



Guide d'utilisation du document **« Jeu collectif en élémentaire »**

Programme 2008 en élémentaire : Education Physique et Sportive
Compétence : coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.

Les différentes étapes d'un module d'apprentissage :

La mise en place d'un module d'apprentissage se fait en fonction des conditions matérielles de l'école (installations et matériels pédagogiques). Un kit matériel avec 10 ballons et 40 puces est à disposition en prêt pour les circonscriptions du Blanc, de La Châtre et d'Issoudun.

Ce document comporte :

- une règle du jeu
- une fiche de comportements observables
- des fiches pédagogiques qui permettent à l'enseignant d'avoir des situations adaptées aux différents problèmes identifiés.

Au début du module d'apprentissage: on privilégie le travail sur la compréhension de la règle et les problèmes liés à l'affectif. Quand les élèves ne sont plus confrontés à ces problèmes, on peut commencer à identifier les comportements observables en utilisant la situation de référence : jeu en 5 contre 5 sur tout le terrain (évaluation diagnostique).

Les fiches pédagogiques permettent de construire vos séances en fonction des problèmes rencontrés par les élèves.

Ce document n'est pas une progression d'activités mais permet de mettre en œuvre des remédiations en fonction des difficultés rencontrées par les élèves. Il n'est pas exhaustif et d'autres situations peuvent être proposées aux élèves en difficulté.

JEU COLLECTIF

Matériel pour une séance.

10 ballons et 40 puces pour délimiter les terrains.
Foulards ou maillots pour distinguer les joueurs.

Situation de référence : "Jeu en 5 contre 5" (un nom sera choisi par chaque classe).

BUT DU JEU

Amener le ballon derrière la ligne de but adverse pour marquer

Pour valider le point, le joueur doit se trouver derrière la ligne de but et doit intercepter la passe de son partenaire.

CP-CE1

Le joueur doit toucher le ballon pour marquer.

CE2-CM1-CM2

Le joueur doit attraper le ballon pour marquer.

REGLES DU JEU

Terrain de 20 mètres sur 15 mètres (à adapter en fonction des possibilités dans votre école).

Jeu en 5 contre 5.

L'enseignant détermine la durée du jeu.

Toutes les passes s'effectuent à la main.

L'engagement s'effectue au centre en début de match et après chaque point marqué.

Le joueur qui touche ou attrape le ballon avec la main en premier après une passe devient le porteur de balle (même si le ballon est au sol) : le jeu reprend à l'endroit où le ballon a été touché.

Il y a touche lorsque le ballon sort du terrain et qu'aucun joueur n'a touché le ballon après une passe. La remise en jeu s'effectue sur le côté du terrain.

Le ballon revient à la défense lorsque celui-ci va derrière la ligne de but (sauf si le ballon a été touché par un joueur avant de passer la ligne de but).

Il y a faute lorsqu'un joueur défenseur touche, pousse le porteur de balle. La remise en jeu s'effectue à l'endroit de la faute.

DROIT DU JOUEUR

EN ATTAQUE

Dribble interdit.

Interdiction de garder le ballon plus de trois secondes.

Le porteur de balle ne peut pas se déplacer.

EN DEFENSE

Aucun contact avec le porteur de balle.

Le défenseur se situe à 1 mètre du porteur de balle (longueur de bras).

Interdiction de prendre, arracher le ballon des mains du porteur de balle.

FICHE SUR LES COMPORTEMENTS

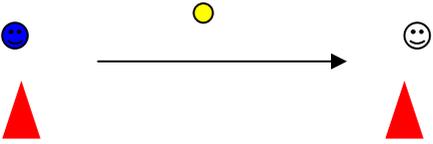
La connaissance de la règle est un pré-requis pour l'observation des comportements.

COMPORTEMENTS OBSERVABLES	COMPORTEMENTS ATTENDUS	SITUATIONS DE REMEDIATION PROPOSEE
L'élève ne sait pas faire une passe.	L'élève doit lancer le ballon à une main (main droite, main gauche) ou deux mains.	Pages 5 à 10.
	L'élève doit faire des passes avec des trajectoires différentes (tendue, en cloche, avec rebond).	
	L'élève doit faire une passe à l'arrêt à un joueur à l'arrêt ou à un joueur en déplacement.	
L'élève ne sait pas attraper le ballon.	L'élève doit attraper le ballon avec des trajectoires différentes (tendue, en cloche, avec rebond).	Pages 11 à 15.
	L'élève doit attraper le ballon à l'arrêt ou en mouvement.	
L'élève a peur d'attraper le ballon.	L'élève doit accepter le contact avec le ballon.	Ce comportement peut être travaillé lors de la mise en place des situations (pages 11 à 15).
L'élève garde le ballon plus de trois secondes.	L'élève doit observer rapidement le placement de ses partenaires pour faire une passe.	Pages 16 à 19.
L'élève est attiré par le ballon.	L'élève doit s'appropriier tout l'espace de jeu.	Pages 20 à 24.

L'élève ne sait pas se démarquer.	L'élève doit observer et se placer pour recevoir le ballon.	Pages 25 à 27.
L'élève ne connaît pas son rôle (attaquant, défenseur).	L'élève doit comprendre le rôle de l'attaquant et du défenseur.	Pages 28 à 35.
L'élève se débarrasse du ballon.	L'élève doit intégrer la règle du non contact. L'élève doit observer avant de faire une passe.	Pages 36 à 38.
L'élève et/ou l'équipe ne progresse pas vers la cible.	L'élève et/ou l'équipe doit progresser vers la cible.	Pages 39 à 41.
L'élève ne sait pas se placer dans la zone cible pour valider le point.	L'élève doit se placer dans la zone cible quand le porteur de ballon est proche de la cible.	Pages 42 et 43.
L'élève joue toujours avec le même partenaire.	L'élève doit faire des passes au partenaire le mieux placé pour progresser vers la cible.	Page 44.
L'élève ne sait pas pivoter.	L'élève doit pivoter pour s'orienter vers la cible avant de faire une passe.	Page 45.

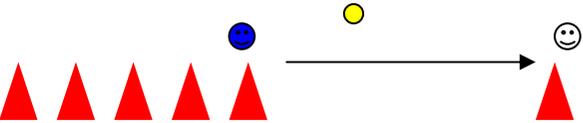
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;">L'élève ne sait pas faire une passe.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit faire une passe à l'arrêt à un joueur à l'arrêt.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces (ou plots), ballons et chasubles pour les joueurs.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Variables :</u> Passes : main droite, main gauche, à deux mains. Trajectoires du ballon: tendue, en cloche, avec rebond (si le terrain le permet). Distance entre les élèves.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Faire une passe en direction de son partenaire.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour le passeur : « Vous devez faire 10 passes. » Pour le receveur : « Vous devez essayer d'attraper la balle sans vous déplacer. » « Vous comptez le nombre de passes réussies puis vous changez les rôles. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Pour le passeur : Le receveur touche le ballon à la main sans se déplacer (un pied sur la puce). Le passeur est en réussite s'il y arrive 7 fois sur 10.</p>

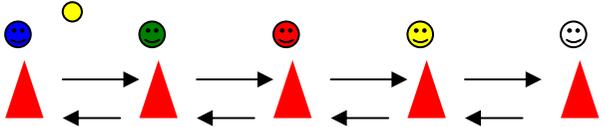
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne sait pas faire une passe.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit faire une passe à l'arrêt à un joueur à l'arrêt.</p>	<p><u>Matériel :</u> 6 puces (ou plots), ballon et chasubles pour les joueurs.</p>  <p><u>Variables :</u> Passes : main droite, main gauche, à deux mains. Trajectoires du ballon: tendue, en cloche, avec rebond (si le terrain le permet). Distance entre les élèves.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Faire une passe en direction de son partenaire.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour le passeur : « Vous faites 5 passes en direction du receveur. » Pour le receveur : « Vous devez essayer d'attraper la balle. Quand vous avez touché la balle avec la main sans vous déplacer (pied sur le plot), vous reculez au plot suivant. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Le receveur touche le ballon à la main sans se déplacer (un pied sur la puce). Le passeur est en réussite s'il arrive au bout du parcours en 5 essais.</p>

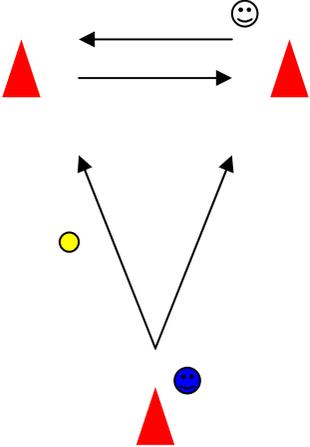
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne sait pas faire une passe.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit faire une passe à l'arrêt à un joueur à l'arrêt.</p>	<p><u>Matériel :</u> 5 puces (ou plots), ballon et chasubles pour les joueurs.</p>  <p><u>Variables :</u> Passes : main droite, main gauche, à deux mains. Trajectoires du ballon: tendue, en cloche, avec rebond (si le terrain le permet). Distance entre les élèves.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Faire une passe en direction de son partenaire.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous devez vous faire des passes. La balle passe de joueur en joueur pour revenir au point de départ. » « Vous devez essayer d'attraper la balle. Quand vous avez touché la balle avec la main sans vous déplacer (pied sur le plot), vous devenez passeur. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Le receveur touche le ballon à la main sans se déplacer (un pied sur la puce). Les élèves sont en réussite s'ils arrivent à faire un aller-retour en huit passes.</p>

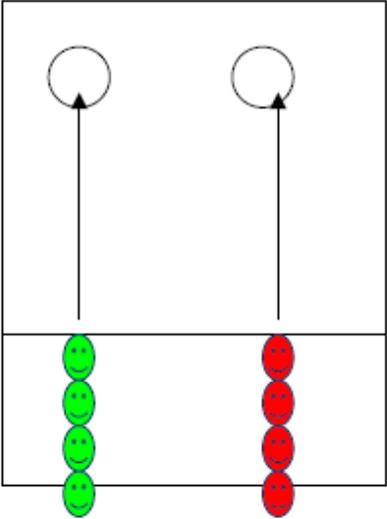
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne sait pas faire une passe.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit faire une passe à l'arrêt à un joueur en mouvement.</p>	<p><u>Matériel :</u> 3 puces (ou plots), ballon et chasubles pour les joueurs.</p>  <p><u>Variables :</u> Passes : main droite, main gauche, à deux mains. Trajectoires du ballon: tendue, en cloche, avec rebond (si le terrain le permet). Distance entre les élèves. Déplacements en pas chassés, en courant.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Faire une passe en anticipant le déplacement du partenaire.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour le passeur : « Vous faites 10 passes au receveur qui se déplace vers le plot libre. » Pour le receveur : « Vous devez essayer d'attraper la balle. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Le receveur en déplacement touche le ballon à la main. Le passeur est en réussite s'il y arrive 7 fois sur 10.</p>

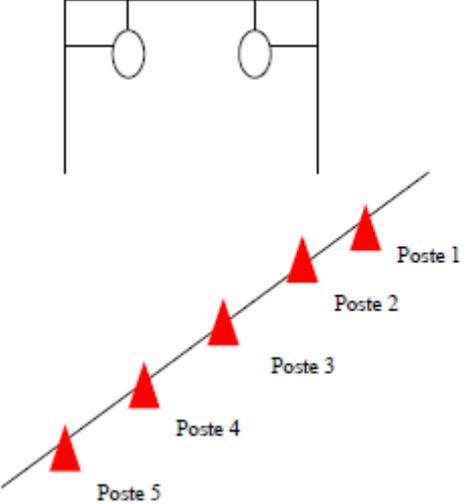
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne sait pas faire une passe.</p> <p><u>Objectif :</u> Être précis quand l'élève lance le ballon.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces, cibles à hauteur d'enfant, ballons.</p>  <p><u>Variables :</u> Jouer sur la distance entre le lanceur et la cible. Jouer sur la taille des ballons lancés. Jouer sur la taille et la forme de la cible. Jouer sur le nombre de cibles à toucher en un temps donné.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Atteindre la cible.</p> <p><u>Consigne :</u> « Vous lancez le ballon pour atteindre la cible verticale. Vous avez 5 essais. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> L'élève atteint la cible visée 4 fois sur 5.</p>

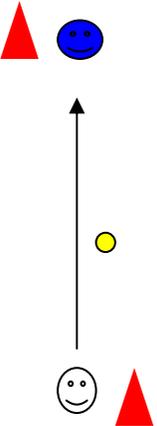
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne sait pas faire une passe.</p> <p><u>Objectif :</u> Être précis quand l'élève lance le ballon.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces, cibles, ballons. Cerceaux accrochés ou cerceaux dessinés contre un mur (à hauteur d'enfant).</p>  <p><u>Variables :</u> Jouer sur la distance entre le lanceur et la cible. Jouer sur la taille des ballons lancés. Jouer sur la taille et la forme de la cible. Jouer sur le nombre de postes.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Atteindre la cible.</p> <p><u>Consigne :</u> « A partir du poste 1, vous lancez le ballon dans la cible verticale. A chaque réussite, vous passez au poste suivant. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> L'élève arrive au dernier poste.</p>

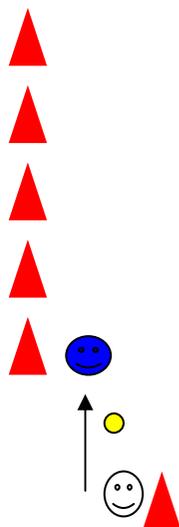
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne sait pas attraper le ballon (une passe est réussie si le receveur attrape le ballon de volée à la main).</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit attraper le ballon à l'arrêt.</p> <p style="text-align: center;"><u>OU</u></p> <p>L'élève a peur d'attraper le ballon.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit accepter le contact avec le ballon.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces (ou plots), ballon et chasubles pour les joueurs.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Variables :</u> Passes : main droite, main gauche, à deux mains. Trajectoires du ballon : tendue, en cloche, avec rebond (si le terrain le permet). Distance entre les élèves.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Attraper le ballon.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour le passeur : « Vous devez faire 10 passes en direction du receveur. » Pour le receveur : « Vous devez attraper la balle sans avoir à vous déplacer. » « Vous comptez le nombre de passes réussies puis vous changez les rôles. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Le receveur attrape le ballon de volée à la main sans avoir à se déplacer. Le receveur est en réussite s'il y arrive 7 fois sur 10.</p>

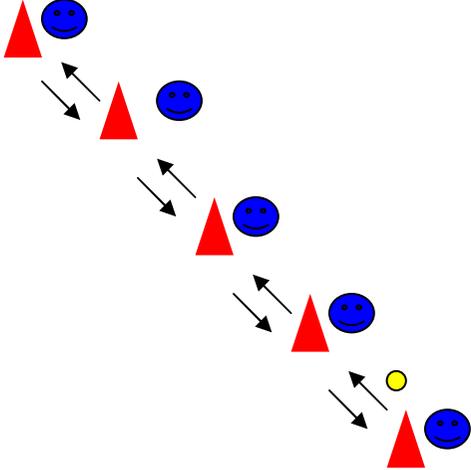
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne sait pas attraper le ballon (une passe est réussie si le receveur attrape le ballon de volée à la main).</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit attraper le ballon à l'arrêt.</p> <p style="text-align: center;"><u>OU</u></p> <p>L'élève a peur d'attraper le ballon.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit accepter le contact avec le ballon.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces (ou plots), ballon et chasubles pour les joueurs.</p> <p><u>Organisation :</u> 6 puces (ou plots) pour deux élèves. Jeu de passes avec un passeur et un receveur éloignés de 1m50 au début du jeu.</p>  <p><u>Variables :</u> Passes : main droite, main gauche, à deux mains. Trajectoires du ballon : tendue, en cloche, avec rebond (si le terrain le permet). Distance entre les élèves.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Attraper le ballon.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour le passeur : « Vous faites 5 passes en direction du receveur. » Pour le receveur : « Vous devez essayer d'attraper la balle. Quand vous avez touché la balle avec la main sans vous déplacer (pied sur le plot), vous reculez au plot suivant. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Le receveur attrape le ballon de volée à la main sans avoir à se déplacer. Le receveur est en réussite s'il arrive au bout du parcours en 5 essais.</p>

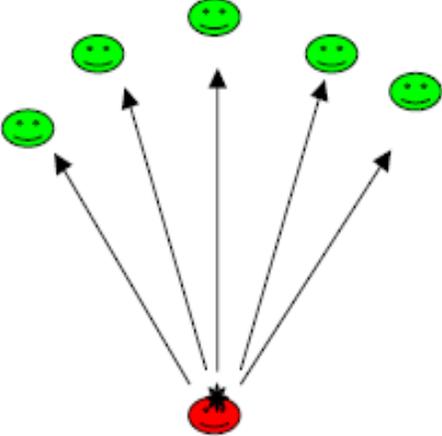
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne sait pas attraper le ballon (une passe est réussie si le receveur attrape le ballon de volée à la main).</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit attraper le ballon à l'arrêt.</p> <p style="text-align: center;"><u>OU</u></p> <p>L'élève a peur d'attraper le ballon.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit accepter le contact avec le ballon.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces (ou plots), ballon et chasubles pour les joueurs.</p> <p><u>Organisation :</u> Jeu de passes avec 5 élèves par équipe placés chacun à un plot. Les plots sont alignés et espacés de 1m50.</p>  <p><u>Variables :</u> Passes : main droite, main gauche, à deux mains. Trajectoires du ballon : tendue, en cloche, avec rebond (si le terrain le permet). Distance entre les élèves.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Attraper le ballon.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous devez vous faire des passes. La balle passe de joueur en joueur pour revenir au point de départ. » « Vous devez essayer attraper la balle de volée. Quand vous avez attrapé la balle, vous devenez passeur sinon le ballon retourne au passeur. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Le receveur attrape le ballon de volée à la main. Les élèves sont en réussite s'ils arrivent à faire un aller-retour en dix passes.</p>

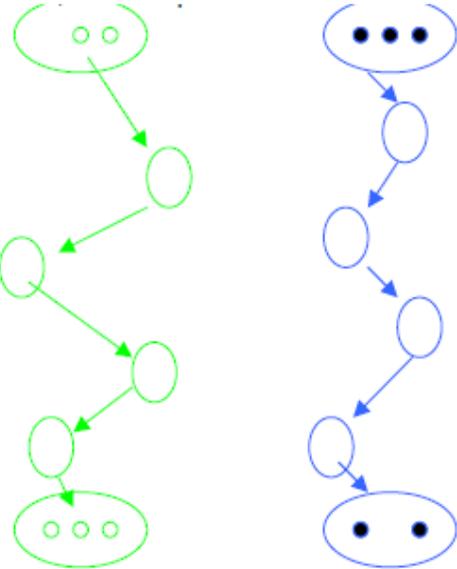
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne sait pas attraper le ballon.</p> <p><u>Objectif :</u> Améliorer la réception du ballon.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces, ballon.</p>  <p>Jeu par équipe de 6.</p> <p><u>Variables :</u> Jouer sur la distance entre les joueurs. Jouer sur la réception du ballon (toucher ou attraper).</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Attraper le ballon.</p> <p><u>Consigne :</u> Pour le passeur : « Vous lancez le ballon à vos partenaires placés sur un demi-cercle (sans rebond). »</p> <p>Pour les receveurs : « Vous marquez 1 point si le ballon est touché, 2 points si le ballon est attrapé. »</p> <p>« Vous changez de passeur tous les 5 essais. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Le receveur marque 7 points sur 5 essais.</p>

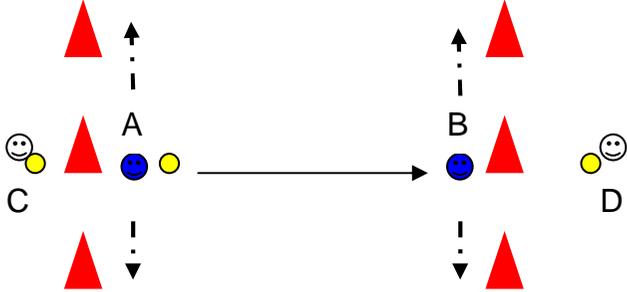
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne sait pas attraper le ballon.</p> <p><u>Objectif :</u> Savoir attraper le ballon.</p>	<p><u>Matériel :</u> chasubles, cerceaux ou ronds tracés au sol, un ballon pour 5 élèves.</p>  <p><u>Variation :</u> Jouer sur la distance entre les élèves. Instaurer un joker sur les 5 ballons pour repartir au départ si le ballon est perdu. Jouer sur la taille du ballon.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Attraper le ballon.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous démenagez par équipe de 5 les ballons en vous faisant des passes sans sortir de votre cerceau. » « Si le ballon n'est pas attrapé par l'élève dans son cerceau, le ballon est perdu. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Réussir à déplacer 4 ballons sur 5 du point de départ à l'arrivée.</p>

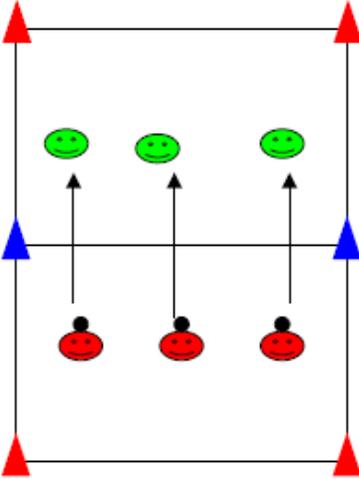
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;">L'élève garde le ballon plus de 3 secondes.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit observer rapidement le placement de ses partenaires pour faire une passe.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces (ou plots), ballons et chasubles pour les joueurs, sifflet pour le maître du jeu (temps).</p> <p><u>Organisation :</u> Travail avec trois ballons pour 4. Deux élèves (A et B) face à face se font des passes. Deux élèves (C et D) récupèrent les ballons. Quand les passes ne sont pas bloquées C et D remettent un ballon à la disposition des passeurs. Deux plots situés à 2 mètres à droite et à gauche de chaque passeur.</p>  <p><u>Variables :</u> Jouer sur le nombre de plots. Jouer avec un défenseur.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Effectuer des passes le plus rapidement possible.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour l'élève A : « Vous faites une passe à B puis vous vous déplacez vers un des plots libres. » Pour l'élève B : « Vous faites une passe à A puis vous vous déplacez vers un plot. »</p> <p>« Si un des élèves n'attrapent pas le ballon, vous utilisez un ballon mis à sa disposition par les élèves C ou D.</p> <p>« Vous comptez le nombre de passes réussies en 30 secondes puis changer les rôles. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les élèves A et B réussissent 8 passes en 30 secondes.</p>

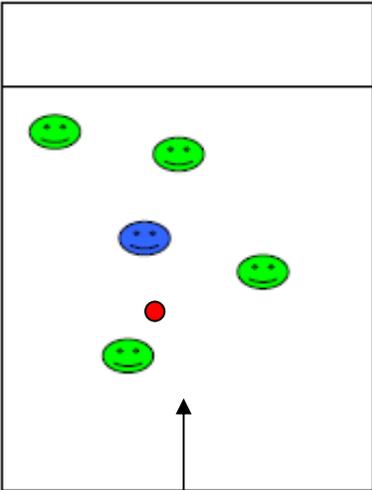
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève garde le ballon plus de 3 secondes.</p> <p><u>Objectif :</u> Réduire le temps de conservation du ballon.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces, chasubles, chronomètre, sifflet, ballons.</p>  <p><u>Variables :</u> Jouer sur le nombre de joueurs. Jouer sur le temps d'exercice.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Effectuer des passes le plus rapidement possible.</p> <p><u>Consigne :</u> « Par deux, vous devez faire le plus de passes possible dans un temps donné. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les élèves font 10 passes en 30 secondes.</p>

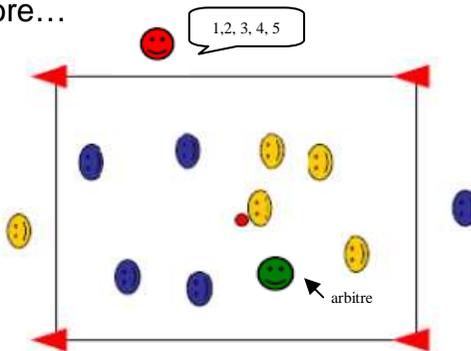
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève garde le ballon plus de 3 secondes.</p> <p><u>Objectif :</u> Réduire le temps de conservation du ballon.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces, chasubles, chronomètre, sifflet, ballons.</p>  <p><u>Variables :</u> Jouer sur le temps pour marquer. Jouer sur le rapport nombre d'attaquants/nombre de défenseurs.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Effectuer des passes le plus rapidement possible pour marquer.</p> <p><u>Consigne :</u> « Vous jouez à 4 attaquants contre 1 défenseur en respectant les règles. Vous avez 20 secondes pour marquer un point. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les attaquants réussissent à marquer en moins de 20 secondes 4 fois sur 5 essais.</p>

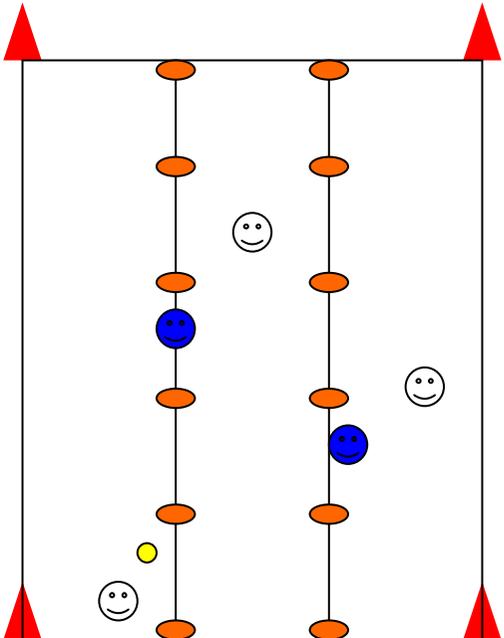
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;">L'élève garde le ballon plus de 3 secondes.</p> <p><u>Objectif :</u> Faire la passe avant le temps imposé.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces, ballons et chasubles pour les Joueurs, sifflet pour le maître du jeu (arbitre), tambourin, cymbales et maillet (battre la mesure) pour le maître du temps.</p> <p><u>Organisation :</u> Jeu avec deux arbitres (un maître du jeu et un maître du temps). Le maître du temps compte jusqu'à 5 (temps plus long que la règle), la passe doit être effectuée avant 5 (possibilité d'utiliser les instruments) ou avant le signal sonore...</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Variables :</u> Diminuer le temps laissé pour faire une passe. Réduire le nombre de joueurs. Réduire le nombre de défenseurs par rapport au nombre d'attaquants (jeu en attaque/défense).</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Effectuer la passe avant 5.</p> <p><u>Consigne(s) :</u> « Vous jouez en respectant les règles. Vous devez faire avant la fin du temps décompté (signal sonore). »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les passes sont réalisées avant la fin du temps décompté (signal sonore).</p>

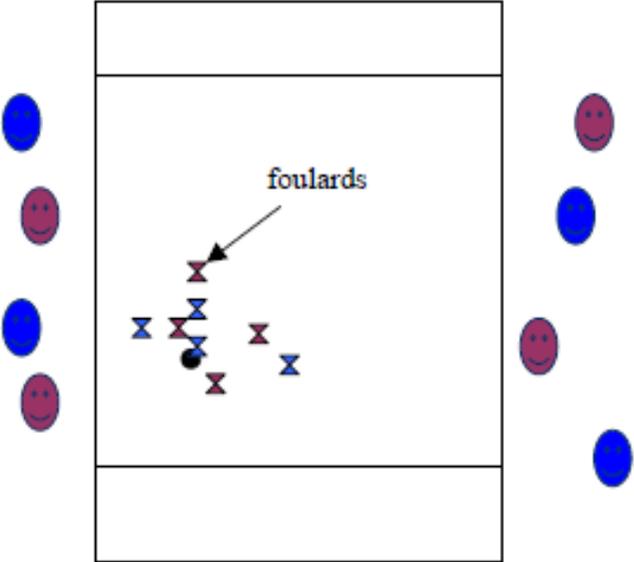
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève est attiré par le ballon.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit s'approprier l'espace de jeu.</p>	<p><u>Matériel :</u> 4 plots, puces, ballon et chasubles pour les joueurs.</p> <p><u>Organisation :</u> terrain de 10 mètres x 6 mètres, divisé en trois couloirs de 2 mètres de large. Jeu réduit avec 3 attaquants et 2 défenseurs. Un attaquant par couloir.</p>  <p><u>Variation :</u> Si les élèves sont en échec : permettre à un des trois attaquants de se déplacer sur tout le terrain et/ou mettre un seul défenseur.</p>	<p><u>But pour l'élève (attaquant):</u> Avancer vers la ligne de but en restant dans son couloir.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous jouez en respectant les règles, le jeu commence de la ligne de but des attaquants. Il s'arrête dès que le point est marqué ou que le ballon est perdu par les attaquants. »</p> <p>Pour les attaquants : « Vous vous déplacez uniquement dans votre couloir attribué avant de commencer le jeu. » Pour les défenseurs : « Vous vous déplacez sur tout le terrain. »</p> <p>« Vous faites 5 essais puis changez les rôles. Vous comptez le nombre de points marqués. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Chaque attaquant est resté dans sa zone de jeu. L'équipe doit marquer 4 points sur 5 essais.</p>

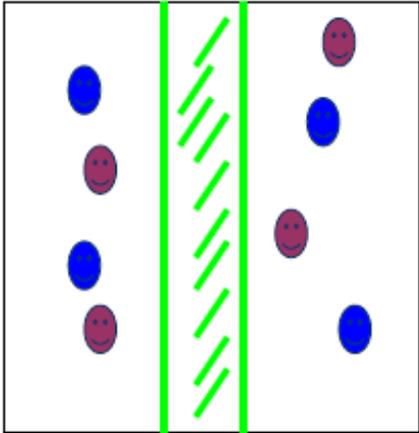
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève est attiré par le ballon (grappe).</p> <p><u>Objectif :</u> Exploiter tout l'espace de jeu.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces, chasubles, ballon, foulards.</p>  <p><u>Variables :</u> Jouer sur le nombre de joueurs.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Occuper au maximum le terrain.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous jouez avec les règles du jeu. Au signal, chaque joueur pose son foulard à l'endroit où il est. » « Puis, vous sortirez du terrain pour visualiser l'espace de jeu utilisé. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les foulards sont répartis sur une grande partie du terrain.</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève est attiré par le ballon (grappe).</p> <p><u>Objectif :</u> Exploiter tout l'espace de jeu.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces, chasubles, ballon.</p> <p><u>Organisation :</u> Jouer en 4 contre 4 à la passe à 5. Une zone de jeu, centrale (verte), interdite pour les joueurs.</p>  <p><u>Variables :</u> Jouer sur la largeur des zones. Jouer sur le nombre de joueurs. Jouer sur le nombre de passes pour marquer un point. Jouer sur le nombre de fois que le ballon doit traverser la zone verte pour valider le point.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Faire des passes en restant dans sa zone d'évolution.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous devez faire 5 passes de suite sans vous faire prendre le ballon. » « Chaque joueur doit rester dans sa zone d'évolution. » « Le ballon doit traverser au moins deux fois la zone verte pour valider le point. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les élèves marquent un point 4 fois sur 5 essais sans que les joueurs sortent de leur zone.</p>

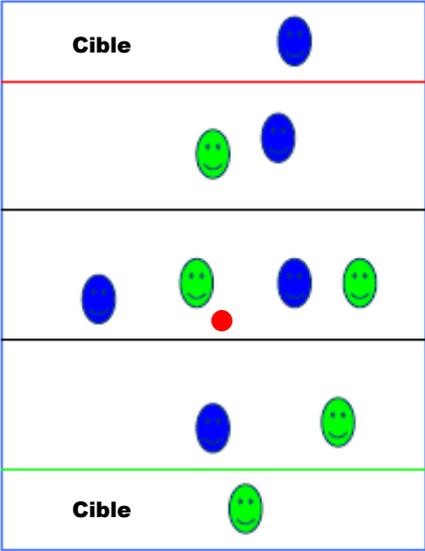
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève est attiré par le ballon (grappe).</p> <p><u>Objectif :</u> S'écarter du porteur de ballon.</p>	<p><u>Matériel :</u> chasubles, puces, cerceaux, cible, ballon.</p> <div data-bbox="763 395 1270 911" style="text-align: center;"> </div> <p><u>Variables :</u> Jouer sans la cible (5 passes de suite sans perdre le ballon). Jouer sur le nombre d'attaquants. Jouer sur le nombre de défenseurs. Varier l'espace entre les cerceaux.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Faire des passes en restant dans son cerceau.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour les attaquants : « Vous devez vous faire des passes en restant dans votre cerceau pour tirer dans la cible. » Pour les défenseurs : « Vous devez intercepter le ballon sans entrer dans les cerceaux. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les attaquants lancent le ballon dans la cible 4 fois sur 5 essais.</p>

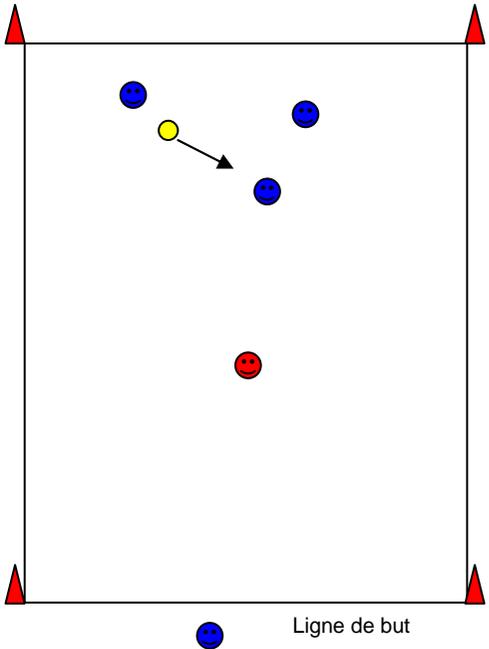
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève est attiré par le ballon (grappe).</p> <p><u>Objectif :</u> Occuper l'espace de jeu.</p>	<p><u>Matériel :</u> chasubles, puces, ballon.</p>  <p><u>Variables :</u> Jouer sur le nombre de zones. Jouer sur la taille des zones. Jouer sur le nombre de joueurs par zone.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Faire des passes pour marquer sans sortir de sa zone.</p> <p><u>Consigne :</u> « Vous jouez en respectant les règles avec une contrainte : chaque joueur a une zone de jeu définie et ne doit en sortir. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les élèves doivent amener le ballon dans la cible sans sortir de leur zone.</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne sait pas se démarquer.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit observer pour se placer pour recevoir le ballon.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces (ou plots), ballon et chasubles pour les joueurs.</p> <p><u>Organisation :</u> Jeu réduit avec 4 attaquants et un défenseur. Terrain de 8 mètres en longueur et 6 mètres en largeur.</p>  <p><u>Variation :</u> Si les élèves sont en réussite, complexifier le jeu en jouant sur le nombre de défenseurs : 4 attaquants et deux défenseurs puis 4 attaquants et trois défenseurs.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Se déplacer pour ne pas être dans « l'ombre » du défenseur.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous jouez en respectant les règles du jeu collectif. Le jeu commence de la ligne de but des attaquants. Le jeu s'arrête quand le ballon est perdu par les attaquants. »</p> <p>Pour les attaquants : « Vous devez marquer un point en lançant le ballon au joueur derrière la ligne de but. »</p> <p>Pour le défenseur : « Vous devez essayer de récupérer le ballon. »</p> <p>« Vous faites 5 essais puis vous changez de défenseur. Vous comptez le nombre de points marqués. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les attaquants doivent marquer 4 points sur 5 essais.</p>

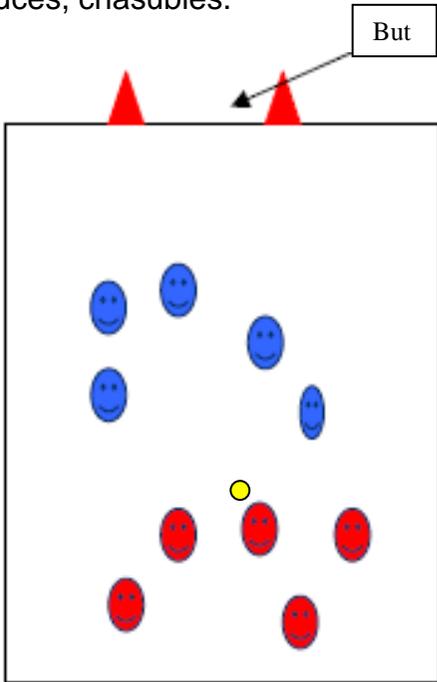
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne sait pas se démarquer.</p> <p><u>Objectif :</u> Offrir une solution de passe au porteur de ballon.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces, chasubles, ballon.</p> <div data-bbox="741 432 1252 979" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> </div> <p><u>Variables :</u> Jouer sur le nombre d'attaquants et de défenseurs. Jouer sur le nombre de passes pour réussir. Remettre en place la situation pour aller vers une cible.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Se déplacer pour ne pas être dans « l'ombre » du défenseur.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour les élèves en rouge : « Vous devez vous faire des passes sans que le défenseur ne touche le ballon. Les passes par dessus le défenseur sont interdites. » Pour l'élève en vert : « Vous devez essayer de toucher le ballon. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les élèves en rouge doivent faire 5 passes de suite sans que le défenseur ne touche le ballon.</p>

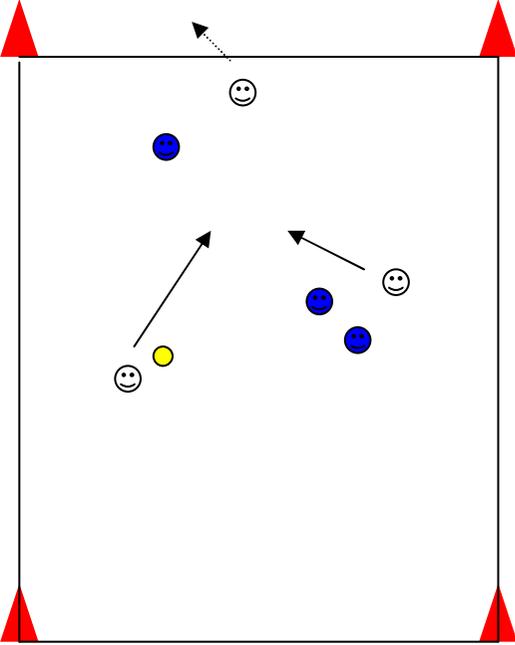
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne sait pas se démarquer.</p> <p><u>Objectif :</u> Offrir une solution de passe au porteur de ballon.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces, chasubles.</p>  <p><u>Variables :</u> Jouer sur le nombre de joueurs. Jouer sur la taille des buts. Jouer sur la taille du terrain.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Pour le porteur de ballon : faire une passe à un joueur libre. Pour le non porteur de ballon : se déplacer pour ne pas être à côté d'un défenseur.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous allez faire un jeu en attaque/défense sans ballon (ballon invisible). Tous les joueurs peuvent se déplacer (même le porteur de ballon). »</p> <p>Pour les attaquants : « Pour faire une « passe », si vous êtes le joueur qui porte le « ballon invisible » vous devez appeler un camarade qui devient porteur de ballon. Vous marquez un point quand le porteur de « ballon invisible » entre dans le but. »</p> <p>Pour les défenseurs : « Vous pouvez arrêter le jeu si vous touchez le porteur de ballon avant que celui-ci ait eu le temps d'appeler un camarade. »</p> <p>« Vous faites 5 essais puis vous changez les rôles. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les attaquants doivent marquer 4 points sur 5 essais.</p>

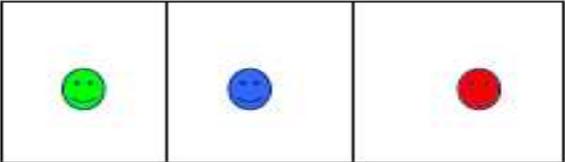
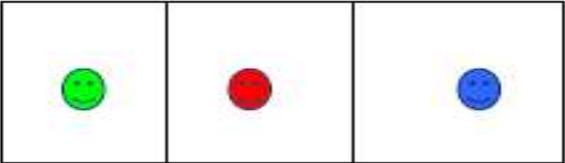
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne connaît pas son rôle.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit comprendre le rôle de l'attaquant et du défenseur.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces (ou plots), ballon et chasubles pour les joueurs.</p> <p><u>Organisation :</u> match de 5 minutes en jeu réduit avec 3 attaquants et 3 défenseurs. Terrain de 10 mètres en longueur et 6 mètres en largeur.</p>  <p><u>Variation :</u> Jouer sur le nombre de joueurs par équipe (augmenter la surface du terrain).</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Attaquant : faire des passes pour marquer un point. Défenseur : protéger la ligne de but et récupérer le ballon.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous devez respecter les règles du jeu collectif et essayer de marquer un point en lançant le ballon au joueur derrière la ligne de but. »</p> <p>Quand votre équipe a le ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le porteur de ballon : « Vous devez faire une passe à un partenaire. » - le non porteur de ballon : « Vous devez vous déplacer pour aider le porteur de ballon à faire sa passe. » <p>Quand votre équipe n'a pas le ballon :</p> <p>« Vous devez protéger la cible et récupérer le ballon. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> L'élève a un comportement adapté à son rôle (voir consignes).</p>

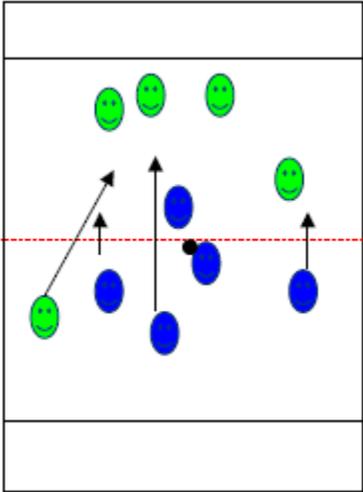
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne connaît pas son rôle.</p> <p><u>Objectif :</u> Intercepter le ballon pour devenir attaquant.</p>	<p><u>Matériel :</u> chasubles, puces, un ballon pour trois élèves.</p>  <p>Ex : passe du rouge interceptée.</p>  <p><u>Variables :</u> Jouer sur la distance entre les deux attaquants. Jouer sur la longueur du couloir. Jouer sur les droits du défenseur (exemple : autoriser le défenseur à intervenir dans le couloir des attaquants).</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Attaquant : faire des passes. Défenseur : récupérer le ballon.</p> <p><u>Consigne :</u> Pour le défenseur : « Vous devez intercepter le ballon (toucher ou attraper) pour devenir attaquant. »</p> <p>Pour les attaquants : « Vous devez vous faire des passes sans que le ballon soit intercepté sinon vous devenez défenseur. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Le jeu se poursuit en respectant le changement des rôles.</p>

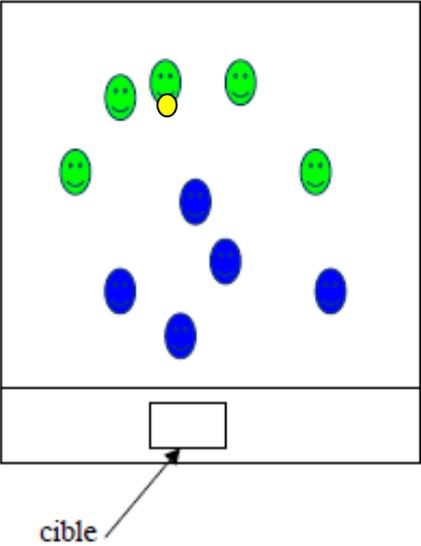
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;">L'élève ne connaît pas son rôle.</p> <p><u>Objectif :</u> Passer rapidement du rôle d'attaquant au rôle de défenseur collectivement.</p>	<p><u>Matériel :</u> chasubles, puces, ballons.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Variable :</u> Imposer en défense que tous les défenseurs soient entre le porteur de ballon et la cible.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Attaquant : faire des passes pour marquer un point. Défenseur : protéger la ligne de but et récupérer le ballon.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous jouez en respectant les règles du jeu avec 2 contraintes supplémentaires. »</p> <p>Pour les attaquants : « L'équipe au complet doit se situer dans la moitié de terrain adverse pour que le point soit validé. »</p> <p>Pour les défenseurs : « L'équipe au complet doit se situer dans sa moitié de terrain (son camp) sinon le point marqué compte double. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> En attaque : tous les points sont validés. En défense : aucun point ne compte double.</p>

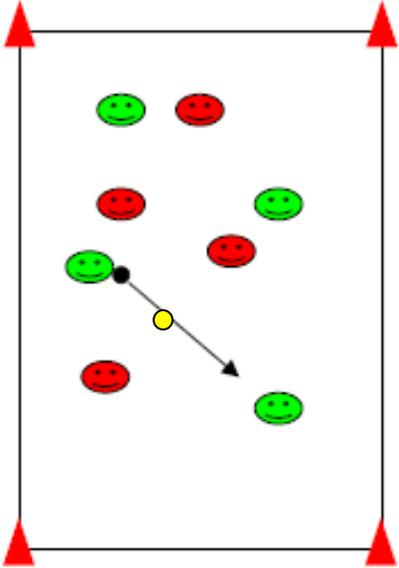
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne connaît pas son rôle.</p> <p><u>Objectif :</u> Être capable de passer d'un rôle d'attaquant à un rôle de défenseur.</p>	<p><u>Matériel :</u> chasubles, puces, ballon.</p>  <p><u>Variables :</u> Imposer une forme de défense (individuelle, en zone,...). Jouer sur la cible plus ou moins accessible pour marquer un point.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Attaquant : faire des passes pour marquer un point. Défenseur : protéger la ligne de but et récupérer le ballon.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous jouez en attaque/défense en respectant les règles du jeu. Pour marquer un point, les attaquants doivent lancer le ballon dans la cible. »</p> <p>Pour les attaquants : « Vous devez vous faire des passes pour vous rapprocher de la cible et marquer. »</p> <p>Pour les défenseurs : « Vous devez protéger la cible et récupérer le ballon. »</p> <p>« Vous faites 10 essais puis vous changez les rôles. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Pour les attaquants : marquer 7 points sur 10 essais. Pour les défenseurs : se faire marquer 3 points maximum sur 10 essais.</p>

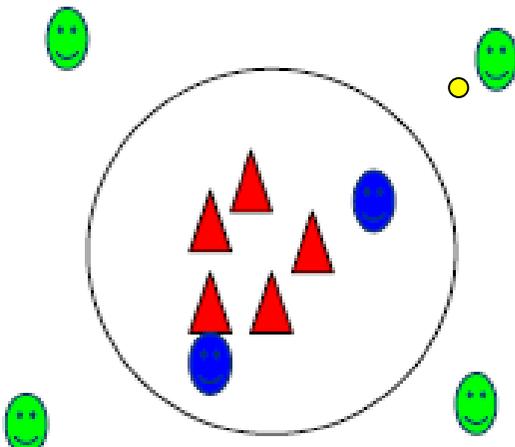
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne connaît pas son rôle.</p> <p><u>Objectif :</u> Savoir changer de rôle à un signal.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces, sifflet, chasubles, chronomètre, ballon.</p>  <p><u>Variables :</u> Jouer sur la durée de possession du ballon. Jouer sur le nombre d'attaquants et de défenseurs. Jouer sur la forme du signal (visuel, tactile,...).</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Attaquant : faire des passes pour marquer un point. Défenseur : récupérer le ballon.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour les attaquants : « Vous devez conserver le ballon jusqu'au signal en vous faisant des passes. Au signal, vous laissez le ballon au sol et vous devenez défenseurs. »</p> <p>Pour les défenseurs : « Vous devez intercepter le ballon autant de fois que vous pouvez avant le signal. Au signal, vous devenez attaquants. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les élèves changent de rôle au signal.</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne connaît pas son rôle de défenseur.</p> <p><u>Objectif :</u> Apprendre à se positionner en défense.</p>	<p><u>Matériel :</u> chasubles, plots, ballon.</p>  <p><u>Variables :</u> Jouer sur le nombre de plots à protéger. Jouer sur le nombre d'attaquants. Jouer sur le nombre de défenseurs.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Attaquant : faire des passes pour faciliter le lancer du ballon sur les plots. Défenseur : protéger la cible.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour les attaquants : « Vous vous faites des passes et vous tirez sur les plots avec le ballon quand vous pensez pouvoir les toucher. »</p> <p>Pour les défenseurs : « Vous vous déplacez pour protéger les plots sans sortir du cercle. »</p> <p>« Vous faites 5 essais puis vous changez les rôles. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Le défenseur se place entre l'attaquant (porteur de ballon) et les plots.</p>

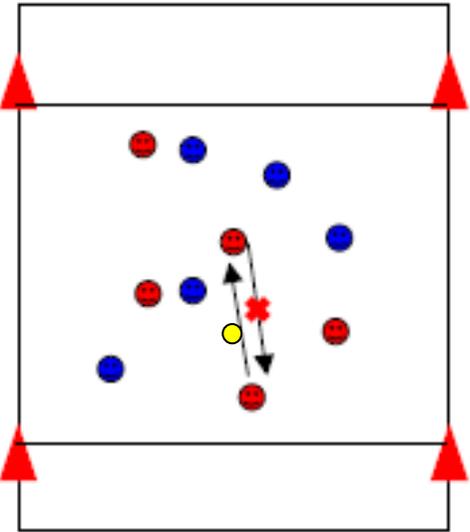
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne connaît pas son rôle d'attaquant quand il n'est pas porteur de ballon.</p> <p><u>Objectif :</u> Faire une passe et proposer une solution au porteur de ballon.</p>	<p><u>Matériel :</u> chasubles, puces, ballon.</p> <div data-bbox="792 443 1245 1050" style="text-align: center;"> </div> <p><u>Variables :</u> Jouer sur le nombre de joueurs. Introduire des défenseurs.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Pour le porteur de ballon : faire une passe en direction de la cible. Pour le non porteur de ballon : se placer entre le porteur de ballon et la cible.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous vous déplacez en vous faisant des passes en partant de votre camp pour amener le ballon vers la cible. » « Après chaque passe, vous vous déplacez « en avant » de votre partenaire pour recevoir le ballon. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Toutes les passes se font en direction de la cible.</p>

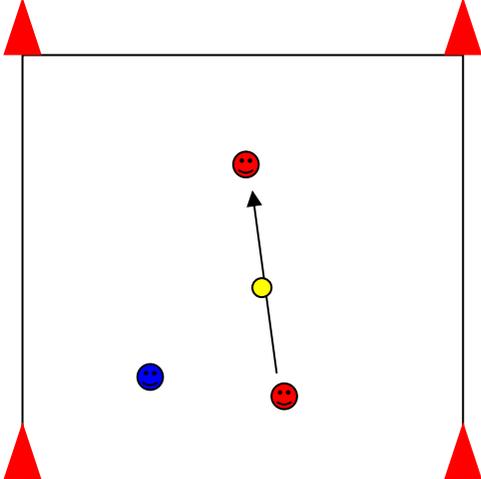
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne connaît pas son rôle d'attaquant quand il n'est pas porteur de ballon.</p> <p><u>Objectif :</u> Inciter tous les non porteurs de ballon à se démarquer.</p>	<p><u>Matériel :</u> chasubles, puces, ballon.</p>  <p><u>Variables :</u> Jouer sur le nombre de joueurs. Contrainte supplémentaire : celui qui vient de donner le ballon va toucher un objet (exemple : puce sur la ligne de touche...).</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Pour le porteur de ballon : faire une passe à un joueur libre. Pour le non porteur de ballon : se déplacer pour ne pas être à côté d'un défenseur.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous jouez en respectant les règles du jeu avec une contrainte supplémentaire. » « Le joueur qui reçoit le ballon n'a pas le droit de faire une passe au joueur qui vient de lui envoyer. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Toutes les passes sont faites à un nouveau joueur.</p>

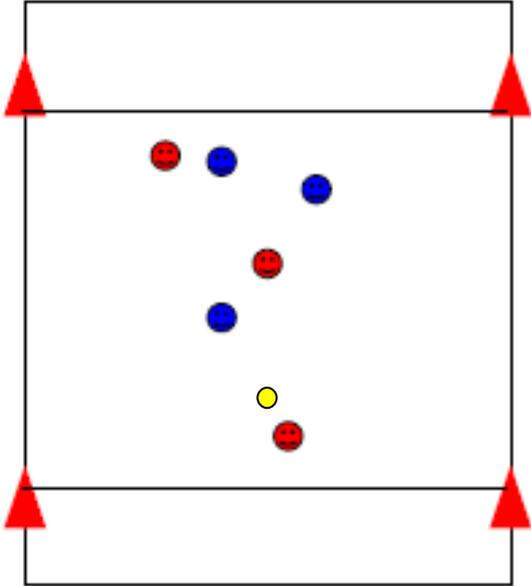
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;">L'élève se débarrasse du ballon.</p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit intégrer la règle du non-contact et observer avant de faire une passe.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces (ou plots), ballon et chasubles pour les joueurs.</p> <p><u>Organisation :</u> Jeu réduit avec 2 attaquants et 1 défenseur. Terrain de 5 mètres en longueur et 5 mètres en largeur</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Variables :</u> Jouer sur le nombre de passes pour marquer un point. Jouer sur le nombre de joueurs par équipe (augmenter la surface du terrain).</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Faire une passe pour que le partenaire puisse attraper le ballon.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous jouez en 2 contre 1 en respectant les règles du jeu collectif. »</p> <p>Pour les attaquants : « vous devez faire 6 passes consécutives sans vous faire prendre le ballon par le défenseur pour marquer un point. »</p> <p>Pour le défenseur : « Vous devez essayer d'intercepter le ballon en allant systématiquement sur le porteur de ballon. »</p> <p>« Vous faites 4 essais puis vous changez le défenseur. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les attaquants doivent marquer 3 points sur 4 essais.</p>

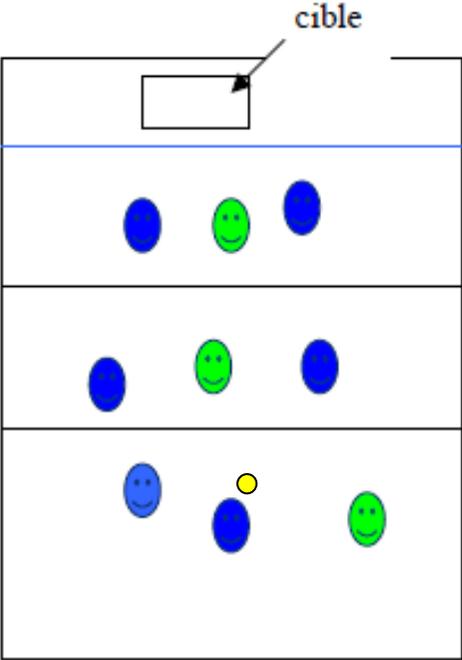
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;">L'élève se débarrasse du ballon.</p> <p><u>Objectif :</u> Diminuer la prise d'informations pour le porteur de balle.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces, ballon et chasubles pour les joueurs.</p>  <p><u>Variables :</u> Jouer sur la taille du terrain. Augmenter progressivement le nombre de joueurs.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Faire une passe pour que le partenaire puisse attraper le ballon.</p> <p><u>Consigne :</u> « Vous jouez en respectant les règles du jeu en 3 contre 3. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les élèves envoient le ballon en direction d'un partenaire.</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève se débarrasse du ballon.</p> <p><u>Objectif :</u> Faire une passe en direction d'un partenaire.</p>	<p><u>Matériel :</u> chasubles, puces, ballon, cible.</p>  <p><u>Variation :</u> Jouer sur le nombre de zones. Jouer sur la taille des zones. Jouer sur le nombre de joueurs par zone.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Faire une passe pour que le partenaire puisse attraper le ballon.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous jouez en attaque/défense avec une cible à atteindre pour les attaquants. »</p> <p>« Vous avez tous une zone de jeu définie de laquelle vous ne pouvez pas sortir. »</p> <p>Pour les attaquants (en bleu) : « Vous devez faire progresser le ballon de zone en zone pour envoyer le ballon dans la cible. »</p> <p>Pour les défenseurs (en vert) : « Vous devez essayer d'intercepter le ballon. »</p> <p>« Vous faites 5 essais puis vous changez les rôles. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les attaquants doivent marquer 4 points sur 5 essais.</p>

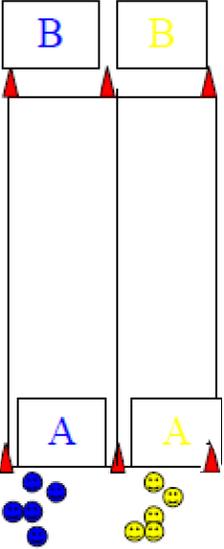
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'équipe ne progresse pas vers la cible.</p> <p><u>Objectif :</u> Faire progresser collectivement le ballon vers la cible.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces et chasubles pour les joueurs, ballon.</p> <div data-bbox="763 411 1258 976" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>CIBLE</p> </div> <p><u>Variables :</u> Jouer sur la taille du terrain. Jouer sur le nombre de joueurs. Jouer sur le nombre d'attaquants par rapport au nombre de défenseurs.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Pour le porteur de ballon : faire une passe en direction de la cible. Pour le non-porteur de ballon : se placer entre le porteur de ballon et la cible.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous jouez en attaque/défense en respectant les règles du jeu. »</p> <p>Pour les attaquants : « Vous devez vous faire des passes pour vous rapprocher de la cible et marquer. »</p> <p>Pour les défenseurs : « Vous devez protéger la cible et intercepter le ballon. Une puce est posée à l'endroit où le ballon a été intercepté. »</p> <p>« Vous faites 5 essais puis vous changez les rôles. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> La puce est de plus en plus proche de la zone cible.</p>

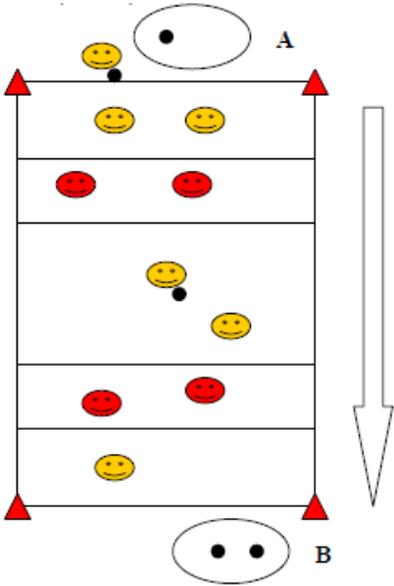
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'équipe ne progresse pas vers la cible.</p> <p><u>Objectif :</u> Faire progresser l'équipe et le ballon vers la cible.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces, chasubles pour les joueurs, plusieurs ballons pour les zones A.</p>  <p><u>Variables :</u> Jouer sur la taille du terrain. Jouer sur le nombre de ballons. Jouer sur le nombre de joueurs. Jouer sur un nombre minimum de passes. Imposer un temps de jeu pour transporter tous les ballons. Jouer sur le temps de possession du ballon. Introduire des défenseurs.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Faire des passes en direction de la zone B.</p> <p><u>Consignes :</u> « Chaque équipe doit transporter tous les ballons de la zone A à la zone B en faisant des passes avec 2 contraintes. »</p> <p>« Vous ne transportez qu'un ballon à la fois et tous les joueurs de votre équipe doivent toucher le ballon. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Tous les ballons arrivent en zone B en respectant les contraintes.</p>

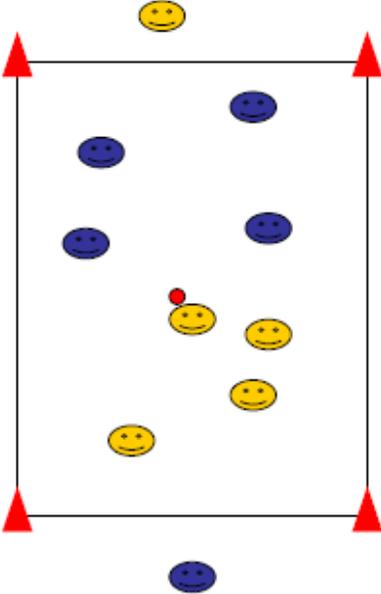
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne progresse pas vers la cible.</p> <p><u>Objectif :</u> Faire comprendre à l'élève qu'il faut progresser vers la cible pour marquer.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces, chasubles de couleurs différentes, ballons, cerceaux.</p>  <p><u>Variables :</u> Jouer sur le nombre de défenseurs par rapport au nombre d'attaquants. Jouer sur le nombre et/ou sur la dimension des zones. Jouer sur le nombre de ballons à transporter. Imposer aux attaquants de rester dans leur zone.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Faire des passes en direction de B.</p> <p><u>Consignes :</u> Jeu des déménageurs / voleurs.</p> <p>Pour les attaquants (en jaune) : « Vous devez vous faire des passes pour amener tous les ballons de la zone A à la zone B. Vous pouvez vous déplacer sur tout le terrain. »</p> <p>Pour les défenseurs (en rouge) : « Vous devez arrêter la progression des ballons en interceptant les passes tout en restant dans votre zone. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les attaquants doivent amener 4 ballons sur 5 en zone B.</p>

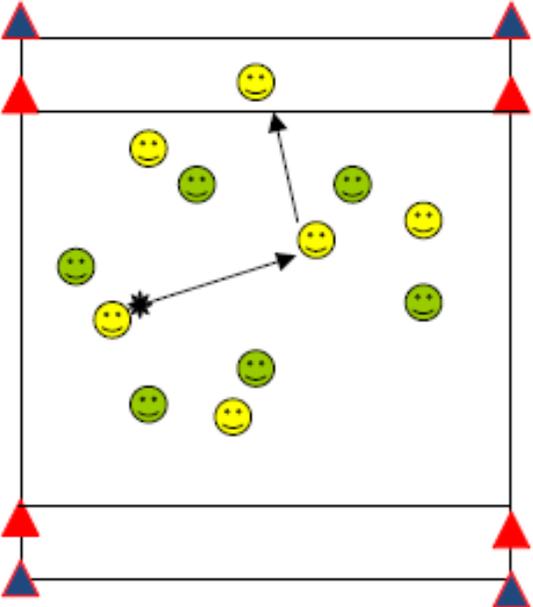
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne sait pas se placer dans la zone-cible pour valider le point.</p> <p><u>Objectif :</u> Prendre conscience de la nécessité d'avoir un joueur dans la zone-cible pour marquer.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces, ballon, chasubles.</p>  <p><u>Variables :</u> Jouer sur le nombre de passes avant de marquer. Jouer sur le nombre de joueurs dans la zone cible.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Rester dans la zone-cible.</p> <p><u>Consigne :</u> « Vous jouez en respectant les règles du jeu en imposant qu'un joueur par équipe soit dans la zone-cible (changer de joueur régulièrement). »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les équipes marquent plus de points avec cette organisation (même temps de jeu).</p>

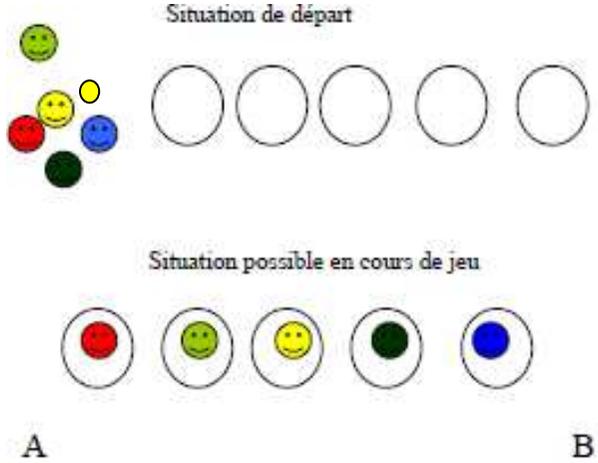
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne sait pas se placer dans la zone-cible pour valider le point.</p> <p><u>Objectif :</u> Valider des points par la présence d'un joueur dans la zone-cible.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces, ballon et chasubles pour les joueurs.</p>  <p><u>Variable :</u> Nombre de joueurs dans les équipes.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Pour le « joueur but » : être dans la zone-cible au moment de la passe pour marquer un point.</p> <p><u>Consigne :</u> « Vous jouez en respectant les règles du jeu en désignant un « joueur-but » par équipe qui change à chaque point marqué. Le « joueur-but » reprend sa place sur le terrain quand son équipe défend. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Quand le ballon est lancé dans la zone-cible, « le joueur-but » de l'équipe est dans cette zone.</p>

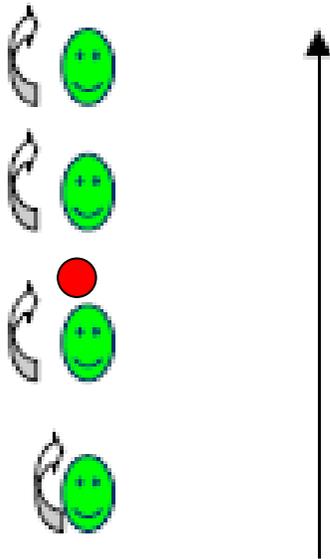
SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève joue toujours avec le même partenaire.</p> <p><u>Objectif :</u> Inciter tous les élèves à participer à une action collective.</p>	<p><u>Matériel :</u> puces, cerceaux, ballon et chasubles pour les joueurs.</p>  <p><u>Variable :</u> Jouer sur le nombre de cerceaux (supérieur au nombre de joueurs).</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Faire des passes en direction de B.</p> <p><u>Consigne :</u> « Vous devez amener le ballon de A à B en le faisant passer par tous les cerceaux. Tous les joueurs doivent toucher le ballon. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Le ballon arrive en B et la consigne a été respectée.</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu collectif – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p>L'élève ne sait pas pivoter.</p> <p><u>Objectif :</u> Réussir à faire un pivot avant la passe.</p>	<p><u>Matériel :</u> chasubles, puces, ballon pour quatre élèves.</p>  <p><u>Variables :</u> Garder un pied dans un cercle au sol. Jouer sur le positionnement du passeur et du receveur de ballon.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> S'orienter vers le non-porteur de ballon pour faire une passe.</p> <p><u>Consigne :</u> « Vous attrapez le ballon, vous pivotez sur un pied et vous faites une passe. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> L'élève garde toujours le pied droit (ou gauche) au sol.</p>