

Jeux de balle : Vers la passe

Ces jeux de balle, proposés sous forme d'activités globales ou d'ateliers, impliquent l'enfant en lui offrant la possibilité d'agir et d'évaluer ses progrès.

Les situations décrites dans cette fiche sont simples, facile à mettre en œuvre et à intégrer à tout module d'apprentissage « jeux collectifs d'opposition avec ballon ».

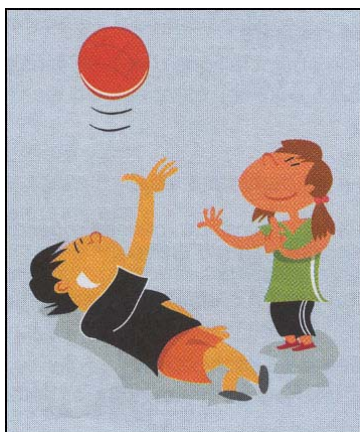
Elles peuvent être organisées et gérées de façon autonome par des groupes d'élèves, offrant une grande quantité d'activité favorable aux progrès moteurs.

Ces situations ne prennent sens que dans le cadre d'un module d'apprentissage abordant les situations collectives qui, dans ce cycle, nécessitent :

- d'acquérir des compétences motrices individuelles qui seront réinvesties collectivement (lancer, rattraper, se déplacer avec la balle) ;
- de construire une stratégie de jeu collectif qui passe par la prise de conscience de l'occupation de l'espace (se situer sur le terrain par rapport à la balle et aux autres joueurs).

A. Lancer et rattraper

1. Apprenti jongleur



Dispositif	Consignes	Critères de réussite	Variantes	Comportements recherchés
Seul avec un ballon.	A deux mains, lancer la balle en l'air et la rattraper.	Je rattrape la balle cinq fois de suite sans la faire tomber.	<ul style="list-style-type: none">- lancer à une main, le plus haut possible ;- rattraper à une main, en position couchée, à genoux au assis ;- comptabiliser le nombre de lancers consécutifs réalisés sans faire tomber la balle.	Ajuster force et trajectoire en combinant placement voir déplacement pour réceptionner au mieux la balle.

2. Tape-mur



Dispositif	Consignes	Critères de réussite	Variantes	Comportements recherchés
Seul avec un ballon. Une zone horizontale sur le mur est matérialisée par deux lignes.	Se placer derrière le repère tracé sur le sol, lancer la balle à deux mains contre un mur en visant l'espace délimité puis la rattraper.	Sur cinq lancers, le ballon touche trois fois l'intérieur de la zone sur le mur.	<ul style="list-style-type: none"> - lancer à une main, depuis des distances différentes ; - viser la zone centrale ou supérieure mais en annonçant auparavant son choix ; - rattraper à une ou deux mains, après un ou deux rebonds au bien sans ; - marquer 1 point si on touche le mur, 2 si on réussit à frapper la zone annoncée. 	Ajuster force et trajectoire du lancer ; se positionner en fonction du tir pour réceptionner le ballon.

3. Défi-lancer



Dispositif	Consignes	Critères de réussite	Variantes	Comportements recherchés
Deux joueurs face à face, avec un ballon, et éloignés de cinq pas.	Réaliser un échange. Pour le lanceur, lancer avec précision. Pour le receptriceur, attraper la balle à deux mains.	Je suis capable d'effectuer le plus d'échange possible sans laisser tomber la balle.	<ul style="list-style-type: none"> - lancer à une ou à deux mains, en trajectoire haute ou tendue ; - rattraper après un rebond ou sans ; - se placer à huit puis douze pas ; - marquer 1 point pour un échange réussi à cinq pas, 2 pour la distance de huit pas et 3 pour celle de douze. La première équipe totalisant 15 points a gagné. 	Adapter son geste à la puissance du lancer et à sa trajectoire en fonction de la distance entre les deux partenaires.

B. Vers la passe

1. La chaîne



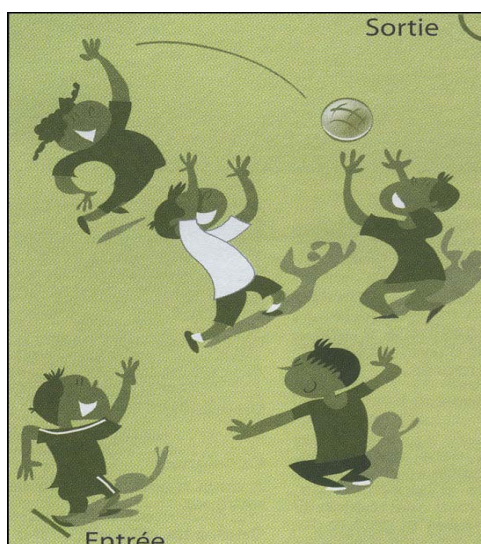
Dispositif	Consignes	Critères de réussite	Variantes	Comportements recherchés
Une zone matérialisée par deux lignes qui s'écartent, longue d'environ 10 mètres. Par deux, face à face avec un ballon. L'action débute sur l'espace le plus restreint.	Lancer, se déplacer latéralement de trois pas pendant que le partenaire réceptionne la balle à deux mains. Faire progresser la balle ainsi jusqu'à l'extrémité de la zone.	J'atteins l'extrémité de la zone sans faire tomber la balle.	<ul style="list-style-type: none"> - lancer à une ou deux mains, avec des trajectoires hautes ou tendues ; - réceptionner après un rebond (ou sans), avec un arrêt après le déplacement (ou sans). 	Gérer trajectoire et déplacement, augmenter progressivement la puissance de tir ; s'orienter pour lancer avec précision.

2. La chaîne avec opposition



Dispositif	Consignes	Critères de réussite	Variantes	Comportements recherchés
L'espace est identique à celui de la situation précédente mais long de 15 mètres. Deux attaquants avec un ballon et un défenseur (cf. dessin ci-dessus).	Pour les attaquants, faire progresser la balle le plus vite possible. Pour le défenseur, gêner la progression de la balle et tenter de l'intercepter.	Nous attaquons, nous atteignons l'extrémité du terrain sans avoir perdu le ballon. Nous défendons, nous interceptons la balle.	elles sont identiques à celles de la situation précédente. On peut également établir un match entre deux équipes qui jouent sur deux tracés adjacents. Pour les attaquants, on comptabilise un point par passe réussie et un supplémentaire pour le gain de la manche ; le défenseur qui intercepte le plus de balles a gagné.	Pour les attaquants, gérer la présence d'un adversaire, conserver la précision du lancer. Pour le défenseur, accepter de jouer contre deux adversaires, élaborer une stratégie individuelle c'est-à-dire s'organiser en fonction de la distance à parcourir.

3. 1 contre 5



Dispositif	Consignes	Critères de réussite	Variantes	Comportements recherchés
Un espace de 8 x 4 mètres avec une ligne de départ et d'arrivée. Cinq attaquants et un défenseur. On change les rôles après chaque passage.	Faire progresser la balle par des passes à une ou deux mains.	Mon équipe atteint la ligne d'arrivée sans se faire prendre la balle.	<p><i>En attaque</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Passer à un partenaire situé en avant, en arrière ; - Effectuer le moins de passes possible pour atteindre la ligne d'arrivée. <p><i>En défense</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Marquer un point à chaque récupération de balle. 	<ul style="list-style-type: none"> - intégrer les notions d'attaquant et de défenseur ; - lancer avec précision à un camarade démarqué.