

Séquence : Les jeux collectifs avec ballon

Niveaux concernés : CE1/CE2

Compétence 3 : Coopérer et s'opposer collectivement



Objectifs du module d'apprentissage :

- ✓ Maîtrise de son corps : course, saut, esquive
- ✓ Maîtrise du ballon : lancer, tir, passe, réception
- ✓ Structuration espace/temps : occupation du terrain, tir sur joueurs en mouvement, déplacements, appréciations de trajectoires

Nombres de séances : 12 réparties sur la période

Echauffement :

- faire des passes coudes hauts
- faire des passes à rebond
- course à pied

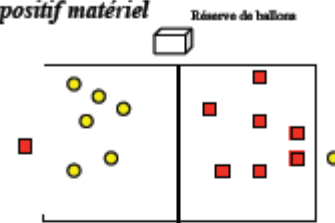
Séance 1	Séance 2 et 3	Séance 4 et 5	Séance 6 et 7	Séance 8 et 9	Séance 10 et 11	Séance 12
<p>La balle aux prisonniers => situation de référence</p> <p><u>Repérer ce dont on a besoin comme habiletés pour réussir</u> : tirs, passes, réception / blocage, esquives, occuper le terrain</p>  <p>On va travailler l'ensemble à travers d'autres jeux.</p>	<p>La balle aux chasseurs</p> <p>Faire passer tous les élèves dans chaque rôle tour à tour :</p> <p><u>*le rôle de lapin</u> : travailler l'esquive, se démarquer</p> <p><u>* le rôle de chasseur</u> : travailler les passes, les tirs et le marquage</p>	<p>Passé à 10</p> <p><u>Passé à 10 « 2 camps »</u> Les joueurs sont répartis sur un 1/2 terrain et ne peuvent en sortir, les 10 passes doivent se faire avec des joueurs des 2 camps</p> <p><u>Passé à 10 « immobile »</u> : Dès qu'un joueur a le ballon, les autres ont 30 secondes pour se placer puis restent immobiles</p>	<p>Les jeux de chasseur</p> <p><u>Ballon couloir</u> ou Méli-mélo (variante avec cercle à atteindre au bout du couloir => pas d'aller-retour)</p> <p><u>Chasse à courre</u></p> <p><u>Buisson</u></p>	<p>Ballon aux quatre coins</p> <p>Faire passer tous les élèves dans chaque rôle en faisant plusieurs parties pour permettre à tous d'être batteur à un moment donné.</p>	<p>Ballon assis</p> <p>Jouer avec les deux variantes : sans rebond (pour favoriser le blocage) et avec rebond (pour favoriser l'esquive)</p>	<p>La balle aux prisonniers => situation de référence</p>  <p>Bilan des acquisitions => Sur quoi a-t-on progressé ? Sur quoi doit-on encore progresser ?</p>

Balle aux Prisonniers

Matériel

- Une dizaine de ballons (petit, type Handball, si possible en mousse)
- Dossards ou foulards (4 couleurs)
- De quoi matérialiser clairement deux terrains (assiettes)

Dispositif matériel



Enfants dans deux camps opposés

But du jeu pour chaque équipe :

Toucher les adversaires avec le ballon pour les faire prisonniers.

Gagnante : l'équipe qui a fait « prisonniers » tous ses adversaires ou qui a le plus de prisonniers après 10' de jeu.

Règles:

- Contacts interdits.
- Un ballon sorti est remplacé par un ballon de la réserve.
- Un joueur touché (sauf blocage du ballon) est prisonnier : il va derrière le camp adverse.
- Un ballon sorti derrière la ligne de fond est donné au(x) prisonnier(s).
- Les prisonniers peuvent se délivrer en touchant un adversaire avec le ballon.

Comportements observables

- Pas d'organisation collective des joueurs : l'élève ne prend en compte que la balle et l'adversaire (il récupère le ballon et tire).
- Peu de mobilité, enchaînements lents.
- Pas de stratégie collective
- Des enfants restent passifs, d'autres sont dominants

Balle aux chasseurs

Objectifs essentiels

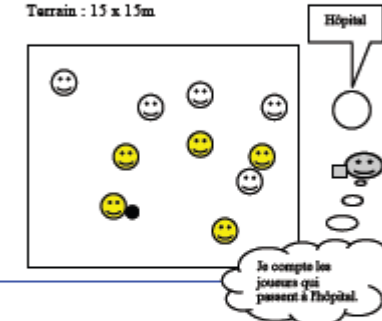
- Pour les attaquants :
 - ↳ Tirer à bras cassé sur des cibles mouvantes.
 - ↳ Se décentrer du porteur du ballon pour occuper tout l'espace.
 - ↳ Agir vite: prendre des décisions rapides (choix de la cible, choix du partenaire à qui passer le ballon)
- Pour les défenseurs :
 - ↳ Esquiver les tirs.
 - ↳ Savoir en permanence où est le ballon et s'éloigner des adversaires pour être le plus loin possible du ballon.
 - ↳ Réagir vite, être vigilant.

Matériel

Deux équipes de 5 à 6 maxi : une équipe d'attaquants et une équipe de défenseurs.

- ↳ Dossards
- ↳ Plots pour délimiter le terrain.
- ↳ De quoi comptabiliser les touches (planchette + feuille et crayon)
- ↳ Ballons en mousse
- ↳ Un cerceau pour l'hôpital

Terrain : 15 x 15m



But du jeu:

Pour chaque équipe de chasseurs, toucher le maximum de lapins en 5 minutes de jeu. (Un point par adversaire touché)

Gagnante : l'équipe ayant le plus de points en fin de partie.

Règles:

- 1 point est marqué si la touche est directe.
- Déplacements avec le ballon interdits (sauf dans l'élan : le temps de s'arrêter) : passer ou tirer.
- Si le ballon est bloqué par un lapin, le point n'est pas marqué : un point est enlevé aux chasseurs et le ballon est reposé au sol.
- Un ballon sorti est remplacé par un ballon de la réserve. (éviter les pertes de temps)

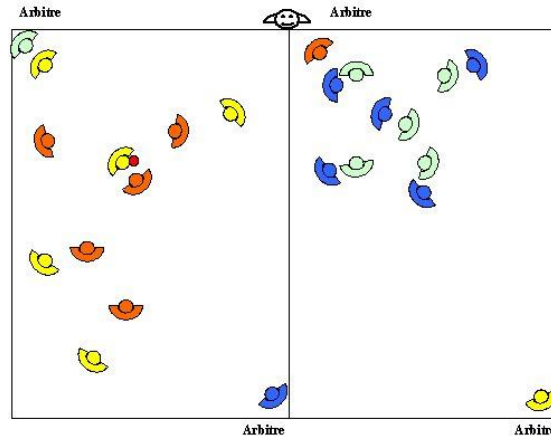
Règles d'actions à élaborer avec les élèves

- Si je suis **chasseur avec le ballon**, je tire si un lapin est à proximité ou je passe à un partenaire placé près d'un lapin. Je dois faire un choix rapide (tirer ou passer).
- Si je suis **chasseur sans ballon**, je me déplace en permanence pour rester près des lapins tout en regardant le porteur de ballon.
- Si je suis **chassé**, je regarde toujours le ballon qui doit être le plus loin possible. Si la fuite est impossible, je fais face et j'esquive ou je tente le blocage.

Passé à 10

Organisation

La classe est divisée en groupes de 4 à 5 joueurs. Les groupes s'affrontent 2 à 2 sur un terrain de 15 m sur 15 m minimum. Dans chaque équipe il est nécessaire de désigner un arbitre. Les arbitres changent à chaque partie, ils arbitrent dans l'autre terrain



Matériel : ballons, plots, chasubles, chronomètre, sifflet, plots.

Consigne

Au signal l'équipe qui a le ballon doit essayer de faire 10 passes de suite sans que l'autre équipe touche le ballon.

- les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer avec le ballon dans les mains
- il est possible de faire des passes comme on veut (en l'air, au 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 une équipe fait sortir le ballon de l'aire de jeu, il est redonné à l'équipe adverse.
- une partie dure 5 minutes. Au bout de 5 minutes, le maître proclame les résultats, change les arbitres, et changent les adversaires.

Critère de réussite :

Marquer un point de plus que l'équipe adverse

Critères de réalisation :

Porteur :

- se mettre en position de passe
 - éloigner le ballon des adversaires (ballon levé au dessus de la tête)
- Partenaire du porteur :
- se démarquer
 - se répartir tout autour du porteur pour lui donner des possibilités de passes devant et derrière lui

- s'éloigner du porteur

Adversaire :

- se placer pour intercepter
- s'organiser collectivement pour qu'un joueur gêne le porteur, et les autres se mettent en position d'interception (marque un joueur, entre le joueur et le porteur)

Trois jeux de chasseurs

Courses, poursuites, tirs et esquives constituent la base de nombreux jeux traditionnels.

Leur diversité repose l'organisation de réseaux sociaux où les relations, parfois fluctuantes lors de l'action, créent des situations originales et motivantes. Avec ces jeux, on développe l'adresse et la coordination, l'apprentissage des connaissances sur les rôles et les statuts des joueurs, la compréhension de l'espace et des stratégies individuelles puis collectives. Les variables présentées ici autour de thèmes (matériel, joueurs, espace, règles) permettent d'enrichir le jeu ou de l'adapter aux difficultés rencontrées.

Le ballon couloir

But

Parcourir le couloir le plus rapidement possible sans se faire toucher par le ballon.

Dispositif

Le terrain des lanceurs est divisé par une zone médiane de 2 mètres de large, formant un couloir que les coureurs doivent franchir.

Déroulement

Les élèves sont répartis en deux équipes. Les lanceurs occupent les deux parties de leur camp, les coureurs se placent en ligne à l'entrée du couloir. Le premier coureur envoie la balle dans le terrain des tireurs puis s'efforce de franchir le couloir sans se faire toucher par le ballon envoyé par les lanceurs : s'il est touché, il est éliminé ; s'il envoie le ballon sans que les lanceurs l'interceptent, il réalise sa traversée et marque 1 point. Les tireurs n'ont pas le droit de faire plus de trois pas avant de tirer ou de faire une passe à un partenaire.

Critères de réussite

Seule l'équipe des coureurs marque des points : ils sont comptabilisés après deux manches et ils déterminent ainsi les vainqueurs.

Comportements observés et transformations recherchées

- le coureur jette le ballon au hasard, concentré sur sa course à effectuer : faire énoncer les espaces vides ;
- le coureur se fait facilement toucher : ajouter une zone refuge au milieu du couloir d'où il pourra observer la disposition des adversaires avant de reprendre sa course ;
- le tireur vise instinctivement : anticiper la

course et la vitesse du coureur pour percevoir quel sera le partenaire le mieux placé pour l'atteindre.

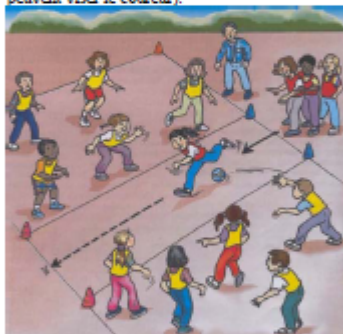
Variables

Matériel : mettre deux ballons en jeu pour favoriser les tireurs.

Joueurs : faire parcourir le couloir simultanément par deux coureurs pour accroître leur chance.

Espace : interdire le déplacement des tireurs pour contraindre les passes ; modifier la taille du couloir pour favoriser les tirs ou les déplacements.

Règle : faire traverser le couloir en aller retour ; déterminer des rôles chez les tireurs (par exemple, seuls ceux placés d'un côté du couloir peuvent viser le coureur).



La chasse à course

But

Éliminer successivement tous les lapins qui entrent sur le terrain en les touchant avec le ballon.

Dispositif

Deux équipes de 8 à 10 joueurs : les lapins sont en file à l'extérieur du rectangulaire dans lequel sont répartis des chasseurs.

Déroulement

Le premier lapin lance la balle à l'intérieur du terrain puis y pénètre. Les chasseurs récupèrent la balle et tentent de le toucher :

- s'il est atteint, il est éliminé et la balle est

donnée au second lapin qui la lance à son tour ;

- s'il bloque la balle, il la relance dans les limites du terrain et le jeu continue.

Le match se déroule en deux manches qui s'achèvent lorsque tous les lapins sont éliminés.

Critère de réussite

On chronomètre le temps mis par les chasseurs pour éliminer tous les lapins.

Comportements observés et transformations recherchées

- des enfants se placent systématiquement en queue de l'équipe par peur du jeu : ajouter une zone refuge (un cerceau) où ils seront protégés ;
- certains lapins lancent la balle au hasard : prendre des repères sur la position des chasseurs
- dès qu'un chasseur récupère le ballon, il tire : apprendre à évaluer si l'on est bien placé ou s'il vaut mieux faire une passe à un partenaire plus proche.

Variable

Matériel : les chasseurs disposent d'un second ballon dès que le lapin a lancé le sien.

Espace : augmenter la surface du terrain favorise le lapin, la réduire aide les chasseurs.

Règle : quand le lapin est touché, les chasseurs conservent le ballon et attendent que le lapin suivant pénètre sur le terrain.

Temps : fixer la durée de chaque manche (5 minutes), l'équipe gagnante étant celle qui a le plus grand nombre de lapins libres.



Le buisson

But

Traverser « le buisson » sans se faire toucher par le chasseur.

Dispositif

Deux équipes de 8 à 10 joueurs, les lapins doivent passer d'un camp à l'autre en traversant le « buisson », zone centrale du terrain où les partenaires du chasseur sont répartis et immobiles.

Déroulement

Le chasseur placé dans le premier camp peut toucher les joueurs de volée avec le ballon. Pendant sa chasse, les lapins s'enfuient dans le camp opposé, en traversant le « buisson ». Quand tous les joueurs ont changé de camp le

chasseur passe le relais à un de ses coéquipiers du « buisson » : il lui lance le ballon pour qu'il devienne chasseur ; le jeu se poursuit, les lapins traversant le terrain en sens opposé pour regagner leur camp.

Critère de réussite

L'équipe gagnante est celle qui, à l'issue des deux manches de 3 minutes, a touché le plus grand nombre d'adversaires.

Comportements observés et transformations recherchées

- le chasseur vise un lapin qui n'est pas à sa portée : se fixer un objectif et s'y tenir, se placer sur le terrain pour limiter le déplacement des adversaires ;
- les joueurs se réfugient au fond de leur camp : comprendre que si on est loin du « buisson », la distance à parcourir est plus grande ;
- Les enfants du « buisson » ne sont pas attentifs au jeu : permettre au chasseur de leur passer la balle à tout moment, pour qu'ils touchent également un lapin.

Variables

Matériel : jouer sans ballon, le chasseur touchant les lapins à la main.

Joueurs : augmenter le nombre de chasseurs pour rendre le jeu plus intense.

Espace : réduire ou agrandir la longueur du terrain pour compliquer ou faciliter le franchissement du « buisson ».

Temps : arrêter le jeu quand tous les joueurs ont tenu le rôle de chasseur.



Martine Besson,
Philippe Vanroose,
Illustrations : C. Müller
Extrait de la revue EPS 1 n°125, novembre-
décembre 2005, pp. 19-20

12

BALLON AUX 4 COINS

EFFECTIF	AGE	MATERIEL
10 à 20 joueurs	Minimum 9 ans	— un ballon — un terrain tracé

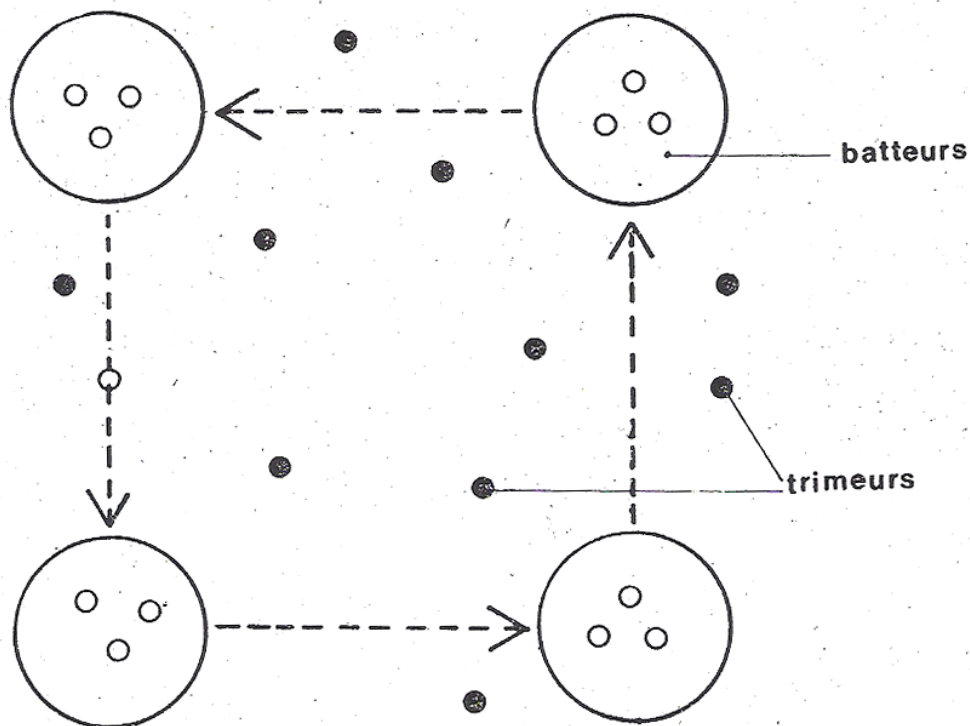
INTERET

- Maîtrise du corps : esquive, course.
- Structuration espace-temps : tir sur joueur en mouvement.
- Maîtrise de l'engin : tir, passe...

Bien qu'au départ, il y ait deux équipes (trimeurs et batteurs) ce jeu est surtout individuel. Il est intéressant car il favorise l'organisation du groupe de trimeurs et parce qu'il permet à chaque joueur d'avoir des rôles différents dans la même partie.

Comme pour le ballon assis (fiche 14) de multiples communications interviendront entre les joueurs.

Tracé du terrain :



BUT :

Chaque joueur essaie, individuellement, de devenir ou de rester batteur pendant la durée du jeu.

DEROULEMENT :

Les batteurs (Un, deux ou trois joueurs selon le nombre total) sont dans chaque cercle. L'un des trimeurs lance le ballon sur le terrain et court à l'un des cercles taper la main d'un batteur. Ce batteur doit aller au cercle suivant sans se faire toucher par le ballon. Il passe le relais à un nouveau batteur et ainsi de suite.

Pendant ce temps les trimeurs s'organisent pour toucher le batteur qui court et prendre sa place.

Règles :

- les trimeurs ne peuvent pas faire plus de trois pas avec le ballon, ni le conserver plus de trois secondes.
- le batteur qui court d'un cercle à l'autre n'a pas le droit de revenir en arrière. Dès qu'on lui a touché la main, il est vulnérable, même s'il n'a pas quitté le cercle.
- lorsqu'un trimeur touche un batteur, il le remplace. Pour cela, il récupère le ballon, met en jeu comme au début, puis continue la course de celui qu'il vient de toucher.
- les batteurs doivent passer à tour de rôle (possibilité de les numéroter)

Adaptations :

Varier selon l'âge et le nombre de joueurs :

- le nombre de cercles
- le nombre de ballons et de coureurs

Le jeu est alors accéléré.

Si les trimeurs n'arrivent pas à prendre les batteurs, il faut augmenter la distance entre les cercles.

14

BALLON ASSIS

EFFECTIF	AGE	MATERIEL
Un groupe de 8 à 25 joueurs	Minimum 9 ans	un ballon type hand ou grosse balle

INTERET

- Maîtrise du corps et de la balle : perfectionnement de gestes techniques (tirs et passes) ; esquive.
- Structuration espace-temps : occupation du terrain, déplacements, appréciations de trajectoires.

Ce jeu présente l'intérêt d'être le seul jeu avec ballon ne faisant pas intervenir deux équipes fixes en opposition.

« Chaque joueur est tout à la fois partenaire et adversaire de tous les autres... Il y a deux cas extrêmes : les sujets jouent « chacun pour soi » et les sujets jouent « chacun pour tous ». Entre ces deux situations limites foisonnent de multiples combinaisons relationnelles avec joueur isolé, alliances, contre-alliances, ...toutes coalitions qui se nouent et se dénouent en cours de jeu... » Pierre PARLEBAS

Tracé du terrain :

Ses limites doivent être bien apparentes. Le terrain peut être carré ou rectangulaire (20 à 40 m de côté suivant le nombre et l'âge des joueurs).

BUT :

Le but du jeu est relativement diffus : il est pour chaque joueur de toucher les autres et d'éviter de se faire toucher soi-même.

DEROULEMENT :

Le jeu peut être lancé par le meneur lui-même qui peut ainsi s'y inclure aisément. Il lui suffit pour cela d'essayer de toucher un joueur.

Dès qu'un joueur le peut, il se saisit de la balle et essaie à son tour de toucher un autre joueur.

Règles :

- tout joueur peut s'emparer de la balle à condition de la bloquer à la volée ou si elle a au préalable touché terre

- un joueur en possession de la balle ne peut faire plus de trois pas
- en cas de sortie en touche la remise en jeu se fait par le premier joueur qui se saisit de la balle, à partir de la ligne de touche
- un prisonnier peut se délivrer s'il arrive à toucher la balle, tout en gardant les pieds au sol. Il peut toucher la balle par hasard, mais elle peut aussi lui être adressée par un partenaire.

Conseils pour la menée :

Il faut lancer ce jeu avec le moins de précisions tactiques possible, pour permettre aux joueurs de découvrir eux-mêmes toutes les possibilités dont ils disposent.

Adaptations :

- adapter la superficie à l'âge et au nombre de participants (les plus jeunes, joueront avec un effectif réduit, sur un terrain plus petit)
- suivant le type de ballon utilisé, le geste technique est différent et l'allure générale du jeu est aussi modifiée.

VARIANTE

On ne peut s'emparer du ballon qu'à condition qu'il ait préalablement touché terre (sous peine d'être pris). Cette variante, en interdisant le blocage de la balle, met l'accent sur l'aspect esquive.