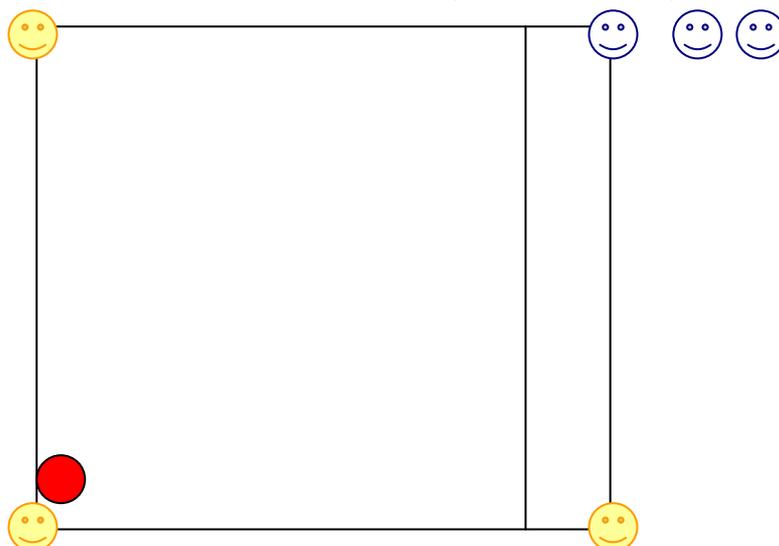


## BALLE AU CAPITAINE / SITUATIONS DERIVEES

### « Construction d'intentions collectives »

- « Les quatre coins » : situation de 3 contre 1 (ou de 3 contre 2)



Objectif : permettre aux élèves de trouver des solutions en attaque grâce au surnombre d'attaquants

But du jeu : Marquer le maximum de points en 6 attaques, 1 attaque réussie vaut 1 point

Consignes : au signal, les 3 attaquants et 1 (ou 2) défenseur(s) entrent sur un 1/2 terrain, un attaquant est capitaine

→ soit fixe (il reste dans sa zone)

→ soit volant (il pénètre dans la zone quand cela devient nécessaire pour marquer le point).

Toutes les 2 attaques, les défenseurs tournent afin qu'ils soient tous acteurs.

Après 6 attaques, on inverse les rôles puis on compare les résultats et on échange à partir des constats.

Comportements attendus (*en italique, les comportements « plus experts »*)

Pour les attaquants : Porteur de balle (PB) / Partenaire du Porteur de Balle (PPB) / Capitaine.

PPB → Tenir compte des actions du défenseur pour aller devant le PB (à distance de passe) ou revenir en arrière si le PB est bloqué.

→ *Intégrer les actions du deuxième PPB dans son choix de déplacement*

PB → Choisir le moment de la passe en fonction des actions du défenseur et des actions des PPB (Choisir de passer prioritairement au PPB placé devant si c'est possible).

→ Faire un passe au capitaine dès que c'est possible :

- passer sans précipitation et à bonne distance de passe: ne pas chercher l'« exploit » en « lançant » la balle de trop loin

*mais également*

- *passer vite (éviter le retour du défenseur) et précisément (rendre possible la réception du ballon par le capitaine).*

Capitaine → Se déplacer dans sa zone afin de se rendre disponible pour recevoir la balle (en tenant compte de ses partenaires de la position du défenseur et de ses déplacements)

Défenseur(s)

→ Tenter l'interception en coupant la trajectoire du ballon (en allant à proximité du PPB qui est le destinataire de la passe)

→ Venir gêner le PB pour s'opposer à la passe (le presser pour qu'il perde le ballon, pour que sa passe soit mal assurée ... dans le respect des règles).

- **Un BUT à 2, 3 ou 4 points**

Objectif: Construire collectivement une stratégie d'attaque

But du jeu : Marquer le maximum de points en 5 attaques.

Consignes : L'équipe en attaque choisit\* le nombre de défenseurs présents sur le terrain. Le nombre de points par PASSE de la BALLE au CAPITAINE dépend du nombre de défenseurs → voir tableau.

2 défenseurs	2 points
3 défenseurs	3 points
4 défenseurs	4 points

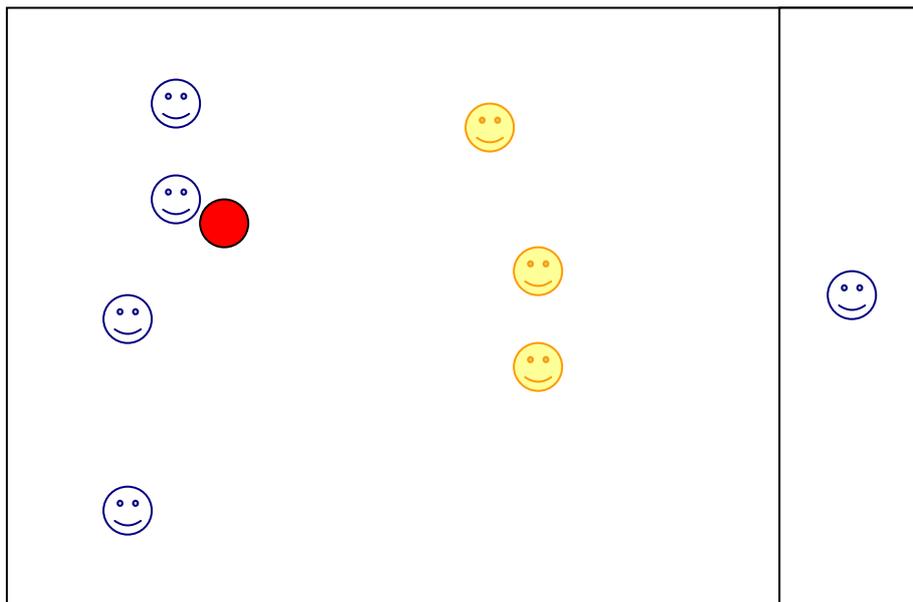
*Penser à faire tourner les défenseurs sur les différentes attaques afin que tous soient acteurs.*

L'équipe en attaque effectue 5 passages (même nombre de défenseurs sur les 5 attaques).

Ensuite, rotation des deux équipes.

Comparaison des résultats après que chaque équipe ait réalisé 5 attaques.

La situation est conçue pour que chaque équipe construise un projet adapté en fonction du rapport de force envisagé : plus on se sent fort, plus on choisit un nombre de défenseurs important, plus il sera difficile de marquer mais chaque passe réussie au capitaine vaudra plus de points.



\* *Remarque: En amont, l'enseignant peut aussi décider du nombre de défenseurs (2 puis 3) afin de centrer les élèves sur le résultat de leurs actions. Ensuite il proposera aux équipes le choix du nombre d'adversaires (la dimension stratégique renforce le sens de la situation et facilite l'engagement des élèves, par exemple, quand ils jouent en autonomie).*

Comportements individuels attendus → voir la situation les « 4 coins »

Comportement attendus dans les choix du rapport de force (nombre de défenseurs)

- Pour l'équipe qui attaque en deuxième : le choix du nombre de défenseurs tient bien compte du résultat de la première équipe.
- Le choix de l'équipe tient compte des résultats des défis précédents.