

COMPETENCE SPECIFIQUE

*" S'opposer individuellement  
et/ou collectivement "*

COMPETENCE GENERALE

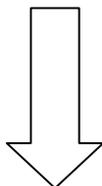
*" Appliquer des règles  
de vie collective "*

**- CYCLE 2 -**

**L'EPERVIER - BALLON PORTE -**

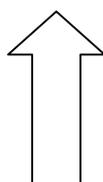
### **Module n° 1a**

( porte sur la conduite de balle, l'atteinte à la cible et la coopération avec un ou plusieurs partenaires )



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

- **Coordonner ses actions avec celles d'un autre.**
- **Identifier les règles et situer les rôles d'attaquants, de partenaire, de défenseur, de compteur de points et de contrôleur des règles.**
- **Respecter et faire respecter les différentes règles, tenir différents rôles**



#### **LANGAGE OUTIL**

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

**INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE**

PHASES - OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p><b>Entrée en activité</b></p> <p>Cette phase doit permettre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• de s'approprier les règles de jeu</li> <li>• de se confronter aux différents rôles à tenir</li> </ul>	<p>1 - "La traversée 1" - page 3</p> <p>2 - "La traversée 2" - page 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le maître organise sa classe pour faire agir physiquement le maximum d'élèves au même moment: 2 terrains en parallèle, passage par vagues, quantité de ballons suffisante.</li> <li>➤ Il intervient pour aider à comprendre les règles, pour aménager les conditions de jeu et de sécurité, pour assurer la rotation sur les rôles.</li> </ul>
<p><b>Situation de référence</b></p> <p>qui vise à:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• produire des résultats d'équipe</li> <li>• expérimenter le règlement</li> <li>• vérifier la pertinence de l'organisation</li> <li>• repérer les problèmes rencontrés par les joueurs</li> </ul>	<p><i>"L'épervier ballon- porté"</i> page 5 et 6</p> <p>Cette situation doit être réitérée sur plusieurs séances</p>	<p>Lorsque les 3 équipes ont terminé, on fait <b>un bilan sur ce qui s'est passé</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- analyse des <i>résultats obtenus</i> par les équipes: nombre de points marqués (beaucoup, peu,..), différence des points entre équipes (pourquoi ?);</li> <li>- difficultés rencontrées pour réussir;</li> <li>- difficultés à faire respecter les règles de jeu et à tenir les rôles prévus.</li> </ul>
<p><b>Structuration - apprentissage</b></p> <p>Cette phase doit permettre aux élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ d'adapter ses réponses motrices en améliorant son rapport au ballon et aux éperviers</li> <li>➤ de construire les rôles nécessaires au jeu: contrôleur</li> </ul>	<p>1 - "Les rôles" - page 7</p> <p>2 - "Slalomer" - page 8</p> <p>3 - "Je suis plus malin que l'épervier" - page 9</p> <p>4 - "Etre plus malin à 2 contre 1" - page 10</p> <p>5 - "L'expérience" - page 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ On revient sur <b>les problèmes de règles de jeu</b> constatés à l'issue de la SR1, pour aménager, renforcer ou redéfinir de nouvelles règles, si nécessaire.</li> <li>➤ Pour chacune des situations, prévoir: <ul style="list-style-type: none"> <li>- un temps de compréhension de la tâche et d'exploration de mes possibles;</li> <li>- et un temps de travail pour repérer les manières de faire.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Situation de référence finale</b></p> <p>On évalue les progrès réalisés :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• fiabilité des résultats récoltés ;</li> <li>• rotation sur tous les rôles ;</li> <li>• progression des performances individuelles et collectives.</li> </ul>	<p><i>"L'épervier ballon porté"</i> Page 12</p>	<p>Le <b>bilan de progrès</b> pourra se faire :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- d'un <i>point de vue collectif</i> : analyse et comparaison des résultats, rotation sur les rôles, outils utilisés,</li> <li>- d'un <i>point de vue individuel</i>: formulation des progrès identifiés dans les différents rôles ( joueur et autres).</li> </ul>

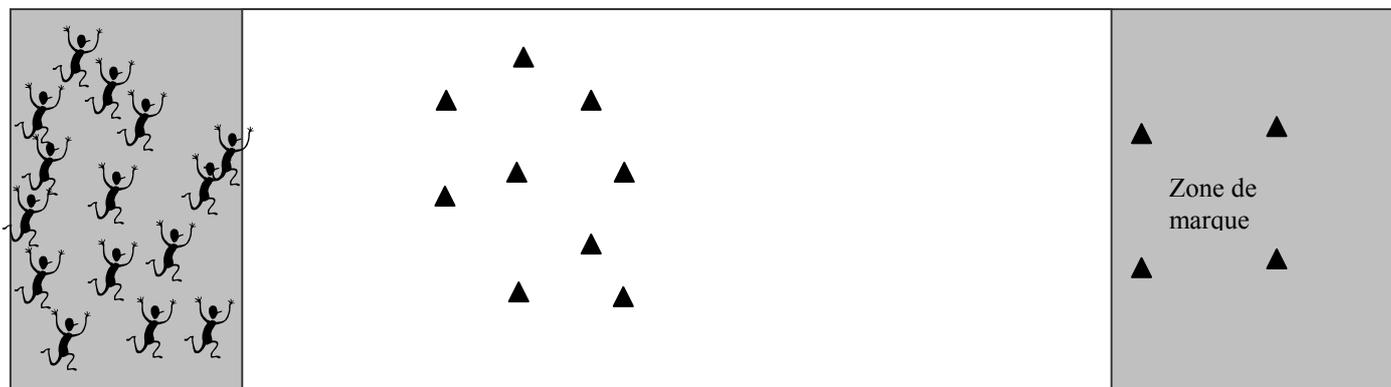
# "La traversée 1"

## Situation d'entrée

"S'approprier l'espace de jeu"

**BUT** : Aller « aplatir » le ballon dans la zone de marque le plus vite possible.

**DISPOSITIF** : Faire 2 vagues de joueurs attaquants



Terrain de 10-15 mètres sur 5-8 mètres

### CONSIGNES :

- Aux joueurs attaquants : "Au signal, la première vague part et **court** le plus vite possible sans faire tomber de plots ou « percuter » un partenaire, en restant dans l'aire de jeu"  
"Vous « aplatissez » la balle dans la zone de marque."  
"Vous ramenez par les côtés votre ballon, puis vous le donnez à un élève de la vague suivante"

### VARIABLES :

- varier les éléments à éviter, des petits tapis, des petits cerceaux....

# "La traversée 2"

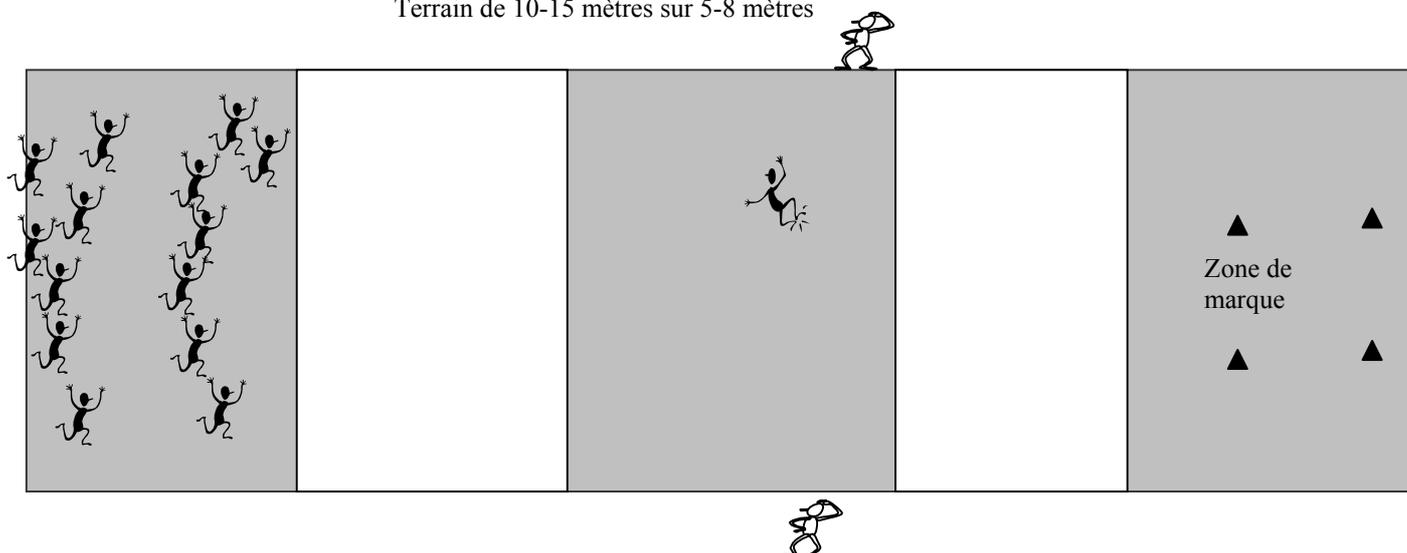
## Situation d'entrée

"Comprendre les différents rôles"

**BUT** : Aller « aplatisir » le ballon dans la zone de marque le plus vite possible.

**DISPOSITIF** : Faire 3 équipes : 2 équipes attaquantes et 1 qui fournit les éperviers et les observateurs  
Faire tourner les élèves sur les rôles d'épervier et d'observateurs  
Veiller à ce que les éperviers portent des dossards de couleurs que l'on repère facilement.

Terrain de 10-15 mètres sur 5-8 mètres



### CONSIGNES :

- Aux joueurs attaquants : " Au signal, la première vague part et court le plus vite possible sans se faire toucher par l'épervier, en restant dans l'air de jeu"  
"Si je suis touché, je sors le plus vite possible de l'espace de jeu"  
"Vous « aplatissez » la balle dans la zone de marque"  
"Vous ramener par les côtés votre ballon, puis vous le donnez à un élève de la vague suivante"
- A l'épervier : " Tu essayes de toucher le plus d'attaquants possible, en restant dans la zone délimitée"
- Aux observateurs : "Vous observez si les attaquants touchés sortent bien de la zone de jeu"

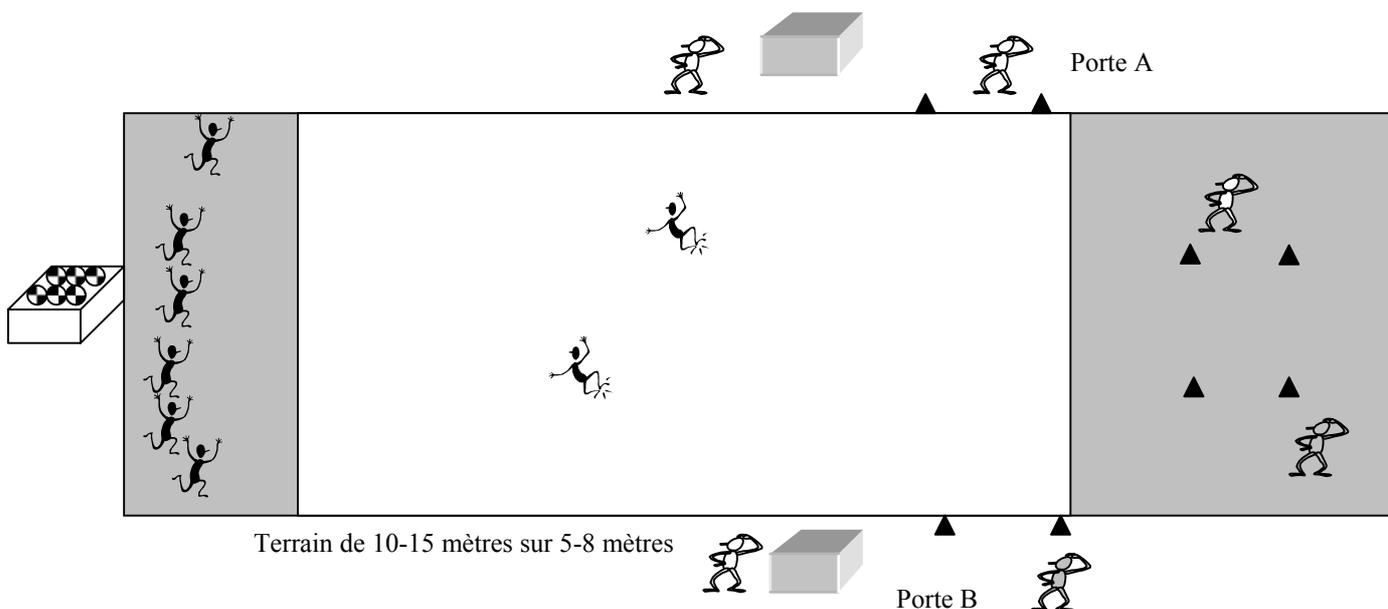
**Effectuer un bilan rapide à partir des remarques des observateurs.**

## Situation de REFERENCE INITIALE

*«L'épervier ballon porté»*

**BUT :** En 2 minutes, aplatir le plus de ballons possible dans la zone de marque

**DISPOSITIF :** 3 équipes : l'une est attaquante (elle dispose 2 fois plus de ballons que de joueurs)  
 - la 2<sup>e</sup> fournit 2 éperviers  
 - la 3<sup>e</sup> fournit 2 contrôleurs par porte et 2 juges de la marque



### CONSIGNES :

- Aux joueurs attaquants: " Vous marquez 1 point quand vous posez la balle dans la zone de marque"  
 "Si, dans son camp, l'épervier vous touche alors que vous avez un ballon dans les mains : vous sortez par une porte, vous donnez votre ballon aux contrôleurs et vous retournez dans votre camp pour réessayer"
- Aux éperviers: "Vous cherchez à toucher le maximum d'attaquants porteurs d'un ballon qui sont dans votre camp"
- Aux contrôleurs de portes: "Vous faites sortir du terrain les attaquants qui ont été touchés ou qui sont sortis des limites pour éviter d'être touchés."  
 "Vous prenez les ballons pour les mettre dans la caisse"
- Aux contrôleurs de marque: " Vous comptez le nombre de ballons qui ont été aplatés dans la zone de marque"

### CRITERES DE REUSSITE :

- Ton équipe a aplaté plus de ballons dans la zone de marque que de ballons dans les caisses

## Exemple de tableau de résultats

Equipe :	Points marqués	Ballons perdus	Equipe :	Points marqués	Ballons perdus
1 <sup>ère</sup> partie					
2 <sup>ème</sup> partie					
3 <sup>ème</sup> partie					
Equipe :	Points marqués	Ballons perdus	Equipe :	Points marqués	Ballons perdus
1 <sup>ère</sup> partie					
2 <sup>ème</sup> partie					
3 <sup>ème</sup> partie					

**BILAN** qui peut se faire à 2 niveaux :

**A- Au niveau du fonctionnement :**

**1 - Les résultats sont-ils justes ? Si NON, pourquoi ?** ( question relative aux rôles tenus )

- les contrôleurs de portes n'ont pas fait sortir tous les joueurs touchés
- les juges de marque ne comptaient pas tous les points
- les joueurs ne posaient pas le ballon dans la zone de marque
- .....

**2 - Comment améliorer la justesse des résultats lors du prochain tournoi ?**

- préciser les règles de jeu
- renforcer le nombre de contrôleur pour un partage des tâches
- apprendre à être attentif sur un point précis du règlement
- .....

**B- Au niveau des résultats et des stratégies :**

**1 - Pourquoi tant de ballons dans les caisses ?**

**2 - Que pourrait-on faire quand il reste moins de ballons que d'attaquants ?**

**3 - Que faudrait-il savoir faire pour arriver à marquer plus de points ?**

- mieux éviter les éperviers
- regarder où on peut se déplacer sans se faire toucher
- toujours partir tous ensemble
- se faire des passes
- .....

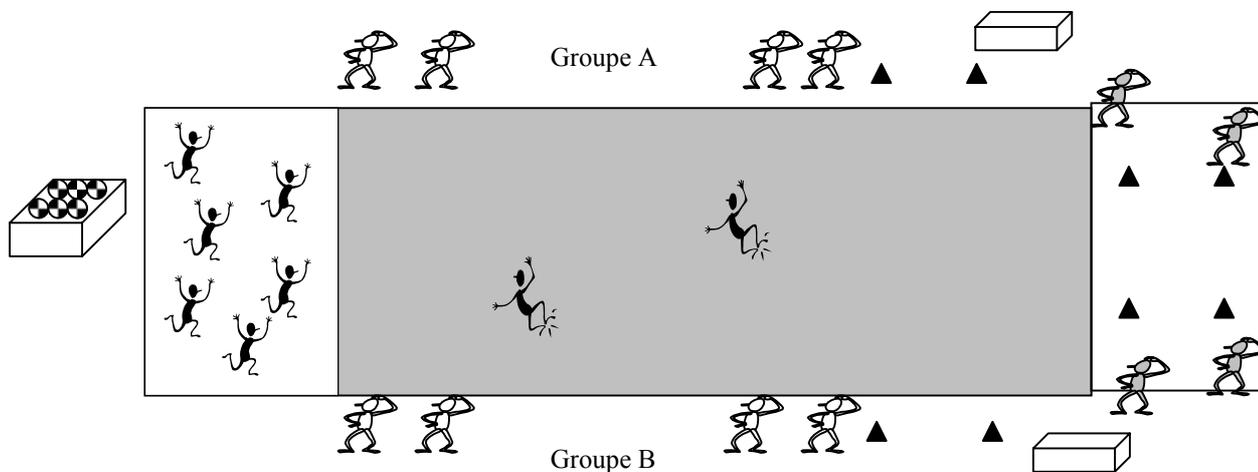
# "Les rôles"

## Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à tenir les rôles de contrôleur et de compteur de points"

**BUT** : Expérimenter différentes manières de tenir les rôles

**DISPOSITIF** : règles de la situation de référence ou simplifiées : moins d'attaquants, 1 seul épervier, ...  
La moitié de la classe dans les rôles d'attaquant et d'épervier  
L'autre moitié dans les rôles d'organisateur



**CONSIGNES** : Par rapport à un des points de règlement à traiter :

- attaquants touchés
- attaquants sortis des limites
- ballon aplati pour marquer,

il s'agit d'expérimenter différentes manières de s'organiser pour faire respecter ces différentes règles"

**Par exemple**, sur "*contrôler les attaquants touchés*"

Faire 2 groupes de contrôleurs qui se placent de chaque côté du terrain :

- le groupe A suit des yeux uniquement les attaquants, le groupe B ne regarde que les éperviers.
  - dans chaque groupe, certains se placent près du camp des attaquants, les autres près des portes
- A la fin des séquences, faire se confronter les résultats des essais différents pour peu à peu en extraire les moyens les plus efficaces de tenir ces rôles.

**CRITERES DE REUSSITE** :

- Vous savez tenir un des rôles efficacement en cours de jeu réel

**VARIABLES** :

- utilisation des rôles dans les autres situations d'apprentissage de ce module
- mettre les élèves par deux pour remplir une tâche

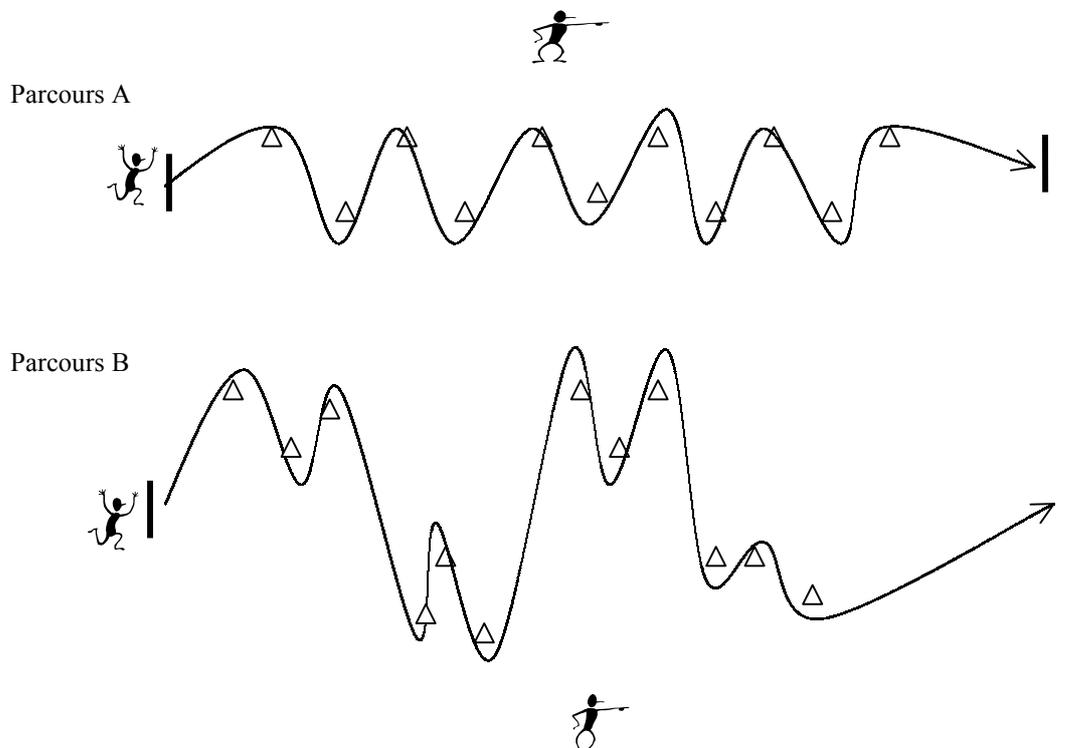
# "Slalomer"

## Situation d'APPRENTISSAGE

"Se déplacer vite et mieux avec la balle"

**BUT** : Faire différents parcours le plus vite possible.

### DISPOSITIF :



### CONSIGNES :

- Aux joueurs : "Avec une balle en main, vous essayez les différents parcours proposés."
- Aux contrôleurs : "Vous faites respecter le contournement des bornes"

### VARIABLES :

- Faire des courses en relais entre deux équipes.
- Combiner course en ligne droite, slalom régulier (A), slalom irrégulier (B), .....
- Traverser une forêt de statues, sans les toucher.

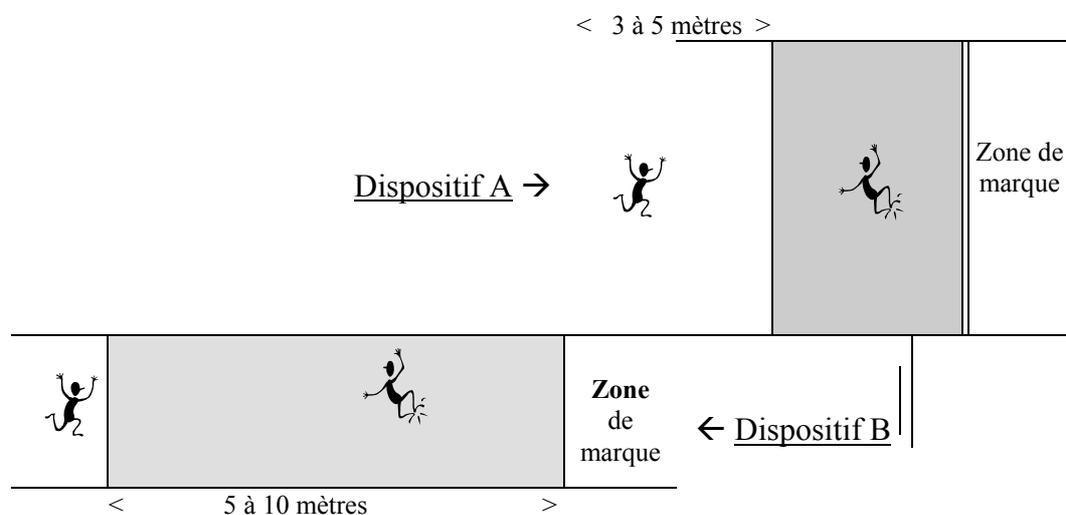
*"Je suis plus malin  
que l'épervier"*

**Situation d'APPRENTISSAGE**

*"Savoir éviter l'épervier"*

**BUT :** Trouver différentes façons de ne pas se faire toucher.

**DISPOSITIFS :**



**CONSIGNES :** Tous les 3 passages, on change d'épervier.

- 1<sup>er</sup> TEMPS : aux attaquants : "A tour de rôle, vous vous essayez sur le dispositif A" – "Puis vous identifiez les manières de faire de ceux qui réussissent souvent, pour les essayer vous-même: aller vite, changer de direction, passer dans des espaces vides, feinter, ...." "Quand vous réussissez systématiquement, vous allez expérimenter le dispositif B."
- 2<sup>ème</sup> TEMPS : aux éperviers : "Si vous êtes en difficulté, essayez d'identifier les moyens possibles pour mieux toucher et les essayer".

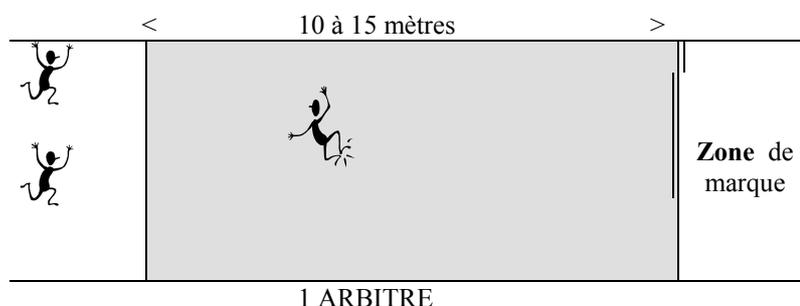
Pour mieux définir la notion de toucher:  
1 ballon pour 2, le non joueur vérifie si l'épervier a touché.

**VARIABLES :**

- Traverser plusieurs zones successives, avec un épervier dans chacune d'elle.
- Augmenter la largeur des zones et y placer 2 éperviers.

## Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à jouer avec un partenaire"

*"Etre plus malin  
à 2 contre 1"***BUT** : Marquer le maximum de points sur 6 ballons en jeu à 2 contre 1.**DISPOSITIF** : 1 ballon pour 2 attaquants**CONSIGNES :**

- Aux attaquants : "par 2, vous vous organisez pour aplatir la balle ce qui équivaut à 1 point" – "Quand vous êtes *touché*, vous marquez 0 point et vous revenez dans votre camp par l'extérieur du terrain" – "Vous pouvez vous passer la balle, mais *avant d'être touché*."

## REMARQUE

- Pointer si le porteur de balle cherche des yeux son partenaire
- Où peut-être son partenaire : loin - près - devant - derrière ?

**VARIABLES :**

- Varier les dimensions des terrains et le nombre d'éperviers en fonction des niveaux des joueurs ( voir: "je suis plus malin que l'épervier").
- Pour faciliter la prise d'information du porteur de balle, quand il est touché il ne peut plus avancer avec le ballon et il est obligé de faire une passe à son partenaire.

# "L'expérience"

## Situation d'APPRENTISSAGE

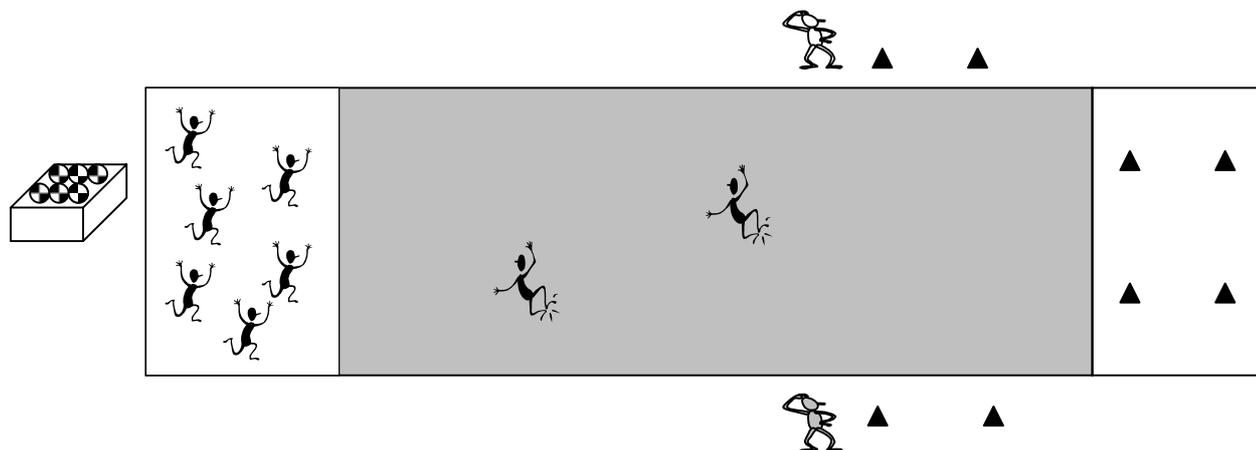
"Apprendre à choisir une manière de faire progresser la balle"

**BUT** : Expérimenter différentes manières pour marquer le plus de points en 2 minutes

**DISPOSITIF** : règles de la situation de référence

Autant de ballons en réserve que de joueurs attaquants

3 équipes qui passent dans le rôle d'attaquant toutes les 2 minutes



### CONSIGNES :

- 1<sup>er</sup> temps : " Vous essayez les 3 conditions suivantes pour amener les ballons dans la zone de marque : 1 - chaque attaquant est porteur d'un ballon  
2 - vous avez 1 ballon pour 2 attaquants  
3 - vous avez 1 ballon pour 3 attaquants"
- 2<sup>ème</sup> temps : "Vous essayez les manières jugées efficaces en jeu réel"

### CRITERES DE REUSSITE :

- Vous utilisez au moins 2 de ces manières au cours des séquences de jeu réelles

### VARIABLES :

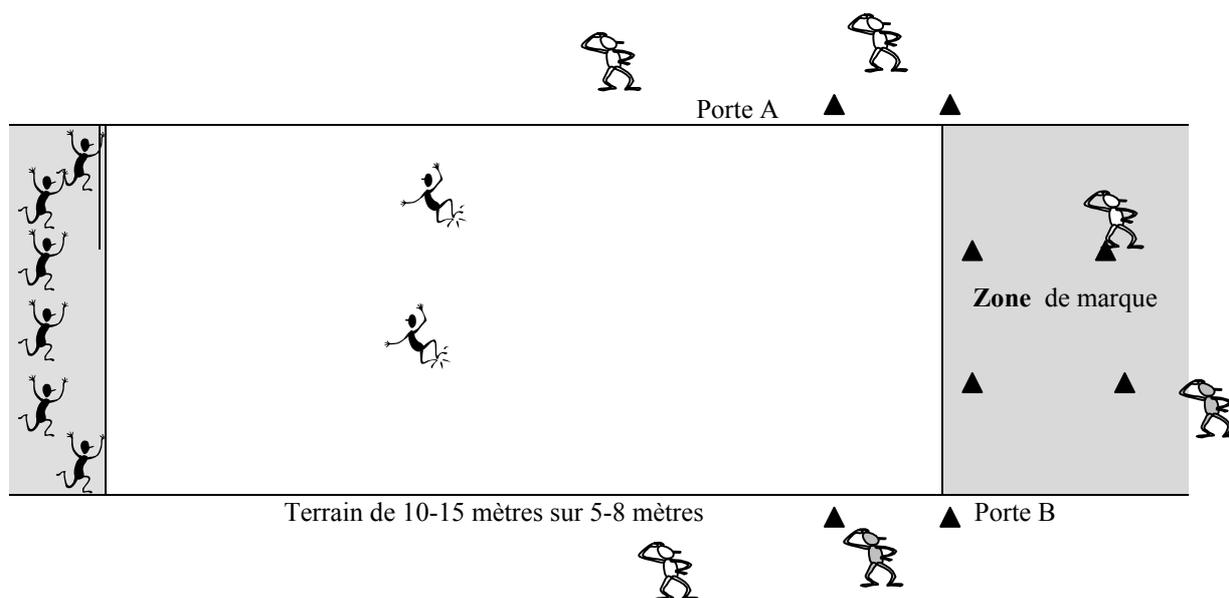
- Changer le nombre d'éperviers pour tester l'organisation la plus adaptée
- Faire répéter des manières de faire sans contrainte de temps

## Situation de REFERENCE FINALE

«L'épervier ballon porté»

**BUT** : Avec 2 fois moins de ballons que de joueurs, chaque équipe cherche à marquer le plus de points possible en 3 minutes.

**DISPOSITIF** : Toujours 3 équipes, en alternant les rôles toutes les 3 minutes



### CONSIGNES :

- Aux attaquants: "Vous marquez 1 point quand vous aplatissez la balle dans la zone de marque"  
"Si l'épervier touche le joueur qui tient le ballon en main, vous retournez tous les 2 dans votre camp en passant par une porte et vous recommencez"
- Aux éperviers: "Vous touchez le maximum d'attaquants, porteurs de ballons, qui sont dans votre camp"
- Aux contrôleurs de portes: "Vous faites sortir du terrain les attaquants qui ont été touchés ou qui sont sortis des limites pour éviter d'être touchés " - "Vous notez le nombre de ballons qui sortent par la porte"
- Aux contrôleurs de marque: "Vous comptez le nombre de ballons qui ont été aplatis dans la zone de marque et vous le notez sur la fiche de l'équipe"

### CRITERES DE REUSSITE :

- Ton équipe a aplati plus de ballon dans la zone de marque que de ballons dans les caisses