

## DOMAINE DISCIPLINAIRE : EPS

Niveau  
CM1 CM2

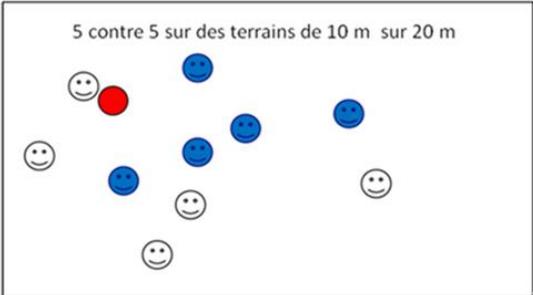
### TITRE : PASSE A 5 ET BALLON CAPITAINE

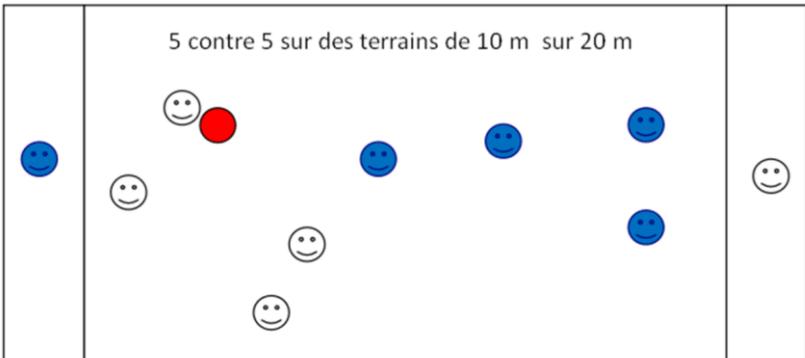
Corrélée à la fiche Français : Maîtrise de la langue et jeux de ballon

Champs d'apprentissage : 4

<b>OBJECTIFS</b>	Assurer différents rôles sociaux et développer des compétences motrices et langagières identifiées
<b>COMPETENCES</b>	Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et aux partenaires Accepter de tenir différents rôles : arbitre, observateur, coach, organisateur

#### DEROULEMENT DE LA SEANCE : AVANT LA SEANCE EPS EN CLASSE

Phases	Organisation	Activités de l'élève	Rôle de l'enseignant(e)
Mise en route	modalité  10 minutes	<p>En classe, présentation au tableau ou sur une feuille individuelle des jeux « la passe à 5 » et « la balle au capitaine » ou réactivation si jeux connus et déjà joués. Chaque élève lit les règles. Puis les règles sont cachées.</p> <p><b>JEUX COLLECTIFS: LA PASSE A 5</b> <span style="float: right;">CA4 CYCLES 2/3</span></p> <p><b>But du jeu : Faire 5 passes de suite à ses partenaires.</b></p> <p>Les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer avec le ballon dans les mains (marcher interdit). Le dribble est interdit. Il est possible de faire des passes comme on veut (en l'air, avec rebond). Chaque fois qu'une passe est faite l'équipe compte à haute voix (1, 2, 3, 4, 5) Quand une équipe est arrivée à 5 elle marque un point et donne le ballon à l'équipe adverse. Si l'équipe adverse intercepte le ballon avant les 5 passes, le comptage est annulé (on repartira de 0 pour compter). Si une équipe fait sortir le ballon de l'aire de jeu, il est redonné à l'équipe adverse.</p> <p><b>Critères de réussite :</b> Marquer plus de point que l'équipe adverse, gagner plus de manches.</p> <div style="text-align: center;">  <p>5 contre 5 sur des terrains de 10 m sur 20 m</p> </div>	Présente le projet, explique, donne les consignes

		<p align="center"><b>JEU COLLECTIF : Ballon capitaine</b> <span style="float: right;"><b>CA4 CYCLES 2/3</b></span></p> <p><b>But du jeu :</b> Marquer X points en lançant le ballon au capitaine qui doit le réceptionner. Le capitaine est dans une zone délimitée dans laquelle il peut librement se déplacer. Les autres joueurs n'ont pas le droit d'aller dans les zones réservées aux capitaines.</p> <p><b>En attaque :</b> Les joueurs doivent se déplacer vers la cible (leur capitaine) en se faisant des passes, le porteur du ballon peut faire un pas avec la balle dans les mains avant de passer à un partenaire (déplacement en dribble interdit).</p> <p><b>En défense :</b> Les joueurs empêchent la progression du ballon (en gênant dans le porteur de balle ou en interceptant).</p> <p>Interdit d'arracher la balle des mains du porteur de balle, pas de contact.</p> <p><b>Critères de réussite :</b> Marquer plus de point que l'équipe adverse, gagner plus de manches.</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>5 contre 5 sur des terrains de 10 m sur 20 m</p>  </div>	
--	--	---	--

<b>Validation</b>	<b>modalité</b>  <b>10 minutes</b>	<p align="center"><b>Jeu questions « Vrai-faux » pour valider la compréhension des règles et la compétence du rôle social <a href="#">« Arbitre »</a></b></p> <p align="center"><b>Passes à 5</b></p> <p align="center"><b>Fiche individuelle ou collective avec validation à l'oral en levant la main</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Le but du jeu est de se faire 3 passes à ses partenaires VF</li> <li>. On a le droit de dribbler VF</li> <li>. On peut faire des passes avec rebonds VF</li> <li>. Si un adversaire intercepte la balle avant les 5 passes, le comptage recommence à 0 VF</li> <li>. Si une équipe fait sortir le ballon, le ballon est donné à l'équipe adverse VF</li> <li>. On fait plusieurs manches VF</li> <li>. L'équipe qui a gagné le plus de manches est victorieuse VF</li> </ul> <p align="center"><b>Ballon-capitaine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Le but du jeu est de se faire 5 passes VF</li> <li>. Le capitaine peut se déplacer dans sa zone VF</li> <li>. Le capitaine peut se déplacer sur tout le terrain VF</li> <li>. Le but du jeu est de passer la balle au capitaine VF</li> <li>. Les autres joueurs ont le droit d'aller dans les zones des capitaines VF</li> <li>. Il est interdit d'arracher la balle des mains du porteur de balle VF</li> <li>. Le porteur du ballon peut faire un pas avec la balle dans les mains VF</li> <li>. Le porteur de balle peut dribbler VF</li> <li>. Le capitaine touche la balle sans la réceptionner, il y a point pour son équipe VF</li> </ul>
-------------------	--	---

## Présentation et analyse des fiches d'observation et de leur mode d'utilisation pour valider la compétence du rôle social « Observateur »

### Fiche d'observation PASSE A 5

Joueur observé :

Observateur :

Scripteur :

*L'enseignant et/ou des camarades m'évaluent en se répartissant 1 ou plusieurs critères observés*

Ce qui est évalué	Ce qui est observé
<b>1/ Mes capacités offensives</b>	Pendant le jeu, cocher par des traits : <u>Les passes réussies</u> _____
	Pendant le jeu, je coche par des traits : <u>Les passes ratées vers les partenaires</u> _____
	Pendant le jeu, cocher par des traits : <u>Les réceptions réussies</u> _____
<b>2/ Mes capacités défensives</b>	Pendant le jeu, je coche par des traits : <u>Les balles récupérées ou interceptées</u> _____
<b>Efficacité dans le jeu</b>	<p style="text-align: center;">Après le temps de jeu, je fais le rapport :</p> <p style="text-align: center;">Nombre de passes ratées : _____</p> <p style="text-align: center;">sur le nombre de passes, réceptions réussies, balles récupérées ou interceptées : _____</p>
<b>Volume de jeu</b>	Nombre de passes, réceptions réussies, balles récupérées ou interceptées + nombre de balles perdues =

### Fiche d'observation BALLON-CAPITAINE

Joueur observé :

Observateur :

Scripteur :

*L'enseignant et/ou des camarades m'évaluent en se répartissant 1 ou plusieurs critères observés*

Ce qui est évalué	Ce qui est observé
<b>1/ Mes capacités offensives</b>	Pendant le jeu, cocher par des traits : <u>Les passes réussies (partenaires, capitaine)</u> _____
	Pendant le jeu, je coche par des traits : <u>Les passes ratées (partenaires, capitaine)</u> _____
	Pendant le jeu, cocher par des traits : <u>Les réceptions réussies</u> _____
<b>2/ Mes capacités défensives</b>	Pendant le jeu, je coche par des traits : <u>Les balles récupérées ou interceptées</u> _____
<b>Efficacité dans le jeu</b>	<p style="text-align: center;">Après le temps de jeu, je fais le rapport :</p> <p style="text-align: center;">Nombre de passes ratées : _____</p> <p style="text-align: center;">sur le nombre de passes, réceptions réussies, balles récupérées ou interceptées : _____</p>
<b>Volume de jeu</b>	Nombre de passes, réceptions réussies, balles récupérées ou interceptées + nombre de balles perdues =

Analyse des fiches

modalité

10  
minutes

Exercice individuel

Modalité : 20 mn

## Explication de la feuille de match pour valider le rôle social «Organisateur»

Une feuille individuelle par élève.

### Temps 1

L'enseignant.e donne des informations et questionne :

#### Passes à 5

1<sup>er</sup> match, qui joue contre qui ? Au 3<sup>ème</sup> match ?

Quelle équipe observe, arbitre, organise (remplit le résultat) dans le 2<sup>ème</sup> match ?

Etc.

Idem **Ballon capitaine**

### Temps 2

Consigne : - Ecrivez les scores :

#### Passes à 5 :

A contre B : 4-2    A contre C : 3- 5    B contre C : 2-2

#### Ballon-capitaine

A contre B : 6-6    A contre C : 1-4    B contre C : 3-1

PASSES A 5	
DEROULEMENT DES MATCHS	ROLES SOCIAUX Observateur – arbitre - coach - organisateur
A CONTRE B    Résultat :	Equipe C
A CONTRE C    Résultat :	Equipe B
B CONTRE C    Résultat :	Equipe A
BALLON CAPITAINE	
DEROULEMENT DES MATCHS	ROLES SOCIAUX Observateur – arbitre - coach - organisateur
A CONTRE B    Résultat :	Equipe C
A CONTRE C    Résultat :	Equipe B
B CONTRE C    Résultat :	Equipe A

### Temps 3

Remplir, en fonction des résultats, les points de classement.

**Attention** qui dit 1 résultat dit points à écrire pour les 2 équipes.

Puis faire le total et le classement.

Vérification des totaux trouvés et du classement.

	PASSES A 5			BALLON CAPITAINE			TOTAL	Classement
	MATCH 1	MATCH 2	MATCH 3	MATCH 1	MATCH 2	MATCH 3		
<b>A</b>								
<b>B</b>								
<b>C</b>								

CLASSEMENT :    Match gagné : 3 points    Match nul : 2 points    Match perdu : 1 point

**Organisation des rôles sociaux de l'équipe (qui ne joue pas) :**

- 1 observateur + 1 scripteur pour un joueur (1 qui observe et annonce, 1 qui écrit)
- 1 coach (gestion des remplaçants, conseils, encouragements)
- 1 arbitre
- 1 organisateur de la table de marques (écrire le score final du match, le reporter sur le classement)

**A la fin de la rencontre, avoir vécu tous les rôles sociaux, soit à la passe à 5, soit au ballon-capitaine.**