception

Si le ballon est intercepté et bloqué par le gêneur, la partie est perdue.

Pour favoriser la rapidité de choix et la prise d'informations

Si le porteur de balle est touché par le gêneur, le compteur redémarre à 0 (touché-perdu).

Pour favoriser le temps de jeu et permettre les progrès

Une série de 5 passes rapporte 1 point. L'équipe gagnante est celle qui obtient 5 points le plus rapidement possible.

Pour favoriser l'enchaînement de deux actions, recevoir et lancer

« Jouer sans adversaire » pour réaliser le plus vite possible 10 passes consécutives.

Pour augmenter la pression des gêneurs sur les passeurs

Réaliser une série de 5 passes avec 2, 3 ou 4 gêneurs, ou avec autant de passeurs que de gêneurs.

Pour aller vers le mini-hand: la passe à 5 orientée

Organisation du jeu :

- deux équipes : les rouges contre les bleus ;
- chaque équipe est composée de 6 joueurs : 5 joueurs sur le terrain et un élève placé dans le but. Il est à noter une augmentation du nombre de joueurs sur le terrain au regard de la passe à 5 (ci-dessus) car un joueur est situé dans les buts (évolution de la situation vers une passe à 5 orientée pour une progression du jeu vers une cible).

Pour marquer un point, l'équipe est obligée de réussir 5 passes consécutives pour ensuite faire une passe à l'élève situé dans le but. Il n'est donc pas autorisé de faire directement une passe au joueur placé dans le but (logique d'une évolution du jeu vers la construction d'une progression collective de la balle vers une cible).

