

DOMAINE DISCIPLINAIRE : MAITRISE DE LA LANGUE

Niveau
CM1 CM2

TITRE : MAITRISE DE LA LANGUE ET JEUX DE BALLONS

Corrélée à la fiche EPS : Passe à 5 et ballon capitaine

Champs d'apprentissage : 4

OBJECTIFS	Maîtriser les différentes conduites de discours (conduite narrative - conduite descriptive - conduite explicative - conduite injonctive - conduite argumentative)
COMPETENCES	Ecouter un récit et manifester sa compréhension en répondant à des questions sans se reporter au texte Réaliser une courte présentation orale en prenant appui sur des notes, un diaporama ou autre outil numérique Interagir de façon constructive avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter réactions ou points de vue

DEROULEMENT DE LA SEANCE

Phases	Organisation	Activités de l'élève	Rôle de l'enseignant(e)
préparatoire			
Mise en route	modalité 5 minutes	<p>Organisation dans la classe :</p> <p>L'enseignant reconstitue les 6 groupes des équipes constituées le matin lors de la séance d'EPS.</p> <p>Pour travailler le rôle d'observateur, 2 feuilles d'observation de joueurs pour la passe à 5 et 2 feuilles d'observation de joueurs pour le ballon-capitaine, qui ont été collectées le matin lors de la séance d'EPS, sont distribuées de façon aléatoire à chaque groupe.</p>	Organise

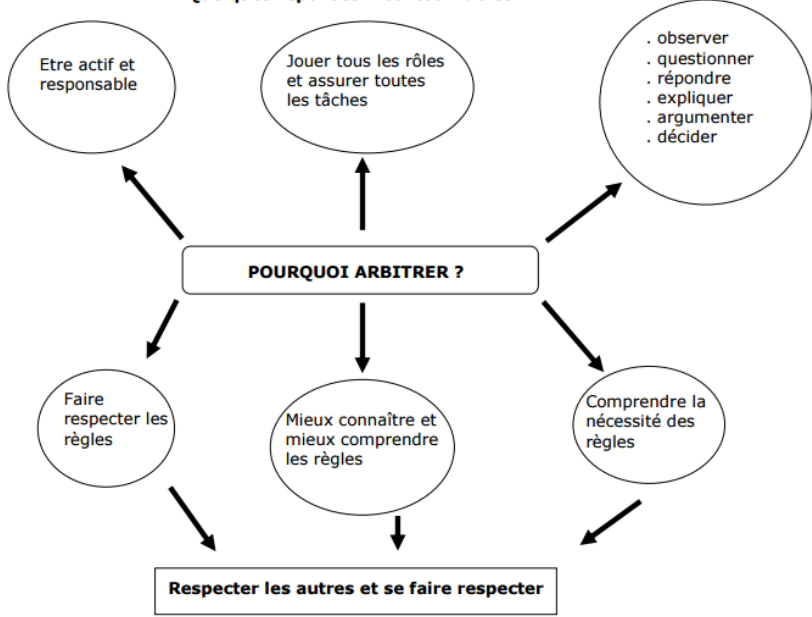
Analyse à partir de recueil de données	modalité 20 minutes	<p style="text-align: center;"><u>Séance 1 Analyse « Observateur »</u></p> <p>Analyse quantitative Repères du volume de jeu des joueurs X et Y.</p> <p>Analyse qualitative DECRIRE/COMMENTER/ANALYSER</p> <p>1/ Le groupe analyse les résultats et en souligne les aspects. Exemple : Joueur X 10 passes et 8 réceptions réussies + 4 balles récupérées ou interceptées + = 22 balles jouées Joueur Y 3 passes et 1 réception réussie + 0 balles récupérées ou interceptées = 4 balles jouées</p> <p>2/ Le groupe fait une phrase résumant les 2 joueurs (au présent ou à l'imparfait ou au passé composé) soit à la passe à 10 soit au ballon-capitaine.</p> <p style="text-align: center;">Outil d'aide « vocabulaire »</p> <p>Meneur, passif, impliqué, engagé, statique, efficace, savoir se démarquer, intercepter, s'engager, rester sur place, hésiter, fixer, passer, marquer, gêner, se débarrasser du ballon, réception, passe, interception, partenaire, adversaire, défense, attaque, perte de balle, précision, imprécision, précipitation, balle en cloche, balle tendue, marchés, en mouvement, espace libre, etc.</p> <p style="text-align: center;">Outil d'aide « connecteurs logiques »</p> <p>Adverbes et locutions : Premièrement, deuxièmement, d'abord, ensuite, enfin, cependant, néanmoins, au contraire, malgré tout, aussi, ainsi, finalement, etc.</p> <p>Conjonctions de subordination : De même que, ainsi que, bien que, si bien que, de façon que, afin que, pourvu que, à condition que, etc.</p> <p>Conjonction de coordination Mais, ou, et, donc, or, ni, car</p>	Aide aux groupes en difficulté dans l'analyse
Institutionnalisation	modalité 20 minutes	<p>Grand groupe Chaque groupe présente ses 2 phrases constituées résumant les joueurs XY. Les phrases sont recopiées au tableau ou présentées sur un TNI. On vérifie et valide la syntaxe, la grammaire....</p>	Fait émerger les attendus, valider de nouveaux savoirs
Phase Individuelle	modalité 20 minutes	<p>Consigne : Décrivez un joueur fictif qui serait « expert » à la balle au capitaine, (au présent, ou au futur ou au conditionnel, en fonction de l'avancée dans le programme).</p>	

Institutionnalisation	modalité 20 minutes	<p>Lectures des descriptions du joueur expert* par les élèves. Repérage des différents rôles évoqués dans le jeu »la balle au capitaine » *Expertise dit : savoir-faire en tant que défenseur, attaquant porteur de balle ou attaquant en soutien/appui, capitaine L'enseignant propose un tableau à remplir à partir des réponses des élèves</p> <p>VOIR TABLEAU CI-DESSOUS (réponses attendues ou suscitées par l'enseignant) Exemple : <i>Que doit faire le défenseur ?</i> <i>Tous les défenseurs doivent être sur le porteur de balle ?</i> <i>Qui faut t-il marquer à part les attaquants et le porteur de balle ?</i></p>	Fait émerger les attendus, valider de nouveaux savoirs
------------------------------	----------------------------	---	--

INSTITUTIONNALISATION			
COMPETENCES DANS LES DIFFERENTS ROLES DU BALLON-CAPITAINE			
DEFENSEUR	ATTAQUANT porteur de balle	ATTAQUANT	CAPITAINE
<p>Commence à se replacer de façon à défendre Sa zone, mains levées</p> <p>A une position individuelle liée à la vision collective de la défense</p> <p>Réussit quelques interceptions en anticipant sur la passe du porteur aux attaquants ou au capitaine</p> <p>Suit et gêne un adversaire qui fait un appel au porteur</p> <p>Suit, gêne, marque le capitaine</p>	<p>Maîtrise les réceptions en mouvement et enchaîne avec une autre action</p> <p>Repère les propositions de passes possibles des partenaires</p> <p>Passes après avoir fixé un défenseur</p> <p>Passes le ballon plus efficacement (distance plus grande et partenaire en mouvement)</p> <p>Joue en redoublement de passes avec un partenaire de niveau (vers le « passes et va »)</p> <p>Réalise des passes précises et tendues au capitaine</p>	<p>Offre des solutions au porteur de balle en soutien et en appui</p> <p>Joue en redoublement de passes avec un partenaire de niveau</p> <p>Réalise quelques « passes et va »</p> <p>Varie l'intensité de ses courses pour se démarquer de son défenseur direct.</p>	<p>Offre des solutions au porteur de balle en se démarquant dans sa zone</p> <p>Maîtrise les réceptions en mouvement</p> <p>Maîtrise les réceptions de balles à différentes hauteurs</p>

Prolongement possible	<p>Travail sur la syntaxe, la grammaire, la conjugaison, le vocabulaire spécifique en fonction des difficultés repérées dans les phrases rédigées par les élèves dans la description d'un joueur fictif expert.</p>
------------------------------	--

Analyse à partir de recueil de données	<p>modalité</p> <p>10 minutes</p>	<p style="text-align: center;">Séance 2 A/ « Organisateur »</p> <p>Organisation dans la classe : L'enseignant reconstitue les 6 groupes des équipes constituées le matin lors de la séance d'EPS.</p> <p>Pour travailler la feuille concernant le rôle d'organisateur, la feuille de match avec les résultats est photocopiée ou recopiée pour que les 2 autres équipes concernées l'aient aussi.</p> <p>Rappel : Il y avait une feuille de match avec classement pour les équipes ABC. Il y avait une feuille de match avec classement pour les équipes DEF.</p> <p>Analyse de la feuille de match par questionnaire :</p> <p>Quelle équipe était la plus forte en passes à 5 ? Quelle équipe était la plus forte en ballon-capitaine ? Quelle équipe était la plus faible en passes à 5 ? Quelle équipe était la plus faible en ballon-capitaine ? Sur quels matchs y-a-il eu des matchs nuls ?</p>	<p>Organise puis favorise et impulse la recherche en groupes</p>
--	-----------------------------------	--	--

	<p>modalité</p> <p>10 minutes</p>	<p style="text-align: center;">B/ « Arbitre »</p> <p style="text-align: center;">Pour travailler le rôle d'arbitre, une feuille concernant les règles des jeux est distribuée à chaque groupe.</p> <p style="text-align: center;">Susciter le débat par le ressenti sur ce rôle.</p> <p style="text-align: center;">POUR ABORDER L'ARBITRAGE AVEC SA CLASSE</p> <p>Susciter le débat en demandant : pourquoi est-il utile d'apprendre à arbitrer ?</p> <p style="text-align: center;">Quelques réponses incontournables :</p> 	<p>Rôle de l'enseignant : Susciter le débat par le ressenti sur ce rôle.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Institutionnalisation</p>	<p>modalité</p> <p>20 minutes</p>	<p>Pour arbitrer le plus justement possible, il faut :</p> <p>1/ bien connaître les règles du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - ce qu'il est permis de faire - ce qu'il est interdit de faire <p>2/ prendre fermement les décisions : pour cela le coup de sifflet doit être assez fort et sec (bref)</p> <p>il faut indiquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - ce qui s'est passé : en parlant (« sortie ») ou en faisant un geste que tout le monde comprend (langage corporel) - ce que vous avez décidé : par exemple en parlant bien fort (« balle à l'équipe rouge ») 	<p>Fait émerger les attendus, valider de nouveaux savoirs</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Phase en groupes</p>	<p>modalité</p> <p>20 minutes</p>	<p>L'enseignant reconstitue les 6 groupes des équipes constituées le matin lors de la séance d'EPS.</p> <p>On donne à chaque groupe le tableau suivant à compléter, après discussion, explication et validation :</p> <p><i>Voir tableau page suivante</i></p>	<p>Organise puis favorise et impulse la recherche en groupes</p>

**REEMPLIR CE TABLEAU CONCERNANT LES DECISIONS DE L'ARBITRE
PAR RAPPORT AUX REGLES du BALLON-CAPITAINE :**

Il y a	si	Alors, s'ensuit	qui sera où
POINT	?	?	?
Touche	un joueur fait sortir le ballon sur une des longueurs du terrain	?	?
Sortie derrière la zone du capitaine	le capitaine n'attrape pas la balle	?	?
marcher	le porteur du ballon fait plus de 1 pas, balle à la main	?	?
Zone	un joueur de l'équipe attaquante marche dans la zone de son capitaine	?	?
Zone	un joueur de l'équipe défendant marche dans la zone du capitaine de l'équipe adverse	?	à 3 mètres de la ligne du capitaine
faute sur un joueur			
contestation	un joueur critique l'arbitrage.		

Institution nalisation	modalité 20 minutes	Grand groupe, correction (voir tableau ci-dessous)	Fait émerger les attendus, valider de nouveaux savoirs
---------------------------	-------------------------------	--	--

CORRECTION TABLEAU COMPLET

LES DECISIONS DE L'ARBITRE PAR RAPPORT AUX REGLES du BALLON-CAPITAINE :

Il y a	si	alors, s'ensuit	qui sera
point	Le capitaine saisit la balle sur une passe sans rebond	une remise en jeu par l'équipe qui a encaissé le point	au milieu du terrain.
touche	un joueur fait sortir le ballon sur une des longueurs du terrain	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse	à l'endroit où est sorti le ballon, à l'extérieur du terrain.
sortie derrière la zone du capitaine	le capitaine n'attrape pas la balle	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse	juste devant la zone du capitaine.
marcher	le porteur du ballon fait plus de 1 pas, balle à la main	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse	à l'endroit où a lieu la faute.
zone	un joueur de l'équipe attaquante marche dans la zone de son capitaine	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse	près de l'endroit où a lieu la faute mais en dehors de la zone.
zone	un joueur de l'équipe défendant marche dans la zone du capitaine de l'équipe adverse	une remise en jeu par un joueur de l'équipe du capitaine	à 3 mètres de la ligne du capitaine.
faute sur un joueur	si l'adversaire rentre en contact avec ce dernier ou lui arrache la balle des mains	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse	à l'endroit où a lieu la faute.
contestation	un joueur critique l'arbitrage.	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse	à l'endroit où a lieu la faute.