

Objectifs :

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Compétences visées :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle :

Dans des situations aménagées et très variées :

- » S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ;
- » Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;
- » Connaître le but du jeu ;
- » Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Compétences travaillées pendant le cycle :

- » Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- » Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- » Accepter l'opposition et la coopération.
- » S'adapter aux actions d'un adversaire.
- » Coordonner des actions motrices simples.
- » S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- » Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

Lien avec le socle :

S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

- » Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.
- » Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.

Domaine du socle : 2

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

- » Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur,...).
- » Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.
- » Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.

Domaine du socle : 3

S'approprier une culture physique sportive et artistique

- » Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.

Domaine du socle : 5

	Séance	Durée	Objectifs	Organisations	Matériel
1	Situation de référence : la balle assise.	45'	Évaluer ses besoins	Collectif - Oral Groupes	12 balles 4 ballons en mousse
2	Avec des quilles...	45'	Améliorer la qualité de ses lancers et de ses passes pour les rendre plus précises.	Collectif - Oral Groupes	
3	Passe et repasse...	45'	Améliorer ses déplacements pour recevoir et lancer avec précision.	Collectif - Oral	Balles en mousse Ballons
4	Jouer ensemble	45'	Coopérer avec ses partenaires, respecter les contraintes des situations vécues collectivement.	Collectif - Oral Groupes Ateliers	Des ballons Des plots
5	L'esquive	45'	Se situer dans l'espace et agir pour esquiver.	Collectif - Oral Demi-classe	Ballons en mousse 8 cerceaux
6	Passer, recevoir, tirer, esquiver	45'	Enchaîner des actions simples, alterner les rôles	Collectif - Oral Demi-classe	Balles en mousse Ballons
7	Évaluation	45'	Mesurer ses progrès, observer ceux des autres	Collectif - Oral Demi-classe	Ballons mousse 1 crayon par élève Feuilles d'évaluation

Séance 1 sur 7 : Situation de référence : la balle assise.

Durée : 45'

Objectifs :

Évaluer ses besoins

Compétences visées :

- » Coordonner des actions motrices simples.
- » S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- » Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	10'	Collectif - Oral	Échauffement : courir par deux avec une balle. Au signal, lancer la balle à son partenaire et reprendre sa course. Varier les distances et les temps d'arrêt.	12 balles
2	15'	Groupes	Situation de référence : la balle assise Jocker : 2 x 2 équipes de 6 joueurs sur 2 terrains, (à l'intérieur et 1 jocker à l'extérieur du terrain). Une équipe attaque et l'autre se défend. L'équipe qui attaque essaie de toucher les autres avec ballon. Les touchés s'assoient. Si la balle sort, le jocker de l'équipe attaquante la récupère. Le joker de l'équipe défenseur a aussi un ballon et peut délivrer les joueurs assis. On joue 5 min et on compte le nombre de joueurs touchés, avant de changer les rôles.	4 ballons en mousse
3	05'	Collectif - Oral	Mise en commun des difficultés rencontrées et des idées pour progresser.	
4	10'	Groupes	Variante : balle assise biathlon : pas de joker, un seul ballon. Le joueur touché va écrire une croix sur une ardoise située à quelques mètres et revient dans le jeu.	4 ballons en mousse
5	05'	Collectif - Oral	Retour oral sur la séance : qu'avez vous appris ? Quel progrès faudra-t-il faire pour progresser ? Préparation des séances suivantes.	

Séance 2 sur 7 : Avec des quilles...

Durée : 45'

Objectifs :

Améliorer la qualité de ses lancers et de ses passes pour les rendre plus précises.

Compétences visées :

» Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples : tirer avec précision.

» Coordonner des actions motrices simples : recevoir, bloquer, lancer..

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	10'	Collectif - Oral	Échauffement : courir à deux avec une balle. Au signal, s'arrêter, lancer la balle sur le partenaire qui est devant, en essayant de le toucher, puis changer de rôles.	
2	20'	Groupes	Entraînement : - <u>Détruire les tours du château</u> : 2 équipes de 6 joueurs qui s'affrontent 2 par 2 : les attaquants doivent faire tomber les quilles protégées par les défenseurs en les tirant avec les ballons (1 par attaquant). Chaque équipe reste dans sa zone, les quilles sont au milieu, les défenseurs autour, les attaquants derrière. - <u>Abattre les quilles</u> : 2 équipes l'une à côté de l'autre avec plusieurs ballons sont réparties de part et d'autre d'un banc sur lequel sont placées des quilles, qu'elles doivent faire tomber le plus rapidement possible. Augmenter la distance ligne de tir / banc. Au bout de 10 min, changer les rôles.	
3	10'	Collectif - Oral	<u>Lapins chasseurs</u> : les lapins doivent traverser la forêt sans se faire toucher par les chasseurs qui sont statiques. Quand plus de ballons, on compte et on inverse les rôles.	
4	05'	Collectif - Oral	Retour sur la séance, bilan et clôture.	

Séance 3 sur 7 : Passe et repasse...

Durée : 45'

Objectifs :

Améliorer ses déplacements pour recevoir et lancer avec précision.

Compétences visées :

- » S'adapter aux actions d'un adversaire.
- » Coordonner des actions motrices simples : ramasser, manipuler, passer le ballon.
- » S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- » Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	10'	Collectif - Oral	Échauffement : se déplacer en pas chassés. Puis, se mettre par deux, et se faire le plus de passes possibles en se déplaçant en pas chassés dans toute la salle.	Balles en mousse
2	15'	Collectif - Oral	Entraînement : <u>A toi, à moi par équipes</u> : 2 équipes de 6 joueurs avec 1 ballon pour 2 équipiers. Faire avancer le plus vite possible les 3 ballons d'une équipe d'un point à un autre de la salle : le porteur de balle doit être statique, seul l'autre avance, sans courir. Les deux autres équipes observent et donnent des critères de réussite : trouver la bonne distance pour une passe réussie, maîtriser son tir. Puis, on inverse les équipes.	Ballons
3	07'	Collectif - Oral	<u>Passé et va</u> : 4 équipes de 6 joueurs, avec un ballon chaque. Faire le max de passes en 2 min. Le porteur de balle ne peut pas courir. Une fois qu'il l'a lancée, il court toucher un mur, n'importe lequel, et revient dans le jeu.	Ballons
4	08'	Collectif - Oral	<u>Balle au capitaine</u> : 2 équipes de 6 joueurs : lancer la balle à son capitaine placé dans l'en-but pour marquer un point. On ne peut pas se déplacer avec la balle. Un match de 5 minutes à 2 x 2 équipes.	Ballons
5	05'	Collectif - Oral	Bilan et clôture de la séance.	

Séance 4 sur 7 : jouer ensemble

Durée : 45'

Objectifs :

Coopérer avec ses partenaires, respecter les contraintes des situations vécues collectivement.

Compétences visées :

- » S'adapter aux actions d'un adversaire.
- » Coordonner des actions motrices simples : ramasser, manipuler, passer le ballon.
- » S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres : faire progresser le ballon collectivement.
- » Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	10'	Collectif - Oral	Échauffement : reprise de la situation Passe et va.	Des ballons
2	15'	Groupes	Entraînement : <u>Le ballon chronomètre</u> : Une équipe de 6 joueurs sur un cercle, l'autre disposée pour faire un parcours sous forme de relais autour. Pendant que les enfants de l'équipe 2 font le relais, ceux de l'équipe 1 essaient de faire le plus grand nombre de tours d'horloge en passant la balle. Les élèves des deux autres équipes regardent. Discussion rapide sur les critères de réussite, puis inversion des équipes.	Des ballons
3	15'	Ateliers	<u>A l'attaque !</u> : 2 équipes de 6 joueurs sur un terrain ; de chaque côté du terrain, 2 bandes d'1m de large interdites, dans lesquelles il y a des plots. Une balle, à se passer sans marcher avec le ballon, pour tirer sur les plots des adversaires. Les 2 autres équipes s'entraînent à se passer la balle par 2. Puis changement d'ateliers.	Des ballons Des plots
4	05'	Collectif - Oral	Bilan et clôture de la séance.	

Séance 5 sur 7 : L'esquive

Durée : 45'

Objectifs :

Se situer dans l'espace et agir pour esquiver.

Compétences visées :

- » Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- » Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible : s'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon.
- » Accepter l'opposition et la coopération.
- » S'adapter aux actions d'un adversaire.
- » Coordonner des actions motrices simples.
- » S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	10'	Demi-classe	Échauffement : reprise de la situation de référence : balle assise joker en demi-classe.	Ballons en mousse
2	10'	Demi-classe	Entraînement : <u>Les lapins dans leur terrier</u> : 2 équipes de 6 joueurs, 5 cerceaux sur le terrain (terriers). Les lapins sont dans la forêt autour du terrain. Au signal, ils doivent rejoindre leur terrier sans se faire toucher par les chasseurs dans le terrain qui lancent une balle sans marcher avec. 1 point par lapin touché. Changer les rôles au bout de 2 min.	8 cerceaux Ballons en mousse
3	10'	Collectif - Oral	<u>Balle aux prisonniers</u> : en classe entière, faire des pauses parfois pour faire un point sur les stratégies (pouce !)	Ballons en mousse
4	10'	Collectif - Oral	<u>Lapins, chasseurs</u> : 2 équipes s'affrontent : les lapins doivent traverser la forêt sans se faire toucher ; les chasseurs doivent les toucher avec 1 balle en mousse par chasseur. On compte le nombre de tirs réussis et on inverse les rôles.	Ballons en mousse
5	05'	Collectif - Oral	Bilan et clôture de la séance.	

Séance 6 sur 7 : Passer, recevoir, tirer, esquiver

Durée : 45'

Objectifs :

Enchaîner des actions simples, alterner les rôles

Compétences visées :

- » Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- » Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- » Accepter l'opposition et la coopération.
- » S'adapter aux actions d'un adversaire.
- » Coordonner des actions motrices simples.
- » S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	05'	Collectif - Oral	Échauffement : Courir dans la salle en lançant la balle en l'air et en la rattrapant.	Balles en mousse
2	10'	Collectif - Oral	Rebrassage : <u>Balle au prisonnier</u> en classe entière.	Ballons
3	10'	Demi-classe	Reprise de la balle aux prisonniers en variant la taille des terrains et des groupes.	Ballons
4	10'	Collectif - Oral	Entraînement : <u>Camp ruiné par équipes</u> : 4 équipes sur 4 terrains : le joueur qui a la balle essaie de toucher l'adversaire de son choix. S'il est touché, il rejoint l'équipe du lanceur. S'il bloque la balle, c'est le lanceur qui change d'équipe. On joue 3 min, l'équipe la plus nombreuse a gagné.	Ballons
5	10'	Collectif - Oral	Bilan de la séquence . Noter les 3 critères de réussite qui serviront pour l'évaluation. Préparer une feuille par élève avec ces trois critères pour l'observation de la séance prochaine.	

Séance 7 sur 7 : Évaluation

Durée : 45'

Objectifs :

Mesurer ses progrès, observer ceux des autres

Compétences visées :

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	10'	Collectif - Oral	Échauffement , mise en train : balle aux prisonniers.	Ballons mousse
2	05'	Collectif - Oral	Présentation de la page d'évaluation : par élève, autoévaluation à remplir. Puis mise en place des binômes d'observation : un élève des équipes 1 et 2 avec un des équipes 3 et 4. Ils devront remplir la deuxième colonne de la grille en utilisant le code choisi (smileys, lettres...)	1 crayon par élève Feuilles d'évaluation
3	20'	Demi-classe	Les deux premières équipes reprennent la situation de référence (balle assise joker) et les autres observent et annotent. Le maître remplit aussi sa grille d'évaluation. Puis, changement de demi-classe.	
4	10'	Collectif - Oral	Jeu libre pour clore la séquence.	

Bilan :