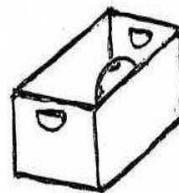


Jeux collectifs et langage au cycle 2



Jeux collectifs : spécificités et axes de progressivité	<i>Page 2</i>
Jeux collectifs : ce que l'élève apprend	<i>Page 3</i>
Jeux collectifs : organiser leur enseignement	<i>Page 4</i>
Module 1 « Le loup et les moutons » (GS)	<i>Page 6</i>
Module 2 « Vider la caisse » (GS/CP)	<i>Page 11</i>
Module 3 « Les voleurs de ballons » (CP)	<i>Page 17</i>
Module 4 « Les voleurs de ballons » (CP/CE1)	<i>Page 22</i>

Jeux collectifs : spécificités et axes de progressivité

Notion d'action collective ...vers la construction d'une stratégie avec les autres		
- de la réalisation d'une action individuelle simple lors d'une activité commune (lancer, courir, transporter,...)	... à la découverte de la notion d'équipe et d'adversaires	... à la construction de la notion de coopération avec des partenaires pour s'opposer à des adversaires
		

Notion d'espace		
- de l'espace de jeu limité à une seule zone	... à la notion d'espaces différenciés (identification et utilisation de zones distinctes)	... à l'utilisation consciente de l'espace libre
		

Notion de rôles		
- d'un jeu où les rôles sont indifférenciés	... à un jeu où l'élève identifie et tient un rôle	... à un jeu où l'élève identifie et tient alternativement 2 rôles différents : attaquant ou défenseur
		

Notion de règles	
- du respect d'une règle simple, unique	... au respect de plusieurs règles simultanément
	

Notion d'habiletés spécifiques				
- courir, regarder, s'orienter	- lancer/recevoir (sans opposition)	- changer de direction	- esquiver	-lancer / recevoir / intercepter (avec opposition)
				

Jeux collectifs : ce que l'élève apprend

Compétence spécifique	Compétences générales et connaissances
<p>S'opposer individuellement ou collectivement <i>Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur (sans ballon ou avec ballons)</i></p> <p><u>Attaquant</u></p> <p><i>Enchaîner des actions simples :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - courir pour attraper - courir et transporter un objet ou un ballon - recevoir et passer - recevoir et courir vers un but pour aller marquer <p><i>Faire des choix stratégiques :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - courir pour attraper ou empêcher de délivrer - progresser vers la cible pour poser un objet ou passer à un partenaire - progresser seul ou à plusieurs avec la balle ou se démarquer <p><u>Défenseur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - courir pour s'échapper - courir et toucher les porteurs de balle ou d'objet - essayer d'intercepter le ballon - courir et s'interposer - délivrer sans se faire prendre - courir et esquiver 	<p>S'engager lucidement dans l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> - ressentir des sensations motrices inhabituelles (vitesse, accélération, changement de direction, esquive...) - nommer et contrôler ses émotions (plaisir de réussir, déplaisir d'avoir perdu...) <p>Construire un projet d'action</p> <ul style="list-style-type: none"> - proposer de nouvelles règles de jeu. - organiser un jeu avec comptage de points. <p>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> - apprécier, repérer des indices de plus en plus variés (limites de l'espace de jeu, déplacements des partenaires et adversaires) permettant d'organiser ses actions, de prendre en compte le résultat de son action - établir des relations entre les actions réalisées et le résultat de son action - apprécier l'action des autres en tant qu'observateur, marqueur <p>Appliquer des règles de vie collective</p> <ul style="list-style-type: none"> - se conduire dans le groupe en fonction de règles que l'on connaît, comprend, respecte et fait respecter - coopérer, écouter, être tolérant et respecter les autres pour agir ensemble ou élaborer un projet en commun ; accepter de perdre - connaître et assurer plusieurs rôles (observateur, marqueur) - accepter de perdre

Les jeux collectifs : organiser leur enseignement

Deux démarches proposées		
Construire un module	1- Jeu initial simple pour entrer dans l'activité 2- Evolutions du jeu initial en utilisant les <u>variables</u> 3- Situation d'apprentissage pour résoudre les problèmes rencontrés et améliorer le jeu de poursuivant ou de poursuivi 4- Progression vers un jeu plus complexe	1- Jeu simplifié pour entrer dans l'activité 2- Jeu de référence qui permet de faire émerger les problèmes à résoudre 3- Situations d'apprentissages pour améliorer le jeu d'attaquant / de défenseur 4- Retour au jeu de référence pour valider les acquisitions
Modules proposés	Jeu collectif de poursuite Le loup et les moutons (module 1) GS	Jeux collectifs avec objets Vider la caisse (module 2) GS/CP Les voleurs de ballons (module 3) CP Les voleurs de ballons (module 4) CP/CE1 Les voleurs de ballons (module 5) CE1
Attention ! Les niveaux ne sont qu'indicatifs		

Conduire une séance	<ul style="list-style-type: none"> • Resituer la séance dans le module. • Entrer dans l'activité par un jeu simple, connu des élèves et limité dans le temps (5mn). • Définir clairement le but du jeu et les critères de réussite (concrets et facilement identifiables). • Expliquer clairement les consignes, possibilité d'utiliser le support écrit. • Alterner régulièrement les temps de jeu et les temps d'échanges en veillant néanmoins à une durée importante d'activité motrice. • Adapter les jeux et situations proposés aux réponses des élèves (utiliser les variables). • Répéter plusieurs fois les mêmes situations de jeu pour permettre aux élèves de s'approprier les savoirs. • Faire tenir différents rôles aux élèves et favoriser les échanges (juge, observateurs). • Garder la trace des règles d'action trouvées par les élèves (affiche mémoire).
----------------------------	---

<p>Questionner et échanger</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Avant le jeu</u> : faire reformuler par les élèves le but de la situation, les règles du jeu et les critères de réussite. • <u>Alternance de temps de jeu et de temps d'échanges</u> : Questionnement de l'enseignant auprès des observateurs et des joueurs pour : - faire émerger les règles d'action (comment faire pour réussir ?) <i>ex : courir vite, changer de direction, esquiver pour ne pas se faire attraper, etc.</i> - apprécier le respect des règles du jeu et de sécurité. • <u>Après le jeu</u> : - évaluer le résultat du jeu à partir des critères de réussite, - exprimer un ressenti sur le plaisir du jeu, les réussites, les difficultés, les sensations motrices (courir vite, accélérer, etc.) et les émotions, - proposer de nouvelles règles.
---------------------------------------	---

<p>Gérer la sécurité</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Baliser l'espace d'évolution (en l'éloignant d'obstacles éventuels). • Espacer suffisamment les terrains de jeu. • Vérifier avant de commencer l'activité, l'état des installations (terrain glissant, obstacles éventuels, ancrage des poteaux, protection des éléments dangereux, etc.) et la tenue des élèves (chaussures adaptées, bijoux, ...). • Eviter de concentrer trop de joueurs sur un espace trop petit et éviter les jeux où il y a risque de chocs frontaux. • Veiller à ce qu'il n'y ait pas de ballons roulant dans l'espace de jeu. • Apprendre aux élèves à ranger les ballons inutilisés et à s'arrêter de jouer en cas de danger (utiliser des caisses pour ranger les ballons).
---------------------------------	---

<p>Organiser l'espace pour mieux gérer les groupes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conserver d'une séance à l'autre la même organisation, ou une organisation proche de manière à gagner du temps pour la mise en place (espaces, équipes). • Apprendre aux élèves à : - installer et ranger le matériel (prévoir suffisamment de ballons, plots, etc.), - matérialiser les terrains, zones,... - porter des dossards. • Privilégier les effectifs réduits pour favoriser le temps d'action (multiplier les terrains de jeu et les équipes.).
---	---

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

EPS	Maîtrise de la langue
<ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans l'action : se confronter à un adversaire en utilisant des actions élémentaires comme courir, éviter, esquiver. - Identifier et tenir un rôle (poursuivant, poursuivi). - Faire de choix stratégiques : attaquer ou défendre, se sauver ou délivrer sans se faire prendre. - Repérer et utiliser des espaces ayant des fonctions différentes (espaces de jeu délimité, refuges, « prison ») et orienter son action. - Respecter des règles de jeu. - Tenir un rôle d'observateur et rendre compte du respect des règles. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pour l'enseignant, en classe ou pendant la séance : <ul style="list-style-type: none"> - évaluer la capacité des élèves à réinvestir le lexique, à verbaliser pour agir efficacement, - favoriser les interactions entre élèves. ▪ Pour l'élève joueur : <ul style="list-style-type: none"> - reformuler les règles d'action, - expliquer les différents rôles (poursuivant, poursuivi), - nommer les différents espaces et leur fonction (refuge, prison, aire de jeu). ▪ Pour l'élève observateur : <ul style="list-style-type: none"> - commenter les actions motrices des joueurs, - verbaliser les comportements observés autour du respect des règles.

Situation 1 : jeu initial simple

Matériel : des chasubles de 2 couleurs pour identifier les rôles, un chronomètre ou un sablier

EPS	Langage pendant la séance EP
<p>But du jeu Un loup (O) choisi au hasard, doit attraper le plus possible de moutons (X) en un temps donné (de 30 secondes à 1 minute).</p> <p>Organisation Un seul espace bien délimité (salle de jeux, gymnase, extérieur - sol non dangereux).</p> <p>Consignes - Les moutons évitent de se faire prendre. - Les moutons touchés sortent du jeu.</p> <p>Recommandations Classe entière (un loup et des moutons)</p> <p>Critères de réussite - Attaquant (loup) : nombre de moutons pris - Défenseur (moutons) : ne pas se faire prendre</p>	<p>Reformulation par les élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - du but du jeu, des règles - de l'espace de jeu autorisé - des critères de réussite <p>Dispositif</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <pre> X X X X X X X O X X X </pre> </div>

<p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Nombre de joueurs</i> : varier le nombre de loups par rapport au nombre de moutons (augmenter le nombre de loups pour augmenter la difficulté de la situation) - <i>Espace</i> : varier la taille du terrain (diminuer la taille du terrain pour augmenter la difficulté de la situation)
--

Module 1 : « Le loup et les moutons »

Situation 2 : jeu initial avec observateurs

Matériel : des chasubles de 2 couleurs pour identifier les rôles
un chronomètre ou un sablier

EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But du jeu</u> Un loup (O) choisi au hasard doit attraper le plus possible de moutons (X) en un temps donné.</p> <p><u>Organisation</u> - un seul espace bien délimité (salle de jeux, gymnase, extérieur : sol non dangereux) - un groupe d'observateurs</p> <p><u>Consignes pour les moutons</u> - les moutons évitent de se faire prendre - les moutons touchés sortent du jeu</p> <p><u>Consignes pour les observateurs</u> - Observer comment le loup s'y prend pour attraper le plus possible de moutons - Observer ce que les moutons font pour ne pas se faire prendre</p> <p><u>Recommandations</u> - classe entière (un loup et des moutons et des observateurs) - <i>temps de jeu</i> : 1min par partie (à répéter plusieurs fois). Il est important de privilégier le temps d'action motrice</p> <p><u>Critères de réussite</u> - Attaquant (loup) : nombre de moutons pris - Défenseur (moutons) : ne pas se faire prendre</p>	<p>Reformulation par les élèves - du but du jeu, des règles - de l'espace de jeu autorisé - des critères de réussite</p> <p>Questionnement pour verbaliser des règles d'actions Prévoir entre chaque partie un temps de verbalisation et d'échanges.</p> <p>- <i>Comment le loup doit-il faire pour attraper beaucoup de moutons ?</i> Courir vite, accélérer, changer de direction.</p> <p>- <i>Comment les moutons font-ils pour ne pas se faire prendre ?</i> Regarder où se trouve le loup, s'éloigner du loup, éviter, esquiver, courir vite.</p>
	<p><u>Dispositif</u> : idem page 6 (avec observateurs sur le côté)</p>

<p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- <i>Nombre de joueurs</i> : varier le nombre de loups par rapport au nombre de moutons- <i>Espace</i> : varier la taille du terrain- <i>Temps</i> : varier la durée du jeu (de 1 à 2 minutes)

Module 1 : « Le loup et les moutons »

Situation 3 : apprentissage de l'esquive

Matériel : un long foulard accroché à la ceinture dans le dos de chaque mouton.

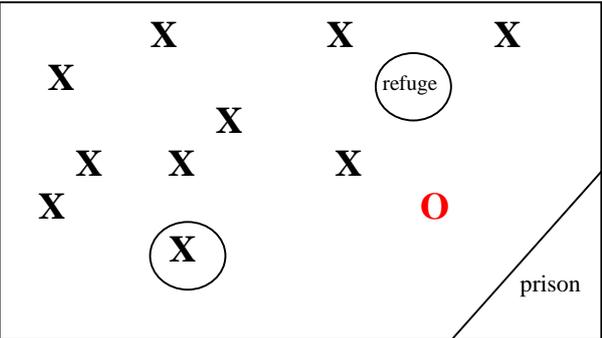
EPS	Langage pendant la séance EP																																										
<p><u>But du jeu</u> Le loup doit attraper le foulard placé dans le dos du mouton (Le loup et le mouton sont face à face).</p> <p><u>Organisation</u> Un seul espace bien délimité (salle de jeux, gymnase, extérieur : sol non dangereux).</p> <p><u>Consignes</u> Pour le mouton : éviter de se faire prendre le foulard <i>en esquivant</i>.</p> <p><u>Recommandations</u> - Classe entière répartie en binômes : un loup et un mouton dans un <i>espace réduit</i> - Répéter plusieurs fois la situation. Il est important de privilégier le temps d'action motrice.</p> <p><u>Critères de réussite</u> - Attaquant (loup) : prendre le foulard - Défenseur (moutons) : réussir à ne pas se faire prendre le foulard</p>	<p>Reformulation par les élèves - du but du jeu, des règles - de l'espace de jeu autorisé - des critères de réussite</p> <p>Questionnement pour verbaliser des règles d'actions Prévoir entre chaque partie un temps de verbalisation et d'échanges.</p> <p>- <i>Comment les moutons font-ils pour ne pas se faire prendre le foulard ?</i> - <i>Que faut-il faire pour esquiver ?</i></p> <p><u>Dispositif</u> Délimiter des espaces réduits</p> <table border="1" data-bbox="847 1149 1449 1451"> <tbody> <tr> <td>X</td> <td>O</td> <td></td> <td>O</td> <td></td> <td>O</td> </tr> <tr> <td>O</td> <td>X</td> <td></td> <td>O</td> <td>X</td> <td>O</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td>X</td> </tr> <tr> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td>O</td> </tr> <tr> <td></td> <td>O</td> <td></td> <td></td> <td>O</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>O</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	X	O		O		O	O	X		O	X	O				X		X		X			X	O		O			O					O						X		
X	O		O		O																																						
O	X		O	X	O																																						
			X		X																																						
	X			X	O																																						
	O			O																																							
			O																																								
			X																																								

<p><u>Variables</u> - <i>Espace</i> : varier la taille du terrain - <i>Temps</i> : varier la durée du jeu (de 20 secondes à 1 minute)</p>
--

Module 1 : « Le loup et les moutons »

Situation 4 : vers un jeu plus complexe (avec refuges et prison)

Matériel : des cerceaux pour matérialiser les refuges, des cordes ou un traçage au sol pour définir la prison

EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But du jeu</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Pour le loup : attraper le plus possible de moutons en un temps donné.- Pour les moutons : éviter de se faire attraper avec la possibilité d'utiliser les refuges. <p><u>Organisation</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Un seul espace bien délimité (salle de jeux, gymnase, extérieur : sol non dangereux) <p><u>Consignes pour les moutons</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Un mouton pris doit se rendre dans la « prison ». <p><u>Consignes pour les observateurs</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Vérifier le respect des règles par les moutons <p><u>Recommandations</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Classe entière (un loup, des moutons et des observateurs)- Temps de jeu initial : 1 minute ; répéter plusieurs fois la situation en changeant de loup. Il est important de privilégier le temps d'action motrice. <p><u>Critères de réussite</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Attaquant (loup) : nombre de moutons pris- Défenseurs (moutons) : ne pas se faire prendre	<p>Reformulation par les élèves</p> <ul style="list-style-type: none">- du but du jeu, des règles- de l'espace de jeu autorisé- des critères de réussite <p>Questionnement pour verbaliser des règles d'actions nouvelles :</p> <ul style="list-style-type: none">- Comment utiliser les refuges ? <p>Ex : ne pas rester trop longtemps dans le refuge, le quitter quand un autre joueur arrive, etc.</p> <p><u>Dispositif</u></p> 

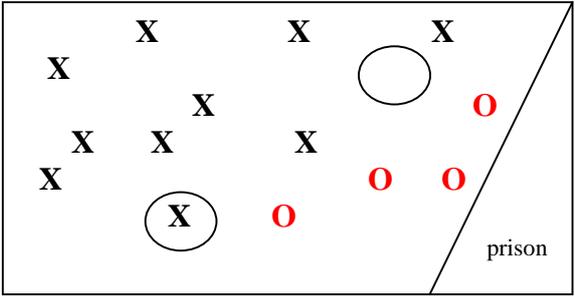
Variables :

- Nombre de joueurs : varier le nombre de loups par rapport au nombre de moutons
- Espace : varier la taille du terrain, le nombre et l'emplacement des refuges
- Temps : varier la durée du jeu

Module 1 : « Le loup et les moutons »

Situation 5 : vers un jeu plus complexe (avec refuges, prison et délivrance)

Matériel : des cerceaux pour matérialiser les refuges, des cordes ou un traçage au sol pour définir la prison

EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But du jeu</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Pour le loup : attraper le plus possible de moutons en un temps donné.- Pour les moutons : éviter de se faire attraper, avec la possibilité d'utiliser les refuges. <p><u>Organisation</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Un espace de jeu bien délimité (salle de jeux, gymnase, extérieur : sol non dangereux).- Une zone de délivrance suffisamment large. <p><u>Consignes pour les moutons</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Un mouton pris doit se rendre dans la « prison »- Un mouton libre peut en délivrer un autre en lui touchant la main. <p><u>Consignes pour les observateurs</u></p> <p>Vérifier le respect des règles par les moutons</p> <p><u>Recommandations</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Classe entière : des loups (1/3 des joueurs), des moutons (2/3 des joueurs) et des observateurs- Temps de jeu initial : 1 minute ; répéter plusieurs fois la situation en changeant de rôles (loups, moutons, observateurs). Il est important de privilégier le temps d'action motrice. <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- Attaquants (loups) : nombre de moutons pris- Défenseurs (moutons) : ne pas se faire prendre	<p>Reformulation par les élèves</p> <ul style="list-style-type: none">- du but du jeu, des règles- de l'espace de jeu autorisé- des critères de réussite <p>Questionnement pour verbaliser des règles d'actions nouvelles</p> <ul style="list-style-type: none">- Comment s'organiser à plusieurs moutons pour éloigner le loup de la prison ? Ex : faire diversion- Comment se placer pour défendre la prison ? Ex : faire face aux moutons libres, tendre les bras, se déplacer latéralement, etc. <p>Dispositif</p> 

Variables :

- Nombre de joueurs : le nombre de loups par rapport au nombre de moutons
- Espace : le nombre et l'emplacement des refuges, la place de la prison (position centrale, dans un coin, sur le côté,...)
- Temps : limité au départ ou arrêt du jeu à la prise de tous les moutons

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)	
<p style="text-align: center;">EPS</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans l'action : se confronter à un adversaire en utilisant des actions élémentaires comme courir, éviter, esquiver. - Identifier et tenir différents rôles (attaquer, défendre). - Repérer et utiliser des espaces ayant des fonctions différentes (espaces de jeu délimité, refuges) et orienter son action. - Respecter des règles de jeu. - Tenir un rôle d'observateur et rendre compte du respect des règles. 	<p style="text-align: center;">Maîtrise de la langue/ vivre ensemble</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pour l'enseignant, en classe ou pendant la séance : <ul style="list-style-type: none"> - évaluer la capacité des élèves à réinvestir le lexique, à verbaliser pour agir efficacement, - favoriser les interactions entre élèves. ▪ Pour l'élève joueur : <ul style="list-style-type: none"> - reformuler les règles d'action, - expliquer les différents rôles (attaquant ou défenseur) - nommer les différents espaces et leur fonction (refuge, maison, aire de jeu), - verbaliser et analyser sa propre action motrice. ▪ Pour l'élève observateur : <ul style="list-style-type: none"> - commenter les actions motrices des joueurs, - verbaliser les comportements observés autour du respect des règles.

Situation 1 : jeu simple pour entrer dans l'activité

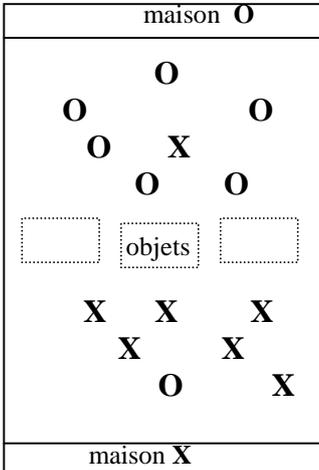
Matériel : - *beaucoup* d'objets (ballons ou non) dans plusieurs caisses (pour limiter l'effet de grappe)
 - des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ou des tapis (les maisons)
 - des chasubles de couleur

EPS	Langage pendant la séance EP																																												
<p><u>But du jeu</u> Chaque équipe doit vider la caisse et remplir sa maison le plus vite possible.</p> <p><u>Organisation</u> Un seul espace bien délimité (salle de jeux, gymnase, extérieur : sol non dangereux).</p> <p><u>Consignes</u> Au signal chaque joueur part chercher un objet (1 seul à la fois) placé dans la caisse centrale et le rapporte dans sa maison. Il retourne en chercher un 2^{ème}, puis un 3^{ème}, etc. jusqu'à épuisement du stock d'objets.</p> <p><u>Recommandations</u> Toute la classe joue (divisée en 2 équipes)</p> <p><u>Critère de réussite</u> Avoir plus d'objets dans sa maison que l'équipe adverse.</p>	<p><u>Reformulation par les élèves</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - du but du jeu et des règles - des espaces du jeu - des critères de réussite <p><u>Dispositif</u></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 100%;"> <tr> <td colspan="4" style="border-bottom: 1px solid black;">maison O</td> </tr> <tr> <td></td> <td>O</td> <td>O</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>O</td> <td>O</td> <td>O</td> </tr> <tr> <td>O</td> <td>O</td> <td>O</td> <td>O</td> </tr> <tr> <td></td> <td>O</td> <td>O</td> <td>O</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">objets</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>X</td> <td>X</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>X</td> <td>X</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td></td> <td>X</td> <td>X</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="border-top: 1px solid black;">maison X</td> </tr> </table> </div>	maison O					O	O			O	O	O	O	O	O	O		O	O	O			objets			X	X	X	X	X	X	X		X	X	X			X		maison X			
maison O																																													
	O	O																																											
	O	O	O																																										
O	O	O	O																																										
	O	O	O																																										
		objets																																											
	X	X	X																																										
X	X	X	X																																										
	X	X	X																																										
		X																																											
maison X																																													

Module 2 : « Vider la caisse »

Situation 2 : jeu de référence

- Matériel :**
- *beaucoup* d'objets (ballons ou non) dans plusieurs caisses (pour limiter l'effet de grappe)
 - des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ou des tapis (les maisons)
 - des chasubles de couleur

EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But du jeu</u> En présence d'un défenseur, chaque équipe doit vider sa caisse et remplir sa maison le plus vite possible.</p> <p><u>Organisation</u> faire jouer 4 équipes (de 6) sur 2 demi-terrains (20m/10m).</p> <p><u>Consignes</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Au signal chaque attaquant se précipite pour aller chercher 1 objet (et 1 seul à la fois) dans les caisses centrales et le ramener le plus rapidement dans sa maison. Ensuite il peut retourner en chercher un deuxième, puis un troisième, ... dans un temps limité.- Le défenseur récupère les objets en touchant les attaquants. Il ramène l'objet de l'attaquant touché dans les caisses centrales. <p><u>Recommandations</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Arrêter le jeu avant l'épuisement total du stock d'objets pour éviter un regroupement général autour du dernier objet.- Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu pour commencer à construire une stratégie. <p><u>Critère de réussite</u> Avoir plus d'objets dans sa maison que l'équipe adverse.</p>	<p><u>Reformulation par les élèves</u></p> <ul style="list-style-type: none">- du but du jeu et des règles- des espaces du jeu- des critères de réussite <p><u>Dispositif</u></p> 

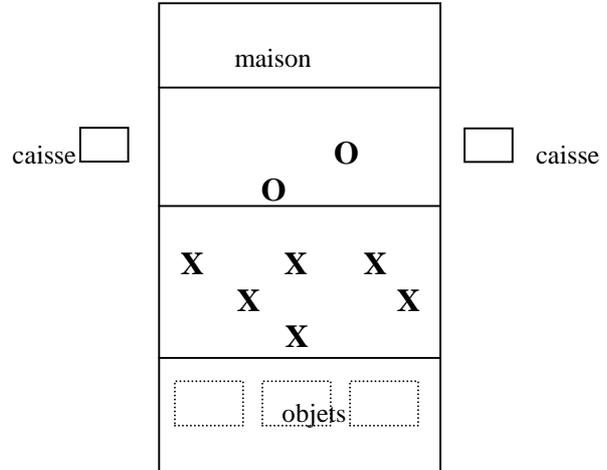
Variables pour simplifier :

- *Rôle* : le défenseur n'intervient pas directement sur les attaquants mais prend les objets (1 à la fois) dans la maison adverse et les ramène dans les caisses du centre
le défenseur dépose ses prises dans sa caisse latérale et les ajoute à celles de son équipe en fin de jeu
- *Espace* : écarter les caisses pour éviter l'effet de grappe

Module 2 : « Vider la caisse »

Situation d'apprentissage : pour améliorer le jeu d'attaque (1)

Matériel : - *beaucoup* d'objets (ballons ou non) dans plusieurs caisses (pour limiter l'effet de grappe)
 - des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ou des tapis (les maisons)
 - des chasubles de couleur

EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But de la situation</u> Les attaquants doivent porter le plus d'objets possible dans leur maison en présence de 2 ou 3 défenseurs.</p> <p><u>Organisation</u> - 2 groupes (équipes de 5 ou 6) jouent sur 2 terrains, le reste des élèves observent. - Dans un temps limité, compter le nombre d'objets rapportés dans la maison par chaque équipe.</p> <p><u>Consignes</u> - Chaque attaquant qui a déposé un objet dans sa maison revient par l'extérieur de l'espace de jeu. - Les défenseurs restent dans leur zone. Ils essaient de récupérer les objets en touchant les attaquants de la main et déposent ces objets pris dans leur propre caisse (mise sur le côté).</p> <p><u>Recommandations</u> Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu pour commencer à construire une stratégie.</p> <p><u>Critère de réussite</u> Le nombre d'objets portés dans sa maison sans se faire prendre.</p>	<p>Questionnement pour comprendre le rôle et construire sa stratégie d'attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Quel est le rôle des attaquants ? que doivent-ils faire ?</i> - <i>Que faut-il faire pour ne pas se faire prendre par les défenseurs ?</i> - <i>Par où faut-il passer pour retourner chercher un nouvel objet ?</i> - <i>Comment peut-on faire pour emmener beaucoup d'objets ?</i> - <i>Que faut-il regarder avant de rejoindre sa maison ?</i> <p><u>Dispositif</u></p> 

Variables :
Joueurs : varier le nombre d'attaquants et de défenseurs
Espace : réduire ou agrandir l'espace des défenseurs

Module 2 : « Vider la caisse »

Situation d'apprentissage : pour améliorer le jeu d'attaque (2)

- Matériel :**
- *beaucoup* d'objets (ballons ou non) dans plusieurs caisses (pour limiter l'effet de grappe)
 - des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ou des tapis (les maisons)
 - des chasubles de couleur

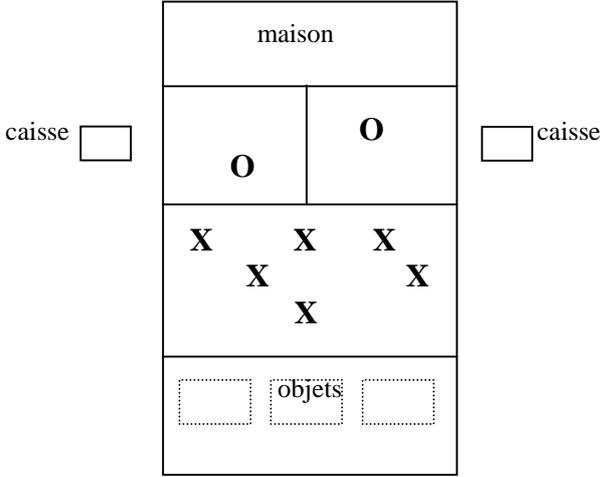
EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But de la situation</u> Chaque équipe doit porter le plus d'objets possible dans sa maison en présence de 2 ou 3 défenseurs. Les attaquants disposent de refuges éventuels et temporaires dans leur progression vers la maison.</p> <p><u>Organisation</u> - 2 groupes jouent sur 2 terrains, le reste des élèves observent. - Dans un temps limité, compter le nombre d'objets rapportés dans la maison par chaque équipe.</p> <p><u>Consignes</u> - Attaquants et défenseurs évoluent dans la même zone - Chaque attaquant qui a déposé un objet dans sa maison revient par l'extérieur de l'espace de jeu - Les défenseurs essaient de récupérer les objets en touchant les attaquants de la main et déposent ces objets pris dans leur propre caisse (mise sur le côté).</p> <p><u>Recommandations</u> Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu pour commencer à construire une stratégie.</p> <p><u>Critère de réussite</u> Porter le plus possible d'objets dans sa maison sans se faire prendre.</p>	<p>Questionnement pour comprendre le rôle et construire sa stratégie d'attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Quel est le rôle des attaquants ? Que doivent-ils faire ?</i> - <i>Que faut-il faire pour ne pas se faire prendre par les défenseurs ?</i> - <i>Comment peut-on utiliser les refuges ?</i> - <i>Que faut-il regarder avant de rejoindre sa maison ?</i> <p><u>Dispositif</u></p>

<p><u>Variables</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Joueurs</i> : varier le nombre d'attaquants et de défenseurs - <i>Espace</i> : augmenter le nombre de refuges pour simplifier la tâche des attaquants, diminuer, voire supprimer les refuges pour augmenter la difficulté des attaquants - <i>Temps</i> : limiter la durée d'utilisation des refuges (10'', 5'')
--

Module 2 : « Vider la caisse »

Situation d'apprentissage : pour améliorer le jeu d'attaque (3)

Matériel : - *beaucoup* d'objets (ballons ou non) dans plusieurs caisses (pour limiter l'effet de grappe)
- des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ou des tapis (les maisons)
- des chasubles de couleur

EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But de la situation</u> Les attaquants cherchent à porter les objets dans leur maison sans se faire prendre par les défenseurs.</p> <p><u>Organisation</u> - 2 groupes jouent sur 2 terrains, le reste des élèves observent . - Dans un temps limité, compter le nombre d'objets rapportés dans la maison par chaque équipe.</p> <p><u>Consignes</u> Les défenseurs essaient de récupérer les objets en touchant les attaquants de la main et déposent ces objets pris dans leur propre caisse (mise sur le côté).</p> <p><u>Recommandations</u> Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu pour commencer à construire une stratégie.</p> <p><u>Critère de réussite</u> Prendre le plus possible d'objets en touchant les attaquants.</p>	<p>Questionnement pour comprendre le rôle et construire sa stratégie de défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none">- <i>Quel est le rôle des attaquants ? Que doivent-ils faire ?</i>- <i>Que faut-il faire pour ne pas se faire prendre par les défenseurs ?</i>- <i>Que faut il regarder avant de rejoindre sa maison ?</i> <p><u>Dispositif</u></p> 

Variables

- *Espace* : les 2 défenseurs évoluent dans la même zone de défense par suppression de la ligne médiane (cf croquis page 13)

Module 2 : « Vider la caisse »

Situation d'apprentissage : pour améliorer le jeu d'attaque (4)

- Matériel :**
- *beaucoup* d'objets (ballons ou non) dans plusieurs caisses
 - des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ou des tapis (les maisons)
 - des chasubles de couleur

EPS	Langage pendant la séance EP												
<p><u>But de la situation</u> Les attaquants cherchent à porter les objets dans leur maison sans se faire prendre par les défenseurs.</p> <p><u>Organisation</u> - 2 groupes jouent sur 2 terrains, le reste des élèves observent. - Dans un temps limité, compter le nombre d'objets rapportés dans la maison par chaque équipe.</p> <p><u>Consignes</u> Les défenseurs essaient de récupérer les objets en touchant les attaquants de la main et déposent ces objets pris dans leur propre caisse (mise sur le côté).</p> <p><u>Recommandations</u> Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu pour commencer à construire une stratégie.</p> <p><u>Critère de réussite</u> Prendre le plus possible d'objets en touchant les attaquants.</p>	<p>Questionnement pour comprendre le rôle et construire sa stratégie de défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Quel est le rôle des attaquants ? Que doivent-ils faire ?</i> - <i>Que faut-il faire pour ne pas se faire prendre par les défenseurs ?</i> - <i>Que faut-il regarder avant de rejoindre sa maison ?</i> <p><u>Dispositif</u></p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">maison</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="text-align: center;">O</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">X X</td> <td style="text-align: center;">X X</td> <td style="text-align: center;">X X</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">[]</td> <td style="text-align: center;">objets</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> </table>		maison		O	O	O	X X	X X	X X	[]	objets	[]
	maison												
O	O	O											
X X	X X	X X											
[]	objets	[]											

<p><u>Variables :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Joueurs</i> : proposer plusieurs rapports de force (3/1, 1/1) - <i>Espace</i> : réduire ou agrandir l'espace des défenseurs
--

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

<p style="text-align: center;">EPS</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans l'action : se confronter à un adversaire en utilisant des actions élémentaires comme courir, éviter, esquiver, lancer, recevoir - Faire des choix stratégiques en tant qu'attaquant: progresser vers la cible pour poser un objet ou passer à un partenaire - Identifier et tenir différents rôles (attaquer, défendre) - Repérer et utiliser des espaces ayant des fonctions différentes et orienter son action - Respecter des règles de jeu - Tenir un rôle d'observateur et rendre compte du respect des règles 	<p style="text-align: center;">Maîtrise de la langue/ vivre ensemble</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pour l'enseignant, en classe ou pendant la séance : <ul style="list-style-type: none"> - évaluer la capacité des élèves à réinvestir le lexique, à verbaliser pour agir efficacement - favoriser les interactions entre élèves ▪ Pour l'élève joueur : <ul style="list-style-type: none"> - reformuler le but et les règles d'action - expliquer les différents rôles (attaquant ou défenseur) - nommer les différents espaces et leur fonction - verbaliser et analyser sa propre action motrice - expliquer la stratégie individuelle utilisée ▪ Pour l'élève observateur : <ul style="list-style-type: none"> - commenter les actions motrices des joueurs - verbaliser les comportements observés autour du respect des règles
---	---

Situation 1 : jeu simplifié pour entrer dans l'activité

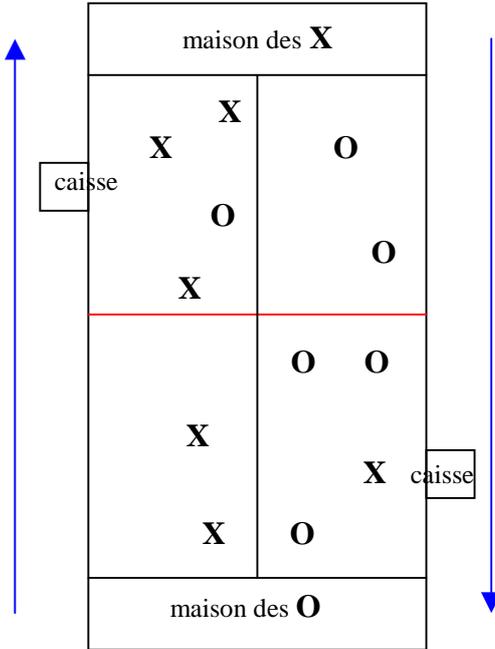
Matériel : *beaucoup* de ballons de toutes tailles, des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ou des tapis (les maisons), des caisses, des chasubles de couleur.

EPS	Langage pendant la séance EP																								
<p>But du jeu Chaque équipe doit vider le plus vite possible la maison adverse.</p> <p>Organisation Deux espaces parallèles bien délimités, par une ligne centrale.</p> <p>Consignes - Au signal, chaque joueur se précipite pour aller chercher 1 ballon (et 1 seul à la fois) dans la maison adverse et le ramène le plus rapidement dans la sienne. Puis il va en transporter un deuxième, puis un troisième, ...jusqu'au signal de fin. - Les joueurs ne peuvent pas franchir la ligne centrale.</p> <p>Recommandations - Constituer 4 équipes pour que toute la classe joue et mettre en place 2 terrains de jeu distincts. - Au départ, autant de ballons dans chaque maison.</p> <p>Critère de réussite Avoir plus d'objets dans sa maison que l'équipe adverse à la fin du jeu.</p>	<p>Reformulation par les élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - du but du jeu et des règles - des espaces du jeu - des critères de réussite <p>Dispositif</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">maison des X</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; width: 25%; padding: 5px;">X</td> <td style="text-align: center; width: 25%; padding: 5px;">X</td> <td style="text-align: center; width: 25%; padding: 5px;">O</td> <td style="text-align: center; width: 25%; padding: 5px;">O</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"></td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">X</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">O</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">O</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;"></td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">X</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">O</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">O</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">X</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">X</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">O</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">O</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">maison des O</td> </tr> </table> </div>	maison des X				X	X	O	O		X	O	O		X	O	O	X	X	O	O	maison des O			
maison des X																									
X	X	O	O																						
	X	O	O																						
	X	O	O																						
X	X	O	O																						
maison des O																									

Module 3 : « les voleurs de ballons »

Situation 2 : jeu de référence

Matériel : des ballons de toutes tailles dans chaque maison, des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ou des tapis (les maisons), des caisses, des chasubles de couleur.

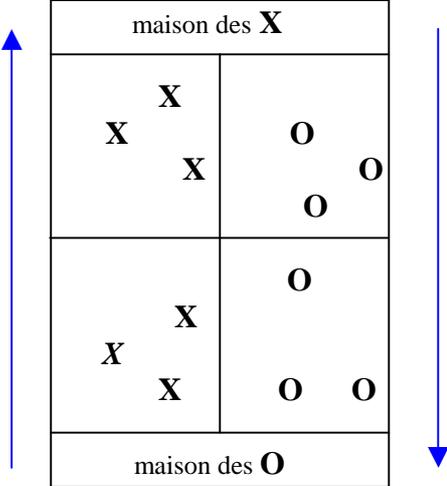
EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But du jeu</u> 2 équipes égales en nombre de joueurs (6 O contre 6 X), situées dans deux espaces parallèles, s'affrontent en essayant de « voler » le plus possible de ballons dans la maison adverse, en présence d'un défenseur qui essaie d'empêcher cette action.</p> <p><u>Organisation</u> - Chaque équipe comprend 5 attaquants et 1 défenseur. - Le terrain est divisé en 4 zones. - Le plus souvent faire jouer 4 équipes sur 2 demi-terrains (20m/10m). - Parfois faire jouer alternativement une demi classe pendant que l'autre observe les stratégies de chacun, puis les commente.</p> <p><u>Consignes</u> - Rôle des 2 attaquants situés dans la zone proche de la maison adverse : au signal, ils se précipitent pour « voler » 1 ballon (et 1 seul à la fois) et le transmettre le plus rapidement à leurs 3 coéquipiers sans franchir la ligne médiane. Ensuite ils peuvent retourner en chercher d'autres, ...dans un temps limité. Tout ballon tombé au sol est écarté du jeu. - Rôle des attaquants situés dans la zone proche de leur maison : ils reçoivent le ballon de leurs 2 attaquants et doivent l'amener le plus rapidement possible dans leur propre maison. - Rôle du défenseur : il reste toujours dans la zone proche de la maison adverse et ne peut franchir la ligne médiane. Il essaie de récupérer un ballon en touchant l'attaquant qui le porte. Il pose ce ballon dans sa caisse, placée à l'extérieur de sa zone. Ses prises seront additionnées aux ballons de son équipe à la fin du jeu.</p> <p><u>Recommandations</u> Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu pour commencer à construire une stratégie</p> <p><u>Critère de réussite</u> Avoir plus de ballons dans sa maison que l'équipe adverse à la fin du jeu.</p>	<p>Reformulation par les élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - du but du jeu et des règles - des espaces du jeu - des critères de réussite <p><u>Dispositif</u></p> 

<p><u>Variables</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Nombre de ballons :</i> chaque équipe ne peut engager qu'un seul ballon à la fois (pour simplifier) ou chaque équipe engage 2 ballons (pour augmenter la difficulté). - <i>Nombre de joueurs :</i> pour faciliter l'attaque, augmenter le rapport de 3/1 à 4/1 (en déplaçant 1 des 2 attaquants)

Module 3 : « les voleurs de ballons »

Situations d'apprentissage : pour améliorer le jeu d'attaque (1)

Matériel : des ballons de toutes tailles dans chaque maison, des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ou des tapis (les maisons), des chasubles de couleur

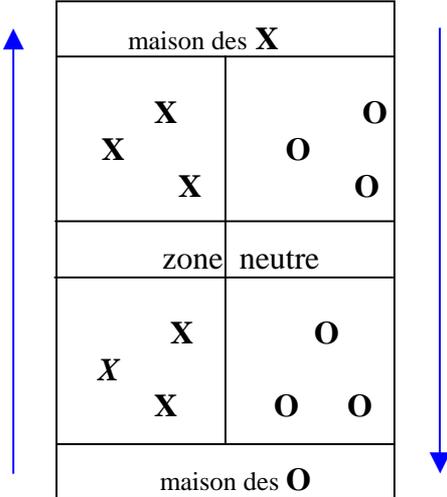
EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But de la situation</u> En tant qu'attaquant, faire progresser le plus rapidement possible, le ballon de la maison adverse à sa propre maison.</p> <p><u>Organisation</u> : cf dispositif</p> <p><u>Consignes</u> Proposer la situation de référence sans défenseur. Dans cette situation, les joueurs n'ont qu'un seul rôle : attaquant (pas de défenseur pour perturber la progression du ballon). Ils ne doivent pas franchir la ligne médiane.</p> <p><u>Recommandations</u> Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu pour commencer à construire une stratégie.</p> <p><u>Critère de réussite</u> Avoir plus de ballons dans sa maison que l'équipe adverse à la fin du jeu.</p>	<p>Questionnement pour comprendre le rôle et construire sa stratégie d'attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Quel est le rôle des attaquants ? Que doivent-ils faire ?</i> - <i>Comment faire pour amener le ballon le plus rapidement possible d'une maison dans l'autre ?</i> (Ex : courir vite avec le ballon, faire des passes vers l'avant...) <p><u>Dispositif</u></p> 

<p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Espace</i> : réduire les zones pour faciliter la tâche ou à l'inverse les agrandir - <i>Temps</i> : réduire le temps de jeu pour inciter à jouer plus vite - <i>Nombre de ballons</i> : chaque équipe peut engager plusieurs ballons à la fois
--

Module 3 : « les voleurs de ballons »

Situation d'apprentissage : pour améliorer le jeu d'attaque (2)

Matériel : des ballons de même taille dans chaque maison, des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ou des tapis (les maisons), des caisses, des chasubles de couleur.

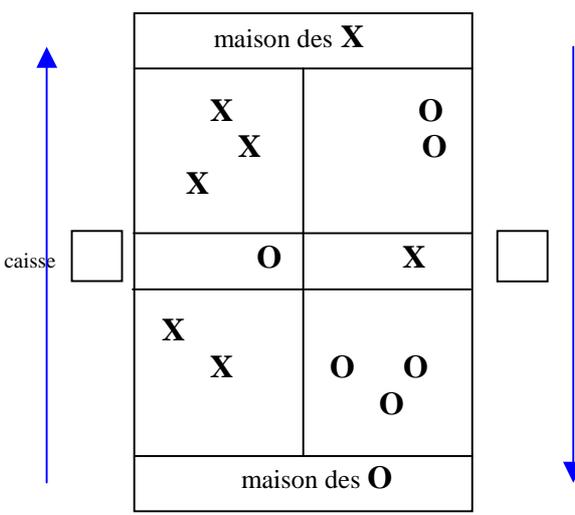
EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But du jeu</u> En tant qu'attaquant, faire progresser le plus rapidement possible, le ballon de la maison adverse à sa propre maison.</p> <p><u>Organisation</u> Reprendre la situation précédente en ajoutant une zone neutre (1m de large) au centre.</p> <p><u>Consignes</u> - Dans cette situation, les joueurs n'ont qu'un seul rôle (attaquant). - Ils doivent utiliser la passe pour faire franchir au ballon la zone neutre.</p> <p><u>Recommandations</u> Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu pour commencer à construire une stratégie.</p> <p><u>Critère de réussite</u> Avoir plus de ballons dans sa maison que l'équipe adverse à la fin du jeu.</p>	<p>Questionnement pour comprendre le rôle et construire sa stratégie d'attaquant</p> <ul style="list-style-type: none"> - A qui peut-on lancer la balle ? - Comment faut-il la lancer ? - A quoi faut-il faire attention avant de lancer à son partenaire ? - Où faut-il se placer pour lancer ? - Comment faire pour recevoir la balle ? - Où faut-il se placer ? <p><u>Dispositif</u></p>  <p>The diagram shows a rectangular field divided into three horizontal sections. The top section is labeled 'maison des X' and contains four 'X' characters. The middle section is labeled 'zone neutre' and is empty. The bottom section is labeled 'maison des O' and contains four 'O' characters. A blue arrow on the left points upwards, and a blue arrow on the right points downwards, indicating the direction of play.</p>

<p><u>Variables :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Espace</i> : réduire les zones pour faciliter la tâche ou à l'inverse les agrandir - <i>Temps</i> : réduire le temps de jeu pour inciter à jouer plus vite - <i>Nombre de ballons</i> : chaque équipe peut engager plusieurs ballons à la fois
--

Module 3 : « les voleurs de ballons »

Situation d'apprentissage : pour améliorer le jeu d'attaque (3)

Matériel : des ballons de même taille dans chaque maison, des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ou des tapis (les maisons), des caisses, des chasubles de couleur.

EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But du jeu</u> En tant qu'attaquant, faire progresser le plus rapidement possible, le ballon de la maison adverse à sa propre maison.</p> <p><u>Organisation</u> Reprendre la situation précédente en ajoutant un défenseur dans la zone neutre.</p> <p><u>Consignes</u> - Dans cette situation, les joueurs ont un seul rôle d'attaquant ou de défenseur : - attaquant : utiliser une passe <i>précise</i> pour faire franchir au ballon la zone neutre sans que celui-ci soit touché ou sorti de la zone de son équipe. - défenseur : tenter de toucher le ballon (quand le ballon est touché, celui-ci est écarté du jeu).</p> <p><u>Recommandations</u> Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu pour commencer à construire une stratégie.</p> <p><u>Critère de réussite</u> Avoir plus de ballons dans sa maison que l'équipe adverse à la fin du jeu.</p>	<p>Questionnement pour comprendre le rôle et construire sa stratégie d'attaquant - <i>A quoi faut-il faire attention pour que le défenseur ne touche pas la balle ?</i></p> <p>Questionnement pour comprendre le rôle et construire sa stratégie de défenseur - <i>Quel est le rôle du défenseur ?</i> - <i>Que faut-il faire pour toucher le ballon ?</i></p> <p><u>Dispositif</u></p> 

<p><u>Variables :</u> - <i>Espace</i> : réduire les zones pour faciliter la tâche ou à l'inverse les agrandir</p>
--

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)	
<p style="text-align: center;">EPS</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans l'action : se confronter à un adversaire en utilisant des actions élémentaires comme courir et s'arrêter, éviter, esquiver, lancer et recevoir. - Reconnaître les actions liées à chacun des rôles: <ul style="list-style-type: none"> ▪ attaquant porteur de ballon : s'arrêter et lancer à un partenaire démarqué ▪ attaquant non porteur de ballon : se démarquer pour recevoir le ballon ▪ défenseur : gêner la progression des attaquants - Repérer et utiliser des espaces ayant des fonctions différentes et orienter son action - Respecter des règles de jeu - Tenir un rôle d'observateur et rendre compte du respect des règles 	<p style="text-align: center;">LANGAGE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour l'enseignant, en classe ou pendant la séance : <ul style="list-style-type: none"> - évaluer la capacité des élèves à réinvestir le lexique et à verbaliser pour agir efficacement - favoriser les interactions entre élèves • Pour l'élève joueur : <ul style="list-style-type: none"> - reformuler le but et les règles d'action - expliquer les différents rôles (attaquant ou défenseur) - nommer les différents espaces et leur fonction - verbaliser et analyser sa propre action motrice • Pour l'élève observateur : <ul style="list-style-type: none"> - commenter les actions motrices des joueurs - verbaliser les comportements observés autour du respect des règles

Situation 1 : jeu simple pour entrer dans l'activité

Matériel : *beaucoup* de ballons de toutes tailles, des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ou des tapis (les maisons), des caisses, des chasubles de couleur.

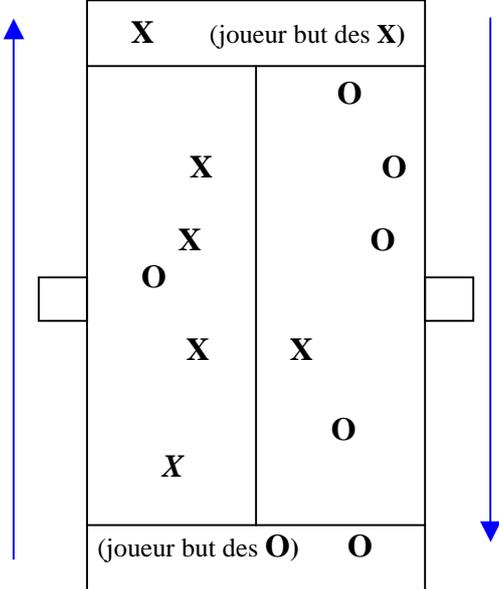
EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But du jeu</u> Chaque équipe doit amener le plus vite possible des ballons dans sa maison.</p> <p><u>Organisation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Deux espaces parallèles bien délimités, par une ligne centrale. - 2 équipes égales en nombre de joueurs (6 O contre 6 X). - Au départ, autant de ballons dans chaque maison. - 2 demi terrains (20m/10m) <p><u>Consignes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Au signal, le joueur ⁽¹⁾ prend 1 ballon (et 1 seul à la fois) dans la maison adverse et l'envoie de partenaire en partenaire jusqu'au joueur but ⁽²⁾ dans leur maison. Chacun doit toucher le ballon au moins 1 fois. - le porteur du ballon n'a pas le droit de se déplacer avec le ballon en mains, il ne peut que transmettre à un partenaire. - chaque équipe engage un seul ballon à la fois. Quand celui-ci est déposé dans la maison, elle peut en engager un 2^{ème}, puis un 3^{ème}, ...et ainsi de suite jusqu'au signal de fin. Tout ballon tombé au sol est écarté du jeu. <p><u>Recommandations</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Constituer 4 équipes pour que toute la classe joue et mettre en place 2 terrains de jeu distincts. <p><u>Critère de réussite</u> Avoir plus d'objets que l'équipe adverse à la fin du jeu</p>	<p>Reformulation par les élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - du but du jeu et des règles - des espaces du jeu - des critères de réussite <p><u>Dispositif</u></p> <div style="text-align: center;"> <pre> (maison des X) X (2) O (1) ----- X O X O X O X O X (1) O (2) (maison des O) </pre> </div>

Variable : chaque équipe peut engager plusieurs ballons à la fois.

Module 4 : « les voleurs de ballons »

Situation 2 : jeu de référence

Matériel : des ballons de même taille, des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ou des tapis (les maisons), des caisses, des chasubles de couleur.

EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But du jeu</u> En présence d'un défenseur, chaque équipe doit amener le plus vite possible des ballons à son joueur but.</p> <p><u>Organisation</u> - Deux espaces parallèles bien délimités, par une ligne centrale. - 2 équipes égales en nombre de joueurs (6 O contre 6 X) dont un joueur but placé dans la maison et un défenseur placé dans le camp adverse. - Au départ, autant de ballons dans chaque maison. - Le plus souvent faire jouer 4 équipes sur 2 demi-terrains (20m/10m).</p> <p><u>Consignes</u> Chaque équipe comprend 5 attaquants et 1 défenseur : - Rôle des 4 attaquants Au signal, 1 attaquant (le plus proche de la maison adverse) se précipite pour prendre 1 ballon (et 1 seul à la fois) et le transmet à ses 3 coéquipiers qui doivent à leur tour le lancer au joueur but. Le porteur du ballon n'a pas le droit de se déplacer avec le ballon en mains. Quand le ballon est arrivé dans leur maison, l'équipe peut en engager un autre, et ainsi de suite ...dans un temps défini. Tout ballon tombé au sol est écarté du jeu. - Rôle du joueur but : il réceptionne dans la maison les ballons que lui transmettent ses coéquipiers. - Rôle du défenseur : il essaie de récupérer un ballon en le touchant. Il pose ce ballon dans sa caisse, placée à l'extérieur de sa zone. Ses prises seront additionnées aux ballons de son équipe à la fin du jeu.</p> <p><u>Recommandations</u> Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu pour commencer à construire une stratégie</p> <p><u>Critère de réussite</u> Avoir plus de ballons dans sa maison que l'équipe adverse à la fin du jeu.</p>	<p><u>Reformulation par les élèves</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - du but du jeu et des règles - des espaces du jeu - des critères de réussite <p><u>Dispositif</u></p> 

Variable :

- *Nombre de ballons* : chaque équipe peut engager plusieurs ballons à la fois.

Module 4 : « les voleurs de ballons »

Situation d'apprentissage : pour apprendre à faire progresser le ballon le plus vite possible (1)

Matériel : des ballons de même taille, des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ,des chasubles de couleur.

EPS	Langage pendant la séance EP																					
<p><u>But du jeu :</u> Par équipe de 2, faire progresser le plus vite possible 1 ballon.</p> <p><u>Organisation</u> Mettre en place plusieurs couloirs d'environ 25 m de long et de 4 à 5 m de large</p> <p><u>Consignes</u> - Au signal de départ, le joueur (1) s'empare du ballon derrière la ligne et le transmet (sans se déplacer) à son partenaire (2) qui s'arrête dès qu'il entre en possession du ballon. - A chaque fois, le porteur du ballon s'arrête et le non porteur se déplace. - Le ballon progresse par des passes successives jusqu'à la ligne d'arrivée. - Tout ballon tombé revient au départ.</p> <p><u>Recommandations</u> Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu.</p> <p><u>Critère de réussite</u> Transporter le ballon le plus vite possible derrière la ligne d'arrivée.</p>	<p>Questionnement pour comprendre le rôle et construire sa stratégie d'attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Comment fait-on progresser le ballon le plus vite possible ?</i> - <i>Comment lance t-on la balle ?</i> - <i>A quoi fait-on attention avant de lancer à son partenaire ?</i> - <i>Où faut-il se placer pour lancer ?</i> - <i>Comment fait-on pour recevoir la balle ? Où se place t-on ?</i> - <i>Que faut-il faire pour éviter de faire tomber le ballon ?</i> <p><u>Dispositif</u></p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Départ</i></td> <td style="text-align: center;">◀ 25 m ▶</td> <td style="text-align: center;"><i>Arrivée</i></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="border-left: 1px solid black;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="border-left: 1px solid black;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="border-left: 1px solid black;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="border-left: 1px solid black;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="border-left: 1px solid black;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="border-left: 1px solid black;"></td> </tr> </table>	<i>Départ</i>	◀ 25 m ▶	<i>Arrivée</i>	X	X		O	O		X	X		O	O		X	X		O	O	
<i>Départ</i>	◀ 25 m ▶	<i>Arrivée</i>																				
X	X																					
O	O																					
X	X																					
O	O																					
X	X																					
O	O																					

Variante
- *Nombre de joueurs :* passer de 2 à 3 joueurs pour complexifier

Module 4 : « les voleurs de ballons »

Situations d'apprentissage : pour apprendre à faire progresser le ballon le plus vite possible (2)

Matériel : des ballons de même taille, des espaces matérialisés avec des lattes, des plots, des chasubles de couleur.

EPS	Langage pendant la séance EP												
<p><u>But du jeu :</u> Par équipe de 3, faire progresser le plus vite possible 1 ballon, en présence d'un défenseur.</p> <p><u>Organisation</u> Mettre en place plusieurs couloirs d'environ 25 m de long et de 4 à 5 m de large</p> <p><u>Consignes</u> - Rôle de l'attaquant : au signal de départ, le joueur (1) s'empare du ballon derrière la ligne et le transmet (sans se déplacer) à l'un de ses 2 partenaires. Il rentre ensuite dans l'espace de jeu. - Dès qu'un joueur est en possession du ballon il s'arrête. Ses partenaires (non porteurs du ballon) se déplacent. Ainsi le ballon progresse par des passes successives jusqu'à la ligne d'arrivée. - Rôle du défenseur : il tente de toucher le ballon. Tout ballon bloqué par la défenseur ou tombé revient au départ.</p> <p><u>Recommandation</u> Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu.</p> <p><u>Critère de réussite</u> Transporter le ballon le plus vite possible derrière la ligne d'arrivée.</p>	<p>Questionnement pour comprendre le rôle et construire sa stratégie d'attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Comment fait-on progresser le ballon le plus vite possible ?</i> - <i>A qui lance t-on la balle ?</i> - <i>Comment lance t-on la balle ?</i> - <i>A quoi faut-il faire attention avant de lancer à son partenaire ?</i> - <i>Où faut-il se placer pour lancer ?</i> - <i>Comment fait-on pour recevoir la balle ?</i> - <i>Où peut-on se placer quand on n'a pas la balle ?</i> - <i>A quoi fait-on attention pour ne pas te faire prendre la balle ?</i> - <i>Comment fait-on pour éviter de faire tomber le ballon ? »</i> <p>Questionnement pour comprendre le rôle et construire sa stratégie de défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Quel est le rôle du défenseur ?</i> - <i>Que fait-on pour intercepter le ballon ? »</i> <p><u>Dispositif</u></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Départ ◀ 25 m ▶ Arrivée</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; padding: 5px;">X⁽¹⁾</td> <td style="padding: 5px;">X O</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">X</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; padding: 5px;">O⁽¹⁾</td> <td style="padding: 5px;">O X O</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; padding: 5px;">X⁽¹⁾</td> <td style="padding: 5px;">X O X</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </table> </div>	X ⁽¹⁾	X O			X		O ⁽¹⁾	O X O		X ⁽¹⁾	X O X	
X ⁽¹⁾	X O												
	X												
O ⁽¹⁾	O X O												
X ⁽¹⁾	X O X												

<p><u>Variable :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Temps :</i> - poser le ballon derrière la ligne d'arrivée dans un temps donné - poser le ballon derrière la ligne d'arrivée avant les autres équipes
--

Module 4 : « les voleurs de ballons »

Situations d'apprentissage : pour apprendre à faire progresser le ballon le plus vite possible (3)

Matériel : des ballons de même taille, des espaces matérialisés avec des lattes, des plots, des chasubles de couleur.

EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But du jeu</u> Par équipe de 3, faire progresser le plus vite possible 1 ballon, en présence d'un défenseur.</p> <p><u>Organisation</u> Mettre en place plusieurs espaces de jeux.</p> <p><u>Consignes</u> Rôle de l'attaquant : - au signal de départ, le joueur ⁽¹⁾ s'empare du ballon derrière la ligne et le transmet (sans se déplacer) à l'un de ses 2 partenaires. Il rentre ensuite dans l'espace de jeu. - Dès qu'un joueur est en possession du ballon il s'arrête. Son partenaire (non porteur du ballon) se déplace. Ainsi le ballon progresse par des passes successives jusqu'à la ligne d'arrivée. - Le joueur ⁽²⁾ à l'extérieur est protégé : le défenseur ne peut pas agir sur lui.</p> <p>Rôle du défenseur : il tente de toucher le ballon et ne peut sortir du terrain. Tout ballon tombé revient au départ.</p> <p><u>Recommandations</u> Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu.</p> <p><u>Critère de réussite</u> Transporter le ballon le plus vite possible derrière la ligne d'arrivée.</p>	<p>Questionnement pour comprendre le rôle et construire sa stratégie d'attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comment peut-on faire progresser le ballon le plus vite possible ? - A qui faut-il lancer la balle ? - Comment peut-on lancer la balle ? - A quoi fait-on attention avant de lancer à son partenaire ? - Où peut-on se placer pour lancer ? - Comment fait-on pour recevoir la balle ? où peut-on se placer pour bien la recevoir ? - Où peut-on se placer quand on n'a pas la balle ? - A quoi faut-il faire attention pour ne pas se faire prendre la balle ? - Que faut-il faire pour éviter de laisser tomber le ballon ? <p>Questionnement pour comprendre le rôle et construire sa stratégie de défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quel est le rôle du défenseur ? - Que faut-il faire pour intercepter le ballon ? <p><u>Dispositif</u></p>

<p><u>Variable</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Temps : - poser le ballon derrière la ligne d'arrivée dans un temps donné - poser le ballon derrière la ligne d'arrivée avant les autres équipes

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)	
<p style="text-align: center;">EPS</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans l'action : se confronter à un adversaire (courir et s'arrêter, éviter, esquiver, lancer et recevoir) - Faire des choix stratégiques : s'arrêter et lancer à un partenaire démarqué ou se démarquer pour recevoir le ballon ou gêner la progression de l'autre équipe - Repérer et utiliser des espaces ayant des fonctions différentes et orienter son action - Respecter des règles de jeu - Tenir un rôle d'observateur et rendre compte du respect des règles 	<p style="text-align: center;">LANGAGE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pour l'enseignant, en classe ou pendant la séance : <ul style="list-style-type: none"> - favoriser les interactions entre élèves ▪ Pour l'élève joueur : <ul style="list-style-type: none"> - reformuler le but et les règles d'action - expliquer les différents rôles (attaquant ou défenseur) - nommer les différents espaces et leur fonction - verbaliser et analyser sa propre action motrice, ses choix stratégiques ▪ Pour l'élève observateur : <ul style="list-style-type: none"> - commenter les actions motrices des joueurs - verbaliser les comportements observés autour du respect des règles et des stratégies

Situation 1 : jeu simple pour entrer dans l'activité

Matériel : des ballons de même taille, des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ou des tapis (les maisons), des caisses, des chasubles de couleur.

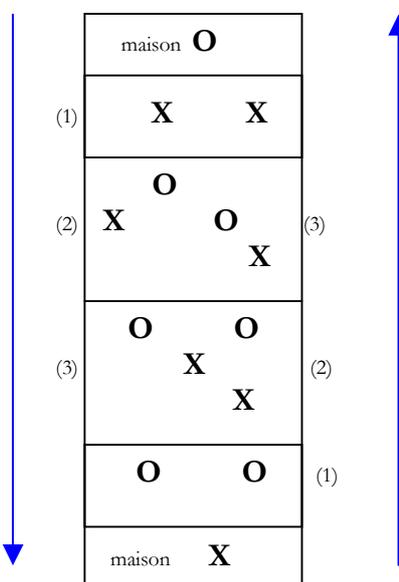
EPS	Langage pendant la séance EP
<p>But du jeu Les équipes doivent faire progresser un ballon à l'aide de passes, de zone en zone jusqu'à un joueur but qui le réceptionne.</p> <p>Organisation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un terrain divisé en 8 zones (cf dispositif). - 2 équipes égales en nombre de joueurs (7 O contre 7 X). - au départ, autant de ballons dans chaque maison. - le plus souvent faire jouer 4 équipes sur 2 demi-terrains (30m/5m) pendant un temps limité (1minute). <p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au signal, un joueur de la zone (1) prend 1 ballon (et 1 seul à la fois) dans la maison adverse et l'envoie à ses partenaires (2) qui doivent le transmettre à leurs équipiers (3). Ces derniers lancent le ballon au joueur but dans leur maison. - Le porteur du ballon n'a pas le droit de se déplacer avec le ballon en mains - Chaque équipe engage un seul ballon à la fois. Quand celui-ci est déposé dans sa maison, elle peut en engager un 2^{ème}, puis un 3^{ème}, ...et ainsi de suite jusqu'au signal de fin. Tout ballon tombé au sol est écarté du jeu. <p>Recommandations Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu pour commencer à construire une stratégie</p> <p>Critère de réussite Avoir plus de ballons que l'équipe adverse à la fin du jeu.</p>	<p>Reformulation par les élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> - du but du jeu et des règles - des espaces du jeu - des critères de réussite <p>Dispositif</p>

Variables : - *Nombre de ballons* : l'équipe peut engager plusieurs ballons à la fois

Module 5 : « les voleurs de ballons »

Situation 2 : jeu de référence

Matériel : des ballons de même taille, des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ou des tapis (les maisons), des chasubles de couleur.

EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But du jeu</u> Les équipes doivent faire progresser un ballon à l'aide de passes, de zone en zone jusqu'à un joueur but qui le réceptionne.</p> <p><u>Organisation</u> - Un terrain est divisé en 6 zones. - 2 équipes égales en nombre de joueurs (7 O contre 7 X). - Au début du jeu, il y a autant de ballons dans chaque maison - Le plus souvent faire jouer 4 équipes sur 2 demi-terrains (30m/5m).</p> <p><u>Consignes</u> - Chaque équipe comprend 7 joueurs : 6 attaquants + 1 joueur but. - Au signal, un joueur de la zone (1) prend 1 ballon (et 1 seul à la fois) dans la maison adverse et l'envoie à ses partenaires (2) qui doivent le transmettre à leurs équipiers (3). Ces derniers lancent le ballon au joueur but dans leur maison. - Le porteur du ballon n'a pas le droit de se déplacer avec le ballon en mains. - Quand le ballon est arrivé dans leur maison, l'équipe peut en engager un autre, et ainsi de suite ...dans un temps limité. - Les joueurs des zones 2 et 3 sont à la fois attaquant et défenseur : <i>en même temps qu'ils font progresser leur ballon, ils essaient, d'intercepter les ballons adverses en les touchant.</i> On ne touche pas le ballon dans les mains de l'adversaire, mais pendant les passes. Tout ballon touché ou tombé est écarté.</p> <p><u>Recommandations</u> Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu pour commencer à construire une stratégie</p> <p><u>Critère de réussite</u> Avoir plus de ballons dans sa maison que l'équipe adverse à la fin du jeu.</p>	<p>Reformulation par les élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - du but du jeu et des règles - des espaces du jeu - des critères de réussite <p><u>Dispositif</u></p> 

Variables :

- *Nombre de ballons* : l'équipe peut engager plusieurs ballons à la fois
- *Espace* : augmenter ou réduire l'espace de jeu
- *Temps* : augmenter ou diminuer la durée du jeu

Module 5 : « les voleurs de ballons »

Situation d'apprentissage : différencier les rôles d'attaquant et de défenseur (1)

Matériel : des ballons de même taille, des espaces matérialisés avec des lattes, des plots, des chasubles de couleur.

EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But du jeu :</u> L'équipe qui attaque (O) doit faire progresser un ballon à l'aide de passes, de zone en zone jusqu'à un joueur but qui le réceptionne. L'équipe qui défend (X) essaie de gêner cette progression.</p> <p><u>Organisation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Un terrain divisé en 8 zones (cf schéma). - Attaquants et défenseurs sont dans des zones différenciées (pas de contact possible). - Le plus souvent faire jouer 4 équipes sur 2 demi-terrains (30m/5m) pendant un temps limité (1minute). - Permutation des rôles <p><u>Consignes</u></p> <p>Rôle des attaquants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au signal, un joueur de la zone (1) prend 1 ballon (et 1 seul à la fois) dans les caisses de départ et l'envoie à ses partenaires (2) qui doivent le transmettre à leurs équipiers (3). Ces derniers lancent le ballon au joueur but dans leur maison. - Le porteur du ballon n'a pas le droit de se déplacer avec le ballon en mains. - Chaque équipe engage un seul ballon à la fois. Quand celui-ci est déposé dans sa maison, elle peut en engager un 2^{ème}, puis un 3^{ème}, ...et ainsi de suite jusqu'au signal de fin. - Tout ballon tombé au sol est écarté du jeu. <p>Rôle des défenseurs (X) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ils tentent de toucher le ballon. Tout ballon touché ou tombé est écarté. <p><u>Recommandations</u></p> <p>Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu</p> <p><u>Critère de réussite</u> Nombre de ballons transportés dans le temps imparti.</p>	<p>Questionnement pour comprendre le rôle et construire sa stratégie d'attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comment faire progresser le ballon le plus vite possible ? - A qui doit-on lancer la balle ? - Comment peut-on lancer la balle ? - A quoi doit-on faire attention avant de lancer à son partenaire ? - Où faut-il se placer pour lancer ? - Comment faut-il faire pour recevoir la balle ? - Où peut-on se placer quand on n'a pas la balle ? - A quoi doit-on faire attention pour ne pas se faire prendre la balle ? - Comment faire pour éviter de laisser tomber le ballon ? <p>Questionnement pour comprendre le rôle et construire sa stratégie de défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quel est le rôle du défenseur ? - Que doit-on faire pour intercepter le ballon ? <p><u>Schéma :</u></p>

<p><u>Variables :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de ballons : l'équipe peut engager plusieurs ballons à la fois - Espace : augmenter ou réduire l'espace de jeu - Temps : augmenter ou diminuer la durée du jeu
--

Situation d'apprentissage : différencier les rôles d'attaquant et de défenseur (2)

Matériel : des ballons de même taille, des espaces matérialisés avec des lattes, des plots, des chasubles de couleur.

EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But du jeu</u> Les attaquants (O) doivent faire progresser un ballon à l'aide de passes, de zone en zone, jusqu'à un joueur but qui le réceptionne, en présence de 3 défenseurs (X) qui gênent cette progression.</p> <p><u>Organisation</u> - Un terrain divisé en 5 zones (cf. dispositif). - 1 équipe de 8 joueurs attaquants (O) et une équipe de 3 défenseurs (X). - Attaquants et défenseurs sont dans les mêmes zones - Organiser 2 espaces de jeu parallèles - Permutation des rôles</p> <p><u>Consignes</u> Rôle des attaquants : - Au signal, un joueur de la zone (1) prend 1 ballon (et 1 seul à la fois) dans la maison adverse et l'envoie à ses partenaires (2) qui doivent le transmettre à leurs équipiers (3). Ces derniers lancent le ballon au joueur but dans leur maison. - Le porteur du ballon n'a pas le droit de se déplacer avec le ballon en mains. - Chaque équipe engage un seul ballon à la fois. Quand celui-ci est déposé dans sa maison, elle peut en engager un 2^{ème}, puis un 3^{ème}, ... et ainsi de suite jusqu'au signal de fin. - Tout ballon bloqué par la défenseur ou tombé est écarté du jeu.</p> <p>Rôle des défenseurs : Ils sont situés dans la même zone que les attaquants et tentent de toucher le ballon. Tout ballon touché ou tombé est écarté.</p> <p><u>Recommandations</u> Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu</p> <p><u>Critère de réussite</u> Nombre de ballons transportés dans le temps imparti.</p>	<p>Questionnement pour comprendre le rôle et construire sa stratégie d'attaquant : - Comment faire progresser le ballon le plus vite possible ? - A qui doit-on lancer la balle ? - Comment peut-on lancer la balle ? - A quoi doit-on faire attention avant de lancer à son partenaire ? - Où faut-il se placer pour lancer ? - Comment faut-il faire pour recevoir la balle ? - Où peut-on se placer quand on n'a pas la balle ? - A quoi doit-on faire attention pour ne pas se faire prendre la balle ? - Comment faire pour éviter de laisser tomber le ballon ?</p> <p>Questionnement pour comprendre le rôle et construire sa stratégie de défenseur : - Quel est le rôle du défenseur ? - Où faut-il se placer pour défendre ? - Que doit-on faire pour intercepter le ballon ?</p> <p><u>Dispositif</u></p> <div style="text-align: center;"> </div>

<p><u>Variables :</u> - Espace : augmenter ou réduire l'espace de jeu - Temps : augmenter ou diminuer la durée du jeu</p>
--

Module 5 : « les voleurs de ballons »

Situation d'apprentissage : tenir simultanément les rôles d'attaquant et de défenseur (3)

Matériel : des ballons de même taille, des espaces matérialisés avec des lattes, des plots ou des tapis (les maisons), des caisses, des chasubles de couleur.

EPS	Langage pendant la séance EP
<p><u>But du jeu</u> 2 équipes égales en nombre de joueurs (7 O contre 7 X), doivent faire progresser un ballon à l'aide de passes, de zone en zone jusqu'à un joueur but qui le réceptionne. Tout en attaquant, les joueurs peuvent également essayer d'intercepter les ballons de l'autre équipe.</p> <p><u>Consignes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Au signal, un joueur de la zone (1) prend 1 ballon (et 1 seul à la fois) dans la maison adverse et l'envoie à ses partenaires (2) qui doivent le transmettre à leurs équipiers (3). Ces derniers lancent le ballon au joueur but dans leur maison. - Le porteur du ballon n'a pas le droit de se déplacer avec le ballon en mains - Chaque équipe engage un seul ballon à la fois. Quand celui-ci est déposé dans sa maison, elle peut en engager un 2^{ème}, puis un 3^{ème}, ...et ainsi de suite jusqu'au signal de fin. - Tout en assurant la progression de leur ballon, les joueurs tentent d'intercepter le ballon de l'autre équipe. Tout ballon bloqué par la défenseur ou tombé est écarté du jeu. <p><u>Organisation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - un terrain divisé en 8 zones (cf schéma). - au départ, autant de ballons dans chaque maison. - le plus souvent faire jouer 4 équipes sur 2 demi-terrains (30m/5m) pendant un temps limité (1minute). <p><u>Recommandations</u></p> <p>Il est important de privilégier le temps d'action motrice et de répéter plusieurs fois la situation de jeu pour commencer à construire une stratégie</p> <p><u>Critère de réussite</u></p> <p>Avoir plus de ballons dans sa maison que l'équipe adverse à la fin du jeu.</p>	<p>Questionnement pour mieux appréhender les rôles et construire sa stratégie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Quel est le rôle des attaquants ? des défenseurs ?</i> - <i>Quand est-on attaquant ou défenseur ?</i> - <i>Comment peut-on se placer pour attaquer ? Pour défendre ?</i> - <i>Comment doit-on faire pour bien passer le ballon à son partenaire ?</i> - <i>Comment peut-on pour tromper son adversaire ? »</i> <p><u>Dispositif</u></p>

<p><u>Variables :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Nombre de ballons :</i> l'équipe peut engager plusieurs ballons à la fois - <i>Espace :</i> augmenter ou réduire l'espace de jeu - <i>Temps :</i> augmenter ou diminuer la durée du jeu
