

Connaissances et compétences pour s'opposer individuellement ou collectivement: Les jeux collectifs avec ballon (Ressources MEN / Janvier 2012)

Les indications (en vert) de l'équipe départementale EPS50 ont pour objectif d'aider les enseignants à bien se servir des repères pour organiser leur enseignement et permettre les progrès de tous les élèves.
Ces remarques sont à mettre en lien avec les documents « balle au capitaine ».

Cours préparatoire	Cours élémentaire première année
Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des partenaires en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).	
<ul style="list-style-type: none"> • Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon. (construction d'habiletés) • Se déplacer vers le but pour marquer. • Faire progresser le ballon collectivement. • S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon. (défenseur) • Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon. (Partenaire du porteur de balle) 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour : <ul style="list-style-type: none"> ° en tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer ; ° en tant que défenseur, reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger son but. • Identifier son statut en fonction des actions (attaquant ou défenseur). • Assurer le rôle d'arbitre. <p>—> Enchaîner* des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :</p> <ul style="list-style-type: none"> • comme attaquant : <ul style="list-style-type: none"> - courir et transporter un objet ou passer un ballon, - recevoir et passer, - recevoir et courir vers le but pour aller marquer - tirer ou passer le ballon à un partenaire, - lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque ; • Comme défenseur : <ul style="list-style-type: none"> - courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, -essayer d'intercepter le ballon, - courir et s'interposer pour gêner la progression. <p>* Voir documents « fonctions du joueur » et « principes d'actions »</p>

Cours élémentaire deuxième année	Cours moyen première année	Cours moyen deuxième année
<ul style="list-style-type: none"> • Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) : <ul style="list-style-type: none"> ° connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs....) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel) ; ° connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact. • Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves. 		
<p>Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby et la balle au capitaine.</p> <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conserver le ballon : passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement. • Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression, partir vite vers l'avant (ou, en cas de difficulté, conserver la possession de la balle par une passe en arrière) <p><i>rugby</i> : se placer en arrière du porteur, passer vers l'arrière.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marquer : passer à un partenaire placé (pour qu'il marque), marquer un but, un panier ou toucher le panneau, marquer un essai... • Utiliser l'espace de jeu dans ses dimensions, latéralement et en profondeur. <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reprendre le ballon : se placer sur les trajectoires de passes (pour intercepter) • Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon, gêner la passe adverse <p><i>rugby</i> : bloquer le porteur selon la modalité convenue.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empêcher de marquer : gêner le tireur dans son action <p><i>rugby</i> : empêcher le porteur d'atteindre la zone d'embut.</p>	<p>Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby et la balle au capitaine.</p> <p>En attaque *</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conserver le ballon : <ul style="list-style-type: none"> - passer le ballon à un partenaire démarqué, - se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, - recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement. • Progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu. • Marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (passe à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement...). <p>En défense *</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reprendre le ballon : <ul style="list-style-type: none"> - se placer activement sur les trajectoires des passes, - occuper l'espace, reprendre le ballon sur rebond, - changer très vite de statut (de défenseur à attaquant). • Ralentir la progression de l'adversaire : <ul style="list-style-type: none"> -gêner le porteur du ballon dans sa progression et dans ses tentatives de passe. • Empêcher de marquer : <ul style="list-style-type: none"> -monter sur le tireur dans l'axe de tir, -se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir. <p>* Voir documents « fonctions du joueur » et « principes d'actions »</p>	
<p>—> Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.</p>		