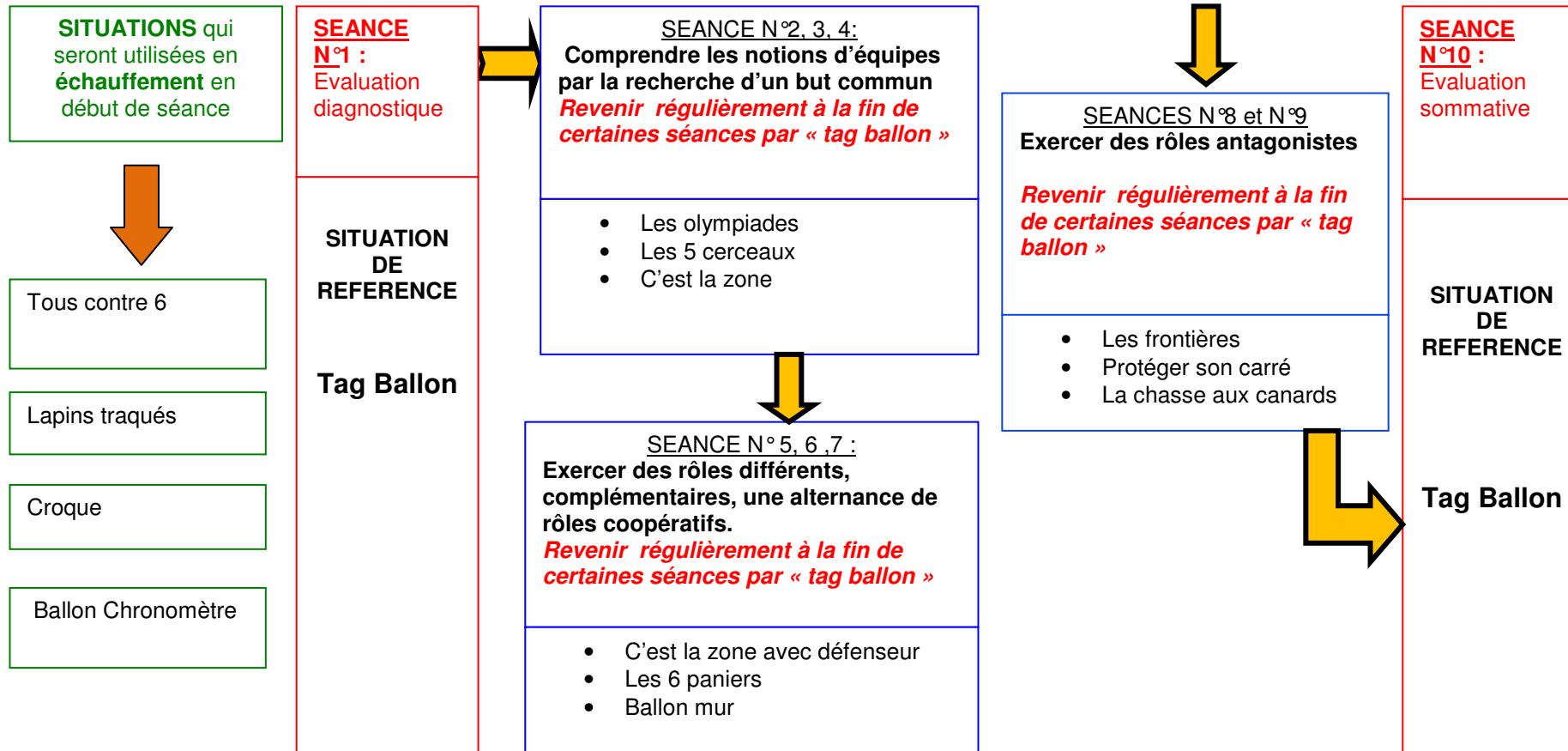


Objectif général

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assumant des rôles différents
Développer les capacités d'adaptation et de coopération



Compétence du socle/ Sociales et civiques Palier 1: Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles



ASSUMER DES ROLES SOCIAUX : organiser, arbitrer, observer

Matériel : 6 ballons, 6 cerceaux, 6 séries de dossards de couleurs différentes



Organisation

- 4/5 élèves par équipe
- Terrain avec 6 cerceaux dispatchés sur le terrain

But du Jeu :

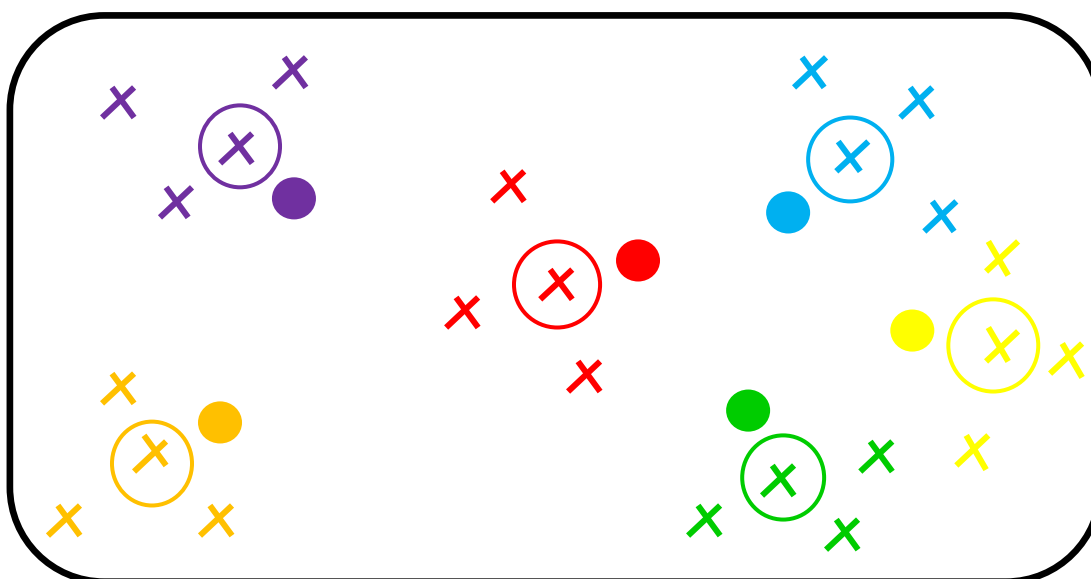
Chaque équipe commence dans un cerceau avec le ballon de sa couleur.

Lorsqu'un joueur a le ballon, il ne peut plus marcher, il peut faire des passes ou toucher un autre joueur.

Une fois la partie commencée, les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle couleur de ballon. Si un joueur touche un joueur adverse, ce dernier doit s'asseoir et attendre que ses partenaires viennent le libérer.

Pour libérer un partenaire, les joueurs de la même équipe doivent se rendre dans un cerceau et le lancer au joueur prisonnier de son équipe sans qu'il fasse de bond au sol.

Un joueur dans un cerceau ne peut être touché.



Tous contre 6

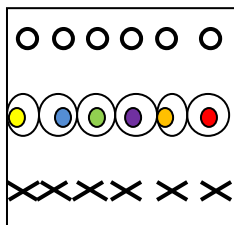
Matériel : 6 ballons omnikin, 6 ensembles de dossards (3 à 10 par couleur), 6 ballons classiques, 6 anneaux.

Organisation :

Former 6 équipes dont chacune est divisée également en 2 groupes
Les disperser de chaque côté de 2 lignes parallèles le long des murs
Sur chaque ligne placer en alternance un joueur de chaque couleur.
Placer les 6 ballons sur 6 anneaux alignés au centre, donner un ballon ou balle à chaque participant.

Consigne :

Il faut atteindre une des 2 lignes avec le ballon de sa couleur, en le visant avec des balles et des ballons.



Ballon chronomètre

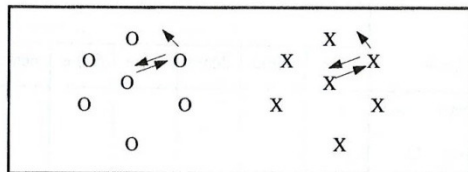
Matériel : un ballon par équipe, un chronomètre

Organisation :

2 équipes d'effectif égal formant chacune une ronde autour d'un des leurs.

Consigne :

Le joueur du centre lance successivement le ballon à chacun de ses camarades qui le lui renvoie. Le but du jeu est de faire un tour le plus rapidement possible.

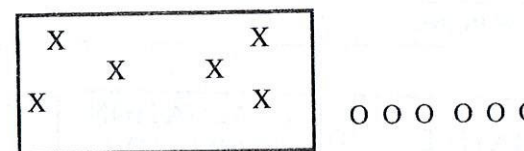


Lapins traqués.

Matériel : ballons, chronomètre

Organisation : 2 équipes, les lapins en colonne à l'extérieur du terrain, les chasseurs à l'intérieur. A tour de rôle un lapin entre dans le terrain des chasseurs

Consigne : On ne peut pas se déplacer avec la balle. Les chasseurs doivent toucher le lapin pour l'éliminer. Dès qu'un lapin est touché il sort. Un autre suit jusqu'à ce que toute l'équipe soit rentrée. On change les rôles. L'équipe gagnante est celle qui a mis le moins de temps pour éliminer les lapins



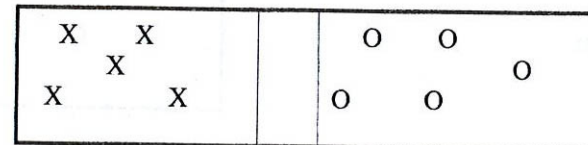
Croque....


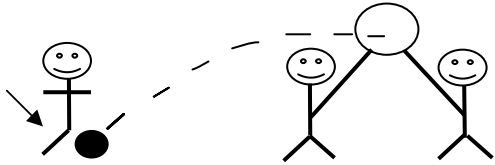

Matériel : ballon

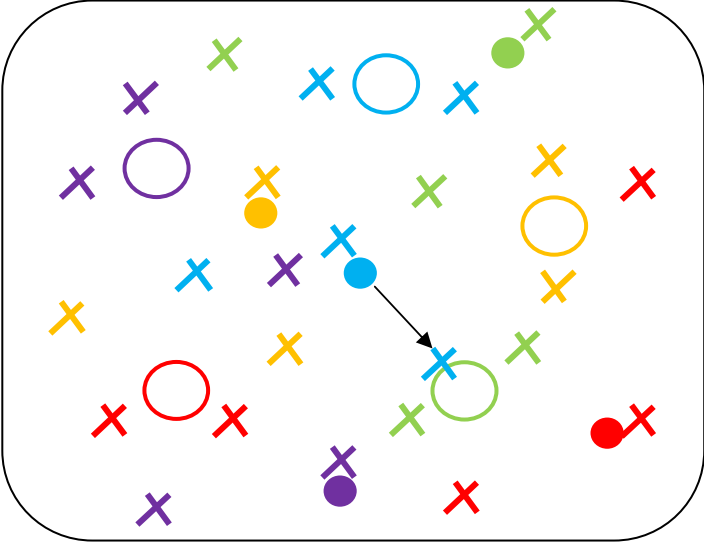
Organisation : 2 équipes d'effectif égal, 2 camps séparés par un couloir de 3 m.

Consigne : Il s'agit d'éliminer les joueurs du camp adverse en faisant toucher terre à balle. Pour éliminer, un joueur O lance la balle dans le camp adverse en criant « Croque à Pierre »

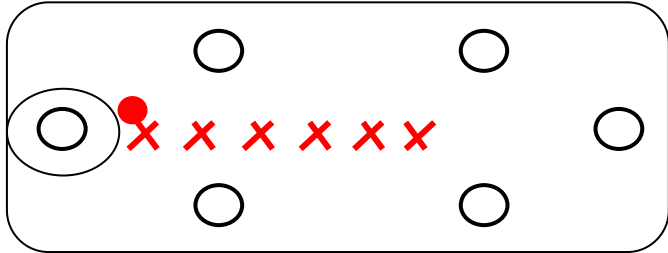
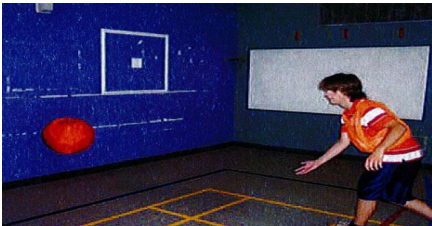
Si la balle est rattrapée à la volée par l'un des joueurs X, il n'est pas pris. Si la balle touche le sol, il est pris et va sur la touche



Phases	Déroulement	Organisation.
SEANCES 2, 3, 4		
Echauffement	<p>Utiliser une des situations proposées ci-dessus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tous contre 6 • Lapins traqués • Ballon Chronomètre • Croque 	Cf ci-dessus
<p>Proposition 1 <i>Les olympiades</i></p>	<p>Consigne : Défi 1 : Ballon kangourou 2 groupes de chaque côté des 2 lignes : un joueur à la fois se rend de l'autre côté en bondissant assis sur le ballon, les mains tiennent le ballon devant et derrière soi.</p>  <p>Défi 2 : Botté –cible 2 groupes de chaque côté des 2 lignes, 2 joueurs tiennent un cerceau dans les airs du côté de la ligne. A l'autre ligne, un joueur botte pour le passer dans le cerceau.</p>  <p>Défi 3 : Tissu catapulte 2 groupes de chaque côté de la ligne, tenir par 2 un tissu Faire des passes et attraper le ballon avec le tissu à tour de rôle sans toucher avec ses mains ou autres parties de son corps.</p>  <p>Défi 4 : Ballon mur Face au mur à tour de rôle, frapper le ballon, avec la main ou le poing en haut de la ligne sur le mur. Au retour, le ballon doit faire un bond au sol de l'autre côté de la ligne. Cf séance 5,6,7.</p>	<p>Matériel : 6 ballons de 6 couleurs, 4 cônes, 2 cerceaux, tissu catapulte</p> <p>Organisation : Faire 4 équipes de 6 personnes</p>

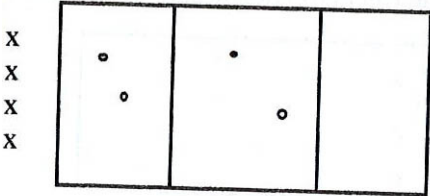
<p>Proposition 2 <i>Les 5 cerceaux</i></p>	<p>Consigne : L'équipe qui gagne est celle qui marque la première dans le cerceau de toutes les autres équipes. Par exemple : Pour que les bleus marquent il faut qu'un bleu fasse une passe avec son ballon bleu à un coéquipier ayant au moins un pied dans le cerceau vert et/ou orange et/ou violet et/ou jaune. Chaque gardien protège son cerceau. Il ne peut pas entrer dans son cerceau. S'il intercepte un ballon, il le relance n'importe où dans le terrain. Plus d'une équipe peut attaquer le même cerceau.</p> 	<p>Matériel : 5 cerceaux (couleur correspondante au ballon) 5 ballons</p> <p>Organisation : 5 équipes (une équipe par couleur, 2 gardiens et 3 joueurs) Placer les 5 cerceaux à plus de 5m entre chacun</p>																																										
<p>Proposition 3 <i>C'est la Zone</i></p>	<p>Consigne : Faire progresser la balle de zone à zone en faisant un nombre imposé de passes dans chaque zone. On ne peut pas se déplacer avec la balle.</p> <table border="1" data-bbox="507 1189 911 1361"> <tr><td>D</td><td>X</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>A</td></tr> <tr><td>E</td><td>X</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>R</td></tr> <tr><td>P</td><td>X</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>R</td></tr> <tr><td>A</td><td>X</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>I</td></tr> <tr><td>R</td><td>X</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>V</td></tr> <tr><td>T</td><td>X</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>E</td></tr> </table>	D	X					A	E	X					R	P	X					R	A	X					I	R	X					V	T	X					E	<p>Matériel : Ballon, craie</p> <p>Organisation : groupes de 5 joueurs, 1 terrain de 30*20m délimité en 4 zones. Une ligne de départ et une ligne d'arrivée</p>
D	X					A																																						
E	X					R																																						
P	X					R																																						
A	X					I																																						
R	X					V																																						
T	X					E																																						
<p>Revenir régulièrement à la situation de « Tag ballon »</p>																																												

Bilan:

Phases	Déroulement	Organisation.
SEANCES 5, 6, 7		
Echauffement	<p>Utiliser une des situations proposées ci-dessus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tous contre 6 • Lapins traqués • Ballon Chronomètre • Croque 	Cf ci-dessus
Proposition 4 <i>C'est la Zone avec défenseur</i>	<p>Consigne : Faire progresser la balle de zone à zone en faisant un nombre imposé de passes dans chaque zone. On ne peut pas se déplacer avec la balle. 3 défenseurs doivent intercepter le ballon et empêcher que le ballon passe dans la zone d'arrivée. Dès qu'un joueur est en possession du ballon, il ne peut plus marcher.</p>	<p>Matériel : Ballon, craie ou plot</p> <p>Organisation : groupes de 5/6 joueurs et 3/4 défenseurs, 1 terrain de 30*20m délimité en 4 zones. Une ligne de départ et une ligne d'arrivée</p>
Proposition 5 <i>Les 6 paniers</i>	<p>Consigne : Le but du jeu est être la première équipe à réussir 6 lancers dans chacun des 6 cerceaux. Les 6 paniers doivent être marqués par un joueur différent. Une fois les lancers réussis, chaque équipe doit se rendre à un autre panier sans marcher avec le ballon, en se faisant des passes. Il est possible de changer le nombre de paniers à réussir.</p> 	<p>Matériel : 6 ballons, 6 cerceaux ou 6 « poubelles propres », craie</p> <p>Organisation : disposer les 6 cerceaux le long des murs, tracer une zone à 3 mètres autour du but.</p>
Proposition 6 <i>Ballon mur</i>	<p>Consigne : L'équipe qui gagne est celle qui marque le plus de points. Pour marquer un point une équipe doit frapper le ballon avec, une ou deux mains, le ballon doit toujours être frappé en haut de la ligne et faire au maximum un rebond entre les 2 lignes tracées au sol. Si tel n'est pas le cas, c'est l'équipe adverse qui prend le point. L'équipe qui fait la faute reprend le jeu. <i>Au retour, le ballon doit faire un bond au sol de l'autre côté de la ligne.</i></p> 	<p>Matériel 6 terrains, 6 ballons</p> <p>Organisation : 6 terrains de jeu face à un mur. Tracer une ligne à 1 m de haut et 2 lignes au sol une à 1m et une à 7m</p> <p>12 équipes au total réparties en 2 équipes par terrain (2 joueurs par équipe)</p>
Revenir régulièrement à la situation de « Tag ballon »		

Bilan :

Phases	Déroulement	Organisation.
SEANCES 8 & 9		
Echauffement	<p>Utiliser une des situations proposées ci-dessus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tous contre 6 • Lapins traqués • Ballon Chronomètre • Croque • 	Cf ci-dessus
<p>Proposition 7 <i>Protéger son carré</i></p>	<p>Consigne : Chaque équipe débute avec son ballon. Elle le lance le plus loin possible de son carré mais à l'intérieur des 5 autres carrés. Les équipes doivent empêcher que le ballon de leur couleur tombe dans leur carré, tout en essayant de faire tomber le ballon du carré de la couleur correspondante.</p> <p>Réussir à faire tomber 5 fois le ballon dans le carré correspondant à la même couleur d'équipe. Les rebonds du ballon au sol sont possibles. Possibilité de faire que 3 carrés</p> <div data-bbox="352 853 1099 1294" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> </div>	<p>Matériel : ballons omnikin, dossards de la couleur correspondantes, cônes pour faire les carrés.</p> <p>Organisation : Faire des carrés adjacents, des équipes de 3 à 10 joueurs, les joueurs sont dans leur carré.</p>
<p>Proposition 8 <i>La chasse aux canards</i></p>	<p>Consigne 4-5 élèves sont choisis pour être les canards, les autres sont des chasseurs On place les canards dans une zone centrale délimitée. Les chasseurs doivent atteindre les canards en lançant les ballons sur eux sans dépasser la limite tracée. Le but est d'atteindre le plus de canards possibles dans un temps déterminé 5min</p>	<p>Matériel : 3 ballons de 48cm de diamètre ou 6 ballons pour 2 zones de jeu.</p> <p>Nombre de joueurs par zone de jeu : 10 élèves par zone de jeu 3 ballons</p>

<p>Proposition 9 <i>Les frontières</i></p>	<p>Consigne : Amener le ballon dans la zone de but, sans se le faire prendre par les défenseurs. On ne peut pas se déplacer avec la balle.</p> 	<p>Matériel : chasubles, réserve de 2 ou 3 ballons</p> <p>Organisation : terrain de 15*10m partagé en 3 zones.</p> <p>2 équipes de 5 joueurs successivement attaquant/défenseur</p> <p>2 défenseurs dans la zone 1</p> <p>2 défenseurs dans la zone 2</p>
<p>Revenir régulièrement à la situation de « Tag ballon »</p>		

Bilan de l'unité d'apprentissage

GRILLE D'ÉVALUATION



Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Quand il porte le ballon...			
Essaie d'obtenir le ballon	Garde le ballon	Se débarrasse du ballon par une passe ou un tir aléatoire	Fait une passe et/ou tire
Quand il est partenaire...			
J'identifie les partenaires	N'aide pas le copain qui a le ballon , suit	N'aide que le porteur de ballon	Aide son équipe à marquer (se démarque)
Quand il est défenseur...			
J'identifie mon changement de statut	Suit le repli de son équipe	Se place devant le porteur de balle uniquement	Défend la cible (se place entre le porteur de balle et la cible)
Sa connaissance des règles ...			
Connait 1 à 2 règles	Connait les règles du jeu	Connait et applique les règles du jeu	Connait et respecte les règles du jeu

CONTACTS



USEP 46

Aurore Bonnet

☎ : 05 65 22 68 53

Email : usep46@fol46.org



Equipe EPS

Cahors 1: Alain Plagès

☎ : 05 67 76 55 28

Email : Alain.Plages@ac-toulouse.fr

Cahors 2: Nadine Boyals

☎ : 05 67 76 55 41

Email : cpd.eps46@ac-toulouse.fr

Gourdon: Patrick Romancant

☎ : 05 67 76 55 61

Email : Patrick.Romancant@ac-toulouse.fr

Figeac : Olivier Madelain

☎ : 05 67 76 55 55

Email : Olivier.Madelain@ac-toulouse.fr

Ouvrages de références :

- L'EPS aux cycles 2 & 3, des compétences aux pratiques, CRDP Midi Pyrénées