

COMPTE-RENDU DE L'ANIMATION PEDAGOGIQUE JEUX ET SPORTS COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

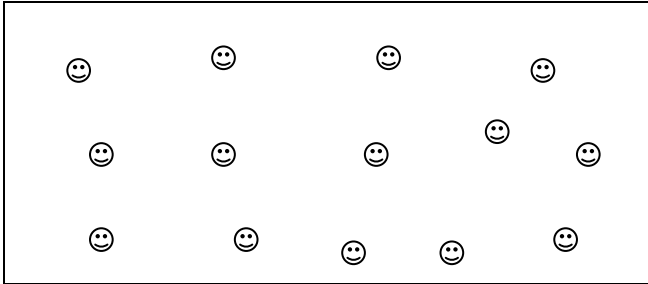
23 mars 2013

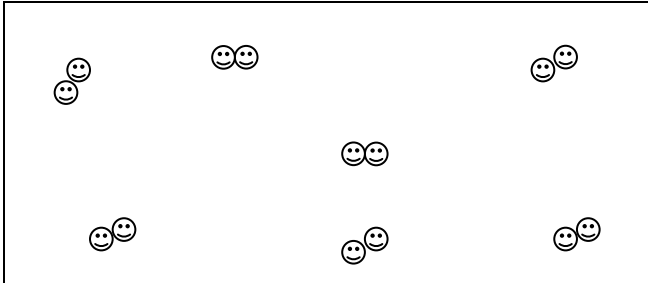
Les propositions d'activité qui suivent s'inscrivent dans une logique d'itinéraires d'apprentissage de la maternelle au cycle des approfondissements

MISE EN ACTIVITE

« Echauffer » les élèves de manière classique en début de séance n'a que très peu d'intérêt (sauf si les objectifs poursuivis sont la connaissance du schéma corporel ou l'éducation de l'adulte sportif de demain). Par contre, répondre au désir de « se remuer » des élèves lorsqu'ils arrivent en EPS a beaucoup plus de sens. Cette entrée dans l'activité rend les élèves disponibles pour la suite. Si le lieu le permet, nous recommandons donc de bouger avant de parler. Les situations proposées ne sont pertinentes que si la motricité mobilisée est en relation avec ce qui va suivre. Dans le cas des jeux collectifs, les courses et les lancers apparaissent prioritaires. Les propositions faites aux élèves iront du simple au complexe en fonction de leur âge et de leur expérience.

Des jeux sans ballon

LES STATUES	
<p>But du jeu Au signal, s'immobiliser à l'endroit où l'on se trouve.</p> <p>Déroulement Les élèves se déplacent dans tout l'espace de jeu en essayant d'aller là où il n'y a personne. Au signal, ils s'immobilisent.</p> <p>Comportements attendus : réagir au signal, respecter l'espace de jeu, occuper les espaces libres, ...</p> <p>Matériel : des plots pour délimiter l'espace de jeu</p> <p>Organisation de la classe Tous les élèves à l'intérieur d'un espace défini.</p>	<p>Variables : l'espace de jeu, les signaux, les formes des statues ; les regroupements (par 2, par 3, ...), les modes de déplacement, des zones interdites, ...</p> 

LES VOITURES	
<p>But du jeu Pour les pilotes, déplacer en toute sécurité leur voiture dans l'espace de jeu. Pour les voitures, accepter de se faire déplacer.</p> <p>Déroulement Les pilotes déplacent leur voiture dans tout l'espace de jeu en essayant d'aller là où il n'y a personne. Au signal, ils l'immobilisent.</p> <p>Comportements attendus : réagir au signal, respecter l'espace de jeu, occuper les espaces libres, faire confiance au pilote, ...</p> <p>Matériel : des plots pour délimiter l'espace de jeu</p> <p>Organisation de la classe : en binôme</p> <p>Suggestion L'enseignant doit solliciter l'attention des voitures : permuter</p>	<p>les pilotes, demander aux voitures où elles ont été immobilisées, regrouper toutes les voitures dans une zone précise, ...</p> <p>Variables : l'espace de jeu, les signaux, les modes de déplacement, des zones interdites, ...</p> 

Ces deux situations peuvent servir à mettre également en route des séances d'acroport, de gymnastique ou de danse. Elles permettent de travailler l'occupation de l'espace, les postures ou la relation aux autres.

CHACUN SA MAISON

But du jeu :

Au signal, avoir regagné un endroit déterminé.

Déroulement :

Chaque élève dispose d'une maison (plot ou marque au sol). Au premier signal du maître, tous les élèves sortent de leur maison et se déplacent à l'intérieur d'un espace défini. Au second signal, ils doivent rentrer dans une maison.

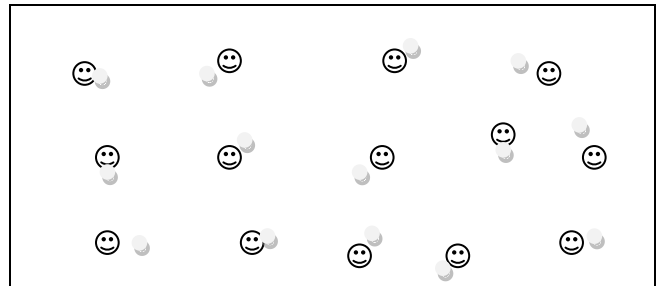
Comportement attendu : réagir au signal, respecter l'espace de jeu, adapter ses déplacements aux espaces libres, ...

Matériel : une maison par enfant, des plots pour délimiter l'espace de jeu

Organisation de la classe

Tous les élèves à l'intérieur d'un espace défini

Variables : l'espace de jeu, les signaux, introduire des couleurs de maisons, réduire le nombre de maisons, désigner un chat (l'enseignant), ...



LE BON CÔTÉ

But du jeu

Ne pas être le dernier à retrouver le bon côté.

Déroulement :

Au signal, regagner le plus vite possible le côté annoncé

Comportement attendu : réagir au signal, respecter l'espace de jeu, adapter ses déplacements au côté annoncé, ...

Matériel : des plots de quatre couleurs pour délimiter l'espace de jeu

Organisation de la classe

Tous les élèves à l'intérieur d'un espace défini

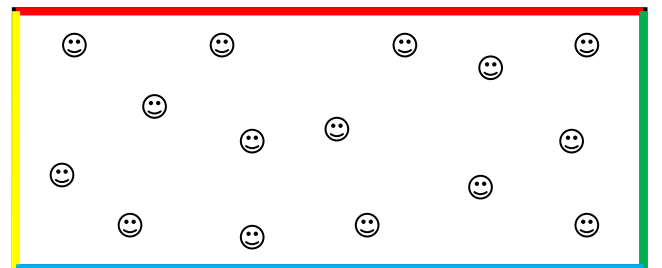
Variables : l'espace de jeu, les signaux, le mode de déplacement, des zones interdites, des portes pour rejoindre le bon côté, ...

Variante

Désigner un chat (l'enseignant).

Créer des groupes (sexes, chasubles, numéros, ...) et varier/alterner les consignes.

Imposer des actions motrices avant de rejoindre le bon côté (ex : aller toucher la ligne opposée avant de rejoindre le bon côté).



Cette situation permet de travailler également la course de vitesse en athlétisme. Elle demande aux élèves de mettre en œuvre trois habiletés spécifiques : réagir à un signal sonore, courir droit, courir jusqu'à la ligne.

Ces jeux permettent de faire acquérir aux élèves les pré-requis indispensables à la pratique d'un jeu collectif :

- ✓ Découvrir et respecter un espace de jeu ;
- ✓ Intégrer et respecter les signaux de début et de fin de jeux ;
- ✓ Respecter une consigne simple.

Ils peuvent être proposés à tous les niveaux de l'école primaire.

A la maternelle, en particulier pour les petites et les moyennes sections ils peuvent constituer un cycle d'apprentissages complet.

Au cycle des apprentissages fondamentaux, ils peuvent être proposés à chaque début de séance .

Au cycle des approfondissements, ils peuvent être adaptés à l'ensemble des sports collectifs. Il suffit d'aménager les différentes situations à l'objet (balle, ballon, palet, freesbee, ...) et à son mode de déplacement (à la main, au pied, avec une crosse, ...).

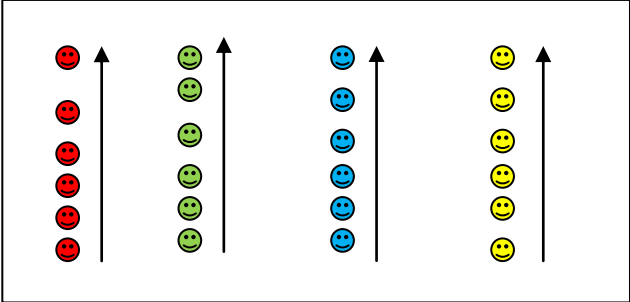
D'autres jeux pour faire entrer les élèves dans l'activité :

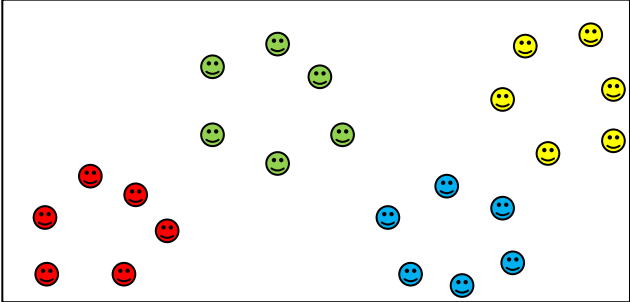
Remplir/vider la maison du maître, les quatre couleurs, les terriers de lapin, Monsieur l'ours,

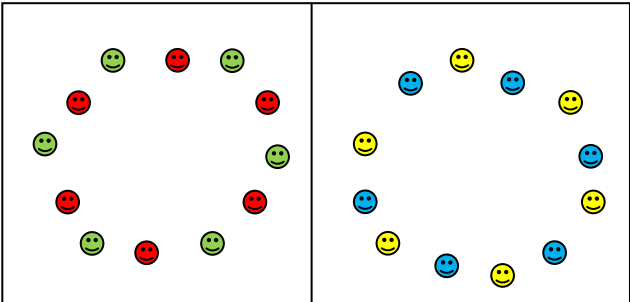
(A découvrir dans le document « Jeux en fusion » en annexe)

Des jeux avec ballon

Bien que plus complexes d'un point de vue moteur, ils permettent, eux aussi, une implication sans difficulté parce qu'ils reposent sur des règles très simples et ne proposent pas de confrontation directe.

LES PONTS ROULANTS	
<p>But du jeu Faire progresser le plus rapidement la balle sans la perdre.</p> <p>Déroulement Après avoir formé les groupes, demander aux élèves de se mettre en file et d'écartier les jambes pour faire un pont. Faire circuler la balle en se la passant entre les jambes jusqu'au bout de la colonne. Dès que le joueur de devant a la balle, il court en dribblant se positionner à l'arrière de la colonne et le ballon repart.</p> <p>Gain L'équipe gagnante est celle dont les joueurs sont tous passés ou qui ont réalisé un certain nombre de « parcours ».</p> <p>Matériel : des chasubles, des ballons, des plots</p>	<p>Organisation de la classe : quatre files d'élèves</p> <p>Variables : nombre d'élèves dans la file, nombre de « parcours » sens de déplacement, nature du déplacement de la balle, ...</p> 

LES HORLOGES	
<p>But du jeu : Se faire des passes le plus rapidement possible.</p> <p>Déroulement : Au signal de départ, les élèves, disposés en cercle, se passent le ballon. Si le ballon tombe, le dernier joueur à l'avoir touché va le chercher, reprend sa place et le jeu continue.</p> <p>Gain L'équipe gagnante est celle dont les joueurs sont tous passés ou qui ont réalisé un certain nombre de « parcours ».</p> <p>Matériel : des chasubles, des ballons, des plots</p> <p>Organisation de la classe Les joueurs sont répartis en quatre horloges.</p>	<p>Variables : nombre d'élèves dans les horloges, nombre de « parcours » sens de déplacement, passage au centre avec un joueur pivot, ...</p> 

LE CHAT ET LE RAT	
<p>But du jeu Se faire des passes le plus rapidement possible.</p> <p>Déroulement : Au signal de départ, les élèves, disposés en cercle, se passent le ballon. Si le ballon tombe, le dernier joueur à l'avoir touché va le chercher, reprend sa place et le jeu continue.</p> <p>Gain L'équipe gagnante est celle dont les joueurs sont tous passés ou qui ont réalisé un certain nombre de « parcours ».</p> <p>Matériel : des chasubles, des ballons, des plots</p> <p>Organisation de la classe Les joueurs sont répartis en deux horloges (deux équipes par horloge en alternance)</p>	<p>Variables : nombre d'élèves dans les horloges, nombre de « parcours » sens de déplacement, passage au centre avec un joueur pivot, ...</p> 

LES PASSE ET VA

But du jeu

Passer le ballon d'un côté à l'autre.

Déroulement

Au signal, le joueur en possession le lance au partenaire qui lui fait face et suit le ballon pour aller se placer à la queue de la file qui lui faisait face. Le deuxième joueur fait de même en sens inverse et ainsi de suite.

Gain

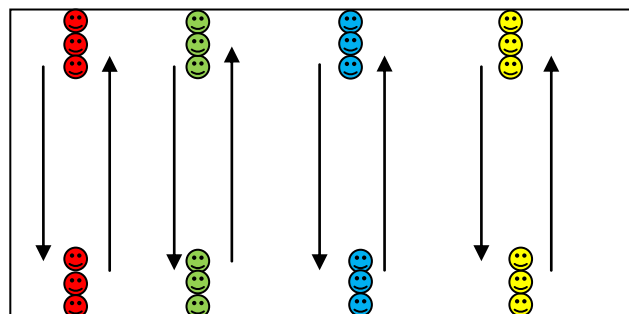
L'équipe gagnante est celle dont les joueurs sont tous passés ou qui ont réalisé un certain nombre de « parcours ».

Matériel : des chasubles, des ballons, des plots

Organisation de la classe :

Quatre équipes scindées chacune en deux groupes qui se font face.

Variables : nombre d'élèves dans la file, nombre de « parcours », passes avec ou sans rebond, zones autorisant/interdisant la passe, possibilité de démarrer avant de recevoir le ballon,...



LES BALLE AU MUR

But du jeu

Lancer et rattraper un ballon après rebond contre un mur

Déroulement

Au signal, le premier joueur lance le ballon pour qu'il rebondisse sur le mur. Il va ensuite se mettre derrière son équipe. Le second le récupère et le lance à son tour et ainsi de suite. Le ballon doit être lancé depuis la ligne de départ.

Gain :

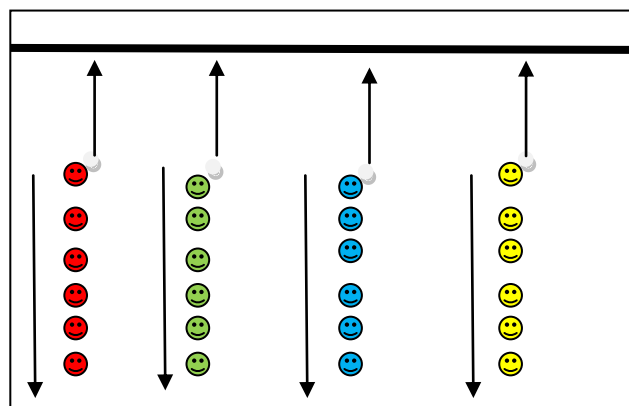
L'équipe gagnante est celle dont les joueurs sont tous passés (ou qui ont réalisé un certain nombre de « parcours »).

Matériel : des chasubles, des ballons, des plots

Organisation de la classe

Les enfants sont répartis en quatre équipes qui font face à un mur lisse. Devant chaque équipe un espace entre le mur et le premier joueur.

Variables : distance de lancer, lancer direct ou non, réception directe ou non, zones à atteindre sur le mur, sur/sous une ligne au mur, entre 2 lignes, derrière une ligne au sol, position des joueurs, ...



Les cinq jeux qui précèdent sont des jeux fonctionnels qui mettent en œuvre des habiletés spécifiques qui peuvent être répétées un très grand nombre de fois dans un temps réduit.

Quand le principe fonctionnel est compris, ils se jouent contre le temps (une musique, le chronomètre, le comptage de l'enseignant, ...).

Dans un premier temps, les équipes doivent avoir fini dans le temps accordé → tout le monde peut gagner.

Dans un second temps, l'équipe qui finit la première a gagné mais la pression temporelle existe toujours et les trois autres équipes doivent encore finir dans le temps → tout le monde peut réussir.

Ils poursuivent les mêmes objectifs que les jeux sans ballon. Ils peuvent être proposés à tous les niveaux de l'école primaire mais, parce qu'ils posent le problème de la maîtrise de la balle, il convient de respecter certaines conditions.

A la maternelle, en particulier pour les grandes sections, ils peuvent être proposés si les élèves commencent par se passer la balle de la main à la main.

Au cycle des apprentissages fondamentaux, ils peuvent constituer un cycle d'apprentissages complet.

Au cycle des approfondissements, ils peuvent être adaptés à l'ensemble des sports collectifs. Il suffit d'aménager les différentes situations à l'objet (balle, ballon, palet, freesbee, ...) et à son mode de déplacement (à la main, au pied, avec une crosse, ...).

L'ITINERAIRE D'APPRENTISSAGE

DES JEUX EN FUSION

FAIRE POUR COMPRENDRE UNE REGLE SIMPLE

Entrer dans les jeux collectifs en acceptant de jouer au même jeu que les autres.

On attend des élèves qu'ils soient capables de :

- jouer dans un espace délimité.
- respecter le début et la fin du jeu.
- transporter les objets un par un, accepter d'être touché, changer de maison, ...

Cette étape se caractérise par la pratique de jeux en fusion qui se définissent par :

- une opposition « floue » (tous contre l'enseignant puis contre 2 ou 3 élèves).
- des espaces délimités.
- l'absence de rôles définis.

DES JEUX EN PARALLELE

FAIRE DANS UN TEMPS LIMITE

Chaque groupe doit essayer de réussir dans un « temps limité » (musique, comptine, comptage, ...).

Le « temps limité » donne du sens à l'action et permet de construire la notion de gain.

On propose aux élèves différents jeux simples qui leur permettent, en plus des connaissances évoquées, de développer un répertoire moteur de base (simplicité des règles = forte implication motrice).

Cette étape se caractérise par la pratique de jeux en parallèle qui se définissent par :

- une opposition indirecte (en groupes puis en équipes).
- un espace organisé
- l'absence de rôles définis.

FAIRE PLUS VITE QUE LES AUTRES

Chaque équipe doit essayer de réussir la première.

Le « plus vite que » fait apparaître la confrontation et l'appartenance qui permettent de construire la notion d'équipe.

DES JEUX DE GROUPE

FAIRE MALGRE DANS LE CADRE D'UNE OPPOSITION DESEQUILIBREE

Le « malgré » dans le cas d'une opposition déséquilibrée donne naissance à l'affrontement et permet l'émergence de stratégies individuelles.

On propose aux élèves des jeux plus complexes qui leur permettent, en plus des connaissances évoquées, d'enrichir le répertoire moteur (actions spécifiques).

Cette étape se caractérise par la pratique de jeux de groupe qui se définissent par :

- une opposition directe en équipes (déséquilibrée puis équilibrée).
- un espace clairement défini.
- des rôles définis (attaquants **ou** défenseurs) sans réversibilité.

FAIRE MALGRE DANS LE CADRE D'UNE OPPOSITION EQUILIBREE

Le « malgré » dans le cas d'une opposition équilibrée donne naissance à l'affrontement et à la coopération et permet l'émergence de stratégies individuelles et collectives.

DES JEUX COLLECTIFS

FAIRE CONTRE DANS LE CADRE D'UNE OPPOSITION EQUILIBREE

Le « contre » dans le cadre d'une opposition équilibrée donne naissance à la réversibilité des rôles et permet la conception de stratégies collectives adaptables.

On propose aux élèves des jeux de plus en plus complexes qui leur permettent, en plus des connaissances évoquées, d'utiliser et d'affiner le répertoire moteur (actions spécifiques).

Cette étape se caractérise par la pratique de jeux collectifs qui se définissent par :

- une opposition* directe en équipes.
- un espace clairement défini.
- des rôles non définis (attaquants **et** défenseurs) avec réversibilité.

**L'opposition est équilibrée. Le déséquilibre n'est utilisé que pour permettre de progresser.*

PROGRESSIVITE DES APPRENTISSAGES

ETAPES	MATERNELLE	CYCLE 2	CYCLE 3
JEUX EN FUSION		Gammes	Gammes
JEUX EN PARALLELE			Gammes
JEUX DE GROUPE (DESEQUILIBRE)			
JEUX DE GROUPE (EQUILIBRE)			
JEUX COLLECTIFS			

Gammes

Situations à proposer aux élèves en tant qu'« échauffement » (ou lors d'ateliers individualisés de renforcement). On entend par « échauffement » une mise en état de disponibilité physique et mentale en relation avec l'APSA abordée pendant une séance d'EPS.

DEUX EXEMPLES D'ITINERAIRES D'APPRENTISSAGE

ETAPES	<u>LA CHASSE</u> : VERS LES JEUX DE POURSUITE	<u>LA BATAILLE</u> : VERS LES JEUX DE BALLE
JEUX EN FUSION	LES RAMASSE-MIETTES	REEMPLIR LA MAISON DU MAITRE
JEUX EN PARALLELE	LES DEMENAGEURS	LES BALLONS VOYAGEURS
JEUX DE GROUPE (DESEQUILIBRE)	LA RIVIERE AUX CROCODILES	LE(S) VOLEURS) DE BALLON
JEUX DE GROUPE (EQUILIBRE)	CHATS-SOURIS	LE JOUEUR BUT
JEUX COLLECTIFS	LES VOLEURS DE PIERRES	LA BALLE AUX CAPITAINES

ITINERAIRE D'APPRENTISSAGE N°1 : VERS LES JEUX DE POURSUITE

JEU EN FUSION : LES RAMASSE-MIETTES

But du jeu

Transporter des objets de couleur dans des « maisons » de la couleur correspondante.

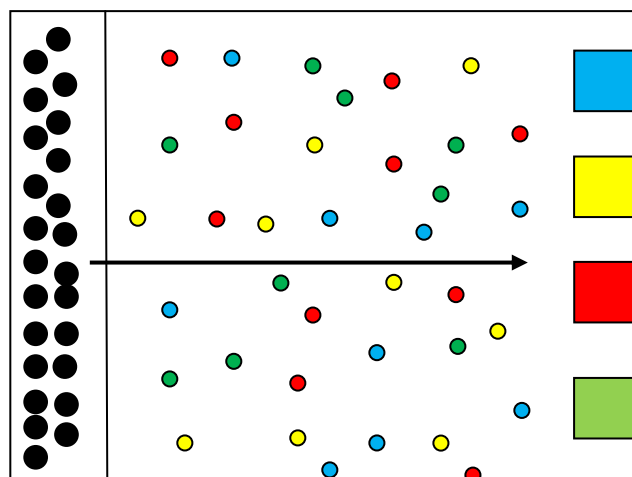
Déroulement

Au signal, les élèves transportent les objets, un par un, dans des cerceaux de la couleur correspondante. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus d'objets à transporter.

Comportement attendu

Respecter l'espace de jeu, les signaux de début et de fin d'activité. Transporter les objets un par un dans la « maison » correspondante et accepter de s'en séparer.

Matériel : 4 cerceaux ou boîtes de couleurs différentes, de nombreux objets de 4 couleurs différentes (1 élève = 3 objets), des plots, ...



JEU EN PARALLELE : LES DEMENAGEURS

But du jeu

Vider les caisses le plus rapidement possible.

Déroulement

Les élèves doivent vider le plus rapidement possible leur caisse en allant déposer les objets, un par un, dans la caisse correspondante.

Gain

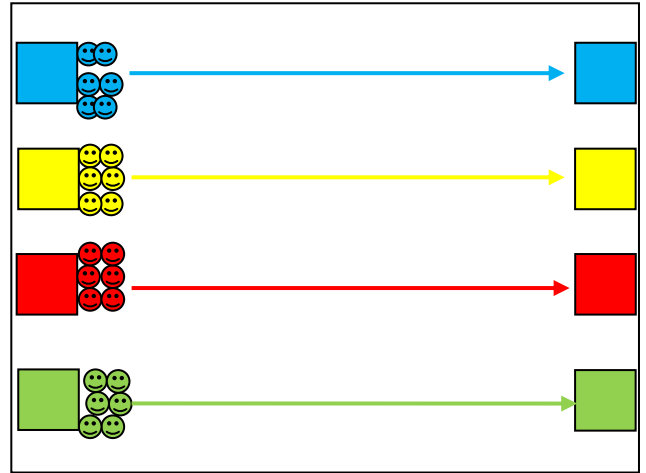
L'équipe gagnante est celle qui a vidé sa caisse dans le temps accordé (ou qui a fini le première).

Matériel : des caisses, des chasubles, des objets (3 par joueurs), des plots, ...

Organisation de la classe

Quatre équipes réparties sur la largeur du terrain.

Variables : nombre d'élèves par groupe, distance entre les caisses, obstacles, ...



JEU DE GROUPE DESEQUILIBRE : LA RIVIERE AUX CROCODILES

But du jeu : vider les caisses le plus rapidement possible.

Déroulement

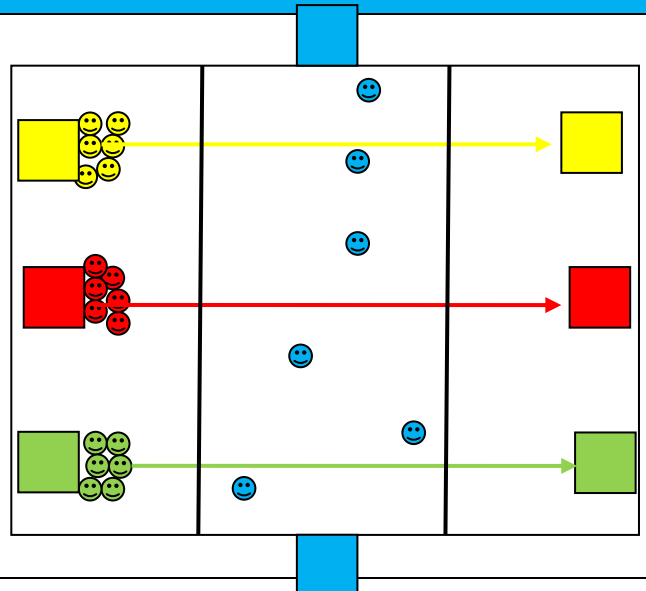
Les élèves doivent vider le plus rapidement possible leur caisse en allant déposer les objets, un par un, dans la caisse correspondante. Des défenseurs essaient de les toucher à l'intérieur d'un espace défini. Quand ils sont touchés, ils donnent leur objet à celui qui les a touchés.

Gain : l'équipe gagnante est celle qui a transporté le plus d'objets dans sa caisse. .

Matériel : des caisses, des chasubles, des objets (3 par joueurs), des plots, ...

Organisation de la classe : trois équipes réparties sur la largeur du terrain et une équipe dans la rivière

Variables : nombre d'élèves par groupe, distance entre les caisses, taille de l'espace de la rivière, ...



JEU DE GROUPE EQUILIBRE : CHATS-SOURIS

But du jeu

Transporter et ramener le plus possible d'objets du « coffre-fort » dans son camp.

Déroulement

Au signal, les attaquants sortent de leur camp et vont chercher dans le « coffre-fort » un trésor qu'ils essaient de ramener dans l'un de leur camp. Les défenseurs essaient de toucher les attaquants porteurs d'un trésor. L'attaquant touché donne son objet au défenseur qui l'a touché.

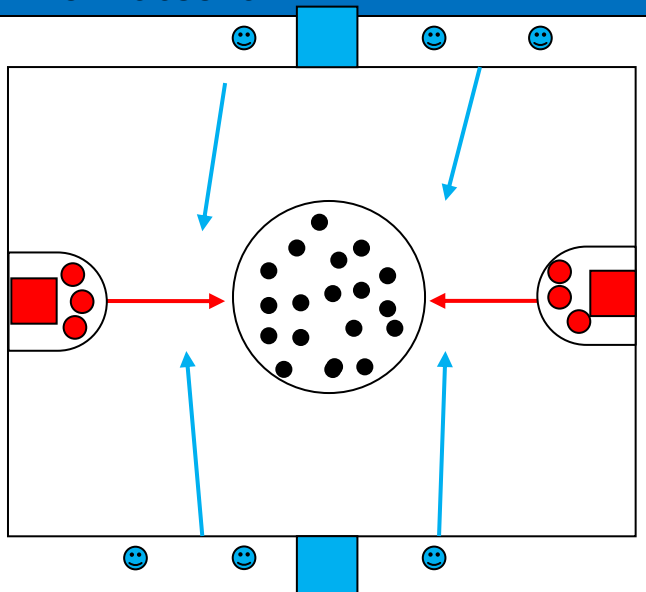
Gain

L'équipe gagnante est celle dont les attaquants ont transporté le plus de trésors dans leur camp après inversion des rôles.

Matériel : un « coffre-fort » (des plots, des tapis, un tracé au sol, ...), 4 cerceaux ou boîtes de deux couleurs différentes, de nombreux objets, ...

Organisation de la classe : la classe = 4 groupes (2 X 2 groupes)

Variables : nombre d'objets à transporter, diversité des objets, le temps de jeu, des obstacles, ...



JEU COLLECTIF : LES VOLEURS DE PIERRES

But du jeu

Dérober les pierres de l'adversaire et les ramener dans son camp sans se faire toucher dans le camp adverse.

Déroulement

Chaque équipe possède une dizaine de pierres dans le fond de son camp (carré rouge et carré jaune). Dans leur camp, les joueurs sont défenseurs et ont le droit de prise par simple toucher sur leurs adversaires qui ont, ici, le statut d'attaquant. De l'autre côté de la frontière (milieu du terrain), les statuts et les droits des joueurs sont inversés. Un joueur touché est prisonnier sur place.

Il peut être délivré par toucher d'un partenaire, il reprend alors le jeu avec tous les droits et les devoirs d'un joueur libre.

Les joueurs pris une pierre à la main ne sont pas prisonniers. Ils doivent remettre la pierre à sa place et retourner dans leur camp par l'un des côtés avant de pouvoir reprendre le jeu.

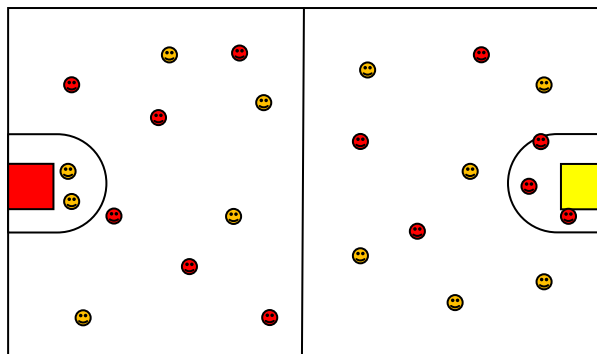
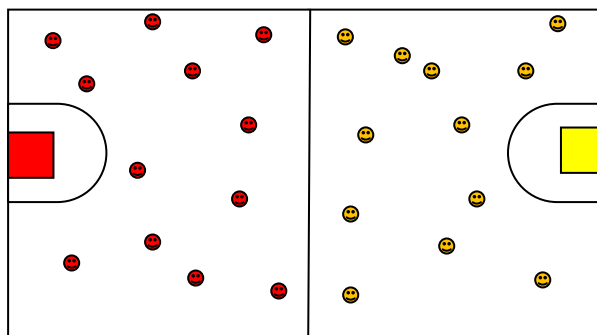
Les pierres sont placées dans des « coffres-forts », zones dans lesquelles les attaquants sont protégés

Gain L'équipe qui a gagné est celle qui, à la fin de la partie, a le plus de pierres dans son camp.

Matériel : 2 caisses, des « pierres », des zones (plots bandes, ...), des chasubles ou foulards, ...

Organisation de la classe : 2 équipes de 10 à 16 joueurs

Variables : le nombre de joueurs, le nombre de pierres, la taille et la nature du terrain, la durée d'une partie, la présence de zones de refuge, les formes de capture, ...



LA BAGUETTE

But du jeu :

Transporter un objet jusqu'à la cible sans se faire toucher par les adversaires.

Déroulement :

La baguette est cachée dans la main de l'un des contrebandiers. Les gendarmes ne doivent pas le savoir.

Au signal, contrebandiers et gendarmes rentrent dans le terrain. Les contrebandiers doivent réussir à faire traverser la baguette (jusqu'à l'autre camp).

Tout contrebandier touché est prisonnier et le gendarme concerné le garde (il ne peut plus toucher d'autres joueurs). Lorsque tous les contrebandiers sont prisonniers ou à l'abri dans le camp visé, ils ouvrent leurs mains et on constate si la baguette est passée ou non.

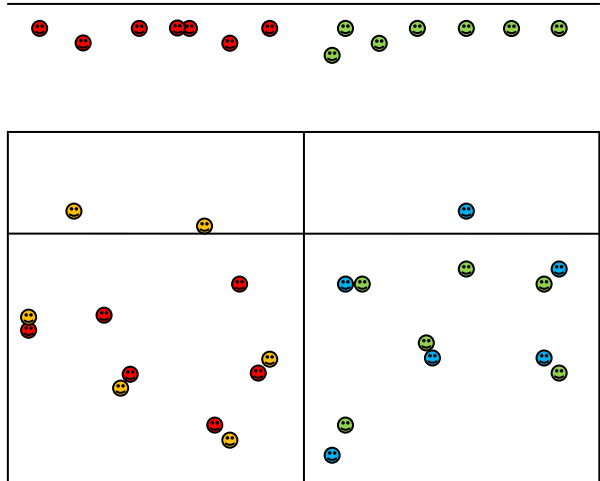
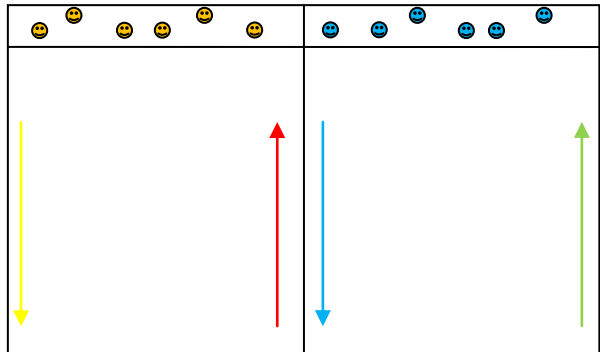
Gain :

L'équipe qui a gagné est celle qui, à la fin de la partie, a réussi à faire passer la baguette le plus grand nombre de fois. *une partie = un certain nombre de traversées (3 pour l'équipe rouge puis 3 pour l'équipe jaune)*

Matériel : une baguette (bâton, craie, pierre, jeton), chasubles ou foulards, plots, ...

Organisation de la classe : 4 équipes de 5 à 8 élèves

Variables : le nombre de joueurs, la taille de la zone d'interception, la présence de zones de refuge, le nombre de traversées dans une partie, les formes de capture, le nombre de baguettes, ...



ITNERAIRE D'APPRENTISSAGE N°2 : VERS LES JEUX DE BALLE

JEU EN FUSION : REMPLIR LA MAISON DU MAITRE

But du jeu

Transporter le plus d'objets possible dans la maison du maître.

Déroulement

Au signal, les élèves tentent de déposer le plus d'objets possible dans sa maison du maître qui les relance à l'extérieur de sa maison.

Astuce

Au début du jeu, tous les objets ont été éparpillés dans la salle.

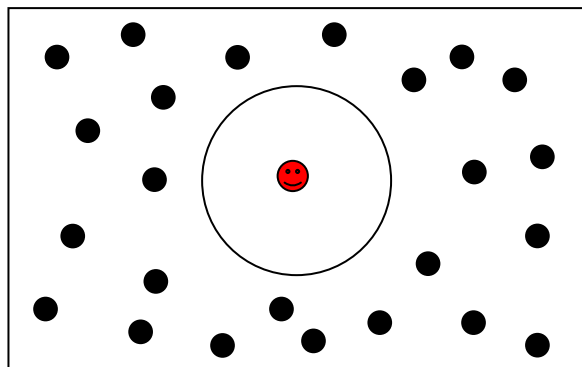
Comportements attendus

Respecter l'espace de jeu, les signaux de début et de fin d'activité. Transporter les objets un par un dans la maison du maître et accepter de s'en séparer..

Matériel : une « maison » (des bancs, des plots, des tapis, ...), de nombreux objets, ...

Organisation de la classe : la classe joue contre le maître (puis contre 2 ou 3 élèves).

Variables : nombre d'objets à transporter, diversité des objets, le temps de jeu, une zone interdite (des plots, des tapis, ...) autour de la maison, des obstacles, ...



JEU EN PARALLELE : LES CERCLES MOBILES

But du jeu

Former un cercle autour d'une balle le plus rapidement possible.

Déroulement

Le maître lance une balle pour chacun des groupes (sens des flèches). Les élèves courent vers la balle. Les élèves organisent une horloge (ou n'importe quelle activité de maniement de balle (voir plus haut) dès que la balle est récupérée.

Astuce

Lancer quatre balles en même temps n'est pas une chose facile. Les balles peuvent être placées avant et le meneur n'a plus qu'à donner le signal de début de jeu.

Variante

On lance des balles de couleur (qui correspondent aux couleurs des équipes) et les joueurs doivent adapter leurs déplacements.

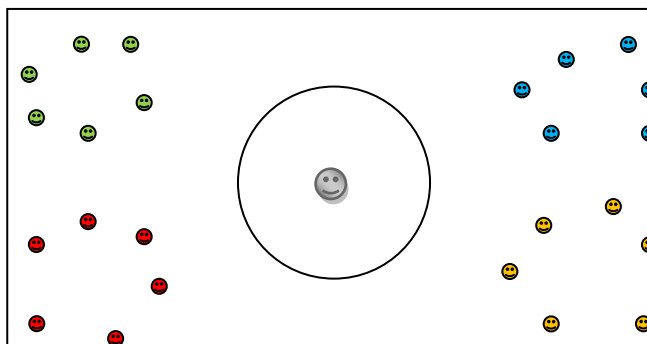
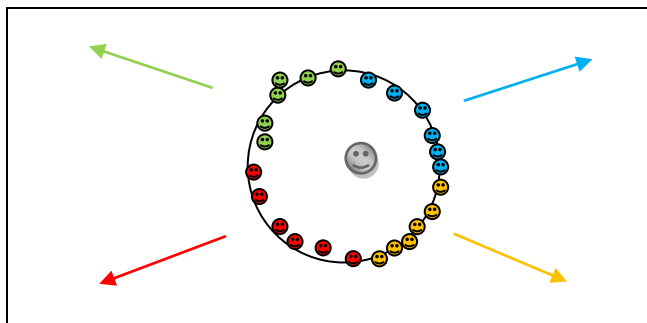
Gain

L'équipe gagnante est celle dont les joueurs sont tous passés ou qui ont réalisé un certain nombre de « parcours ».

Matériel : des chasubles, des ballons (si possible de 4 couleurs différentes), des plots, ...

Organisation de la classe : 4 équipes de 5 à 8 élèves

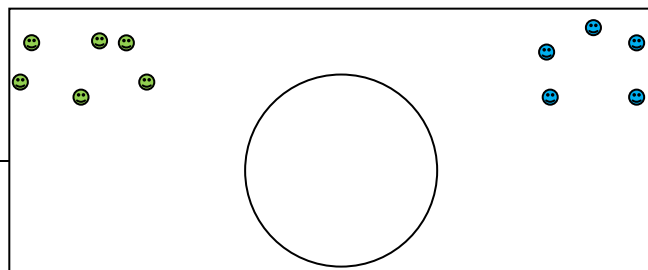
Variables : nombre d'élèves par groupe, forme des ballons, obstacles, mode de déplacement, ...



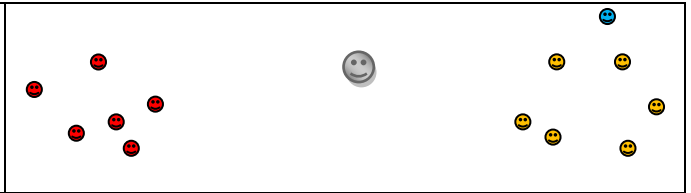
JEU EN PARALLELE : LA PASSE A CINQ, A DIX, ...

Les principes de jeu sont exactement les mêmes que ceux du jeu « Les cercles mobiles ».

Mais il faut, cette fois réussir à se faire cinq, dix, ... passes sans que le ballon ne tombe.



Ajouter l'obligation de ne pas rendre le ballon à son père.



JEU DE GROUPE DESEQUILIBRE : LES MOUCHES

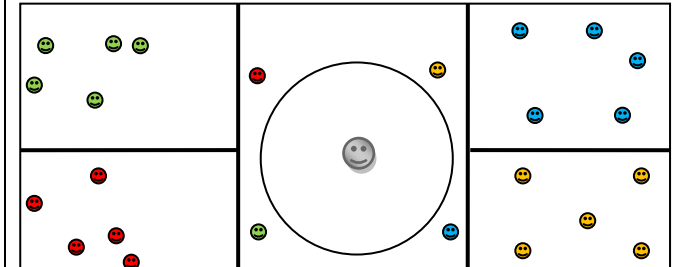
Les principes de jeu sont exactement les mêmes que ceux du jeu « Les cercles mobiles » .

Mais il faut, cette fois réussir à se faire cinq, dix, ... passes sans que le ballon ne tombe.

Le défenseur rentre en jeu dès que la première passe est effectuée. Quand il l'intercepte ou qu'elle sort du terrain ; le jeu reprend à zéro.

Ajouter l'obligation de ne pas rendre le ballon à son père.

Il est important de limiter pour chacune des équipes l'espace de jeu.



Les jeux de balle avec opposition sont difficiles à mettre en œuvre et la pression de l'adversité apparaît trop souvent inhibante. Il faut donner à tous les élèves la possibilité de réussir. C'est pourquoi les situations qui reposent sur le principe d'une opposition déséquilibrée en faveur des attaquants doivent être proposées durablement. Elles permettent de s'organiser collectivement. Commencer par des situations d'opposition en équilibre génère, en général, les phénomènes de grappe et de joueurs satellites.

JEU DE GROUPE EQUILIBRE : LE JOUEUR BUT

But du jeu

Transmettre le plus de ballons possible à son joueur but (de 5 à 10 par équipe).

Déroulement

Au signal, l'équipe en possession des ballons commencent à jouer. Les joueurs concernés (les attaquants) essaient de faire voyager les ballons, un par un, d'une caisse à l'autre. Le joueur en possession du ballon ne peut pas se déplacer avec. Seuls ses partenaires peuvent se déplacer et ainsi se démarquer. Si le défenseur intercepte le ballon, il le dépose dans l'une des caisses noires. Si le ballon tombe au sol, le statut du joueur qui s'en empare décide de son sort (attaquant = le jeu reprend, défenseur = ballon perdu). Si le ballon sort des limites du jeu, le ballon est perdu.

Un point est marqué à chaque fois que le joueur dans la « zone de but » attrape un ballon (après rebonds au début et de volée ensuite). Il le dépose alors dans la caisse située près de lui.

Dès le début, il est indispensable d'imposer l'auto-arbitrage. Les fautes (contacts interdits, sorties, ...) doivent être annoncées par les joueurs eux-mêmes.

Variantes

Il n'y a pas, au départ, de joueur dans la « zone but ». Tout joueur qui pénètre à l'intérieur pendant une action de jeu devient le « joueur but ».

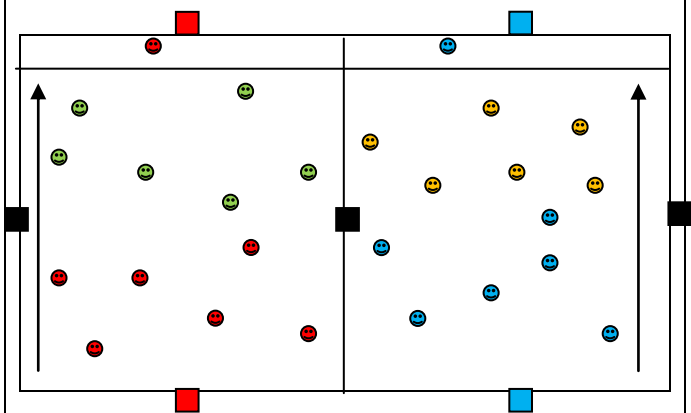
Gain

L'équipe qui a gagné est celle qui a marqué le plus de points après échange des statuts des joueurs.

Matériel : des ballons, des chasubles ou des foulards, des « caisses » (boîtes, cartons, cerceaux, ...), des plots pour délimiter les espaces de jeu, ...

Organisation de la classe : 4 équipes de 6 à 8 élèves

Variables : nombre d'élèves par groupe, nombre de ballons, type de passes, forme des ballons ou des objets à lancer, obstacles ou zones de refuge, ...



JEU COLLECTIF : LA BALLE AUX CAPITAINES

But du jeu

Transmettre le plus de ballons possible à son capitaine.

Déroulement

Gain

L'équipe qui a gagné est celle qui a marqué le plus de points à la fin de la partie.

Au signal, les équipes en possession des ballons commencent à jouer. Les joueurs concernés (les attaquants) essaient de faire progresser le ballon afin de le transmettre à leur capitaine. Si les défenseurs interceptent le ballon, ils deviennent aussitôt attaquants et essaient, à leur tour, de faire progresser le ballon afin de le transmettre à leur capitaine.

Le joueur en possession du ballon ne peut pas se déplacer avec. Seuls ses partenaires peuvent se déplacer et ainsi se démarquer.

Si le ballon tombe au sol, l'équipe qui s'en empare devient aussitôt attaquante et le jeu reprend.

Si le ballon sort des limites du jeu, le ballon est rendu à l'équipe adverse du dernier joueur qui l'a touchée et le jeu reprend.

Quand un point (un but) est marqué, le ballon est donné à l'équipe qui était en défense et le jeu reprend.

Dès le début, il est indispensable d'imposer l'auto-arbitrage. Les fautes (contacts interdits, sorties, ...) doivent être annoncées par les joueurs eux-mêmes.

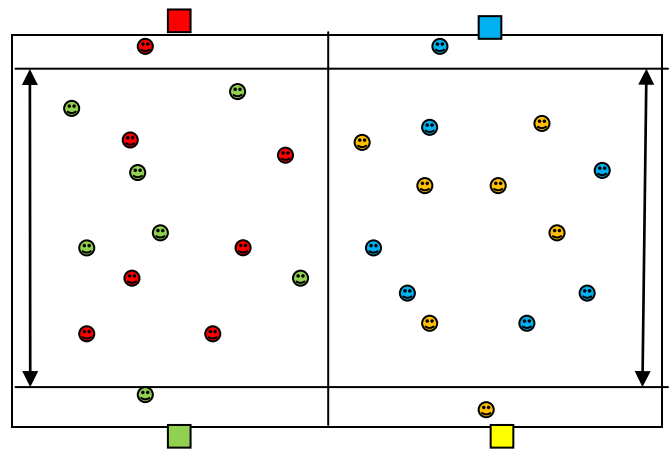
Variantes

Il n'y a pas, au départ, de capitaine. Tout joueur qui pénètre à l'intérieur de la « zone but » pendant une action de jeu devient le capitaine.

Matériel : des ballons, des chasubles ou des foulards, des « caisses » (boîtes, cartons, cerceaux, ...), des plots pour délimiter les espaces de jeu, ...

Organisation de la classe : 4 équipes de 6 à 8 élèves

Variables : nombre d'élèves par groupe, temps de jeu, type de passes, forme des ballons ou des objets à lancer, obstacles ou zones de refuge, ...



Au cycle des approfondissements, il devient possible d'aborder des sports collectifs culturels de référence tels que le handball, le football, le rugby, De nouveaux problèmes seront à régler : la conduite de la balle, le dribble, la cible. Tous les jeux proposés dans ce document (et ceux fournis en annexe) concourent à les résoudre. Si l'enseignant ne dispose pas d'expérience en la matière, il vaut mieux qu'il se limite aux jeux de poursuite et aux jeux de balle.

LES VARIABLES EN JEUX ET SPORTS COLLECTIFS

Elles vont permettre de faire durer une situation en la faisant évoluer peu à peu au fur et à mesure des progrès des élèves. L'enseignant peut se reposer, alors, sur un même dispositif qu'il aménage à l'aide de(s) variable(s) retenue(s) en fonction des objectifs poursuivis. Elles favorisent la répétition qui constitue l'une des conditions des apprentissages.

Elles peuvent être classées en six familles

Les variables sur les consignes d'action.

- Variables sonores : utilisation d'instruments sonores divers, refrains d'une comptine, phrases musicales répétées, rebonds d'une balle, ...
- Variables visuelles : objets de couleurs ou de formes différentes, panneaux numérotés, doigts de la main, ...

Ces différentes variables peuvent être croisées et elles permettent :

- de provoquer le commencement du jeu ou sa fin.
- de déclencher des fuites ou des regroupements.
- de préciser les modes de déplacement.

Les variables spatiales

- Dimensions et nombres d'aires de jeu, des aires de capture de refuge.
- Orientation des axes de jeu (Balle au but avec plusieurs cibles).

- Formes géométriques des parcours à effectuer : rectiligne, sinusoïdal, en colimaçon.
- Distances à parcourir, distances entre les cibles.
- Positionnements et nombres des cibles : horizontales, verticales, obliques situées en hauteur ou au sol, ...
- Nature de la surface de jeu : sol ferme ou meuble (sable).

Les variables temporelles

- Durées des jeux, nombres de parties.
- Périodicités des changements de rôles.

Les variables relationnelles

- Nombres d'équipes.
- Nombres de joueurs.
- Nombres de joueurs bénéficiant d'un statut particulier (nombre de crocodiles).
- Modalités de permutation des joueurs.
- Possibilités ou non de redonner vie aux joueurs éliminés (dans le cas des jeux à élimination que nous ne recommandons pas).

Les variables matérielles

- Formes des objets en jeu : balles/ballons/autres, rond/ovales/autres, gros/petits, lourds/légers, rebondissants/non-rebondissants, ...
- Formes des cibles
- Nombres d'objets : beaucoup/un seul, plus que/autant que/moins que de joueurs,...
- Adjonctions d'objets : une crosse pour conduire une balle ou un palet, une raquette pour envoyer une balle, ...

Les variables motrices et corporelles

- Formes des lancers : à une main/à deux mains, en lançant/en roulant, avec rebond/sans rebond, ...
- Parties du corps à toucher : tout le corps, seulement le haut du corps, seulement les jambes, ...
- Modalités de prise : toucher avec la main/avec une balle, attraper, prendre un foulard, ...
- Modes de déplacement : en courant, en quadrupédie, à cloche pied, ...
- Sens des déplacements : vers l'avant, vers l'arrière, ...
- Attitudes pour s'arrêter : debout/assis/à genoux, isolé/en chaîne/dans un camp, ...