

CYCLES 2/3 CHAMP D'APPRENTISSAGE 4
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

En situation aménagée ou à effectif réduit, s'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.

Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.

Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

JEU COLLECTIF : Ballon capitaine

CYCLES 2/3

But du jeu : Marquer X points en lançant le ballon au capitaine qui doit le réceptionner.

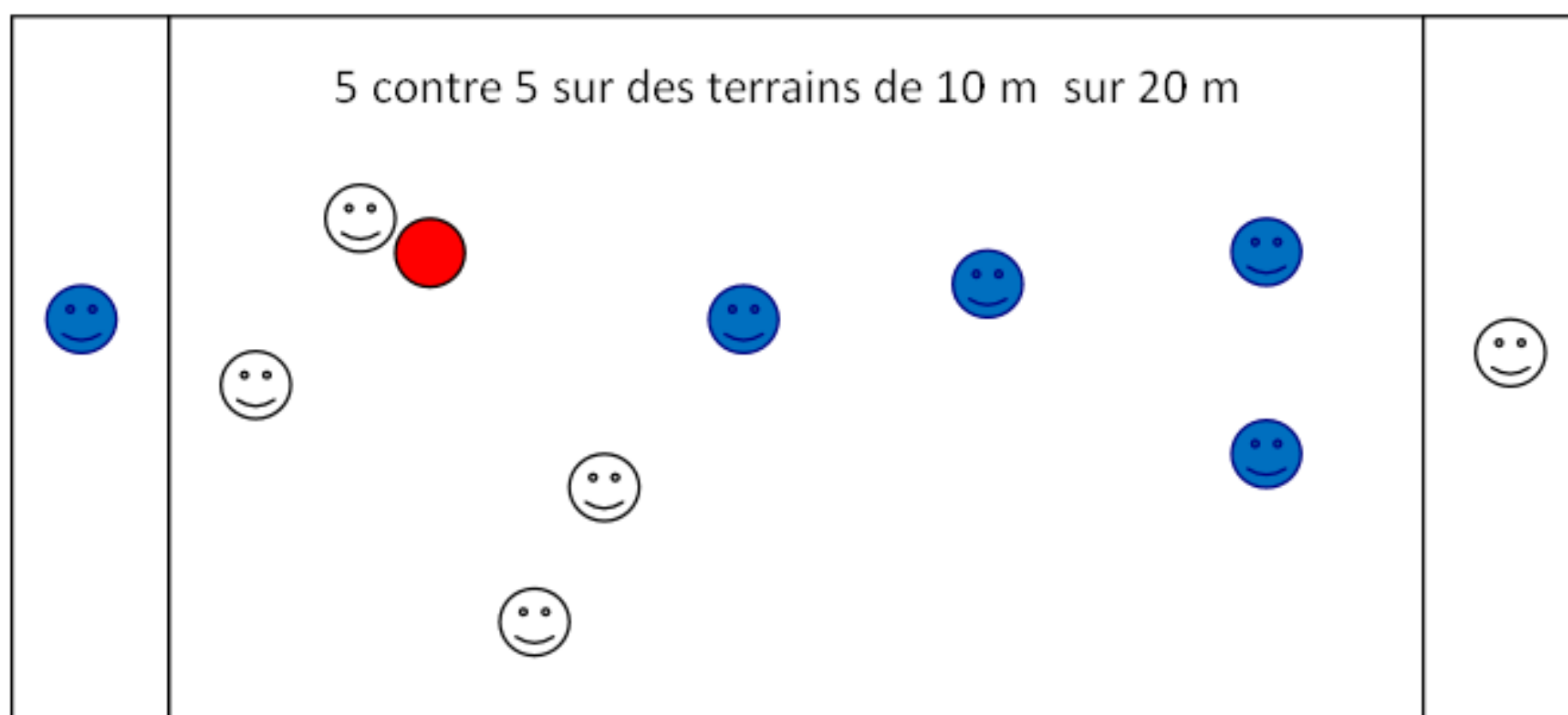
Le capitaine est dans une zone délimitée dans laquelle il peut librement se déplacer.


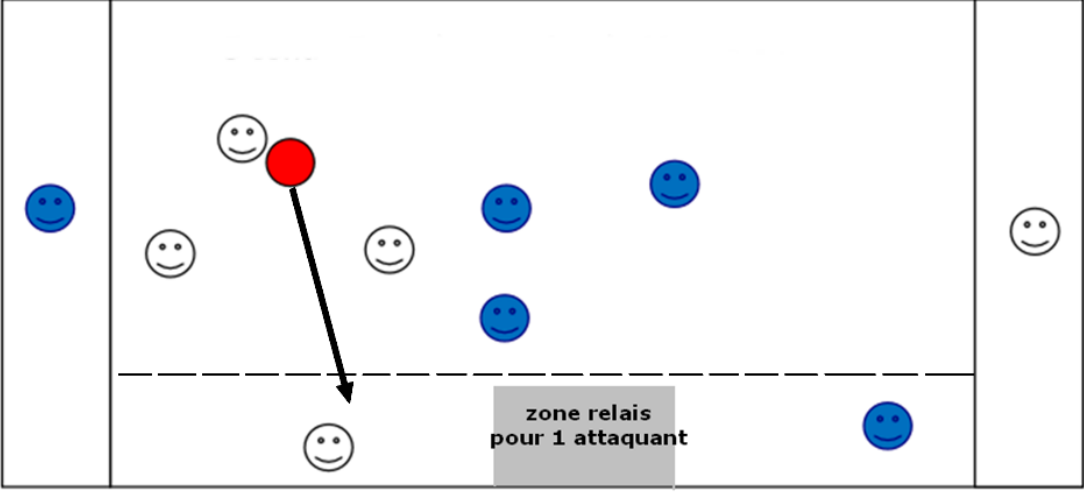
Les autres joueurs n'ont pas le droit d'aller dans les zones réservées aux capitaines.

En attaque : 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).

En défense : Les joueurs empêchent la progression du ballon (en gênant dans le porteur de balle ou en interceptant).
Interdit d'arracher la balle des mains du porteur de balle, pas de contact.

Critères de réussite : Marquer plus de points que l'équipe adverse.



Obstacles repérés	Remédiations
N'a jamais la balle	<p>En atelier, retravailler la passe, à l'arrêt et en mouvement, avec ou sans rebond</p> <p>En jeux : . Balles brûlantes . Horloge . Passes à 10 en 2 contre 2, en 3 contre 3 par groupes de niveaux . Béret ballon</p>
Joue systématiquement avec le même partenaire	Règle supplémentaire : ne pas redonner la balle à celui qui vient de la passer
A des difficultés pour réceptionner la balle	<p>Demander à l'élève d'anticiper en plaçant ses mains pouce contre pouce pour avoir la forme concave du ballon, et ceci à la hauteur de la poitrine.</p>  <p>Au sol allongé dos plat, se faire des passes à soi-même Se faire des passes à soi-même avec un lancer bras cassé contre le mur, suivi d'une réception En atelier, retravailler la passe, à l'arrêt et en mouvement, avec ou sans rebond En jeux (passes à 10), béret ballon, jeu de la rivière, etc. Par 2, sous forme de défi (exemple 5 passes sans perte de balles), augmenter la distance de passe entre les 2 joueurs. Avec un lanceur expert, réceptionner la balle à hauteur de la poitrine, puis au-dessus de la tête Par binôme, passes tendues en mouvement en se déplaçant vers la cible (jeu de la traversée avec 1 défenseur par ligne contre 2 ou 3 attaquants.</p>
A des difficultés pour lancer bras cassé	En atelier, lancer divers objets au-dessus d'un fil tendu ou rubalise, pour obliger le joueur à avoir le coude au-dessus de l'épaule (fusée mousse, volant de badminton, balle de tennis, ballon de handball taille 0)
Jouent en grappe (s'agglutinent autour du ballon)	<p>Circonscrire les joueurs dans une zone précise, longueur ou largeur du terrain. Créer une zone d'attaque où seul un attaquant peut se rendre (afin d'écarter le jeu).</p> 
Ne savent pas défendre efficacement	<p>En atelier, créer des situations pour travailler en 1 contre 1, et en 2 contre 2, en surnombre pour la défense (3 défenseurs/2 attaquants) Proposer des situations avec une défense de zone, avec une défense individuelle Améliorer la lecture du jeu pour anticiper la passe du porteur de balle, en observant les déplacements des joueurs, en faisant des choix collectifs sur quel défenseur « marque ou gêne » le porteur de balle</p>
Ne savent pas attaquer efficacement	<p>Proposer des situations pour apprendre à être en appui : Un joueur se trouve en appui lorsqu'il se situe en avant du porteur de balle ou à sa hauteur. Utiliser un joueur en appui sert à trouver un relais vers l'avant qui permet à l'équipe de progresser.</p> <p>Proposer des situations pour apprendre à être en soutien : Un joueur se trouve en soutien lorsqu'il se situe en retrait du porteur de balle. Le porteur peut alors l'utiliser comme relais lorsqu'il lui est impossible de jouer vers l'avant ou lorsqu'il veut volontairement repasser par l'arrière (afin de faire ressortir l'équipe adverse ou quand la densité de joueurs est trop grande).</p> <p>Proposer de situations de jeu en triangle en progressant vers la cible, pour se rendre disponibles en appui ou en soutien, tout en se situant dans un intervalle à distance de balle, et en mouvement.</p> <p>Proposer des situations de surnombre (3 attaquants/2 défenseurs) pour favoriser le démarquage et l'appel de balle.</p>