

# Handball : Premiers pas... Cycle 2

Vers la pratique des jeux collectifs pour les classes de la Grande Section au C.E.1.

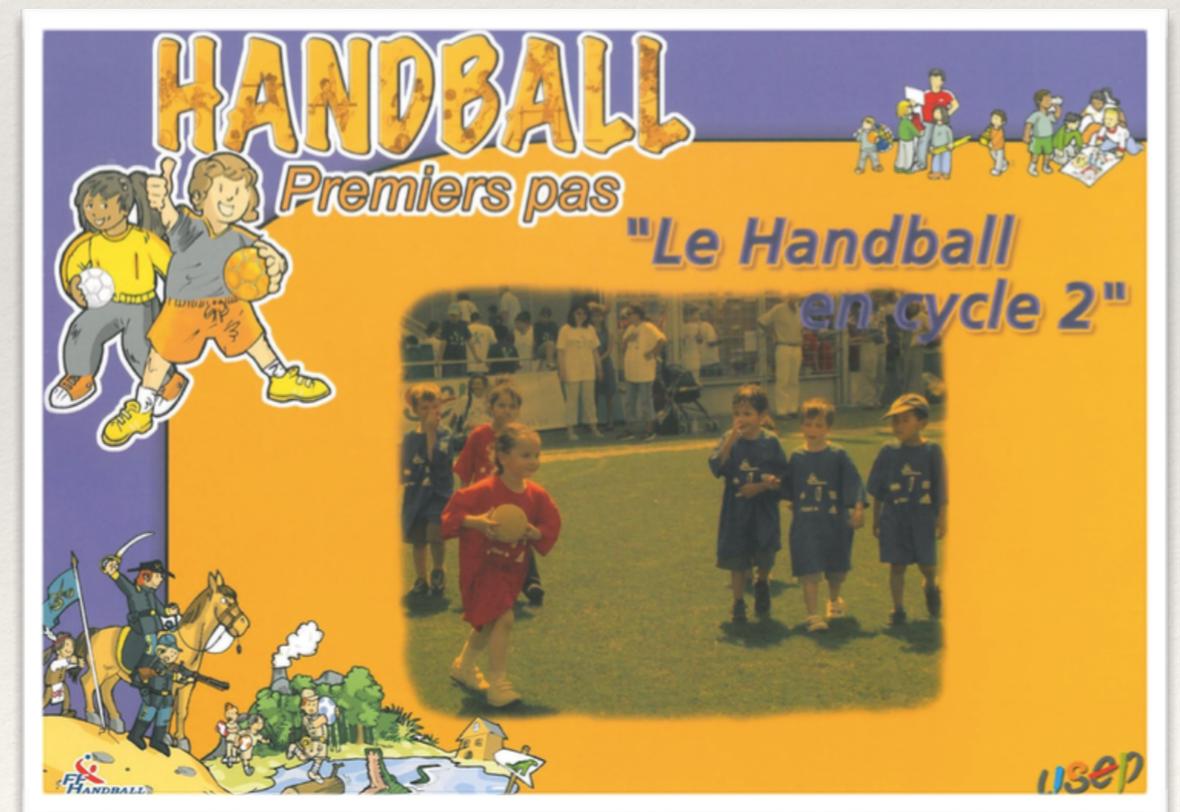
Documents d'accompagnement des animations pédagogiques des circonscriptions de Saintes & Saint-Jean d'Angély.

Démarche de formation partenariale :

Education Nationale (Laurent Rouffet, Laurent Didier & Olivier Roussel)

U.S.E.P. (Dominique Blanc)

Ligue handball Poitou-Charentes (Odile Le Flao & Héloïse Desrente)



---

Mettre en place des situations de jeu collectif pour nos élèves, c'est toujours avoir en tête les  cinq logiques internes  qui les régissent. Nos choix didactiques s'appuieront pour partie de l'aménagement de ces cinq logiques internes. Pour rappel :

---

**1 - Tout jeu collectif est défini par un espace de jeu particulier :**

Périmètre, zones autorisées, zones interdites, zones réservées à des joueurs particuliers, zones réservées à une équipe particulière, zones définies comme cible à atteindre...  
Ces espaces de jeu sont plus ou moins complexes pour nos élèves.

**3 - Tout jeu collectif est défini par un objet à faire progresser vers une cible et par des règles qui régissent la façon de le déplacer :**

Ces règles sont très variables d'un jeu à un autre mais elles engendrent toutes des prises de décisions de la part de chaque joueur.

Les jeux permettent presque toujours (Sauf pour l'ultimate) de progresser seul avec l'objet ou bien d'utiliser un partenaire pour atteindre la cible.

**2 - Tout jeu collectif est défini par des cibles à atteindre.**

**Certains jeux mêlent plusieurs cibles, d'autres n'en ont qu'une :**

Cela peut être une zone, un but, un panier ou un joueur. Ces cibles sont plus ou moins complexes à atteindre pour nos élèves.

**4 - Tout jeu collectif est défini par des espaces inter-pénétrés ou non :**

Dans le cas des jeux avec espaces inter-pénétrés (football, basket-bal, handball, ultimate, water-polo,...), nos élèves auront davantage de difficultés à s'y repérer.

**5 - Tout jeu collectif induit pour les joueurs des**

**changements de statuts au cours de la partie :** Les élèves

sont amenés à passer plus ou moins rapidement de statut de défenseur à celui d'attaquant ou inversement. Certains sports (Football américain, base-ball ou rugby à XIII) ont intégré des règles qui régissent (ou diffèrent) ce changement de statut. C'est une difficulté majeure pour nos élèves que de réguler leurs actions et leurs choix en se vivant à la fois défenseur et à la fois attaquant.

Pour plus de précisions sur ces logiques vous voudrez bien vous reporter au document général sur le site de la circonscription de Saintes : [blogs17.ac-poitiers/iensaintes/](http://blogs17.ac-poitiers/iensaintes/)

La nécessité de la mise en mots avec nos élèves des stratégies utilisées au cours des situations rencontrées.

Des situations de référence en nombre limité mais avec des possibles d'évolution variés.

Un nombre de séances suffisamment important : une dizaine environ.

Une variété de rôles à expérimenter pour nos élèves : joueur de champ, gardien, attaquant, défenseur, arbitre, observateur, organisateur.

**Nous affirmons quelques choix forts pour la mise en place de séances auprès de nos élèves...**

Une entrée dans l'activité très rapide pour nos élèves.

Une pratique qui donne une grande place à la prise de décision au cours des situations proposées à nos élèves.

La pratique des jeux collectifs comme une occasion d'y trouver du plaisir, de faire grandir l'estime de soi et de percevoir ses progrès.



**Nous proposerons à nos élèves des situations portant sur trois champs d'activités :**

- Des expérimentations sur le thème AISANCE CORPORELLE.
- Des expérimentations sur le thème DES DUELS.
- Des expérimentations sur le thème de LA CONFRONTATION COLLECTIVE.

# THEME 1 : Des situations pour développer l'aisance corporelle...

(Vers la dissociation segmentaire, la coordination, la prise d'informations)

Agir autour de verbes d'action avec & sans ballons : marcher, courir, sauter, éviter, contourner, lancer, tenir, toucher, attraper, bloquer, s'immobiliser, accélérer, ralentir, franchir, observer, tourner, effectuer une rotation, changer de direction, se baisser, passer entre, passer par-dessus, passer par dessous, faire rebondir, faire rouler, suivre un chemin, suivre un partenaire, se rapprocher, s'éloigner,...

On privilégiera deux types d'activités :

▶ Des tâches motrices successives.

▶ Des tâches motrices simultanées.



L'enseignant pourra :

. soit faire agir ses élèves tous ensemble à partir d'une consigne collective : « Vous marchez avec le ballon dans les bras, à mon signal, vous le faites rebondir et vous frappez dans vos mains avant de le rattraper ».

. soit s'appuyer sur des jeux collectifs pour développer l'aisance corporelle de ses élèves.

## Pourquoi ?

**Pourquoi cet espace ?**

L'enfant se développe physiquement et physiologiquement.

L'intérêt de cet espace est :

- De l'aider à mieux connaître son corps qui se développe et changera encore pendant l'adolescence.
- De l'aider à mieux se contrôler pour prendre en compte son environnement et ainsi aborder des situations de plus en plus complexes avec ou sans balle.

L'aisance corporelle permettra ainsi une centration différente et permettra d'éviter plus adroitement un adversaire ou de marquer plus facilement un but dans une situation difficile.

La prise de conscience des solutions explorées et intériorisées est essentielle dans la construction d'une aisance qui n'est pas seulement utile au handball, on la retrouve partout dans les gestes quotidiens : éviter les gens sur le trottoir, se rattraper lors d'une chute, apprendre d'autres activités sportives, etc.



## Savoir-faire

**Les savoir-faire dans cet espace :**

Ils font appel à la motricité :

- Se déplacer, marcher, courir, sauter et tous les déplacements sous toutes leurs formes. En avant, en arrière, sur le côté, sur les deux pieds joints, décalés ou alternativement, sur un pied.
- Lancer haut, loin, bas, fort devant, derrière, en cloche, tendu, faire rebondir se conjugue souvent dans les exercices avec ...
- Attraper devant, sur le côté, derrière, en haut, en bas, et en se déplaçant.

On y trouve tout ce qui favorise la dissociation segmentaire, la coordination, le repérage dans l'espace, l'équilibre, la notion de rythme, etc...

Les enfants doivent :

- Etre à l'aise avec la balle.
- Explorer les déplacements avec une balle en main.
- Maîtriser le lancer et la réception.
- Savoir lancer fort, tirer.
- Se reconnaître dans l'espace, maîtriser ses déplacements, savoir tirer de plusieurs façons.
- Enchaîner les différentes actions et les combiner.

On peut donc imaginer des parcours visant une famille ou une combinaison entre deux ou trois familles.

# THEME 1 : Des situations pour développer l'aisance corporelle (Suite)...

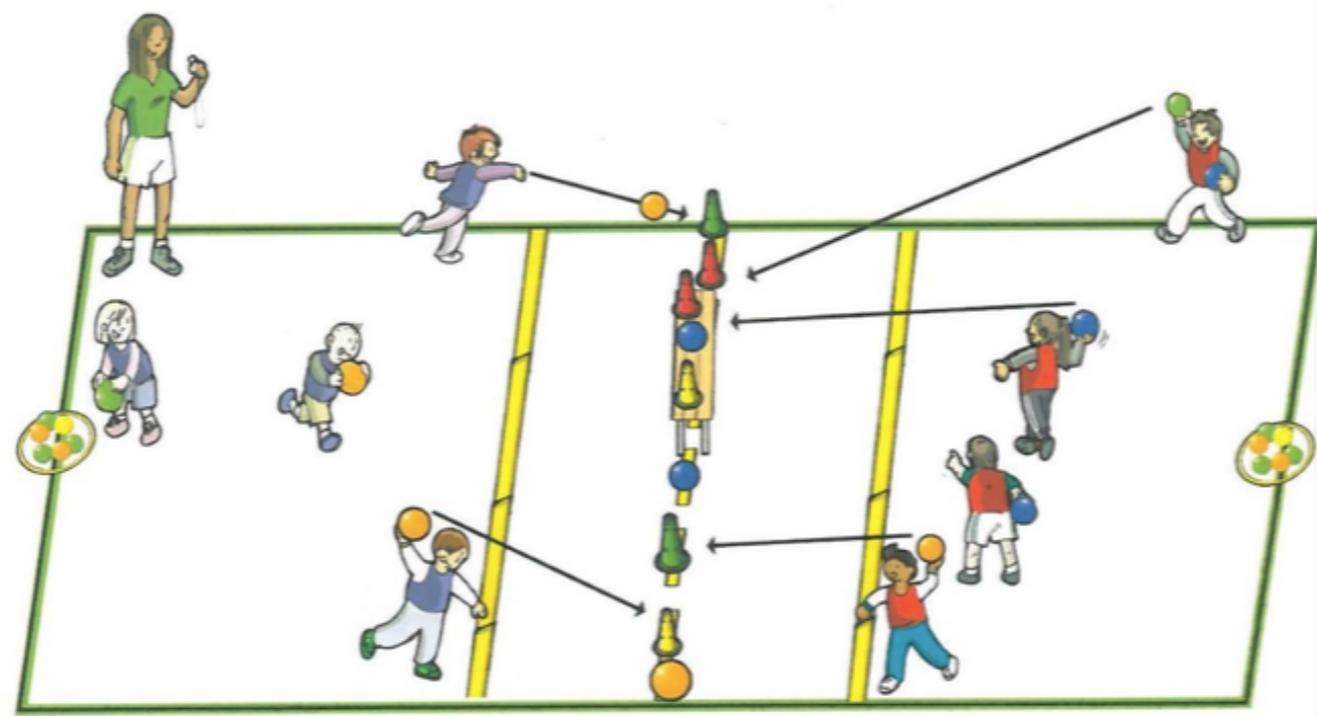
(Vers la dissociation segmentaire, la coordination, la prise d'informations)

## Exemple de jeu collectif N°1 : Chamboule-tout...



**L'histoire :**  
C'est la fête au village, 2 équipes s'affrontent dans un jeu de massacre.

**Comment ça marche ?**  
Au signal, chaque joueur s'empare d'un ballon et va tirer sur une cible posée sur un banc pour la faire tomber dans le camp adverse. Le jeu se termine soit après un temps donné, soit lorsque tous les objets sont tombés. L'équipe qui a le moins d'objets dans son camp a gagné.



**!** Une fois le tir réalisé, on récupère un autre ballon dans son propre camp.

Constats	Régulations - Relances
S'ils sont en échec.	Se rapprocher en déplaçant la ligne de lancer Mettre beaucoup d'objets cibles (cibles de volume plus important).
Ajustement individuel.	Différencier selon la réussite des enfants : chaque enfant lance dans un cerceau et l'avance ou le recule selon le résultat de son lancer.
Si c'est facile.	On éloigne la ligne de lancer et on diminue le nombre d'objets cibles et/ou on réduit leur volume. Ajouter des plots plus petits qui valent 2 points.

S4



# Chamboule tout



**Effectif :** de 4 à 10 ou plus...

**Matériel :** 2 bandes jaunes, plots de tailles différentes, briques, ballons cibles (gros et lourds) disposés sur un ou plusieurs bancs et/ou posés au sol, ballons à tirer (formes et toucher différents).

**Objectifs :**

– Tirer "précis et fort" sur une cible immobile surélevée ou au sol.

**Description de la tâche :**

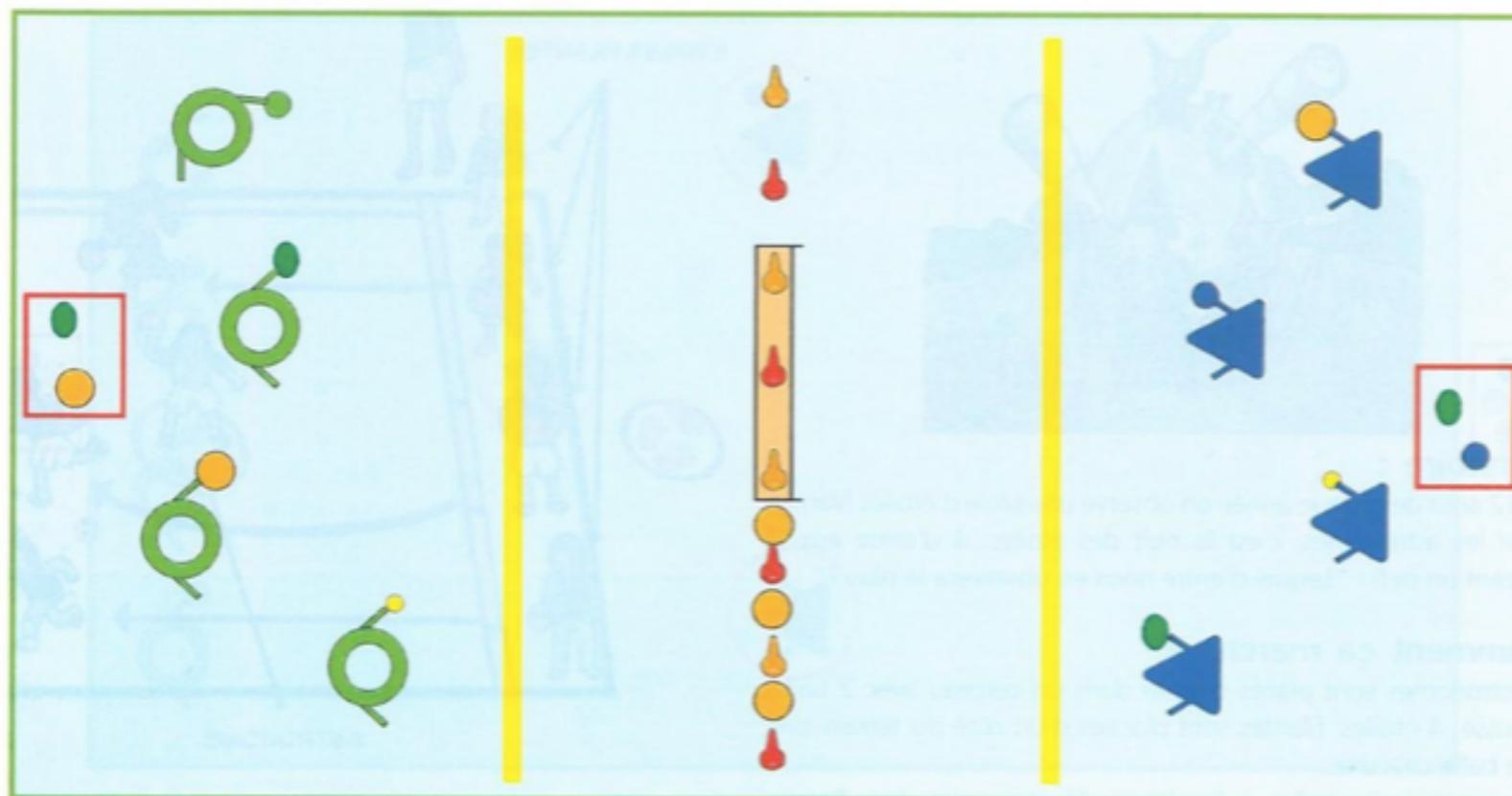
– Au signal, les joueurs des deux équipes prennent des ballons dans leur réserve (tailles, poids, formes différentes) et tentent de viser les différentes cibles (plots, briques, ballons de tailles importantes).

**Consignes :**

– "Au signal, vous visez les cibles pour les envoyer dans le camp de vos adversaires".  
 – Le jeu se termine soit après un temps déterminé, soit quand il n'y a plus de cibles à tirer.

**Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :**

– La distance de tir (zone limitée).  
 – La façon de tirer (pas de coup de pied !).  
 – Les enfants ne doivent pas toucher les cibles autrement qu'en tirant dessus.



## Les capacités développées

<b>Percevoir</b>	les cibles à atteindre
<b>Décider</b>	choisir la cible en fonction de sa valeur et de ses possibilités
<b>Agir</b>	expérimenter les lancers sur des cibles

S4

# THEME 1 : Des situations pour développer l'aisance corporelle (Suite)...

(Vers la dissociation segmentaire, la coordination, la prise d'informations)

Exemple de jeu collectif N°2 : La cachette des écureuils...



## La cachette des écureuils

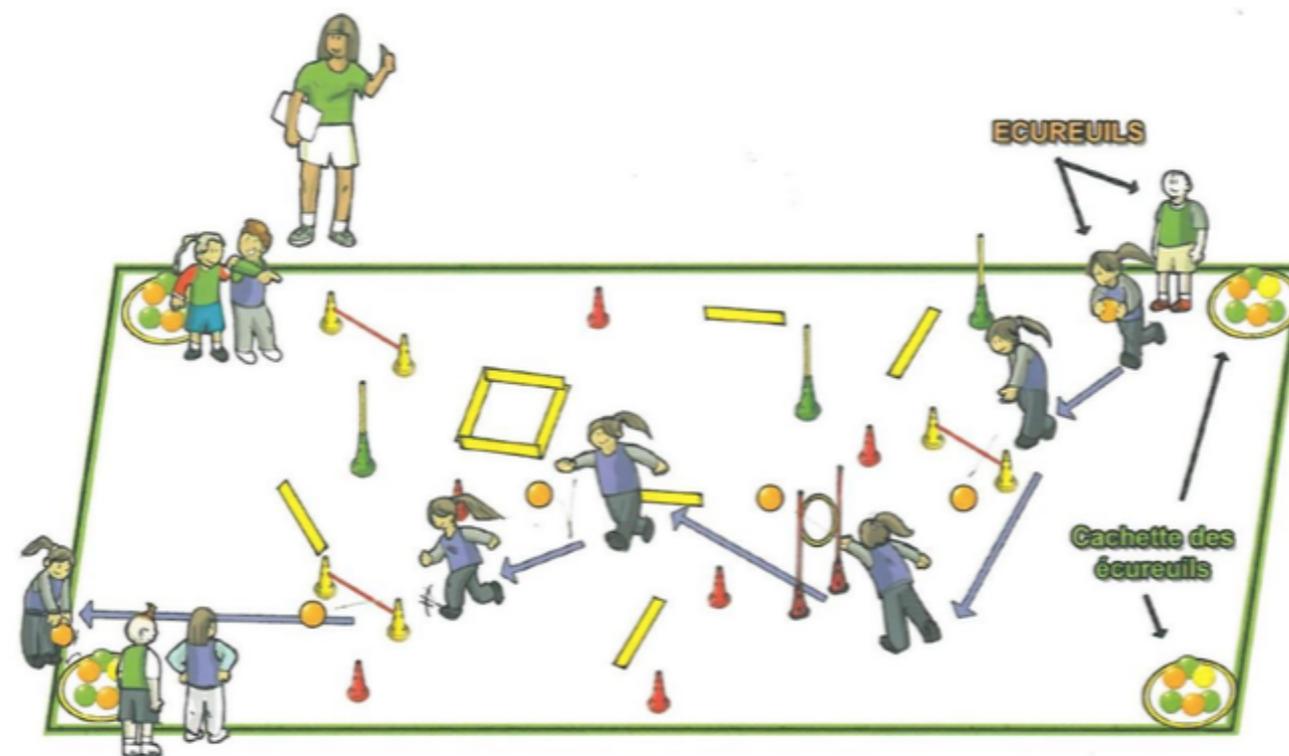




**L'histoire :**  
Les écureuils ont décidé de transporter leurs noix (billes) dans différentes cachettes (réserves de billes). Pour cela, ils doivent prendre une noix dans une réserve et la porter dans une autre réserve. Chaque écureuil choisit son mode de transport (faire rouler la bille, la faire rebondir, la lancer en l'air, inventer des modes de transports nouveaux). Il doit franchir ou contourner les obstacles répartis sur le terrain. Lorsqu'il arrive à une cachette, il pose la noix transportée et en prend une autre, qui est différente. Il repart alors vers une autre cachette en empruntant un autre parcours.

**Comment ça marche ?**  
Le joueur se déplace avec une bille. Il explore l'espace en jouant avec la bille, d'une réserve à l'autre.

**!** Veiller à ce que les enfants varient leur mode de manipulation de bille et empruntent des parcours variés.



**EGUREUILS**

**Cachette des écureuils**

Changer la forme et la taille des billes.

Constats	Régulations - Relances
Trop de dribbles.	Utiliser des billes qui ne rebondissent pas (rugby).
Toujours le même parcours.	Déplacer les obstacles et les réserves.
Utilise toujours le même type de bille.	Obliger à changer de type de bille lorsqu'ils prennent une nouvelle bille dans la réserve.

S2



# La cachette des écureuils



**Effectif :** 2 à 8 joueurs.

**Matériel :** 4 réserves avec des balles aux quatre coins de l'espace. Balises, plots, haies, obstacles...

**Objectifs :**

- Il faut transporter des balles de tailles et de formes différentes en se jouant des obstacles, tout en modifiant le plus possible les modes de déplacement avec la balle (dribble main, pied, lancer, rouler...).

**Description de la tâche :**

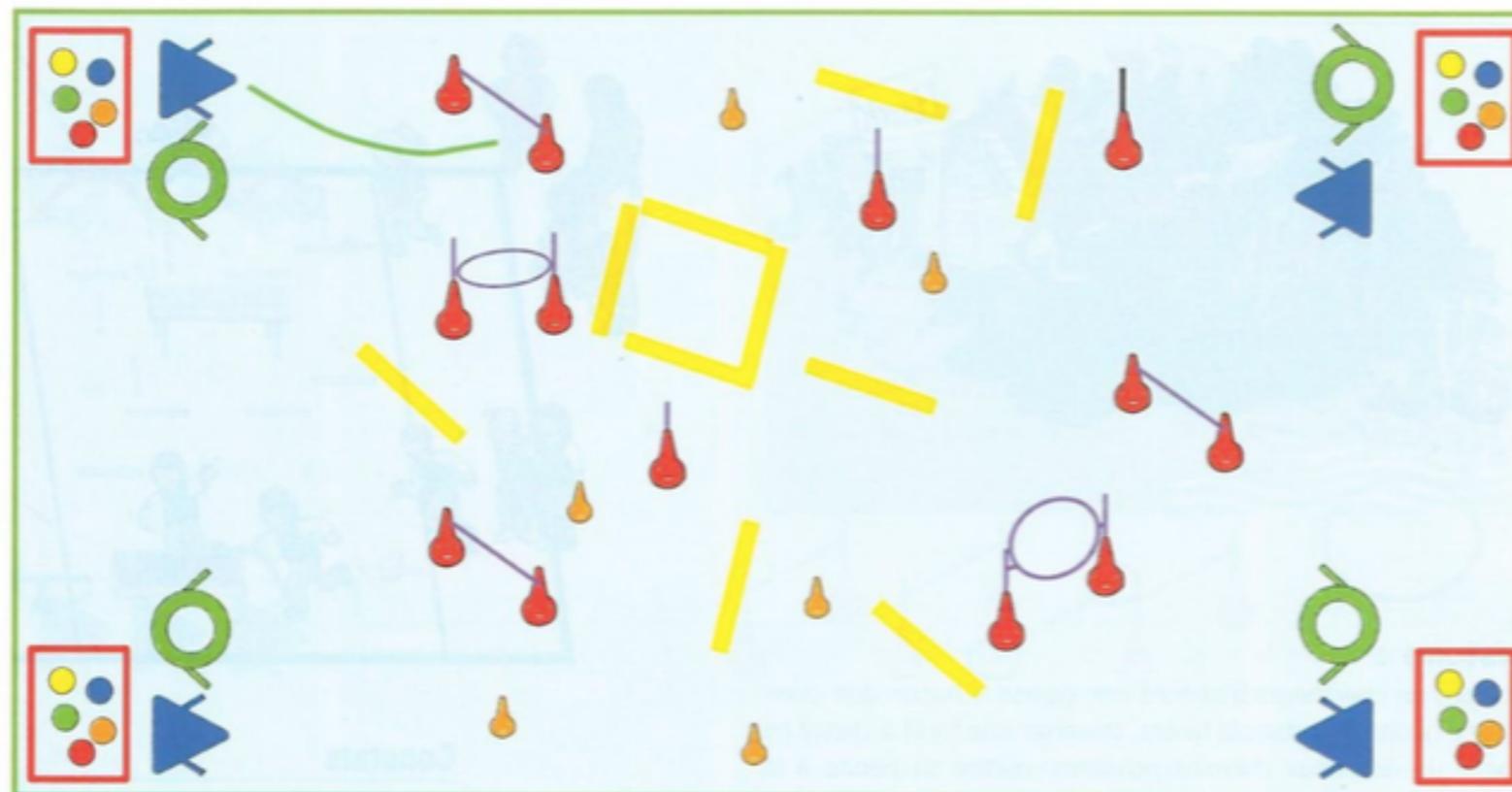
- Chaque joueur se munit d'une balle en la prenant dans une réserve et transporte cette balle dans une réserve différente. Puis il change alors de balle et se dirige vers une autre réserve en modulant le parcours.

**Consignes :**

- Varier le choix des balles utilisées.
- Inventer des modes de déplacements avec la balle.

**Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :**

- L'alternance dans le choix des balles et la variété des parcours réalisés.



## Les capacités développées

<b>Percevoir</b>	des chemins pour atteindre la cible
<b>Décider</b>	oser, essayer différentes manipulations avec plusieurs matériels
<b>Agir</b>	expérimenter les conduites de balle, les dribbles, les courses, les lancers

S2

# THEME 1 : Des situations pour développer l'aisance corporelle (Suite)...

(Vers la dissociation segmentaire, la coordination, la prise d'informations)

Exemple de jeu collectif N°3 : (Adaptation du jeu des éperviers) - Les étoiles filantes...

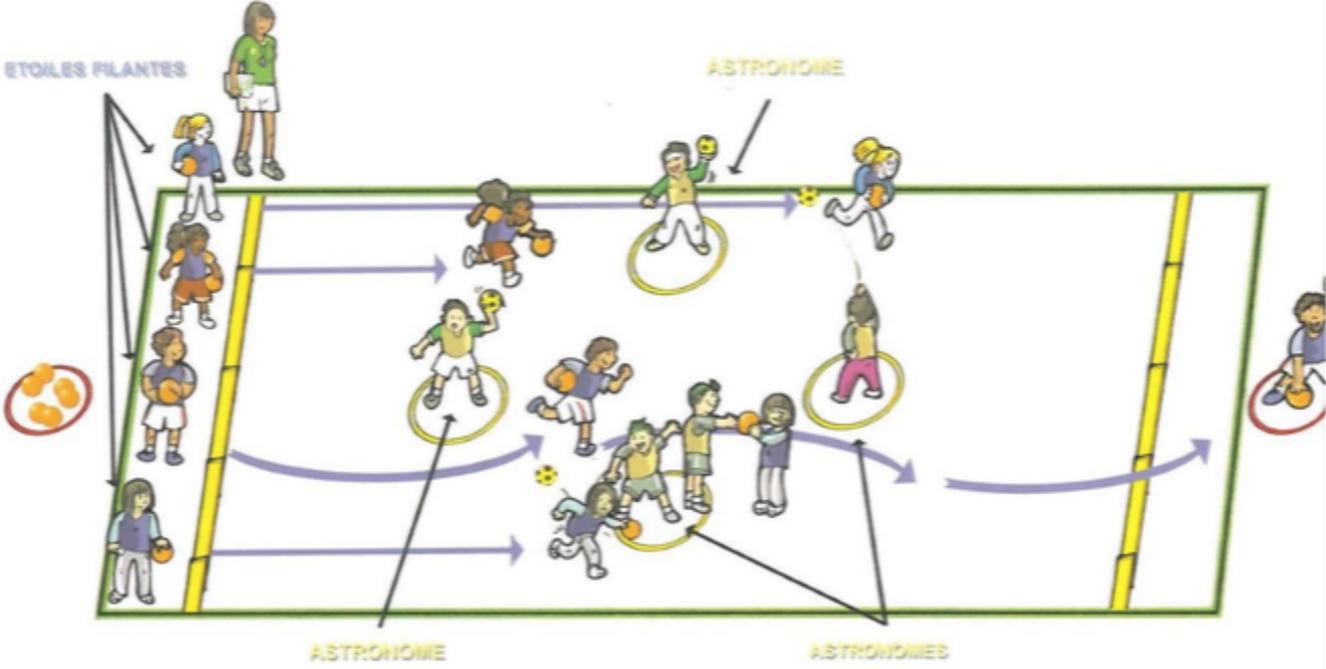


## Les étoiles filantes




**L'histoire :**  
Le 12 août de chaque année on observe une pluie d'étoiles filantes. Pour les astronomes, c'est la nuit des étoiles. 4 d'entre eux se lancent un défi : "Lequel d'entre nous en observera le plus ?"

**Comment ça marche ?**  
4 astronomes sont placés chacun dans un cerceau avec 2 balles mousse. 4 étoiles filantes sont placées d'un côté du terrain avec une balle chacune.  
Au signal de l'entraîneur, les étoiles filantes entre dans l'atmosphère terrestre. Elles doivent la traverser pour aller rejoindre le camp opposé. Si elles y parviennent sans se faire toucher, elles attendent le signal pour repartir, si elles sont touchées elles s'emparent d'un autre ballon dans la réserve.  
Les astronomes essaient de toucher les étoiles en leur lançant une balle en mousse. C'est leur façon d'observer les étoiles. S'ils réussissent, ils récupèrent la balle de l'étoile filante et la rapportent dans leur cerceau tout en ramenant leur ballon mousse.  
Remporte le défi l'astronome qui a observé le plus d'étoiles, c'est-à-dire celui qui a le plus de balles dans son cerceau.



Constats	Réglations - Relances
Les étoiles perdent la balle dans le dribble.	Autoriser de transporter la balle sans dribble.
Les étoiles sont touchées très rapidement.	Augmenter la surface de jeu.
Les astronomes sont en difficulté pour toucher les étoiles.	Diminuer la surface de jeu. Augmenter le nombre d'astronomes.
Cela dure trop longtemps.	Réduire le nombre de balles dans les réserves.

**20**

*Bien utiliser des balles en mousse pour les astronomes.*

**S5**



# Les étoiles filantes



**Effectif :** 8 joueurs : 4 tireurs et 4 cibles.

**Matériel :** 6 cerceaux, 2 bandes jaunes, 2 réserves de balles, 4 balles mousse.

**Objectifs :**

– Déclencher un tir avec une balle mousse sur des cibles mobiles.

**Description de la tâche :**

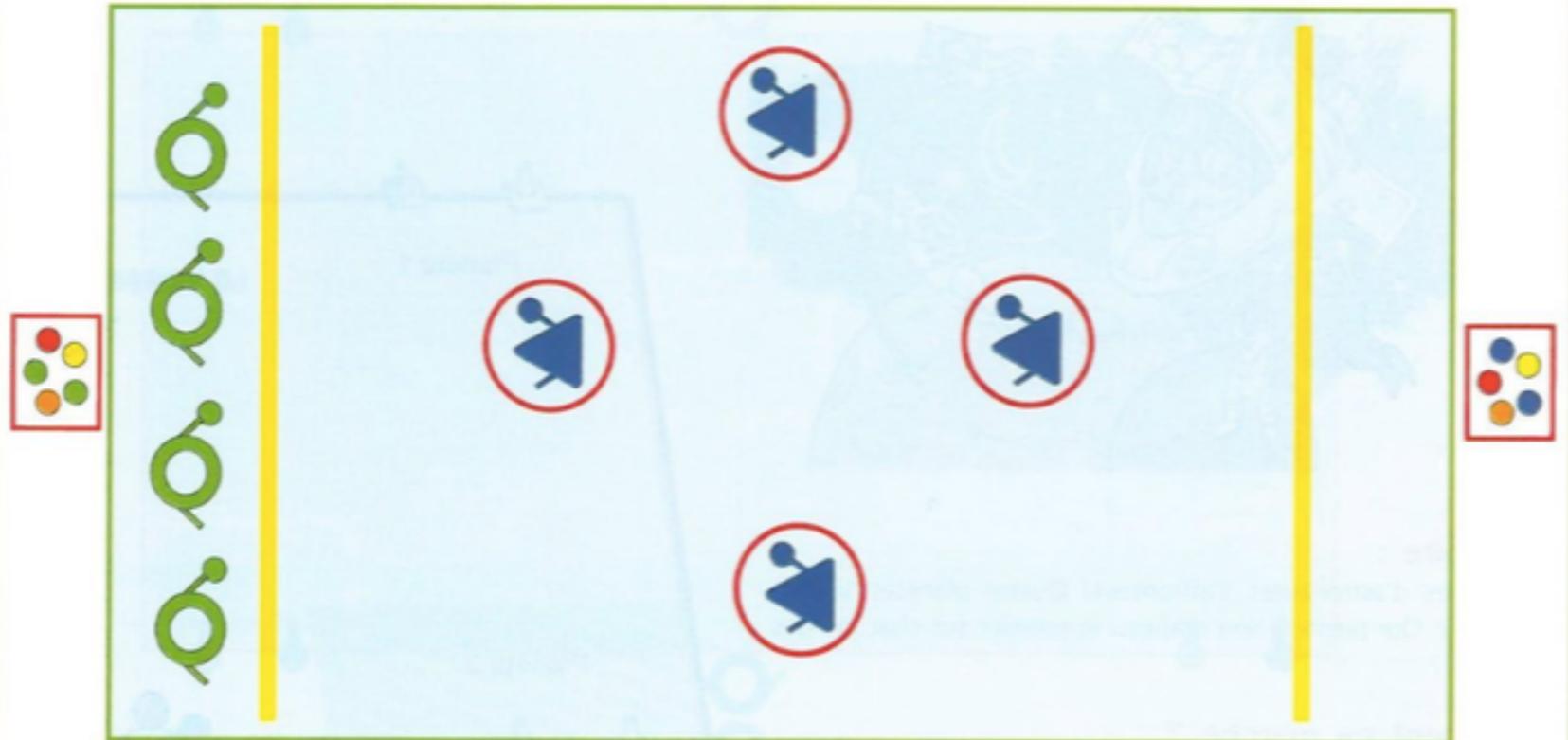
- 4 joueurs dans les 4 cerceaux au milieu de l'espace de jeu avec 2 balles mousse chacun.
- 4 adversaires dans une zone de départ d'un côté du terrain avec une balle chacun.
- Pour les joueurs dans la zone, l'objectif est, au signal de l'entraîneur, d'amener la balle dans la zone opposée sans se faire toucher par une balle en mousse provenant des joueurs dans les cerceaux.
- A un autre signal, ils repartent dans l'autre sens.

**Consignes :**

- Les joueurs dans les cerceaux tentent de toucher les joueurs qui traversent en leur lançant une balle mousse. Lorsqu'ils réussissent, ils récupèrent dans leurs cerceaux la balle de l'adversaire. Lorsque tous les joueurs ont traversé l'espace, ceux qui ont perdu leur balle en prennent une dans la réserve. Les joueurs centraux récupèrent leurs balles mousse et se replacent dans leurs cerceaux.
- Lorsqu'ils sont prêts l'entraîneur donne le signal du passage dans l'autre sens.
- Lorsque toutes les balles des réserves ont été jouées, le vainqueur est le joueur central qui a le plus de balles dans son cerceau.

**Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :**

- La surface de l'aire de jeu, les distances ne doivent pas être trop importantes. Les balles en mousse ne doivent pas faire mal.
- Le dribble sera introduit progressivement comme mode de déplacement.



## Les capacités développées

<b>Percevoir</b>	les adversaires, la cible à atteindre
<b>Décider</b>	oser s'engager dans l'action
<b>Agir</b>	expérimenter les courses, les dribbles

S5

## THEME 2 : Des situations pour agir et prendre des initiatives dans un duel...

Toutes ces situations collectives découlent de la logique du jeu des déménageurs : des objets à transporter (ballons ou autres objets) sur un terrain orienté vers une cible (une caisse, une zone, un but), avec des règles de déplacement particulières que l'on modifiera au fil des séances. Progressivement, des statuts différents apparaîtront (attaquants/défenseurs) pour introduire la notion de duel.

### Savoir-faire

Les duels utilisables dans cet espace :

On reconnaît deux grandes familles de duel :

- Le duel attaquant/défenseur et inversement.
- Le duel tireur/gardien de but et inversement.

Inversement il existe deux grandes familles de duel :

- Le duel contre le tireur quand je suis le gardien de but.
- Le duel contre l'attaquant direct qui est avec ou sans ballon.

Attention à ne pas valoriser ou travailler sur les deux aspects des duels en même temps. Apprendre à marquer un but et en même temps apprendre au gardien à arrêter les ballons.

Pour se construire l'enfant a besoin d'une opposition "stable" pour pouvoir élaborer une stratégie. Prise de repères significatifs, etc.

Les enfants doivent :

- Lancer là où n'est pas le gardien.
- Éviter quelqu'un, balle en main.
- Éviter quelqu'un en dribblant.
- Lancer dans un but malgré un GB.
- Lancer la balle avant d'être touché, se servir d'un relais.
- Marquer un but.
- Profiter d'une diversion.
- Marquer un but de différentes manières.
- Induire des comportements.



### Démarche

Démarche pédagogique :

- Essayer, tester.
- Trouver des intentions d'action.
- Verbaliser les solutions pour partager avec d'autres.
- Les renforcer par la répétition.
- Les réinvestir dans des contextes différents.
- De temps en temps les réactiver.

# THEME 2 : Des situations pour agir et prendre des initiatives dans un duel (Suite)

## Exemple de jeu collectif N°1 : Le meilleur shérif...



# Le meilleur shérif

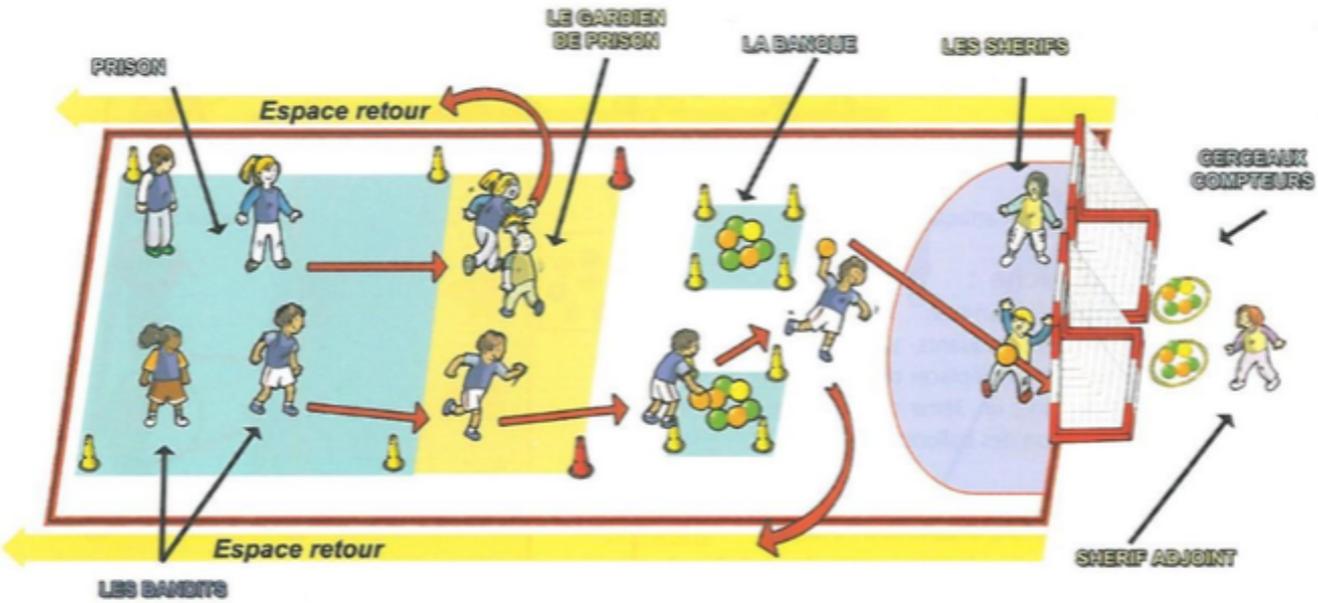




**L'histoire :**  
Les bandits les plus terribles du Far West s'évadent de prison malgré le gardien qui tente de les y retenir. Ils vont dévaliser les banques. Seulement deux shérifs de grande renommée, vont user de toutes leurs forces pour les en empêcher.

**Comment ça marche ?**  
Les bandits tentent de s'évader de la prison. Ils devront passer une zone sans se faire toucher par le gardien de la prison. Ensuite, chacun s'empare d'un butin dans une banque et tente d'aller le lancer dans leur repaire malgré les shérifs. Le shérif adjoint place les butins récupérés dans des cerceaux compteurs. A la fin du jeu, on compte les ballons.

**⚠** *S'il se fait toucher par le gardien dans la zone de sortie, le bandit retourne à la prison.  
Après le lancer, le bandit retourne en prison et tente à nouveau une évasion.  
L'entraîneur veille à ce que les bandits lancent dans le repaire qui est en face de la réserve.*



Constats	Régulations - Relances
Difficulté à déborder le shérif.	Interroger les enfants sur la stratégie à mettre en œuvre pour déborder le shérif sans se faire toucher. Augmenter l'espace du shérif.
Trop de facilité à déborder le shérif.	Réduire l'espace du shérif. Ou bien ne plus passer à deux mais tout seul.
Les gardiens de prison ou les bandits sont en échec.	Reculer ou avancer la zone de tir.

S3



# Le meilleur shérif



## Effectif : 7 à 10 joueurs.

Si moins de 8 joueurs : l'entraîneur enlève un attaquant.

Si plus de 8 joueurs : les attaquants ont d'autres amis qui peuvent jouer avec eux.

**Matériel :** 10 plots, 15 à 20 ballons, 2 mini buts, 2 réserves de ballons (ou cerceaux).

## Objectifs :

- Contourner un adversaire.
- Marquer un but malgré un gardien.
- Stopper les ballons des tireurs.

## Description de la tâche :

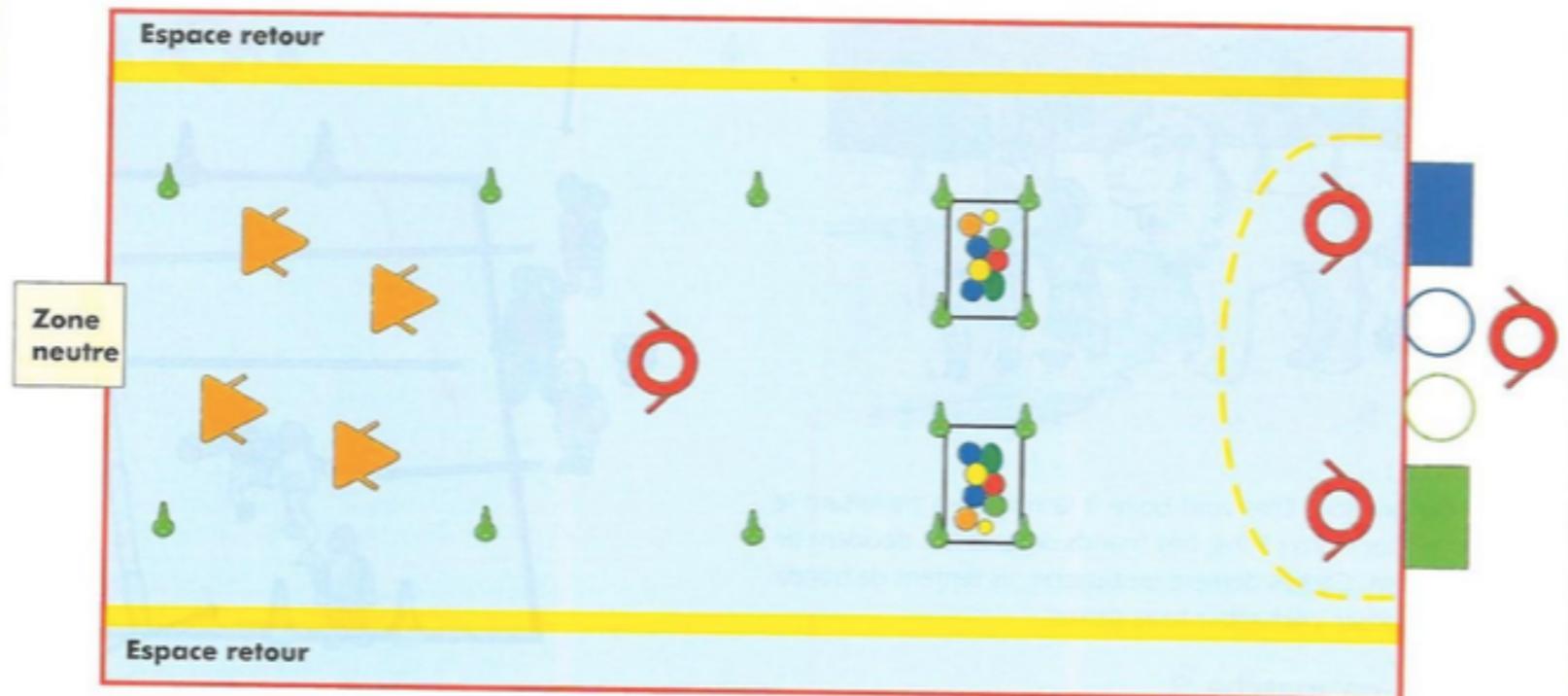
- Courir sans se faire toucher par le défenseur.
- Prendre un ballon dans la réserve et marquer un but.
- Toucher l'attaquant quand il passe dans la zone.
- Empêcher un but.

## Consignes :

- Vous partez par deux pour sortir de la zone neutre.
- Vous ne devez pas être touché par le défenseur sinon vous retournez en zone neutre.
- Si vous passez, vous prenez un ballon et essayez de marquer un but.
- Si but vous déposez le ballon dans le cerceau compteur.
- Sinon vous le remettez dans la réserve et retournez en zone neutre par l'espace retour.

## Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- La stratégie mise en œuvre pour déborder le défenseur.
- La façon de défendre, la façon de tirer.
- Le placement et l'attitude du gardien dans le but (être au devant de la ligne de but et centré, mains placées de manière à pouvoir intervenir plus rapidement sur la balle).



## Les capacités développées

<b>Percevoir</b>	les adversaires, l'espace libre et la cible à atteindre
<b>Décider</b>	oser s'engager dans l'action
<b>Agir</b>	expérimenter les courses, le tir maîtriser le duel

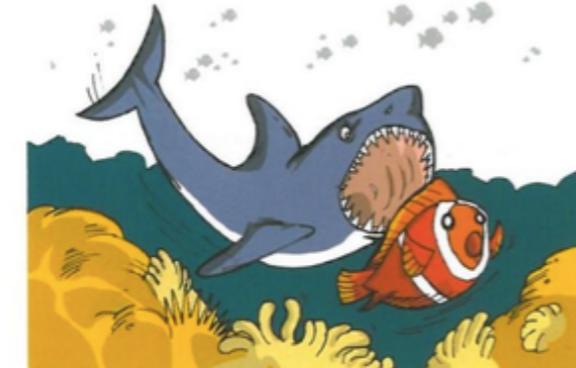
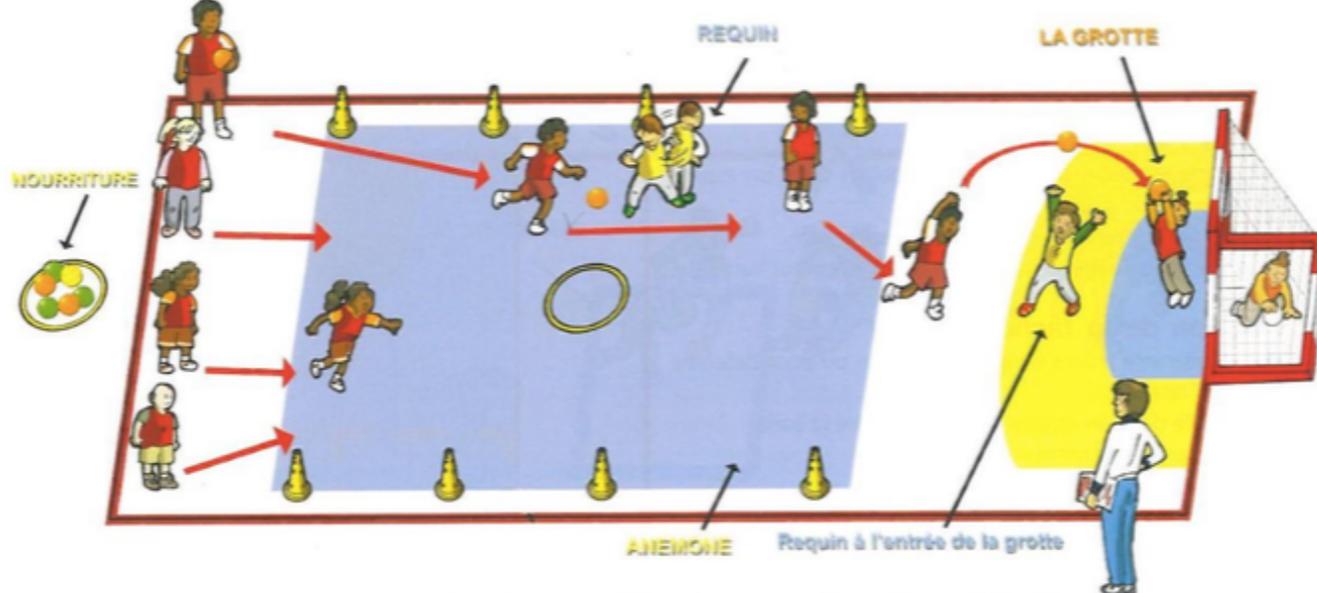
S3

# THEME 2 : Des situations pour agir et prendre des initiatives dans un duel (Suite)...

## Exemple de jeu collectif N°2 : Sauver le poisson clown...



# Sauvez le poisson clown

**L'histoire :**  
 Un poisson clown tombé malade se réfugie dans une grotte pour échapper aux requins.  
 Tous ses amis, poissons et crustacés décident de lui apporter la nourriture (qui sera nécessaire à sa survie). Mais attention, 3 requins affamés rôdent dans les parages.

**Comment ça marche ?**  
 Au signal, poissons et crustacés doivent traverser la mer en dribblant sans se faire prendre le ballon par les 2 requins. Ils peuvent se protéger en se cachant dans les anémones de mer.  
 Arrivés devant la grotte, ils doivent lancer le ballon au poisson clown en évitant le dernier requin qui garde l'entrée de la grotte. Le poisson clown place les ballons reçus dans un cerceau. Le jeu s'arrête lorsqu'il en a dix. Prendre le temps mis pour réussir les 10 passes, et on recommence en changeant les rôles. L'équipe qui a réussi le meilleur temps a gagné.

**Constats**

Trop de poissons devant la grotte.	Différer les départs.
Arrêts trop longs dans les anémones.	Limiter le temps de protection.
Jeu difficile à réaliser	Difficulté à dribbler, supprimer le dribble, il faut alors éviter de se faire toucher par les requins. Pas de requin devant la grotte.

**Régulations - Relances**

**En cas d'échec, accepter les reprises de dribbles. Veiller aux accrochages.**

**S2**

**Voir l'évolution possible en situation de confrontation collective (page 46)**



# Sauvez le poisson clown



6 à 10

**Effectif :** 10 joueurs dont 3 requins, un poisson clown

**Matériel :** Un terrain minihand aménagé, bandelettes jaunes, ballons, 1 cerceau, des plots.

**Objectifs :**

- Progresser en dribblant malgré un défenseur.
- Lancer à un partenaire.
- Empêcher la progression d'un attaquant.

**Description de la tâche :**

- Aménager le terrain de mini handball.
- Une équipe de 5 joueurs attaquants, un ballon chacun ; un joueur dans le but pouvant se déplacer dans une zone de 3m.
- 2 défenseurs sur le terrain ; un 3ème défenseur se déplaçant devant la zone de réception des ballons.

**Consignes :**

Aux attaquants :

- "Vous devez apporter le ballon à votre camarade situé dans le but, vous pouvez vous arrêter dans un cerceau, vous êtes alors protégé. Si vous perdez le ballon, vous revenez au point de départ, et vous recommencez".

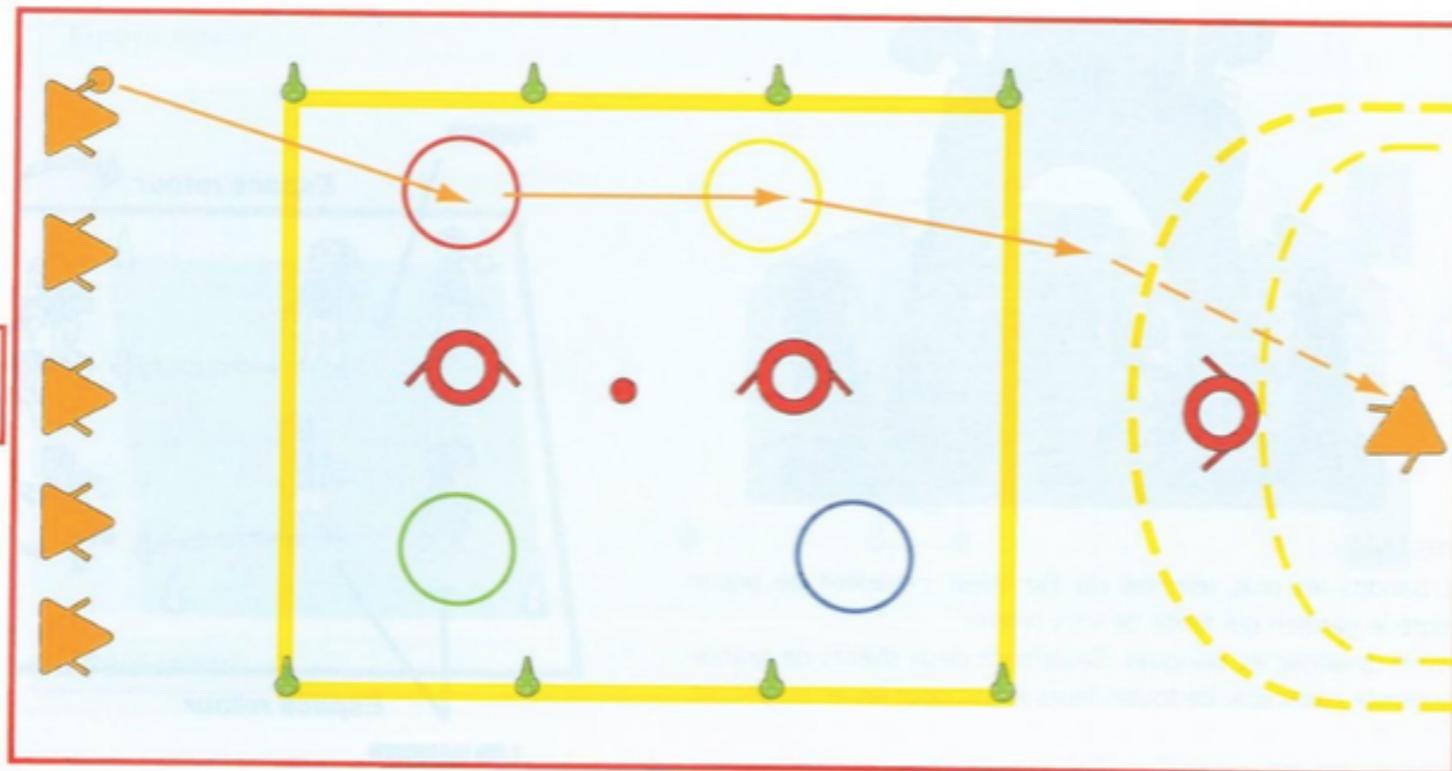
Aux défenseurs :

- "Vous devez gêner les attaquants et leur prendre le ballon".

L'équipe qui mettra le moins de temps à faire 10 passes au partenaire dans le but gagne.

**Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :**

- Si trop d'échecs à cause du dribble, le supprimer, tolérer les reprises.
- Si trop d'échecs à cause des défenseurs, en supprimer un...



## Les capacités développées

<b>Percevoir</b>	les adversaires, l'espace libre et la cible à atteindre
<b>Décider</b>	oser s'engager dans l'action
<b>Agir</b>	expérimenter les courses, les dribbles, le tir maîtriser le duel

S2

Voir l'évolution possible en situation de confrontation collective (page 46)

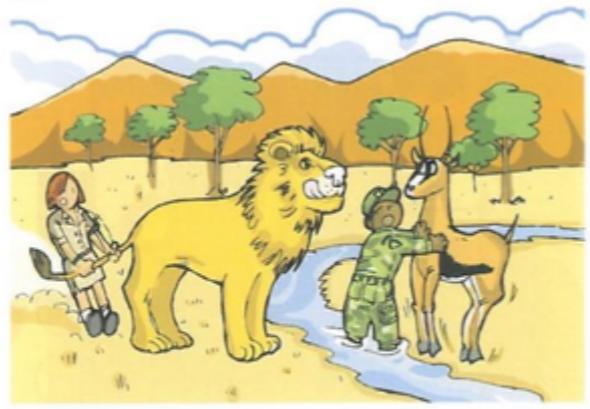
# THEME 2 : Des situations pour agir et prendre des initiatives dans un duel (Suite)...

## Exemple de jeu collectif N°3 : Les lions & les gazelles...



# Les lions et les gazelles

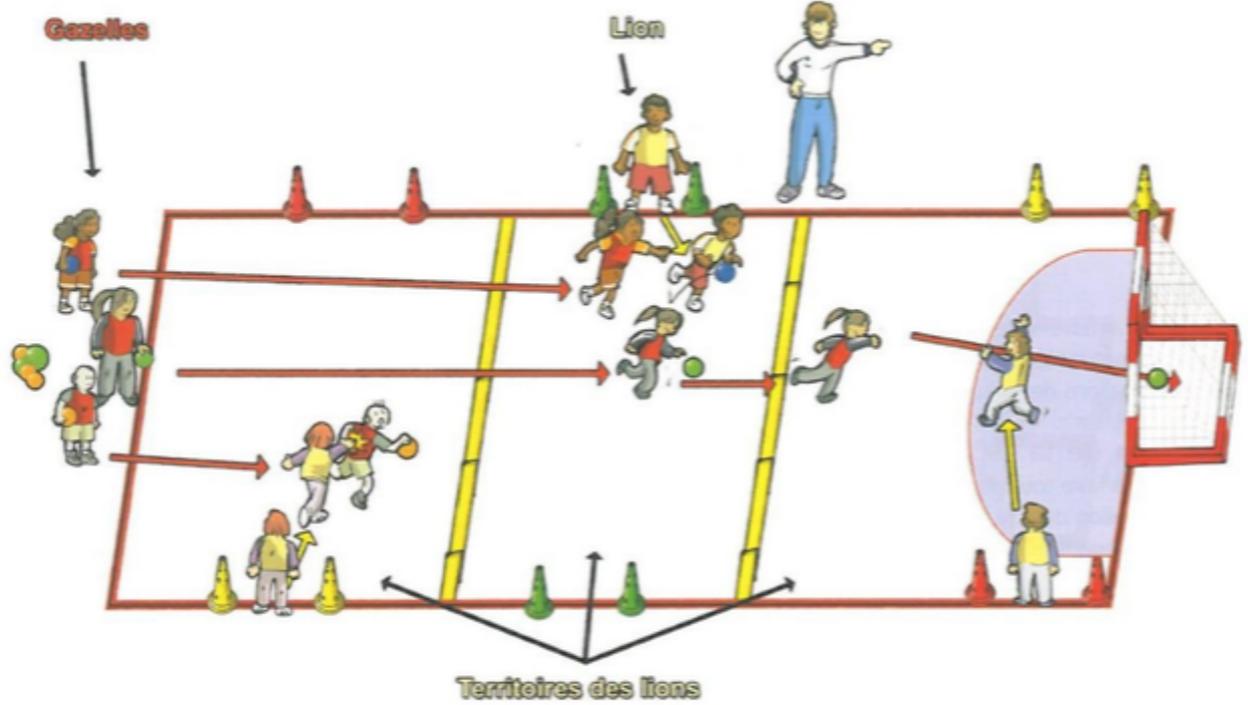




**L'histoire :**  
Les gazelles ont soif. Elles vont boire à la rivière en traversant le territoire des lions. Trois lions, très friands de gazelles, décident de partir en chasse. Cachés derrière un buisson, ils tentent de bondir pour ne pas laisser s'échapper leurs proies.

**Comment ça marche ?**  
Les gazelles doivent traverser les territoires des lions en dribblant sans se faire prendre la balle par ceux-ci et lancer la balle dans la rivière malgré le dernier lion (gardien de but).  
Le lion ne peut sortir de sa cachette que lorsque la gazelle pénètre sur son territoire.  
La gazelle touchée balle en main donne sa balle au lion et doit retourner en chercher une dans la réserve.  
Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus aucune balle dans la réserve : faire le compte des ballons dans le but (point aux gazelles) et chez les lions (point aux lions).

**!** *Si la gazelle se fait prendre la balle, le lion la met dans son buisson, et la gazelle retourne chercher une balle.  
S'il y a but, la gazelle place la balle dans le cerceau compteur.  
Les gazelles peuvent partir avec la balle sous le bras, ou en dribble. (Grande tolérance pour le marcher).*



**Territoires des lions**

Constats	Régulations - Relances
Si les gazelles ont des difficultés.	Augmenter les espaces de jeu. Faire partir deux gazelles en même temps.
Si les lions ont des difficultés.	Réduire l'espace de jeu. Mettre le buisson au milieu du territoire.
Si le dribble est une limite.	Faire jouer les gazelles par 2 en passes. C'est la gazelle en possession de la balle qui ne doit pas se faire toucher. Là encore beaucoup de tolérance pour le marcher.
Si c'est trop facile pour les lions.	Mettre un foulard dans la ceinture du short des gazelles. Le lion doit tenter de récupérer le foulard. Deux gazelles partent en emmenant un seul ballon et jouent en passes.

S4

28



# Les lions et les gazelles



3x3

**Effectif :** 3 attaquants et 3 défenseurs.

**Matériel :** 6 balises ou plots, 1 but, plots (kit) ou bandelettes, 6 balles, 2 jeux de chasubles de couleurs différentes.

**Objectifs :**

- Parvenir à accéder au tir au but malgré la présence de défenseurs successifs.

**Description de la tâche :**

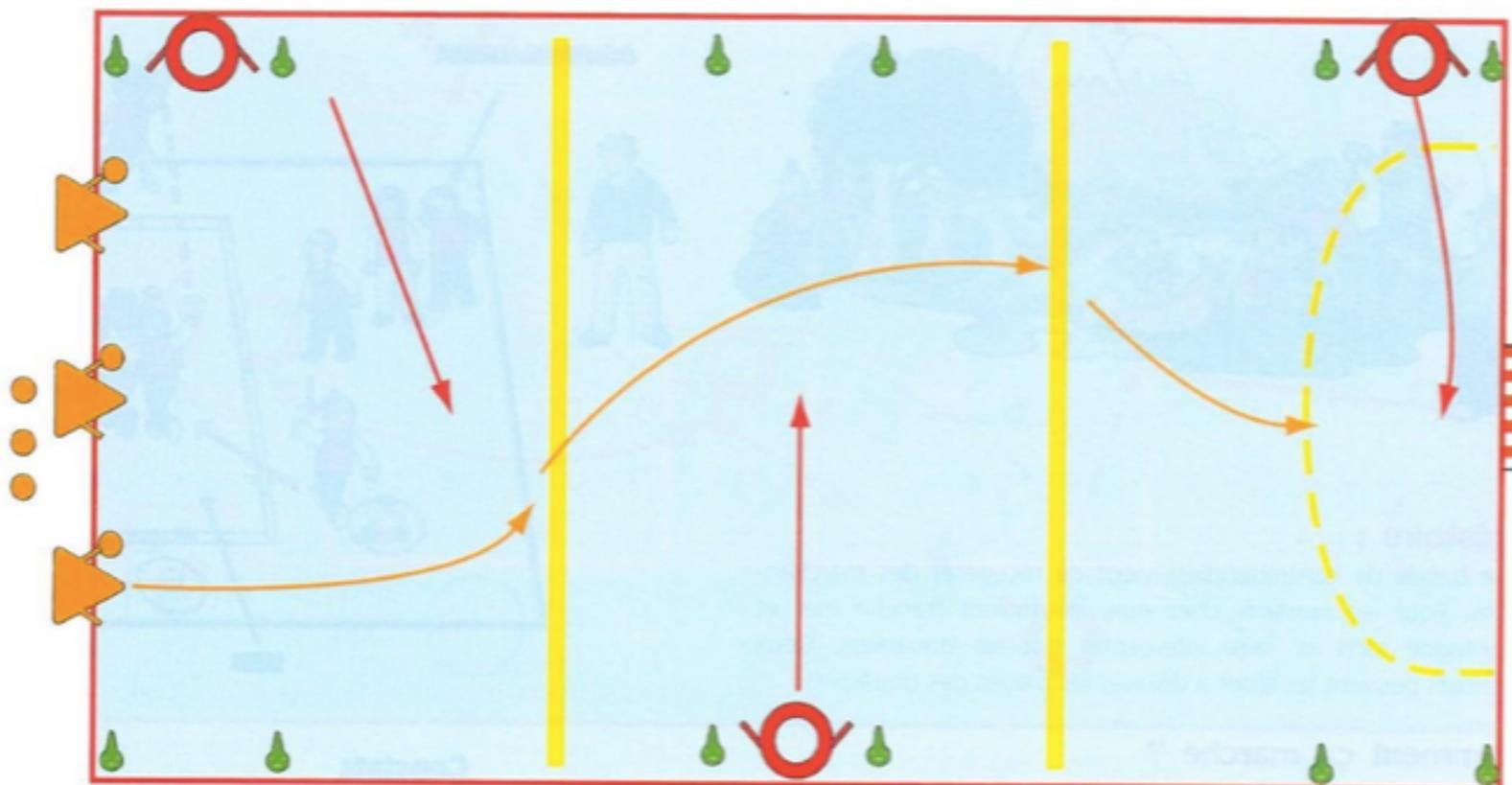
- Pour les joueurs en possession de la balle, traverser les deux premiers espaces sans se faire toucher balle en main ou sans se faire prendre la balle et tirer au but dans le troisième espace.
- Pour les défenseurs derrière les balises au départ, tenter de toucher l'attaquant lorsqu'il pénètre dans la zone du défenseur. Ou lui subtiliser la balle. Arrêter la balle pour le troisième défenseur.
- Varier la position de départ d'un côté ou de l'autre.

**Consignes :**

- Vous transportez la balle comme vous voulez, mais vous ne devez pas être touché balle en main pour pouvoir tirer. Sinon, vous perdez la balle et devez retourner en prendre une autre dans la réserve.
- Les défenseurs retournent se cacher après le passage de chaque attaquant.
- Pour démarrer, les attaquants attendent que les défenseurs soient en place.

**Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :**

- Le respect du départ : c'est l'attaquant qui donne le signal en entrant balle en main dans le premier espace.
- Les dimensions des espaces : plus ils sont grands plus c'est facile pour l'attaquant et difficile pour les défenseurs.



## Les capacités développées

<b>Percevoir</b>	les adversaires, l'espace libre et la cible à atteindre
<b>Décider</b>	oser s'engager dans l'action
<b>Agir</b>	expérimenter les courses, les dribbles, le tir maîtriser le duel

S4

# THEME 3 : Des situations pour passer du duel à l'opposition/ coopération collective...

Les élèves vont être plongés dans des situations qui vont les amener à prendre des initiatives dans un environnement plus complexe. Jusque-là, ils se sont retrouvés en situation de vivre un duel (un contre un). Maintenant, ils vont devoir progresser en équipe contre une autre équipe. Chaque équipe se verra attribuée d'un statut particulier : une équipe d'attaquants, une équipe de défenseurs. On n'abordera pas avant la classe de C.E.2 la gestion du changement de statut.

La situation de départ s'appuie sur le jeu du béret, bien connu des élèves, mais en le complexifiant pour rendre les initiatives de stratégie plus ouvertes. La seconde situation les plongera réellement dans l'expérience de l'affrontement collectif. Cette dernière comporte de nombreuses possibilités d'évolution (Variation de la cible, nombre de défenseurs, types de défenseurs...).

## Étapes

Les différentes étapes de la démarche illustrent ici la progressivité à envisager avec des situations qui :

- Permettent de se reconnaître comme faisant partie d'une équipe ayant un but à atteindre.
- Incitent à faire progresser la balle rapidement vers un but.
- Intègrent la marque (tir au but avec un gardien).
- Nécessitent de s'organiser pour porter rapidement la balle vers le but ET marquer un but, malgré la présence d'adversaires.
- Permettent de s'organiser pour porter rapidement la balle vers le but ET marquer, malgré des adversaires en égalité numérique, dans un rapport de force équilibré.

## Objectifs

C'est un espace dans lequel l'enfant est amené à collaborer avec des partenaires pour atteindre une cible/un but. Il se confronte progressivement à des adversaires, l'obligeant à construire des stratégies collectives et/ou des stratégies individuelles inscrites dans un projet collectif.



## Espace confrontation collective

## Savoir-faire

- Se démarquer par rapport au partenaire et à l'adversaire.
- Se mettre devant ou derrière le porteur de balle.
- S'étager.
- S'écarter.
- Reconnaître le sens du jeu, le but à attaquer et à défendre.
- Reconnaître avec qui je suis.
- Comment s'organiser collectivement pour amener vite la balle dans un but ?
- Comment s'organiser pour se rapprocher du but et marquer ?
- Comment s'organiser pour se rapprocher du but et marquer malgré quelques défenseurs ?
- Comment s'organiser pour se rapprocher du but et marquer malgré des défenseurs aussi nombreux que les attaquants ?

## THEME 3 : Des situations pour passer du duel à l'opposition/coopération collective (Suite)...

### Exemple de jeu collectif N°1 : Le jeu des pirates...



## Les pirates



6 à 1



#### L'histoire :

Deux bandes de Pirates s'affrontent pour récupérer un trésor et l'amener dans leur cachette.

#### Comment ça marche ?

Comme pour le jeu du béré, à l'appel de leur numéro, les deux joueurs concernés doivent récupérer un ballon (=1 bijou) et le lancer dans la soute de leur bateau. Ils peuvent se rapprocher jusqu'à la zone en dribble pour être plus précis. Une fois le premier trésor joué, ils jouent le troisième en duel (1 contre 1).

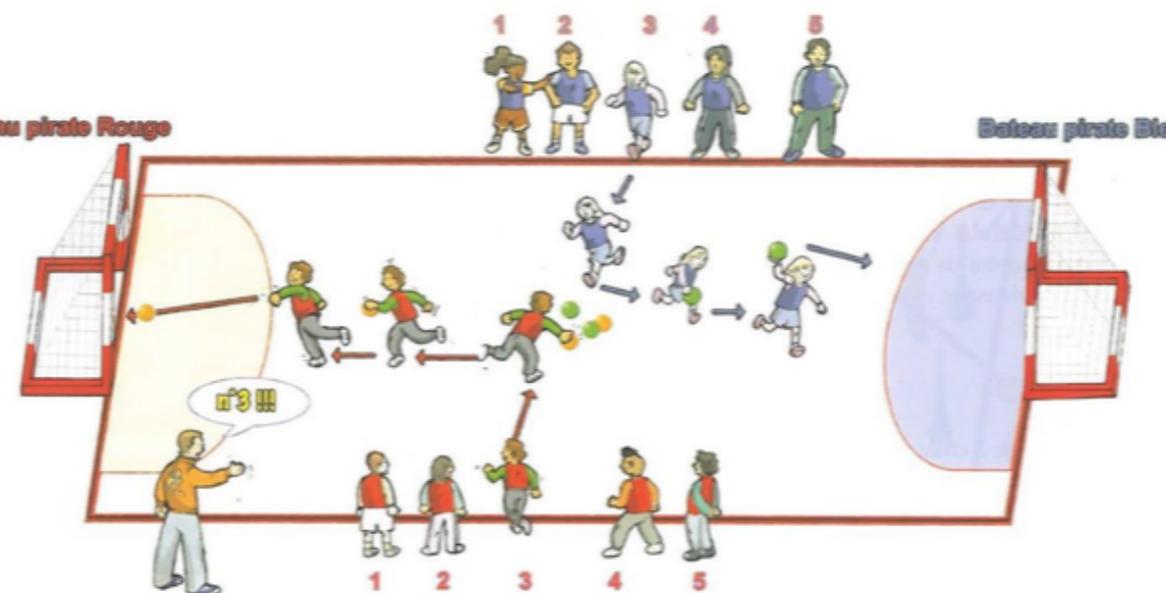
Les pirates vainqueurs seront ceux qui auront placé le plus gros butin dans la soute de leur bateau (plus grand nombre de buts).



Si le ballon est lancé hors du but, il est perdu.

Bateau pirate Rouge

Bateau pirate Bleu



#### Constats

Trop facile.

#### Régulations - Relances

Mettre un pirate gardien de but dans le camp adverse.

On annonce deux numéros à la fois. Les pirates s'organisent, un qui attaque, un qui défend (peut se placer gardien de but). On joue ensuite le troisième ballon (2 attaquants contre 1 défenseur + 1 GB). On peut donc jouer en passes.

Idem mais on annonce 3 numéros à la fois. On joue les deux premiers trésors, puis le troisième ensuite. Veiller à ne pas avoir deux gardiens de but dans la même zone.

S1



# Les pirates



6 à 10

**Effectif :** 6 à 10 joueurs répartis en deux équipes.

**Matériel :** Des plaques pour former un carré, 3 ballons.

**Objectifs :**

- Réagir à un signal.
- Jouer vite pour atteindre une cible, en prenant de vitesse l'adversaire ou en le contournant.

**Description de la tâche :**

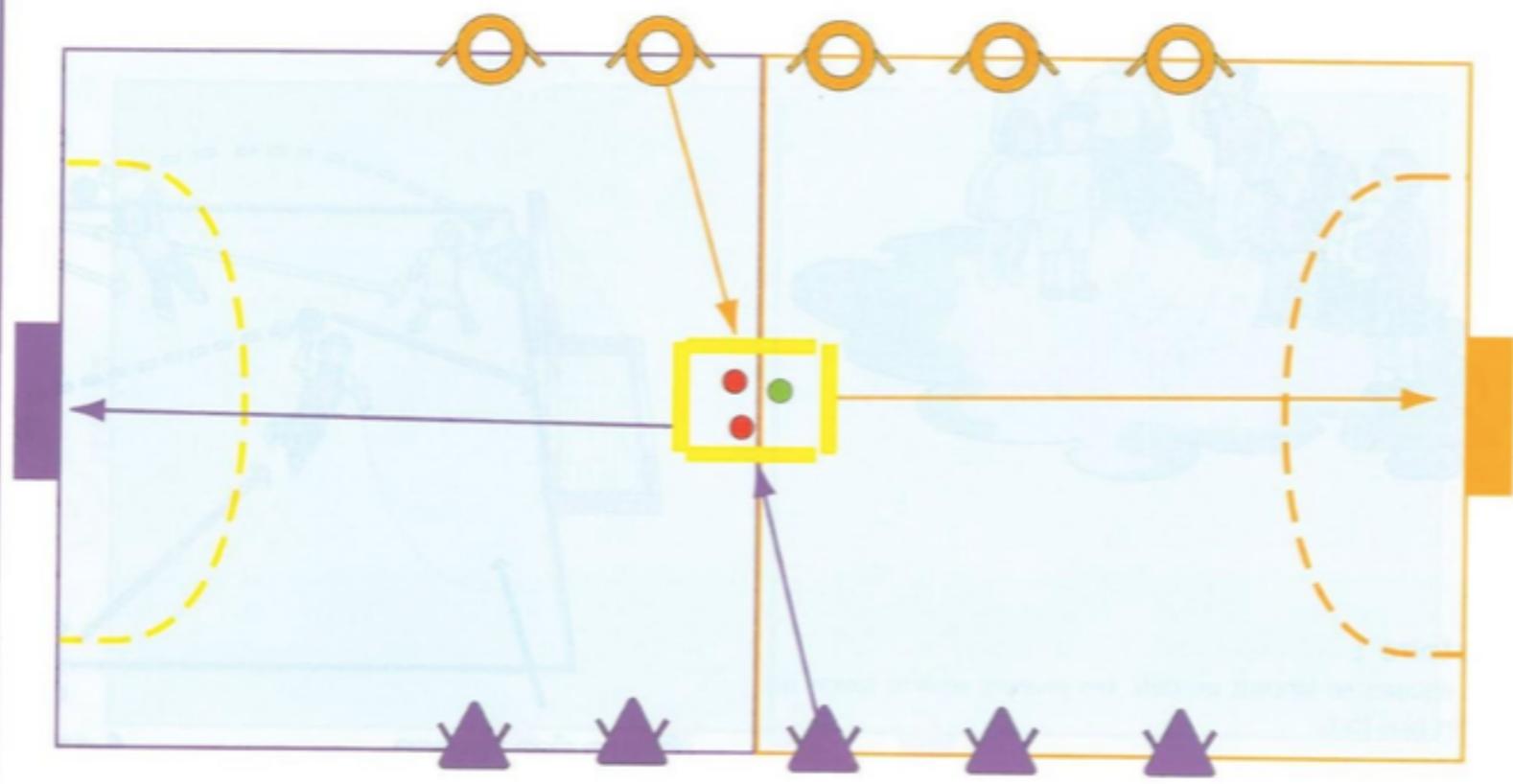
- Récupérer un ballon et le lancer dans un but.
- Déborder.

**Consignes :**

- A l'appel de votre numéro vous récupérez un ballon et vous le lancez dans le but. On peut se rapprocher en dribblant.
- Une fois le premier ballon lancé, vous vous disputez le deuxième.

**Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :**

- Selon le niveau des enfants, l'empiètement de la zone, les reprises de dribble, pieds et marchers.
- Les actions du défenseur sur le porteur de balle. (On défend sans accrocher ni ceinturer, à distance de bras).
- L'enchaînement bien exécuté des tâches.



## Les capacités développées

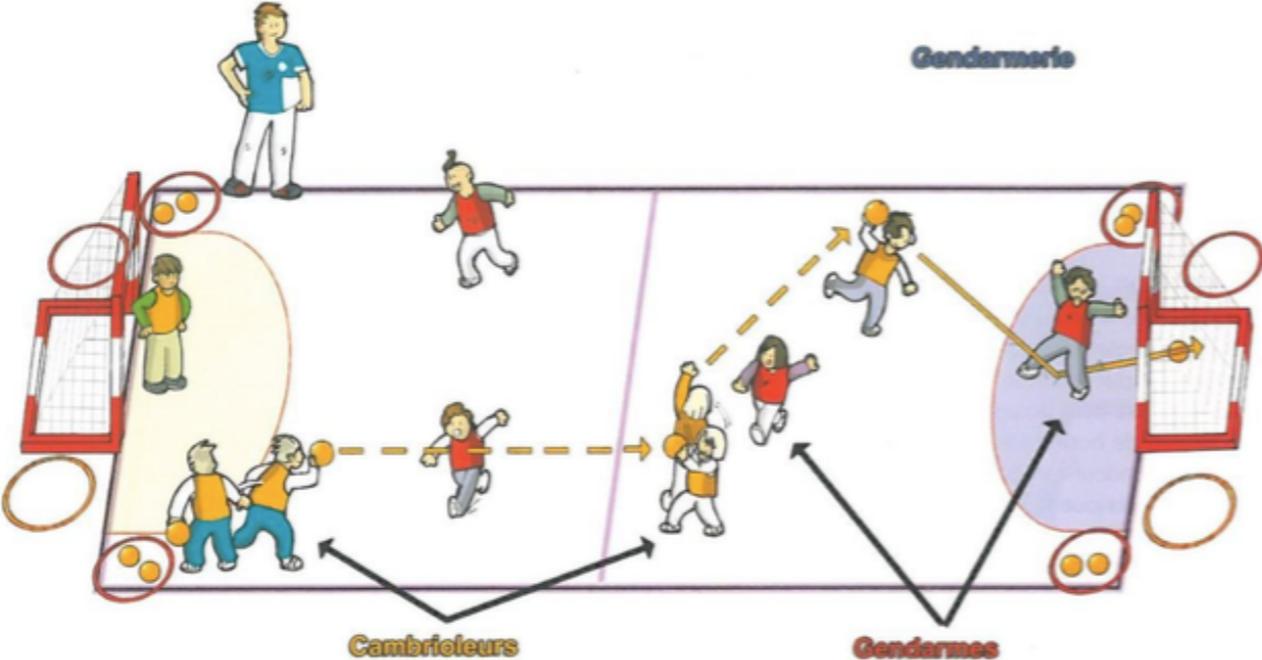
<b>Percevoir</b>	les espaces libres pour contourner, l'adversaire, la cible
<b>Décider</b>	dribbler vers la cible ou tirer
<b>Agir</b>	maîtrise du dribble et du tir, s'opposer

S1

# THEME 3 : Des situations pour passer du duel à l'opposition/coopération collective (Suite)...

## Exemple de jeu collectif N°2 : Gendarmes & voleurs...

# Les gendarmes et les voleurs



**L'histoire :**  
Une équipe de voleurs va tenter de cambrioler quatre bijouteries. Leur objectif : voler la totalité des bijoux et les amener jusqu'à leur cachette. Quatre gendarmes vont les en empêcher.

**Comment ça marche ?**  
Dans chaque demi terrain 2 voleurs et 2 gendarmes dont un dans le but.  
Les voleurs doivent amener un bijou depuis une bijouterie jusque dans le coffre opposé. Le bijou est alors mis dans la réserve des voleurs.  
Les gendarmes empêchent les voleurs de réaliser leurs opérations. Lorsqu'il n'y a plus de bijoux à transporter on fait le bilan.

**!** Les voleurs perdent leur bijou si celui-ci sort du terrain ou s'il est intercepté par un gendarme ou si un voleur est touché le bijou en main. Le bijou est alors placé dans la réserve des gendarmes.  
Chaque équipe passe aux différents rôles.

Constats	Réglations - Relances
Trop de dribbles.	Le joueur qui est touché en train de dribbler est obligé de faire une passe ou bien il perd la balle.
Beaucoup de réussites.	Autoriser les gendarmes à franchir la ligne du milieu.

S4



# Les gendarmes et les voleurs



6 à 10

**Effectif :** minimum 6 joueurs répartis en 2 équipes.

**Matériel :** 8 cerceaux, des chasubles, 8 ballons.

## Objectifs :

- S'approcher du but adverse à 2 contre 1.
- Marquer un but.
- Défendre son but.
- Défendre sur le porteur de balle.

## Description de la tâche :

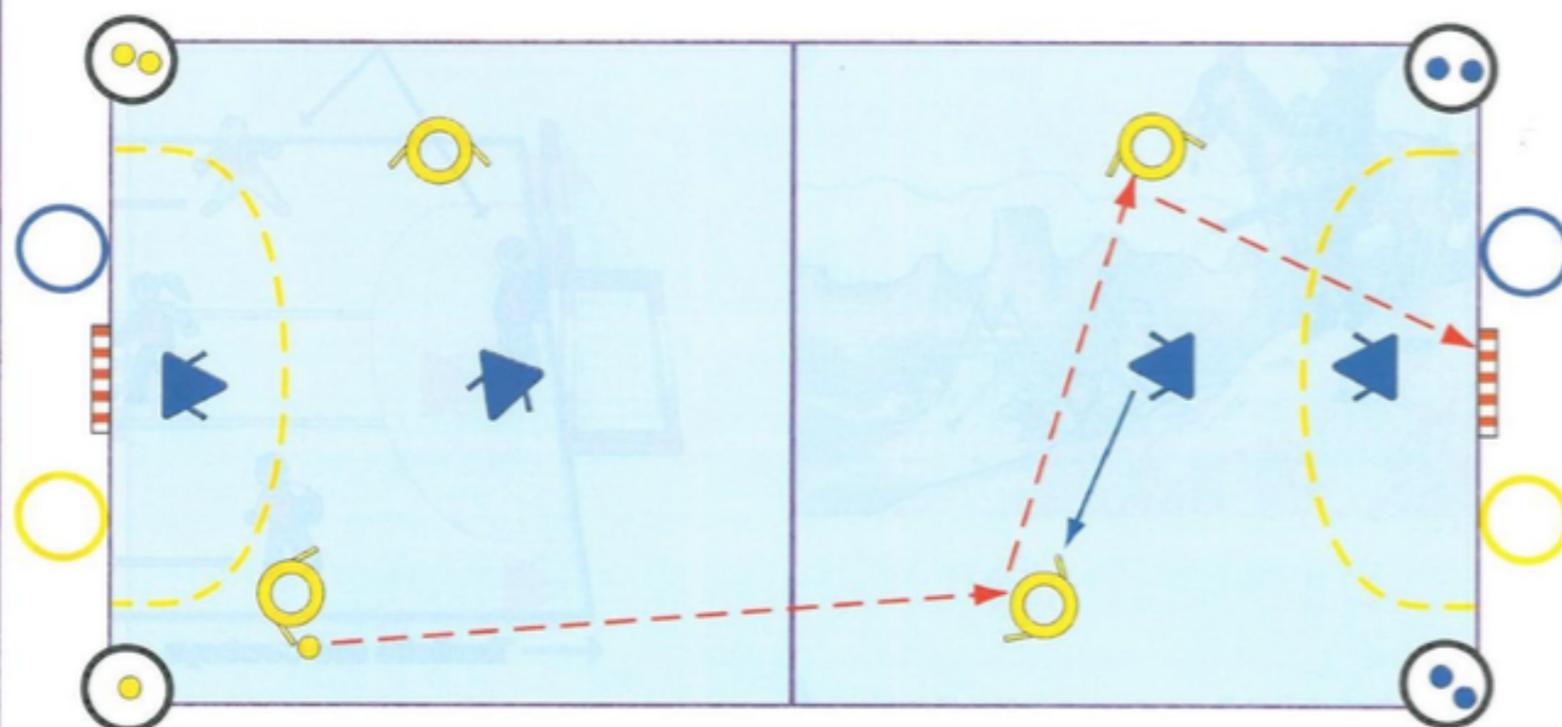
- Par demi terrain deux attaquants et deux défenseurs dont un dans le but.
- Prendre un ballon dans une réserve et marquer un but dans la cage opposée.
- S'il y a but, on place la balle dans la réserve des attaquants sinon dans la réserve des défenseurs.
- Quand il n'y a plus de balles à transporter on compte les points.

## Consignes :

- Attaquants : "vous devez aller marquer un but dans la cage opposée malgré les défenseurs".
- Défenseurs : "vous devez tout faire pour ne pas encaisser de but".

## Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Vérifier que chacun reste dans sa moitié de terrain.
- Le respect des règles doit se faire en fonction des aptitudes de chacun.



## Les capacités développées

<b>Percevoir</b>	partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"
<b>Décider</b>	passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle
<b>Agir</b>	passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer

S4