

## Intention Collective 1 (IC1) : La balle au capitaine (1)

ETRE CAPABLE DE : Lire et agir au bénéfice de son équipe en profitant d'une supériorité numérique

**Matériel :**  
10 coupelles rouges - 10 coupelles bleues -

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERE DE REUSSITE
	<p>Les rouges doivent faire une passe à leur capitaine dans la zone rouge pour marquer un point.</p> <p>Les bleus doivent récupérer le ballon et le donner à un partenaire placé à l'extérieur de la zone de jeu pour marquer un point.</p>	<p>Un élève rouge vient chercher un ballon dans la zone bleue pour provoquer un 5 contre 2. Les élèves rouges effectuent des passes pour trouver leur capitaine.</p> <p>Le capitaine rouge se déplace sur la largeur de la zone rouge et doit immobiliser le ballon de la semelle.</p> <p>Les élèves bleus tournent à chaque passage.</p> <p>6 élèves maximum par équipe dont un capitaine.</p> <p>Inverser les rôles entre les 2 équipes après 6 attaques.</p>	<p>L'équipe en attaque réussit 4 fois sur 6 à trouver son capitaine.</p>

### COMPORTEMENTS ATTENDUS :

#### Pour le porteur de balle :

- S'informer (lever la tête...) et transmettre le ballon (par exemple utiliser l'intérieur du pied pour la précision, verrouiller la cheville pour la puissance, orienter les épaules pour la direction)

#### Pour les partenaires du porteur de balle :

- Occuper toutes les zones du terrain, être en mouvement et faire des changements de rythme et de direction pour se démarquer

### ADAPTATIONS POSSIBLES :

- Proposer un 5 contre 1 pour simplifier la tâche ou un 4 contre 2 pour complexifier la tâche
- Mettre une zone d'intervention pour les défenseurs

## Intention Collective 2 (IC2) : Les quatre coins

ETRE CAPABLE DE : Lire et agir au bénéfice de son équipe en profitant d'une supériorité numérique

**Matériel :**  
 2 cônes - 2 jalons - 5 coupelles rouges -  
 2 ballons - Chasubles par équipe

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	<p>Grace au surnombre à 3 contre 1, les joueurs en attaque doivent tenter de marquer un but.</p> <p>Tir cadré (le gardien de but détourne ou capte le ballon) = 1 point.</p> <p>But marqué = 2 points</p> <p>La fin de l'attaque est effective quand le défenseur ou le gardien récupère le ballon ou quand le ballon sort en touche.</p>	<p><u>Lancement du jeu</u> : l'attaquant ① entre en jeu en poussant le ballon de la semelle.</p> <p>A ce moment, les attaquants ② et ③ pénètrent sur le terrain ainsi que le défenseur ④ qui va défendre au-delà des coupelles (3 contre 1).</p> <p>Règles :</p> <p>Le défenseur ④ n'a pas le droit de défendre dans la zone jaune.</p> <p>L'attaquant ③ peut rester dans la zone jaune s'il le souhaite.</p> <p>Les attaquants ① et ② peuvent rentrer dans la zone jaune pour marquer.</p> <p>3 joueurs rouges attaquants - 3 joueurs bleus en défense et 3 joueurs jaunes à l'organisation (gestion du score et arbitrage)</p>	<p>Les attaquants réussissent 4 fois sur 6 à se mettre en position de tir.</p>

**COMPORTEMENTS ATTENDUS :**

Pour le porteur de balle :

- Garder la maîtrise du ballon, lever la tête et prendre la bonne décision en fonction du placement et du déplacement de ses partenaires

Pour les partenaires du porteur de balle :

- Se démarquer pour être utile à son équipe (occuper le terrain en largeur et en profondeur, être en mouvement pour se situer à distance de passe et ouvrir un angle de passe pour recevoir le ballon).

**ADAPTATIONS POSSIBLES :**

- Varier le lancement du jeu à droite puis à gauche
- Autoriser le défenseur à défendre dans la zone jaune
- Passer à une situation de 3 contre 2 en faisant entrer 2 défenseurs en même temps

## Intention Collective 3 (IC3) : Dribbler ou passer

ETRE CAPABLE DE : choisir entre dribbler ou passer à un relais pour continuer son attaque

**Matériel :**  
 4 cônes - 4 jalons - 5 coupelles rouges - 4 coupelles bleues -  
 4 ballons - Chasubles par équipe

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
<p style="text-align: center;">OU</p> <p style="text-align: center;">Schéma 1                      Schéma 2</p>	<p>L'élève doit traverser le carré et tirer au but pour marquer.                  Si le porteur de balle parvient au tir = 2 points,                  Si le but est marqué + 1 point</p>	<p>L'élève porteur de balle part en conduite pour entrer dans le carré.                  Pour traverser la zone, il peut :                  - soit faire un passe et va avec un des deux élèves en appui sur le côté (schéma 1)                  - soit dribbler l'adversaire (schéma 2).</p> <p>Les partenaires du porteur de balle doivent rester à l'extérieur du carré. Le partenaire qui reçoit le ballon doit le redonner dans la course du premier joueur.</p> <p>Le défenseur n'a pas le droit de sortir de son carré.</p> <p>Chaque binôme de couleur tourne sur les différents postes (porteur de balle, défenseur/gardien, partenaires du porteur de balle en appui à l'extérieur de la zone).</p>	<p>L'élève réussit 4 fois sur 6 à traverser le carré et à tirer au but.</p>

**COMPORTEMENTS ATTENDUS :**  
Pour le porteur de balle :  
 En fonction des actions du défenseur : dribbler (changement de rythme et/ou de direction) ou passer à l'appui démarqué, puis continuer sa course vers le but et enchaîner par un tir.  
Pour les joueurs en appui :  
 - Se déplacer sur la largeur du carré pour proposer un angle de passe favorable.  
 - S'il reçoit le ballon, effectuer une passe qui arrive dans l'espace avant du partenaire.

**EVOLUTIONS POSSIBLES :**  
 - Augmenter ou réduire la taille du carré.  
 - Permettre au défenseur d'intervenir en dehors de son carré dès qu'il est éliminé par une passe ou un dribble pour mettre une pression sur le porteur de balle

## Intention Collective 4 (IC4) : La balle au capitaine (2)

ETRE CAPABLE DE : Passer à son capitaine dans une situation réversible

**Matériel :**  
 10 coupelles rouges - 10 coupelles bleues -  
 3 ballons - Chasubles par équipe

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERE DE REUSSITE
<p>20 m</p> <p>15 m</p> <p>3 m</p>	<p>Les rouges et les bleus lorsqu'ils ont le ballon doivent tenter de passer le ballon à leur capitaine (situé dans sa zone).</p>	<p>10 attaques = 10 ballons par série</p> <p>A chaque attaque, un élève vient chercher un ballon sur le côté pour lancer le jeu (alterner la mise en jeu à chaque nouvelle attaque).</p> <p>Les élèves effectuent des passes pour trouver leur capitaine.</p> <p>Le capitaine se déplace dans toute sa zone et doit immobiliser le ballon de la semelle.</p> <p>Si le ballon sort des limites du terrain, on repart sur une nouvelle attaque.</p> <p>3 équipes de 4 élèves dont un capitaine. 2 équipes en jeu et une équipe à l'organisation.</p> <p>Rotation des rôles après 10 attaques.</p>	<p>L'équipe réussit à trouver son capitaine 5 fois sur 10 attaques</p>

**COMPORTEMENTS ATTENDUS :**

Pour le porteur de balle :

- S'informer (lever la tête...) et transmettre le ballon

Pour les partenaires du porteur de balle :

- Occuper toutes les zones du terrain, être en mouvement et faire des changements de rythme et de direction pour se démarquer

**ADAPTATIONS POSSIBLES :**