

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>20 m</p> <p>12 m</p> <p>3 m</p>	<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).

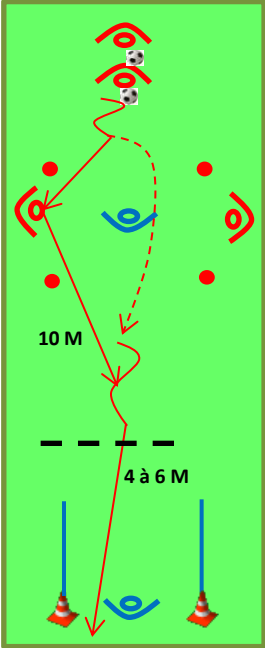
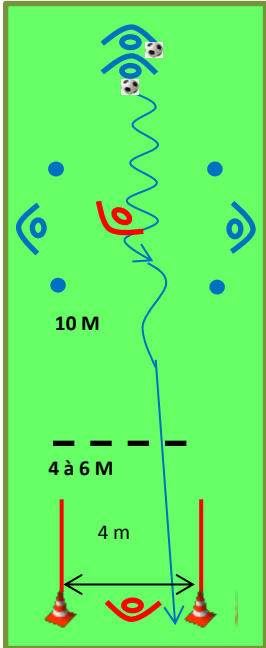

ADAPTATIONS POSSIBLES :

- 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>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 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). Les élèves effectuent des passes pour trouver leur capitaine. Le capitaine se déplace dans toute sa zone et doit immobiliser le ballon de la semelle. 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. 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 :