


<b>Compétence au cycle 3 :</b> Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		<b>Nom du jeu :</b> La balle au capitaine	<b>Activité :</b> Jeu collectif
<b>Objectifs d'apprentissage :</b> Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires / Assurer des rôles différents : attaquant, défenseur, arbitre / Elaborer, faire évoluer et respecter une règle de jeu.			
<b>Descriptif de la tâche :</b>			
But	Envoyer la balle à son capitaine pour marquer des points et pour faire gagner son équipe		
Dispositif	2 équipes mixtes de 7 élèves avec des dossards de couleurs différentes et un ballon de type hand ou basket. 1 élève arbitre les rencontres (entre 3 et 5 minutes). Un terrain type hand ou basket (15x30m environ) séparé en deux camps et une zone (largeur 2m) à chaque extrémité dans laquelle se place chaque capitaine. Le capitaine peut se déplacer dans sa zone.		
Consigne	« Passe la balle à ton capitaine pour marquer 1 point. Aucun joueur ne doit pénétrer dans la zone du capitaine ni agresser le porteur de ballon. Si une faute est commise, la balle est remise à l'adversaire. »		
Critères de réussite	Envoyer la balle au capitaine pour marquer des points.		
			
Comportements attendus		Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
<u>En attaque :</u> -conserver le ballon pour progresser vers le capitaine / marquer des points <u>En défense :</u> -reprendre le ballon ou gêner l'adversaire pour ralentir sa progression -empêcher de marquer		-la balle ne progresse pas vers le capitaine → -le joueur n'attrape pas la balle → -les joueurs se retrouvent en grappe → -le joueur reçoit la balle sans savoir s'orienter → -certains joueurs n'ont jamais la balle →  -le porteur de ballon garde la balle ou se déplace	<u>Mise en place d'ateliers spécifiques :</u> -apprendre à faire des passes vers l'avant -savoir se placer pour recevoir la balle (jeu de passe à 5 sans opposants) -savoir se démarquer d'un adversaire (jeu de passe à 5 avec opposants) -apprendre à intercepter le ballon, s'orienter pour repartir en attaque -passer la balle à un joueur différent à chaque fois <u>Règles supplémentaires :</u> -le porteur de ballon n'a pas le droit de le garder plus de x secondes -le porteur de ballon n'a pas le droit de marcher plus de x pas
<b>Trame de variance</b>			
Simplifier : -en attaque : diminuer le nombre de défenseurs -en défense : diminuer le nombre d'attaquants -varier l'espace de jeu : en couloirs, en zones sans et avec défenseurs... -utiliser un ballon mousse		Complexifier : -en attaque : augmenter le nombre de défenseurs -en défense : augmenter le nombre d'attaquants -imposer un nombre de passes à effectuer au sein d'une équipe (passe à 5, à 10) -mettre en place une zone neutre devant la ligne du capitaine pour favoriser les passes à distance	
<b>Sécurité</b> -ne tolérer aucune brutalité		<b>Evaluation</b> -l'élève a amélioré son nombre de passes d'un jeu à l'autre -l'élève sait se positionner en fonction des trois rôles	