

Exemple Progression en jeux collectifs

Cycle 2

Compétences visées :

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement	
Jeux traditionnels et collectifs, avec ou sans ballon : « Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre) »	Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires.
	- réaliser des actions avec ses partenaires : aider, délivrer, attraper...
	- énoncer, utiliser des règles simples, les respecter
	- assumer des rôles différents (attaquant, défenseur, poursuivant, poursuivi, arbitre)
	- situer et prendre en compte les partenaires et les adversaires dans l'espace de jeu
	Utiliser un répertoire d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement des adversaires dans un jeu collectif.
	- attraper un ballon
	- faire une passe précise
	- conduire un ballon, dribbler
	- tirer de façon précise dans une cible
	- produire des trajectoires de balle de plus en plus variées (courtes tendues / longues courbes)
	- Enchaîner plusieurs actions élémentaires, pour aider au jeu (efficacité)
- observer un camarade, une équipe, selon des critères simples	
- arbitrer selon des règles simples	
Remarque Si cette activité ne démarre qu'au Cycle des Apprentissages fondamentaux, les éléments travaillés en Maternelle peuvent également être pris en compte.	

Le choix a été fait de ne pas organiser la progression autour d'habiletés motrices, telles que : dribbler, lancer, passer, tirer.

La situation de référence choisie est le **jeu de la balle assise**. L'activité de départ en est une variante simplifiée qui est le **jeu du lapin chasseur**, afin d'engager les enfants dans une situation simple et motivante.

L'acquisition progressive de compétences par les élèves se fait soit en ajoutant des variables à la situation de départ (pour aller du jeu du lapin chasseur vers le jeu de la balle assise) soit en mettant en place d'autres jeux décrochés de la situation de référence. Ces jeux décrochés permettent d'aborder les compétences intermédiaires facilitant l'acquisition des compétences finales.

Étape 1	
Situation de référence	Jeu du lapin chasseur
Compétences visées ¹	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre une règle. - S'impliquer dans l'action. <ul style="list-style-type: none"> - Faire gagner son équipe. - Eviter une balle. - Tirer avec précision sur une cible mobile.
Règle du jeu	Une équipe (les chasseurs) est autour d'un terrain de forme carrée et doit toucher avec une balle les joueurs de l'équipe qui se trouve à l'intérieur du terrain (les lapins). Un lapin touché donne un point aux chasseurs. Le jeu s'arrête à la fin du temps annoncé.
Critères de réussite	Pour les chasseurs, toucher les lapins avec la balle. Pour les lapins, éviter la balle.
Critères d'observation	L'enseignant vérifie que les enfants ont compris la règle du jeu et qu'ils s'impliquent dans l'action.

Étape 2	
Situation de référence	Jeu du lapin chasseur avec variable 1
Compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> - Agir selon un rôle unique - Agir pour retourner dans le jeu
Règle du jeu	Variable 1 : Désormais, un lapin touché ne sort plus du terrain mais s'assoit par terre. Par contre, s'il parvient à attraper la balle quand elle passe à sa portée, il a le droit de se relever. Le jeu se joue au temps.
Critères de réussite	Pour les chasseurs, toucher un lapin avec la balle. Pour les lapins, éviter la balle, mais aussi la saisir quand on est assis.
Critères d'observation	L'enseignant observe l'implication des élèves assis. Cherchent-ils à attraper les balles qui passent à leur portée pour pouvoir se relever.

Étape 3	
Situation de référence	Jeu du lapin chasseur avec variable 2
Compétences visées	Agir selon deux rôles différents dans une même phase de jeu
Règle du jeu	Variable 2 : Le terrain est transformé. Autour du premier carré dans lequel se trouvent les lapins, on trouve un second carré duquel les chasseurs ne peuvent pas sortir. Le rôle des chasseurs reste le même. Celui des lapins évolue encore puisqu'ils peuvent désormais : <ul style="list-style-type: none"> - éviter les balles des chasseurs. - recupérer une balle quand ils sont assis pour pouvoir se relever (voir variable 1). - saisir une balle à la volée ou la prendre quand elle a fait un rebond pour essayer de toucher un chasseur. Le jeu s'arrête soit quand le temps est écoulé, soit quand tous les

¹ Les compétences en gras sont celles qui sont directement en lien avec les compétences de séquence. Par contre seules les nouvelles compétences apparaissent à chaque étape.

	membres d'une équipe sont éliminés.
Critères de réussite	Pour les chasseurs, toucher un lapin avec la balle. Pour les lapins, éviter la balle, la saisir quand on est assis, mais aussi toucher un chasseur quand on a la balle.
Critères d'observation	L'enseignant vérifie que les lapins ont bien compris leur second rôle, ils ne doivent plus seulement se protéger mais peuvent attaquer, et réciproquement pour les chasseurs.

Étape 4	
Situation de référence	Jeu du lapin chasseur avec variable 3 : La balle assise
Compétences visées	Agir selon deux rôles différents dans une même phase de jeu dans un espace interpénétré
Règle du jeu	Variable 3 : Les joueurs (lapins et chasseurs) sont tous sur un même terrain et ont des rôles similaires : les lapins comme les chasseurs peuvent toucher et être touchés. Par contre le porteur de la balle n'a plus le droit de se déplacer avec la balle. Ce jeu s'appelle La balle assise.
Critères de réussite	Toucher les joueurs de l'équipe adverse sans se faire soi-même toucher.
Critères d'observation	Lors de cette phase, l'enseignant vérifie la bonne compréhension du jeu et aussi que les élèves ont bien compris leur double rôle.

Étape 5 : Evaluation	
Situation de référence	La balle assise
Compétences visées	Agir dans une situation collective
Règle du jeu	Sur un terrain fermé, deux équipes se rencontrent. Le but du jeu est de toucher un des adversaires avec la balle. Un joueur touché se met assis dans le terrain. Il pourra se relever si un camarade debout lui passe la balle ou si, assis, il l'attrape quand elle passe à sa portée.
Chaque joueur est observé par un pair qui compte : <ul style="list-style-type: none"> - le nombre de fois que l'observé est touché. - le nombre de fois qu'il se relève. - le nombre de fois qu'il touche un adversaire. Ces critères d'évaluation permettent de voir si les élèves prennent une part active au jeu.	

Étape 6	
Situation de référence	La balle assise avec variable 1
Compétences visées	Réaliser une action avec ses partenaires
Règle du jeu	Un enfant assis ne peut se relever que si un camarade lui passe la balle.
Critères de réussite	Toucher les joueurs de l'équipe adverse sans se faire soi-même toucher.

Critères d'observation	Désormais l'enseignant s'attache à observer les comportements de coopération pendant l'action.
------------------------	--

Étape 7	
Situation de référence	La balle assise avec une variable 2 : un seul tireur par équipe
Compétences visées	Coopérer en exerçant des rôles complémentaires
Règle du jeu	Règle de la balle assise. Mais dans chaque équipe, un seul joueur peut tirer sur les adversaires.
Critères de réussite	Passer la balle au tireur de son équipe pour qu'il touche les joueurs de l'équipe adverse sans se faire soi-même toucher. Pour le tireur, toucher les joueurs de l'équipe adverse sans se faire soi-même toucher.
Critères d'observation	Observer les attitudes de coopération des élèves. Ont-ils le réflexe de faire la passe au tireur ou restent-ils passifs lors de l'attaque des adversaires ?

Étape 8 Evaluation	
Situation de référence	La balle assise
Compétences visées	Coopérer et s'opposer collectivement dans un espace interpénétré
<p>Chaque joueur est observé par un pair qui compte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le nombre de passes à un partenaire assis. - Le nombre de passes à un tireur - Le nombre de tirs. <p>L'observation de ces critères permet de bien définir ce qu'on attend de l'élève.</p>	