

# Balle au capitaine

## Module d'apprentissage au cycle 2

### Compétences travaillées pendant le cycle (programmes 2015)

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

### Le module d'apprentissage

L'objectif de ce document est d'aider les enseignants à construire et mettre en œuvre un module « Balle au capitaine » afin que leurs élèves construisent des compétences de « joueur de sport collectif »

Chaque enseignant reste maître de ses choix pédagogiques et les situations présentées ne sont que des propositions.

### Principes à retenir pour construire un module d'apprentissage

Proposer des situations qui permettent aux élèves :

- d'être acteurs dans l'équipe qu'ils soient porteurs de balle ou non
- de se référer à des constats objectifs
- de construire les fonctions d'un joueur de sports collectifs (en attaque/ en défense)
- d'analyser leur jeu pour construire des règles d'action

...en maintenant l'égalité des chances et l'incertitude du résultat.

Au cours du module, les séances seront construites pour que l'élève puisse associer de mieux en mieux « informations lues dans le jeu et prises de décisions ».

Au cours de chaque séance, une partie de la classe travaille en autonomie sur des situations où sont affinées les habiletés motrices ou les intentions collectives.

**Le module d'apprentissage dure environ une douzaine de séances** (au moins une séance par semaine, si possible deux).

Le sens du progrès est notamment :

- d'amener les élèves à concevoir que, même lorsqu'ils ne sont pas porteurs de la balle en attaque, ils peuvent être utiles à leur équipe en offrant au porteur de balle une solution (passer de non porteur de balle spectateur à partenaire du porteur de balle).
- De lire le jeu pour agir efficacement
- De construire des habiletés motrices pour être utile à son équipe

Une séance « en classe » à partir du Powerpoint sur les actions d'un joueur peut être intéressante afin d'échanger et de préciser les principes d'actions qui permettent à chaque joueur quel que soit son statut (attaquant / défenseur) « **d'être utile à tout moment à son équipe** ».

## Sens du progrès pour chaque élève de cycle 2

### Pour les attaquants :

**Partenaire Porteur de Balle** → OFFRIR une possibilité au PORTEUR DE BALLE :  
Tenir compte des actions du défenseur pour aller devant le PB (à distance de passe) ou revenir en arrière si le PB est bloqué

### **Porteur Balle** →

Se rapprocher le plus vite possible de la zone du capitaine avant d'être « gelé ».

Choisir le moment de la passe en fonction des actions du défenseur et des actions des PPB

Choisir de passer prioritairement au PPB placé devant si c'est possible.

Faire un passe au capitaine dès qu'il est à une distance qui permet une action réussie.

Passer sans précipitation et à bonne distance de passe : ne pas chercher l'« exploit » en « lançant » la balle de trop loin

**Capitaine** → Se déplacer dans son espace afin de se rendre disponible pour recevoir la balle (en tenant compte de ses partenaires, de la position des défenseurs et de leurs déplacements)

### Pour les défenseurs :

Couper la trajectoire du Porteur de balle pour l'obliger à s'arrêter / le toucher devant s'il est encore en mouvement pour le « geler ».

Tenter l'interception en coupant la trajectoire du ballon (en allant à proximité du PPB qui est le destinataire de la passe)

Venir gêner le PB pour s'opposer à la passe (le presser pour qu'il perde le ballon, pour que sa passe soit mal assurée ... dans le respect des règles).

## **Quelques pistes pour l'échauffement**

Toujours réaliser une mise à disposition corporelle afin de préparer le corps et l'esprit à l'activité physique proposée.

Voici quelques exercices pouvant être proposés à l'échauffement lors de la pratique de jeux sportifs collectifs :

◆ Court footing en jouant sur les changements de direction (courir sur les lignes tracées au sol et au signal de l'enseignant, changer de ligne)

◆ Passes à 2 à courte distance, face à face...puis s'éloigner peu à peu

◆ Même chose en déplacement face à face, puis en se déplaçant vers la cible

◆ Réussir 10 passes « sans perdre la balle » (*limiter le nombre d'élèves par équipe : 5 maximum*).

◆ Faire « une passe à 5 » : réussir 5 passes « sans perdre la balle » malgré la présence d'une équipe adverse qui va chercher à récupérer cette balle pour elle aussi tenter de réussir 5 passes (*limiter le nombre d'élèves par équipe : 5 maximum*).

**Jeu de 5 contre 5  
(4 joueurs sur le terrain + 1 capitaine dans sa zone)**

\*Situation qui sera proposée lors de la rencontre pour les CE1/CE2

► But du jeu

**Pour marquer 1 point il faut faire une passe au capitaine qui doit bloquer la balle.**

► Règlement

En attaque

- ✓ Le Porteur de Balle (PB) peut se rapprocher de la zone de marque en courant.
  - ✓ Le PB est gelé (il n'a plus le droit de se déplacer) :
    - s'il s'est arrêté
    - si un défenseur le touche sur l'avant de son corps.
- ⇒ Il doit alors passer la balle à un partenaire sur le terrain.

**Le capitaine a le droit de se déplacer dans sa zone (elle lui est réservée).**

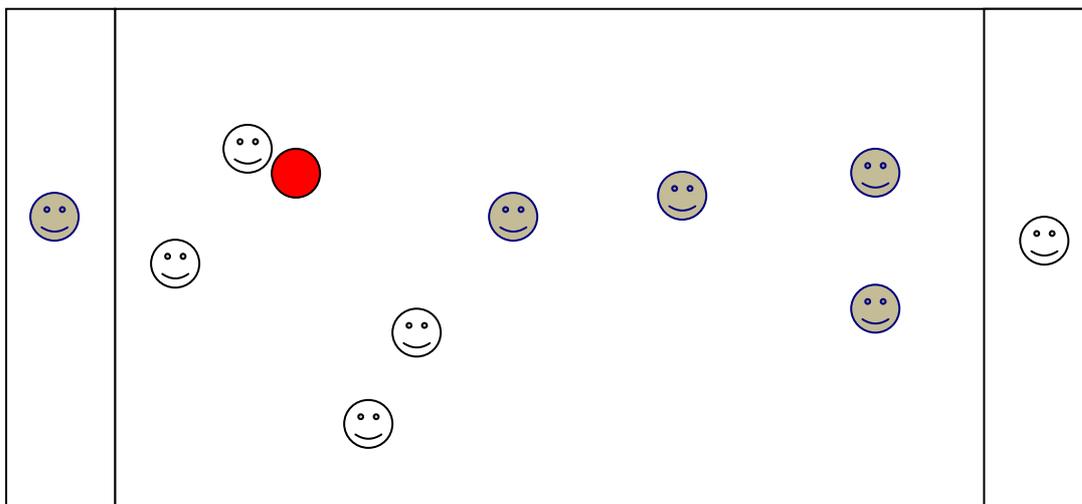
En défense

- ✓ Chaque joueur peut agir sur tout le terrain pour éviter la progression de la balle vers le capitaine, pour gêner une passe, pour geler le PB en le touchant sur l'avant de son corps

Un effectif réduit favorise l'engagement de chacun et facilite la lecture du jeu par les joueurs.

**Les contacts sont interdits sauf pour geler le PB en le touchant.**

Terrain : environ 12m de large x 20m de long ou 1/3 terrain de hand dans la largeur



(Le jour de la rencontre, le terrain de Hand-Ball sera partagé en 3)

## Premières séances du module et évaluation diagnostique

Les **objectifs des premières séances** vont être de permettre l'engagement des élèves, la compréhension du but du jeu, le respect des règles.

L'**évaluation diagnostique** pourra être réalisée à partir de la **situation de référence proposée**.

L'utilisation d'une grille d'observation va permettre à chaque élève de prendre conscience du nombre de fois où il a la balle, de mettre en relation ce nombre avec le nombre de points qu'il marque au cours d'un match (passe réussie à son capitaine).

Joueur \_\_\_\_\_

Observateur \_\_\_\_\_

Le joueur a la balle (entourer)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Résultats X si le point est marqué										

A l'issue des premières séances et avec l'aide de l'enseignant, les élèves vont faire les **premiers constats** :

- Certains élèves n'ont jamais la balle
- Certains l'ont parfois mais ne marquent jamais
- Certains l'ont et marquent souvent

Ces constats « quantitatifs » pourront alors être interprétés : comprendre les raisons de ces constats, ce que l'élève devra construire pour progresser → voir Exemples ci-dessous

Elève	Constats	Raisons → Ce que l'élève doit construire
A	N'a jamais la balle	Se déplace en périphérie du terrain, agit en réaction des actions de ses partenaires → agir pour être utile à son équipe
B		N'attrape pas un ballon qui lui est envoyé par manque d'expérience / peur que le ballon ne lui fasse mal → construire des habiletés (s'appliquer à bien passer, se préparer à recevoir la balle, construire la notion de distance de passe)
C	Est Porteur de la balle mais ne marque jamais	Tire de trop loin ; en cherchant l'exploit, sans «s'appliquer» → habiletés (« offrir » le ballon à son capitaine)
D		Participe au jeu par intermittence, quand il a passé sa balle devient spectateur du jeu de son équipe → agir à TOUT MOMENT pour être utile
E		Ne passe pas à son capitaine par peur de l'échec, choisit la «sécurité» en passant systématiquement à un partenaire → Oser (tenter et réussir cette action décisive dans des situations dérivées)

## Séances suivantes

Elles ont pour objectif d'amener l'élève à :

- Lire le jeu pour agir efficacement.
- Construire des habiletés motrices pour être utile à son équipe.

### 1/ Lire le jeu pour agir efficacement

A **chaque instant**, il est nécessaire de s'informer sur le rapport de forces existant entre les deux équipes en se posant notamment les « questions » suivantes :

- *Quelle est l'équipe qui a la balle ? Et donc qui est en attaque ? Et donc, quelle est l'équipe qui est en défense ?*

- *Où sont les joueurs ? Sont-ils fixes ou en déplacement ?*

- *Où se situe la balle ? (près / loin d'un but ?)*

→ Nécessité de mettre en relation ces informations pour comprendre ce qui se passe à un instant T sur le terrain ... et agir pour être utile à son équipe

Au cours du module d'apprentissage et afin de faire progresser les élèves, on travaillera plus particulièrement le développement des compétences de lecture de jeu :

- Par la **situation de référence** qui permet d'**apprendre en jouant**.

Pour se faire il est nécessaire :

- que **tous** les élèves soient acteurs au cours de ces moments

- que l'enseignant propose des « arrêts sur image » (arrêt bref du jeu pour constater le placement des joueurs à cet instant et envisager les actions qui pourraient être efficaces),

- qu'il organise des phases de non-jeu (échanges rapides à l'issue d'un moment de jeu et centré sur un élément de jeu)...

- Et également par des situations de « **construction d'intentions collectives** » (cf. document annexe « Intentions collectives »)

On aboutira, en fin de module, à l'élaboration de principes d'action dont on conservera une trace écrite (cf. diaporama sur les principes d'action).

### 2/ Construire des habiletés pour agir efficacement pour son équipe

Pour être un joueur efficace, il faut être capable de bien analyser la situation mais il est également nécessaire de savoir-faire une passe précise, de bien réceptionner, de courir avec le ballon et s'arrêter (il ne peut pas percuter un joueur en défense... en ce cas il perd la possession du ballon).

Au cours du module d'apprentissage, c'est dans des situations de « **construction d'habiletés motrices** que l'on travaillera plus particulièrement le développement de ces compétences (cf. document annexe « habiletés »).

**Dans tous les cas, ce sera en fonction des réponses des élèves que l'enseignant construira son module d'apprentissage en retenant les situations qui lui paraîtront les plus utiles pour faire progresser TOUS les élèves (voir exemple page suivante d'une trame de module)**

## Exemple d'un module d'apprentissage pour des CE : Balle au capitaine

Séances	Etape du module	Situation proposée Terrain 1	Situation proposée Terrain 2	Objectifs
S1	Mise en action	<b>Situation de référence</b> 5/5 effectif réduit	Entraînement aux passes = <b>habiletés</b> . <i>Exemple :</i> → Par deux ou trois : battre son record. → Faire le plus de passes possibles	<b>Situation de référence</b> - Comprendre le but du jeu. - S'approprier les règles du jeu. - Prendre plaisir à agir.
S2		<b>Situation de référence</b> 5/5 effectif réduit	Entraînement aux passes = <b>habiletés</b> . <i>Exemple :</i> → Deux équipes s'affrontent. → Faire le plus de passes possibles	<b>Situation dérivée</b> - Acquérir des habiletés motrices (« forme » de la passe → dépasser une passe en cuillère inefficace / proposer des passes en bras cassé). - PB : offrir la balle à son partenaire et non lui « balancer » - PPB : être prêt à recevoir la balle.
S3/S4	Poser le problème	<b>Situation de référence</b> 5/5 effectif réduit + Observateurs		- Partir des constats quantitatifs (fiche observation) pour interroger l'élève sur l'efficacité de ses actions.
S5/S6	Résoudre le problème.	Situation dérivée : <b>Construction d'intentions collectives</b> <i>Exemple → la situation non réversible des CP</i>	Situation dérivée : <b>Habiletés</b> → passes /dribble.	- Rester plus longtemps dans un rôle pour sentir les conséquences de ses choix : courses, passes, positionnement, déplacements.)
S7/S8	Résoudre le problème/ Entraînement	<b>Situation de référence</b> + <b>Observateurs</b>		- S'interroger sur les comportements à avoir pour faire gagner son équipe. - Organiser les traces : écrire les principes d'action.
S9/S10	Entraînement/ stabilisation	Situation dérivée : <b>Construction d'intentions collectives</b> <i>Exemple → un but à 2, 3 ou 4 points établir des stratégies (modifier le rapport de force).</i>	Situation dérivée (en autonomie)	- Construire collectivement une stratégie d'attaque en fonction du rapport de force envisagé - Appliquer des principes d'action.
S11/S12	Finalisation / évaluation	Matches		- S'affronter collectivement - Évaluer ses progrès

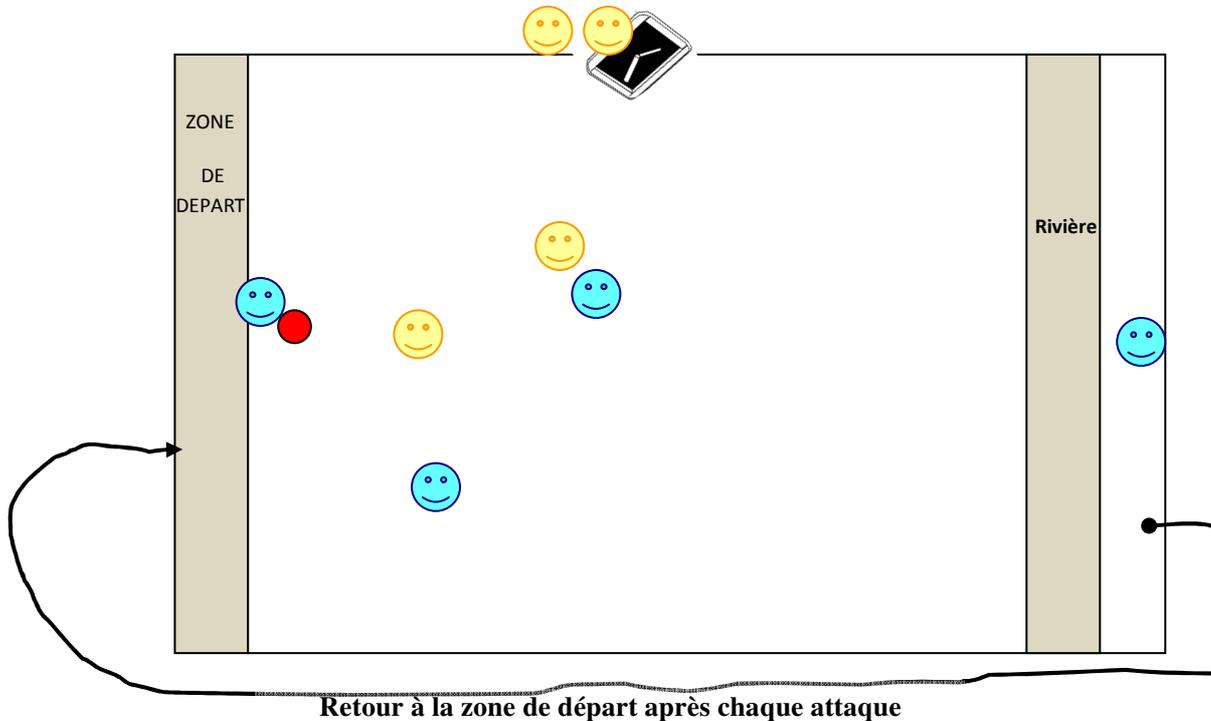
## BALLE AU CAPITAINE / SITUATION NON REVERSIBLE → 3+1 CONTRE 2

### SITUATION DE REFERENCE CP\*

\* Situation de la rencontre pour les CP (au cours du module, ils pourront aussi vivre quelques « matchs » comme les CE).  
\* Elle pourra être proposée aux CE comme situation dérivée permettant la construction « d'intentions collectives »

**Objectif : Construire collectivement une stratégie d'attaque dans une situation de surnombre offensif qui facilite l'engagement des attaquants**

**But du jeu :** Marquer le maximum de points en 4 min (rotation des 2 défenseurs après 5 attaques).



**Consignes :** Une équipe joue en attaque pendant 4 min (3 joueurs + 1 CAP)

L'autre équipe est répartie ainsi : 2 joueurs en défense + 2 marqueurs (rotation après 5 attaques  
→ les 2 défenseurs deviennent marqueurs et les 2 marqueurs deviennent défenseurs)

*Voir feuille de marque à compléter par les marqueurs*

Chaque passe réussie au capitaine vaut 1 point (passe directe ou avec un rebond / les balles qui roulent, qui rebondissent plusieurs fois ne sont pas gagnantes).

Changement de statuts ATT / DEF après les 4 min pour la « revanche » de 4 minutes.

Pour chaque attaque :

- « Engagement » dans la zone de départ
- à l'issue de chaque attaque (point marqué car balle bloqué par le capitaine ou sortie de la balle par l'équipe en ATT, ballon récupéré par l'équipe en DEFENSE...), retour à la zone de départ pour engager l'attaque suivante (le PB engage de sa zone par une passe, les 2 PPB peuvent se placer où ils veulent).

Pour faciliter l'engagement des joueurs :

Le Porteur de Balle (PB) peut se rapprocher de la zone de marque en courant.

Le PB est gelé (il n'a plus le droit de se déplacer) :

- s'il s'est arrêté ;
- si un défenseur le touche sur l'avant de son corps (les autres contacts sont interdits).

⇒ Il doit alors passer la balle à un partenaire sur le terrain.

**Le capitaine a le droit de se déplacer derrière la zone (la rivière)**

# FEUILLE DE MARQUE BALLE AU CAPITAINE

Chaque attaque est représentée par un bâton **I**

Si l'équipe réussit à donner la balle au capitaine, on entoure le bâton **I**

Si l'équipe en attaque perd la balle et donc ne réussit pas à marquer, on barre le bâton **X**

Après 5 attaques, les 2 défenseurs deviennent marqueurs →     
 et les 2 marqueurs deviennent défenseurs :  
 On change quand la ligne est terminée !

La **partie 1** s'arrête après 4 min (tous les bâtons de la feuille de marque ne seront peut-être pas utilisés).

La **partie 2** peut commencer, l'équipe qui était en défense va en attaque et l'équipe qui était en attaque va en défense.

<b>PARTIE 1</b>				
→ COULEUR de l'équipe en ATTAQUE		→ COULEUR de l'équipe en DEFENSE		
<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>
<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>
<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>
<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>
<b>Partie 1 : total des bâtons entourés</b> <b>I</b>				<b>_____ points</b>

<b>PARTIE 2</b>				
→ COULEUR de l'équipe en ATTAQUE		→ COULEUR de l'équipe en DEFENSE		
<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>
<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>
<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>
<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>
<b>Partie 2 : total des bâtons entourés</b> <b>I</b>				<b>_____ points</b>

Points à la partie 1	
Points à la partie 2	
L'équipe gagnante est →	