

FICHE DE PREPARATION de l'enseignant – Séance envisagée *a priori*

Enseignement /Cycle	EPS – Cycle 3 – Champ d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou inter-individuel
Séquence	Séquence « la balle au capitaine » - Une séquence a déjà été menée en CM1.
Classe	30 élèves de CM2
Séance	1 (Appropriation de la situation complexe)
Objectifs	Amener les élèves à se remémorer les règles du jeu (temps 1), puis à les appliquer/remobiliser (repérage du terrain et des différents espaces, identification des partenaires et adversaires, identification des rôles, identification de l'équipe gagnante en lien avec le score) (temps 2), et enfin à identifier des difficultés relatives au jeu (temps 3).
Matériel	Chasubles rouges et jaunes, plots blancs et fiches d'observation

Temps	Durée	Déroulement prévu par l'enseignant
Temps 1 <i>(en classe)</i>	10 min	Distribuer la fiche « règle du jeu » et demander aux élèves de lire celle-ci. Demander aux élèves s'il y a des points qui n'ont pas été compris et les expliquer si besoin. Expliquer l'organisation retenue pour la pratique : trois équipes de 10 joueurs. Deux équipes jouent et une arbitre. Lors des phases de jeu, une équipe porte des chasubles rouges et l'autre des chasubles jaunes. 3 temps de jeu : 1 ^{er} temps A contre B, C arbitre, 2 ^{ème} temps B contre C, A arbitre, 3 ^{ème} temps A contre C, B arbitre. Chaque jeu dure 5 min. Dans l'équipe qui arbitre, chacun a un rôle défini (4 récupèrent la balle qui sort et notent chaque sortie pour dénombrer les balles sorties), 2 comptent les points, 4 observent s'il y a un non-respect des règles, des espaces. Pour les trois dernières actions, les élèves ont à disposition une fiche d'observation à compléter.
Temps 2 <i>(sur le terrain)</i>	40 min	(terrain = demi-terrain de hand-ball, limite extérieure = lignes blanches, limite de chaque zone du capitaine délimitée à chaque angle par quatre plots blancs) 1 ^{ère} phase de jeu (les 3 équipes se rencontrent) / Echanges/ 2 ^{ème} phase de jeu (les 3 équipes se rencontrent)
Temps 3 <i>(en classe)</i>	15 min	À partir des observations réalisées, demander individuellement et par écrit aux élèves d'identifier quelle est la / ou quelles sont les difficulté(s) relative(s) au jeu la/ les plus fréquemment rencontrée(s) lors des phases de jeu.