

Pour passer des jeux collectifs aux sport collectifs

Le jeu collectif de référence : La balle au capitaine

Il intègre tous les fondamentaux des jeux collectifs, notamment l'attaque/défense, la progression vers la cible, la manipulation de balle (lancer/réception),

<u>Principes d'actions et règles d'actions de l'attaque</u>	<u>Principes d'actions et règles d'actions de la défense</u>
<p><u>NE PAS PERDRE LA BALLE :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Disposer du maximum de receveurs potentiels ou augmenter les possibilités d'échange (appuis, soutiens) - Protéger son ballon (corps obstacle). - Tenir la balle loin de l'adversaire et près de soi. - Gérer la distance dribbler/adversaire. - Passe rapide, tendue, non téléphonée : en dehors du volume défensif prévisible de son propre adversaire, à l'opposé de défenseur de son partenaire. - Se déplacer pour être : à distance de passe, vu du porteur, à l'écart d'un défenseur. <p><u>JOUER EN MOUVEMENT :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Réduire le nombre d'échange pour accéder à la zone de marque. - Limiter le nombre de touches de balles. - Varier les rythmes de déplacement. - Quand l'espace est libre, il faut se déplacer. - Donner la balle dans la course ou dans l'action du receveur. - Valoriser la passe instantanée. - Faire une action après avoir donné le ballon . - Etre en mouvement : faire des appels de balle. - Recevoir en mouvement ou en l'air. <p><u>UTILISER, CREER LES ESPACES LIBRES :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecarter le jeu en profondeur et /ou en largeur. - Fixer la défense dans une zone, jouer dans une autre. - Alternner jeu direct/jeu indirect ; jeu court/jeu long. - Fixer l'adversaire pour libérer des partenaires. - Renverser le jeu. - Utiliser les espaces non occupés par les adversaires. - Se déplacer : en s'écartant des adversaires dans des intervalles, dans le dos des adversaires. - Créer des écrans, des blocages et les exploiter. - Utiliser la vitesse et les avantages temporels(avance temporelle...). <p><u>CREER L'INCERTITUDE :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Préserver l'alternative jeu direct/jeu indirect. - Attirer l'adversaire dans une zone pour conclure dans une autre. - Changer de rythme (lent/vite). - Augmenter le nombre de joueurs concernés par l'action. - Occuper l'espace proche et l'espace lointain. - Feinter, c'est-à-dire combiner les changements de rythme, d'espace, d'orientation (corps/appuis), de segment et de conduite. - Feinter la passe. - S'engager d'un côté, donner de l'autre. - Prendre une posture, une orientation permettant plusieurs actions (ambiguïté du comportement pour les adversaires). - Feinter les déplacements en combinant les changements de direction de la course, de rythme, d'espace, d'orientation (corps et appuis). 	<p><u>RECUPERER LA BALLE :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Récupérer la balle le plus près possible du but adverse. - Augmenter la densité numérique dans l'entre jeu et la zone d'attaque. - Gêner la progression du ballon. - Marquer tous les adversaires. - Organiser le pressing. - Défendre(au front du ballon) - Recherche l'interception. - Faire pression sur le porteur de balle (harcèlement). - Jouer sur les trajectoires de balle pour isoler le porteur de ses partenaires. - Reconstituer les lignes de forces défensives. <p><u>DEFENDRE La CIBLE :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Posséder le maximum de joueurs entre la balle et la cible - Renforcer et couvrir en permanence l'axe du but. - S'organiser en ligne de force et organiser la suppléance. - Renvoyer l'attaque à la périphérie. - Gérer la densité numérique et la distance entre les lignes de force. - Ecarter le ballon (si cela ne gagne pas, cela débarrasse). - Ne pas se faire (consommer) inutilement « ne pas se jeter). - Couvrir ses partenaires. - Empêcher le tir. - Se replier rapidement en regardant le ballon pour reconstituer les lignes de forces défensives <u>S'OPPOSER À LA PROGRESSION DES ADVERSAIRES EN :</u> <p><u>Réduisant l'incertitude :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Réduire le nombre le nombre de receveurs potentiels. - Anticiper les actions adverses. - Décoder rapidement le système de jeu adverse pour stabiliser la perception. - Code commun explicite eu sein de la défense. <p>Un joueur coordonne la défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer, jauger et surveiller son adversaire direct. - S'en tenir à son rôle et à sa tâche. - Peser sur la conduite de l'attaquant grâce à son placement, ses déplacements. - Feinter pour « piéger » son adversaire. <p><u>Réduisant l'espace et le mouvement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Modifier rapidement son dispositif défensif pour s'adapter au jeu des adversaires (dispositif, permutations...). - Se répartir de façon optimale sur le terrain. - Limiter les espaces libres. - Orienter les adversaires dans une zone. - S'opposer à la progression des adversaires. - Maintenir l'attaque hors de portée de la cible. - Définir les rôles de chacun sur les phases statiques. - Réduire son espace de jeu.

5 jeux vous sont proposés.

Vous pouvez faire vivre les 5 ou en choisir un certain nombre.

40mn

Jeux Collectifs <i>Coopérer ou s'opposer collectivement - coopérer avec ses partenaires pour affronter, des adversaires, en respectant des règles, en assurant différents rôles (attaquant, défenseur)</i>	
Fiche n°1 : La queue du diable (mise en train) 5mn	
COMPETENCES	Pour les attaquants : Traverser un espace délimité pour aller d'une zone à une autre Pour les défenseurs : Empêcher les attaquants de traverser l'espace délimité
OBJECTIFS	Faire entrer les élèves dans une situation de coopération / opposition par le jeu
BUT	Passer d'une zone à l'autre sans se faire attraper la chasuble accrochée à la ceinture de l'élève
DISPOSITIF	3 ou 4 défenseurs sont positionnés sur la ligne médiane. Les attaquants sont placés dans une zone. Au signal, ils doivent rejoindre l'autre zone sans se faire prendre la chasuble. Lorsqu'un attaquant perd sa chasuble, il devient défenseur.
CONSIGNES	« Vous devez traverser le terrain sans vous faire prendre la chasuble. »
CRITERES DE REUSSITE	Pour les attaquants : traverser le terrain sans se faire prendre la chasuble Pour les défenseurs : prendre le plus grand nombre de chasubles
MATERIEL	Chasubles, plots
VARIANTES	Augmenter le nombre de défenseurs dès le début du jeu, intégrer le ballon

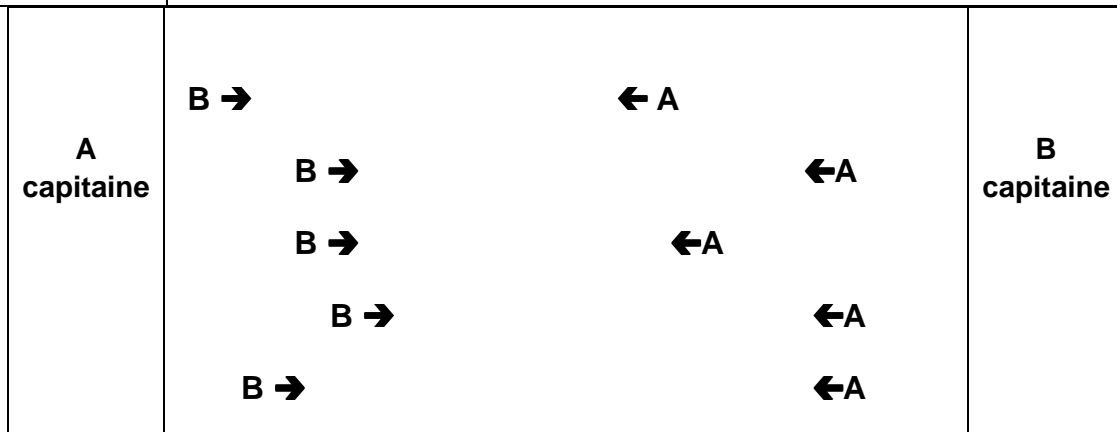
Fiche n°2 : La passe à 5 avec variante A		10mn												
COMPETENCES	Conservier la possession de balle Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement													
OBJECTIFS	Faire des passes Marquer et se démarquer													
BUT	Faire 5 passes de suite.													
DISPOSITIF	Séparer la classe en 4 groupes. Les équipes s'opposent deux à deux.													
CONSIGNES	« Pour marquer un point, vous devez faire 5 passes consécutives. Le porteur de balle ne peut se déplacer balle à la main. »													
CRITERES DE REUSSITE	Faire 5 passes de suite													
MATERIEL	Chasubles, plots, ballons													
VARIANTE A (à faire vivre)	Instaurer X terrains de 4 zones de déplacement (chaque joueur doit rester dans sa zone) Objectifs spécifiques : Eviter les phénomènes de grappe et favoriser le démarquage de par l'organisation spatiale. Terrain pour 2 équipes de 4 joueurs <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 5px;">X</td> <td style="padding: 5px;">Y</td> <td style="padding: 5px;">X</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">Y</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">X</td> <td style="padding: 5px;">X</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">Y</td> <td style="padding: 5px;">Y</td> </tr> </table>		X	Y	X			Y		X	X		Y	Y
X	Y	X												
		Y												
	X	X												
	Y	Y												

Fiche n°3 : La balle aux cerceaux		10mn																				
COMPETENCES	Conservier la possession de balle Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement																					
OBJECTIFS	Faire des passes Marquer et se démarquer																					
BUT	Déposer la balle dans l'un des 4 cerceaux au sol.																					
DISPOSITIF	2 aires de jeu : - 1 terrain pour 2 équipes de 6 joueurs (XY) - 1 autre terrain pour 2 équipes de 6 joueurs																					
CONSIGNES	« Pour marquer un point, vous devez déposer la balle dans l'un des cerceaux. Le porteur de balle ne peut se déplacer balle à la main. L'équipe qui a gagné est celle qui a marqué le plus de points. »																					
CRITERES DE REUSSITE	Marquer plus de points que l'équipe adverse en déposant la balle dans l'un des cerceaux au sol.																					
MATERIEL	Chasubles, plots, ballon, 4 cerceaux																					
	Configuration d'un terrain avec 2 équipes de 6 joueurs (XY) + cerceaux (O) <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 5px;">X</td> <td style="padding: 5px;">Y</td> <td style="padding: 5px;">O</td> <td style="padding: 5px;">X</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">Y</td> <td style="padding: 5px;">X</td> <td style="padding: 5px;">Y</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">O</td> <td style="padding: 5px;">X</td> <td style="padding: 5px;">Y</td> <td style="padding: 5px;">XY O</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">X</td> <td style="padding: 5px;">Y</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">O</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </table>		X	Y	O	X		Y	X	Y	O	X	Y	XY O		X	Y				O	
X	Y	O	X																			
	Y	X	Y																			
O	X	Y	XY O																			
	X	Y																				
		O																				

Fiche n°4 : La balle au capitaine

10mn

COMPETENCES	<p>Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement</p> <p>Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif</p> <p>Progresser vers la cible / Empêcher la progression vers la cible</p> <p>Améliorer passes et réceptions</p> <p>Marquer / se démarquer</p> <p>Prélever des informations pour faire des passes au joueur le mieux placé</p>
OBJECTIFS	Comprendre les fondamentaux des sports collectifs par le vécu d'un jeu collectif
BUT	Donner la balle à son capitaine.
DISPOSITIF	Les élèves sont répartis en deux équipes de 5, 6 ou 7 joueurs.
CONSIGNES	« Vous devez donner la balle à votre capitaine. Le porteur de balle ne peut se déplacer avec le ballon dans les mains. »
MATERIEL	Chasubles, plots, ballon



Jeux Collectifs	
Coopérer ou s'opposer collectivement - coopérer avec ses partenaires pour affronter, des adversaires, en respectant des règles, en assurant différents rôles (attaquant, défenseur)	
Les meilleurs passeurs	
COMPETENCES	Pour les 3 attaquants : éviter des adversaires successifs en faisant des passes à leurs coéquipiers. Pour les défenseurs : Empêcher la progression des attaquants par l'interception de la balle
OBJECTIFS	Progresser vers la cible
BUT	Pour les attaquants : - En réalisant des passes, aller donner la balle au capitaine situé dans une zone délimitée Pour les défenseurs : - Empêcher la progression de l'attaquant en récupérant la balle - Empêcher la passe de l'attaquant au capitaine
DISPOSITIF	Cas 1 : 8 joueurs : trois attaquants/un capitaine, 4 défenseurs (un dans une zone 1, un dans une zone 2, deux dans une zone 3) 4 passages en tant qu'attaquants et 4 passages en tant que défenseurs Cas 2 : Possibilité de faire à 12 joueurs : 3 équipes de 4 Rencontres : A/B - A/C - B/C
CONSIGNES	« Vous partez par 3 en progressant par des passes jusqu'à la zone de passe au capitaine. »
CRITERES DE REUSSITE	- Pour les attaquants, marquer le plus grand nombre de points en passant le plus grand nombre de zones (2 points par passage de zone + 1 point pour une passe réussie au capitaine). - Pour les défenseurs, intercepter le plus grand nombre de balles en restant dans leur zone - Après les 4 passages avoir plus de points que l'équipe adverse.
MATERIEL	1 ballon, 3 zones matérialisées par des plots
VARIANTES	Changer le ballon (basket-ball, handball) - Augmenter la largeur des zones pour les défenseurs - Ne faire que 2 zones à 2 défenseurs

	ZONE 1		ZONE 2		ZONE 3	ZONE
Att1 →					Déf3	
Att2 →	Déf1		Déf2			Att4 capitaine
Att 3→					Déf4	