

# Fiche d'exercices

## Arrêtez l'horloge : un jeu collectif de ballon

Préparer sa classe à une rencontre de circonscription est l'occasion d'engager les élèves dans des apprentissages construits.

Les compétences du socle commun : Respecter les autres et les règles de la vie collective. Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles.

Les compétences EPS : Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

Le jeu « Arrêtez l'horloge » est adapté aux élèves de cycle 2 car il propose des rôles dissociés et une opposition qui grandit graduellement pour aboutir à un jeu interpénétré. En le choisissant pour des rencontres interclasses, on incite les enseignants à l'intégrer dans leur programmation afin d'organiser les apprentissages des élèves. Progressivement, ils apprennent à :

- utiliser des actions simples dans une organisation collective (courir, passer, esquiver...);
- évoluer dans un espace défini ;
- jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre ...);
- comprendre et respecter des règles ;
- identifier le gain d'un jeu.

### Arrêtez l'horloge

#### Dispositif

- 2 équipes de 8 joueurs distingués par des dossards (passeurs et opposants) et 2 arbitres (1 issu de chaque équipe) ;
- 1 espace délimité d'environ 10 à 15 m de côté avec 2 plots symbolisant une porte (cf. dessin), un ballon léger, de petite taille et adapté aux capacités de préhension des élèves (ballon-mousse ou peau d'éléphant).

#### Buts

- pour les passeurs : réaliser le plus grand nombre de

passes malgré l'opposition de plus en plus importante ;

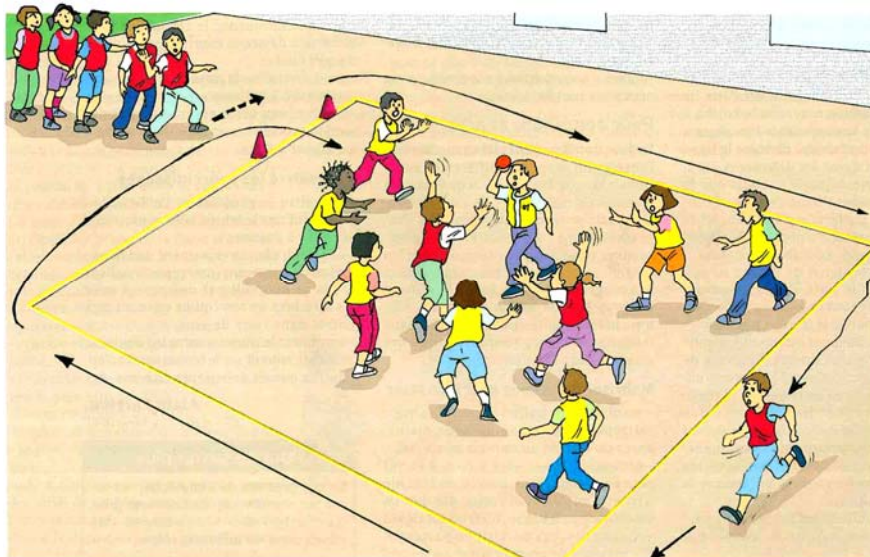
- pour les opposants : abrégier le temps de jeu en courant vite et en interceptant ou sortant le ballon ;
- pour les arbitres ; veiller au respect des règles et entretenir la motivation du jeu.

#### Règles

- pour les passeurs : au signal, se lancer la balle et faire le plus de passes possible (directes ou avec rebond) sans la faire sortir des limites du terrain ;
- pour les opposants : au même signal, le premier de la file effectue un tour de terrain en courant puis entre par la porte pour gêner le jeu de passes et tenter d'intercepter la balle ; le deuxième s'élance dès que son camarade a passé la porte et ainsi de suite ; tout contact est proscrit, de même, arracher le ballon des mains n'est pas permis ;
- pour les arbitres : l'un donne le premier signal puis veille au respect des départs successifs, l'autre compte à haute voix les passes réalisées.

#### Déroulement

Les passeurs sont répartis sur l'aire de jeu, l'un d'entre eux tenant le ballon à pleines mains. Les opposants sont alignés, à l'extérieur du terrain, derrière la ligne de départ. Au signal, les défenseurs débutent leur série de passes tandis que le premier opposant s'élance,



réalise en courant le tour du terrain puis franchit la porte pour y entrer. Il tente alors de s'opposer aux échanges. En franchissant la porte, il donne le signal de départ au suivant, et ainsi de suite. Progressivement, les opposants sont de plus en plus nombreux à contrarier le jeu des passeurs. Lorsque le ballon est intercepté, tombe au sol ou sort des limites, la phase de jeu s'arrête, les opposants en action s'immobilisent, sortent du terrain et se replacent derrière leur file d'équipe. Une seconde manche est lancée par le départ de l'opposant suivant, puis éventuellement une troisième afin que tous les joueurs participent, puis on inverse le rôle des équipes.

Pour comptabiliser les points, on peut :

- retenir la meilleure série réalisée par une équipe ;
- totaliser les points des 3 manches.

### **Pour aider l'enfant dans son action**

Dans l'équipe des passeurs :

- je cherche un espace disponible pour recevoir la balle, je me démarque ;
- si je suis en possession de la balle, je regarde dans toutes les directions pour repérer un partenaire démarqué à qui passer.

Dans l'équipe des opposants :

- je cours vite pour faire le tour du terrain et entrer par la porte afin que les passeurs n'aient pas beaucoup de temps ;
- dans le terrain, je suis actif pour intercepter la balle ;
- lorsque nous sommes nombreux, nous occupons tout le terrain.

### **Pour apprendre et progresser**

En fonction des difficultés rencontrées, l'enseignant proposera différentes situations afin que les élèves acquièrent les niveaux de maîtrise et de compréhension pour un jeu vivant et équilibré. Progressivement, il exploitera les nombreuses variables pour complexifier les exigences et engager les enfants dans des progrès nouveaux. Enfin, il utilisera d'autres jeux de ballon (passe à 5, ballon-château, balle aux capitaines) dans lesquels les élèves confronteront leurs acquis à des situations nouvelles.

### **Maîtriser les actions pour bien jouer**

- manipuler le ballon : jouer à lancer-rattraper, seul,

à une ou deux mains, après un rebond au mur ou au sol, etc. ;

- échanger à deux : face à face, à l'arrêt puis en se déplaçant, proche ou loin (de part et d'autre d'une zone), par-dessus un obstacle (élastique, filet) ou un élève ;
- réaliser des jeux de relais en passes (en file indienne, le premier passe au second puis court se placer en fin de colonne ; jeu de l'horloge en ronde, etc.).

### **Adapter le jeu « Arrêtez l'horloge »**

- pour favoriser les passes : augmenter l'aire de jeu, donner des contraintes (ne pas se déplacer ballon en main ni repasser la balle au joueur précédent, attribuer un opposant à un passeur défini au préalable, etc.), débiter le jeu avec un (ou plusieurs) opposant(s) dans le terrain ;
- pour accroître la pression temporelle : placer plusieurs portes, l'opposant est libre de contourner le terrain dans le sens qu'il désire et d'entrer par la porte de son choix ;
- pour diversifier la prise d'informations : jouer avec 2 ballons ;
- pour mieux tenir compte de l'opposant : associer le passage de la porte à un signal sonore.

### **Poursuivre les apprentissages**

- accroître la rapidité et l'efficacité : chronométrer le temps pour réussir une série de 5 passes ;
- apprendre le renversement des rôles : lorsqu'un opposant intercepte le ballon, le jeu se poursuit par des passes avec les membres de son équipe qui sont déjà entrés dans l'aire de jeu ;
- équilibrer le rapport entre les équipes : au signal, entrent sur le terrain autant d'opposants que de défenseurs en place.

**Alain Larrieu.**

**Illustrations : C. Müller.**

*Extrait de la revue EPSI n°142, mars-avril 2009, pp. 21-22*

### **Pour en savoir plus**

En complément de cette fiche, retrouver sur [www.revue-eps.com](http://www.revue-eps.com) une grille d'évaluation des compétences des élèves dans les différents rôles.

