

# VERS LES JEUX COLLECTIFS AVEC BALLONS

## ANIMATION PEDAGOGIQUE IEN BAYONNE MAI 2009



**Document Alain Larrieu CPC EPS**

Certaines fiches sont extraites d'un document de travail de la Sarthe

# Vers les jeux collectifs avec ballons en Grande Section de Maternelle

Programmes 2008 (extraits) :

## **Agir et s'exprimer avec son corps**

« ...Par la pratique d'activités qui comportent des règles, les enfants développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :

- Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.

Les enseignants veillent à proposer des situations et des activités renouvelées d'année en année, de complexité progressive ; ils s'attachent à ce que les enfants aient assez de pratique pour progresser et leur font prendre conscience des nouvelles possibilités acquises ... »

## Démarche d'enseignement :

Chaque compétence en EPS détermine le choix d'une Activité Physique Sportive support. Le traitement des APS en situations adaptées aux possibilités et aux besoins des élèves permet l'acquisition des compétences.

Pour mettre en œuvre la compétence « Coopérer et s'opposer collectivement ; accepter les contraintes collectives », ce document vous propose une démarche d'apprentissage à partir d'un module d'apprentissage sur les **jeux collectifs avec ballons** constitué de situations adaptées à la Grande Section de Maternelle, prémices des futurs apprentissages des sports collectifs à l'école élémentaire :

- 1. La situation de référence permet une évaluation diagnostique des compétences attendues à partir de comportements observables.**
- 2. L'analyse des difficultés** rencontrées par les élèves, conduit à **un choix de situations de remédiation ou d'apprentissage adaptées et déclinées en fonction des compétences attendues** sur cette APS.
- 3. Le retour à la situation de référence** utilisée comme **évaluation bilan** permet de mesurer **les progrès** des élèves en termes de **performances** et d'**habiletés motrices**.

## Module d'apprentissage Jeux collectifs avec ballons Grande Section de Maternelle

Situation de référence : remplir le but Evaluation diagnostique			Pour viser des progrès : Situations de remédiation et pratique de la situation de référence tout au long du module
Compétences attendues	Niveau	Comportements observables	
Utiliser un répertoire aussi large que possible pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires. <b>Comme attaquant : s'orienter, éviter, transporter, viser, lancer, réceptionner, passer, utiliser les espaces libres</b>	1	N'évite pas les défenseurs Lance peu sans viser	La chaîne des pompiers  Débarrassez-moi de ces ballons  Abatte les quilles
	2	Evite parfois les défenseurs Lance vers la cible	
	3	Evite les défenseurs Vise, lance et atteint la cible	
Utiliser un répertoire aussi large que possible pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires. <b>Comme défenseur : s'orienter, se déplacer et s'interposer, intercepter, repousser, renvoyer, réduire les espaces</b>	1	Ne se déplace pas ou très peu pour s'interposer et renvoyer	La course aux objets  Ramener le ballon  Le ballon sous la corde
	2	Se déplace pour s'interposer et/ou renvoyer, avec difficulté ou par intermittence	
	3	Se déplace pour s'interposer, intercepte et renvoie de nombreux ballons	
Se conduire dans le groupe en fonction de règles et contraintes. <b>Comprendre et respecter les règles simples de jeu en assurant des rôles différents</b>	1	N'applique pas les règles et les rôles	<i>Jouer sans ballon pour se concentrer sur les règles :</i>  Le renard dans la basse cour  Chats, oiseaux, abeilles  La prise de foulards par équipe
	2	Applique partiellement les règles et les rôles	
	3	Applique les règles et les différents rôles	
Situation de référence : remplir le but Evaluation terminale			

## **RÈGLES D'OR DES ACTIVITÉS « JEUX COLLECTIFS »**

- Vérifier que l'aire de jeu est sans danger (surface non glissante, absence de trous, gravillons, obstacles...).
- S'assurer que les dégagements autour des limites de l'aire de jeu sont suffisants.
- Utiliser du matériel en bon état et conforme à la réglementation. Les ballons seront adaptés aux possibilités des élèves.
- Établir des règles de vie que les joueurs devront respecter (ne pas faire mal...).
- S'assurer que les enfants ont une tenue adaptée (chaussures, vêtements, objets gênants, bijoux...).

## **ASPECT ORGANISATIONNEL**

- Les espaces d'action seront définis (utilisation de lignes tracées, plots, cordes, caisses ...).
- La durée du jeu sera annoncée aux joueurs (prévoir sifflet et chronomètre ou sablier pour l'arbitrage).
- Les élèves d'une même équipe ou d'un même groupe seront clairement identifiés (dossards, maillots, foulards...).

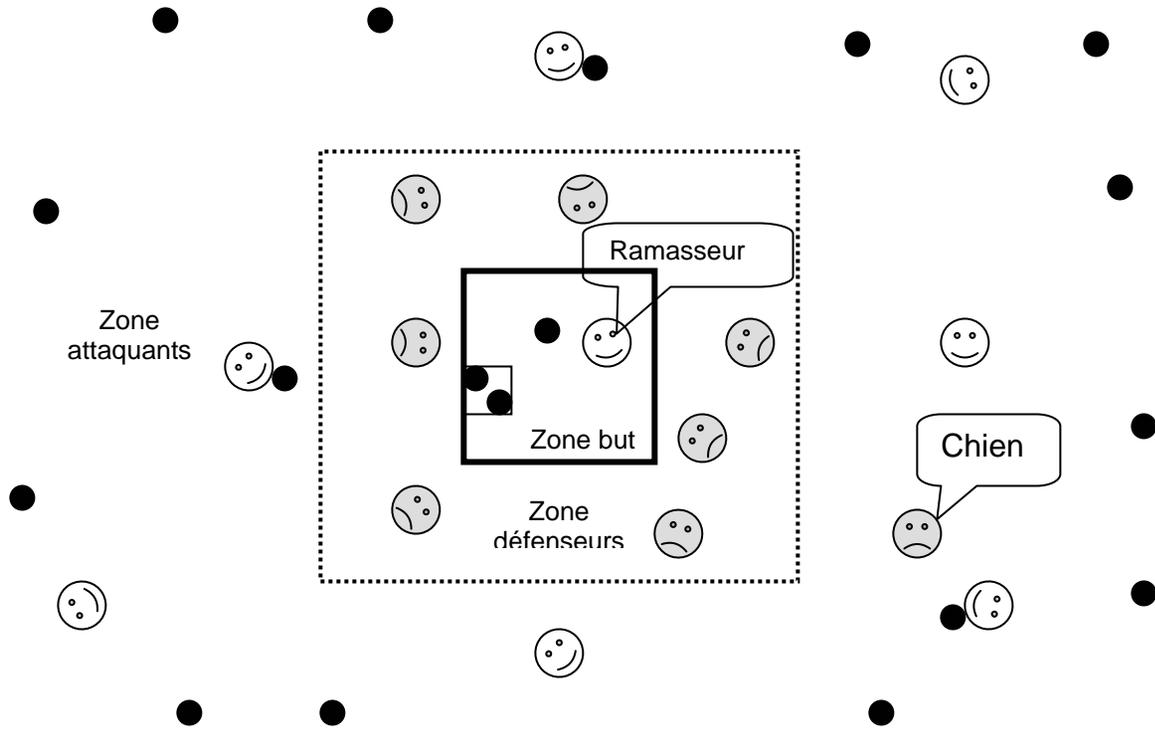
## **ASPECT PÉDAGOGIQUE**

- Les règles seront conformes à la logique du jeu et ne seront introduites qu'au fur et à mesure de leur nécessité (adapter ces règles au comportement et au niveau des enfants).
- Favoriser l'arbitrage par les élèves et faire respecter toute décision de l'arbitre.
- Vérifier la compréhension du but du jeu par les élèves (leur faire formuler).
- Permettre un temps d'activité important (constituer des équipes de 6-8 élèves maxi, multiplier les ateliers ou aires de jeu).
- Donner la possibilité aux élèves de s'essayer de nombreuses fois (notion de plaisir et de progrès).
- Faire tenir des rôles différents (arbitre, organisateur, joueur, observateur).
- Matérialiser les résultats (établir des fiches de score pour tous les rôles ou certains rôles seulement).
- Faire évoluer les jeux en utilisant différentes variables :
  - l'espace (zones de jeux, de tirs...)
  - le temps
  - le nombre de joueurs
  - la taille la forme ou le nombre des ballons
  - les droits et devoirs des joueurs.

## **ASPECT MATERIEL**

Un kit « jeux collectifs GS avec ballons » peut être prêté sur la circonscription de Bayonne :

Sac – 25 ballons mousse adaptés – 30 balles de tennis - 3 jeux de dossards – plots de marquage – dossier

GS de Maternelle	Jeux collectifs avec ballons	Situation de référence : remplir le but	
Dispositif		Consignes – Buts pour l'élève	
 <p>The diagram shows a rectangular playing area. On the left side is the 'Zone attaquants' (attacker zone). In the center is the 'Zone but' (goal area), which contains a 'Ramasseur' (collector) and a 'Zone défenseurs' (defender zone). On the right side is the 'Chien' (dog) role. Various icons represent players and balls.</p>		<p><b>Pour les attaquants</b> Remplir la zone centrale (but) avec les ballons, sans pénétrer dans la zone gardée par les défenseurs et sans être touché par le chien des défenseurs. <b>Rôle du ramasseur</b> : ranger les ballons dans la caisse centrale.</p> <p><b>Pour les défenseurs</b> Sans sortir de leur zone, intercepter, repousser ou renvoyer les ballons des attaquants.</p> <p><b>Pour le chien</b> Toucher les attaquants, hors de la zone défenseur, pour récupérer les ballons et les renvoyer.</p> <p><b>L'équipe gagnante</b> est celle qui, en position d'attaquants, a mis le plus de ballons dans la zone centrale, dans un temps donné.</p>	
<p><b>Matériel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. 2 jeux de chasubles de couleurs différentes</li> <li>. 3 zones de jeu délimitées (plots, tracés, bancs, tapis...) :</li> <li>zone centrale but avec caisse de ramassage (bancs, tapis...)</li> <li>zone défenseurs (2 à 3 m de profondeur)</li> <li>zone attaquants</li> <li>. Minimum 16 ballons ou balles éparpillés dans la zone des attaquants</li> <li>. 1 chronomètre ou 1 sablier, 1 sifflet</li> </ul>	<p><b>Organisation de la classe :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. 2 équipes de 6 à 8 (dédoubler la classe selon l'effectif)</li> <li>. 1 chien est désigné dans l'équipe des défenseurs</li> <li>. 1 arbitre</li> <li>. 1 fiche score</li> <li>. Changer les rôles attaquants et défenseurs.</li> <li>. Faire plusieurs parties.</li> </ul>	<p><b>Variables à utiliser :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dimensions de la zone centrale</li> <li>Profondeur de la zone des défenseurs</li> <li>Temps de jeu</li> <li>Nombre de défenseurs</li> <li>Taille des ballons</li> </ul>	

## EVALUATION : les fiches élèves - maître

Situation de référence jeux collectifs			
Fiche score		REEMPLIR LE BUT	
<b>Nom :</b> <b>Prénom :</b> <b>Equipe :</b>		<b>1<sup>ère</sup> SEANCE</b>	
		<b>Date :</b>	
	Nombre de ballons envoyés dans le but par mon équipe	Nombre de ballons envoyés dans le but par l'équipe adverse	Gagné Egal Perdu
<b>1<sup>ère</sup> partie</b>			
<b>2<sup>ème</sup> partie</b>			
<b>3<sup>ème</sup> partie</b>			
<b>Total</b>			
JE SAIS FAIRE			
Je transporte en évitant le chien			
Je vise et je lance			
J'atteins le but			
Je me déplace pour m'interposer, renvoyer ou toucher			
Je respecte les règles, mon rôle			

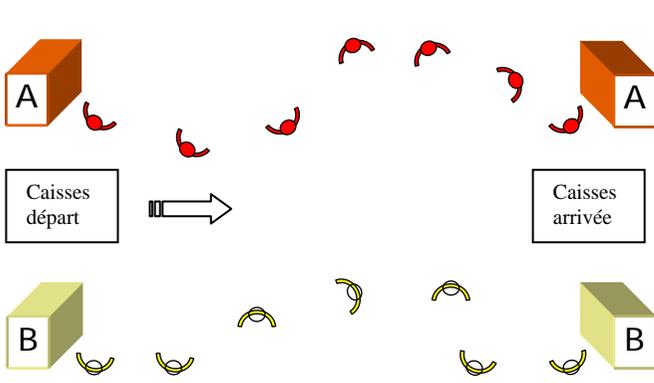
Situation de référence jeux collectifs			
Fiche score		REEMPLIR LE BUT	
<b>Nom :</b> <b>Prénom :</b> <b>Equipe :</b>		<b>DERNIERE SEANCE</b>	
		<b>Date :</b>	
	Nombre de ballons envoyés dans le but par mon équipe	Nombre de ballons envoyés dans le but par l'équipe adverse	Gagné Egal Perdu
<b>1<sup>ère</sup> partie</b>			
<b>2<sup>ème</sup> partie</b>			
<b>3<sup>ème</sup> partie</b>			
<b>Total</b>			
JE SAIS FAIRE			
Je transporte en évitant le chien			
Je vise et je lance			
J'atteins le but			
Je me déplace pour m'interposer, renvoyer ou toucher			
Je respecte les règles, mon rôle			

<b>Ecole maternelle GS</b>	Viser, lancer, recevoir
----------------------------	-------------------------

<b>Ecole maternelle GS</b>	Attaquant : récupérer, lancer, viser
	Défenseur : intercepter, relancer, viser
	Identifier l'espace de jeu

## LA CHAÎNE DES POMPIERS

**DISPOSITIF**



**Matériel**

- 2 caisses par équipe
- des ballons (10 ou plus par équipe)
- des chasubles
- 1 sifflet

**Organisation de la classe**

- 1 meneur
- des équipes de 6 à 10 élèves

### CONSIGNES

Être la première équipe à avoir le plus de ballons dans sa caisse d'arrivée.

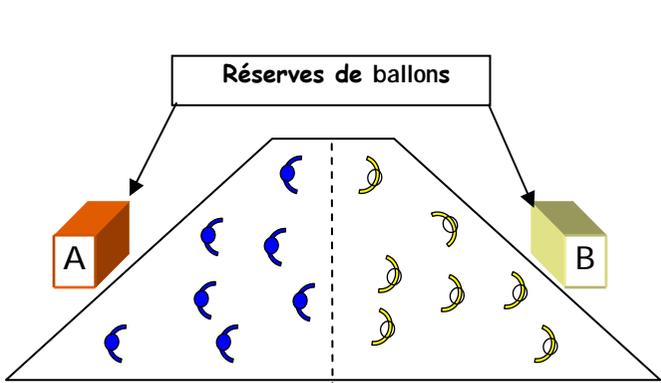
- Au signal, se passer les ballons 1 par 1 pour vider la caisse de départ et remplir celle d'arrivée. Tout ballon tombé est considéré comme perdu.
- Le jeu s'arrête quand tous les ballons ont été joués.

### RELANCES / variables

Ecarter les caisses pour obliger des déplacements sans ballon .  
 Varier le type de ballons.  
 Constituer des binômes dans chaque équipe : ramener à 2 les ballons 1 par 1

## DÉBARRASSEZ-MOI DE CES BALLONS

**DISPOSITIF**



**Matériel**

- 1 terrain délimité
- des ballons
- 2 réserves
- des chasubles
- 1 chronomètre
- 1 sifflet

**Organisation de la classe**

- la classe est divisée en 2 équipes, chacune dans son camp

### CONSIGNES

Au signal d'arrêt, être l'équipe à avoir le moins de ballons dans son camp.

- Au signal, lancer les ballons dans le camp adverse.

### RELANCES / variables

Varier le nombre d'objet. Utiliser différents types d'objets. Varier la superficie des camps.	Introduire une zone neutre entre les camps Tendre un élastique entre les deux camps (hauteur 1,50m).
---	---

<b>Ecole maternelle GS</b>	Tirer, viser, récupérer
<b>ABATTRE LES QUILLES</b>	
<b>DISPOSITIF</b>	
	<p><u>Matériel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 ballon par joueur</li> <li>▪ 2 jeux de quilles de couleur différente</li> <li>▪ Des chasubles</li> <li>▪ Un sifflet</li> </ul> <p><u>Organisation de la classe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2 équipes différenciées de 6 à 10 joueurs</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Être la première équipe à abattre toutes ses quilles.</div>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ne tirer que placé derrière la ligne.</li> <li>▪ Récupérer n'importe quel ballon.</li> </ul> <p>Toute quille abattue compte pour l'équipe à laquelle elle appartient.</p>	
<b>RELANCES/variables</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Varier les types de ballons.</li> <li>▪ Varier les distances de tir.</li> <li>▪ Différencier les ballons pour chaque équipe.</li> </ul>	

<b>Ecole maternelle GS</b>	Défenseur : se déplacer, s'interposer, intercepter, récupérer
	Attaquant : transporter, viser, lancer recevoir
<b>LA COURSE AUX BALLONS</b>	
<b>DISPOSITIF</b>	
	<p><u>Matériel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 aire de jeu délimitée comportant 3 zones.</li> <li>▪ 3 caisses : A et B, caisses des attaquants</li> <li>▪ C, caisse des défenseurs.</li> <li>▪ 1 vingtaine de ballons dans la caisse A au départ</li> <li>▪ Des dossards</li> </ul> <p><u>Organisation de la classe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2 équipes différenciées</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Être l'équipe qui a récolté le plus d'objets (B + C) à l'issue des deux manches.</div>	
<p><b>Les attaquants</b> : transporter un ballon à la fois de A vers B.</p> <p><b>Les défenseurs</b> : toucher un attaquant, sans sortir de sa zone, pour récupérer son ballon et le poser en C.</p> <p><b>La manche s'arrête quand tous les ballons ont été transportés :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Compter le nombre de ballons dans la caisse B pour les attaquants et dans la caisse C pour les défenseurs.</li> <li>2. Changer les rôles.</li> </ol>	
<b>RELANCES/variables</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Jouer en un temps donné.</li> <li>▪ Moins de défenseurs que d'attaquants.</li> </ul>	

<b>Ecole maternelle GS</b>	Connaître et identifier une cible
	Se déplacer, récupérer, lancer, recevoir

<b>Ecole maternelle GS</b>	Attaquant : lancer, viser
	Défenseur : se déplacer, intercepter
	Connaître et identifier un espace de jeu

<b>RAMENER LE BALLON</b>	
<b>DISPOSITIF</b>	
	<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2 ballons de couleur différente, 2 cerceaux, 2 cônes</li> <li>1 sifflet</li> <li>2 lignes tracées</li> </ul> <p><u>Organisation de la classe :</u></p> <p>2 équipes, chaque équipe à côté de son lanceur, placé dans un cerceau situé à 1m derrière la ligne</p>
<b>CONSIGNES</b>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Être la première équipe à ramener le ballon à son lanceur.</div>	
<p>Au signal du meneur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le <u>lanceur</u> lance le ballon, au-delà de la ligne des 10 m, vers les cônes.</li> <li>Les <u>partenaires</u> passent <b>tous</b> entre les cônes, récupèrent le ballon et le ramènent à l'aide de passes à leur lanceur.</li> <li>Le <u>porteur du ballon</u> ne doit pas se déplacer avec le ballon. Si la balle tombe, les partenaires doivent tous repasser entre les cônes avant de récupérer le ballon.</li> <li>La <u>passe</u> doit s'effectuer par lancer et non de la main à la main.</li> </ul> <p>Chaque joueur de l'équipe devient lanceur à tour de rôle.</p>	
<b>RELANCES/variables</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>2 points pour l'équipe du lanceur qui bloque le ballon le premier.</li> <li>1 point pour la deuxième.</li> </ul>	

<b>LE BALLON SOUS LA CORDE</b>	
<b>DISPOSITIF</b>	
	<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2 jeux de dossards</li> <li>1 terrain délimité, séparé par un élastique tendu (hauteur :60 cm)</li> <li>une zone neutre (2 m)</li> <li>plusieurs ballons par équipe</li> <li>1 chronomètre ou sablier</li> </ul> <p><u>Organisation de la classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2 équipes, 1 de chaque côté de l'élastique</li> <li>des arbitres, sur chaque ligne de fond (3<sup>ème</sup> équipe)</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Être l'équipe qui a lancé le plus de ballons, sous l'élastique, au delà de la ligne de fond, en un temps donné.</div>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lancer, relancer les ballons sous l'élastique.</li> <li>Intercepter les ballons lancés par l'équipe adverse, avant qu'ils ne franchissent la ligne de fond.</li> <li>Les arbitres comptent 1 point par ballon qui passe la ligne de fond.</li> <li>Au signal d'arrêt, l'équipe qui a le plus de points a gagné.</li> </ul>	
<b>RELANCES/variables</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>1 seul ballon par équipe.</li> <li>1 seul ballon en jeu.</li> </ul>	

<b>Ecole maternelle</b> <b>GS</b>	Connaître les règles et assurer des rôles différents
	Tenir et assurer son rôle tout au long du jeu

<b>Ecole maternelle</b> <b>GS</b>	Adapter, varier, maîtriser ses déplacements pour attraper ou se sauver
	Connaître et identifier l'adversaire

## LE RENARD DANS LA BASSE COUR

DISPOSITIF	
	<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 3 jeux de dossards de couleurs différentes</li> <li>▪ Un terrain délimité</li> </ul> <p><b>Organisation de la classe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 renard (le maître ou un enfant)</li> <li>▪ 3 groupes différenciés : poulets, coqs, lapins</li> </ul>

### CONSIGNES

**Les animaux de la basse cour** : rejoindre le poulailler sans se faire toucher.

**Le renard** : toucher le maximum d'animaux appelés.

- De sa tanière, le renard annonce : « je vais manger... les coqs » et sort.
- Seuls les coqs doivent sortir, traverser le terrain sans être pris par le renard et rentrer dans le poulailler. Ceux qui sont pris sont conduits dans la tanière.
- Le jeu se poursuit : « je vais manger ...les lapins » etc...
- Les animaux pris reprennent le jeu dès que l'on change de renard.
- Le renard change quand tous les groupes sont appelés.

### RELANCES/variables

- Changer les rôles.
- Manger deux sortes d'animaux à la fois.
- Mettre deux renards.

## CHATS, OISEAUX, ABEILLES

DISPOSITIF	
	<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 3 jeux de dossards ou foulards de couleurs différentes</li> <li>▪ 1 chronomètre</li> </ul> <p><b>Organisation de la classe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 meneur, le maître</li> <li>▪ 3 groupes différenciés : abeilles, chats, oiseaux</li> </ul>

### CONSIGNES

Être l'équipe qui touche le plus d'animaux en un temps donné.

**Pour les poursuivants** : toucher le maximum d'animaux désignés.

**Pour les poursuivis** : ne pas se faire toucher.

**Le meneur désigne les poursuivis et les poursuivants, 3 manches :**

- **Les chats mangent les oiseaux**
- **Les oiseaux mangent les abeilles**
- **Les abeilles piquent les chats**

A l'appel du meneur (ex : « les abeilles piquent les chats ») les animaux désignés (les abeilles) touchent un maximum de chats.

Les animaux touchés (les chats) rejoignent la prison (maison des abeilles).

Au signal d'arrêt, compter les animaux touchés.

### RELANCES/variables

- Limiter le temps (chronomètre, sablier)

<b>Ecole maternelle GS</b>	<b>Attaquant</b> : récupérer, se sauver
	<b>Défenseur</b> : se sauver
	Identifier l'adversaire, tenir et assurer son rôle

<b>Ecole maternelle GS</b>	

<b>LA PRISE DE FOULARDS PAR ÉQUIPE</b>	
<b>DISPOSITIF</b>	
	<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2 caisses (réserves)</li> <li>▪ 2 foulards par élève</li> <li>▪ des chasubles</li> <li>▪ 1 chronomètre</li> <li>▪ 1 sifflet</li> <li>▪ 2 fois plus de foulards que d'élèves</li> </ul> <p><b>Organisation de la classe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2 équipes différenciées</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Être en possession d'un plus grand nombre de foulards que l'équipe adverse, en un temps donné.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Chaque joueur porte un foulard à la ceinture.</li> <li>▪ Au signal, s'emparer du foulard d'un adversaire et le déposer dans sa réserve.</li> <li>▪ Quand un joueur perd son foulard, il peut en reprendre un dans sa réserve.</li> <li>▪ Compter le nombre de foulards : joueurs + réserve.</li> </ul>	
<b>RELANCES/variables</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Varier le nombre de foulards en réserve.</li> </ul>	

<b>DISPOSITIF</b>	
	<p><b>Matériel</b></p>
<b>CONSIGNES</b>	
<b>RELANCES/variables</b>	

# APPORTS / DIDACTIQUE DES SPORTS COLLECTIFS

Logique interne de l'activité : 2 équipes différenciées, 1 terrain délimité, 2 cibles opposées, 1 ballon, but pour l'élève : atteindre la cible.

## Quels principes opérationnels travailler / logique interne de l'activité ? Pour développer quels savoirs ?

### **PROGRESSION VERS LA CIBLE**

- L'enfant sait s'orienter dans un espace défini en fonction du but du jeu et de ses règles

### **CONTROLE INDIVIDUEL, CONSERVATION et TRANSMISSION COLLECTIVE DU BALLON**

- L'enfant sait utiliser des actions simples ou plus complexes (courir, sauter, esquiver, passer, tirer, dribbler...) dans une action collective

### **ENCHAINEMENT ET CONTINUITÉ DES ACTIONS / PERMUTATION DES ROLES**

- L'enfant comprend la réversibilité des rôles (attaquant/défenseur) et sait changer de statut en se rendant disponible pour permettre la continuité du jeu

### **EXPLOITATION PUIS CRÉATION D'UN DÉSÉQUILIBRE EN SA FAVEUR**

- L'enfant, par sa capacité à anticiper, à réagir, à se déplacer dans des espaces libres, permet des actions individuelles et collectives efficaces

## **POUR DES ÉLÈVES DE GS DE MATERNELLE, MISE EN PLACE DE SITUATIONS :**

- **FAVORISANT LA CONSTRUCTION ET L'APPROPRIATION DE SAVOIRS**
- **TENANT COMPTE DE LA LOGIQUE INTERNE ET DES PRINCIPES OPÉRATIONNELS DE L'ACTIVITÉ TOUT EN LES ADAPTANT À L'ÂGE ET AUX POSSIBILITÉS DES ÉLÈVES DE MATERNELLE.**

**AINSI :**

**Réserver à l'école élémentaire :**

Le dribble

La réversibilité des rôles : favoriser des situations où l'enfant sera soit attaquant soit défenseur

Les espaces inter pénétrés : favoriser des situations où les équipes évolueront dans des espaces séparés ou avec opposition faible (1 joueur)

**Favoriser** des situations permettant de nombreuses actions et leur répétition

**Utiliser** de nombreux ballons.