

# Leçon

## Les rôles dans un match

Au cours de cette quatrième et dernière leçon, les élèves appliquent ce qu'ils ont appris précédemment. L'objectif est d'être le plus efficace possible dans chaque rôle. Les élèves doivent créer les situations favorables – mise en difficulté de l'adversaire, opportunités pour ses partenaires – afin d'agir sur le jeu.

### Conditions cadres

- Durée: 90 minutes
- Tranche d'âge: 8 ans et plus
- Niveaux de progression: avancés et chevronnés
- Niveaux d'apprentissage: appliquer et créer

### Compétences disciplinaires

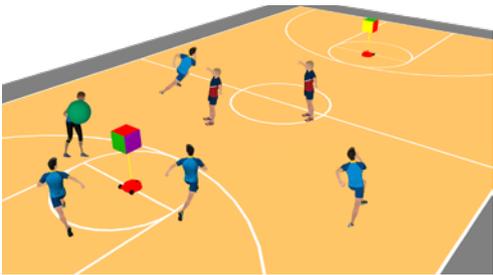
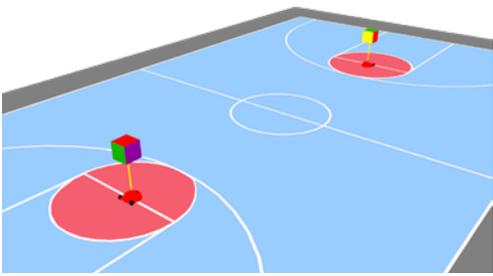
- Définir et assumer les différents rôles
- Effectuer les bons choix pour être efficace

### Compétences sociales et personnelles

- Développer l'autonomie et le respect du jeu et de ses partenaires
- Accepter de perdre/Savoir gagner
- Etre autonome/S'auto-arbitrer

**Indications:** Le jeu peut se pratiquer de manière autonome, sans arbitre. L'enseignant devient alors un simple garant du bon fonctionnement du match. Les joueurs sont capables de signaler leurs propres fautes, d'accepter la défaite et de gagner avec dignité.

	Contenus	Illustrations/Organisation
Mise en train	<p>5' <b>Ventriloque</b></p> <p>L'enseignant se trouve dans le rond central avec un ballon. Tous les joueurs sont debout sur les lignes latérales. L'enseignant se sert du ballon pour donner les consignes d'échauffement.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si le ballon est sur son ventre → course en avant</li> <li>• Si le ballon est dans son dos → course en arrière</li> <li>• Si le ballon est lancé en l'air → saut sur place</li> <li>• Si le ballon rebondit au sol → flexion de jambes</li> </ul> <p><b>Remarque:</b> Cette manière originale d'émettre les signaux attire le regard des élèves.</p>	
	<p>10' <b>Cible géante</b></p> <p>Sous forme de duels. Les deux équipes forment une colonne à quelques mètres de leur cible respective, chacune avec un ballon. Deux cônes sont placés de part et d'autre des deux socles, un cube se trouve dans un coin de chaque camp. Les joueurs doivent faire tomber les deux cônes (tirs consécutifs) avant de pouvoir chercher leur cube et le poser sur le socle. La première équipe qui réussit à faire tomber son cube remporte la partie.</p>	

Partie principale	20'	<p><b>Invasion</b></p> <p>Les élèves apprennent à utiliser les couloirs et développent le jeu de fixation. Les attaquants sont en surnombre et essaient de conquérir le camp adverse afin de faire tomber le cube. Il est interdit de se déplacer avec le ballon en mains.</p> <p><b>Remarque:</b> Pour une meilleure fluidité du jeu, privilégier le 4 contre 2 ou le 5 contre 3.</p>	
	15'	<p><b>Brochette</b></p> <p>Les élèves apprennent à attaquer sur les deux cibles (situation de match simplifiée). Les attaquants – en surnombre – et les défenseurs sont alignés sur la ligne médiane (comme une brochette). L'enseignant adresse une passe à un attaquant et le jeu démarre.</p> <p><b>Remarque:</b> La supériorité numérique et l'utilisation des deux camps favorisent le jeu offensif. Les défenseurs doivent s'organiser pour contester les passes et ainsi éviter l'accès aux cibles.</p>	
	15'	<p><b>Collier</b></p> <p>Les joueurs apprennent à occuper la surface de jeu maximale (situation de match globale simplifiée). Les attaquants – en surnombre – et les défenseurs sont répartis sur le cercle du rond central (comme un collier). L'enseignant lance le ballon en direction d'un coin du terrain et le jeu démarre.</p> <p><b>Remarque:</b> La supériorité numérique et l'utilisation des deux camps facilitent la circulation du ballon. Cela évite que les élèves soient regroupés autour du ballon («effet de grappe»).</p>	
	20'	<p><b>Situation de match</b></p> <p>Match selon le règlement officiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aucun contact</li> <li>• Au maximum trois pas ballon en mains</li> <li>• Au minimum trois passes avant de tirer</li> <li>• Au maximum cinq secondes ballon en mains</li> </ul> <p><b>Remarque:</b> L'enseignant se retire progressivement du jeu au profit d'un auto-arbitrage par les élèves. Il s'agit de privilégier l'autonomie et la responsabilisation des élèves (fair-play).</p>	
Retour au calme	5'	<p><b>Tactic Board</b></p> <p>Les élèves et l'enseignant se servent de la planche pour s'interroger sur leur occupation de l'espace et pour définir les bonnes stratégies.</p>	