

Réaliser une performance mesurée

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

S'affronter individuellement ou collectivement

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

S'engager lucidement dans l'action

Construire un projet d'action

Mesurer et apprécier les effets de l'activité

Appliquer et construire des principes de vie collective

Progresser avec les crosses

Par C. Albert, É. Pascaïl, C. Ruiz.

Les jeux de crosse développent les compétences relatives aux jeux collectifs (maîtriser la balle, passer en se déplaçant, mettre en place des stratégies d'attaque, etc.) en intégrant les contraintes liées à la manipulation d'un matériel spécifique.



Illustrations : M. Diamant

Séance 1

Objectifs

Découvrir et manipuler individuellement un matériel nouveau : crosse et balle.

Déroulement

Pour entrer dans l'activité

Évoluer individuellement dans un espace délimité. Découvrir et respecter les cinq règles de sécurité :

- toujours tenir la crosse à deux mains ;
- ne pas la lever au-dessus du genou ;
- faire glisser le palet ou la balle au sol sans qu'il (elle) s'élève ;
- ne pas frapper l'adversaire avec la crosse ;
- ne pas retenir la crosse ou le pied de l'adversaire.

Puis, par groupe de 5 ou 6, les élèves passent successivement aux quatre ateliers (5 minutes environ).

Viser

Dispositif : six plots alignés, espacés de 50 cm environ, à 5 m des élèves.

Consignes : frapper la balle pour la faire passer entre deux plots.

Variable : la distance de tir.

Slalomer

Dispositif : huit plots alignés, perpendiculairement à un mur.

Consignes : effectuer le slalom entre les plots en poussant la balle avec la crosse puis la faire rebondir contre le mur.

Variable : le parcours (longueur, nombre et écart entre les plots).

Frapper

Dispositif : deux cordes matérialisant un couloir perpendiculaire au mur.

Consigne : frapper la balle pour qu'elle atteigne le mur, sans quitter le couloir.

Variables : la largeur du couloir ; la distance au mur.

Conduire

Dispositif : des lignes tracées au sol.

Consigne : faire suivre à la balle le tracé des lignes.

Variables : la largeur et la sinuosité de la ligne ; les formes de déplacement (en avant, en arrière).

Séance 2

Objectif

Manipuler à deux en coopération.

Déroulement

Pour entrer dans l'activité

Conduire la balle en respectant différentes contraintes : les deux mains en bas ou en haut de la crosse, une main haute et l'autre basse, la main gauche au-dessous de la droite et inversement.

Ensuite, deux jeux sont successivement proposés à toute la classe.

Les passes

Dispositif : une crosse par élève, une balle pour deux, des plots dispersés sur le terrain.

Consignes : se déplacer par deux sur le terrain de basket en se faisant des passes, puis s'adapter aux consignes verbales.

Variables : jouer sur un terrain réduit (zones interdites) ; au signal (sonore ou visuel), l'enfant en possession de la balle doit la frapper pour la faire passer entre deux plots disposés sur le terrain.

L'horloge

Dispositif : une balle par équipe (cf. p. 24).

Consignes : pour les élèves alignés, effectuer un relais aller-retour en guidant la balle jusqu'à un plot ; pendant ce temps, pour les joueurs de l'autre équipe disposée en cercle, se faire des passes et réaliser le plus de tours complets possible.

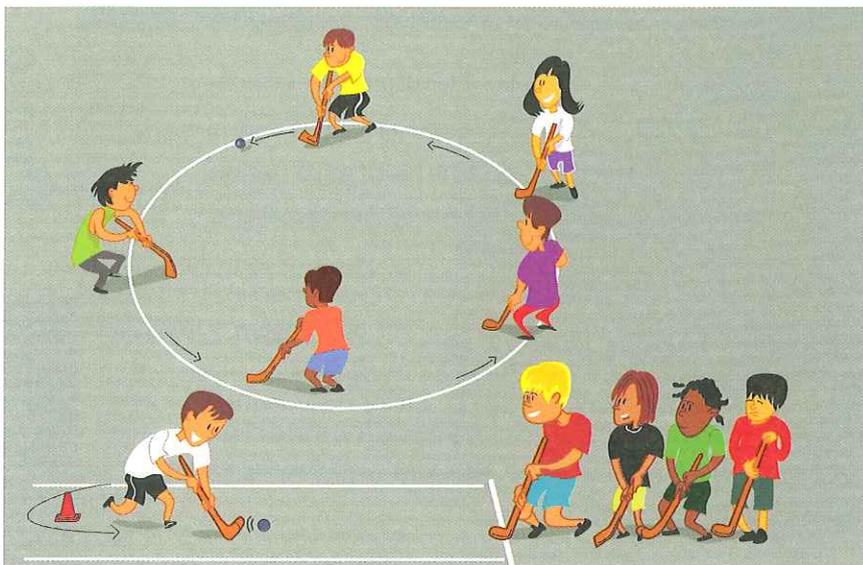
Variable : la taille du cercle (précision des passes).

Séance 3

Objectif

Aborder les situations d'attaque et de défense.





Déroulement

Pour entrer dans l'activité

Se déplacer par deux en se faisant des passes et, au signal sonore, frapper la balle pour atteindre le mur ou la faire passer entre deux plots.

Trois jeux permettent ensuite d'aborder l'opposition collective (espace dissocié puis interpénétré, opposition inégale ou équilibrée).

Les « balles brûlantes »

Dispositif : deux équipes de 4 réparties de part et d'autre d'une ligne infranchissable.

Consigne : renvoyer le plus de balles possible dans le camp adverse en deux minutes trente.

Variables : la taille du terrain, le nombre de balles mises en jeu.

L'épervier

Dispositif : un épervier au centre du terrain, les joueurs se répartissant sur la ligne de fond.

Consigne : au signal, traverser le terrain sans que l'épervier ne subtilise la balle avec sa crosse.

Variables : le nombre d'éperviers, la largeur du terrain.

Les lièvres et les chasseurs

Dispositif : les chasseurs se répartissent autour du terrain délimité dans lequel prennent place les lièvres.

Consignes : pour les lièvres, se faire des passes ; pour les chasseurs, au signal, entrer dans le terrain pour tenter de capturer la balle en moins de trente secondes.

Variables : la taille du terrain, la durée des manches.

Séance 4

Objectifs

Adapter son jeu en fonction de l'adversaire et/ou du partenaire en conservant la finalité : atteindre une cible.

Déroulement

Pour entrer dans l'activité

Faire des passes à deux en occupant l'espace et en tenant compte des autres élèves.

Le béret avec cible

Dispositif : deux équipes de six élèves,

réparties de part et d'autre du terrain, un but constitué de deux plots.

Consigne : à l'appel de son numéro, se déplacer pour aller tirer au but en précédant son adversaire.

Variable : le nombre de joueurs appelés.

Trois contre un

Dispositif : trois attaquants, un défenseur, un arbitre ; un terrain délimité, une cible constituée de deux plots.

Consigne : pour les attaquants, se placer à l'extrémité du terrain, progresser par passes successives malgré l'opposition du défenseur, pour aller tirer au but.

Variables : la taille de la cible et du terrain ; le nombre de défenseurs.

Séance 5

Objectif

Mettre en place des stratégies d'attaque.

Déroulement

Pour entrer dans l'activité

Par deux, faire des passes en se déplaçant sur tout le terrain ; puis au signal, tirer entre les cibles disposées à chaque coin du terrain.

Deux contre un

Dispositif : par groupe de trois, un but matérialisé par deux plots.

Consignes : par deux se faire des passes, se déplacer vers la cible et l'atteindre malgré la gêne du défenseur.

Variables : limiter le nombre de passes, varier la longueur ou la largeur du terrain.

Trois contre trois

Dispositif : un terrain délimité, deux buts.

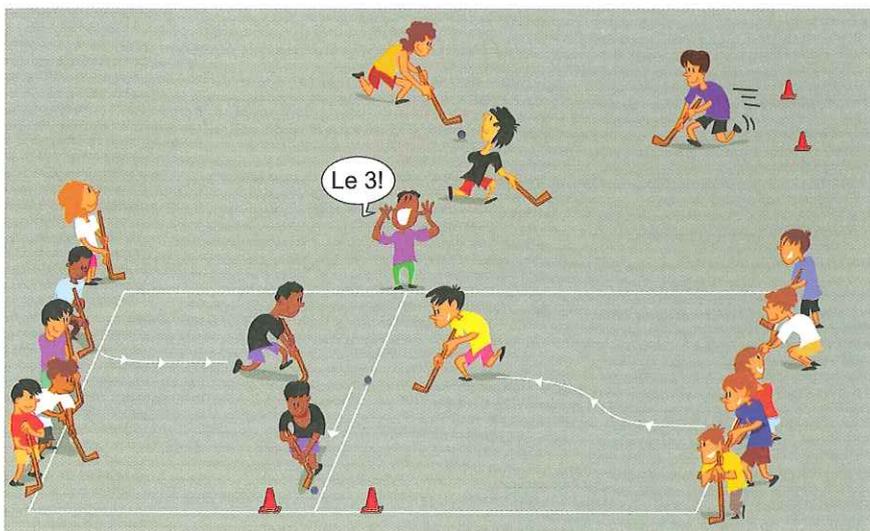
Consignes : lors de matchs de 5 minutes, marquer plus de points que l'équipe adverse en respectant les règles de sécurité.

Variables : la largeur et la longueur du terrain.

Cette dernière situation, finalité du module d'apprentissage permet à l'enseignant de mesurer les acquisitions des élèves en terme de respect (règles de sécurité), maîtrise du matériel (crosse, conduite de la balle), efficacité des actions motrices (faire des passes en se déplaçant) et prise en compte des rôles de partenaire et d'adversaire.

**Céline Albert, Émilie Pascaïl,
Christophe Ruiz,**

*Professeurs des écoles stagiaire ;
IUFM, centre La Seyne-sur-mer (83).*



A propos de cette fiche

Ce module d'apprentissage a été élaboré et mis en œuvre à l'occasion d'un stage de *Pratique accompagnée* dans la classe de Chantal Schmidt, professeur des écoles-maître-formateur, école élémentaire Le Brusca, Six Fours les Plages (83).