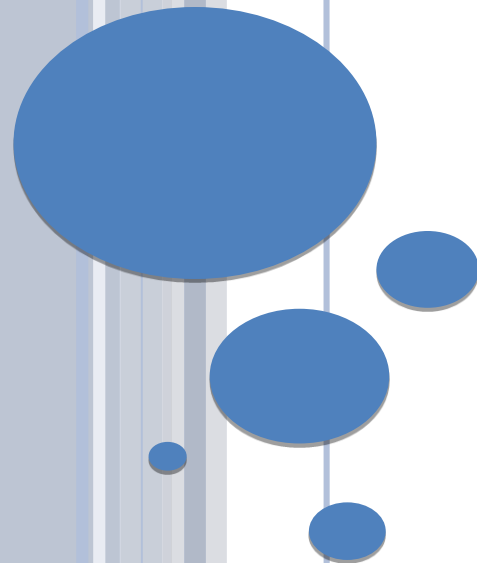


LES SPORTS COLLECTIFS AU CYCLE 3



*Une progression des apprentissages « des activités de coopération et d'opposition collective »
du cycle 1 au cycle 3*

AU CYCLE 1

Jeux collectifs
Jeux à courir, à transporter

AU CYCLE 2

Jeux sportifs collectifs
Vers des jeux de coopération et d'opposition collective

AU CYCLE 3

Sports collectifs
Vers des jeux interpénétrés d'opposition

UNE PROGRESSION DES APPRENTISSAGES « DES ACTIVITÉS DE COOPÉRATION ET D'OPPOSITION COLLECTIVE » DU CYCLE 1 AU CYCLE 3

AU CYCLE 1

Exemples :

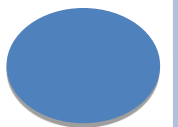
- Jeux de prise de territoire.
- Jeux de conquête d'objets
- Jeux de renvoi de ballon
- Jeux d'opposition indirecte
- Jeux de captures

AU CYCLE 2

Exemples :

- Jeux traditionnels simples (béret, balle assise, épervier, balle aux prisonniers, etc.)
- Jeux collectifs avec ou sans ballon (jeu du drapeau, ballon chronomètre)
- Jeux « pré-sportifs » (Thèque, balle aux prisonniers)

AU CYCLE 3



UNE PROGRESSION DES APPRENTISSAGES « DES ACTIVITÉS DE COOPÉRATION ET D'OPPOSITION COLLECTIVE » DU CYCLE 1 AU CYCLE 3

AU CYCLE 1

Exemples :

- Jeux de prise de territoire.
- Jeux de conquête d'objets
- Jeux de renvoi de ballon
- Jeux d'opposition indirecte
- Jeux de captures

AU CYCLE 2

Exemples :

- Jeux traditionnels simples (béret, balle assise, épervier, balle aux prisonniers, etc.)
- Jeux collectifs avec ou sans ballon (jeu du drapeau, ballon chronomètre)
- Jeux « pré-sportifs » (Thèque, balle aux prisonniers)

AU CYCLE 3

Exemples :

- Jeux collectifs complexes ou jeux avec ballons (ex : poules / renards / vipères, balle au capitaine, etc.)
- Jeux pré-sportifs (ex : thèque, kinball, la soûle, flagball, etc.)
- Sports collectifs (handball, basket, ultimate, tchoukball)



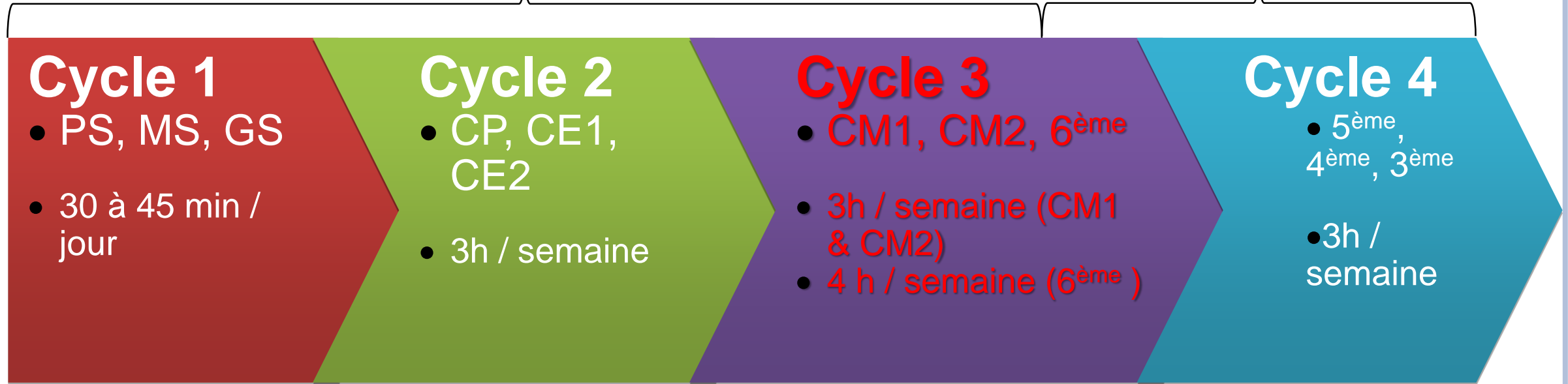
**Aspect
institutionnel
Les programmes**

ASPECTS INSTITUTIONNELS DE L'EPS : LE DÉCOUPAGE DES CYCLES ET PROGRAMMES DISCIPLINAIRES

Décret n°2013-682 du 24 juillet 2013

École

Collège



Socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Décret n° 2015-372 du 31-3-2015 - J.O. du 2-4-2015

Programmes
pour le cycle 1

Programmes
pour le cycle 2

Programmes
pour le cycle 3

Programmes
pour le cycle 4

BO n°2 du 26/3/2015 (cycle 1)

BO HS n°11 du 26 novembre 2015 (cycles 2 et 3...)

ASPECTS INSTITUTIONNELS DE L'EPS : LES PROGRAMMES AU CYCLE 3

BO HS N°11 DU 26 NOVEMBRE 2015

4 champs d'apprentissage

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Adapter ses déplacements à des environnements variés

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Exemples :
Athlétisme (courir vite, courir longtemps, lancer, sauter)

Exemples :
savoir nager, s'orienter, activité de roule et de glisse

Exemples :
Danse, cirque, acrosport, gymnastique

Exemples :
Jeux sportifs collectifs, jeux de raquette, lutte

5 ATTENDUS DE FIN DE CYCLE DE CE CHAMP D'APPRENTISSAGE :

« CONDUIRE ET MAITRISER UN AFFRONTMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL »

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 adversaires, les partenaires et l'arbitre

Assurer différents rôles sociaux inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe

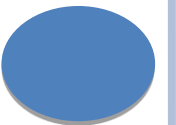
Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter



LES ENJEUX D'APPRENTISSAGE

LES ENJEUX D'APPRENTISSAGE DES SPORTS COLLECTIFS AU CYCLE 3

**Pourquoi enseigner les sports collectifs
au cycle 3 ?**



LES ENJEUX D'APPRENTISSAGE DES SPORTS COLLECTIFS AU CYCLE 3

✓ D'un point de vue moteur :

Gérer des vitesses, des trajectoires dans des conditions d'urgence
décisionnelle.

Coordonner des actions complexes avec une pression (temporelle ou d'un
adversaire)

✓ D'un point de vue informationnel :

Organiser son déplacement dans un environnement instable

Prendre des décisions individuelles et collectives parmi plusieurs alternatives
sous pression temporelle

LES ENJEUX D'APPRENTISSAGE DES SPORTS COLLECTIFS AU CYCLE 3

✓ D'un point de vue social :

Apprendre à construire un projet collectif et se mettre au service de ce projet.

Assumer des rôles de manière alternée (attaquant / défenseur, partenaire / adversaire, arbitre/coach).

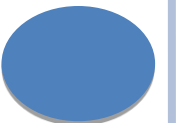
✓ D'un point de vue affectif :

Accepter les différences (sexe, gabarit, niveaux, etc.).

Apprendre à s'organiser par rapport à un projet et non par rapport à l'affectif.

Apprendre à gérer ses émotions et son engagement.

S'opposer dans le respect des règles.

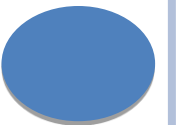




Les caractéristiques des élèves

Le projet de transformation

Pour se rendre compte de ce qu'est qu'une classe de cycle 3 en jeux collectifs



LES CARACTÉRISTIQUES DES ÉLÈVES DU CYCLE 3, AU REGARD DES SPORTS COLLECTIFS

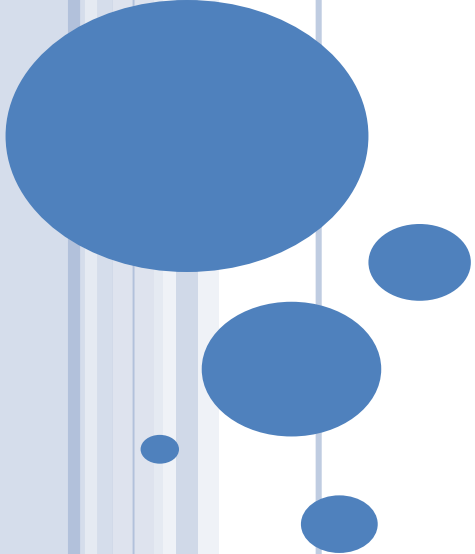
	CAPACITES DE L'ENFANT	« PAS EN AVANT »	COMPETENCES TRAVAILLEES
RESSOURCES MOTRICES	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtrise et enchaîne des actions complexes (courir, sauter, lancer, recevoir) • Améliore son adresse et sa précision • Dissocie l'action des trunks supérieur et inférieur (court en dribblant, en lançant...) • Alterne des efforts variés et des courtes récupérations en fonction des impératifs du jeu 	<p style="text-align: center;"><u>Attendus de fin de cycle 3 :</u></p> <p style="text-align: center;">Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Doser l'intensité de son engagement et l'adapter à la durée du match • Se reconnaître comme attaquant ou défenseur et <u>réagir rapidement au changement de statut</u> (attaque, défense, contre attaque) • <u>Se placer en conséquence</u>

LES CARACTÉRISTIQUES DES ÉLÈVES DU CYCLE 3, AU REGARD DES SPORTS COLLECTIFS

	CAPACITES DE L'ENFANT	« PAS EN AVANT »	COMPETENCES TRAVAILLEES
RESSOURCES COGNITIVES	<ul style="list-style-type: none">• Prend en compte plus d'indices pour occuper les différents rôles (distances, vitesse, autres joueurs..)• Fait des choix rapidement• Mobilise son attention (indices visuels ou auditifs) en se déplaçant• Construit des connaissances sur les jeux pratiqués (règles, historique...)	<p><u>Attendus de fin de cycle 3</u></p> <p>S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque</p>	<ul style="list-style-type: none">• Prendre des informations, analyser la situation du jeu et <u>faire des choix pertinents d'action</u>• Connaître les sports collectifs de référence ainsi que leurs <u>principales règles d'arbitrage</u>

LES CARACTÉRISTIQUES DES ÉLÈVES DU CYCLE 3 AU REGARD DES SPORTS COLLECTIFS

	CAPACITES DE L'ENFANT	« PAS EN AVANT »	COMPETENCES TRAVAILLEES
RESSOURCES AFFECTIVES	<ul style="list-style-type: none"> • Epreuve du plaisir à agir avec les autres et montre sa confiance en lui • Peut contrôler ses émotions et résiste au stress (accepte la défaite) • Accepte la confrontation • Agit avec les autres 	<p><u>Attendus de fin de cycle 3 :</u></p> <p>Respecter les adversaires, partenaires et l'arbitre</p> <p>Assurer différents rôles sociaux</p> <p>Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter de perdre ou de gagner <u>dans le respect de l'adversaire et des décisions de l'arbitre</u> • <u>Assumer différents rôles</u> : attaquant, défenseur, arbitre • Perdre ou gagner loyalement dans le respect physique de ses adversaires



**Didactique des jeux et
sports collectifs avec
ballon**

CADRE D'ANALYSE DE LA MOTRICITÉ

**Mener une enquête,
Faire un diagnostic**

**Prélever des indices (la motricité)
POUR
Faire des hypothèses (de fonctionnement)**

**Prendre comme principe que l'enfant est
« cohérent » par rapport à un problème,
une ressource qui l'organise**

CADRE D'ANALYSE DE LA MOTRICITÉ

Ce que je vois ...

- motricité

Ce que je pense ?

- Hypothèses en terme de problèmes ou de ressources

Quoi faire ?

- Sur quoi agir (variables)

Pour atteindre quoi ?

- Transformations attendues

ÉTAPE 1 : LA GRAPPE



Qu'est ce que
je vois ...



Pourquoi
l'élève fait
ainsi ?



Quoi faire ?

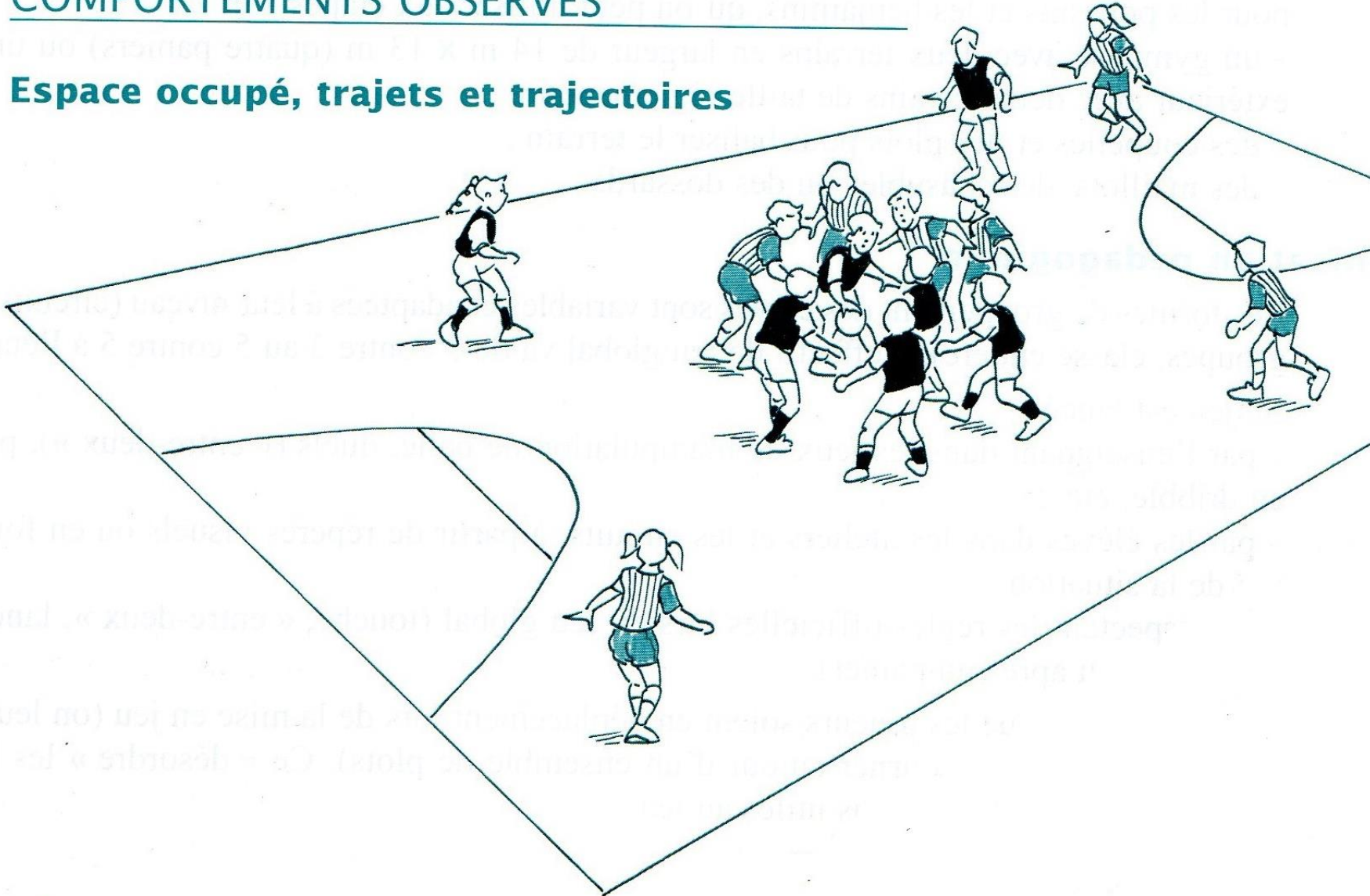


Pour
atteindre
quoi ?

ÉTAPE 1 : LA GRAPPE

COMPOURTEMENTS OBSERVÉS

Espace occupé, trajets et trajectoires



Qu'est ce que
je vois ...



Pourquoi
l'élève fait
ainsi ?



Quoi faire ?



Pour
atteindre
quoi ?

ÉTAPE 1 : LA GRAPPE

Les questions à se poser →	Je vois quoi ?	Pourquoi ?	Quoi faire ?	Pour atteindre quoi ?
Critère d'observation ↓	Caractéristiques des élèves	Problèmes rencontrés	Traitement didactique	Transformation attendues
<p>ESPACE OCCUPE</p> <p>TRAJETS</p>	<p>Joueurs s'attroupent et se gênent autour du ballon (grappe) ou s'isolent</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Affectif: conquête individuelle du ballon • Moteur: impossibilité de faire des passes à + de 3m 	<p>-construire le sens du jeu et la cible à attaquer</p>	<p>Exploser la grappe (comète)</p> <p>Passer d'actions désordonnées dominées par l'affect à des actions dirigées vers la cible.</p> <p>Passer d'une succession d'actions individuelles à une prise en compte de la cible et du partenaire proche (jeu à 2).</p>
<p>MOTRICITE</p>	<p>Actions explosives ou immobilité</p>	<p>-aborder le dribble et la passe courte</p>		
<p>INTENTION TACTIQUE</p>	<p>« MOI + BALLON »</p> <p>Avoir le ballon individuellement et le garder</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Informationnel : le sens du jeu n'est pas construit <p>-prendre en compte la cible</p>		

ÉTAPE 2: PROGRESSER VERS LA CIBLE (GAGNE TERRAIN)



Qu'est ce que
je vois ...



Pourquoi
l'élève fait
ainsi ?

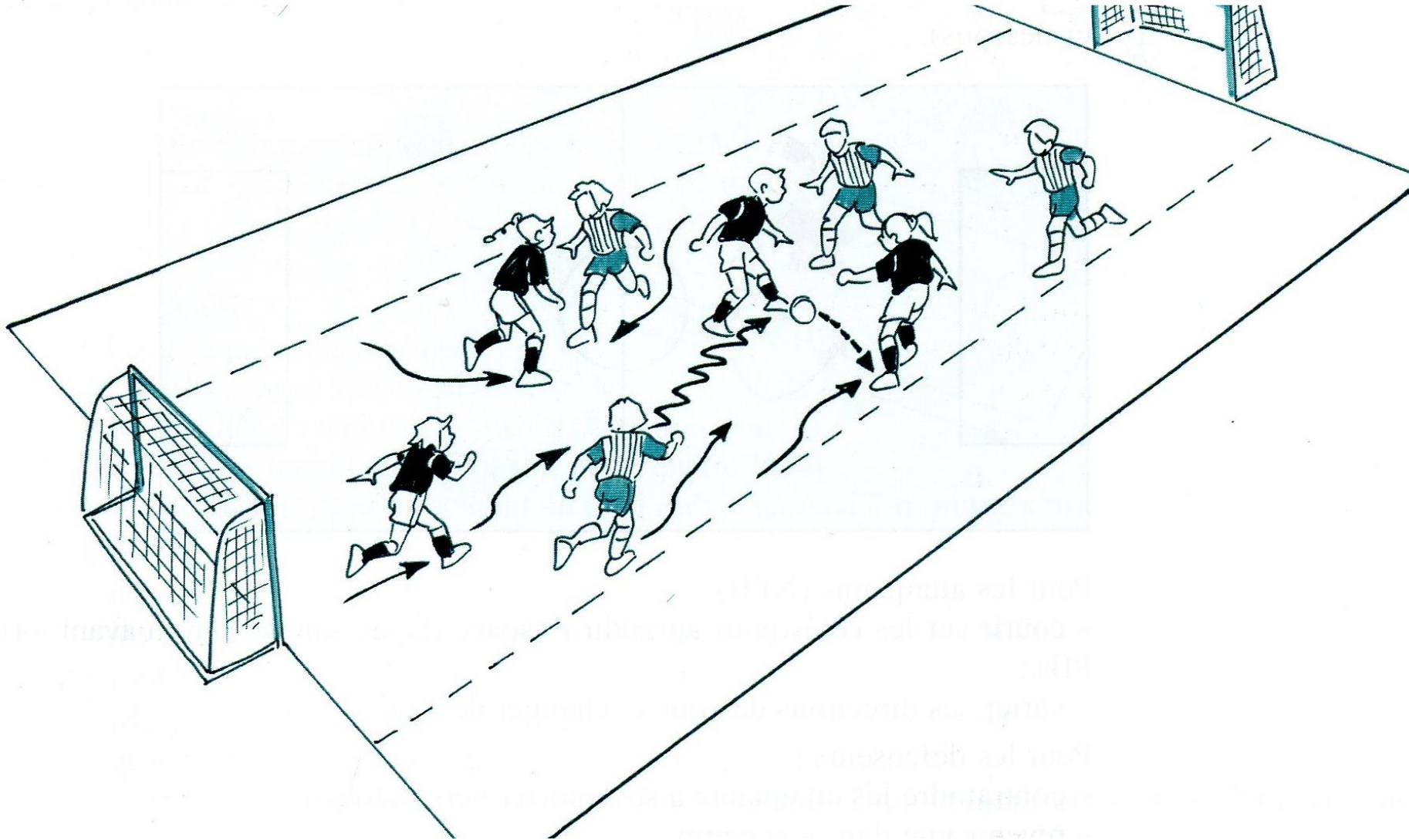


Quoi faire ?



Pour
atteindre
quoi ?

ÉTAPE 2: PROGRESSER VERS LA CIBLE (GAGNE TERRAIN)



Qu'est ce que
je vois ...



Pourquoi
l'élève fait
ainsi ?



Quoi faire ?

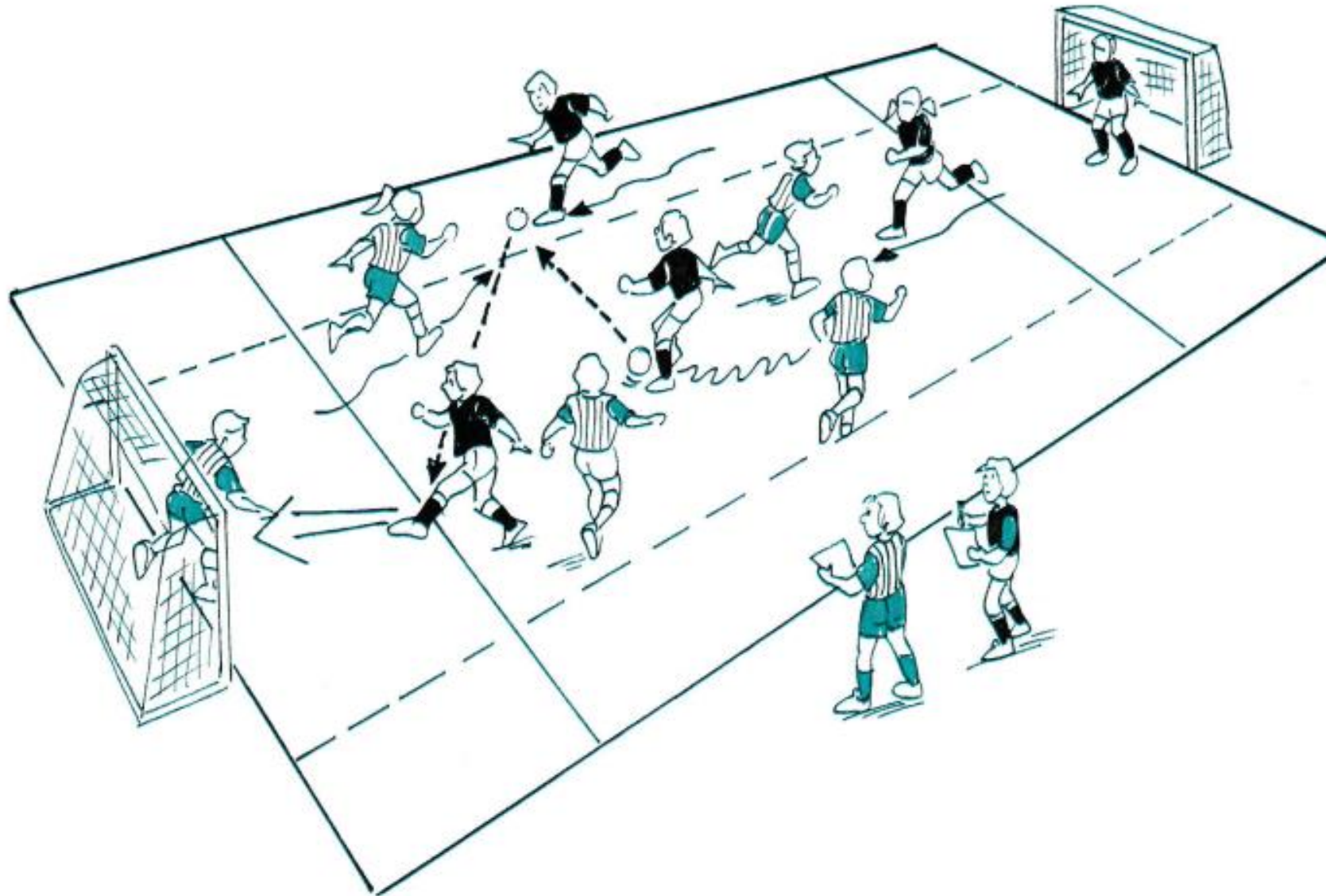


Pour
atteindre
quoi ?

ÉTAPE 2 : PROGRESSER VERS LA CIBLE (GAGNE TERRAIN)

Les questions à se poser →	Je vois quoi ?	Pourquoi ?	Quoi faire ?	Pour atteindre quoi ?
Critère d'observation ↓	Caractéristiques des élèves	Problèmes rencontrés	Traitement didactique	Transformation attendues
ESPACE OCCUPE TRAJETS	-Le couloir de jeu direct est occupé -Les élèves sont orientés vers la cible à attaquer -Quelques élèves commencent à s'écarter du ballon	<ul style="list-style-type: none"> • Affectif: aller marquer seul • Moteur: dribble prioritaire et mal maîtrisé 	-construire le jeu à 2 (jeu en relais) et l'alternative décisionnelle (progresser seul ou passer)	<p>Jeu en relais dans le couloir de jeu direct</p> <p>Passer d'actions dirigées vers la cible à des actions à 2 pour atteindre la cible</p>
MOTRICITE	-Commencent à dribbler sans prendre d'informations	<ul style="list-style-type: none"> • Informationnel : prennent des informations sur le ballon et la cible (adversaires et partenaires ne sont pas vus) 	-aborder le dribble et la passe courte -prendre en compte le partenaire proche et les adversaires	<p>Passer d'une succession d'actions individuelles à une prise en compte de la cible, de l'adversaire et du partenaire proche (jeu à 2).</p>
INTENTION TACTIQUE	<p>« MOI + BALLON +CIBLE » Avoir le ballon individuellement et le faire progresser vers la cible</p>			

ÉTAPE 3: ÉCARTER LE JEU POUR ATTEINDRE LA CIBLE



Qu'est ce que
je vois ...



Pourquoi
l'élève fait
ainsi ?



Quoi faire ?



Pour
atteindre
quoi ?



ÉTAPE 3 : ÉCARTER LE JEU POUR ATTEINDRE LA CIBLE

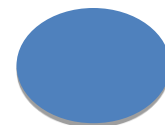
Les questions à se poser →	Je vois quoi ?	Pourquoi ?	Quoi faire ?	Pour atteindre quoi ?
Critère d'observation ↓	Caractéristiques des élèves	Problèmes rencontrés	Traitement didactique	Transformation attendues
ESPACE OCCUPE TRAJETS	-Le couloir de jeu direct est occupé -Les élèves sont orientés vers la cible à attaquer -le jeu en relais se construit	<ul style="list-style-type: none"> • Affectif: aller vite vers la cible 	-poursuivre le jeu à 2 (jeu en relais) et l'envisager aussi dans les couloirs latéraux	Jeu en relais dans le couloir de jeu direct et dans les couloirs latéraux quand la défense est regroupée
MOTRICITE	-passes courtes commencent à être maîtrisée et le dribble aussi	<ul style="list-style-type: none"> • Moteur: dissociation segmentaire difficile 	-aborder le jeu à 3 (triangle)	Passer d'actions dirigées vers la cible à des actions à 2 et à 3 pour contourner la défense et atteindre la cible
INTENTION TACTIQUE	« MOI + BALLON +CIBLE+ PARTENAIRE PROCHE » Faire progresser le ballon vers la cible à 2 dans le couloir de jeu direct	<ul style="list-style-type: none"> • Informationnel : la prise d'information est centrale et non périphérique 	-accepter de s'écarter pour sortir de la densité et se donner du temps pour faire des choix	Passer d'une succession d'actions individuelles à une prise en compte de la cible, de l'adversaire et des partenaires en périphérie (jeu à 3)



**Les jeux collectifs et
usages de la vidéo ou
des TICE**

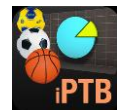
QUELQUES PRÉCAUTIONS ...

- La vidéo et les TICE ne sont pas une fin en soi. 
- L'usage de la vidéo nécessite une autorisation spécifique (droit à l'image). 
- Leurs usages doivent avoir une plus-value éducative pour les élèves (cf. projet). Les outils sont un moyen pour ...
- L'utilisation des outils doit être **pour** et ,si possible, **par** les élèves.
- L'usage doit être prévu, anticipé, préparé en amont.
- Il est important d'avoir une maîtrise des outils
- Il est important d'avoir un « plan B » ...



QUELQUES PROPOSITIONS

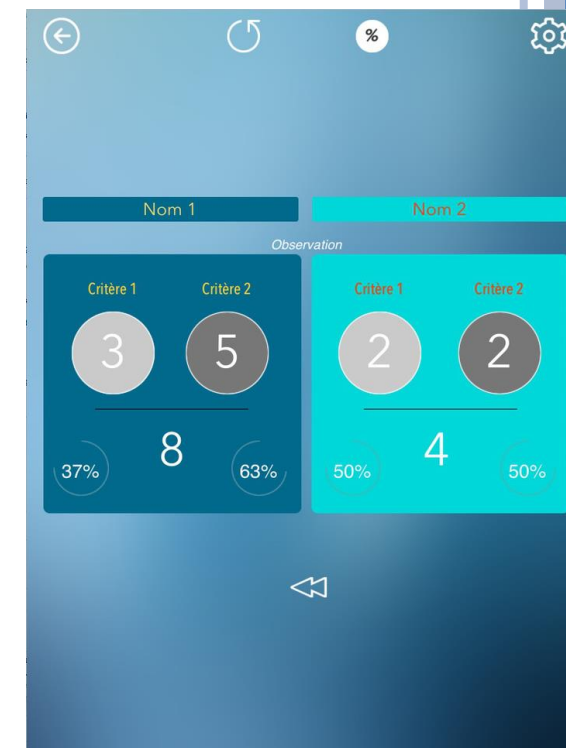
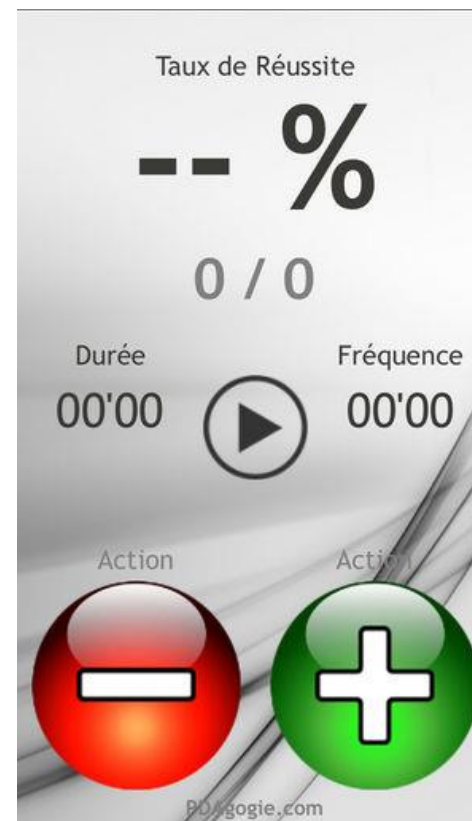
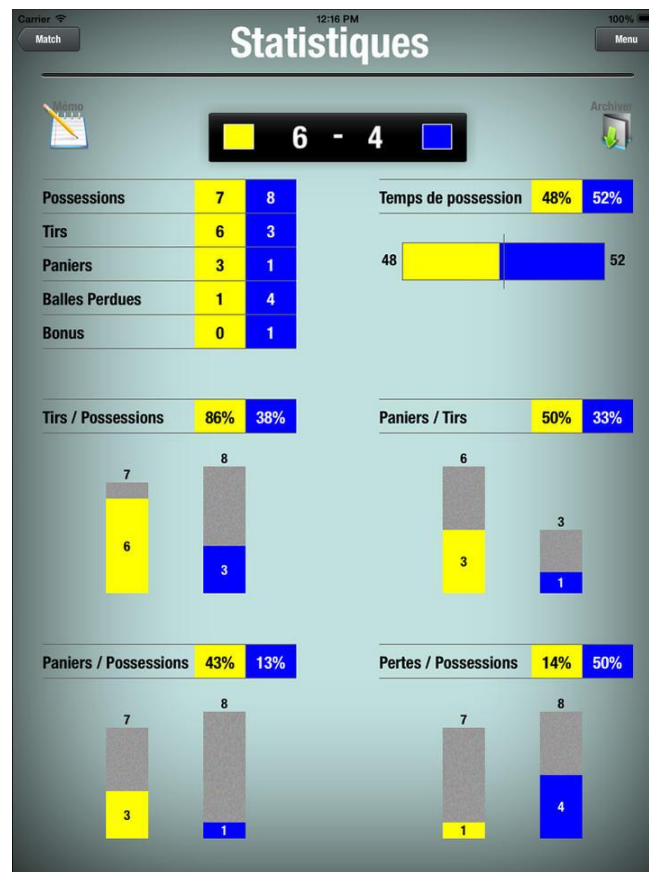
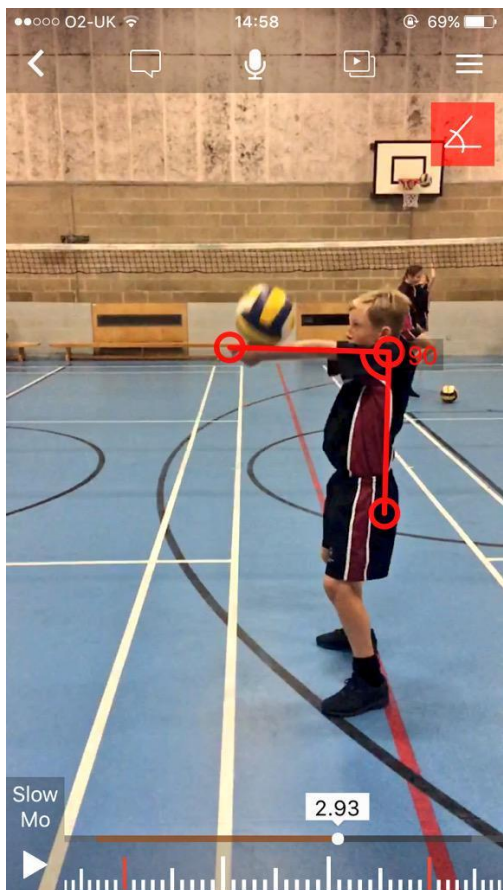
Analyse vidéo en différé avec possibilité d'annoter l'image 



Recueil de données pour analyse ou pour validation des critères de réussite

iPTB

Compteurs





**Les jeux collectifs et les
élèves à besoins
éducatifs particuliers**

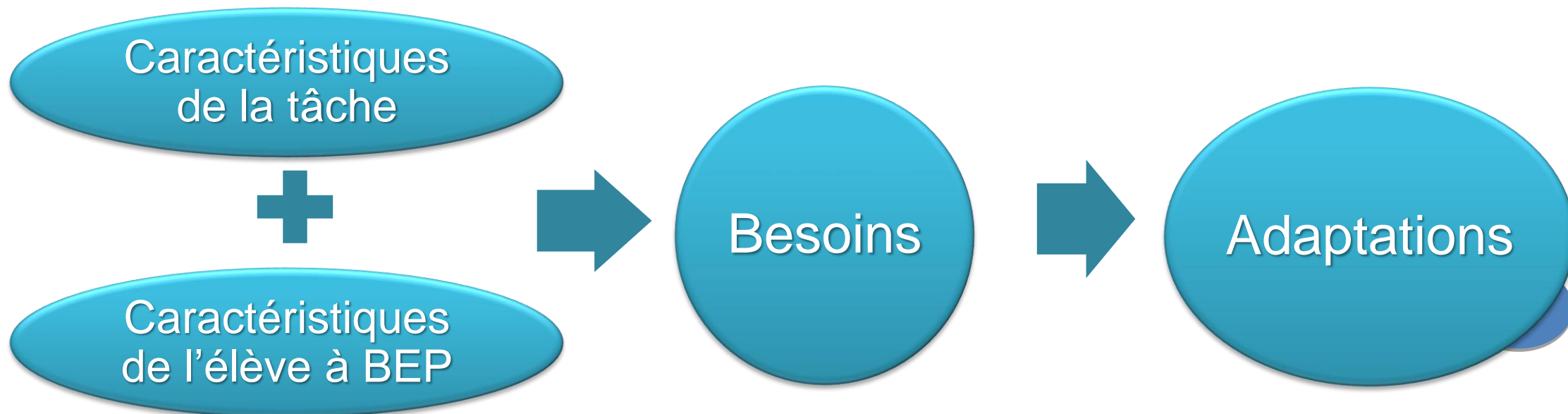
PETIT RAPPEL (cf. cours TD n°2 sports collectifs)

- Handicap → situation de handicap (c'est le lien entre les caractéristiques des élèves et la situation qui définissent le handicap)

ex : un malentendant VS élève sans BEP à la piscine

- Handicapé → élèves à Besoins Educatifs Particuliers

Il faut identifier les caractéristiques des élèves et celles de la situation pour identifier les besoins spécifiques



QUELQUES IDÉES ET PROPOSITIONS

Troubles	Caractéristiques	Besoins particuliers en jeux collectifs	Propositions d'adaptations
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elèves à mobilité réduite en fauteuil roulant 	<p>Peut se déplacer qu'en fauteuil. Ne peut pas dribbler, mais tirer (basketball, sur cible, etc.).</p>	<p>Adapter les modes de déplacement et d'usage du ballon Règle de non contact</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Droit à 2 « coup de bras » ou à un pousseur qui fait 2 pas avec le ballon sur les genoux (non captable) •Règle de non contact. •Pas de dribble.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Déficience auditive (élève malentendant appareillé ou non) 	<p>Ne peut pas entendre les consignes dans le bruit. Entend partiellement ou non ? Sait ou non lire sur les lèvres.</p>	<p>Adapter les modes de consignes (é / E) Adapter les modes de communication (é / é)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capter le regard avant de donner des consignes. •Illustrer les consignes par de la gestuelle (démonstration), par de l'image, par des schémas. •Mettre en place un code de communication au sein de la classe et de l'équipe.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Troubles des coordinations motrices (Dyspraxie) 	<p>Maladresse globales et des difficultés d'organisation corporelle. Tout l'attention est prise par la coordination.</p>	<p>L'élève est en situation de double tâche (agir et décider) ce qui n'est pas gérable.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Mettre l'élève dans un rôle moins sollicitant (ex : capitaine dans la balle au capitaine, joueur relais sur les côtés) •Donner des droits supplémentaires pour lui donner du temps (ex : zone de protection « intouchable »)



Infos sur les APSA

LES RÈGLES ESSENTIELLES FEDERALES DE 3 SPORTS COLLECTIFS

	Basketball	Handball	Football
Nombre de joueurs	5 contre 5	7 contre 7 (6 joueurs + 1 gardien)	11 contre 11 (10 joueurs + 1 gardien)
But	Panier à 3m05 1 point (lancer franc) 2 points (en général) 3 points (au delà de la ligne à 3 points)	Cibles de 3m sur 2 1point par but marqué	Cibles de 7m 32 x 2 m44 1point par but marqué
Engagement après but	Engagement sous le panneau où a été marqué le panier.	Engagement au centre du terrain	Engagement au centre du terrain
Terrain	28 m sur 15	40 m sur 20	Environ 105 sur 68m

Ces règles peuvent et doivent être modifiées pour s'adapter au niveau des élèves.

LES RÈGLES ESSENTIELLES FEDERALES DE 3 SPORTS COLLECTIFS

	Basketball	Handball	Football
Le marcher	- Pas le droit de faire plus de 2 pas ballon en main sans dribbler	- Peut faire 3 pas maximum ballon en main	
Reprise de dribble	- Interdiction de dribbler, s'arrêter et redribbler - Interdiction de dribbler à 2 mains	- Interdiction de dribbler, s'arrêter de dribbler et redribbler - Interdiction de dribbler à 2 mains	
Règle du non contact	- Interdiction de pousser, tirer ou ceinturer un joueur - Interdiction de taper sur le ballon	- Interdiction de pousser ou retenir l'adversaire par le bras ou la ceinture - Interdiction de taper sur le ballon que tient l'adversaire.	-Interdiction de pousser, tenir, tacler le joueur
Surfaces	- En tant qu'attaquant, interdiction de rester plus de 3 s dans la raquette adverse	- Zone de 6m = Surface de but interdite à tout joueur sauf le gardien	-Surface de réparation : Si faute dans cette zone, coup de pied de réparation (pénalty) -Surface de but : Zone où le gardien ne peut pas être chargé et où il fait une remise en jeu

Ces règles peuvent et doivent être modifiées pour s'adapter au niveau des élèves.

DES SITUATIONS DE RÉFÉRENCE AU CYCLE 3

	Basketball	Handball	Football
Nombre de joueurs	3 contre 3	4 contre 4 (3 joueurs + 1 gardien)	4 contre 4 (3 joueurs + 1 gardien)
Taille du terrain	14m sur 7	20 m sur 13 (1/3 terrain de handball)	20 m sur 40 Sur surface de réparation (40m sur 16m50)
Cible	Panier de 2m10 à 2m50	Zone à 4m But de 2m50 sur 1m70	Petit but
Taille du ballon	5	0	3
Durée du match	4 min	4 min	4 min
Aménagement du règlement	Aménagement des points selon l'endroit où le ballon touche en premier : - panneau : 1 point - cercle : 2 points - panier : 3 points	- Interdire tous les contacts - Augmenter le temps autorisé avec possession du ballon : 6 au lieu de 3 secondes - Autoriser 4 à 5 pas au lieu de 3	- Pas de hors jeu



Quelques

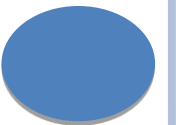
conseils

LES SPORTS COLLECTIFS AU CYCLE 3: CONSEILS POUR LA PRÉPARATION

***Prévoir le matériel de base :**

- Dossards (4 couleurs x 8)
- Coupelles (soucoupes) de délimitation
- Cônes
- Ballons adaptés à la taille des élèves et en quantité suffisante
- 3 à 4 sifflets
- 2 chronomètres

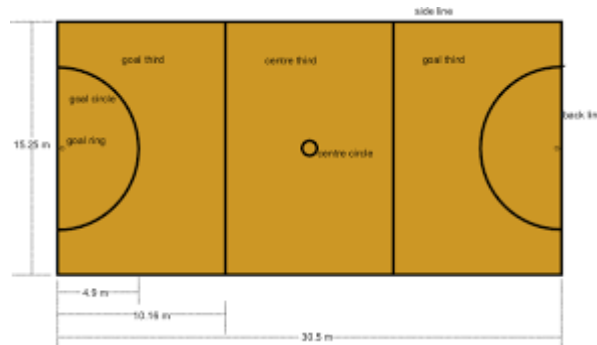
**Consacrer un lieu spécifique au rangement de ce matériel dans l'école.
Responsabiliser les élèves (rangement, vérification...)**



LES SPORTS COLLECTIFS AU CYCLE 3: CONSEILS POUR LA MISE EN OEUVRE

- * Prévoir une organisation permettant une pratique maximale des élèves :
 - en réduisant le nombre de joueurs
 - en réduisant l'aire de jeu.

Par exemple, séparer un terrain de Handball en 3 dans la largeur plutôt que de faire un match sur grand terrain et laisser le reste des élèves en attente.



Au-delà d'une meilleure perception de l'espace et des rôles, cela induit un jeu plus fluide et **surtout une réelle participation et progression de tous** à travers la répétition des actions et gestes moteurs visés (passes, réceptions, tirs, appels, marquage, démarquage...).

LES SPORTS COLLECTIFS AU CYCLE 3: CONSEILS POUR LA MISE EN OEUVRE

Organisation du tournoi

► Faire 2 clubs (les Tigres et les Lions) de 3 équipes de 4 (3 joueurs et 1 gardien). Marquer le plus de buts dans des rencontres de 8 minutes contre les équipes du club adverse.



	Terrain 1	Score	Terrain 2	Score	Terrain 3	Score
Match 1	T1-L1		T2-L2		T3-L3	
Match 2	T1-L2		T2-L3		T3-L1	
Match 3	T1-L3		T2-L1		T3-L2	

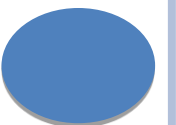
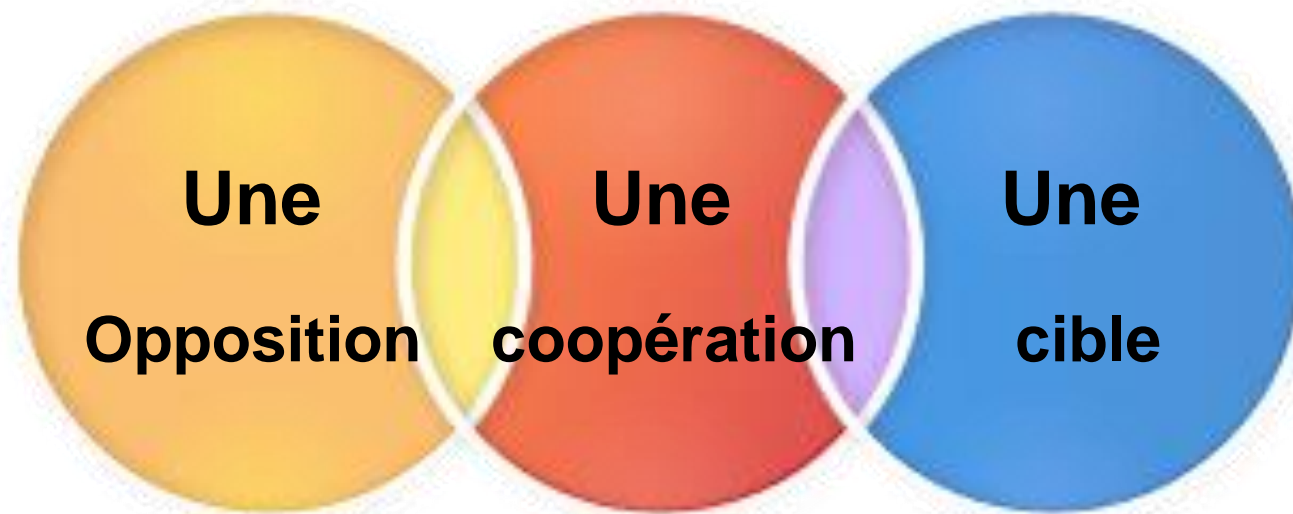
FICHE DE RÉSULTATS

Élèves	Match 1	Match 2	Match 3	Total
Lions 1				
Lions 2				
Lions 3				
Gagné: 3 points Égalité: 2 points Perdu: 1 point				Total

Élèves	Match 1	Match 2	Match 3	Total
Tigres 1				
Tigres 2				
Tigres 3				
Gagné: 3 points Égalité: 2 points Perdu: 1 point				Total

LES SPORTS COLLECTIFS AU CYCLE 3: CONSEILS POUR LA MISE EN OEUVRE

* Dans toute situation, penser à préserver la logique interne de l'activité :



LES SPORTS COLLECTIFS AU CYCLE 3: CONSEILS POUR LA MISE EN OEUVRE

Puis, faire des choix didactiques :

Constat : Surcharge informationnelle sous pression temporelle



Solution : Diminuer le nombre d'informations à traiter

Exemples :

- Diminuer le nombre de joueurs sur le terrain
- Augmenter le temps imparti pour prendre une décision aux attaquants
- Laisser aux attaquants uniquement 2 alternatives (tirer ou passer) en interdisant le dribble
- Donner des handicaps aux défenseurs (départ tardif, obligation de contourner un plot avant de défendre, peut défendre qu'en avançant...)



**La progressivité tout
au long du cycle**

**Les variables de
l'activité**

**La didactique de
l'activité**

EXEMPLE DE SITUATION « LA BALLE AU CAPITAINE » EN CM1

Objectif:

* En tant qu'attaquant, courir, se démarquer dans un espace libre, réceptionner le ballon ou le frisbee puis faire une passe.

* En tant que défenseur, gêner les trajectoires des adversaires ou du ballon (ou du frisbee)

* Se reconnaître attaquant ou défenseur

* **S'orienter vers la cible** (nouvel objectif par rapport à la passe à 6)

* **4 contre 4**

* **3 joueurs sur le terrain**

* **1 capitaine dans l'en-but**

But : Marquer des points

Dispositif:

* 2 équipes par terrain.

* Deux zones d'en-but sont matérialisées derrière chaque camp.

* Seul le capitaine peut se déplacer dans l'en but et doit y rester.

* Pour marquer, le capitaine doit réceptionner le ballon dans son en but.

Critères de réussite:

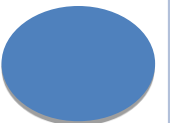
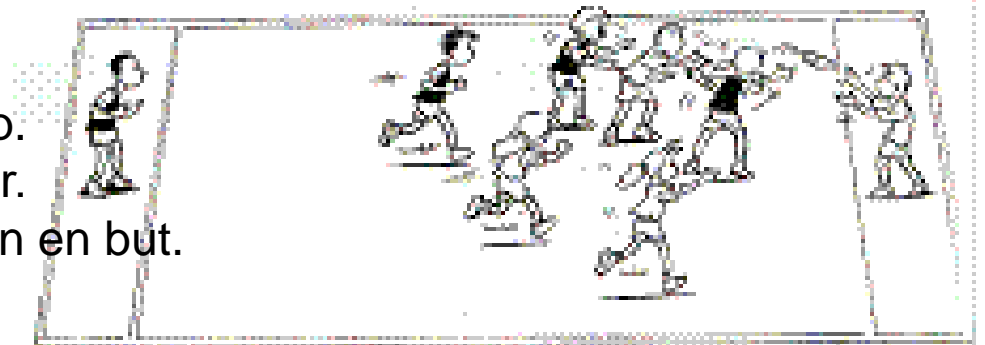
* Marquer plus de points que l'adversaire

Variables:

* *simplification*: « la balle au but » où il suffit qu'un joueur pose le ballon derrière l'en but pour marquer. Il n'y a plus de capitaine. Cf L'épreuve d'EPS au CRPE p 95

* *complexification*: augmenter le nombre de joueurs

Jeu 2



UNE SITUATION DE GAGNE TERRAIN BALLE EN AVANT EN CM2

Objectif:

- * Pour les attaquants, progresser vers la cible pour marquer.
- * Pour les défenseurs, gêner la progression adverse

But:

- * Pour les attaquants, marquer le plus de buts possibles.
- * Pour le défenseur, intercepter le ballon ou le sortir des limites.

Dispositif:

- * Sur chaque terrain, 4 zones matérialisées par des plots
- * 3 équipes de 3 par terrain . 1 en attaque, 1 en défense, 1 au comptage des points.
- * 4 attaques par équipe puis changement de rôle = Score sur 20.

Consignes :

- * À chaque zone est attribué un défenseur
- * Interdiction de tirer si la zone 4 n'est pas atteinte

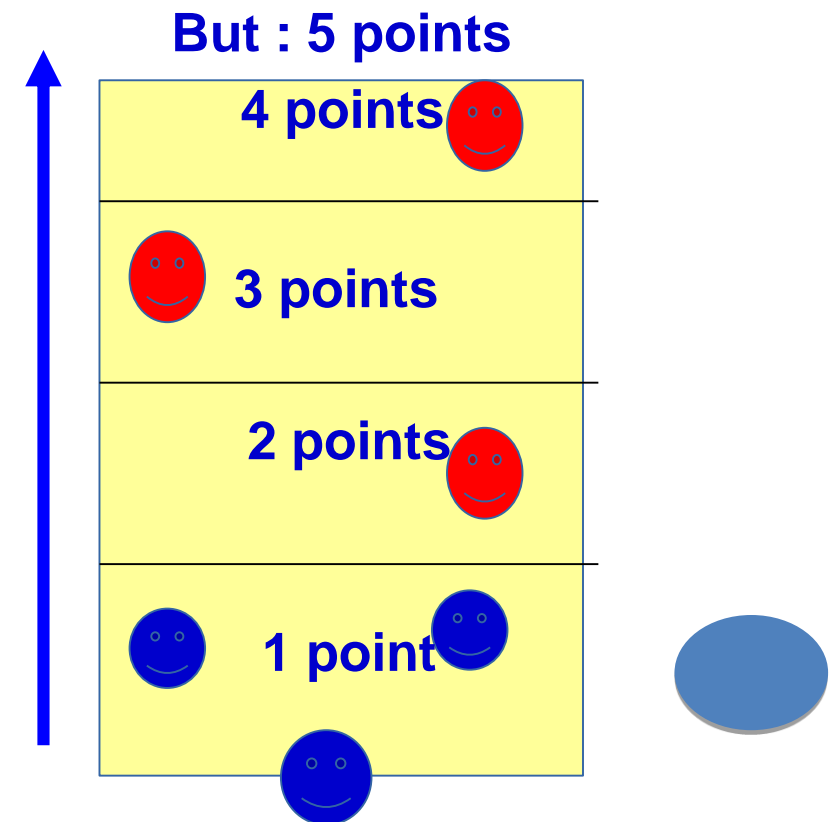
Critères de réussite:

- * Marquer plus de points que mes adversaires

Variables:

- * *simplification: 3 contre 0 ou réduire l'action du défenseur, il ne peut qu'avancer.*
- * *complexification: 3 contre 2 en zone 1-2 et 3-4 ; Autoriser le dribble sauf pour franchir une zone pour ajouter une alternative décisionnelle à l'attaquant*
- * *évolution : compter les points des défenseurs s'ils ne sont pas efficaces et motivés (de 1 à 4 dans le sens inverse)*

- * **Interdiction de dribbler**
- * **Interdiction de tirer si la dernière zone n'est pas atteinte**
- * **3 contre 1 dans chaque zone**



« LE MULTI CIBLES »

Objectifs:

Agrandir l'espace de jeu et éclater le phénomène de grappe grâce aux cibles placées dans les espaces latéraux

Créer un nouvel espace de jeu à la périphérie

But: Marquer des buts

Dispositif:

- 2 buts latéraux de 4m sans gardien (4 buts par terrain)
- 4 contre 4
- Terrain de 30m sur 20m

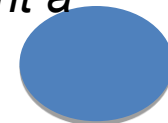
Critères de réussite: Marquer plus de buts que les adversaires (quantitatif), les attaquants amènent le ballon collectivement et tirent quand ils sont seuls face au but (qualitatif)

Variables:

Simplification: réduire le nombre de défenseurs.

Complexification Ajouter un but central à 1 point et deux buts latéraux à 2 points pour voir s'ils continuent à jouer sur les espaces latéraux, Jouer à 2 ballons:

Évolution : S'ils tirent de trop loin, imposer d'atteindre une zone de tir pour pouvoir tirer.



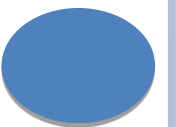
D'AUTRES EXEMPLES DE SITUATIONS À RETROUVER DANS LE LIVRE « APPROCHE TRANSVERSALE DES SPORTS COLLECTIFS »

***Situations pour élargir l'espace de jeu:**

- « Carré central » interdit situation 1 p.137
- « Jokers » dans les couloirs latéraux situation 2 p.31

***Situations pour s'orienter vers la cible et se reconnaître attaquant ou défenseur :**

- Situation 1 p.108
- Situation 5 p.110



BIBLIOGRAPHIE

- ✓ « L'épreuve d'éducation physique et sportive au CRPE » - Editions revue EPS – 2017
- ✓ « Approche transversale des sports collectifs » - Editions revue EPS – 2005
- ✓ « 100h d'EPS pour le CE2-CM1-CM2 » - édition CANOPE - 2003

