

Balle au capitaine : Proposition d'un module d'apprentissage

L'objectif de ce document est d'aider les enseignants à construire et mettre en œuvre un module* « balle au capitaine » afin que leurs élèves construisent des compétences de « joueur de sport collectif ».

(*module d'apprentissage d'une dizaine de séances en cycle 2 ou 3)

Bien sûr, chaque enseignant reste maître de ses choix pédagogiques et les situations présentées ne sont que des propositions.

L'échauffement : quelques pistes

Toujours réaliser une mise à disposition corporelle afin de préparer le corps et l'esprit à l'activité physique proposée.

Voici quelques exercices pouvant être proposés à l'échauffement lors de la pratique de jeux sportifs collectifs :

-court footing en jouant sur les changements de direction (courir sur les lignes tracées au sol et au signal de l'enseignant, changer de ligne)

-passes à 2 à courte distance, face à face...puis s'éloigner peu à peu

-même chose en déplacement face à face, puis en se déplaçant vers la cible

-dribble en slalom autour de plots

- Réussir 10 passes « sans perdre la balle » (limiter le nombre d'élèves par équipe : 5 maximum).

-faire « une passe à 5 » : réussir 5 passes « sans perdre la balle » malgré la présence d'une équipe adverse qui va chercher à récupérer cette balle pour elle aussi tenter de réussir 5 passes

(limiter le nombre d'élèves par équipe : 5 maximum).

La situation de référence : Jeu de 5 contre 5

But du jeu

Pour marquer 1 point il faut lancer le ballon au capitaine qui doit le bloquer.

Règlement

Type H B adapté → cf. document « savoir arbitrer »

En attaque

- chaque joueur (sans ballon) peut **se déplacer sur tout le terrain** (sauf chaque zone du capitaine) à tout moment.

- le porteur de balle peut faire **2 ou 3 pas** avec la balle dans les mains avant de passer ou tirer (pas de déplacement en dribble en début de module pour des élèves de cycle 2)

Le capitaine a le droit de se déplacer dans sa zone (elle lui est réservée)

Variable : En cours de module, on pourra, si nécessaire, réduire la zone du capitaine afin de rendre plus difficile la passe au capitaine.

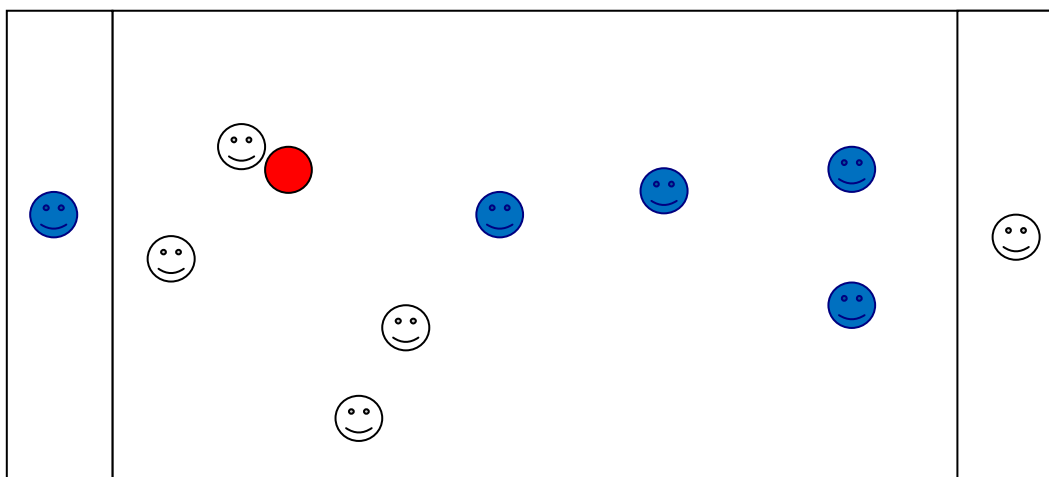
En défense :

- chaque joueur peut agir sur tout le terrain pour éviter la progression de la balle vers le capitaine, pour gêner une passe ...

- le contact avec le porteur de balle est autorisé sans brutalité

Match 5 contre 5

Un effectif réduit favorise l'engagement de chacun et facilite la lecture du jeu par les joueurs.
Terrain : environ 12m de large x 18m de long ou 1/2 terrain de hand dans la largeur



Premières séances du module et évaluation diagnostique

Les objectifs des premières séances vont être de permettre l'engagement des élèves, la compréhension du but du jeu, le respect des règles.

L'évaluation diagnostique pourra être réalisée à partir de la **situation de référence proposée**.

L'utilisation d'une grille d'observation va permettre à chaque élève de prendre conscience du nombre de fois où il a la balle, de mettre en relation ce nombre avec le nombre de points qu'il marque au cours d'un match (passe réussie à son capitaine).

Joueur _____ observateur _____

Le joueur a la balle (entourer)	1	2	3	4	5	5	7	8	9	10	11
Résultats : X si le point est marqué											

A l'issue des premières séances et avec l'aide de l'enseignant, les élèves vont faire les **premiers constats** :

- Certains élèves n'ont jamais la balle
- Certains l'ont parfois mais ne marquent jamais
- Certains l'ont et marquent souvent

Ces constats « quantitatifs » pourront alors être interprétés : comprendre les raisons de ces constats, ce que l'élève devra construire pour progresser → voir Exemples ci-dessous

Elève	Constats :	Raisons → Ce que l'élève doit construire
A	N'a jamais la balle	Se déplace en périphérie du terrain, agit en réaction des actions de ses partenaires → agir pour être utile à son équipe (v. doc. « fonctions du joueur »)
B		N'attrape pas un ballon qui lui est envoyé par manque d'expérience / peur que le ballon ne lui fasse mal → construire des habiletés (s'appliquer à bien passer, se préparer à recevoir la balle, construire la notion de distance de passe)
C	Est Porteur de la balle mais ne marque jamais	Tire de trop loin ; en cherchant l'exploit, sans « s'appliquer »... → habiletés (« offrir » le ballon à son capitaine)
D		Participe au jeu par intermittence, quand il a passé sa balle devient spectateur du jeu de son équipe → agir à TOUT MOMENT pour être utile
E		Ne passe à son capitaine par peur de l'échec, choisit la « sécurité » en passant systématiquement à un partenaire → Oser (tenter et réussir cette action décisive dans des situations dérivées moins contraignantes : les 4 coins par exemple)

Séances suivantes

Elles ont pour objectif d'amener l'élève à :

- Lire le jeu pour agir efficacement
- Construire des habiletés motrices pour être utile à son équipe

1/ Lire le jeu pour agir efficacement.

A chaque instant, il est nécessaire de s'informer sur le rapport de forces existant entre les deux équipes en se posant notamment les « questions » suivantes :

- *Quelle est l'équipe qui a la balle ? Et donc qui est en attaque ? Et donc, quelle est l'équipe qui est en défense ?*

- *Où sont les joueurs ? Sont-ils fixes ou en déplacement ?*

- *Où se situe la balle ? (près / loin d'un but ?)*

→ Nécessité de mettre en relation ces informations pour comprendre ce qui se passe à un instant T sur le terrain ... et agir pour être utile à son équipe (cf. document annexe « fonctions du joueur BC »).

Au cours du module d'apprentissage et afin de faire progresser les élèves, on travaillera plus particulièrement le développement des compétences de lecture de jeu :

- dans la **situation de référence**, situation qui permet d'**apprendre en jouant** si l'enseignant veille bien à ce que tous les élèves soient acteurs au cours de ces moments, s'il propose des « arrêts sur image » (arrêt bref du jeu pour constater le placement des joueurs à cet instant et envisager les actions qui pourraient être efficaces), des phases de non-jeu (échanges rapides à l'issue d'un moment de jeu et centré sur un élément de jeu)...

- dans des situations de « **construction d'intentions collectives** » (cf. document annexe « BC intentions collectives »)

On aboutira, en fin de module, à l'élaboration de principes d'action dont on conservera une trace écrite (cf. diaporama sur les principes d'action).




2/ Construire des habiletés pour agir efficacement pour son équipe

Pour être un joueur efficace, il ne « suffit » pas d'être capable de bien analyser la situation, il est également nécessaire de savoir faire une passe précise, puis un peu plus tard d'avancer en dribblant et en regardant,...

Au cours du module d'apprentissage, c'est dans des situations de « **construction d'habiletés motrices** » que l'on travaillera plus particulièrement le développement de ces compétences (cf. document annexe « BC habiletés »).

Dans tous les cas, ce sera en fonction des réponses des élèves que l'enseignant construira son module d'apprentissage en retenant les situations qui lui paraîtront les plus utiles pour faire progresser TOUS les élèves (voir exemple page suivante d'une trame de module)

Exemple d'un module d'apprentissage pour des CP CE1 : Balle au capitaine

Séances	Etape du module	Situation proposée Terrain 1	Situation proposée Terrain 2	Objectifs de séance:
S1	Mise en action	Situation de référence 5/5 effectif réduit	Entraînement aux passes = habiletés . <i>Exemple → Par deux ou trois : battre son record. Faire le plus de passes possibles</i>	Situation de référence <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre le but du jeu. - S'approprier les règles du jeu. - Prendre plaisir à agir. Situation dérivée
S2		Situation de référence 5/5 effectif réduit	Entraînement aux passes = habiletés . <i>Exemple → Deux équipes s'affrontent. Faire le plus de passes possibles.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Acquérir des habiletés motrices (« forme » de la passe → dépasser une passe en cuillère inefficace / proposer des passes en bras cassé). - PB : lancer la balle à son partenaire dans de bonnes conditions - PPB : être prêt à recevoir la balle.
S3/S4	Poser le problème	Situation de référence 5/5 effectif réduit + Observateurs		<ul style="list-style-type: none"> - Partir des constats quantitatifs (fiche observation) pour interroger l'élève sur l'efficacité de ses actions.
S5/S6	Résoudre le problème.	Situation dérivée : Construction d'intentions collectives <i>Exemple → un but à 2, 3 ou 4 points établir des stratégies (modifier le rapport de force).</i>	Situation dérivée : Habiletés : passes /dribble.	<ul style="list-style-type: none"> - Construire collectivement une stratégie d'attaque en fonction du rapport de force envisagé. - Rester plus longtemps dans un rôle pour sentir les conséquences de ses choix : passes, positionnement, déplacements. - Possibilité d'introduire le dribble : apporter davantage de complexité dans la situation (si les élèves « maîtrisent » le jeu)
S7/S8	Résoudre le problème/ Entraînement	Situation de référence + Observateurs		<ul style="list-style-type: none"> - S'interroger sur les comportements à avoir pour faire gagner son équipe. - Organiser les traces : écrire les principes d'action.
S9 / S10	Entraînement / stabilisation	Situation dérivée : construction d'intention collective <i>(voir doc. annexe)</i>	Situation dérivée (en autonomie)	<ul style="list-style-type: none"> - Appliquer des principes d'action.
S11 / S12	Finalisation / évaluation	Matches		<ul style="list-style-type: none"> - S'affronter collectivement - Évaluer ses progrès