

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Jeu traditionnel

Éléments de construction d'une séquence d'enseignement

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE				
AFC 1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.	AFC 2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	AFC 3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.	AFC 4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.	AFC 5 : Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.
COMPÉTENCES À CONSTRUIRE A travers ce jeu, on cherche à : • connaître et produire les différents déplacements et passes possibles qui permettent de progresser individuellement ou collectivement ; • enchaîner différentes actions motrices : courir - attraper - passer - ramasser en mobilisant ses ressources propres pour se mettre au service de l'équipe ; • prendre conscience des espaces stratégiques tant offensivement que défensivement ; • accepter la mixité ; • respecter les règles ; • améliorer les conduites de décision en opérant des choix ; • savoir arbitrer et accepter les décisions des arbitres.				

CE QU'IL Y A À APPRENDRE

D1.4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps**CG 1 : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps**

- Compétences liées à l'accès à l'espace de marque :
 - s'orienter par rapport à la zone de passage obligé, à la cible de manière pertinente ;
 - repérer les partenaires démarqués près de ces deux zones ;
 - apprécier la distance qui me sépare des adversaires pour les éliminer par une feinte ou libérer la balle ;
 - se placer à distance de passe pour se rendre disponible ;
 - transporter la balle seul en situation de poursuite en la maintenant sous le bras ;
 - passer sur une longue distance, une main et bras cassé ;
 - passer sur une courte distance à deux mains.
- Compétences liées à la récupération de la balle :
 - apprécier la distance de marquage en prenant en compte que le contact n'est pas autorisé ;
 - provoquer la perte de la balle en augmentant la pression sur l'adversaire, seul par une course rapide ou à plusieurs par un blocage ;
 - enchaîner courir – attraper – ramasser.

D2 : Les méthodes et outils pour apprendre**CG2 : S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils**

- Compléter les différents outils pour récupérer des informations sur son action.
- Opérer des choix éclairés en fonction des informations recueillies par l'intermédiaire de ces outils.

D3 : La formation de la personne et du citoyen**CG3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités**

- Mettre en œuvre les différents dispositifs, tant ceux imposés que ceux choisis.
- S'approprier les différents rôles liés à l'arbitrage : lancer le jeu, être le gardien du temps, donner les bonnes informations aux joueurs, remplir la feuille de marque.

D4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques**CG4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière**

- S'engager dans le jeu en fonction de ses capacités motrices.
- Gérer son engagement tout au long de l'activité.

D5 : Les représentations du monde et l'activité humaine**CG5 : S'approprier une culture physique sportive et artistique**

- S'approprier le protocole lié au déroulement d'un affrontement en respectant les spécificités de ce dernier : le rapport au temps (bornes de début et de fin, arrêts légitimes en cours de période, etc.) ; le rapport à l'espace (cible à attaquer et cible à défendre).

ÉTAPES ET
REPÈRES DE
PROGRESSION**Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints**

- L'élève donne une réponse tardive aux stimuli.
- Il construit l'orientation de l'espace. Il court en suivant l'ensemble des joueurs.
- Il confond ses partenaires et ses adversaires. Il a une activité uniquement individuelle. Il porte le ballon.
- Il a une maîtrise approximative des gestes de bases : courir, lancer, attraper. Il se débarrasse du ballon sans intention.
- Il se repère difficilement dans les outils proposés, choisit les activités de son parcours de manière non justifiée.
- Il est peu engagé dans le jeu car il n'en saisit pas le sens, ni comme joueur, ni comme arbitre.

Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

- L'élève est attentif au signal de départ. La course et la prise de balle ne sont pas encore efficaces.
- Il construit l'espace : il a repéré la cible à atteindre, il oriente ses courses vers celle-ci.
- Il prend conscience de ses partenaires ; il tente des coopérations.
- Il commence à percevoir les notions de distance.
- Il se repère dans les outils, mais leur mise en relation ne permet pas encore d'opérer des choix pertinents.
- Il s'approprie le sens du jeu. Son activité reste partielle et focalisée sur quelques types d'actions.

Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints

- L'élève est attentif au signal de départ. La course et la prise de balle sont efficaces.
- Il construit l'orientation de l'espace : il prend en compte la contrainte du passage obligé.
- Il prend en compte ses partenaires et ses adversaires en maîtrisant la notion de marquage et démarquage.
- Il perçoit la notion de distance de sécurité et lâche la balle avant d'être attrapé.
- Il mobilise les différents outils pour organiser son parcours de manière cohérente.
- Il saisit le sens du jeu et s'engage dans celui-ci en proposant des réponses motrices parfois non adaptées.

Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés

- L'élève planifie son action individuelle et collective en prenant en compte les espaces imposés et les surfaces de jeu : il comprend le sens des déplacements.
- Il prend en compte ses partenaires et ses adversaires en maîtrisant la notion de marquage et démarquage.
- Il identifie les phases offensives et défensives et agit en conséquence : il occupe les surfaces de jeu appropriées, il mobilise toutes les possibilités offertes par le jeu (refuge), il agit en opérant des choix individuels et collectifs et réalise les actions nécessaires en fonction de ceux-ci.
- Il sait tirer profit de toutes les informations pour organiser son parcours et donner réponse aux différents problèmes des ateliers tant en tant que joueur qu'en tant qu'arbitre.

REPÈRES POUR
ÉVALUER**AFC 1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque**

Repérer, sélectionner des informations :

- nommer ses adversaires, ses partenaires ;
- se reconnaître attaquant ou défenseur ;
- connaître les différents espaces de jeu.

AFC 2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu

Prendre des décisions dans l'action :

- faire la différence entre faire une passe ou porter le ballon.

Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples :

- privilégier une forme d'action : attaquer, se placer à des endroits stratégiques, rechercher le « déflagage » (retrait du foulard) ;
- respecter les bornes du temps et des espaces.

Coordonner des actions motrices simples :

- courir, lancer, attraper, ramasser, passer, etc.
- mettre en œuvre des capacités de vitesse, de dissociation.

AFC 3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre

Faire respecter les règles :

- arrêter le jeu lorsque cela est nécessaire ;
- valider les points marqués ;
- jouer sans brutalité en respectant l'intégrité physique des autres.

AFC 4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe

- mettre en place les différents dispositifs en opérant des choix ;
- compléter correctement les différents outils ;
- accepter de tenir des rôles simples d'arbitre.

AFC 5 : Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

- prendre en compte les différentes données recueillies pour s'engager dans son parcours au sein de la séquence.

LE JEU

Consulter [la vidéo du jeu traditionnel](#).

Le module d'apprentissage

L'intérêt de cette activité réside dans la capacité qu'aura l'élève à :

- s'adapter aux multiples changements des statuts durant la même partie en percevant la diversité des signaux ;
- intégrer le règlement pour une maîtrise corporelle et un contrôle de soi ;
- enrichir sa motricité.

La situation signifiante

Le jeu doit placer les élèves dans une situation pour laquelle :

- ils ne parviennent pas à donner une réponse adaptée immédiate ;
- ils perçoivent ce qu'ils ont à apprendre pour réussir.

C'est pourquoi cette situation se joue sans règle contraignante : « **Ramener le ballon dans son camp** ».

Les élèves sont répartis en 4 équipes : trois jouent et une arbitre.

La rencontre se déroule en 4 manches de 10 minutes.

Chaque élève aura ainsi 3 temps de jeu de 10 minutes et un temps d'arbitrage de 10 minutes.

Les problèmes fondamentaux

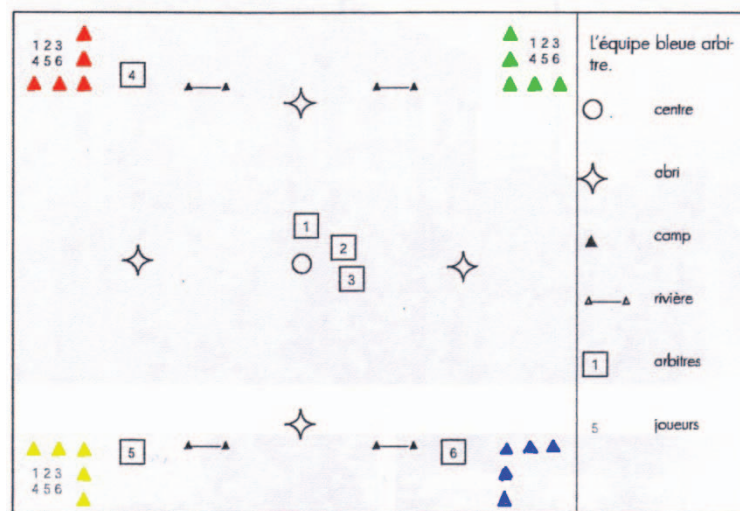
Deux éléments clefs constituent la spécificité de l'activité : l'appropriation de la balle d'une part et la progression vers la cible et la marque d'autre part.

Les activités proposées durant ce module d'apprentissage vont donc s'articuler autour de ces deux éléments :

- des actions offensives collectives et individuelles qui permettent une progression vers la zone de marque ;
- une organisation défensive collective et individuelle qui permette la récupération de la balle.

Des propositions d'activités liées à :

- la prise d'information(s) ;
- la prise de décision(s) ;
- la prise d'initiative.

Le dispositif, le matériel

Les principes du jeu

Les joueurs de chaque équipe se numérotent et placent un foulard dans le dos. Le groupe investit son espace de marque identifié par la couleur.

Pour démarrer la partie, l'arbitre annonce un numéro en lançant la balle au centre du terrain : les trois joueurs concernés de chaque équipe s'élancent à la conquête du ballon. Lorsque ce dernier est joué par l'un d'eux, tous les autres joueurs peuvent sortir de leur zone pour participer au jeu.

Il s'agit donc d'amener le ballon dans sa zone de marque en étant passé au préalable par une rivière.

Un des arbitres signale quelle équipe est passée et donc peut marquer le point.

Pour faire vivre le ballon, on peut le passer à un partenaire à la main ou au pied.

Seul le porteur du ballon peut se faire déflager (retirer son foulard) : il pose alors le ballon qui peut être repris par un adversaire ou un partenaire : le jeu se poursuit.

Pour le porteur de ballon qui ne veut pas être déflagé et ainsi pénaliser son équipe, deux solutions s'offrent à lui :

- le passer à un partenaire ;
- le poser ; celui-ci peut alors être repris par un partenaire ou un adversaire.

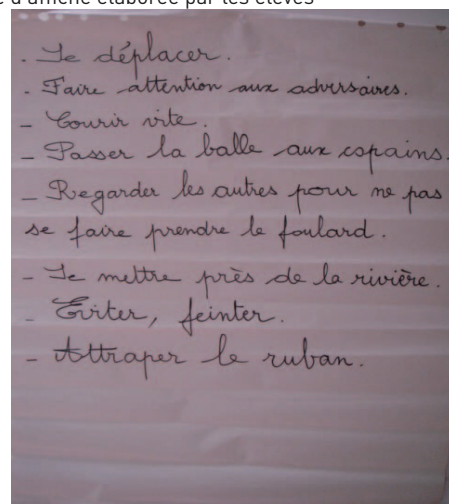
Lorsque le ballon quitte les limites du jeu, quelle que soit l'équipe à l'origine de cette sortie, un arbitre réintroduit le ballon dans la surface de jeu par un grand coup de pied.

Le module s'organise autour d'une alternance de phases de jeu effectué dans sa globalité et d'ateliers qui permettent de mettre l'accent sur un problème fondamental (voir illustration).

L'élève organise son parcours en fonction des diverses informations recueillies : il choisit de s'engager dans les différents contextes d'apprentissage élaborés par l'enseignant pour répondre aux difficultés qu'il rencontre, les fait évoluer.

Les outils de suivi

- Un exemple d'affiche élaborée par les élèves



- Une fiche de suivi de l'élève

Fiche de suivi	Nom :	Prénom :
Séance 1	Atelier 1 : _____ Atelier 2 : _____ Atelier 3 : _____	Remarques
Séance 2	Atelier 1 : _____ Atelier 2 : _____ Atelier 3 : _____	Remarques
Séance 3	Atelier 1 : _____ Atelier 2 : _____ Atelier 3 : _____	Remarques

- Une feuille de marque

	Manche 1			Manche 2			Manche 3			Manche 4			TOTAUX		
Équipe 1	ARBITRAGE			4	1	1	3	2	0	3	1	0	10	4	1
Équipe 2	2	5	3	ARBITRAGE			3	3	3	3	3	1	8	11	7
Équipe 3	3	4	1	2	4	1	ARBITRAGE			1	4	1	6	12	3
Équipe 4	1	3	5	2	1	5	2	2	4	ARBITRAGE			5	6	14
	P	B	Pé	P	B	Pé	P	B	Pé	P	B	Pé	P	B	Pé

P = point

B = bonus (nombre de foulards récupérés par l'équipe)

Pé= pénalité (nombre de foulards perdus par équipe)

La feuille de marque permet de mettre en évidence les équipes :

- qui marquent beaucoup ;
- qui marquent peu ;
- qui déflagent beaucoup ;
- qui se font déflager.

Ainsi les élèves peuvent émettre des hypothèses sur les causes des réussites :

- on marque beaucoup de points parce qu'on se fait beaucoup de passes, parce qu'on a deux partenaires dans l'équipe qui courent très vite, parce qu'on protège notre coéquipier qui a le ballon, etc.
- on a beaucoup de pénalités parce qu'on joue individuellement, parce qu'on apprécie mal les distances de sécurité, parce qu'on est mal réparti sur le terrain, parce qu'on se fait sanctionner par l'arbitre (lorsqu'une brutalité volontaire est commise, l'arbitre arrête le jeu et sanctionne le joueur en le déflaguant et en attribuant le foulard au joueur qui a subi la faute) ;
- on a beaucoup de bonus parce qu'on ne s'occupe que de ça, on ne cherche pas la possession du ballon.

Le croisement des trois sources d'informations que sont :

- l'observation de l'enseignant ;
- les remarques établies par les élèves lorsqu'ils élaborent leur fiche ;
- les informations consignées dans la feuille de marque ;

permet de réguler les situations à venir et incite l'élève à s'engager dans les différents contextes proposés par l'enseignant (consulter la fiche de suivi de l'activité de l'élève).

Des exemples d'ateliers (différents contextes proposés par l'enseignant que les élèves font évoluer)

« **Passe à cinq** » : jouer sur le nombre de joueurs, sur les déséquilibres, sur l'espace d'évolution.

« **Apprécier la distance de sécurité** » : dans un couloir, un binôme déplace les plots pour identifier à quel moment il est préférable de lâcher le ballon pour ne pas se faire déflager.

« **Repérer mes partenaires, mes adversaires** » : dans un espace défini, attraper une suite de foulards définis par un algorithme de plus en plus complexe en jouant sur le nombre de foulards, sur l'ordre des prises, etc.

« **Repérer les contextes favorables de progression** » (Consulter la [ressource Illustration](#))

Exemple pour l'atelier « Repérer mes partenaires, mes adversaires »

But : attraper une suite de couleurs de foulards

Dispositif : groupe de 10 joueurs :

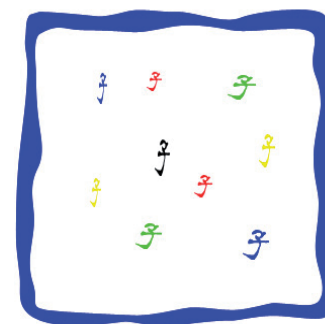
- 8 accrochent un foulard dans le dos (les couleurs fonctionnent par deux) ;
- 1 joueur n'a pas de foulard ;
- 1 arbitre.

Règles :

- Tirer aléatoirement une suite de couleurs.
- Ramener à l'arbitre le plus rapidement possible la suite de foulards colorés.
- L'arbitre chronomètre et valide le résultat
- Aucun contact n'est permis.
- Changer régulièrement les couleurs.

Évolutions possibles :

- Attraper les foulards dans l'ordre de la suite.
- Introduire un ballon et compter le nombre de passes effectuées par l'équipe.
- Le chasseur s'approprie le foulard attrapé, le chassé s'informe sur la suite de la nouvelle couleur à attraper.



Exemple pour l'atelier « apprécier les distances »

But : trouver la bonne distance de sécurité pour ne pas se faire déflager.

Dispositif : groupe de 2 joueurs.

Règle : déplacer les plots jusqu'à trouver la bonne distance de sécurité qui permet d'atteindre la zone sans se faire déflager.

