



Rencontre sportive
Jeux collectifs « La balle au capitaine »
Cycle 2



*Document élaboré par PHILIPPE Benjamin, CPCEPS circonscription de Mortagne-au-Perche et GUERRAND
Isabelle, CDPEPS de l'Orne*

La rencontre « Jeux collectifs »

Préambule :

La participation à cette rencontre a pour objectif de finaliser la mise en œuvre d'un cycle d'apprentissage en EPS visant à développer des apprentissages sur le plan moteur, affectif, perceptif et cognitif. Au cours de cette rencontre, des situations identiques à celles vécues lors de l'unité d'apprentissage seront proposées en reprenant la progressivité utilisée.

Un temps de formation et d'accompagnement pédagogique mené en amont de la rencontre doit permettre l'élaboration d'une séquence d'apprentissage prenant appui sur la connaissance et les problèmes liés à la pratique de l'activité ainsi que ses enjeux de formation.

Au cours de cette journée, des situations de match seront proposées. Celles-ci seront réversibles (réelle opposition où l'on passe du rôle d'attaquant à celui de défenseur et inversement). Bien que cette notion de réversibilité des rôles reste encore complexe pour des élèves en début de cycle 2, une progressivité est envisagée dans ce dossier afin d'engager pleinement tous les élèves dans des intentions collectives et motrices.

Objectifs visés :

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ;
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;
- Connaître le but du jeu ;
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Lieu : rencontre en intérieur dans un gymnase aménagé. A déterminer en fonction des inscriptions.

Date : à déterminer.

Durée : 1 journée ou ½ journée.

Modalités d'organisation de la rencontre

Organisation matérielle et pratique :

- Identification des équipes :
En prenant appui sur le retour effectué par les organisateurs, chaque équipe sera identifiée par un nom. Il conviendra de s'assurer de la bonne composition de l'équipe, connue de chaque élève.

- Encadrement :
Bien que le lieu de la rencontre soit complètement clos, la présence d'un adulte référent par terrain de jeu est nécessaire. Pour cela, les organisateurs préciseront le nombre d'accompagnateurs nécessaire.
Des partenariats pourront être envisagés avec d'autres classes ou d'autres structures pour assurer les rôles d'organisateur et d'arbitre.

- Déroulement de la journée :
La rencontre se déroulera en différents temps articulés en lien avec la proposition de séquence présentée dans les pages suivantes :
 - Situation d'opposition et éventuellement des situations de réinvestissement des habiletés construites.

Pour les situations d'opposition, les élèves seront en équipes de 4 joueurs. Les équipes seront réparties et s'affronteront en poule. A l'issue des matchs de poule, de nouveaux groupes seront constitués en fonction des résultats de la première phase. Chaque équipe jouera le même nombre de matchs au cours de la rencontre.

Le suivi des scores sera le suivant : la victoire (3 points), le match nul (2 points) et la défaite (1 point). Le départage entre équipes, si nécessaire, se fera de manière suivante : nombre total de buts marqués, nombre total de buts encaissés, différence particulière de but.

Des temps de pause seront insérés pour permettre le rafraîchissement et le passage aux toilettes des élèves.

Un temps de réflexion et de positionnement en lien avec la pratique vécue sera proposé afin d'engager les élèves dans la verbalisation de leurs ressentis.

Un diplôme de participation sera remis ou envoyé à chaque participant.

Un adulte « maître du temps », muni d'un signal sonore indiquera le début et la fin de chaque situation.

Accompagnement pour élaborer une séquence d'apprentissage en amont

L'objectif de ce document est d'aider les enseignants à construire et mettre en œuvre un module « Balle au capitaine » afin que leurs élèves construisent des compétences de « joueur de sport collectif ».

Chaque enseignant reste maître de ses choix pédagogiques et les situations présentées ne sont que des propositions. Toutefois, celles-ci sont en lien avec les ateliers proposés lors de la rencontre.

Compétences développées au regard des programmes :

Champ d'apprentissage : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.
- Coordonner des actions motrices simples.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité

Repères de progressivité :

Il s'agit, au cours du cycle :

- D'amener les élèves à concevoir que, même lorsqu'ils ne sont pas porteurs de la balle en attaque, ils peuvent être utiles à leur équipe en offrant au porteur de balle une solution (passer de non porteur de balle spectateur à partenaire du porteur de balle).
- De lire le jeu pour agir efficacement.
- De construire des habiletés motrices pour être utile à son équipe.

Quels apprentissages pour les élèves de cycle 2 ?

➤ Dans le rôle d'attaquant :

✓ **Partenaire Porteur de Balle (PPB) :**

- Offrir une possibilité au porteur de balle (PB) : Tenir compte des actions du défenseur pour aller vers le PB (à distance de passe) ou revenir en arrière si le PB est bloqué.

✓ **Porteur Balle (PB) :**

- Se rapprocher le plus vite possible de la zone du capitaine avant d'être « gelé ».
- Choisir le moment de la passe en fonction des actions du défenseur et des actions des PPB.
- Choisir de passer prioritairement au PPB « le mieux placé par rapport à moi et aux défenseurs » et devant si c'est possible.
- Faire une passe au capitaine dès qu'il est à une distance qui permet une action réussie.
- Passer sans précipitation et à bonne distance de passe : ne pas chercher l'« exploit » en « lançant » la balle de trop loin.

✓ **Capitaine :**

- Se déplacer dans son espace afin de se rendre disponible pour recevoir la balle (en tenant compte de ses partenaires, de la position des défenseurs et de leurs déplacements)

- Dans le rôle de défenseur :
 - Couper la trajectoire du Porteur de balle pour l'obliger à s'arrêter / le toucher avant qu'il est encore en mouvement pour le « geler ».
 - Tenter l'interception en coupant la trajectoire du ballon (en allant à proximité du PPB qui est le destinataire de la passe)
 - Venir gêner le PB pour s'opposer à la passe (le presser pour qu'il perde le ballon, pour que la passe soit mal assurée ... dans le respect des règles).

**BALLE AU CAPITAINE – La situation de référence CE1-CE2
(Situation de jeu qui sera proposée lors de la rencontre)**

Jeu de 4 contre 4 : (3 joueurs sur le terrain + 1 capitaine dans sa zone)

▶ **But du jeu :**

- ✓ Pour marquer 1 point il faut faire une passe au capitaine qui doit bloquer la balle.

▶ **Modalités de jeu :**

- ✓ Jeu d'une durée de 7 minutes.

▶ **Critères de réussite :**

- ✓ Permettre au capitaine de récupérer un maximum de ballons durant les 7 minutes jouées.

▶ **Règlement :**

En attaque :

- ✓ Le Porteur de Balle (PB) peut se rapprocher de la zone de marque en courant, en driblant.
- ✓ Le PB est gelé (il n'a plus le droit de se déplacer) :
 - s'il s'arrête
 - si un défenseur le touche sur l'avant de son corps.
⇒ Il doit alors passer la balle à un partenaire sur le terrain.

Le capitaine a le droit de se déplacer dans sa zone (elle lui est réservée).

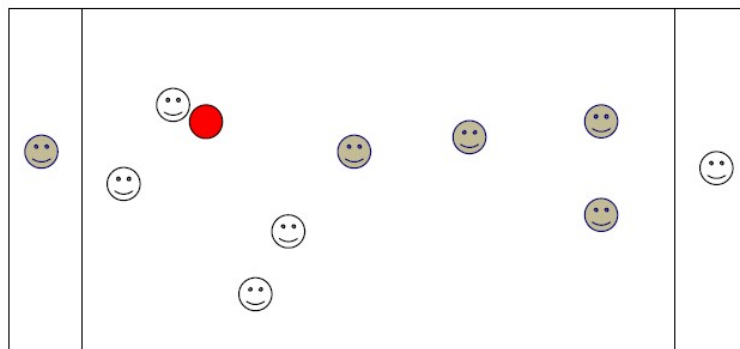
En défense :

- ✓ Chaque joueur peut agir sur tout le terrain pour éviter la progression de la balle vers le capitaine, pour gêner une passe, pour geler le PB en le touchant sur l'avant de son corps.

Les contacts sont interdits sauf pour geler le PB en le touchant.

▶ **Dimension du terrain de jeu :**

- ✓ 1/3 terrain de hand dans la largeur soit environ 12m de large sur 20m de long.



BALLE AU CAPITAINE – La situation de référence CP

Jeu de 4 contre 2 : (3 joueurs sur le terrain + 1 capitaine dans sa zone / 2 défenseurs)

► **But du jeu :**

- ✓ Pour marquer 1 point il faut faire une passe au capitaine qui doit bloquer la balle.

► **Modalités de jeu :**

- ✓ Jeu par vagues de 5 ballons : l'équipe qui attaque joue 5 ballons de suite avant de devenir défenseur.

► **Critères de réussite :**

- ✓ Permettre au capitaine de récupérer un maximum de ballons sur les 5 joués.

► **Règlement :**

En attaque :

- ✓ Le Porteur de Balle (PB) peut se rapprocher de la zone de marque en courant, en driblant.
- ✓ Le PB est gelé (il n'a plus le droit de se déplacer) :
 - s'il s'arrête
 - si un défenseur le touche sur l'avant de son corps.⇒ Il doit alors passer la balle à un partenaire sur le terrain.

Le capitaine a le droit de se déplacer dans sa zone (elle lui est réservée).

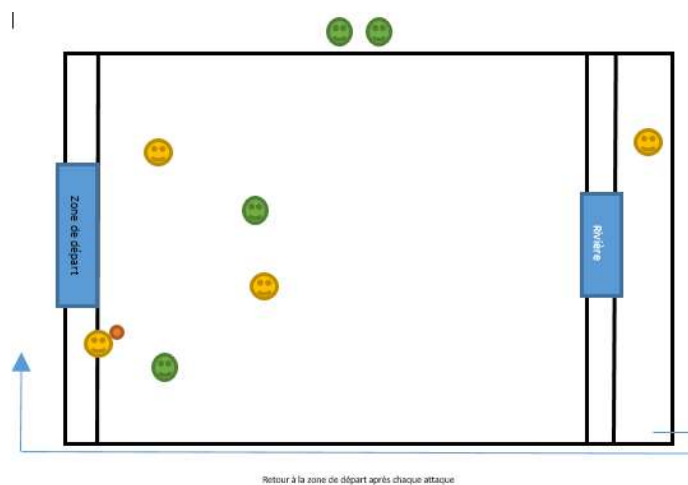
En défense :

- ✓ Chaque joueur peut agir sur tout le terrain pour éviter la progression de la balle vers le capitaine, pour gêner une passe, pour geler le PB en le touchant sur l'avant de son corps.

Les contacts sont interdits sauf pour geler le PB en le touchant.

► **Dimension du terrain de jeu :**

- ✓ 1/3 terrain de hand dans la largeur soit environ 12m de large sur 20m de long.



| Mise en œuvre de la situation de référence | |
|---|--|
| Etape 1 : Découverte de la situation de référence | 2-3 séances |
| Les objectifs de ces premières séances vont être de permettre l'engagement des élèves, la compréhension du but du jeu, le respect des règles. | |
| Etape 2 : Problématisation de l'activité | 1 séance spécifique accompagnée d'un retour réflexif en classe |
| <p>Il s'agit de réaliser une évaluation diagnostique à partir de la situation de référence proposée.</p> <p>L'utilisation d'une grille d'observation avec des indicateurs précis va permettre à chaque élève de prendre conscience de ses réussites et des progrès à réaliser (à partir de constats quantitatifs et qualitatifs).</p> <p>Un exemplaire de grille codifiée présentée en annexe pourra être utilisé. Elle constituera un support pour engager les élèves dans la prise de conscience des réussites mais surtout des conduites motrices à construire. Cela doit alors les impliquer dans un projet d'apprentissage pour progresser et apprendre.</p> | |
| Etape 3 : Réinvestir les conduites motrices dans la situation de référence | En fin de chaque séance d'apprentissage |
| L'objectif de ce retour à la situation de référence à chaque fin de séance doit permettre aux élèves de transférer les conduites motrices développées au cours des situations d'apprentissage. | |
| Etape 4 : Evaluation des progrès des élèves dans la situation de référence | En fin de séquence d'apprentissage |
| S'affronter collectivement pour évaluer ses progrès et mettre en œuvre des principes d'actions | |

Vous trouverez en annexe deux propositions de grille d'observation permettant d'engager la problématisation de l'activité au service du projet d'apprentissage (début du cycle/milieu et fin de cycle).

Grille d'observation pour problématiser les apprentissages à réaliser

Les deux grilles sont proposées, en fonction du niveau de classe, pour permettre l'observation des conduites motrices à construire au regard d'indicateurs plus ou moins nombreux.

Grille 1 : début de cycle 2 – CP

Chaque attaque est représentée par un bâton I.

- Si l'équipe réussit à donner la balle au capitaine, on entoure le bâton **①**
- Si l'équipe en attaque perd la balle et donc ne réussit pas à marquer, on barre le bâton **†**

Après 5 attaques, on change les rôles quand la série est terminée

L'équipe qui était en défense va en attaque et l'équipe qui était en attaque va en défense.

| Grille observation | | | | | |
|--------------------|--|--|--|---|----------------|
| Séries | Couleur de l'équipe qui attaque | | | Couleur de l'équipe qui défend | |
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |
| | Total de bâtons entourés I : | | | | Total points : |

Grille 2 : Milieu – fin de cycle 2

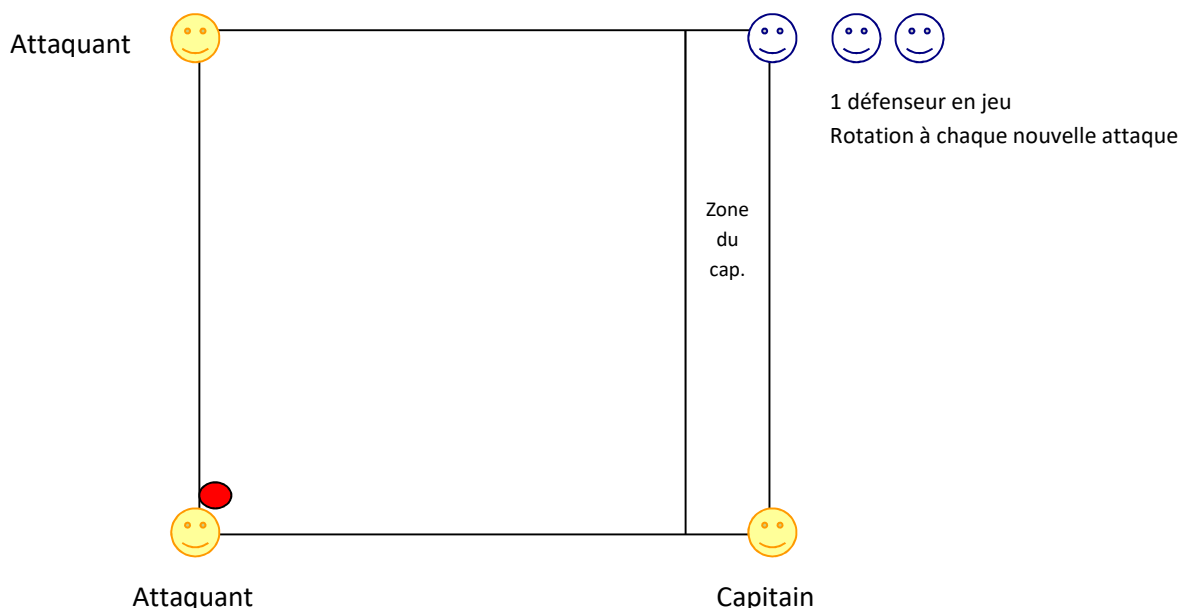
| Grille observation | | | |
|--------------------|--|---|-------|
| Possessions | Couleur de l'équipe qui attaque | Couleur de l'équipe qui défend | Point |
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |

Lors de chaque possession de l'équipe attaquante, toutes les actions motrices sont identifiées et notées au regard de la codification suivante :

- Si l'équipe réussit à se faire une passe, on note le bâton I
- Si l'équipe ne réussit pas à se faire une passe (mauvaise passe, interception), on note le bâton -
- Si l'équipe parvient à lancer la balle vers le capitaine mais que celle-ci n'a pas été réceptionnée (mauvaise passe, mauvaise réception), on note X
- Si l'équipe parvient à lancer la balle au capitaine mais que celle-ci a été réceptionnée, on note O

Situations d'apprentissage pour apprendre et progresser
BALLE AU CAPITAINE - SITUATIONS DERIVEES
« Construction d'intentions collectives »

« Les quatre coins » : situation de 3 contre 1



► **Objectif :**

- ✓ Permettre aux élèves de trouver des solutions en attaque grâce au surnombre d'attaquants.

► **But du jeu :**

- ✓ Marquer le maximum de points en 6 attaques, 1 attaque réussie vaut 1 point.

► **Modalités de jeu :**

- ✓ Après chaque attaque, les défenseurs tournent afin qu'ils soient tous acteurs.
- ✓ Après 6 attaques, on inverse les rôles puis on compare les résultats.

► **Critères de réussite :**

- ✓ Permettre au capitaine de récupérer un maximum de ballons sur les 6 joués.

► **Consignes :**

- ✓ Au signal, les 3 attaquants et 1 défenseur entrent sur un 1/2 terrain, un des attaquants est capitaine. Lorsque le PB est touché par le défenseur, celui-ci est « gelé ».

► **Variables :**

Sur le défenseur :

- ✓ Le défenseur entre en même temps que les attaquants dans l'espace de jeu.
- ✓ Le défenseur est déjà positionné sur le terrain avant le départ des attaquants.

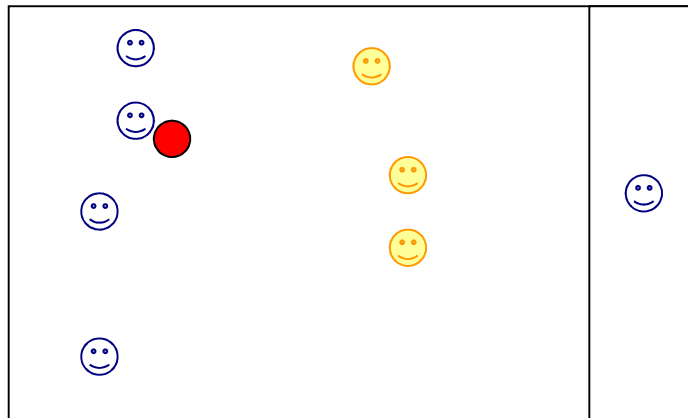
Sur le terrain :

- ✓ L'augmentation des dimensions du terrain en profondeur amène une difficulté supplémentaire pour les attaquants

Sur le nombre de joueurs :

- ✓ L'évolution du nombre d'attaquants et défenseurs peut permettre de vivre une situation de 4 contre 2.

Un BUT à 1 ou 2 ou 3 points



► **Objectif :**

- ✓ Construire collectivement une stratégie d'attaque.

► **But du jeu :**

- ✓ Marquer le maximum de points en 5 attaques, 1 attaque réussie vaut 1, 2 ou 3 points.

► **Modalités de jeu :**

- ✓ Après chaque attaque, les défenseurs tournent afin qu'ils soient tous acteurs.
- ✓ L'équipe en attaque effectue 5 passages (même nombre de défenseurs sur les 5 attaques).
- ✓ Après 5 attaques, on inverse les rôles puis on compare les résultats.

► **Critères de réussite :**

- ✓ Permettre au capitaine de récupérer un maximum de ballons sur les 5 joués au regard de la pression défensive choisie.

► **Consignes :**

- ✓ L'équipe en attaque choisit le nombre de défenseurs présents sur le terrain. **Le nombre de points par passe de la balle au capitaine dépend du nombre de défenseurs** → voir tableau.

| | |
|---------------------|-----------------|
| 1 défenseur | 1 point |
| 2 défenseurs | 2 points |
| 3 défenseurs | 3 points |

La situation est conçue pour que chaque équipe construise un projet adapté en fonction du rapport de force envisagé : plus on se sent fort, plus on choisit un nombre de défenseurs important, plus il sera difficile de marquer mais chaque passe réussie au capitaine vaudra plus de points.

Remarque: En amont, l'enseignant peut aussi décider du nombre de défenseurs (2 puis 3) afin de centrer les élèves sur le résultat de leurs actions. Ensuite il proposera aux équipes le choix du nombre d'adversaires (la dimension stratégique renforce le sens de la situation et facilite l'engagement des élèves, par exemple, quand ils jouent en autonomie).

Comportement attendus dans les choix du rapport de force (nombre de défenseurs)

- Pour l'équipe qui attaque en deuxième : le choix du nombre de défenseurs tient bien compte du résultat de la première équipe.
- Le choix de l'équipe tient compte des résultats des défis précédents.

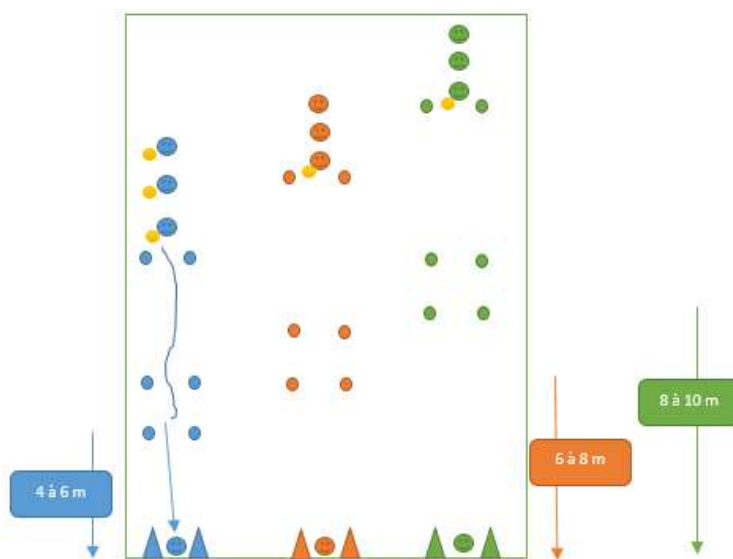
Situations d'apprentissage pour apprendre et progresser
BALLE AU CAPITAINE / SITUATIONS DERIVEES
« Construction d'habiletés motrices »

Construire des habiletés pour agir efficacement pour son équipe

Pour être un joueur efficace, il est essentiel d'être capable de bien analyser la situation, il est également indispensable d'être suffisamment habile pour réussir à faire une passe précise et attraper facilement une balle.

Au cours du module d'apprentissage, c'est dans des situations de « **construction d'habiletés motrices** » que l'on travaillera plus particulièrement le développement de ces compétences.

« Les passes tout azimut »



► **Objectif :**

- ✓ Se déplacer avec son ballon et faire une passe au capitaine.

► **But du jeu :**

- ✓ L'élève inscrit un point lorsqu'il a réussi à faire une passe au capitaine et que celui-ci rattrape la balle.
- ✓ 3 niveaux de difficultés selon la distance de la passe à réaliser vers le capitaine.
- ✓ Possibilité de dédoubler les ateliers en fonction du niveau et du nombre des élèves.

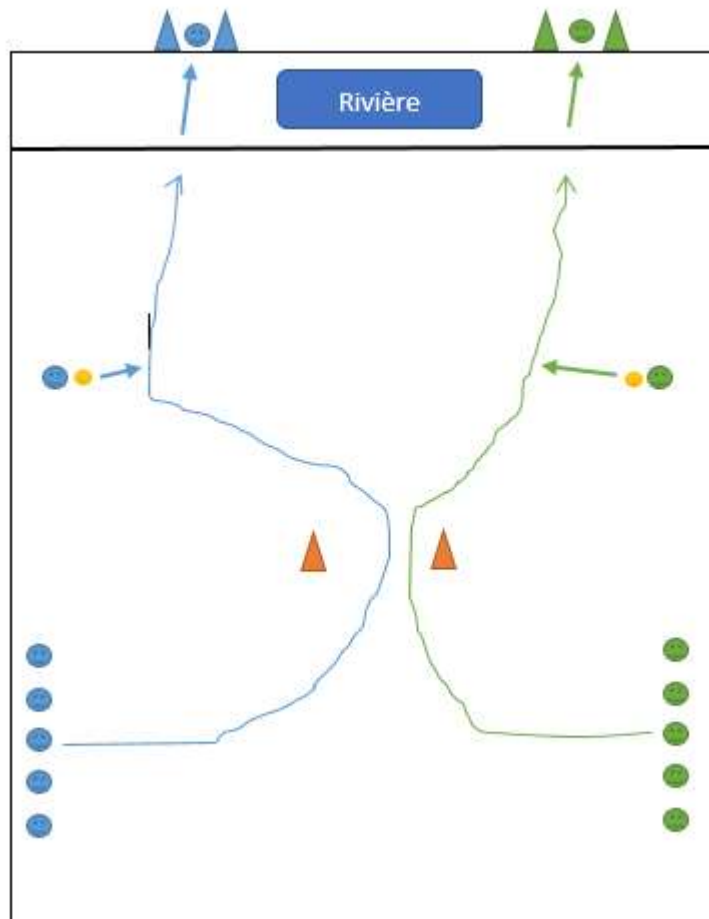
► **Modalités de jeu :**

- ✓ L'élève part du plot et court avec la balle jusqu'à la zone « glaciale » (zone qui gèle les déplacements de l'élève comme lorsqu'on nous touche).
- ✓ Une fois arrivé dans cette zone, faire une passe au capitaine.
- ✓ Venir se replacer derrière sa colonne en passant à côté de l'atelier.

► **Critères de réussite :**

- ✓ Nombre de passes réussies par l'élève.

« Le béret capitaine »



► **Objectif :**

- ✓ Se déplacer, recevoir son ballon et faire une passe au capitaine.

► **But du jeu :**

- ✓ L'élève inscrit deux points lorsqu'il est le premier à réussir à faire une passe au capitaine et que celui-ci rattrape la balle.
- ✓ L'élève inscrit un point lorsqu'il est réussi à faire une passe au capitaine et que celui-ci rattrape la balle en deuxième position.
- ✓ Il peut être envisagé plusieurs niveaux de difficultés selon la distance de la passe à réaliser vers le capitaine.
- ✓ Possibilité de dédoubler les ateliers en fonction du niveau et du nombre des élèves.

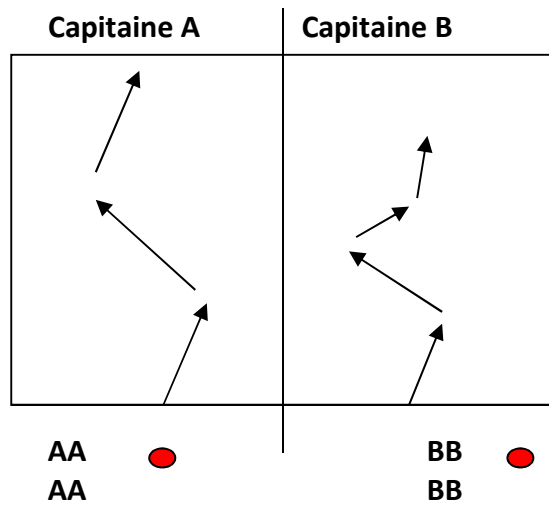
► **Modalités de jeu :**

- ✓ Chaque élève a un numéro d'attribué.
- ✓ L'enseignant appelle un numéro.
- ✓ Les deux élèves contournent le plot pour aller recevoir une passe de leur partenaire et enchaîner sur une passe à leur capitaine.
- ✓ Venir se replacer devant un plot sur le côté de l'atelier.

► **Critères de réussite :**

- ✓ Nombre de passes réussies par l'élève.

« Vite au capitaine »



► **Objectif :**

- ✓ Se déplacer, proposer une possibilité de passe, recevoir son ballon pour le faire progresser vers le capitaine.

► **But du jeu :**

- ✓ Arriver à donner la balle à son capitaine avant l'autre équipe.

► **Modalités de jeu :**

- ✓ Transporter la balle vers son capitaine. Le déplacement ne peut se faire que par passes.
- ✓ Le transport de la balle doit répondre aux contraintes suivantes :
 - Transport uniquement par passes,
 - Pas de déplacement avec la balle (règle du marcher).

► **Critères de réussite :**

- ✓ Nombre de passes réussies par l'élève.

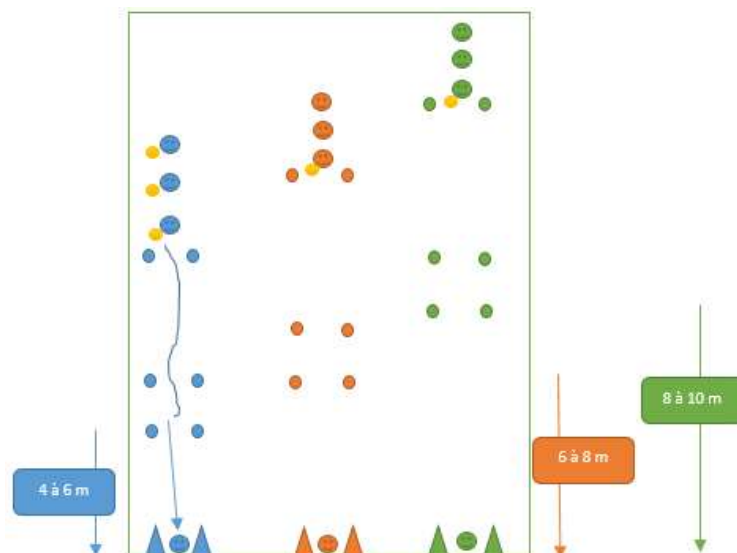
► **Variable :**

- ✓ Inverser les zones des capitaines → nécessité de prendre des informations sur le déplacement des adversaires puisqu'il y a croisement des deux équipes.

Intégrer une séance en lien avec le handisport

Dans le cadre de la démarche de labellisation « génération 2024 » engagée dans de nombreuses écoles et afin de faire vivre les valeurs Olympiques et Paralympiques, la mise en œuvre d'une séquence « handisport » peut être judicieuse.

Aussi, nous proposons d'adapter la situation travaillée au cours de la séquence « Passes tout azimut » au cours de laquelle les porteurs de balle ont la vue masquée.



Le déplacement du porteur de balle est guidé par un coéquipier. Celui-ci le conduit jusqu'à la zone de passe au capitaine.

Avant de passer la balle au capitaine, le partenaire de porteur de balle peut indiquer la direction dans laquelle lancer la balle (avec la voix ou/et en guidant le geste du bras en amont du lancer).

Le porteur de balle et la capitaine peuvent avoir tous les deux les yeux bandés. Il s'agira alors d'effectuer une passe au sol en faisant rouler la balle à destination du capitaine. Les modalités de jeu seront proches du Torball (ici il s'agit de faire une passe alors qu'au torball, il faut marquer le point en battant le gardien) : <http://www.handisport.org/les-29-sports/torball/>



Bibliographie

Ce document a été élaboré en prenant appui sur le travail réalisé par l'équipe EPS 50. Certaines situations proposées sont adaptées du livret « Foot à l'école » conçu par les conseillers pédagogiques de l'Académie de Caen et la Fédération Française de Football. Vous retrouverez la terminologie employée (situations d'habileté motrice et d'intentions collectives).