

Jeux et sports collectifs en CM2 : attaquer, défendre et coopérer

CM2

Difficulté ★★★

 40 min

Objectif : Jouer en équipe

Fiche élève

Prénom :

Date :

Compétence visée (programme) : S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque ; se reconnaître attaquant/défenseur ; coopérer ; respecter partenaires, adversaires et arbitre



Nova te résume l'essentiel

- ▶ Nova te rappelle qu'en jeu collectif, tu cherches à faire marquer ton équipe tout en empêchant l'autre équipe de marquer.
- ▶ Quand ton équipe a le ballon, tu attaques ; quand l'autre équipe a le ballon, tu défends.
- ▶ Pour gagner ensemble, observe le jeu, fais des choix simples, respecte chacun et accepte le résultat.

La leçon

Jouer ensemble pour atteindre un but

Dans un jeu collectif, deux équipes s'affrontent selon des règles précises. Le but peut être de marquer dans une cible, de franchir une ligne, d'envoyer un ballon dans un but ou de conserver un avantage jusqu'à la fin du match. Tu ne joues pas seul : tes actions ont des conséquences sur tes partenaires. Une passe réussie peut permettre à un camarade de progresser. Un déplacement intelligent peut libérer un espace. Un retour rapide en défense peut empêcher un but. Pour être efficace, regarde ce qui se passe autour de toi et choisis une action adaptée à la situation. Il ne suffit pas de courir vers le ballon : il faut comprendre où se trouve le danger, où se trouve une possibilité de marque et comment aider ton équipe. Nova te donne une mission de robot stratège : avant d'agir, observe ; pendant l'action, décide ; après l'action, ajuste ton choix.

Reconnais ton rôle : attaquant ou défenseur

Ton rôle change très vite pendant le jeu. Ton équipe est attaquante quand elle possède le ballon ou l'objet du jeu. Elle cherche alors à avancer, conserver le ballon et marquer. Tu peux être porteur de balle, c'est-à-dire celui qui tient ou contrôle le ballon, ou non-porteur, c'est-à-dire un partenaire disponible pour recevoir une passe. Ton équipe est défenseuse quand l'autre équipe possède le ballon. Elle cherche à protéger sa cible, ralentir l'adversaire, récupérer le ballon et empêcher une passe ou un tir dangereux. Même si tu n'as pas le ballon, tu as un rôle important. En attaque, démarque-toi pour offrir une solution au porteur. En défense, place-toi entre ton adversaire et la cible à protéger, sans le pousser ni le gêner dangereusement. Dès que le ballon change d'équipe, change rapidement ton intention : attaque si ton équipe le récupère, défends si elle le perd.

Les actions utiles selon la situation

Situation	Ce que tu peux faire	Pourquoi
Ton équipe a le ballon et tu es libre	Écarte-toi, montre tes mains ou appelle calmement.	Tu deviens une solution de passe.

Tu portes le ballon et un partenaire est mieux placé	Fais une passe précise vers ce partenaire.	Le ballon avance plus facilement et l'équipe garde l'avantage.
Tu portes le ballon mais un défenseur est proche	Protège le ballon, regarde autour de toi et passe si nécessaire.	Tu évites de perdre le ballon dans une zone dangereuse.
L'adversaire avance vers votre cible	Reviens vite et place-toi sur son chemin sans contact interdit.	Tu ralentis son action et aides les autres défenseurs.
Ton équipe perd le ballon	Arrête ton action d'attaque et replace-toi pour défendre.	L'adversaire peut tenter de marquer immédiatement.

Attaquer : créer une situation favorable de marque

Attaquer ne signifie pas foncer seul vers le but. Une situation favorable de marque est un moment où ton équipe a de bonnes chances de réussir : un partenaire est démarqué près de la cible, un espace est libre devant toi, les défenseurs sont éloignés ou mal placés, ou bien le gardien regarde ailleurs dans le jeu. Pour reconnaître cette situation, lève la tête avant de passer, de tirer ou de te déplacer. Si un camarade est seul et proche de la cible, une passe peut être plus efficace qu'un tir difficile. Si le chemin est libre, tu peux avancer. Si aucun partenaire n'est disponible, conserve le ballon en restant calme et cherche une nouvelle solution. En attaque, écarte-toi des autres pour ne pas tous vous retrouver au même endroit. Occuper plusieurs espaces oblige la défense à se déplacer. Passe puis déplace-toi : après avoir donné le ballon, ne reste pas immobile. Tu peux courir vers un espace libre pour recevoir à nouveau ou attirer un défenseur loin d'un partenaire.

Exemple : choisir entre tirer et passer

Tu avances avec le ballon. Un défenseur est devant toi et un autre arrive sur ton côté. Ton partenaire est seul près de la cible. Ne garde pas le ballon jusqu'à être bloqué : fais une passe précise à ton partenaire. En revanche, si tu es proche de la cible, sans défenseur entre toi et elle, et que le règlement le permet, tu peux tenter de marquer. Ton choix dépend toujours de ce que tu observes à cet instant.

Défendre : protéger sans faire faute

Défendre, ce n'est pas seulement essayer de prendre le ballon. Tu dois d'abord protéger la cible de ton équipe. Place-toi de façon à voir à la fois le ballon et l'adversaire que tu surveilles. Garde une distance qui te permet de réagir sans bousculer. Tes jambes peuvent être légèrement fléchies pour changer de direction rapidement. Oriente ton corps vers l'adversaire afin de l'empêcher d'avancer facilement vers la cible. Si le porteur de balle est loin de votre cible, tu peux le ralentir et attendre l'aide d'un partenaire. S'il est près de la cible, rapproche-toi davantage tout en respectant les règles. Surveille aussi les partenaires de l'adversaire : un joueur démarqué peut recevoir une passe dangereuse. Communique avec ton équipe en utilisant des mots simples : « J'ai le ballon », « Je prends ce joueur », « Reviens », « À gauche ». Ne crie pas pour accuser ou te moquer. Une bonne défense est organisée, solidaire et calme.

Adopte les réflexes d'une équipe qui coopère

- Regarde avant de recevoir le ballon : tu repèreras plus vite une passe ou un espace libre.
- Encourage un partenaire après une erreur : il osera continuer à jouer.
- Annonce clairement ce que tu fais : « Je suis libre », « Je couvre », « Passe ».
- Partage le ballon : une action collective est souvent plus difficile à arrêter qu'une action solitaire.
- Aide le partenaire en difficulté en te rendant disponible ou en revenant défendre.
- Respecte le niveau de chacun : tous les joueurs peuvent apporter quelque chose à l'équipe.
- Après une action, demande-toi ce que tu pourrais refaire ou changer la prochaine fois.

Prendre une décision simple, pas à pas

Pour faire un choix tactique simple, utilise une courte méthode. D'abord, observe : qui a le ballon, où sont les espaces, quels partenaires sont libres, quelle cible faut-il protéger ou viser ? Ensuite, choisis une action réalisable : passer, avancer, tirer, te démarquer, revenir défendre ou surveiller un adversaire. Puis, agis avec précision et sans précipitation. Enfin, réagis au résultat : si la passe est interceptée, reviens défendre ; si ton

équipe marque, replace-toi car le jeu peut reprendre ; si ton tir échoue, continue à aider ton équipe. Tu n'as pas besoin de prévoir tout le match. Tu dois prendre une bonne décision pour la situation présente. Un choix simple et bien réalisé est souvent plus utile qu'un geste compliqué. Par exemple, si tu es non-porteur et qu'un espace est libre sur le côté, cours vers cet espace plutôt que vers le porteur de balle. Tu donneras une solution de passe et tu éviteras d'encombrer la zone.

Les rôles autour du match

Rôle	Ta mission	Attitude attendue
Joueur	Joue selon les règles, attaque, défends et coopère.	Écoute, respecte les décisions et reste engagé.
Arbitre	Observe les actions, applique les règles annoncées et signale les fautes.	Reste attentif, juste et calme.
Observateur	Repère un élément précis, par exemple les passes réussies ou les retours en défense.	Regarde sans se moquer et donne un retour utile.

Arbitrer et observer avec sérieux

Quand tu es arbitre, tu ne soutiens pas une équipe : tu fais respecter les règles pour que le jeu soit équitable. Place-toi à un endroit où tu vois l'action. Utilise le signal prévu par la classe pour arrêter le jeu ou montrer le sens de la reprise. Annonce ta décision avec une voix calme et brève. Si tu hésites, ne crie pas : regarde, demande éventuellement l'avis de l'autre arbitre si ce rôle existe, puis reprends le jeu selon la règle choisie. Quand tu es observateur, reçois une mission précise. Tu peux noter si les joueurs se démarquent, si l'équipe fait des passes, si les défenseurs reviennent vite ou si les échanges restent respectueux. Donne ensuite un commentaire utile : « Vous avez réussi à écarter le jeu », ou « Pensez à revenir défendre dès la perte du ballon ». Évite les phrases vagues comme « C'était bien » ou les critiques blessantes.

Respecte le résultat et les personnes

À la fin du match, salue les adversaires et écoute le résultat annoncé. Gagner permet de constater ce qui a fonctionné ; perdre permet de repérer ce qu'il faudra améliorer. Ne cherche ni excuse ni responsable unique. Tu peux dire : « Nous avons perdu, mais nous avons mieux fait circuler le ballon » ou « Nous avons gagné parce que nous avons bien défendu ensemble ». Respecte les partenaires, les adversaires et l'arbitre, même si tu n'es pas d'accord avec une décision.

Prépare tes progrès pour l'entrée en 6e

Après chaque match, prends quelques instants pour analyser ton jeu. Choisis un seul objectif précis pour la prochaine partie : lever la tête avant de passer, me démarquer après une passe, revenir défendre dès la perte du ballon, parler calmement à mes partenaires ou respecter davantage les décisions de l'arbitre. Un objectif simple est plus facile à réussir et à vérifier. Demande-toi aussi ce que ton équipe a bien fait. Peut-être avez-vous réussi plusieurs passes, protégé votre cible ensemble ou encouragé un camarade. Nova te le confirme : pour préparer l'entrée en 6e, tu n'as pas besoin d'être le joueur qui marque toujours. Tu dois devenir un joueur fiable, capable d'observer, de coopérer, de respecter les règles et de prendre une décision utile pour son équipe.

Exemples résolus

Choisir une action en attaque

Énoncé. Tu as le ballon. Un défenseur est juste devant toi. Lina est démarquée sur ta droite, près de la cible.

1. Repère le défenseur devant toi : avancer seul risque de faire perdre le ballon.

2. Observe Lina : elle est libre et proche de la cible.
3. Choisis une passe précise vers Lina, puis déplace-toi pour lui offrir une nouvelle solution.

Résultat : La meilleure action est de passer à Lina, car elle est démarquée dans une situation favorable de marque.

Réagir après une perte de balle

Énoncé. Ton équipe perd le ballon près de la cible adverse. Un adversaire part rapidement vers votre cible.

1. Comprends que ton équipe devient immédiatement défenseure.
2. Arrête de chercher à attaquer et cours vers votre zone de défense.
3. Place-toi entre l'adversaire et votre cible, sans le pousser.
4. Préviens tes partenaires en disant calmement : « Revenez défendre ! »

Résultat : Tu aides ton équipe à ralentir l'adversaire et à protéger sa cible.

Mes exercices

1 Repère le rôle de l'équipe ★★★

Indique si l'équipe est attaquante ou défenseure.

1. L'équipe bleue possède le ballon et cherche à marquer.
2. L'équipe rouge protège sa cible pendant que l'équipe bleue a le ballon.
3. L'équipe jaune vient de récupérer le ballon.

2 Choisis vrai ou faux ★★★

Coche vrai ou faux pour chaque phrase.

1. Après une passe, je peux rester immobile.
2. Encourager un partenaire après une erreur aide l'équipe.
3. Quand l'adversaire a le ballon, je dois protéger notre cible.

3 Choisis l'action la plus utile ★★★

Choisis la meilleure action dans chaque situation.

1. Tu portes le ballon. Un partenaire est seul près de la cible et un défenseur te bloque. Que fais-tu ?
.....
2. Tu n'as pas le ballon et tous tes partenaires sont au même endroit. Que fais-tu ?
.....
3. Tu es proche de la cible, aucun défenseur n'est devant toi et le règlement autorise le tir. Que peux-tu faire ?
.....

4 Remets les actions dans l'ordre ★★★

Numérote les actions dans l'ordre après une perte de balle.

1. Actions à ordonner : me placer entre l'adversaire et notre cible ; constater que le ballon est perdu ; prévenir mes partenaires ; courir pour revenir défendre.

5 Trouve les paroles utiles ★★★

Associe chaque situation à une parole respectueuse.

1. Un partenaire est libre.
2. Ton équipe perd le ballon.
3. L'arbitre signale une faute contre ton équipe.

6 Observe une équipe ★★★

Complète le tableau avec les observations demandées.

1. Pendant un match, note une action où un joueur se démarque.
2. Note une action où un joueur revient défendre.
3. Écris un conseil utile à donner à l'équipe.

7 Explique ton choix tactique ★★★

Rédige une réponse et justifie ton choix.

Tu portes le ballon. Deux défenseurs sont devant toi. Ta partenaire est démarquée sur le côté. Que fais-tu ?

Ton équipe vient de perdre le ballon près de la cible adverse. Que fais-tu ?

Évaluation

Réponds à chaque question en utilisant le vocabulaire du jeu collectif et en justifiant lorsque cela est demandé.

Barème : 20 points

1. Explique quand une équipe est attaquante. / 3
2. Explique quand une équipe est défenseure. / 3
3. Tu n'as pas le ballon et un espace est libre loin de tes partenaires. Indique ce que tu fais et justifie. / 4
4. Ton équipe perd le ballon. Cite deux actions utiles. / 3
5. Donne une mission de l'arbitre et une attitude qu'il doit adopter. / 3
6. Après une défaite, écris une phrase respectueuse qui accepte le résultat et annonce un progrès possible. / 4

Les astuces de Nova



Les yeux de Nova

Avant de recevoir ou de passer, lève les yeux : tes yeux repèrent les partenaires libres mieux que tes pieds.



Le bouton changement de rôle

Ballon perdu : appuie dans ta tête sur « défense ». Ballon récupéré : appuie sur « attaque ».



La phrase utile

Dis une information courte : « Je suis libre », « Je couvre » ou « Reviens ». Une équipe qui parle calmement joue mieux ensemble.

Pour aller plus loin sur exercices-cm2.fr

- › Toutes les fiches d'EPS CM2 · /eps/
- › La multiplication posée d'un nombre décimal en CM2 · /multiplication-cm2/
- › La division euclidienne posée en CM2 · /division-cm2/