

COMPÉTENCE SPECIFIQUE

*" S'opposer individuellement  
et/ou collectivement "*

COMPÉTENCE GÉNÉRALE

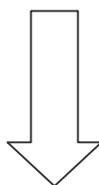
*" Appliquer des règles  
de vie collective "*

- CYCLE 2 -

**L'EPERVIER - BALLON DRIBBLE -**

### **Module n° 1b**

( porte sur la conduite de balle, l'atteinte à la cible et la coopération avec un ou plusieurs partenaires )



#### **OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE**

- **Coordonner ses actions avec celles d'un autre.**
- **Identifier les règles et situer les rôles d'attaquants, de partenaire, de défenseur, de compteur de points et de contrôleur des règles.**
- **respecter et faire respecter les différentes règles, tenir différents rôles**



#### **LANGAGE OUTIL**

- *Expliciter et confronter les manières efficaces pour tenir les rôles*
  - *Communiquer et justifier les décisions des contrôleurs*

**INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE**

Dans la même logique que "l'épervier ballon porté", il est possible d'utiliser toutes les autres formes de jeux collectifs existantes. On peut donc transposer cette proposition de module au basketball, au hand-ball, au football, au hockey, au water polo, etc, ... en adaptant les règles de jeu.

PHASES - OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p><b>Entrée en activité</b></p> <p>Cette phase doit permettre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>de s'approprier les règles de jeu</li> <li>de se confronter aux différents rôles à tenir</li> </ul>	<p>1 – "La traversée " - page 3</p> <p>2 – Préparation de la situation de référence initiale</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le maître organise sa classe pour faire agir physiquement le maximum d'élèves au même moment: 2 terrains en parallèle, passage par vagues, quantité de ballons suffisante.</li> <li>Il intervient pour aider à comprendre les règles, pour aménager les conditions de jeu et de sécurité, pour assurer la rotation sur les rôles.</li> </ul>
<p><b>Situation de référence</b></p> <p>qui vise à:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>produire des résultats d'équipe</li> <li>expérimenter le règlement</li> <li>vérifier la pertinence de l'organisation</li> <li>repérer les problèmes rencontrés par les joueurs</li> </ul>	<p><i>"L'épervier ballon dribblé"</i> page 4 et 5</p>	<p>Lorsque les 3 ou 4 équipes ont terminé, on fait <b>un bilan sur ce qui s'est passé</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- analyse des <i>résultats obtenus</i> par les équipes: nombre de points marqués (beaucoup, peu,...), différence des points entre équipes (pourquoi ?);</li> <li>- difficultés rencontrées pour réussir;</li> <li>- difficultés à faire respecter les règles de jeu et à tenir les rôles prévus.</li> </ul>
<p><b>Structuration - apprentissage</b></p> <p>Cette phase doit permettre aux élèves de construire les rôles nécessaires au jeu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>d'adapter ses réponses motrices en améliorant son rapport au ballon et aux éperviers</li> <li>de construire les rôles nécessaires au jeu: contrôleur</li> </ul>	<p>1 - "Les rôles" - page 6</p> <p>2 - "Ateliers de dribble" – page 7</p> <p>3 - "Les tirs" – page 8</p> <p>4 - "Les passes" – page 9</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>refaire la situation de référence en faisant passer tous les élèves aux différents rôles</li> <li>Adapter les critères de réussite aux niveaux des élèves en jouant sur les variables suivantes: - main utilisée, hauteur du rebond de la balle, contraintes d'espace, obstacles matériels, vitesse de déplacement, ....</li> </ul>
<p><b>Situation de référence finale</b></p> <p>On évalue les progrès réalisés :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>fiabilité des résultats récoltés ;</li> <li>rotation sur tous les rôles ;</li> <li>progression des performances individuelles et collectives.</li> </ul>	<p><i>"L'épervier ballon dribblé"</i> Pages 10 et 11</p>	<p>Le <b>bilan de progrès</b> pourra se faire :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- d'un <i>point de vue collectif</i> : analyse et comparaison des résultats, rotation sur les rôles, outils utilisés,</li> <li>- d'un <i>point de vue individuel</i>: formulation des progrès identifiés dans les différents rôles ( joueur et autres)</li> </ul>

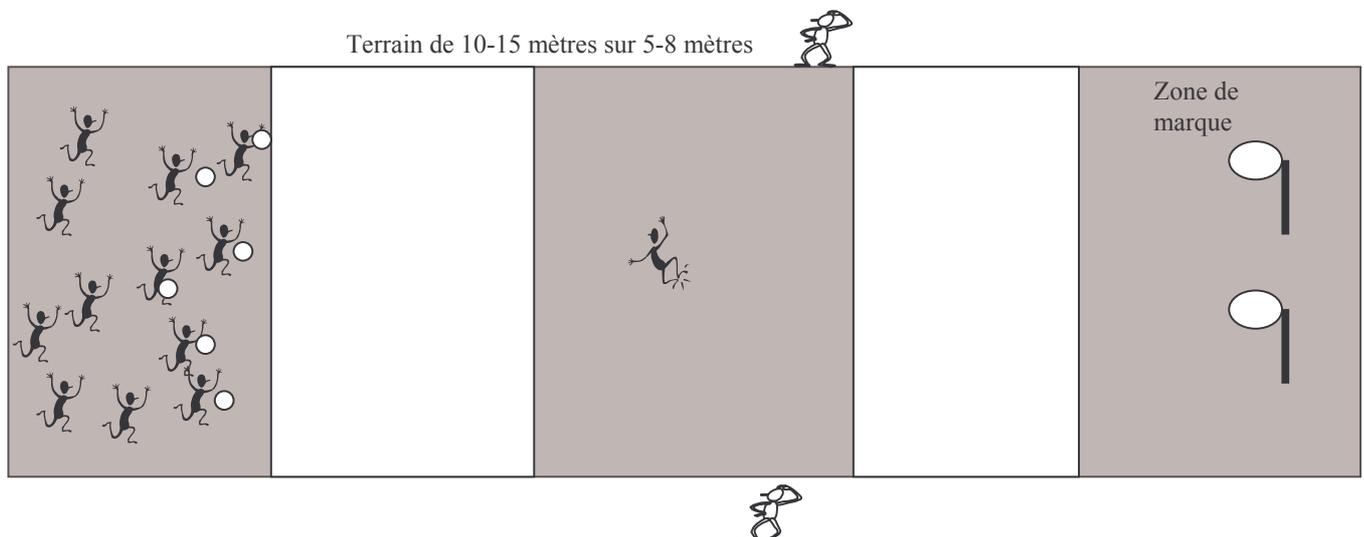
# "La traversée"

## Situation d'entrée

"Comprendre les différents rôles"

**BUT** : Aller marquer des paniers le plus vite possible.

**DISPOSITIF** : Faire 3 équipes : 2 équipes attaquantes et 1 qui fournit les éperviers et les observateurs  
Faire tourner les élèves sur les rôles d'épervier et d'observateurs  
Veiller à ce que les éperviers portent des dossards de couleurs que l'on repère facilement.



### CONSIGNES :

- Aux joueurs attaquants : " Au signal, la première vague part en dribblant et essaie, sans se faire toucher par l'épervier, d'aller marquer des points dans la zone de tir au panier" - "Tu peux t'arrêter de dribbler en restant sur place, puis repartir, pour ne pas te faire toucher" – "Si tu es touché, tu sors le plus vite possible de l'espace de jeu" "Tu reviens par les côtés et tu donnes ton ballon à un élève de la vague suivante"
- A l'épervier : " Tu essayes de toucher le plus d'attaquants possible qui dribblent dans ta zone"
- Aux observateurs : "Vous observez si les attaquants touchés sortent bien de la zone de jeu"

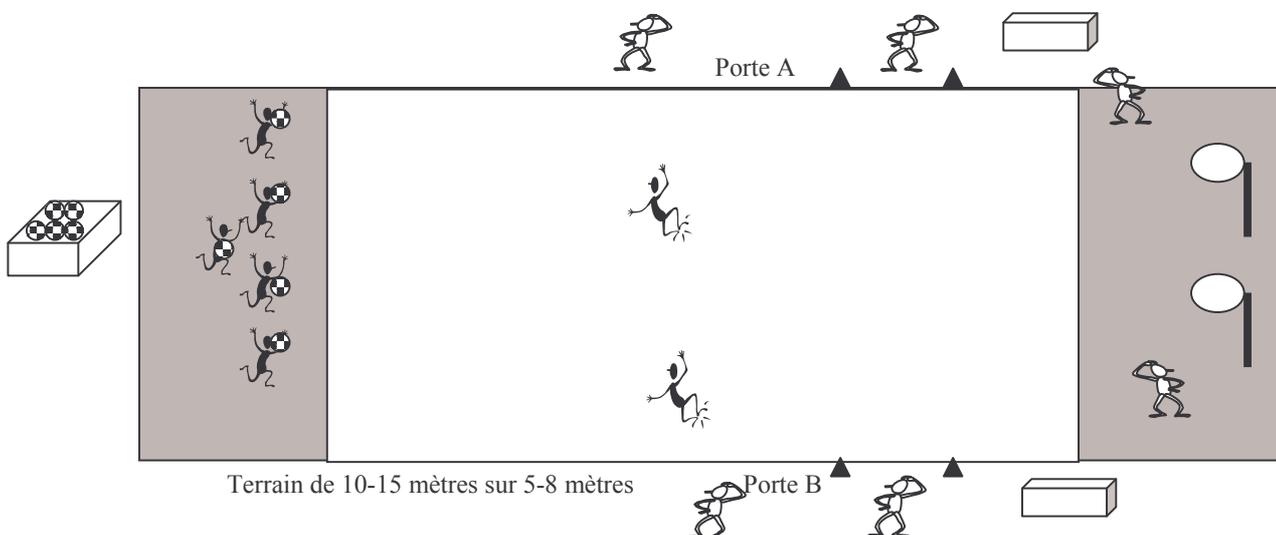
Effectuer un bilan rapide à partir des remarques des observateurs.

## Situation de REFERENCE INITIALE

«L'épervier ballon dribblé»

**BUT :** Chaque joueur cherche à marquer le plus de paniers possible en 2 minutes, pour faire gagner son équipe.

**DISPOSITIF :** 3 équipes : l'une est attaquante (elle dispose 2 fois plus de ballons que de joueurs)  
 - la 2° fournit 1 épervier  
 - la 3° fournit 2 contrôleurs par porte et 2 juges de la marque



### CONSIGNES :

- Aux attaquants: "Vous traversez la zone de l'épervier en dribblant pour rejoindre la zone de marque, mais vous avez le droit de vous arrêter de dribbler et de rester sur place pour ne pas vous faire toucher par l'épervier"  
 "Dans la zone de marque, vous tirez au panier jusqu'à ce que vous marquez 1 point"  
 "Si vous êtes touchés, vous pouvez recommencer, après être sorti par une des portes et être revenu dans votre camp de départ"
- Aux éperviers: "Tu cherches à toucher le maximum d'attaquants, uniquement lorsqu'ils sont en train de dribbler dans ta zone"
- Aux contrôleurs de portes: "Vous faites sortir du terrain les attaquants qui ont été touchés ou qui sont sortis des limites pour éviter d'être touchés" - "Vous leur prenez les ballons pour les mettre dans la caisse"
- Aux contrôleurs de marque: " Vous comptez le nombre de points marqués"

### CRITERES DE REUSSITE :

- Ton équipe a marqué plus de points que le nombre de ballons dans les caisses

## Exemple de tableau de résultats

Equipe :	Points marqués	Ballons perdus	Equipe :	Points marqués	Ballons perdus
1 <sup>ère</sup> partie					
2 <sup>ème</sup> partie					
3 <sup>ème</sup> partie					
Equipe :	Points marqués	Ballons perdus	Equipe :	Points marqués	Ballons perdus
1 <sup>ère</sup> partie					
2 <sup>ème</sup> partie					
3 <sup>ème</sup> partie					

**BILAN** qui peut se faire à 2 niveaux :

**A- Au niveau du fonctionnement :**

1 - Les résultats sont-ils justes ? Si NON, pourquoi ? ( question relative aux rôles tenus )

- les contrôleurs de portes n'ont pas fait sortir tous les joueurs touchés
- les juges de marque ne comptaient pas tous les points
- les joueurs repartaient sans avoir marqué de points
- .....

2 - Comment améliorer la justesse des résultats lors du prochain tournoi ?

- repréciser les règles de jeu
- renforcer le nombre de contrôleur pour un partage des tâches
- apprendre à être attentif sur un point précis du règlement
- .....

**B- Au niveau des résultats et des stratégies :**

1 - Pourquoi tant de ballons dans les caisses ?

2 - Que pourrait-on faire quand il reste moins de ballons que d'attaquants ?

3 - Que faudrait-il savoir faire pour arriver à marquer plus de points ?

- mieux éviter les éperviers
- regarder où on peut se déplacer sans se faire toucher
- toujours partir tous ensemble
- se faire des passes
- .....

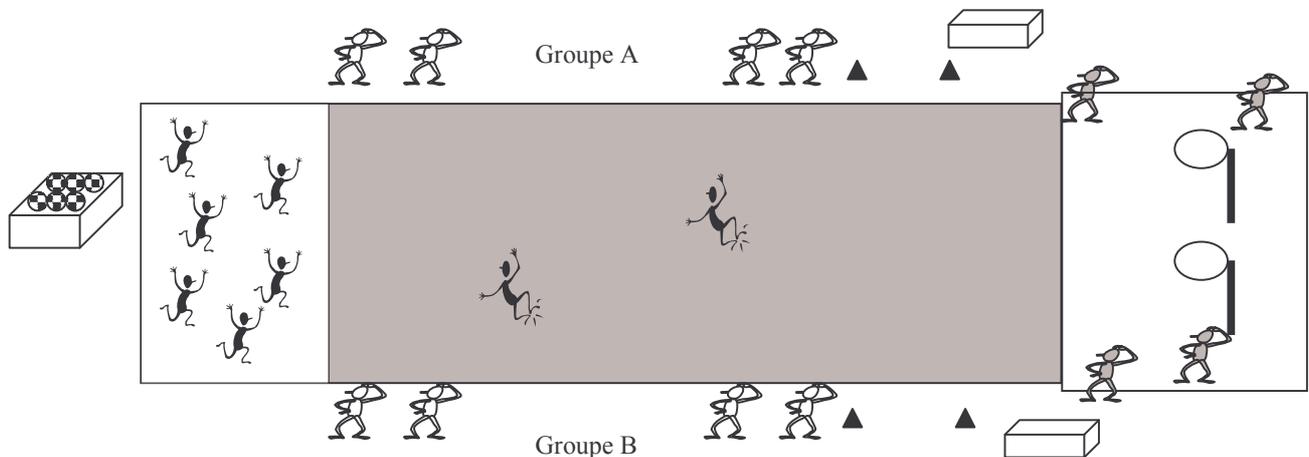
# "Les rôles"

## Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à tenir les rôles de contrôleur et de compteur de points"

**BUT** : Expérimenter différentes manières de tenir les rôles

**DISPOSITIF** : règles de la situation de référence ou simplifiées : moins d'attaquants, ...  
 Une moitié de la classe dans les rôles d'attaquant et d'épervier  
 L'autre moitié dans les rôles d'organisateur



**CONSIGNES** : Par rapport à un des points de règlement à traiter :

- attaquants touchés
- attaquants sortis des limites
- ballon aplati pour marquer,

il s'agit d'expérimenter différentes manières de s'organiser pour faire respecter ces différentes règles"

**Par exemple**, sur "*contrôler les attaquants touchés*"

Faire 2 groupes de contrôleurs qui se placent de chaque côté du terrain :

- le groupe A suit des yeux uniquement les attaquants, le groupe B ne regarde que les éperviers.
  - dans chaque groupe, certains se placent près du camp des attaquants, les autres près des portes
- A la fin des séquences, faire se confronter les résultats des essais différents pour peu à peu en extraire les moyens les plus efficaces de tenir ces rôles.

**CRITERES DE REUSSITE** :

- Vous savez tenir un des rôles efficacement en cours de jeu réel

**VARIABLES** :

- utilisation des rôles dans les autres situations d'apprentissage de ce module
- mettre les élèves par deux pour remplir une tâche

# "Ateliers de dribble"

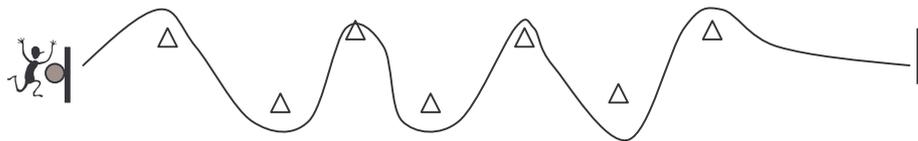
## Situation d'APPRENTISSAGE

"Améliorer la maîtrise du dribble"

**BUT** : Réaliser les différents exercices de dribble

**DISPOSITIF** : Possibilité d'alterner une organisation en ateliers avec des situations faites par l'ensemble de la classe (cela dépendra du nombre de ballons disponibles)

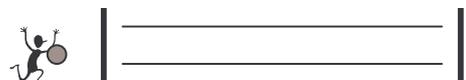
En slalomant



Le long d'une ligne



Dans un couloir



Autres ateliers : - *jeu du miroir* "je fais comme mon vis à vis : il avance, je recule, il va à droite, je vais à gauche, ..."

- *jeu du train* "je suis une locomotive qui ralentit, qui accélère, qui tourne, qui s'arrête, ..."

- *jeu des statues* "dans un espace limité, la moitié de la classe joue le rôle de statues disséminées dans cet espace et qui ne bougent pas, l'autre moitié dribble autour des statues sans les toucher et sans perdre la balle"

### CONSIGNES :

- Aux joueurs : "Avec une balle en main, vous essayez les différents parcours proposés" – "Vous cherchez à varier les manières de faire : main gauche et main droite, faire rebondir le ballon plus ou moins haut, dribbler devant soi et sur les côtés, ..."

### CRITERES DE REUSSITE

- Etre capable d'adapter ma façon de dribbler à la contrainte imposée

### VARIABLES :

- Faire des courses en relais entre deux équipes.
- Réaliser les différentes situations le plus vite possible

# "Tirs au panier"

## Situation d'APPRENTISSAGE

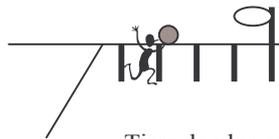
"Améliorer la maîtrise du tir au panier"

**BUT** : Réaliser les différents exercices de tir

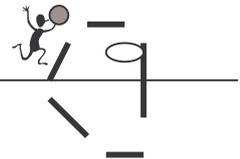
**DISPOSITIF** : Possibilité d'alterner une organisation en ateliers avec des situations faites par l'ensemble de la classe (cela dépendra du nombre de ballons disponibles)



Trouver la place la plus facile pour marquer



Tirer de plus en plus loin



Tirer d'endroits différents

### CONSIGNES :

- Aux joueurs : " Vous essayez les différents ateliers proposés pour utiliser celui qui répond le mieux à votre problème" – "Vous chercherez à varier les manières de lancer le ballon : à 2 mains, à 1 main, par dessous, par dessus, ..." – "Quand vous avez trouvé une manière efficace, entraînez vous à la répéter souvent,"

### CRITERES DE REUSSITE

- J'ai progressé par rapport à mon niveau de départ

### VARIABLES :

- Faire des concours de tirs entre deux équipes.
- Réussir le plus de panier sur 10 ou 20 tirs, d'un endroit déterminé
- Marquer le plus de points possibles, d'un endroit choisi ou imposé, en 1 ou 2 minutes
- Lancer des défis aux autres dans un jeu de votre choix

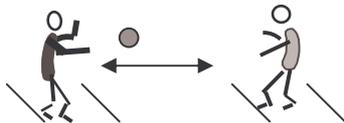
# "Les passes"

## Situation d'APPRENTISSAGE

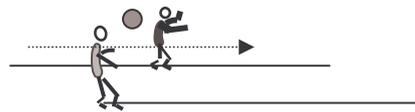
"Améliorer la maîtrise des passes"

**BUT** : Réaliser les différents exercices de passe

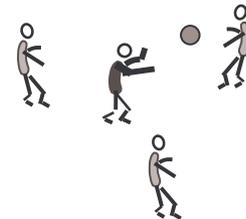
**DISPOSITIF** : Possibilité d'alterner une organisation en ateliers avec des situations faites par l'ensemble de la classe (cela dépendra du nombre de ballons disponibles)



Se faire des passes de plus en plus éloignées



Se faire des passes en se déplaçant dans une direction donnée



Se faire des passes malgré un adversaire

### CONSIGNES :

- Aux joueurs : " Vous cherchez à vous améliorer dans chacun des ateliers" – "Vous essayez des manières différentes de vous faire des passes : à 2 mains, à 1 main, tendu, en cloche, avec un rebond au sol, ..." – "Quand vous avez trouvé une manière efficace, entraînez vous à la répéter et à l'utiliser dans d'autres situations ou jeux"

### CRITERES DE REUSSITE

- Je réussis de plus en plus souvent mes passes en situation de jeu

### VARIABLES :

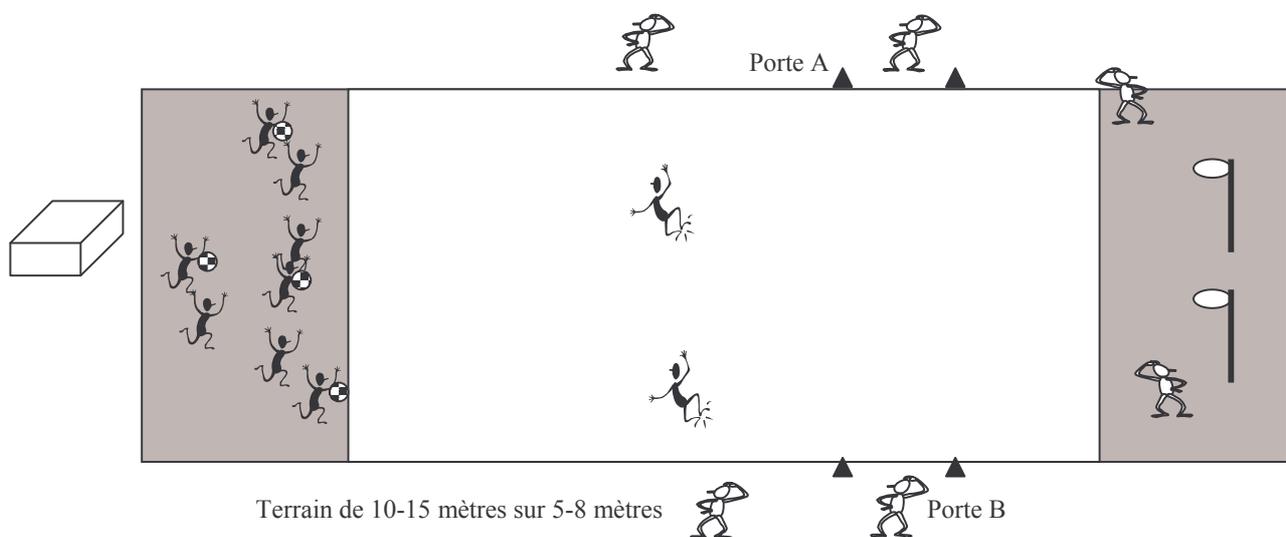
- Faire le plus de passes, à une distance donnée, en 1 ou 2 minutes.
- Faire le maximum de passes sans faire tomber le ballon
- Faire des relais - passes entre plusieurs équipes
- Traverser une zone avec le moins de passes possible

## Situation de REFERENCE FINALE

### "L'épervier ballon dribblé 2"

**BUT :** Avec 2 fois moins de ballons que de joueurs, chaque équipe cherche à marquer le plus de points possible en 3 minutes.

**DISPOSITIF :** Toujours 3 équipes, en alternant les rôles toutes les 3 minutes



#### CONSIGNES :

- Aux attaquants: "Quand je m'arrête de dribbler, je ne peux être touché, mais je suis obligé de faire une passe à un partenaire"  
"Si l'épervier touche le joueur qui tient le ballon en main, vous retournez tous les 2 ou 3 dans votre camp en passant par une porte et vous recommencez"  
"Vous avez droit à un maximum de 2 tirs pour marquer le panier et avoir 1 point "
- Aux éperviers: "Vous touchez le maximum d'attaquants, porteurs de ballons, qui sont dans votre camp"
- Aux contrôleurs de portes: "Vous faites sortir du terrain les attaquants qui ont été touchés ou qui sont sortis des limites pour éviter d'être touchés " - "Vous notez le nombre de ballons qui sortent par la porte"
- Aux contrôleurs de marque: "Vous vérifiez le nombre de tentatives de tir, vous comptez le nombre de points marqués et vous le notez sur la fiche de l'équipe"

#### CRITERES DE REUSSITE :

- Marquer au moins autant de points qu'il y a de ballons à disposition, à chaque jeu de 3 minutes

**FICHE d'EQUIPE "Epervier ballon dribblé 2"**

Fiche de l'équipe :			
Match	Contre	Points marqués	Ballons sortis par les portes
n° 1	L'équipe		
n° 2	L'équipe		
n° 3	L'équipe		
n° 4	L'équipe		
Total			

**BILAN**

1 – Les résultats notés sont-ils discutables ? Si oui ou non, pourquoi ?

- progrès réalisés par les contrôleurs
- plus d'attention, plus de compréhension des règles

2 – Quelles conclusions, chaque équipe tire-t-elle de ses résultats ?

- en cas de nombreux points marqués
- en cas de peu de points marqués
- que faudrait-il encore améliorer ?