

- Démarche et contenus
- Appréhender le ballon - l'espace - le contact
- Les comportements attendus
- Appréhender le contact
- Appréhender le ballon
- Appréhender l'espace



Cycle I

Petite section - Moyenne section - Grande section



Domaine d'action

Manipulation / Opposition

Compétence

Participer, avec les autres, à des jeux en respectant des règles simples dont il comprend l'utilité.

Activités de référence

Jeux de manipulation avec opposition adaptée ; du 1 contre 1 au 4 contre 4 aménagé.

Objectifs

- Jouer avec le ballon ovale.
- Appréhender les relations avec le ballon, l'espace, les autres.

Démarche et contenus

Le document est composé :

1-D'une situation de référence qui permettra d'évaluer les comportements de l'enfant dans un milieu aménagé lui favorisant la relation :

- au ballon
- à l'espace
- aux autres.

2-D'un tableau de comportements attendus (ouverts).

3-De 4 situations aménagées : L'enseignant, suivant les priorités choisies, pourra s'y référer en jouant sur des variables (5 ont été retenues, mais elles ne sont pas exhaustives).

La découverte de la balle ovale au cycle 1 passe par l'activité de l'enfant dans un milieu aménagé où il appréhendera :

- une nouvelle forme de balle,
- des déplacements dans des espaces délimités et diversifiés,
- des contacts dans des relations de 1 contre 1.

La vérification des acquis de l'enfant peut s'effectuer :

- soit en revenant à la situation de référence,
- soit en complexifiant les situations aménagées :
 - en modifiant une ou plusieurs variables,
 - en associant la relation ballon / espace ; la relation ballon / contact ; les relations ballon / espace / contact.

Pour la petite section, les relais-ballons et les situations de contact semblent de bonnes entrées pour jouer avec le ballon ovale.

MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

CYCLE 1

- Démarche et contenus
- Appréhender le ballon - l'espace - le contact
- Les comportements attendus
- Appréhender le contact
- Appréhender le ballon
- Appréhender l'espace

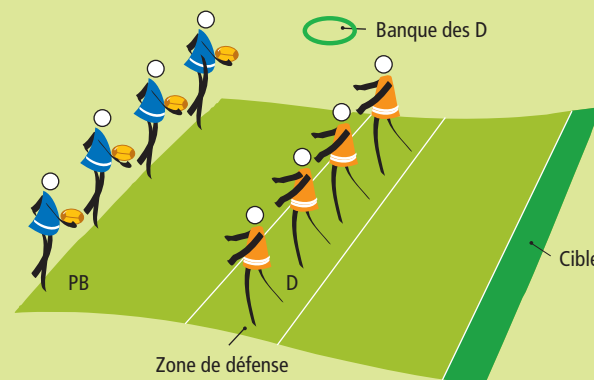
Appréhender le ballon - l'espace - le contact

Règles fondamentales pour le cycle 1

La marque : transporter la balle le plus vite possible pour la poser dans la cible.

Les droits du joueur : ramasser, porter le ballon, poser le ballon, s'opposer au porteur de balle, récupérer le ballon.

Les devoirs du joueur : ne pas faire mal.



Situation de référence (fin de cycle 1)

Début

4 porteurs de ballon (PB), ballon dans les mains.
4 défenseurs (D) dans la zone de défense.

But

Pour les PB, porter les ballons dans la cible.
Pour les D, arrêter les PB dans la zone et récupérer le plus de ballons possible, les déposer dans la banque.

Fin

Les ou des PB ont marqué.
Les ou des D ont arrêté les PB et récupéré les ballons.
Les ballons sont dans la cible ou dans la banque.

Critères de réussite

Nombre de ballons portés dans la cible ; les comptabiliser à chaque passage.

Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habilités motrices	Prises d'informations	Types d'opposition
<p>Zone de défense ± large ou ± profonde.</p>	<p>Zone de défense ± proche du départ.</p>	<p>Ballons à ramasser : dispersés ou groupés.</p>	<p>- Les défenseurs sont en face de la zone de défense. - Le signal indique la zone de défense.</p>	<p>- Prise de foulards à la ceinture « devant ». - Ceinturer le porteur. - Plaquer le porteur (le faire tomber en le ceinturant). - Prendre le ballon. - ...</p>

Les comportements attendus

Habilités motrices

Je porte le ballon à 2 mains,
Je porte le ballon à 1 main,
Je ramasse le ballon,
Je lance le ballon,
J'attrape le ballon,
Je tombe sans perdre le ballon,
Je pose mon ballon dans la cible,
Je lutte pour conserver le ballon,
Je lutte pour récupérer le ballon,
Je...

Aire de jeu

Je choisis une cible,
Je reconnais mon camp,
Je reconnais le camp des autres,
Je reconnais les limites du terrain,
J'évite, je contourne,
Je respecte les limites du terrain,
Je...

Opposition

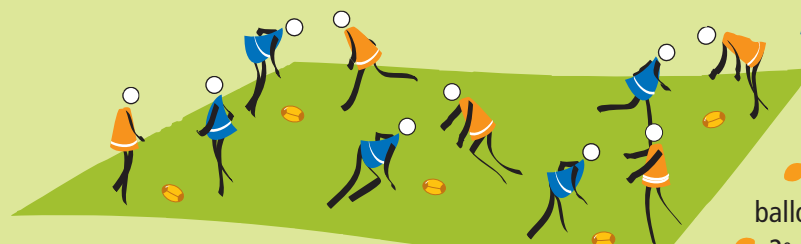
Porteur du ballon :
J'avance face à l'adversaire,
J'évite l'adversaire pour avancer,
J'accepte le contact,
J'accepte de tomber.

Non porteur :
J'avance vers le porteur,
J'attrape le porteur du ballon,
J'arrête le porteur du ballon,
Je fais tomber le porteur du ballon.

- Démarche et contenus
- Appréhender le ballon - l'espace - le contact
- Les comportements attendus
- Appréhender le contact
- Appréhender le ballon
- Appréhender l'espace



Appréhender le contact



Situation aménagée

- Espace délimité, enfants par 2.
- 1 ballon pour deux joueurs debout, ballon au sol.
- 1^{er} signal : les joueurs essaient de conquérir le ballon.
- 2^e signal : arrêt.

Critères de réussite

- 1 possesseur de ballon dans le terrain : 2 points.
- Les 2 luttent pour le ballon (tenu) : 1 point.
- Le possesseur hors du terrain (poussé) : 2 points à l'autre.
- Aucun possesseur de ballon : 0 point.

Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habiletés motrices	Prises d'informations	Types d'opposition
Etroite → Large.	2 ^e signal plus ou moins rapproché du 1 ^{er} .	Position de lutte : debout, assis, à genoux, allongé.	Ballon au sol ou ballon tenu par les 2 joueurs ou ballon tenu par un joueur.	Récupérer le ballon, pousser hors des limites, plaquer...

Appréhender le ballon

Situation aménagée : Des relais : 4 exemples parmi d'autres (cf. tableau des variables)

1 - Les **A** partent, courent, ramassent le ballon en C1 ; le portent, le posent en C2 ; courent, ramassent le ballon en C3 ; le portent, le posent en C4 ; courent et touchent la main des **B** qui effectuent le parcours en sens inverse. Les **A** vont se placer en **B**.

2 - Les **A** partent ballon en main, courent et contournent les balises (cônes), s'arrêtent dans le cerceau C1 ; lancent les ballons aux **B** qui effectuent le parcours en sens inverse. Les **A** vont se placer en **B**.

3 - Les **A** partent ballon en main, courent, posent les ballons en C1, conduisent les ballons au pied jusqu'aux plots ; ramassent les ballons, courent jusqu'en C1 ; lancent les ballons aux **B** qui effectuent le parcours...

4 - Les **A** partent ballon en main, courent en se croisant, donnent les ballons aux **B** qui reviennent en sens inverse, et vont se placer en **B**...

Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habiletés motrices	Prises d'informations	Types d'opposition
- Largeur des couloirs - Aller simple - Aller retour	Nombre d'actions différentes à enchaîner : 2, 3, 4...	Contourner, porter, poser, ramasser, conduire au pied, donner, ramper, rouler, lancer, sauter...	- Parcours parallèles - Parcours croisés	Vitesse d'exécution par rapport aux autres groupes.

MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

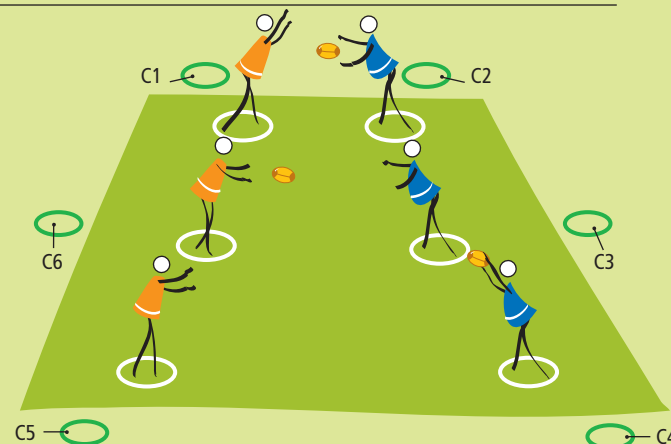
CYCLE 1

- Démarche et contenus
- Appréhender le ballon - l'espace - le contact
- Les comportements attendus
- Appréhender le contact
- Appréhender le ballon
- Appréhender l'espace

Appréhender l'espace

Situation aménagée N°1



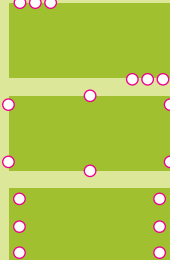
Description : 12 cerceaux - 3 ballons - Joueurs par 2.
Début : Depuis les cerceaux, échanges de ballons à 2. Au signal, les porteurs de ballons vont le poser dans une cible **C** (1 ballon par cible). Les non-porteurs les empêchent.
Fin : Au signal, les ballons sont soit dans les cerceaux **C**, soit dans les mains des opposants ou encore en jeu.



Critères de réussite

Porteurs : Marquer dans la cible.
Non-Porteurs : Récupérer le ballon.

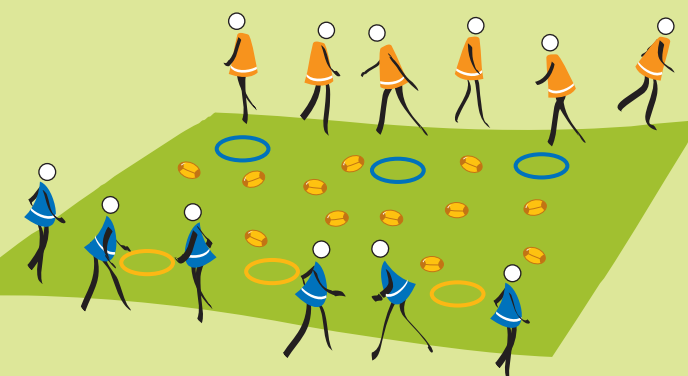
Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habiletés motrices	Prises d'informations	Types d'opposition
- Etroite. Ex : 3 joueurs par équipe. 3 x 1 m = 3 m. - Large. Ex : 3 joueurs par équipe. 3 x 2 m = 6 m.	- Le porteur rapporte le ballon dans son camp.  - Le porteur porte le ballon dans le camp adverse. 	- Lancer / attraper. - Rouler / ramasser. - Botter / récupérer.	Divers placements des cibles. 	- Prise de foulard devant (ventre). - Ceinturer. - Plaquer. - Prendre le ballon.

Situation aménagée N°2

Description : 6 cerceaux (3 rouges - 3 bleus) ; 12 ballons disposés dans le terrain ; 2 équipes de 6 joueurs.
Début : Au signal, les joueurs ramassent un ballon.
But : Mettre les ballons dans les cerceaux de sa couleur.

Fin : Réalisation de la tâche par une équipe.



Critères de réussite

La première équipe qui a mis 2 ballons dans ses 3 cerceaux a gagné.

Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habiletés motrices	Prises d'informations	Types d'opposition
- Large. - Étroite. - En cercle...	- 1 équipe puis l'autre. - 2 équipes simultanément. - Au départ : assis, debout, allongé... - Temps limité.	Ramasser les ballons au sol : dispersés, groupés...	Placement des cibles : dispersées, groupées, en fonction de la couleur, couleurs mélangées.	- Nombre illimité de ballons dans les cerceaux. - Par équipe : 1 ballon par cerceau quelle que soit sa couleur ou 2 ballons par cerceau de sa couleur.