

SOMMAIRE

| | |
|--|------------------|
| 1. Définition | page 2 |
| 2. Les enjeux de l'activité | page 2 |
| 3. Les principes d'action | page 2 |
| 4. Les exigences de l'activité | page 3 |
| 5. Les niveaux de jeu | page 3 |
| 6. Organisation d'une séance | page 4 |
| 7. Les compétences par niveau | page 5 |
| 8. Situation de référence (niveau 1) | page 6 |
| - les causes d'échec | page 7 |
| 9. Situation de référence (niveau 2) | page 8 |
| - les causes d'échec | page 9 |
| 10. Situation de référence (niveau 3) | page 10 |
| - les causes d'échec | page 11 |
| 11. Les situations d'apprentissage | page 12 à 29 |
| 12. Bibliographie | page 30 |
| 13. Annexe : grille d'observation | page 31 |
| 14. Grilles d'observation individuelle | pages 32, 33, 34 |

1. Définition :

Ce sont des jeux d'opposition collective où l'équipe poursuit un but commun : marquer plus de points que l'équipe adverse, en respectant les règles définies.

La mobilité des adversaires donne un caractère d'incertitude lié au temps d'action - réaction des joueurs.

Les espaces de jeux sont séparés (volley-ball) ou interpénétrés (hand, foot, basket, rugby, hockey)

Les joueurs passent du statut d'attaquant ou défenseur en fonction de la possession de la balle ou non de leur équipe.

2. Les enjeux de l'activité :

Au plan informationnel : repérer et sélectionner des informations pour prendre des décisions dans l'action pour une situation donnée.

Au plan moteur : posséder et enrichir des réponses motrices adaptées

- adresse : recevoir, passer, tirer, dribbler ...
- équilibre : changer de direction, d'appuis
- vitesse : de réaction, de course
- dissociation des ceintures

Au plan psychologique et social : se contrôler, respecter la règle, développer des stratégies collectives ...

Références aux programmes (février 2002) pour le cycle 3:

Objectif : Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées (locomotions, équilibres, manipulations, projections et réceptions d'objets).

Compétence spécifique : s'affronter individuellement ou collectivement

- coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Niveaux à atteindre en fin de cycle :

Attaquant : - Se démarquer dans un espace libre

- Recevoir une balle

- Progresser vers l'avant et la passer ou tirer, marquer en position favorable

Défenseur : - courir pour gêner le porteur de balle

- courir pour récupérer la balle ou s'interposer entre les attaquants et le but

3. Les principes d'actions :

En attaque, faire progresser la balle vers la zone de marque pour tirer dans la cible et marquer :

- ne pas perdre la balle
- jouer en mouvement
- utiliser, créer des espaces libres
- créer l'incertitude

En défense, s'opposer à la progression adverse :

- s'opposer en réduisant l'incertitude
- s'opposer en réduisant l'espace et le mouvement
- récupérer la balle
- défendre la cible

Dans le cadre de l'enseignement des jeux collectifs à l'école primaire, l'attaque sera privilégiée sur la défense (stratégies, surnombre, compétences individuelles ...).

4. Les exigences de l'activité :

- la permanence de l'opposition en situation de jeu (équipes équilibrées et stables)
- le comptage des points et le respect et la compréhension des règles (arbitrage)
- l'espace de jeu matérialisé et le moyen de reconnaître les joueurs (chasubles, dossards)
- un ballon pour 2 ou 3 joueurs
- la réversibilité des rôles (attaquant/défenseur)
- l'alternance des situations :
 - action vers la cible (seul ou en opposition duelle)
 - opposition réduite avec surnombre en attaque (2x1, 3x1, 3x2, 4x2 ...)
 - jeu global (opposition équilibrée 3x3 ou 4x4) avec consignes de jeu adaptées

5. Les niveaux de jeu :

| niveaux | comportement collectif | Comportements individuels | | | objectifs |
|----------|--|--|--|---|---|
| | | porteur de balle | non porteur | défenseur | |
| Niveau 0 | « La grappe » tous sur la balle | Garde ou se débarrasse de la balle | Reste au contact du porteur | Reste au contact du porteur | Conserver collectivement la balle ↓ Progresser collectivement vers la cible ↓ Récupérer collectivement la balle |
| Niveau 1 | « l'étoile filante » un ou plusieurs joueurs conduisent la balle vers la périphérie ; les autres suivent | Conduit la balle pour fuir le groupe | Suit le porteur de balle à proximité immédiate sans se situer par rapport à la cible et aux autres | Tente de s'opposer au porteur de balle ou le poursuit | |
| Niveau 2 | « le gagne-terrain » le ballon est envoyé vers la cible | Protège son ballon ou passe vers l'avant | Se place vers l'avant pour servir de relais | Tente d'intercepter la balle ou défend la cible | |
| Niveau 3 | « la construction » la balle circule sur des espaces restreints (latéral, profondeur) | Conduit la balle en dribble et fixe un défenseur pour passer | Se démarque dans les espaces proche du porteur | Se place pour marquer le non porteur, stopper le porteur ou protéger la cible | |

Ces niveaux de jeu sont en relation directe avec les niveaux de compétences développés page 5.

Les situations de référence et les situations d'apprentissage décrites dans ce document sont exploitables en basket-ball, football, hand-ball, hockey.

La conduite de balle* et le dribble étant techniquement plus difficiles en football et en hockey, il sera nécessaire de prévoir un surnombre plus important en attaque pour ces 2 activités ainsi qu'un départ différé des défenseurs pour donner plus de temps aux attaquants (motricité, prise d'informations ...).

La balle ovale (initiation au rugby) fera l'objet d'un document pédagogique spécifique.

* on entend par conduite de balle, le déplacement avec la balle, réglementé par le sport collectif pratiqué (exemple en basket-ball, faire rebondir la balle au sol tout en se déplaçant).

6. Organisation d'une séance :

Durée : 1 heure effective

- Mise en train : mobilisation corporelle à base de déplacements, de changements de rythme et de manipulations de balle préparatoires aux compétences mises en jeu dans la séance.
- Mise en place de la situation de référence pour la 1^{ère} séance (évaluation diagnostique) et la dernière séance (évaluation des progrès).
Mise en place de situations d'apprentissage (effectif réduit) pour les autres séances permettant de développer :
 - les habiletés motrices
 - la prise d'information et l'occupation de l'espace
 - le projet d'action
 - la coopération

Prévoir 2 à 3 situations par séance avec des variables permettant de simplifier ou complexifier la situation. L'aménagement de la situation doit permettre de donner du temps à l'élève pour prendre des informations (surnombre, retard des défenseurs ...) : on diminue donc la pression temporelle pour l'élève.

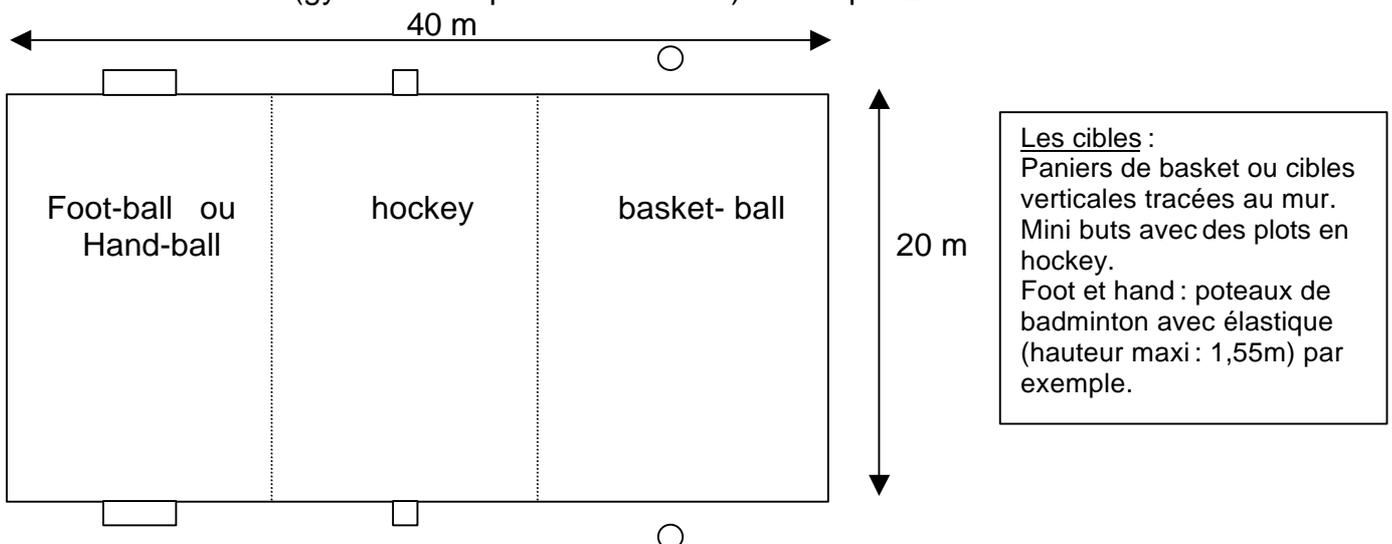
- Jeu dirigé (consignes de jeu) en 3 contre 3 ou 4 contre 4 pour mettre en application le travail effectué dans les situations d'apprentissage. La pression temporelle est plus forte (situation réelle de jeu), les consignes de jeu permettront d'adapter le critère « temps » si les élèves sont en échec.

Cette 3^{ème} partie dans la séance sera le support de l'observation et de l'analyse des réussites et des échecs (observation faite par les élèves et l'enseignant).

Un retour sur la séance en classe amènera les élèves à verbaliser et expliquer les difficultés rencontrées pour préparer la séance suivante.

Aménagement de l'espace :

Terrain de hand-ball (gymnase ou plateau extérieur) : 40 m par 20 m



Possibilité de faire 3 terrains (en largeur) 20 m par 13 m pour des situations en 3 contre 3 (maximum).

Pour du jeu à effectif supérieur (4 contre 4) : prévoir 2 terrains en largeur avec 3 équipes par terrain dont une qui observe et arbitre.

7. les compétences par niveau :

| | Compétences spécifiques Niveau 1 | Compétences spécifiques Niveau 2 | Compétences spécifiques Niveau 3 |
|-----------------------------------|---|---|--|
| Développer des habiletés motrices | <ul style="list-style-type: none"> A1 - Recevoir la balle <ul style="list-style-type: none"> - Passer la balle - Viser la cible | <ul style="list-style-type: none"> A2 - Conserver et conduire la balle vers la zone de marque (protection de balle, dribble, passe) | <ul style="list-style-type: none"> A3 - Enchaîner des actions (recevoir, transmettre, conduire, tirer ...) |
| Prendre des informations | <ul style="list-style-type: none"> B1 - S'orienter et faire progresser la balle vers la zone de marque | <ul style="list-style-type: none"> B2 - Se démarquer pour être un receveur potentiel (attaque) <ul style="list-style-type: none"> - Se replacer pour gêner l'adversaire (défense) | <ul style="list-style-type: none"> B3 - Ajuster ses déplacements et placements en fonction de la prise d'informations en attaque et en défense |
| Construire un projet d'action | <ul style="list-style-type: none"> C1 - Reconnaître ses partenaires, identifier les adversaires | <ul style="list-style-type: none"> C2 - Repérer des règles d'action efficaces en attaque | <ul style="list-style-type: none"> C3 - Evaluer les actions des partenaires et des adversaires pour élaborer un projet d'action |
| Coopérer, gérer | <ul style="list-style-type: none"> D1 – Respecter des règles simples <ul style="list-style-type: none"> - Evaluer les résultats des actions | <ul style="list-style-type: none"> D2 - Respecter les règles de jeu <ul style="list-style-type: none"> - Assurer différents rôles (arbitre, observateur ...) | <ul style="list-style-type: none"> D3 - Construire des règles de jeu <ul style="list-style-type: none"> - Organiser un tournoi |
| | Situation de référence : Page 6 Analyse de la situation : page 7 | Situation de référence : Page 8 Analyse de la situation : page 9 | Situation de référence : Page 10 Analyse de la situation : page 11 |

A partir de la situation de référence, on pourra identifier plusieurs niveaux de jeu dans le groupe classe et constituer des groupes de travail avec différenciation des situations d'apprentissage à partir des variantes proposées (situations d'apprentissage pages 12 à 29).

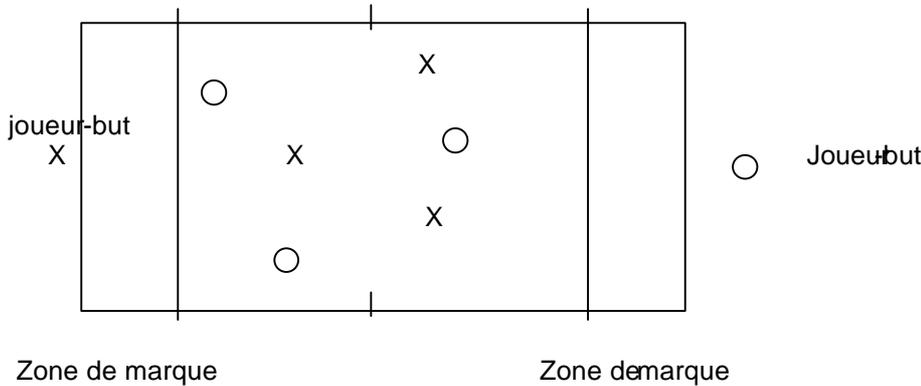
8. Situation de référence niveau 1 :

BUT : Marquer plus de points que l'équipe adverse
Etablir un diagnostic ou une évaluation de fin d'apprentissage

AMENAGEMENT MATERIEL :

3 contre 3 + 1 joueur-but par équipe

Terrain 20 m x 13 m (1/3 d'un terrain de handball en largeur) ou 1 terrain de hand-ball
2 zones de marque



CONSIGNES :

- le déplacement avec la balle est interdit (jeu en passes)
- le point est marqué lorsque la passe au joueur-but est effectuée de la zone de marque (réception bloquée)
- le joueur-but peut se déplacer le long de la ligne de but
- après un point marqué ou une sortie du ballon derrière la ligne de but, le jeu reprend de la zone de marque
- sortie du ballon en touche: remise en jeu sur la ligne de touche à l'endroit où la balle est sortie

Chaque équipe a 10 tentatives en attaque (fin d'une attaque : point marqué ou sortie de balle derrière la zone de marque ou interception par un joueur adverse).

CRITERES DE REUSSITE:

Sur 10 attaques, marquer le plus de points possible

VARIANTE :

Le joueur-but pourra être remplacé par une cible (lignebut, but, panier...) pour l'évaluation

Observations (avec 2 observateurs):

| | | |
|---|-----|-----|
| Nombre de balles qui arrivent en zone de marque | A = | /10 |
| Nombre de points marqués | B = | /A |
| Nombre de balles interceptées * | C = | /10 |

*balles bloquées à 2 mains par un défenseur

Exploitation (support à l'interprétation avec les élèves) :

Exemple d'observation diagnostique: A = 5/10
B = 3/5 (60 % de réussite)
C = 3/10

Objectif à atteindre (en attaque) en fin d'unité d'apprentissage: A = 8/10
B = 75 %

La notion de progrès chiffré peut être envisagée de cette manière.

Analyse de la situation de référence de niveau 1

| Compétences spécifiques retenues | Causes possibles d'échec | Situations d'apprentissage prioritaires n° |
|--|---|--|
| A1- Recevoir la balle - Passer la balle - Viser la cible | L'élève est mal coordonné | 4-10-11-14-18 |
| | L'élève est mal placé. | 9 |
| | L'élève utilise un geste inadapté. | 12-16 |
| | L'élève apprécie mal la distance entre lui et son partenaire. | 27 |
| | L'élève choisit le mauvais partenaire. | 32 |
| | La balle est trop haute, trop basse... pour que le partenaire puisse la saisir. | 4-22 |
| | La cible est impossible à atteindre : présence d'un adversaire entre la cible et le joueur. | 19-30 |
| | | |
| B1- S'orienter et faire progresser la balle vers la zone de marque | <i>Voir échecs compétences A1</i> | |
| | Le joueur ne reconnaît pas la cible à atteindre | 13-17 |
| | La prise d'informations par le porteur de balle est trop lente. | 2-19 |
| | Le joueur agit trop lentement. | 6-8 |
| | Les partenaires sont mal placés par rapport au porteur de balle. | 10-33 |
| | Les défenseurs sont très actifs. | |
| | | |
| C1- reconnaître ses partenaires, identifier ses adversaires | Les joueurs ne sont pas différenciés (prévoir des dossards). | |
| | La prise d'informations est trop lente. | 7-22 |
| | | |
| D1- Respecter des règles simples | | toutes |

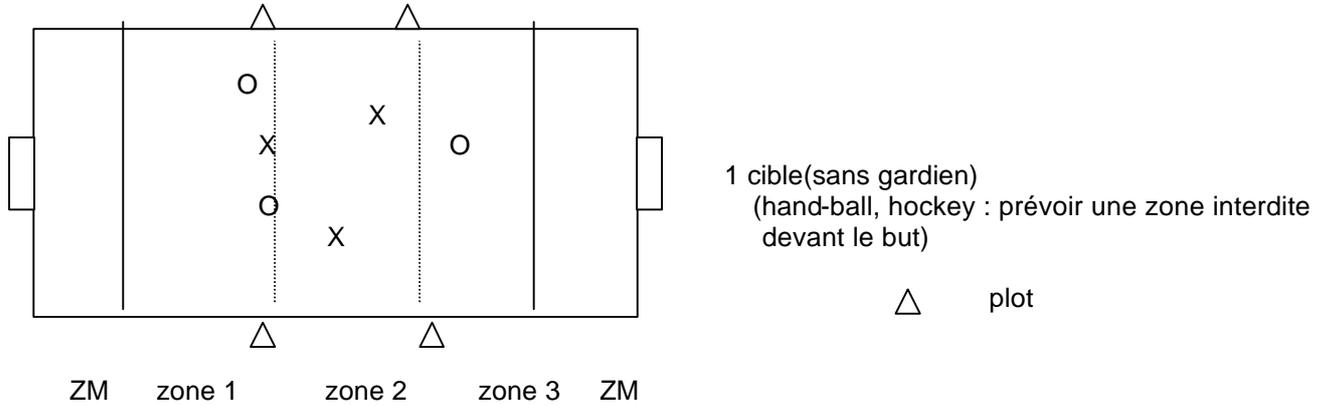
Chaque situation d'apprentissage peut correspondre à plusieurs compétences , mais cette grille d'analyse n'a retenu qu'une compétence prioritaire.

9. Situation de référence niveau 2 :

BUT : Gagner le match en respectant les contraintes
 Etablir un diagnostic ou une évaluation de fin d'apprentissage

AMENAGEMENT MATERIEL:

3 contre 3 pendant 4 minutes
 Terrain 20 m x 13 m (1/3 d'un terrain de hand en largeur) ou 1/3 terrain de hand-ball
 2 zones de marque (ZM), 3 zones de jeu et une cible par équipe



CONSIGNES :

- le déplacement avec la balle est autorisé en dribble à l'intérieur d'une zone
- la balle change de zone en passes
- le point est marqué lorsque la cible est atteinte depuis la zone de marque (2 points), hors de la zone de marque (1 point)
- le jeu repart de la zone de marque après un point marqué ou une sortie du ballon derrière la ligne de but
- sortie du ballon en touche: remise en jeu sur la ligne de touche à l'endroit où la balle est sortie
- sur interception d'un défenseur, le jeu continue (réversibilité des rôles attaquant/défenseur)

CRITERES DE REUSSITE:

Points marqués par les 2 équipes pendant 4 minutes

VARIANTE : 2 petites cibles par équipe

Observations (avec 2 observateurs par équipe):

| | |
|---|--------|
| Nombre d'entrées en possession de la balle * | A = |
| Nombre de balles qui arrivent en zone de marque | B = /A |
| Nombre de tirs | C = /B |
| Nombre de points marqués (1 ou 2 pts/but) | D = |

*nombre de fois où l'équipe a récupéré et conservé la balle en attaque

Exploitation (support à l'interprétation avec les élèves) :

Exemple d'observation diagnostique: A = 12
 B = 3/12 (25 % de réussite)
 C = 3
 D = 2

Objectif à atteindre (en attaque) en fin d'unité d'apprentissage: B = 60 %
 C = 6
 D = 10

Analyse de la situation de référence niveau 2

| Compétences spécifiques retenues | Causes possibles d'échec | Situations d'apprentissage n° |
|---|--|-------------------------------|
| A2- Conserver la balle individuellement | La balle s'éloigne du joueur. | 1-3-11 |
| | Le joueur n'adapte pas son déplacement à celui de la balle. | 5-7 |
| | Le joueur ne se situe pas par rapport à la balle. | 6-9 |
| | | |
| A2- Conduire la balle vers la zone de marque | Voir échecs dans les compétences A2 «conserver la balle » | |
| | Le joueur ne se dirige pas vers la zone de marque: il ne la reconnaît pas. | 8-13-36 |
| | Le joueur n'oriente pas la progression de la balle. | 13-14-15-17 |
| | Le joueur ne maîtrise pas ses impacts sur la balle. | 16-30 |
| B2- Se démarquer en attaque | Le joueur reste étranger au jeu. | 26 |
| | Le joueur vient trop près du porteur de balle | 22-25 |
| | Le joueur s'éloigne trop du porteur (passe impossible). | 21-28-29 |
| | Le joueur ne s'écarte pas de son adversaire, reste dans un alignement Attaquant-Défenseur-Attaquant. | 19-20-23 |
| | | |
| B2- Se replacer en défense | Le joueur reste « spectateur ». | 20 |
| | Le joueur s'éloigne de la phase de jeu. | 22 |
| | Le joueur ne s'occupe que du porteur. | 19-21-23 |
| | | |
| C2- Repérer des règles d'action efficaces | Ne réinvestit pas les apprentissages « techniques » ou fait le mauvais choix : → Dribble, conduction de balle → Passe → Démarquage → Remplacement défensif | 18-24-26-27-29 |
| D2- respecter les règles de jeu - Assurer différents rôles | | toutes |

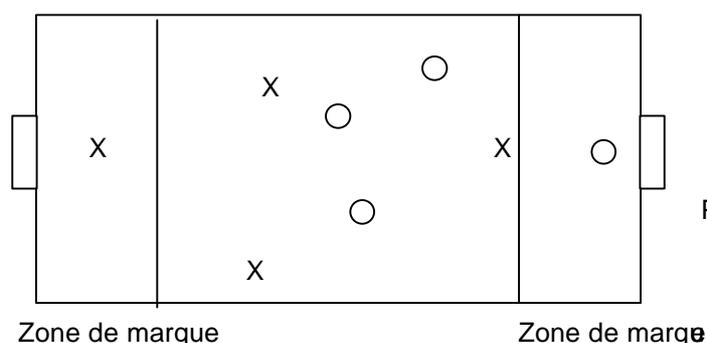
Chaque situation d'apprentissage peut correspondre à plusieurs compétences , mais cette grille d'analyse n'a retenu qu'une compétence prioritaire.

10. Situation de référence niveau 3 :

BUT : Attaquer ou défendre une cible (horizontale ou verticale)
 Etablir un diagnostic ou une évaluation de fin d'apprentissage

AMENAGEMENT MATERIEL:

3 contre 3 + 1 gardien par équipe
 Terrain 20 m x 18 m (1/2 terrain de hand en largeur)
 3 équipes par terrain (2 jouent, une observe)
 les 3 équipes se rencontrent (2 matchs observés par équipe)
 4 minutes par match



Cible avec gardien (hand ou foot)
 Pas de gardien en hockey
 Prévoir une zone interdite devant le but (hand, hockey)

CONSIGNES :

- le déplacement avec la balle est autorisé en dribble sur le terrain
- lorsque la cible est atteinte depuis la zone de marque (but = 1 point) et après une passe d'un partenaire extérieur à la zone de marque (but = 2 points)
- le jeu repart de la zone de marque après un point marqué ou une sortie du ballon derrière la ligne de but
- sortie du ballon en touche: remise en jeu sur la ligne de touche à l'endroit où la balle est sortie

CRITERES DE REUSSITE:

Points marqués par les 2 équipes pendant 4 minutes

Observations (avec 2 observateurs par équipe):

| | |
|---|--------|
| Nombre d'entrées en possession de la balle * | A = |
| Nombre de balles qui arrivent en zone de marque | B = /A |
| Nombre de tirs | C = /B |
| Nombre de points marqués (1 ou 2 pts/but) | D = |

*nombre de fois où l'équipe a récupéré et conservé la balle en attaque

Exploitation (support à l'interprétation avec les élèves) :

Exemple d'observation diagnostique: A = 15

B = 10/15 (66% de réussite)

C = 6

D = 2

Objectif à atteindre (en attaque) en fin d'unité d'apprentissage: B = 75 %

C = 12

D = 8

Analyse de la situation de référence niveau 3

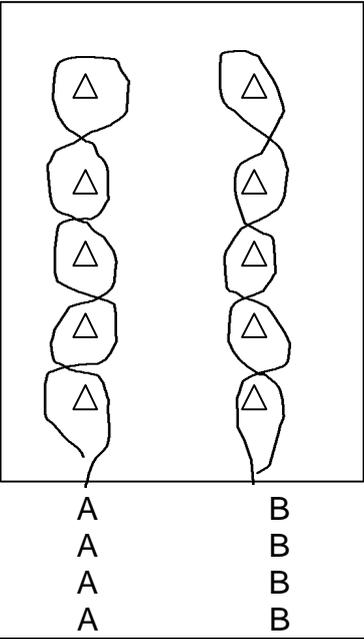
| Compétences spécifiques retenues | Causes possibles d'échec | Situations d'apprentissage n° |
|--|---|-------------------------------|
| A3- Enchaîner rapidement des actions | Le joueur ne maîtrise pas le geste technique nécessaire. | 5-7-16-18 |
| | Le joueur ne choisit pas le bon geste: tir/passe, dribble/passe... | 27-33 |
| | La prise d'informations trop lente ne permet pas au joueur d'enchaîner. | 26 |
| | Le joueur ne s'inscrit pas dans les règles du sport collectif. | 23 |
| | | |
| B3- Ajuster ses placements et déplacements en fonction de la prise d'informations en attaque | Le joueur n'a pas les capacités physiques pour ses déplacements. | 17-19 |
| | Le joueur n'identifie pas clairement ses partenaires et adversaires. | 20-21-30-31-32 |
| | Le joueur n'identifie pas clairement la cible à atteindre. | 13-17 |
| | Le joueur est trop près, trop loin de son partenaire. | 19-22-33 |
| | La réaction du joueur est trop lente / déroulement du jeu. | 20 |
| | Le joueur ne reconnaît pas le terrain où il peut évoluer. | |
| C3- Evaluer les actions des partenaires et des adversaires pour élaborer un projet d'action. | Le joueur est focalisé par le ballon. | 20-29 |
| | Le jeu est trop rapide pour une équipe. | 24-26-27-35 |
| | | |
| D3- Construire des règles du jeu | Le joueur n'intègre pas la règle comme élément favorisant la réussite. | 24-25-34 |
| | Le jeu est trop complexe pour être perçu globalement. | |
| | | |
| D3- S'engager individuellement ou en groupe | Le joueur ne s'engage pas dans le match. | 21-22-32-34-36 |
| | Le joueur commet beaucoup de fautes techniques ou dans l'esprit du jeu. | |
| | Le joueur ne s'engage pas dans l'action avec ses co-équipiers. | |
| | | |
| D3- Organiser un tournoi | | |

11. Les situations d'apprentissage :

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 1

OBJECTIF : conduire le ballon le plus rapidement possible

Aménagement matériel :
 2 équipe de 4
 1 ballon par équipe



Consignes :

Conduire la balle entre les plots à l'aller et au retour, passer la balle au suivant.

Basket ou hand-ball = faire rebondir la balle pour se déplacer.
 Foot ou hockey : avancer avec la balle près des pieds ou de la crosse.

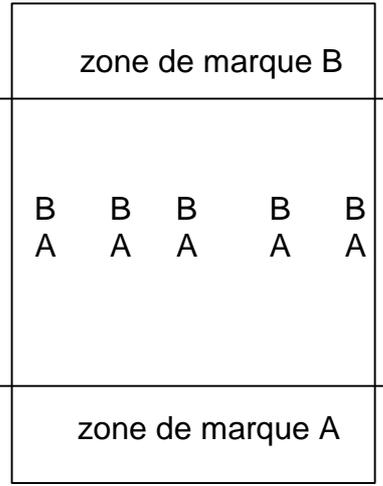
Critères de réussite : pour l'équipe, terminer son parcours avant l'autre.

Variantes : - augmenter le nombre de plots
 - réduire l'espace entre chaque plot

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 2

OBJECTIF : Conduire la balle, reconnaître l'adversaire.

Aménagement matériel :
 5 contre 5
 1 ballon par élève



Consignes :

Au signal « pile », les joueurs A prennent leur ballon respectif pour aller dans la zone de marque face à eux, en conduite de balle. Les joueurs « face » cherchent à s'interposer entre les joueurs A et la zone de marque pour toucher le ballon.

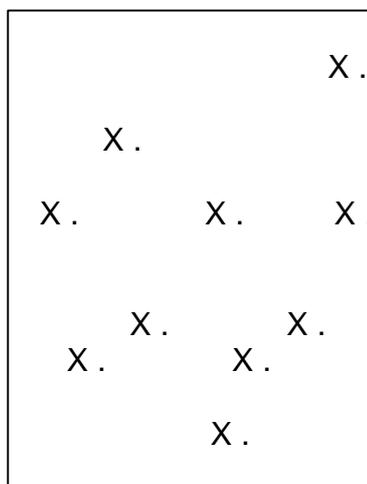
Critères de réussite : atteindre la zone de marque (l'adversaire n'a pas touché le ballon)

Variantes : - poser le ballon sur la ligne ou viser une cible

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 3

OBJECTIF : conduire la balle dans un espace de plus en plus restreint

Aménagement matériel :
1 terrain pour 10 élèves
1 ballon par élève



Consignes :

Se déplacer en conduisant la balle dans l'espace délimité en évitant les autres joueurs.

Le ballon ne doit pas toucher celui des autres.

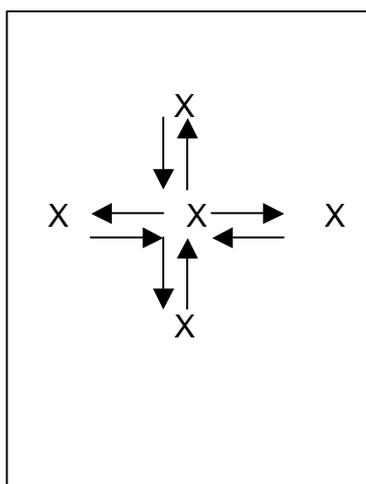
Critères de réussite : réussir à conserver son ballon dans le temps imparti.

Variantes : - diminuer l'espace de jeu

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 4

OBJECTIF : recevoir et passer le ballon

Aménagement matériel :
1 ballon pour 5 joueurs



Consignes :

Le joueur central fait une passe aux joueurs qui lui renvoient.

Changer le joueur central tous les 2 tours.

Critères de réussite : faire le tour le plus rapidement possible sans perdre la balle

Variantes : - en compétition contre une autre équipe
- varier la distance entre les joueurs

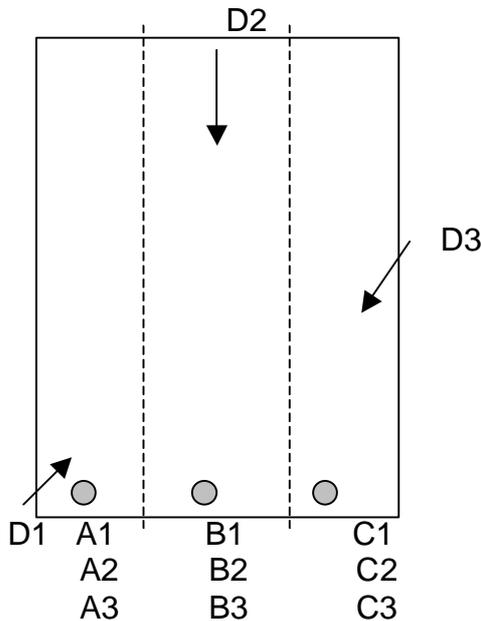
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 5

OBJECTIF : Maîtriser la conduite de balle face à un défenseur

Aménagement matériel :

1 contre 1

1 ballon par terrain



Consignes :

Pour les attaquants (A1, B1, C1) :
Au signal, ils remontent leur couloir avec leur ballon, sans que celui-ci soit touché par le défenseur respectif.
Après remplacement des défenseurs, c'est au tour de A2, B2, C2.

Pour les défenseurs : entrer en jeu, au départ de l'attaquant, pour essayer de toucher le ballon.

Puis rotation : les A passent dans le couloir des B, les B : couloir des C, les C en défense, les D dans le couloir des A.

Critères de réussite : réussir à traverser 3 fois sur 5 le couloir face au défenseur.

Variantes : - largeur des couloirs

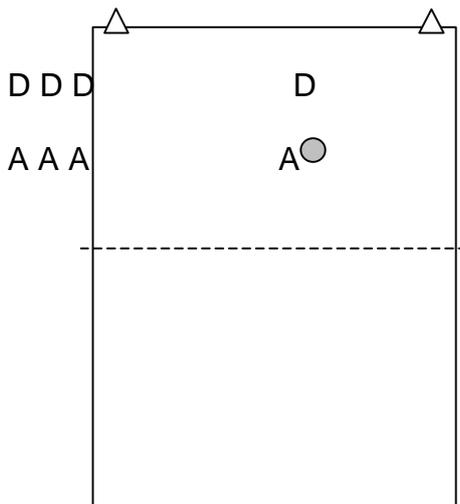
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 6

OBJECTIF : maîtriser la conduite de balle, déstabiliser l'adversaire

Aménagement matériel :

1 contre 1

1 ballon pour 2



Consignes :

Pour l'attaquant : aller toucher avec son ballon l'un des 2 plots.

Pour le défenseur : toucher ou intercepter le ballon.

Le signal de départ est donné par l'attaquant.

Rotation attaquants/défenseurs

Critères de réussite : réussir à toucher 3 fois sur 5 un plot face au défenseur.

Variantes : - écartement entre les plots (on complexifie en les rapprochant)
- position de départ du défenseur (latéral, derrière l'attaquant)

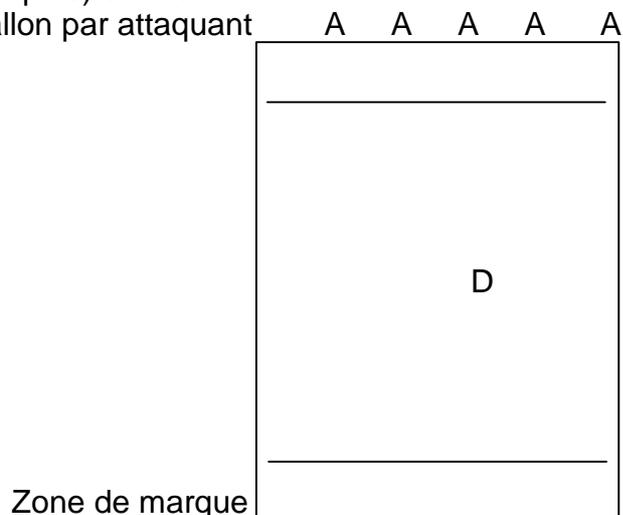
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 7

OBJECTIF : maîtriser la conduite de balle, prendre des informations sur le placement du défenseur

Aménagement matériel :

5 (ou plus) contre 1

1 ballon par attaquant



Consignes :

Pour les attaquants (A) : amener le ballon en conduite de balle dans la zone de marque.

Pour le défenseur (D) : intercepter les ballons mal protégés par les attaquants.

L'attaquant qui perd le ballon devient défenseur (principe de l'épervier).
Situation en aller-retour

Critères de réussite : rester attaquant le plus longtemps possible

Variantes : - placer le défenseur dans une zone d'action limitée
- placer 2 zones où se répartissent les défenseurs

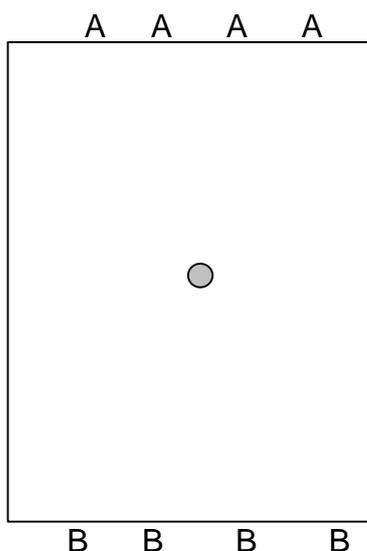
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 8

OBJECTIF : Réagir vite pour devancer l'adversaire

Aménagement matériel :

1 contre 1

1 ballon par terrain



Consignes :

Chaque joueur de chaque camp est porteur d'un numéro (de 1 à 4).
A l'appel de ce numéro, les joueurs concernés tentent de prendre le ballon et de le ramener dans leur camp, en conduite de balle
Jeu basé sur le bétet.

Critères de réussite : marquer plus de points que l'équipe adverse

Variantes : - poser le ballon dans le camp adverse ou lancer le ballon vers une cible
- appeler les joueurs en doublette (un numéro par doublette) : faire des passes

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 9

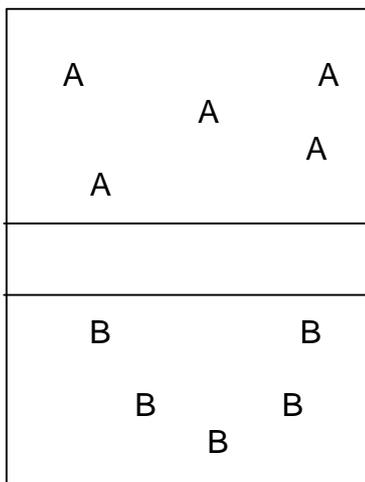
OBJECTIF : Maîtriser l'envoi et la réception.

Aménagement matériel :

5 contre 5

1 ballon par terrain

Zone neutre



Consignes :

Eliminer les joueurs du camp adverse en faisant rebondir la balle au sol pour les toucher.

Si la balle est rattrapée de volée, le joueur n'est pas éliminé, il renvoie dans le camp adverse.

Critères de réussite : gagner la partie en éliminant tous les joueurs de l'équipe adverse.

Variantes : - nombre de joueurs par équipe

- taille du terrain

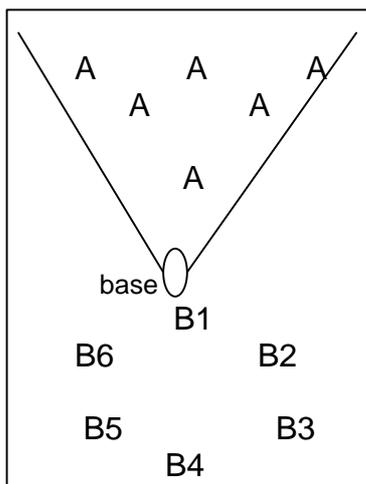
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 10

OBJECTIF : Maîtriser la passe (envoyer, recevoir) ; s'organiser collectivement pour occuper l'espace.

Aménagement matériel :

6 contre 6

1 ballon par terrain



Consignes :

B1 (à partir de la base) lance un ballon dans l'aire de l'équipe A et passe un 2ème ballon à B2 qui le passe à B3 etc...

Pendant ce temps, l'équipe A récupère le ballon que B1 a lancé et le ramène en passes sur la base.

On compte le nombre de passes réalisées par l'équipe B.

Lorsque tous les joueurs de l'équipe B ont lancé, on inverse les équipes.

Critères de réussite : Marquer plus de points que l'équipe adverse (nombre de passes).

Variantes : - passes avec rebond

- tous les joueurs de l'équipe touchent la balle (dans l'aire triangulaire)

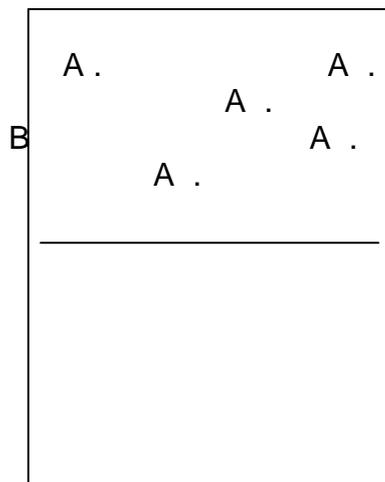
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 11

OBJECTIF : Maîtriser la protection de son ballon

Aménagement matériel :

5 contre 1

5 ballons par terrain



Consignes :

Le joueur B entre sur le terrain et cherche à toucher le ballon d'un joueur A qui se déplace en dribblant. Lorsqu'il y parvient, il devient porteur de ballon et le joueur sans ballon le remplace.

Ce dernier ne peut toucher le ballon de celui qui vient de le lui prendre.

Critères de réussite : Ne pas perdre son ballon pendant le temps de jeu imparti.

Variantes : - nombre de joueurs sur le terrain

- commencer le jeu avec plusieurs joueurs B

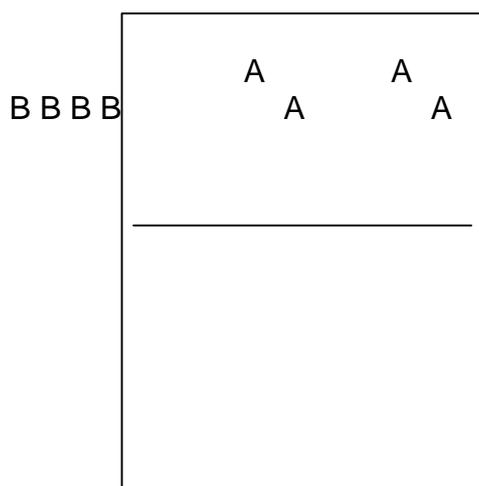
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 12

OBJECTIF : Maîtriser la passe (envoyer, recevoir) ; s'organiser collectivement pour occuper l'espace.

Aménagement matériel :

4 contre 1

4 ballons par terrain



Consignes :

à tour de rôle, un joueur B entre sur le terrain et cherche à éviter les ballons des joueur A.

Les joueurs A essayent d'éliminer le joueur B en le touchant avec le ballon.

Puis un autre joueur B entre sur le terrain etc ...

Prévoir des ballons légers

Critères de réussite : Eliminer tous les joueurs en un temps minimum

Variantes : - diminuer le nombre de ballons (1 pour 4 : jeu en passes)

- tirs avec rebonds

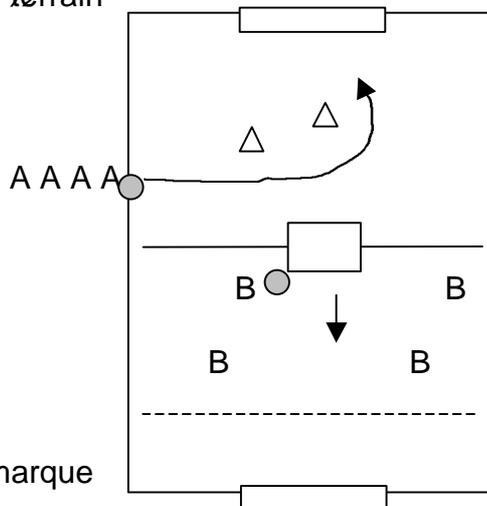
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 13

OBJECTIF : Enchaîner des actions (conduite de balle/tir ; passe/tir)

Aménagement matériel :

5 contre 4

4 ballons par terrain



Zone de marque

Consignes :

Pour l'équipe A : enchaîner une conduite de balle et un tir (individuellement).
Le 2^{ème} joueur part quand le 1^{er} a tiré.

Pour l'équipe B : remonter la balle en passes jusqu'à la zone de marque et tirer (tous les joueurs touchent la balle).
Puis revenir prendre un ballon dans la caisse, au centre du terrain.

Inverser les équipes.

Critères de réussite : marquer avec les 4 ballons avant l'équipe adverse.

Variantes : - mettre un gardien de but

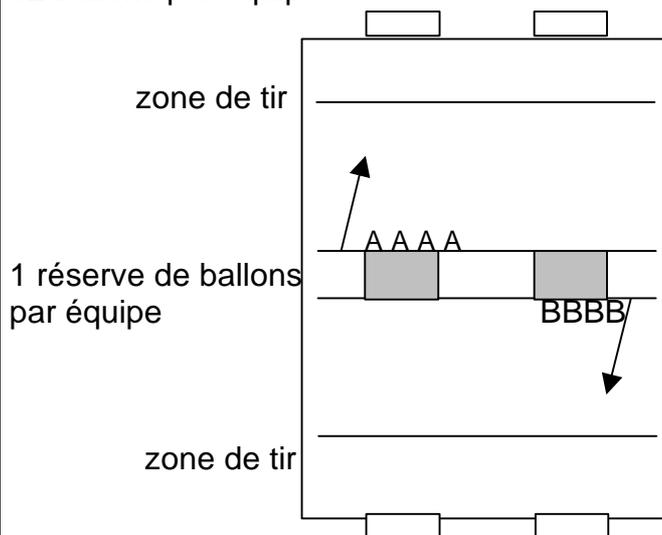
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 14

OBJECTIF : Maîtriser la conduite de balle, la passe et le tir.

Aménagement matériel :

4 contre 4

12 ballons par équipe



zone de tir

1 réserve de ballons
par équipe

zone de tir

Consignes :

Prendre un ballon dans sa réserve et aller tirer dans un des buts.
Le transport du ballon s'effectue en passes ou en conduite de balle individuelle.

Critères de réussite : vider la réserve avant l'équipe adverse tout en marquant le plus de buts

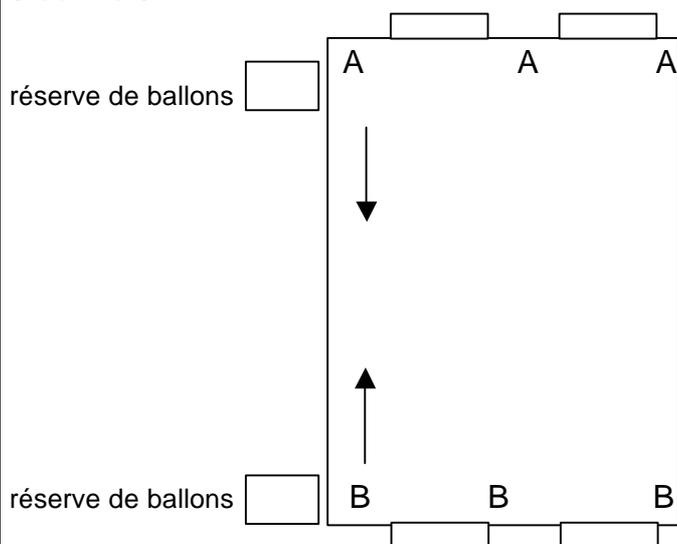
Variantes : - diminuer le nombre de ballons (passes obligatoires)
- tirs avec rebonds ou en hauteur (selon sport collectif)

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 15

OBJECTIF : Viser la cible ; prendre des informations sur le placement des joueurs.

Aménagement matériel :

3 contre 3



Consignes :

Prendre un ballon dans sa réserve et aller marquer dans un des buts adverses (passes obligatoires). Les 2 équipes attaquent en même temps.

Les joueurs peuvent intercepter le ballon de l'équipe adverse et aller marquer.

Critères de réussite : Marquer plus de buts que l'équipe adverse.

Variantes : - mettre un gardien pour les 2 buts.

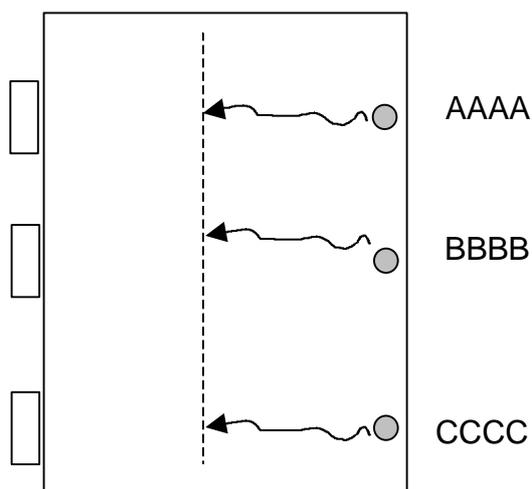
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 16

OBJECTIF : conduire la balle et tirer

Aménagement matériel :

3 équipes de 4 joueurs

8 ballons par équipe



Consignes :

Prendre un ballon dans sa réserve et aller tirer dans son but après une conduite de balle jusqu'à la ligne (passage individuel).

Critères de réussite : nombre de buts marqués

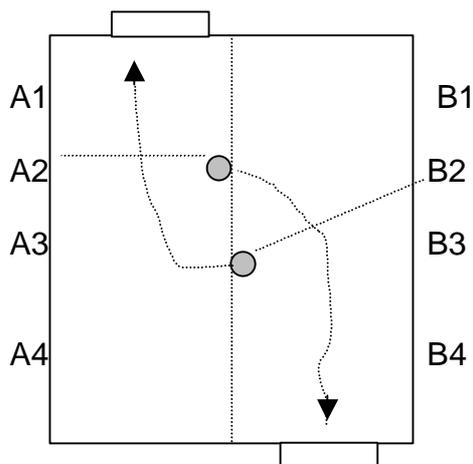
Variantes : - course contre la montre
- gardien de but

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 17

OBJECTIF : Après réaction au signal, enchaîner conduite de balle et tir

Aménagement matériel :

4 contre 4
2 ballons



Consignes :

A l'appel de son numéro, le joueur de chaque équipe court pour contrôler un ballon, le conduire (selon les règles de l'activité pratiquée) en face du but adverse et tirer.
Remettre les ballons au centre pour l'appel du prochain numéro.

Critères de réussite : toucher 3 fois la cible sur 5 passages

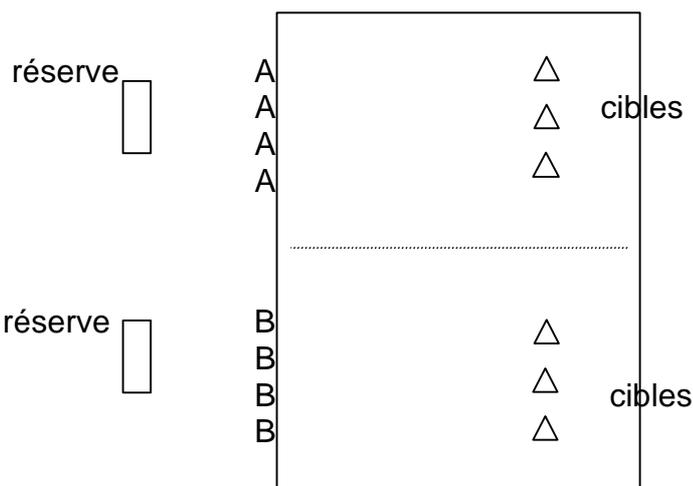
Variantes : - mettre un gardien de but
- la taille de la cible
- l'emplacement des cibles

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 18

OBJECTIF : Précision du tir

Aménagement matériel :

2 équipes de 4 joueurs
1 réserve de projectiles (balles, ballons) par équipe



Consignes :

Prendre un ballon dans sa réserve et tirer vers les cibles (boîtes, bouteilles, cerceaux, plots ...).
Un point par cible atteinte ou renversée.

Critères de réussite : Abattre plus de cibles que l'équipe adverse

Variantes : - limiter le temps de jeu : compter les cibles touchées
- varier la distance tireurs/cibles
- varier la valeur attribuée à chaque cible en fonction de sa taille

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 19

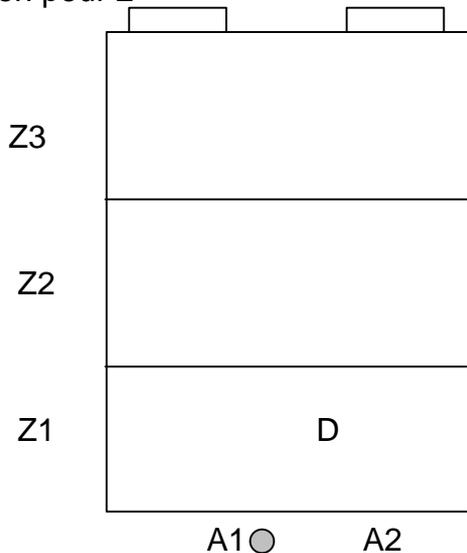
OBJECTIF : conserver la balle pour progresser vers la cible

Aménagement matériel :

2 contre 1

Cibles

1 ballon pour 2



Consignes :

Pour les attaquants (A1 et A2) : amener la balle le plus près possible des cibles, en faisant des passes.

Zone 1 = 1 point

Zone 2 = 2 points

Zone 3 = 3 points

Cible atteinte = 4 points

Pour le défenseur (D) : intercepter le ballon dans la zone 1 ou 2 ou 3.

Critères de réussite : sur 10 tentatives, marquer minimum 20 points (attaquants)

Variantes : - le défenseur n'intervient que dans une zone
- placer des gardiens devant les cibles

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 20

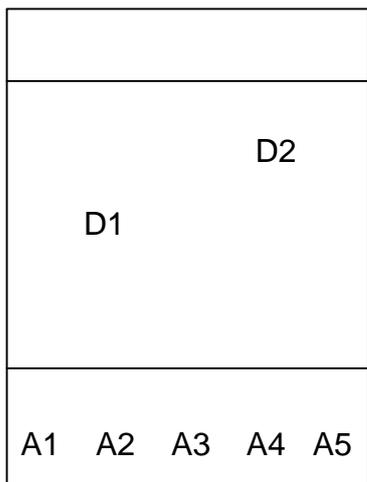
OBJECTIF : Progresser individuellement vers la zone de marque

Aménagement matériel :

5 contre 2

1 ballon par attaquant

zone de marque



Consignes :

Pour les attaquants : atteindre la zone de marque avec le ballon.

Pour les défenseurs : intercepter le ballon, avant qu'il ne franchisse la zone de marque en respectant la règle (pas de contact avec l'adversaire) .

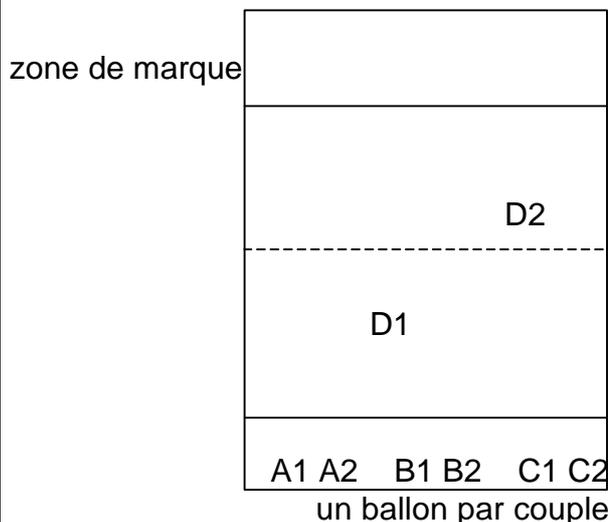
Critères de réussite : sur 5 passages, amener 3 fois son ballon dans la zone de marque

Variantes : - définir des zones d'interventions des défenseurs
- placer une ou des cibles (horizontale, verticale, haute, basse ...) dans la zone de marque
- 1 ballon pour 5

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 21

OBJECTIF : Se démarquer pour faire progresser la balle vers la zone de marque

Aménagement matériel :
2 + 2 + 2 contre 2
un ballon pour 2



Consignes :

Pour les attaquants : amener le ballon par 2 dans la zone de marque en passe et/ou en dribble.

Pour les défenseurs : intercepter le ou les ballons dans leur zone respective d'évolution.

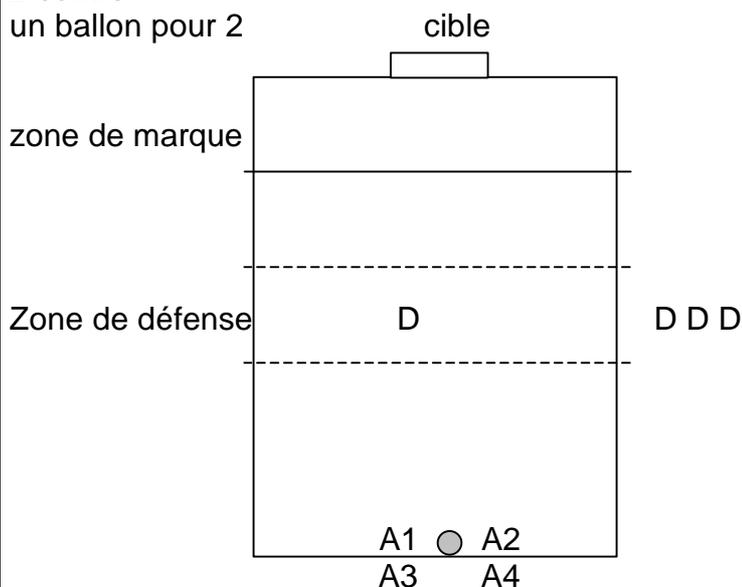
Critères de réussite : sur 5 passages, amener 3 fois le ballon dans la zone de marque, par couple

Variantes : - dribble interdit
- modifier les zones d'intervention des défenseurs

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 22

OBJECTIF : Ajuster ses déplacements / placement du défenseur

Aménagement matériel :
2 contre 1
un ballon pour 2



Consignes :

Pour les attaquants : atteindre la zone de marque en faisant des passes et viser la cible.
A3 et A4 attendent le placement du défenseur pour partir.

Pour le défenseur : intercepter la balle dans sa zone d'action.
Changement de défenseur à chaque passage.

Critères de réussite : réussir 8 tirs sur 10 passages

Variantes : - zone du défenseur élargie
- dribble autorisé

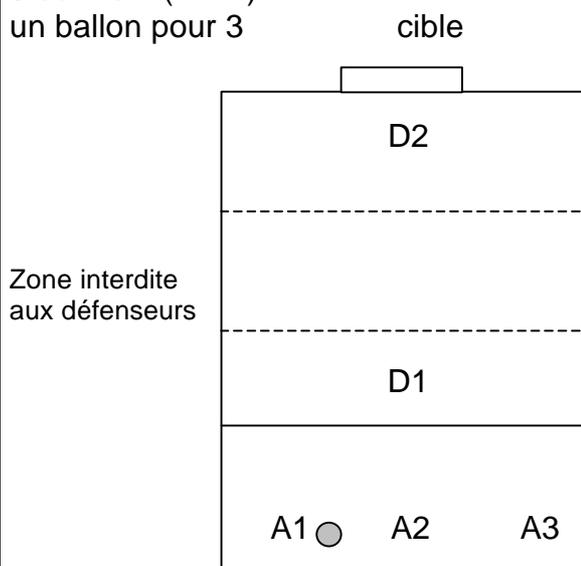
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 23

OBJECTIF : Prendre des informations sur le placement des défenseurs

Aménagement matériel :

3 contre 2 (1 + 1)

un ballon pour 3



Consignes :

Pour les attaquants : atteindre la cible en passes et tirer (pas de gardien).

Pour les défenseurs : intervenir dans la zone définie pour gêner et intercepter.

Critères de réussite : Sur 10 passages, marquer 7 points.

Variantes : - 3 contre 3 (un défenseur/zone)
- mettre un gardien de but

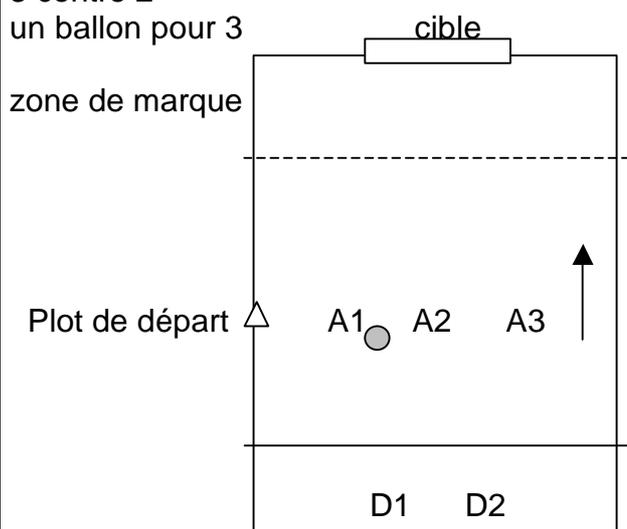
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 24

OBJECTIF : Faire progresser la balle vers la zone de marque avec rapidité

Aménagement matériel :

3 contre 2

un ballon pour 3



Consignes :

Pour les attaquants : amener la balle dans la zone de marque et tirer (tous les attaquants touchent la balle avant le tir).

Pour les défenseurs : partir de leur zone après la 1^{ère} passe des attaquants pour gêner et intercepter. Les défenseurs partent derrière les attaquants.

Critères de réussite : sur 10 balles d'attaque, marquer 5 points.

Variantes : - 3 contre 3
- modifier la position du plot de départ pour les attaquants
- mettre un gardien de but

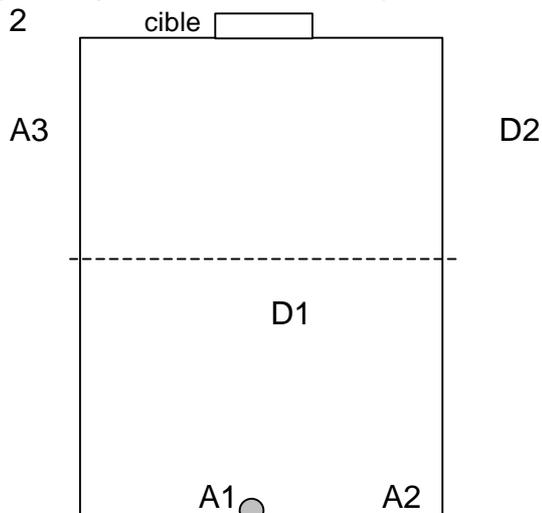
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 25

OBJECTIF : Se démarquer ; reconnaître ses partenaires, identifier ses adversaires

Aménagement matériel :

2 contre 1 + (1 attaquant et 1 défenseur)

1 ballon pour 2



Consignes :

Pour les attaquants A1 ET A2 : amener le ballon dans le 1/2 terrain adverse pour marquer.

Pour le défenseur D1 : intercepter le ballon dans sa zone d'action (1/2 terrain).

Pour A3 et D2 , entrer dans le 1/2 terrain pour participer au jeu, quand la balle a franchi la ligne médiane.

Définir des règles d'action avec les élèves.

Critères de réussite : sur 10 balles d'attaque, tirer 7 fois

Variantes : - D1 intervient sur tout le terrain

- nombre de défenseurs et d'attaquants qui vont entrer en cours de jeu
- placement des défenseurs et des attaquants

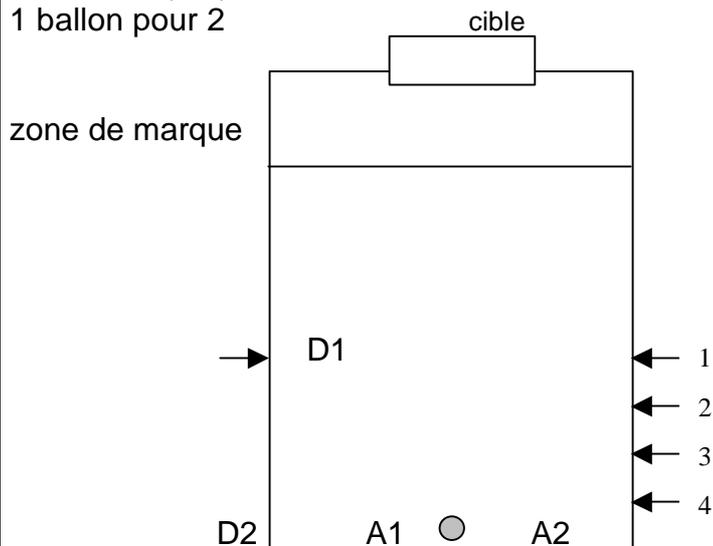
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 26

OBJECTIF : Evaluer l'action des défenseurs pour faire des choix en attaque

Aménagement matériel :

2 contre 1 (+ 1)

1 ballon pour 2



Consignes :

Pour les attaquants : amener la balle dans la zone de marque et tirer.

Pour D1 : intervenir en défense dès la 1ère passe entre A1 et A2

Pour D2 : entrer en jeu quand le ballon se situe au niveau de la marque n°1.

Critères de réussite : sur 10 balles d'attaque, marquer 6 fois

Variantes : - l'entrée en jeu de D2 (marques 2, 3, 4)

- varier les cibles ; avec ou sans gardien

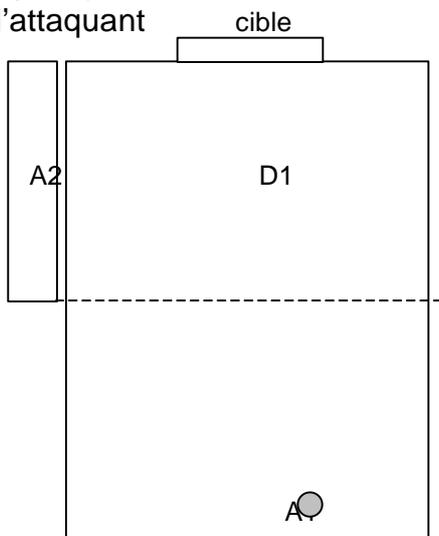
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 27

OBJECTIF : S'adapter et faire des choix en fonction de l'adversaire

Aménagement matériel :

1 contre 1 (+ 1 joker)

1 ballon pour l'attaquant



Consignes :

Pour A1 : atteindre la cible pour marquer, en conduite de balle et/ou avec l'aide de A2 (joker en relais). A2 reste dans sa zone.

Pour le défenseur : gêner et intercepter le ballon.

Critères de réussite : sur 10 balles d'attaque, réussir 7 tirs

Variantes : - la zone du défenseur

- dribble interdit

- nombre de cibles

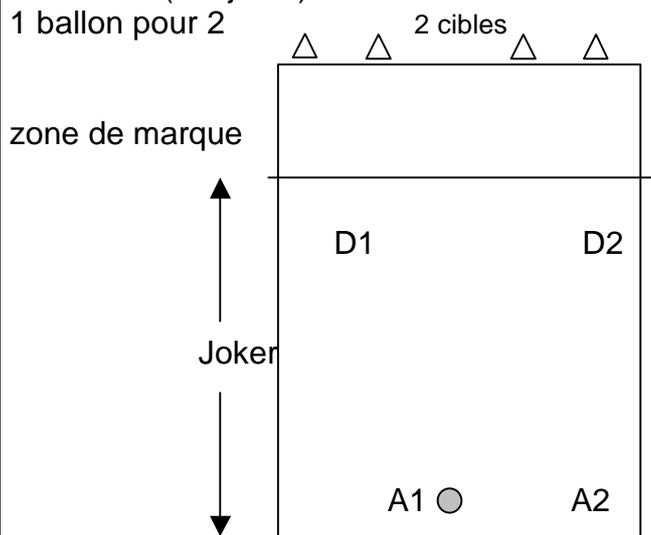
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 28

OBJECTIF : Ajuster ses déplacements / placements des défenseurs

Aménagement matériel :

2 contre 2 (+ 1 joker)

1 ballon pour 2



Consignes :

Pour les attaquants : atteindre la zone de marque en faisant des passes (dribble interdit) avec l'aide du joueur joker qui peut servir de relais aux attaquants.

Pour les défenseurs : intercepter la balle avant la zone de marque.

Critères de réussite : sur 10 balles d'attaque, réussir 6 tirs et marquer 4 fois

Variantes : - dribble autorisé

- une cible avec gardien

- zone de défense limitée

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 29

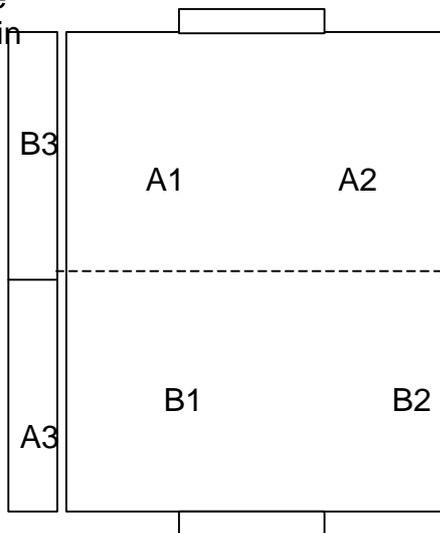
OBJECTIF : Repérer des règles d'action pour attaquer

Aménagement matériel :

2 contre 2 (+ 1 joker par équipe)

1 cible par équipe

1 ballon par terrain



Consignes :

Pour l'équipe en attaque : marquer des buts en utilisant son joueur joker (joueur invulnérable).
Le dribble est autorisé.

Pour l'équipe en défense : intercepter pour attaquer.

A3 et B3 restent dans leur zone respective.

Critères de réussite : utilisation du joueur joker pour favoriser le démarquage
En 4 minutes de jeu, réaliser 10 tentatives de tirs

Variantes : - dribble interdit

- limiter le nombre d'échanges avec le joueur joker

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 30

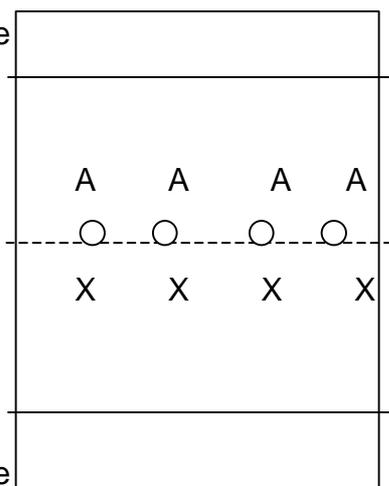
OBJECTIF : Reconnaissance des statuts attaquant/défenseur

Aménagement matériel :

4 contre 4

4 ballon en jeu

zone de marque



zone de marque

Consignes :

A l'appel d'une couleur, les joueurs de cette couleur sont attaquants et doivent transporter leur ballon respectif en dribble dans la zone de marque adverse.

L'autre équipe est en défense.

Critères de réussite : amener les 4 ballons dans la zone de marque

Variantes : - un joueur qui a déposé son ballon peut aider un partenaire en difficulté

- 2 ballons en jeu

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 31

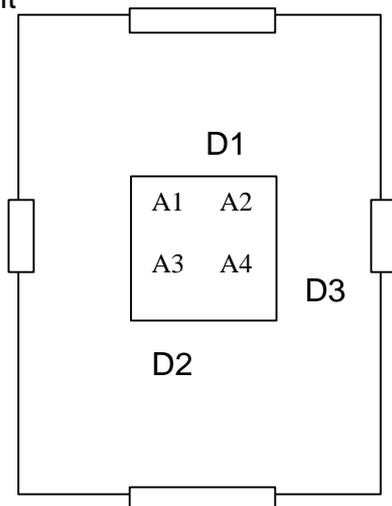
OBJECTIF : Prendre des informations sur le placement des défenseurs

Aménagement matériel :

4 contre 3

1 ballon par attaquant

4 cibles



Consignes :

Pour les attaquants : aller marquer dans une cible au choix (déplacement en dribble).

Pour les défenseurs : gêner, intercepter.

Critères de réussite : Marquer avec les 4 ballons

Variantes : - nombre de ballons (moins de 4 = passes obligatoires)

- nombre de défenseurs

- nombre de cibles

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 32

OBJECTIF : S'organiser et conserver le ballon pour atteindre la cible

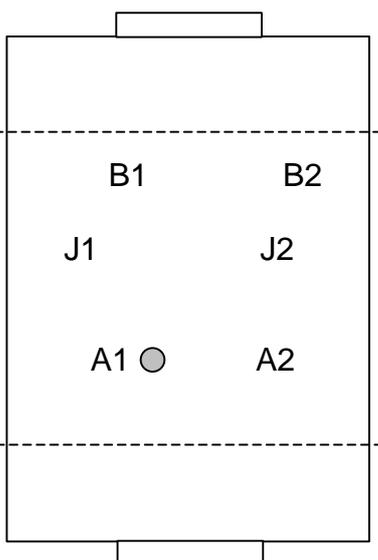
Aménagement matériel :

2 contre 2 (+ 2 joueurs jokers)

1 ballon par terrain

1 cible par équipe

zone de marque



zone de marque

Consignes :

Pour les attaquants : amener la balle en zone d'attaque pour tirer, en utilisant les joueurs jokers. Les joueurs jokers interviennent avec l'équipe qui attaque.

Pour les défenseurs : intercepter la balle pour devenir attaquants.

Critères de réussite : utilisation des jokers pour augmenter les possibilités de tirs.

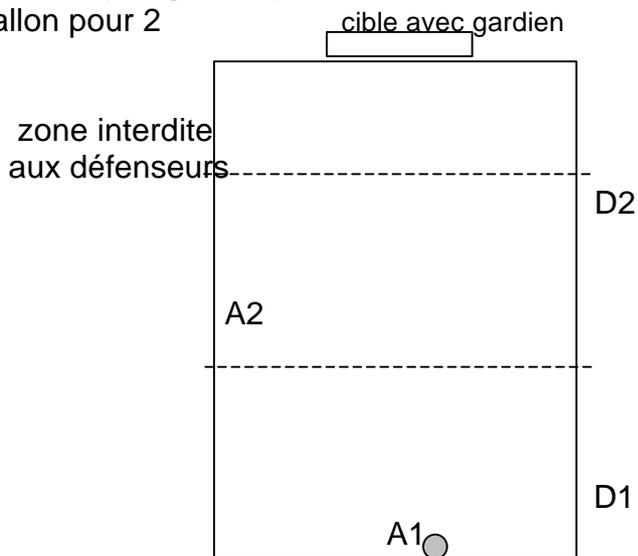
Variantes : - 3 contre 3 dont 1 gardien par équipe

- 1 joueur joker

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 33

OBJECTIF : Prendre des informations pour construire une attaque

Aménagement matériel :
2 contre 2 (+ 1 gardien)
1 ballon pour 2



Consignes :

Pour les attaquants : amener la balle en zone de marque pour tirer.
A1 peut partir en conduite de balle ou passer à A2 qui part de sa zone.

Pour les défenseurs : ralentir l'action des attaquants pour intercepter.
D1 intervient dans sa zone au départ de A1.
D2 intervient dans sa zone dès que A2 reçoit la balle.

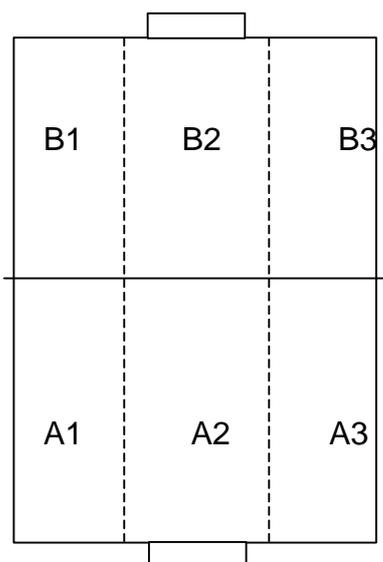
Critères de réussite : sur 10 tentatives, atteindre 6 fois la zone de marque

Variantes : - conduite de balle interdite
- placement des défenseurs
- nombre d'attaquants

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 34

OBJECTIF : Ecarter le jeu en fonction du démarquage de ses partenaires

Aménagement matériel :
3 contre 3 (+ 1 gardien par équipe)
1 ballon pour 6



Consignes :

Pour les attaquants : marquer

Chaque joueur se déplace dans son couloir de jeu, en dribble ou en passe.

Pour les défenseurs : intercepter la balle

Un seul ballon en jeu

Critères de réussite : tirer des 3 zones

Variantes : - dribble interdit

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 35

OBJECTIF : Ajuster ses déplacements / la prise d'informations sur le placement des défenseurs

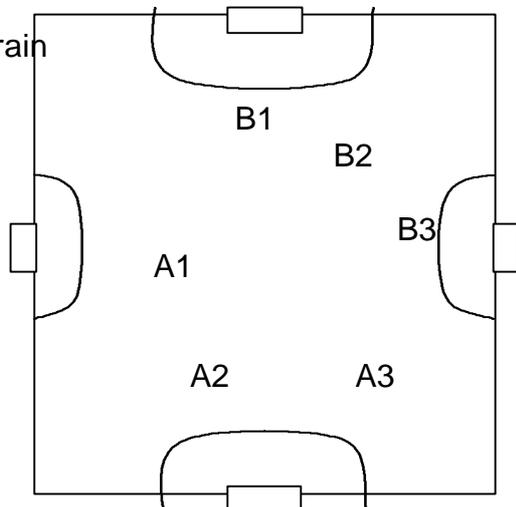
Aménagement matériel :

3 contre 3

2 cibles par équipe avec 1 zone interdite devant chaque cible

pas de gardien

1 ballon par terrain



Consignes :

Pour les attaquants : s'organiser pour viser la cible la plus vulnérable.

Pour les défenseurs : s'organiser pour intercepter le ballon.

Alternance attaque/défense : lorsque l'équipe A perd la balle, elle s'organise pour défendre.

Critères de réussite : marquer plus de buts que l'équipe adverse

Variantes : - position des cibles

- mettre un gardien devant une cible

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 36

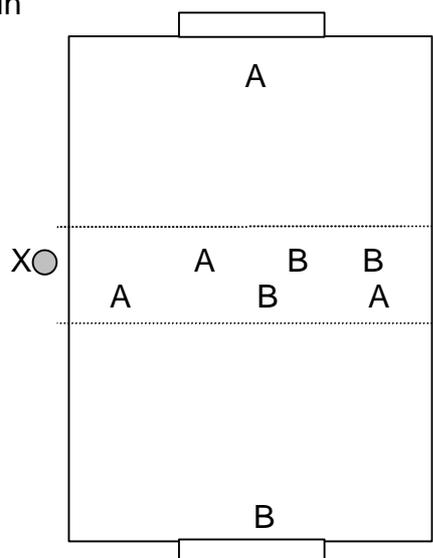
OBJECTIF : S'orienter et avancer vers la cible à attaquer

Aménagement matériel :

3 contre 3 (+ 1 gardien)

1 cible par équipe

1 ballon par terrain



Consignes :

X engage par une passe à A ou B (au choix).

L'équipe qui reçoit la balle attaque vers le but de l'équipe adverse.

Critères de réussite : sur 5 balles d'attaque, tenter 3 tirs

Variantes : - le nombre de joueurs

- le placement des joueurs

12. Bibliographie :

- Approche transversale des sports collectifs Editions « revue EPS »
Bourbon Chabas Lattes Moronval Pommier
- Didactique des sports collectifs à l'école Editions « revue EPS »
Groupe sports collectifs de l'académie de Dijon
- Education physique sports collectifs
CRDP Pays de Loire
- But : innover en sports collectifs
CRDP Toulouse
- Jeux collectifs et présportifs au cycle 3 Editions A. Colin
J-C Boulo J-C Olivier
- Le guide de l'enseignant Tome 2 Editions « revue EPS »

13. Annexe : grille d'observation pour les situations de référence

Niveau 1 (prévoir une grille par équipe)

EQUIPE N° :

Noms des joueurs :

Observations (avec 2 observateurs) :

| | | |
|---|-----|-----|
| Nombre de balles qui arrivent en zone de marque | A = | /10 |
| Nombre de points marqués | B = | /A |
| Nombre de balles interceptées * | C = | /10 |

*balles bloquées à 2 mains par un défenseur

Niveau 2 (prévoir une grille par équipe)

EQUIPE N° :

Noms des joueurs :

Observations (avec 2 observateurs par équipe) :

| | | |
|---|-----|----|
| Nombre d'entrées en possession de la balle * | A = | |
| Nombre de balles qui arrivent en zone de marque | B = | /A |
| Nombre de tirs | C = | /B |
| Nombre de points marqués (1 ou 2 pts/but) | D = | |

*nombre de fois où l'équipe a récupéré et conservé la balle en attaque

Niveau 3 (prévoir une grille par équipe)

EQUIPE N° :

Noms des joueurs :

Observations (avec 2 observateurs par équipe) :

| | | |
|---|-----|----|
| Nombre d'entrées en possession de la balle* | A = | |
| Nombre de balles qui arrivent en zone de marque | B = | /A |
| Nombre de tirs | C = | /B |
| Nombre de points marqués (1 ou 2 pts/but) | D = | |

*nombre de fois où l'équipe a récupéré et conservé la balle en attaque

grille d'observation individuelle niveau 1

| Compétences spécifiques retenues | observations | |
|--|---|--|
| A1- Recevoir la balle - Passer la balle - Viser la cible | L'élève est mal coordonné | |
| | L'élève est mal placé. | |
| | L'élève utilise un geste inadapté. | |
| | L'élève apprécie mal la distance entre lui et son partenaire. | |
| | L'élève choisit le mauvais partenaire. | |
| | La balle est trop haute, trop basse... pour que le partenaire puisse la saisir. | |
| | La cible est impossible à atteindre : présence d'un adversaire entre la cible et le joueur. | |
| | | |
| B1- S'orienter et faire progresser la balle vers la zone de marque | <i>Voir échecs compétences A1</i> | |
| | Le joueur ne reconnaît pas la cible à atteindre | |
| | La prise d'informations par le porteur de balle est trop lente. | |
| | Le joueur agit trop lentement. | |
| | Les partenaires sont mal placés par rapport au porteur de balle. | |
| | Les défenseurs sont très actifs. | |
| | | |
| C1- reconnaître ses partenaires, identifier ses adversaires | Les joueurs ne sont pas différenciés (prévoir des dossards) | |
| | La prise d'informations est trop lente. | |
| D1- Respecter des règles simples | | |

grille d'observation individuelle niveau 2

| Compétences spécifiques retenues | observations | |
|---|--|--|
| A2- Conserver la balle individuellement | La balle s'éloigne du joueur. | |
| | Le joueur n'adapte pas son déplacement à celui de la balle. | |
| | Le joueur ne se situe pas par rapport à la balle. | |
| | | |
| A2- Conduire la balle vers la zone de marque | Voir échecs dans les compétences A2 «conserver la balle » | |
| | Le joueur ne se dirige pas vers la zone de marque: il ne la reconnaît pas. | |
| | Le joueur n'oriente pas la progression de la balle. | |
| | Le joueur ne maîtrise pas ses impacts sur la balle. | |
| B2- Se démarquer en attaque | Le joueur reste étranger au jeu. | |
| | Le joueur vient trop près du porteur de balle | |
| | Le joueur s'éloigne trop du porteur (passe impossible). | |
| | Le joueur ne s'écarte pas de son adversaire, reste dans un alignement Attaquant – Défenseur - Attaquant. | |
| B2- Se replacer en défense | Le joueur reste « spectateur ». | |
| | Le joueur s'éloigne de la phase de jeu. | |
| | Le joueur ne s'occupe que du porteur. | |
| | | |
| C2- Repérer des règles d'action efficaces | Ne réinvestit pas les apprentissages « techniques » ou fait le mauvais choix : | |
| | <ul style="list-style-type: none"> → Dribble, conduction de balle → Passe → Démarquage → Remplacement défensif | |
| D2- respecter les règles de jeu - Assurer différents rôles | | |
| | | |

grille d'observation individuelle niveau 3

| Compétences spécifiques retenues | observations | |
|--|---|--|
| A3- Enchaîner rapidement des actions | Le joueur ne maîtrise pas le geste technique nécessaire. | |
| | Le joueur ne choisit pas le bon geste: tir/passe, dribble/passe... | |
| | La prise d'informations par le joueur, trop lente, ne lui permet pas d'enchaîner. | |
| | Le joueur ne s'inscrit pas dans les règles du sport collectif. | |
| | | |
| B3- Ajuster ses placements et déplacements en fonction de la prise d'informations en attaque | Le joueur n'a pas les capacités physiques pour ses déplacements. | |
| | Le joueur n'identifie pas clairement ses partenaires et adversaires. | |
| | Le joueur n'identifie pas clairement la cible à atteindre. | |
| | Le joueur est trop près, trop loin de son partenaire. | |
| | La réaction du joueur est trop lente / déroulement du jeu. | |
| | Le joueur ne reconnaît pas le terrain où il peut évoluer. | |
| | | |
| | | |
| C3- Evaluer les actions des partenaires et des adversaires pour élaborer un projet d'action. | Le joueur est focalisé par le ballon. | |
| | Le jeu est trop rapide pour une équipe. | |
| | | |
| D3- Construire des règles du jeu | Le joueur n'intègre pas la règle comme élément favorisant la réussite. | |
| | Le jeu est trop complexe pour être perçu globalement. | |
| | | |
| D3- S'engager individuellement ou en groupe | Le joueur ne s'engage pas dans le match. | |
| | Le joueur commet beaucoup de fautes techniques ou dans l'esprit du jeu. | |
| | Le joueur ne s'engage pas dans l'action avec ses coéquipiers. | |
| | | |
| D3- Organiser un tournoi | | |