

COMPETENCE SPECIFIQUE

« S'opposer individuellement  
et/ou collectivement »

COMPETENCE GENERALE

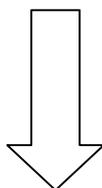
" Appliquer des règles  
de vie collective"

## CYCLE 2

### **BALLES BRULANTES**

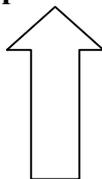
#### **- Module n° 2 -**

( porte sur l'envoi et la réception de la balle  
et les rôles de passeur et de receveur )



#### **OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE**

- **Coordonner ses actions à celles d'autrui**
- **Identifier les règles et situer les rôles de partenaire, d'envoyeur, de receveur, de compteur de point, de contrôleur de règles**
- **Respecter et faire respecter les règles, tenir différents rôles**



#### **LANGAGE OUTIL**

- *Expliciter et confronter les manières efficaces pour tenir les rôles*
  - *Communiquer et justifier les décisions des contrôleurs*

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENT
<p><b>Entrée en activité</b></p> <p>Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• d'entrer en activité athlétique</li> <li>• de s'approprier les règles nécessaires à la situation de référence.</li> </ul>	<p>1 – "Nettoyer la maison" - page 3</p> <p>2 – "Les balles brûlantes n°1" - page 4</p> <p>3 – « Le lapin chasseur » - page 5</p>	<p>➤ Pour chaque atelier proposé, le maître amène progressivement les éléments nécessaires à la mise en action des élèves :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - il donne le but de la tâche</li> <li>2 - il précise les consignes</li> <li>3 - il définit les critères de réussites</li> <li>4 - il affine les règles</li> <li>5 – il assure la rotation dans les rôles</li> </ol>
<p><b>Situation de référence</b></p> <p>qui vise à :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• récolter des résultats d'équipe</li> <li>• faire fonctionner les règles et les rôles prévus</li> <li>• analyser l'ensemble des constats</li> </ul>	<p>« Les balles brûlantes » pages 6 et 7</p>	<p>➤ Les résultats sont collectés sur un tableau général .</p> <p>➤ Un bilan est fait sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- difficultés à appliquer les règles ;</li> <li>- difficultés à tenir les rôles de juge ;</li> <li>- difficultés à passer aux différents rôles.</li> </ul> <p>➤ Les dimensions de terrain proposées sont indicatives, car elles dépendent :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de l'âge des élèves</li> <li>- de leur niveau de réussite</li> </ul>
<p><b>Structuration - apprentissage</b></p> <p>Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• de mieux envoyer une balle</li> <li>• de mieux réceptionner celle-ci</li> <li>• de construire le rôle de partenaire</li> <li>• de faire évoluer les règles de jeu</li> </ul>	<p>1 - « Tir aux cibles » page 8</p> <p>2 - « Le jeu du damier » page 9</p> <p>3 - « Montée-descente » page 11</p> <p>4 - « Le chat et la souris » page 12</p> <p>5 - « Traverser le pont » page 13</p> <p>6 - « Le gagne terrain » page 14</p> <p>7 - « Le lancer à l'aveuglette » page 15</p> <p>8 - « Renards et poulets » page 16</p> <p>9 - « Record de passes » page 17</p>	<p>➤ Etapes d'utilisation des Situations d'Apprentissage :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 – Jouer un certain nombre de ballons : s'appliquer – bien réussir</li> <li>2 – Jouer en temps limité : bien et vite</li> <li>3 – Jouer pendant un temps plus long : multiplier les actions – s'entraîner</li> </ol> <p>➤ Avant de changer les conditions, pour rendre plus difficile, laisser les élèves exprimer leur désir de réussir, permettant la stabilisation des acquis.</p>
<p><b>Situation de référence intermédiaire ou finale</b></p> <p>Evaluation des progrès réalisés :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pour appliquer les règles</li> <li>• pour tenir les rôles</li> <li>• pour obtenir des résultats d'équipe</li> </ul>	<p>« Les balles brûlantes » - pages 18 et 19</p>	<p>➤ La fiche de résultat proposée peut être utilisée plus tôt ou plus tard, selon les contenus réellement traités durant le module</p>
<p><b>Situation de référence suivante</b></p> <p>Evolution des règles et des rôles pour aller vers un jeu de plus en plus complexe</p>	<p>« Les balles au camp » - pages 20 et 21</p>	<p>➤ En fonction du niveau de classe ces propositions peuvent être des aboutissements ou des débuts de module</p>

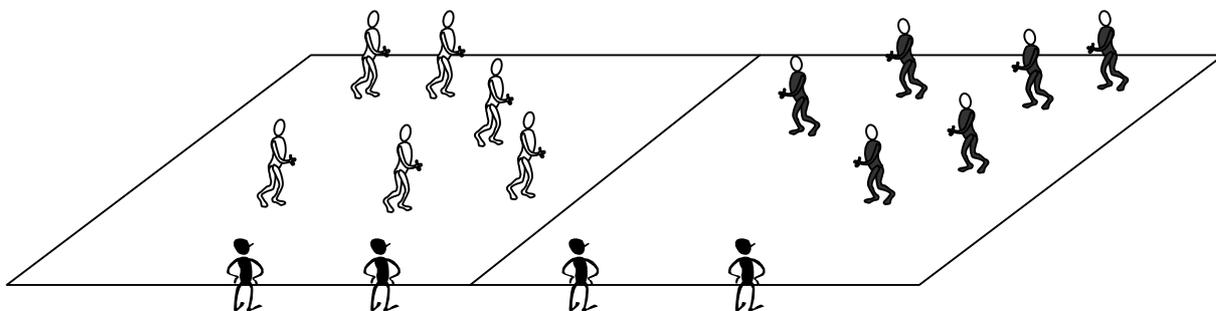
# "Nettoyer la maison"

## Situation d'ENTREE

"Construire les règles de jeu et se confronter aux divers rôles"

**BUT** : Au bout des 2 minutes de jeu, avoir moins de balles dans son camp que l'équipe adverse.

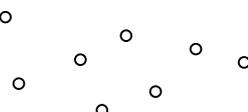
**DISPOSITIF** : 3 équipes, 2 qui jouent et la 3<sup>e</sup> compte et note les points  
 Chaque équipe rencontre une fois les 2 autres  
 Chaque joueur est en possession d'une balle en début de jeu  
 Un banc ou un filet bas sépare les 2 camps



### CONSIGNES :

- Aux JOUEURS : "Tu lances dans le camp adverse toutes les balles qui sont dans ton camp"
- Aux CONTROLEURS : "A la fin du jeu, tu comptes le nombre de balles dans chaque camp et tu désignes l'équipe qui a gagné" – "Tu signales les règles qu'il faut ajouter, compléter, modifier"

**OUTIL** : pour aider à la compréhension du jeu, le tableau suivant peut-être utilisé

Equipe ROUGE	Equipe BLEUE
	
	

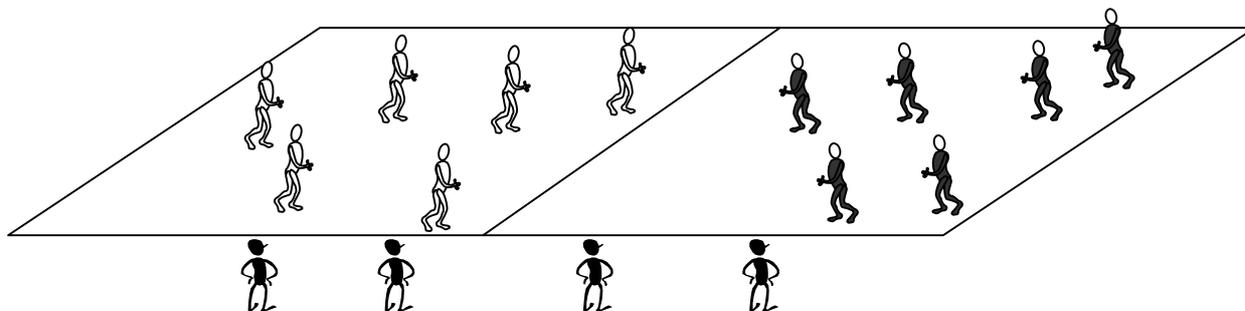
# "Les balles brûlantes n°1"

## Situation d'ENTREE

"Construire les règles de jeu et se confronter aux divers rôles"

**BUT** : Avoir moins de balles dans son camp que l'équipe adverse, au bout de 2 minutes de jeu.

**DISPOSITIF** : Même organisation que le jeu précédent  
Les lignes de touche sont nettement matérialisées  
Des arbitres de touches sont mis en place

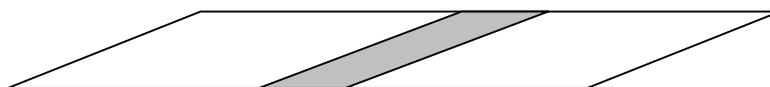


### CONSIGNES :

- Aux JOUEURS : "Tu lances dans le camp adverse toutes les balles qui sont dans ton camp" – "Les balles que tu lances directement à l'extérieur des touches seront rajoutées aux balles dans ton camp à la fin du jeu"
- Aux CONTROLEURS : "Tu récupères les balles envoyées directement en dehors des limites" – "A la fin du jeu, tu comptes le nombre de balles dans chaque camp et tu désignes l'équipe qui a gagné"

### VARIABLES:

- Placer une zone neutre entre les 2 camps, les balles s'arrêtant dans cette zone sont comptées pour l'équipe qui les a lancé.



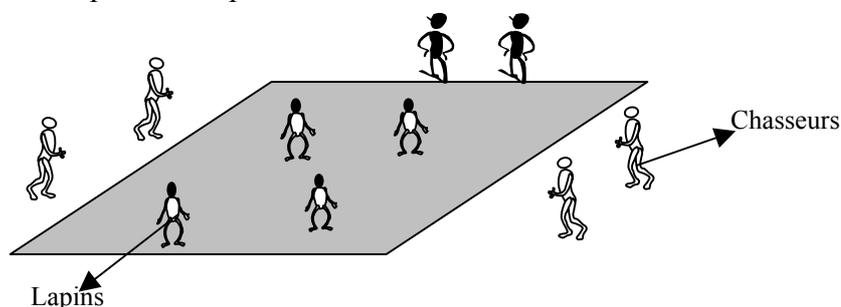
# "Les lapins chasseurs"

## Situation d'ENTREE

"Réaliser des actions de lancer - attraper  
Tenir divers rôles"

**BUT** : Toucher le maximum de « lapins » pendant les 2 minutes de jeu.

**DISPOSITIF** : Même organisation que les jeux précédents – terrain de 5 mètres sur 5  
Utiliser 2 ballons qui ne font pas mal



### CONSIGNES :

- Aux CHASSEURS : "De l'extérieur du camp, lancez les ballons vers les lapins et organisez-vous pour rattraper le plus vite possible les ballons qui ont été envoyés par vos partenaires"
- Aux LAPINS : "Evitez les ballons envoyés par les lapins en restant à l'intérieur de votre camp"
- Aux ARBITRES : "Vous avez 3 tâches à vous répartir :
  - 1 - compter les points
  - 2 – chronométrer les 2 minutes ;
  - 3 – faire respecter les limites du camp des lapins = ne pas entrer et ne pas sortir"

### VARIABLES:

- Ne sont valables que les tirs touchant directement les lapins
- Un lapin qui bloque le ballon dans ses mains n'est pas touché et enlève un point aux chasseurs

## Situation de REFERENCE INITIALE

« Les Balles Brûlantes »

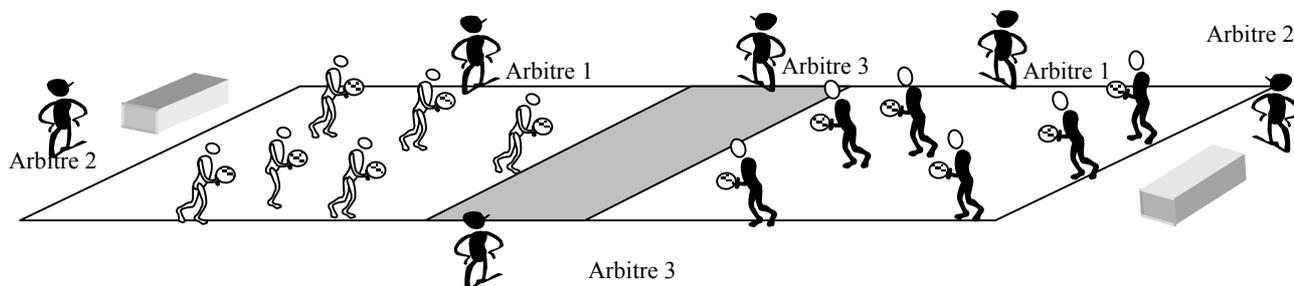
**BUT** : Avoir moins de ballons que les adversaires dans son camp à la fin des 2 manches

**DISPOSITIF** : 3 équipes : 2 qui jouent et la 3<sup>o</sup> qui arbitre

Chaque équipe rencontre une fois les 2 autres en 2 manches de 1 minute

Chaque joueur est en possession d'une balle en début de jeu

La ligne de fond du terrain adverse est assez éloignée pour que les meilleurs ne puissent envoyer le ballon directement derrière cette ligne



### CONSIGNES :

- Aux ARBITRES 1 : "Récupérez les ballons envoyés hors des limites latérales et les renvoyer aux lanceurs"
- Aux ARBITRES 2 : "Neutralisez les ballons qui franchissent la ligne de fond en les déposant dans la caisse"
- Aux ARBITRES 3 : "Faites respecter la zone neutre et comptez le nombre de ballons qui rebondissent dans cette Zone"
- Aux JOUEURS : "Envoyez les ballons de votre camp dans celui des adversaires sans qu'ils touche la zone minée" – "Renvoyez tous les ballons qui rebondissent dans votre camp"

### CRITERES DE REUSSITE :

- Avoir totalisé moins de ballons dans son camp que les 2 autres équipes

### OUTILS :

- Prévoir une fiche de rotation des rencontres et des rôles des arbitres
- Prévoir des fiches de résultats soit par équipe, soit par match, dont les données seront reportées sur un tableau récapitulatif

## Exemple de fiche

Rencontre N° 1	Ballons dans son camp	Ballons dans la caisse	TOTAUX	Ballons passant dans la zone minée	Ballons envoyés hors des limites
ROUGES	4	0	4	12	6
JAUNES	3	7	10		2
			(1)	(2)	(3)

## EXPLOITATION de la fiche lors du BILAN

Les questions posées aux élèves s'appuient sur les résultats obtenus. Ainsi, l'analyse de la fiche ci-dessus permet de faire apparaître

les questions

et

les problèmes correspondants suivants

## ➤ A partir des résultats (1)

Qui a gagné et pourquoi ?  
Pourquoi les jaunes ont perdu alors qu'ils avaient moins de ballons dans leur camp ?  
Pourquoi ont-ils tant de ballons dans leur caisse ?

Constitution des équipes  
Fonctionnement des équipes : on se gêne, on ne se répartit pas dans son camp, ...  
Fonctionnement des joueurs : des règles ne sont pas comprises, activité irrégulière, difficultés à attraper, contrôler les ballons, ...  
Terrain trop petit, ballon rebondissant trop, ...

## ➤ A partir des résultats (2) et (3)

Pourquoi tant de rebonds dans la zone minée ?  
Pourquoi tant de ballons hors des limites ?

La zone est trop large  
Difficultés à lancer loin, haut, fort, ...  
Difficultés à lancer droit  
Manque d'application, de vigilance, excès de précipitation, ...

## ➤ A partir des rôles des arbitres

Est ce que les résultats sont fiables ?  
Est ce que les règles de jeu ont été respectées ?

Difficulté à comprendre les tâches demandées  
Tâches demandées trop difficiles, trop nombreuses  
Règles incomprises, trop nombreuses, pas adaptées : dimensions des terrains, nombre de joueurs, de ballons, durée de jeu, ...  
Placement et nombre des arbitres

- La comparaison des résultats au fil des Situations de Référence, l'évolution des remarques, l'application de règles de plus en plus précises, etc, est nécessaire pour donner du sens à l'activité des élèves.
- A partir de la durée des jeux : est ce que les parties durent de plus en plus longtemps ? Est ce qu'on gagne de plus en plus vite ? Pourquoi ?

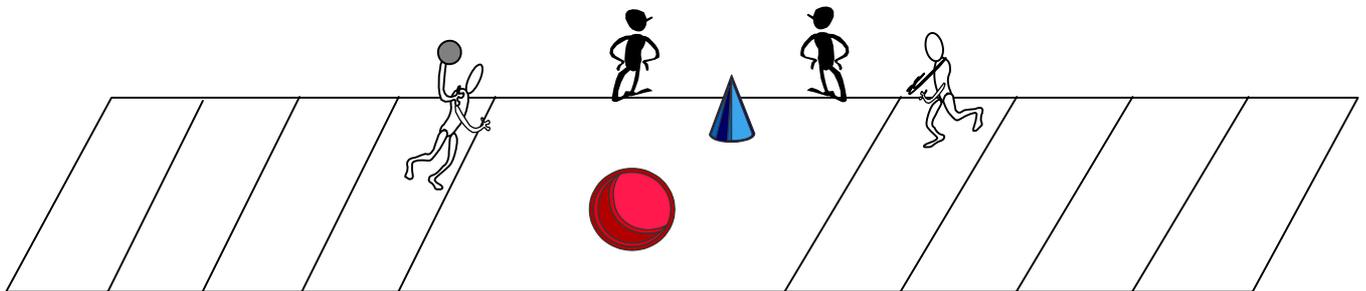
## Situation d'APPRENTISSAGE

*" Lancer de plus en plus précis "*

# "Le tir aux cibles"

**BUT** : Toucher le plus souvent possible le cône ou le gros ballon, sur 10 fois ou en 1 - 2 minutes.

**DISPOSITIF** : 1 ballon pour 2 – 1 contrôleur par joueur

**CONSIGNES :**

- Aux JOUEURS : "Tu choisis la cible que tu veux toucher" – "Si un des objets a été déplacé, tu attends qu'un des contrôleur l'aie remis en place "
- Aux CONTROLEURS : "Tu comptes le nombre de cibles atteintes par le joueur que tu observes" – "Tu replaces les cibles qui ont été déplacées"

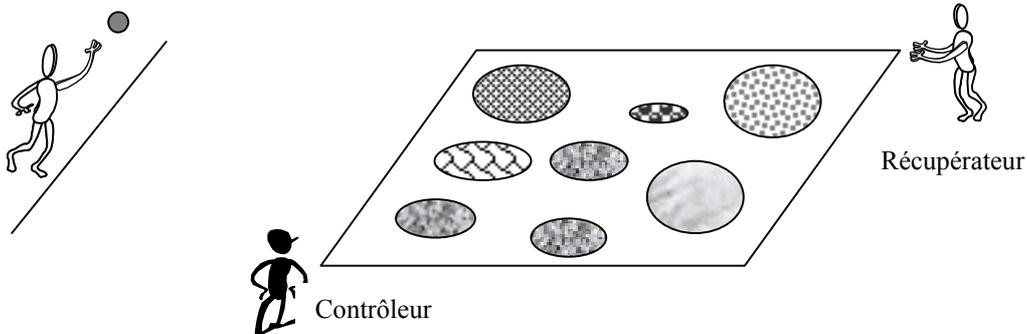
**CRITERES DE REUSSITE :**

- Marquer de plus en plus de points

**VARIABLES :**

- A chaque cible atteinte, je recule d'une zone qui vaut plus de point
- Les cibles peuvent être placées sur un banc, des tables
- Les cibles peuvent valoir plus ou moins de points selon leurs dimensions
- Les cibles peuvent être des lapins qui traversent la zone

## Situation d'APPRENTISSAGE

*" Lancer de plus en plus précis "**"Le jeu du damier"***BUT** : Marquer le plus de points sur 5 envois dans les cibles au sol.**DISPOSITIF** : 5 ballons par essai – 1 contrôleur par joueur – 1 récupérateur de ballons**CONSIGNES :**

- Aux JOUEURS : "Tu dois envoyer le ballon directement dans un cerceau pour marquer 1 point"
- Aux CONTROLEURS : "Tu comptes le nombre de points marqués par le joueur que tu observes"
- Aux RECUPERATEURS : "Tu te places derrière le damier et tu attrapes tous les ballons qui ont été lancés"

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Tu touches 3 cerceaux sur 5

**VARIABLES :**

- Les cerceaux peuvent valoir plus de points en fonction de leur dimension ou de leur éloignement
- Le lanceur doit envoyer le maximum de ballons à ses 2 ou 3 partenaires répartis dans les cerceaux, mais pas aux 2 ou 3 adversaires placés dans d'autres cerceaux

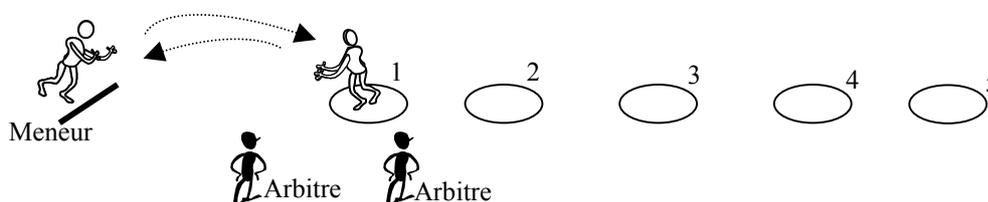
**Situation d'APPRENTISSAGE**

*" Passer de manière précise  
et contrôler la balle"*

# "Record à deux"

**BUT** : Marquer le maximum de points sur 10 passes envoyées par le meneur

**DISPOSITIF** : 2 duos par atelier : duo A, arbitre et compte les points,  
duo B, passe dans les rôles de meneur et de receveur



**CONSIGNES :**

- Au MENEUR : "Tu te places derrière la ligne fixe d'où tu envoies et reçois les 10 passes"
- Au RECEVEUR : "Tu reçois et renvoies 2 fois la balle du cerceau 1, puis du cerceau 2, etc, .... "
- Aux ARBITRES : "Si la passe (aller-retour) est réussie (la balle n'a pas touchée le sol), vous comptez les points correspondants au cerceau du receveur"

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Vous avez au moins marqué 20 points

**VARIABLES :**

- Ne plus accepter de sortir du cerceau pour attraper la balle : passe de plus en plus précise
- Augmenter les distances entre les cerceaux
- Du cerceau au choix ou imposé, réussir le maximum de passes en 30 secondes, 1 minute, ...
- Utiliser une fiche d'observation pour repérer qui rate ses envois ou ses réceptions

NOM :	Cerceau 1	Cerceau 2	Cerceau 3	Cerceau 4	Cerceau 5	TOTAL
MENEUR						
RECEVEUR						

**BILAN** : que peut-on faire pour mieux envoyer et mieux recevoir ?

# "Montée - descente"

## Situation d'APPRENTISSAGE

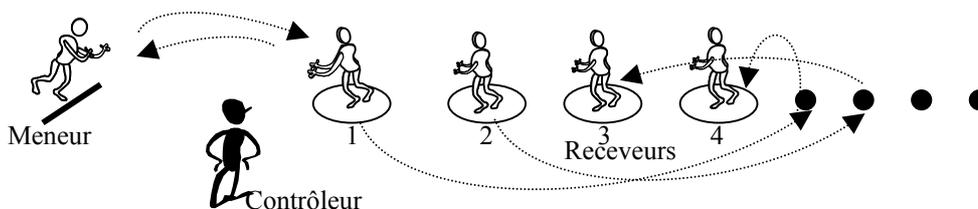
" Passer de manière précise  
le plus vite possible "

**BUT** : Réaliser la montée - descente plus vite que l'autre équipe

**DISPOSITIF** : 2 équipes de 6 qui s'affrontent en parallèle

Par équipe : 1 meneur, 4 receveurs, 1 contrôleur

2 parcours ci-dessous en parallèle : les 2 équipes démarrent ensemble au signal d'un contrôleur



### CONSIGNES :

- Au MENEUR : "De la ligne fixe, tu passes au receveur placé en face de toi"
- Aux RECEVEURS : "Après avoir renvoyé la balle de votre cerceau, vous allez vous placer derrière le cerceau 4, en file indienne, à la 2<sup>o</sup> passe, le 1<sup>o</sup> de la colonne va dans le cerceau 4 pour renvoyer, le 2<sup>o</sup> dans le cerceau 3,.. ;
- Aux CONTROLEURS : "Vous vérifiez que chaque receveur qui perd la balle la récupère et vient se replacer dans son cerceau pour renvoyer la balle" – "Vous repérez le meneur qui reçoit la dernière passe en premier et vous désignez le vainqueur"

### CRITERES DE REUSSITE :

- Sans avoir fait tomber la balle, vous terminez avant l'autre équipe

### VARIABLES :

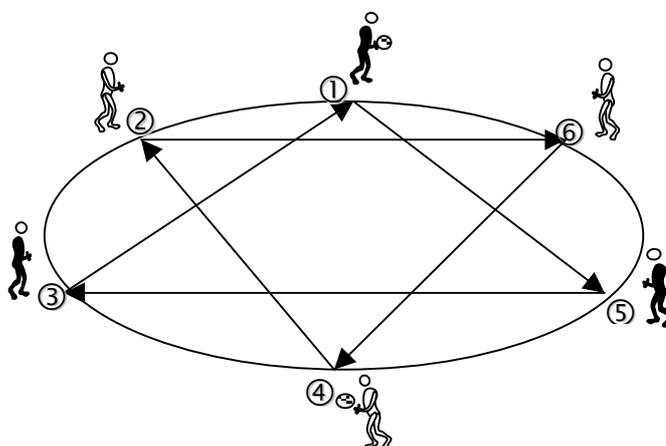
# "Le chat et la souris"

## Situation d'APPRENTISSAGE

" Passer de manière précise  
de plus en plus vite"

**BUT** : Dépasser le ballon de l'autre équipe

**DISPOSITIF** : 2 équipes de 3 joueurs : les numéros paires sont les CHATS, les impairs les SOURIS  
1 ballon par équipe – 1 équipe qui arbitre



### CONSIGNES :

- Aux JOUEURS : "Les ballons démarrent dans les mains des joueurs 1 et 4" – "Vous faites circuler la balle dans l'ordre suivant : 1 à 3 à 5 à 1...., 2 à 4 à 6 à 2 ...."
- Aux ARBITRES : "vous vérifiez que le ballon est lancé de son poste matérialisé : borne, cerceau," – "Annoncer l'équipe gagnante, celle dont le ballon a dépassé l'autre"

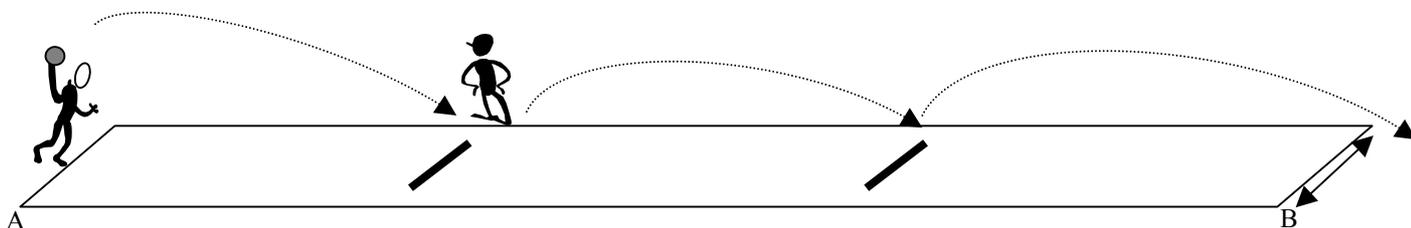
### CRITERES DE REUSSITE :

- Vous avez dépassé le ballon de l'autre équipe

### VARIABLES :

- Changer le sens de rotation, envoyer à 1 ou 2 mains, utiliser des ballons différents
- Faire des équipes de 4, 5 joueurs maximum
- Jouer dans un temps donné ou sur un nombre de tours imposés

## Situation d'APPRENTISSAGE

*" Lancer de plus en plus loin "**"Traverser le pont"***BUT** : Aller du point A au point B avec le moins de lancers**DISPOSITIF** : 2 par 2, un lanceur et un contrôleur du point d'impact**CONSIGNES** :

- Aux JOUEURS "Tu envoies le ballon loin en avant dans les limites du couloir" – "Tu relances de l'endroit où le contrôleur a posé un repère"
- Aux CONTROLEURS : "Tu désignes l'endroit d'où ton camarade doit relancer le ballon" – "Tu poses un repère à chaque endroit où le ballon a touché le sol" – "Si le ballon est envoyé directement en dehors des limites, tu poses un repère supplémentaire" – "Tu comptes le nombre de repères posés au sol"

**CRITERES DE REUSSITE** :

- A chaque répétition, je lance de moins en moins souvent

**VARIABLES** :

- Le contrôleur devient réceptionneur : s'il attrape le ballon avant qu'il n'ait touché le sol, il permet au lanceur de renvoyer 3 pas plus loin.

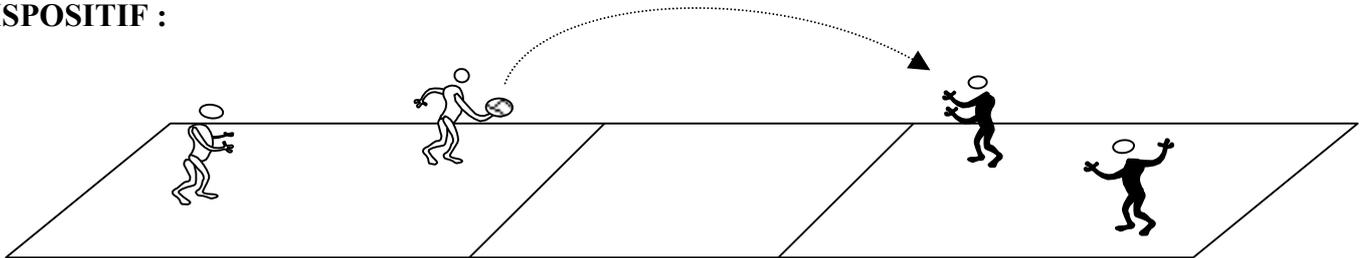
# "Le gagne terrain"

## Situation d' APPRENTISSAGE

*"Lancer de plus en plus loin  
et apprécier une trajectoire"*

**BUT:** arriver à faire tomber la balle derrière le camp des adversaires

### DISPOSITIF :



### CONSIGNES :

- Aux JOUEURS "Tu envoies le ballon le plus loin possible vers le camp adverse" – "Quand tes adversaires te renvoient le ballon, tu essaies de l'attraper le plus vite possible" – "Tu as le droit de le renvoyer de l'endroit où tu as arrêté le ballon"
- Aux ARBITRES : "Tu décides de l'endroit où le ballon a été arrêté pour le renvoyer" – "si le ballon est envoyé directement en dehors des limites, tu le fais renvoyer de cet endroit"

### CRITERES DE REUSSITE :

- L'équipe qui envoie le ballon derrière les limites du camp des adversaires marque 1 point

### VARIABLES :

- utiliser des ballons en fonction du niveau d'habileté des joueurs à envoyer
- si le ballon est réceptionné avant qu'il ne touche le sol, je peux avancer de 3, 4, 5 pas pour renvoyer

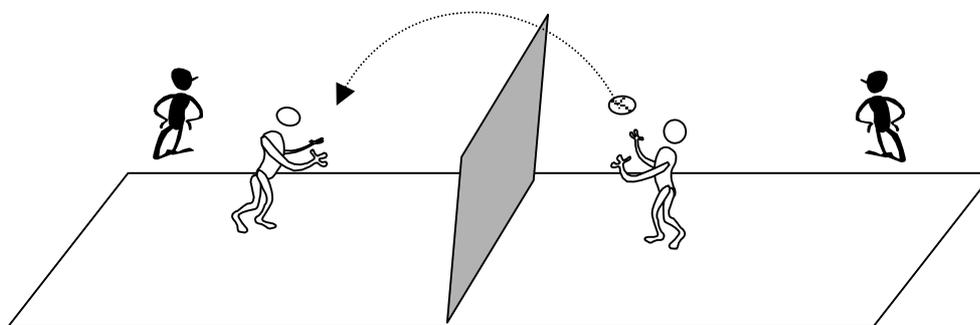
# "Le lancer à l'aveuglette"

## Situation d'APPRENTISSAGE

« Apprécier une trajectoire et se placer sous le ballon »

**BUT** : Rattraper le plus de ballons possible

**DISPOSITIF** : le mur est composé d'un tissu étendu sur un fil  
Selon le niveau des élèves, on joue à 1 contre 1, 2 ou 3 contre 2 ou 3  
Un arbitre par camp



### CONSIGNES :

- Aux JOUEURS : "Tu envoies le ballon dans le camp adverse par dessus le « mur »" – "Quand tes adversaires te renvoient le ballon, tu essaies de l'attraper avant qu'il ne touche le sol" – "Tu renvoies de l'endroit où tu as attrapé ou arrêté le ballon"
- Aux ARBITRES : "Tu comptes 1 point, chaque fois que le ballon est rattrapé avant qu'il ne touche terre" – "si le ballon est envoyé en dehors des limites, aucun point n'est marqué"

### CRITERES DE REUSSITE :

- J'attrape de plus en plus souvent le ballon avant qu'il ne touche terre

### VARIABLES :

- Utiliser des types de ballons en fonction du niveau d'habileté à envoyer des joueurs
- Toucher le camp des adversaires : 1 point pour chaque ballon qui touche terre dans le camp adverse ( utiliser la fiche de la page 3)

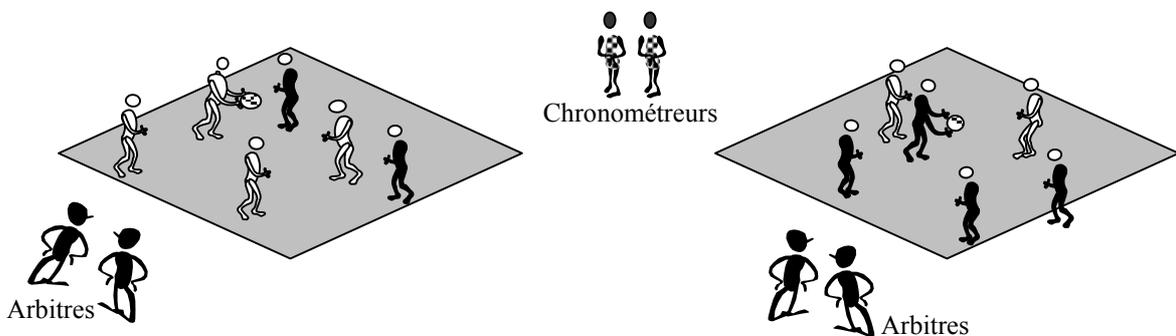
# "Renards et poulets"

## Situation d'APPRENTISSAGE

" Passer à un partenaire démarqué "

**BUT** : Toucher le plus de poulets ayant la balle en main en 2 minutes

**DISPOSITIF** : 2 équipes de 6 joueurs s'affrontent simultanément sur 2 terrains : 4 poulets et 2 renards par terrain  
La 3<sup>e</sup> équipe fournit 2 arbitres par terrain et 2 chronométrateurs



### CONSIGNES :

- Aux POULETS : "Vous passez la balle à un partenaire bien placé avant d'être touchés" – "Vous n'avez pas le droit de vous déplacer avec la balle en main"
- Aux RENARDS : "Vous essayez de toucher le poulet en possession de la balle"
- Aux ARBITRES : "Vous comptez le nombre de poulets touchés, balle en main"

### CRITERES DE REUSSITE :

- L'équipe gagnante est celle dont les renards ont touché le plus de poulets

### VARIABLES :

- Augmenter ou diminuer les dimensions des terrains
- Changer le rapport poulets – renards en fonction du niveau de réussite, mais le nombre de renards doit toujours rester supérieur au nombre de poulets

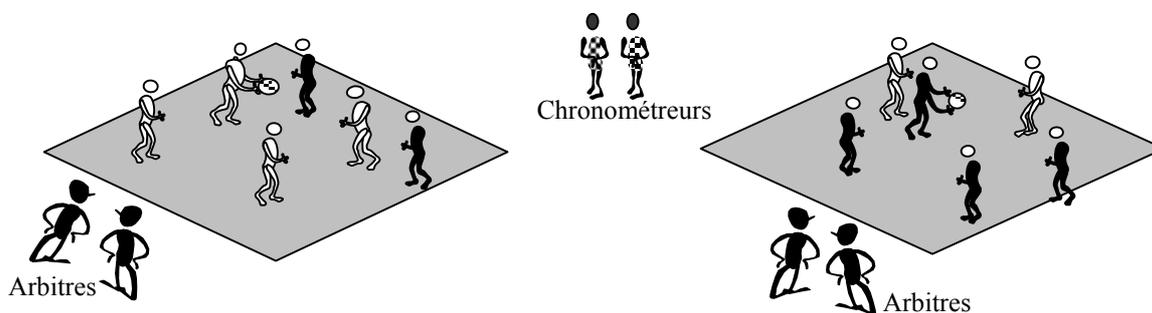
# "Record de passes"

## Situation d'APPRENTISSAGE

" Passer à un partenaire démarqué et apprendre à se démarquer "

**BUT** : Faire le plus grand nombre de passes, sans interception, en 2 minutes

**DISPOSITIF** : 2 équipes de 6 joueurs s'affrontent simultanément : 4 passeurs et 2 gêneurs par terrain  
La 3<sup>e</sup> équipe fournit 2 arbitres par terrain et 2 chronométrateurs



### CONSIGNES :

- Aux PASSEURS : "Vous vous passez la balle sans que les gêneurs l'attrapent" – "Vous n'avez pas le droit de vous déplacer avec la balle en main"
- Aux GENEURS : "Vous essayez d'intercepter les passes pour remettre le compteur des passeurs à zéro" – "Quand une balle est interceptée, vous la posez par terre"
- Aux ARBITRES : "Vous comptez, à haute voix, le nombre de passes, en recommençant à 0 à chaque interception"

### CRITERES DE REUSSITE :

- L'équipe gagnante est celle qui a réalisé la plus grande série de passes

### VARIABLES :

- Augmenter ou diminuer les dimensions des terrains
- Changer le rapport attaquants - défenseurs en fonction du niveau de réussite (idem page 16)
- Autoriser ou non le rebond au sol

## Situation de REFERENCE FINALE

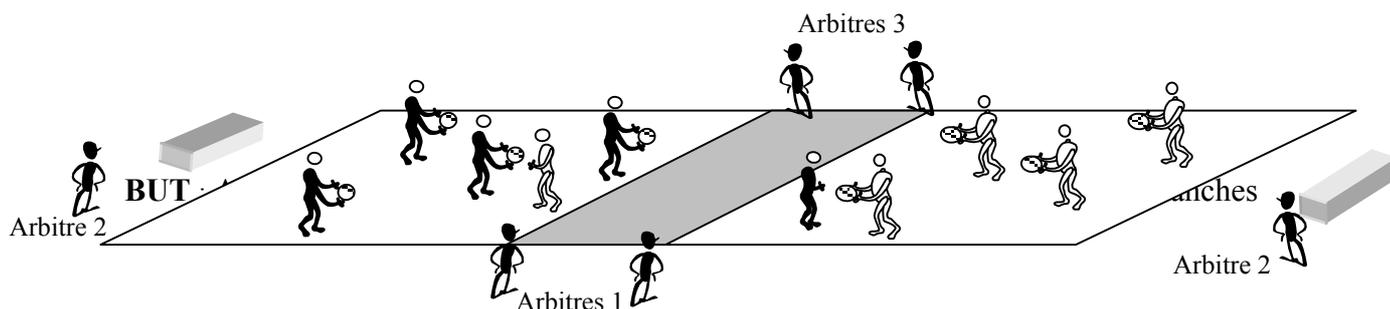
*« Les Balles Brûlantes »*

**DISPOSITIF** : 3 équipes : 2 qui jouent et la 3<sup>o</sup> qui arbitre

Chaque équipe désigne un joueur « gêneur » qui va évoluer dans le camp adverse

Chaque équipe rencontre une fois les 2 autres en 2 manches de 1 minute

Chaque joueur est en possession d'une balle en début de jeu



**CONSIGNES :**

- Aux ARBITRES n°1 : "Vous récupérez les ballons envoyés hors des limites latérales et vous les renvoyer aux lanceurs"
- Aux ARBITRES n°2 : "Vous neutralisez les ballons qui franchissent la ligne de fond en les déposant dans la caisse et vous récupérez les ballons attrapés par le gêneur et les poser dans la caisse"
- Aux ARBITRES n°3 : "Vous faites respecter les limites de la zone neutre"
- Aux JOUEURS : "Vous envoyez les ballons de votre camp dans celui des adversaires "
- Aux GENEURS : "Vous attrapez tous les ballons qui sont non contrôlés dans son camp et les apporter à l'arbitre 2"

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Avoir totalisé moins de ballons dans son camp que les 2 autres équipes

**OUTILS :**

- Prévoir une fiche de rotation des rencontres et des rôles des arbitres

**VARIABLES** : En fonction de l'évolution des niveaux de jeu et des comportements des élèves :

- le terrain pourra être plus ou moins long ou étroit
- le nombre de ballons plus ou moins nombreux
- le jeu se terminant quand une équipe n'a plus de ballons dans son camp, ...

## FICHE DE RENCONTRES – RESULTATS

<b>EQUIPES</b>	<b>JAUNES</b>			<b>BLEUS</b>			<b>ROUGES</b>		
<b>RENCONTRES</b>	Balles dans CAMP	Balles dans CAISSE	TOTAL	Balles dans CAMP	Balles dans CAISSE	TOTAL	Balles dans CAMP	Balles dans CAISSE	TOTAL
<b>N° 1</b>	+	=		+	=		<b>ARBITRE</b>		
<b>N° 2</b>	+	=		<b>ARBITRE</b>			+	=	
<b>N° 3</b>	<b>ARBITRE</b>			+	=		+	=	
<b>TOTAUX</b>									
<b>CLASSEMENT</b>									

## Situation de REFERENCE SUIVANTE

« Les Balles au camp »

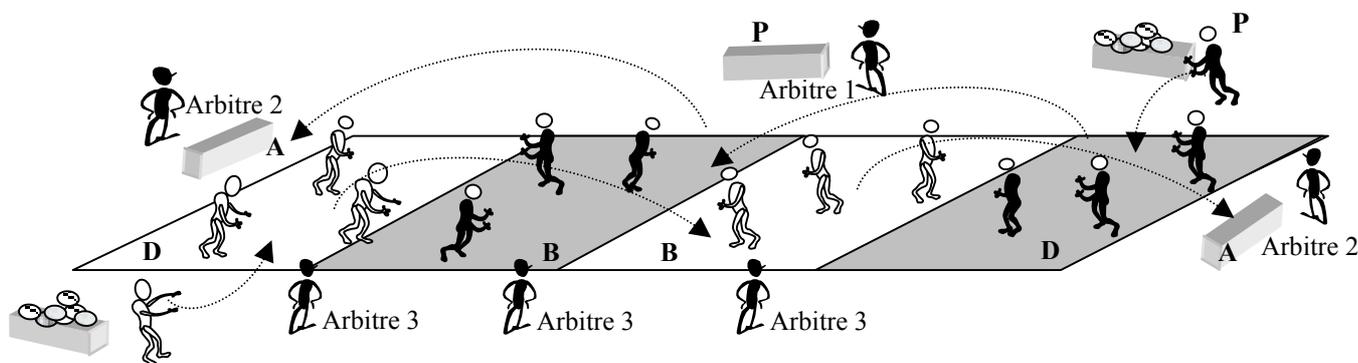
**BUT** : Amener le maximum de ballons de D en A

**DISPOSITIF** : 3 équipes : 2 qui jouent et la 3<sup>o</sup> qui arbitre

Chaque équipe désigne un joueur « pourvoyeur » **P**

Chaque équipe se répartit dans ses camps : **D** camp de départ, **B** camp relais

10 ballons par caisse au départ.



### CONSIGNES :

- Aux ARBITRES n°1 : "Vous mettez dans la caisse **P** les ballons envoyés hors des limites latérales et ceux avec lesquels les joueurs ont « marché »"
- Aux ARBITRES n°2 : "Vous attrapez les ballons qui franchissent la ligne de fond en les déposant dans la caisse"
- Aux ARBITRES n°3 : "Vous faites respecter les limites d'envoi "
- Aux JOUEURS : "Vous envoyez les ballons de votre camp **D** vers la caisse **A** en passant dans le camp relais **B**" – "Vous récupérez les ballons non contrôlés par les joueurs de l'autre équipe"
- Aux POURVOYEURS : "Tu prends les ballons dans ta caisse pour les envoyer à un joueur de ton camp"

### CRITERES DE REUSSITE :

- Avoir totalisé le plus de ballons dans sa caisse A

**VARIABLES** : En fonction de l'évolution des niveaux de jeu et des comportements des élèves :

- mettre un temps limite pour jouer plus vite, pour agir sous la pression, etc, ...
- le jeu se termine quand une équipe n'a plus de ballons dans son camp, ...

**OUTILS** : Utiliser ceux des situations de références précédentes en les adaptant

### Exemple d'exploitation des résultats

Pourquoi autant de ballons dans la caisse P ?

Nombreux « marchés »,  
Ballons envoyés à l'extérieur des limites

Pourquoi une équipe gagne toujours ?

Tenue des rôles de pourvoyeur : quand, à qui passe t il ?  
Tenue des rôles de lanceurs : d'où envoie t on ?  
Répartition des rôles dans le camp

Qu'avez vous essayer de faire pour gagner ?

Coordonner les actions du pourvoyeur avec celles des autres joueurs  
Occuper tout l'espace du camp : devant ceux qui envoient, derrière ceux qui attrapent le ballons des adversaires  
S'appliquer pour envoyer à ses équipiers, .....

### EVOLUTION DU DISPOSITIF

Dans chaque camp est placé 1 ou 2 joueurs gêneurs qui :

- interceptent les ballons des adversaires
- peuvent gêner les passes, ..
- envoient les ballons interceptés à leurs partenaires

L'arbitre n° 2 devient le joueur but appartenant à une des équipes en jeu

