

Les jeux traditionnels, les jeux collectifs et les jeux sportifs collectifs

Définition

C'est une situation motrice d'affrontement codifiée, se déroulant en équipe. Chaque équipe doit atteindre un but de précis.

Quatre notions à construire : le sens du jeu, la cible, l'adversaire, le partenaire

Les enjeux pour les enfants

Les jeux et sports collectifs développent les capacités **à prendre et traiter des informations dans un milieu incertain**, afin de prendre des décisions et agir rapidement.

Ils participent **au vivre ensemble**. Cette pratique ne doit pas être décrochée des autres activités : il faut créer des projets interdisciplinaires. **La place du langage** est centrale.

S'organiser en classe

Un cycle d'apprentissage : 8 à 10 séances + les séances interdisciplinaires

On favorise :

→ **Les jeux à effectif réduit** pour que les élèves effectuent **le plus d'actions possibles**.

→ Les **arrêts flash** (au temps et non pas au score)

→ **L'arbitrage par les élèves** : toute décision de l'arbitre doit être respectée

En début de séance :

Maternelle : ritualiser chaque début de séance par une situation d'entrée très accessible dans l'activité

Primaire : échauffement cohérent : on propose un jeu collectif (jeu du ping pong, jeu des couleurs, jeu de l'épervier-déménageur)

Pendant la séance :

1. **Proposer une situation de jeu collectif** : c'est la situation de référence. Elle doit comporter des règles simples, comprises de tous.
Tâche de l'enseignant : observer les comportements des enfants en situation de jeu. Identifier leur niveau et les aider à évoluer. Plus les élèves sont âgés, plus ils prennent part à cette analyse.
2. **Faire évoluer les règles pour permettre aux élèves de construire leurs propres compétences**. Cette évolution doit permettre d'équilibrer les rapports de force entre les équipes.

Cycle 1

Collaborer, coopérer, s'opposer

Première découverte des jeux moteurs vécus en collectif. Cela demande de nombreux apprentissages : **appropriation des différents modes d'organisation, partage du matériel, compréhension des rôles**.

Les règles communes deviennent une condition pour prendre du plaisir à jouer.

① Il faut d'abord comprendre et s'approprier un seul rôle puis ② l'exercice de plusieurs rôles incorpore la collaboration. ③ Des situations avec l'adversité sont proposées ou une réversibilité du statut des joueurs.

Les plus grands peuvent entrer au contact du corps de l'autre.

Attendus de fin de cycle :

Coopérer, exercer **des rôles différents, complémentaires**, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

TPS/PS → Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.

MS → Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné

GS → Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Cycle 2

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

- Rechercher **le gain du jeu**, de la rencontre
- Comprendre **le but du jeu** et orienter ses actions vers la cible
- Accepter **l'opposition et la coopération**
- S'adapter **aux actions d'un adversaire**
- **Coordonner** des actions motrices simples
- S'informer, prendre **des repères** pour agir seul ou avec les autres
- Respecter **les règles essentielles** de jeu et de sécurité

Attendus de fin de cycle :

- S'engager dans **un affrontement individuel ou collectif** en respectant les règles du jeu
- Contrôler **son engagement moteur et affectif** pour réussir des actions simples
- Connaître **le but** du jeu
- Reconnaître **ses partenaires et ses adversaires**.

Cycle 3

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

- Rechercher **le gain de l'affrontement** par des choix tactiques simples
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires
- **Coordonner des actions motrices simples**
- Se reconnaître attaquant/défenseur
- Coopérer pour attaquer et défendre
- Accepter de tenir **des rôles simples** d'arbitre et d'observateur
- S'informer pour agir

Attendus de fin de cycle :

- En situation aménagée ou à effectif réduit :
- S'organiser **tactiquement** pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque
 - **Maintenir un engagement** moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu
 - **Respecter** les partenaires, les adversaires et l'arbitre
 - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

- **Accepter le résultat** de la rencontre et être capable de le commenter

Les classifications des jeux

Le choix du jeu support à l'enseignement est primordial, il dépend de multiples facteurs :

- L'âge des élèves
- Le degré de pratique des élèves dans l'activité
- L'objectif du jeu

Type de jeu	Niveau de complexité	Exemples de jeux	
		Sans ballon	Avec ballon
Jeux où le groupe est en fusion	Une seule tâche, un seul rôle à assumer Tous contre un : le danger est bien identifié	- Les sorciers - L'épervier - Minuit dans la bergerie - Chat perché - La rivière aux crocodiles - <i>Sortir l'ours de la tanière</i> - <i>Arrêter les fourmis</i> - <i>La queue du diable</i>	- Vider et remplir la caisse - Les balles brulantes - Balle assise - Les déménageurs
Jeux où deux équipes s'opposent avec des droits et des devoirs différents	L'élève tient le même rôle durant tout le jeu Deux équipes	- Le drapeau simple - Gendarmes et voleurs - Douaniers et contrebandiers	- Balle au chasseur - Esquive ballon - Lapins-couloirs - Ballon piquet - La thèque

Jeux où deux équipes s'opposent avec les mêmes droits et les mêmes devoirs	Réversibilité des rôles : La possession de la balle ou de l'engin détermine le rôle à tenir : attaquant ou défenseur.	Poules, renards, vipères	- Ballon château - Balle au capitaine - Ballon au prisonnier
	Deux équipes		Tous les jeux sportifs collectifs : handball, basketball, football, rugby, volleyball...

Les contenus moteurs :

MATERNELLE

- **La coordination** : courir et éviter, courir et regarder, courir et sauter
- **L'adresse** : tirer vers ou dans la cible, passer, attraper...
- **La vitesse** : pour échapper à un danger, pour dribbler...
- **L'endurance** : pour jouer plus longtemps et plus efficacement

CYCLE 2

- **Enchaîner et coordonner plusieurs actions simples** afin de contrôler de mieux en mieux une motricité spécifique induite par les règles : courir et éviter, courir et atteindre, courir et lancer, courir et attraper
- **Orienter ses actions en fonction de la cible** et des partenaires ou des adversaires
- **Tenir des rôles** : attaquant ou défenseur
- **Assurer le rôle d'arbitre** à plusieurs en étant responsable de l'application d'une seule règle
- **Compter les points** d'un jeu

CYCLE 3

- Maîtriser de mieux en mieux **une motricité spécifique individuelle** afin de la mettre au service du projet collectif
- **Orienter ses actions** en fonction de l'alternative
- Assurer sur des phases **de jeux réversibles** le rôle d'attaquant ou de défenseur en fonction de l'évolution du rapport de force.

- S'engager corporellement dans la mise en œuvre **des stratégies élaborées collectivement**
- **Assurer le rôle de l'arbitre** seul ou à plusieurs
- **Recueillir les scores d'un match, d'une série de match**

Les contenus transversaux :

- Comprendre les règles, le but du jeu et le rôle de chacun
- Accepter les règles
- Pouvoir jouer avec les autres
- Décrire son action et celle de son équipe
- Participer à l'élaboration d'une tactique collective

Les axes de progrès et la trame de variance

	Les axes de progrès	La trame de variance
L'espace	D'un espace limité et non orienté à un espace élargi, en largeur et en profondeur et orienté intentionnellement, à l'utilisation de l'espace total autorisé par les règles	<ul style="list-style-type: none"> - Les dimensions du terrain - Le nombre et la forme des cibles - Des zones refuges ou non
Les partenaires, les adversaires, le nombre de joueurs	De jouer seul à jouer en fonction des autres, à la coopération avec ses partenaires	<ul style="list-style-type: none"> - Tous contre un - Deux équipes équilibrées en nombre - Deux équipes déséquilibrées
Les rôles	D'un seul rôle à des changements de rôles, réversibilité des rôles en fonction de l'évolution du rapport de force.	<ul style="list-style-type: none"> - Les rôles d'attaquant et de défenseur - Les rôles particuliers : cavalier, sorcier...
Les règles	De règles simples à des règles complexes, des codes	Les droits et les devoirs de chaque joueur vis-à-vis de soi-même, des autres, du matériel, de l'espace

Le type de jeu	De jeux en fusion à des jeux avec réversibilité des rôles <i>De jeux traditionnels ou de jeux collectifs à des apsa avec réversibilité</i>	
Les actions	D'actions simples : courir, esquiver à une alternative d'actions en fonction du contexte : courir ou dribbler, passer ou tirer...	
Le matériel		- La nature des objets : ballons, frisbees - La taille des objets - La forme des objets - Le nombre des objets
Le temps		- Une durée fixe par jeu ou manche de jeu - Une durée qui est en fonction d'une tâche - Un temps plus ou moins déterminé pour effectuer une action motrice

Les dispositifs

- Un seul jeu
- Deux jeux en parallèle
- Un jeu et des ateliers

Les groupements

Les matchs se déroulent **sur des terrains en parallèle** : trois équipes par terrain avec deux équipes qui jouent et une qui arbitre.

La formule tournoi

Chaque équipe rencontre les deux autres équipes de sa poule sous forme de mini-championnat. Une victoire remporte trois points, une égalité deux points et une défaite un point.

Un classement est établi par poule, en cas d'égalité de points c'est l'équipe qui a marqué le plus de but qui gagne ou celle qui a encaissé le moins de but. Si c'est encore à égalité un concours de tirs au but est organisé.

Des rencontres inter-poules sont ensuite organisées pour réaliser un classement général ou les vainqueurs de chaque poule et le meilleur 2^{ème} forment une nouvelle poule. Les trois autres équipes en forment une autre et un mini championnat est à nouveau organisé.

Les équipes

La constitution des équipes se fait **sur une base hétérogène en leur sein mais homogènes entre elles**.

Les équipes doivent être stables durant la séquence afin de permettre aux élèves de se construire des automatismes et des développer des intentions tactiques offensives et/ou défensives.

Les groupes de niveaux ou de besoin

Lors de certaines situations d'apprentissage, il peut être intéressant de constituer des groupes de niveau ou de besoins :

- **Les groupes de niveau** permettent à chacun d'apprendre à son niveau et à son rythme.
- **Les groupes de besoin** se font en fonction de besoins repérés.

Le matériel

L'espace doit être délimité avec du matériel visible si les lignes ne sont pas déjà tracées

Le choix de **la taille, du poids et du revêtement des ballons** est très important. (Pas trop gonflés ou trop gros, cela pourrait blesser les élèves notamment en maternelle)

Handball : taille 0

Basketball : taille 5

Football : taille 3 ou 4

Rugby : taille 3

Volleyball : taille 5 mais plus légers

Des chasubles, un chronomètre, une feuille de marque.

La sécurité

La sécurité active :

La qualité de la passe, la précision des déplacements, une prise d'information élargie sont autant de facteurs de limitation des risques. La compréhension et le respect des règles sont indispensables.

La sécurité passive :

Vérification du matériel

En intérieur, les limites de terrain ne doivent pas être trop proches des murs. En extérieur, attention au sol et les limites doivent être connues de tous. La pratique de jeux collectifs ne peut se faire en extérieur sur une cour goudronnée s'il pleut. En cas d'absence de lignes tracées, le terrain doit être délimité par des bandes caoutchoutées, des coupelles en plastiques ou des petits cônes souples. Pas de lattes en bois ou cônes rigides !

L'évaluation

En maternelle, à partir du jeu de l'épervier :

	Jouer tous les rôles	Connaitre et respecter les règles	Le comportement moteur courir et éviter ; attraper
Niveau 1	Joue seulement un rôle	<ul style="list-style-type: none"> - Connait les règles : l'espace, la marque, le début et la fin d'un point, es droits et devoirs de l'épervier et du mouton - Les respecte presque toutes 	Joue de la même manière durant tout le jeu, quelles que soient les conséquences

Niveau 2	Joue tous les rôles avec l'aide de l'enseignant, si nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> - Connait les règles - Les respecte toutes après un rappel à l'ordre parfois nécessaire 	Joue prioritairement de la même manière et adopte certains comportements différents en situation très favorable
Niveau 3	Joue tous les rôles	Connait et respecte les règles	Joue en fonction du comportement des autres

En primaire :

Niveau d'habileté	Les rôles	Les prises d'informations	Les choix
Niveau 1	Un seul rôle : attaquant ou défenseur	Centration sur le ballon, sur l'objet uniquement	Choix individuels exclusivement
Niveau 2	Un rôle prioritaire et un rôle secondaire	Prise en compte du ballon ou de l'objet et du partenaire proche	Choix individuels ou collectifs en priorité
Niveau 3	Réversibilité des rôles en fonction de l'évolution du rapport de force	Prise en compte du ballon ou de l'objet, du partenaire et de l'adversaire proche	Choix individuels ou collectifs en fonction du contexte

Les mises en situation au cycle 1

Les sorciers

1 sorcier contre n joueurs sur un terrain délimité : 10 x 10 m pour un sorcier contre 4 ou 5 joueurs. Le jeu s'arrête quand le sorcier a touché tous les joueurs.

Réaliser : ajuster ses déplacements en fonction des partenaires et adversaires

Identifier : repérer les espaces libres favorables

Gérer : connaître et accepter les règles



Variantes :

→ Délimiter une prison où les joueurs touchés iront. Leurs coéquipiers pourront les délivrer en frappant dans leur main

Objectif : rééquilibrer les chances entre le sorcier et les joueurs

Incidences :

- Le jeu dure plus longtemps
- Le sorcier peut se décourager, se fatiguer. *Ne pas hésiter à changer de sorcier.*

→ Délimiter des zones refuges sur le terrain où les joueurs peuvent temporairement se réfugier

Objectif : éviter à certains joueurs d'être touchés trop rapidement

Incidences :

- Certains joueurs passent plus de temps dans le refuge qu'en dehors. *Donner un signal pour les obliger à sortir*
- Plusieurs joueurs veulent aller dans le même refuge. *Ajouter la règle : un joueur par refuge*

→ L'enseignant joue le rôle du sorcier avec un élève

Objectif : dédramatiser le jeu et permettre à tous les élèves de tenir le rôle de sorcier

Incidences :

- Les chances des joueurs diminuent. *Jouer en étant statique ou jouer en marchant*

→ Augmenter le nombre de sorciers

Objectif : augmenter l'incertitude chez les joueurs

Incidences :

- Diminution des chances pour les joueurs. *Augmenter le nombre de joueur aussi.*

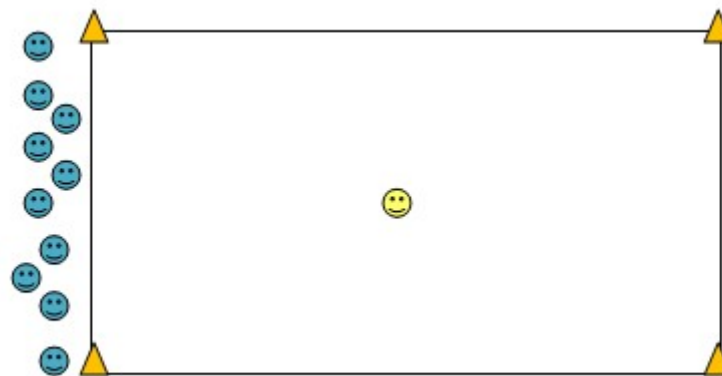
L'épervier

Les moutons doivent au signal « Epervier sortez », essayer de traverser le champ (demi terrain de hand soit 20 x 20m) sans se faire toucher par l'épervier. Les joueurs touchés deviennent épervier à leur tour.

Réaliser : ajuster ses gestes en fonction des adversaires

Identifier : prendre des informations sur le trajet des joueurs

Gérer : évaluer le résultat de ses actions



Variantes :

→ Les joueurs devenus éperviers ne peuvent pas bouger ou doivent faire une chaîne

Objectif : rééquilibrer le rapport de force en faveur des moutons

Incidences :

- Les déplacements en chaîne peuvent être difficiles et dangereux (problème de coordination). *Faire plusieurs petites chaînes*

- Le jeu est vite terminé car les chaînes sont trop larges. *Augmenter la largeur de terrain.*

→ Le nombre d'éperviers est augmenté

Objectif : rééquilibrer le rapport de force en faveur de l'épervier en difficulté (peu efficace et vite essoufflé ou découragé)

Incidences :

- Le nombre d'éperviers ne change pas le rapport de force ou à l'opposé le modifie radicalement (partie terminée très rapidement). *Eviter de choisir des éperviers avec le même profil d'efficacité*

→ Les moutons doivent se déplacer avec un ballon, l'épervier élimine le joueur en prenant ou en faisant sortir le ballon de l'aire de jeu.

Objectif : jouer différemment, modifier la motricité

Incidences :

- Les joueurs se déplacent en ne regardant que le ballon et perdent le ballon trop facilement. *Délimiter des refuges temporaires. Le joueur qui perd le ballon peut retourner en chercher un autre dans son camp (jusqu'à épuisement de la réserve de ballons)*

→ Les ballons sont différents : taille, poids, forme

Objectif : permettre à tous les élèves de jouer

Incidences :

- Certains joueurs n'arrivent toujours pas à dribbler. *Leur permettre de se déplacer avec le ballon dans les mains (façon rugby) : l'épervier doit alors seulement les toucher.*

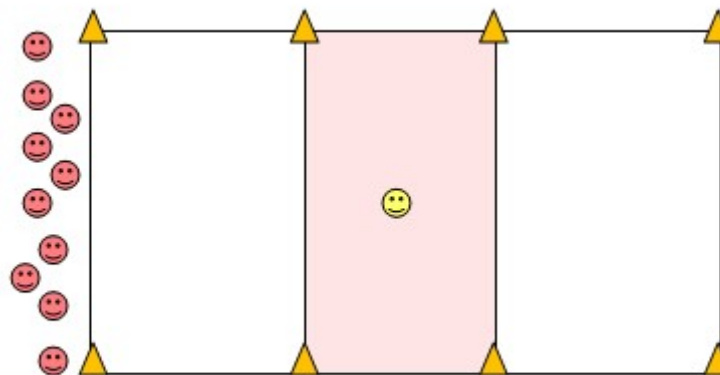
La rivière aux crocodiles

Il s'agit en fait du jeu de l'épervier avec une contrainte supplémentaire : l'épervier, devenu crocodile, ne peut pas sortir d'une zone délimitée (une bande 3m de large tracée sur la largeur du terrain) pour toucher les gazelles.

Réaliser : ajuster ses déplacements en fonction du trajet des adversaires

Identifier : prendre des informations sur les espaces libres proches ou sur les trajets des joueurs

Gérer : connaître et accepter les règles

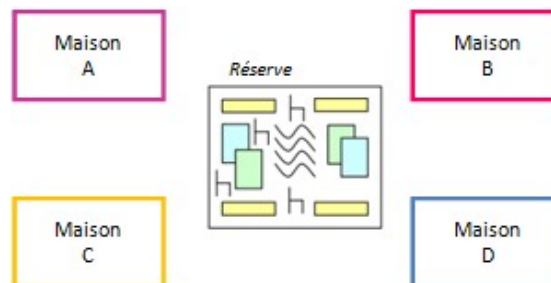


Les déménageurs

Réaliser : organiser ses segments en fonction du déplacement souhaité

Identifier : identifier le but à atteindre

Gérer : connaître et accepter les règles



Variantes :

→ Mettre en place deux caisses différentes pour recevoir des objets de couleur différente

Objectif : amener les élèves à s'orienter en fonction d'une cible précise

Incidences :

- Le jeu est plus complexe : certains élèves peuvent se tromper de caisse. *Ecarter significativement les caisses ; signaler (par un panneau, un symbole...) la couleur des objets par caisse.*

→ Introduire un ou plusieurs joueurs qui vont jouer le rôle d'adversaires : si l'élève qui transporte est touché par l'un d'eux, il doit remettre son objet dans la caisse à vider.

Objectif : augmenter la difficulté ; amener progressivement la notion d'opposition ; diversifier les rôles d'attaquant et de défenseur

Incidences :

- Certains joueurs ne respectent pas la nouvelle règle. *Intervenir directement en demandant à l'élève de remettre de son objet dans la caisse à vider.*
- Certains joueurs ne veulent pas jouer le rôle d'adversaire. *Ne pas imposer ce nouveau rôle dans un premier temps puis jouer avec lui pour ne pas dédramatiser*
- Certains joueurs sont toujours touchés avant d'atteindre leur caisse. *Mettre en place des zones de protection où le joueur pourra temporairement être invulnérable.*

→ Avoir la possibilité de vider la caisse adverse à remplir

Objectif : amener la notion de jeu en continuité

Incidences :

- Jeu sans limite de temps. *Arrêter le jeu après quelques minutes afin de permettre aux élèves de se reposer.*

Les mises en situations au cycle 2 & 3

Situation d'expression de la compétence attendue

Le mini championnat

Cycle 2 :

Prendre un jeu du tableau. Les équipes sont regroupées par trois afin de disputer un mini-championnat. Pour cela, chaque équipe rencontre les autres. L'équipe qui ne joue pas prend en charge l'arbitrage et recueille le score. A l'issue des trois matchs du groupe, les élèves établissent un classement sur la base suivante :

- Un match gagné rapporte 3 points
- Un match à égalité rapporte 2 points
- Un match perdu 1 point

L'arbitrage : l'équipe arbitre à plusieurs : les tâches des élèves sont réparties en fonction des règles du jeu support.

Variante :

- organiser un championnat entre toutes les équipes de la classe

Cycle 3 :

Match BINGO : l'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points

Match BANCO : l'équipe qui gagne est celle qui a le plus d'élèves qui marquent

Si une équipe remporte le BINGO et le BANCO elle emporte le JACKPOT.

Situations de cycle 2 :

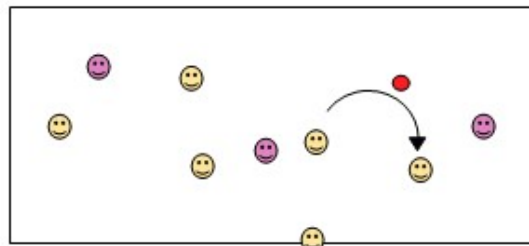
La passe à dix

La passe à dix avec jokers sur le côté.

6 attaquants : 3 sur le terrain, 3 à l'extérieur

3 défenseurs sur le terrain.

But : se faire un maximum de passes en 2 minutes sans que les défenseurs ne prennent la balle.



Réaliser : passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur

Identifier : apprécier les positions relatives des partenaires et des adversaires

Gérer : organiser ses actions en fonction des règles définies, des stratégies et des ressources

Variantes :

- Le nombre de passes
- Le type de passes : sans rebond, avec rebond, sans redoublement de passe (passe à celui qui vient de nous donner le ballon)

Le taureau

Passé à dix avec un adversaire appelé le taureau. Celui-ci doit intercepter ou toucher le ballon afin de devenir attaquant. Celui qui a perdu le ballon devient le taureau.

Variantes :

- Le nombre de taureaux
- Le temps pour intercepter ou toucher le ballon

Le chronomètre

Deux équipes s'affrontent en se passant le ballon le plus vite possible. Les équipiers se placent en cercle ou en ligne. Les joueurs ne se déplacent pas. L'équipe qui, la 1^{ère}, a fait le tour avec le ballon ou l'a amené en bout de ligne, gagne un point. Partie en 5 points gagnants.

Si la balle tombe à terre, il faut recommencer au départ.

Variantes :

- Jouer au temps : le plus de tours en un temps donné
- Le ballon chronomètre : pendant qu'une équipe en cercle se transmet le ballon le plus vite possible, chaque joueur de l'autre équipe doit successivement se déplacer en dribble autour de l'équipe en cercle.

Faire progresser le ballon vers l'avant

La rivière aux crocodiles

Voir cycle 1

Variantes :

- Le nombre de crocodiles
- La taille de la zone
- Le type de passe : à une main, à deux mains
- L'obligation ou non de faire une passe dans la zone des crocodiles

Le jeu des zones

Deux équipes s'affrontent sur un terrain de 20 x 15 m. Les attaquants doivent se déplacer en se faisant des passes en arrière uniquement le plus possible vers l'avant en contrôlant le ballon afin de marquer le plus de points possibles. S'ils déposent le ballon dans l'embut, ils marquent 10 points. Les défenseurs doivent intercepter ou faire sortir le ballon.

Dès qu'un ballon sort du terrain, est intercepté ou posé dans l'embut, la tentative est terminée. Les points retenus sont ceux de la zone où a eu lieu l'interception ou la sortie. Trois tentatives successives puis changement des rôles attaquants-défenseurs.

L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points additionnés lors des trois tentatives.

				Embut
1	2	3	4	10
point	points	points	points	points

Le poursuivant

Deux élèves avec un ballon doivent se faire des passes sans le faire tomber au sol en se dirigeant vers une cible à atteindre (panier, but). Un troisième joueur placé derrière eux, essaie de les rattraper pour les empêcher de tirer.

Variantes :

- La distance poursuivants-attaquants
- Le temps pour atteindre la zone de marque

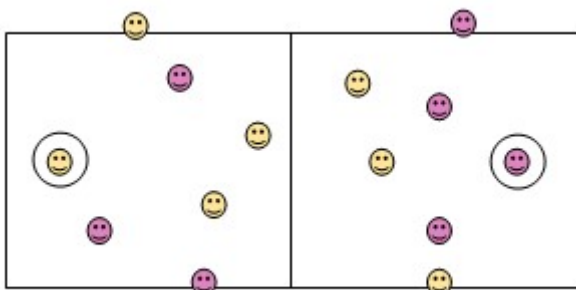
Situations de cycle 3

Faire progresser le ballon en écartant le jeu en largeur

La balle au capitaine

Avec joueurs relais

Deux équipes : l'équipe en possession du ballon tente de la transmettre à son capitaine en utilisant ou non les joueurs relais situés sur les côtés. Si le ballon est intercepté ou s'il sort des limites du terrain, l'équipe adverse essaie à son tour de le transmettre à son capitaine.



Réaliser : adapter son action à celle de ses partenaires et adversaires
Identifier : apprécier les positions relatives des partenaires et adversaires et ajuster son action
Gérer : élaborer des règles d'action

Les portes d'entrée

Le joueur de l'équipe attaquante qui a le ballon doit franchir une des portes, ballon en main, pour pouvoir avancer vers le but ou l'embut adverse. Les portes sont positionnées au milieu du terrain, près des lignes de sortie en touche.

La tentative s'arrête s'il y a un point ou si le ballon est intercepté ou sorti du terrain.

5 tentatives pour l'équipe attaquante puis changement de rôles.

L'équipe qui marque le plus de points gagne le match.

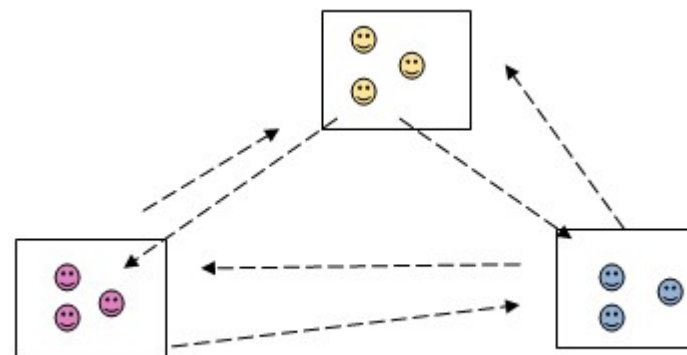
Variantes :

- Celui qui franchit une des portes n'est pas forcément le porteur du ballon
- Spécifier le nombre de joueurs qui doivent franchir une des portes
- Positionner les portes plus près du but ou de l'embut

- Match avec réversibilité : si les défenseurs interceptent le ballon, ils peuvent également essayer de marquer. Arrêt du jeu après la première tentative de marque de la part des défenseurs. Nouvelle tentative pour l'équipe adverse.

Remplir sa maison

Ramener les ballons dans sa maison



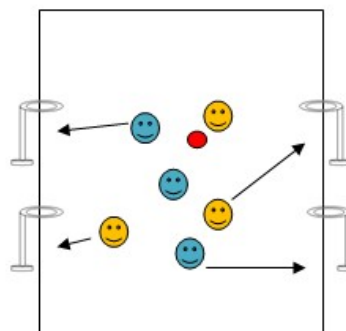
L'épervier ballon

Voir cycle 1

Amener sa balle de l'autre côté du terrain sans se la faire prendre par l'épervier

Ecarter le jeu face à la cible/renverser le jeu :

Les 4 paniers



Deux équipes de 3 joueurs s'affrontent sur un terrain de 15 x 15 m.
Chaque équipe peut aller marquer dans un des deux paniers situés du même côté.

Variantes :

- Jouer à 3 x 2 sans réversibilité ; 5 attaques successives puis changement de rôles
- Mettre 3 paniers donc un au centre plus élevé valant plus de points : 1 point pour les paniers latéraux et 2 points pour le panier central.

Situations pour améliorer certains aspects techniques

Améliorer la passe

Le relais volley-balle



Faire un maximum de passes par équipe sans faire tomber le ballon à terre. Les équipes sont composées de 4 joueurs. L'équipe se divise en deux groupes de deux joueurs qui se positionnent face à face à 3 mètres de distance.

Lorsqu'un élève a fait un passe, il se déplace sur

le coté et recule derrière son partenaire située du même coté que lui. Le décompte redémarre à zéro à chaque fois que le ballon tombe à terre.

Variantes :

- Constituer des équipes de 6 joueurs/3 de chaque coté
- Le passe et va : après la passe, le joueur va se placer derrière les joueurs situés en face

La passe à deux



Le relais handball, basketball, football

Les équipes sont constituées de 6 joueurs. Elles se divisent en deux groupes de 3 joueurs qui se positionnent face à face, à 10 mètres de distance. Les joueurs se déplacent en dribble vers leurs partenaires situés en face d'eux et à 5 m, ils doivent faire une passe dans les pieds ou dans les mains avant de venir se positionner derrière leurs partenaires.

Variantes :

- Diminuer ou augmenter la distance de passe
- Recevoir la passe en mouvement
- Se déplacer en dribble en effectuant un slalom (contourner des plots, faire passer la balle sous des lattes posées sur des plots)

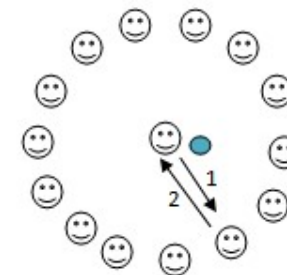
La balle nommée

Le joueur central appelle un prénom et lui passe le ballon. Le réceptionneur change de place avec le passeur s'il réussit à bloquer le ballon

Réaliser : ajuster ses tirs et ses réceptions en fonction de son partenaire

Identifier : prendre des informations sur le trajet de la balle

Gérer : évaluer le résultat de ses actions

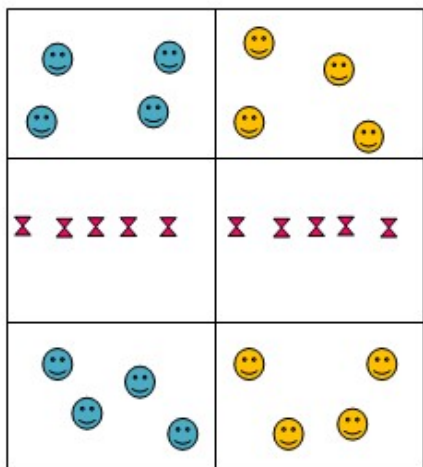


Variante :

- Le ballon roule au sol

Améliorer la précision du tir

Viser les quilles



Deux équipes s'affrontent. Une équipe se divise en deux, de chaque côté d'un espace où sont situées des quilles à abattre. L'équipe qui abat toutes les quilles en premier a gagné.

Réaliser : Ajuster ses déplacements en fonction du trajet d'un mobile

Identifier : Prendre des informations sur le trajet des objets

Gérer : évaluer le résultat des actions les siennes et celles des autres

Variantes :

- Augmenter ou diminuer la distance
- Augmenter ou diminuer le nombre d'objets à abattre
- Imposer une manière pour tirer : de face, pieds-décalés

Le ballon chasseur

Deux équipes en nombre égal : les lapins et les chasseurs. Les chasseurs tentent de toucher les lapins avec un ballon en mousse. Chaque lapin touché devient chasseur.

Variantes :

- Match au temps : en 3 min, toucher le plus grand nombre de lapins, chaque touche vaut un point
- Les lapins dribblent et les chasseurs visent les ballons

Le lapin couloir

Les lapins se déplacent dans un couloir en dribblant ou en transportant des objets sous la forme des déménageurs. Les chasseurs doivent les toucher pour les éliminer.

Améliorer le dribble

L'épervier dribbleur

Sur le modèle de l'épervier, les moutons se déplacent en dribblant. L'épervier les élimine en touchant le ballon

Variantes :

- Toucher le ballon
- Le nombre d'éperviers

Le dribbleur élimination

Dans un espace réduit (5x5m), 5 joueurs, avec un ballon chacun, se déplacent en dribble uniquement. Chaque joueur essaie de faire sortir le ballon des autres dribbleurs tout en conservant le sien.

Variantes :

- Imposer le mode de dribble (main droite, main gauche...)
- Ajouter un sorcier sans ballon qui tente également d'éliminer les dribbleurs.

Le relais en dribble

Deux équipes s'affrontent sous forme de relais. Les élèves se déplacent le plus rapidement possible uniquement en dribblant.

Variantes :

- Relais en aller-retour
- Relais avec slalom
- Relais avec dribble imposés (main droite, main gauche, en arrière...)

Ombre et soleil



Suivre le trajet de dribble de son partenaire

Suivre le chemin

Dribbler en suivant les lignes de la salle ou du terrain

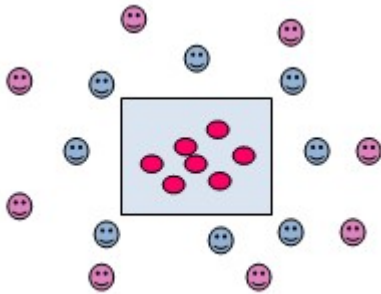


Slalom en dribble



Accepter le contact

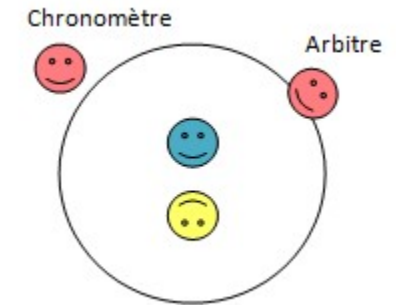
Les gendarmes et les voleurs



Les voleurs ont une minute pour prendre le plus de ballons possibles dans la zone bleue (un à la fois). Les gendarmes doivent les en empêcher

Un contre un

Au signal de l'arbitre, les deux adversaires ont 30 secondes pour essayer de se faire sortir mutuellement de la zone de contact.



Le volleyball

Nombre de joueurs par équipe : 6

But du jeu : Les points sont marqués soit en faisant tomber le ballon sur le terrain de l'équipe adverse, soit quand l'adversaire commet une faute. La première équipe à atteindre 25 points (avec 2 points d'écart minimum) gagne le set et la première équipe à gagner trois sets gagne le match. Dans le cas d'un score à 2 sets partout, les équipes jouent un 5e set décisif. La première équipe ayant marqué 15 points (avec 2 points d'écart minimum) remporte le 5e set et le match. Chaque équipe peut toucher le ballon jusqu'à trois fois avant que le ballon ne retransverse le filet. Les contacts consécutifs doivent être faits par des joueurs différents. Le ballon est d'habitude joué avec les mains, bras ou les poings mais les joueurs ont le droit de toucher le ballon avec n'importe quelle autre partie du corps.

Le football

Nombre de joueurs par équipe : 11

Terrain : rectangulaire de 90 à 120 mètres de long sur 45 à 90 mètres de large

But du jeu : faire pénétrer le ballon dans le but de l'équipe adverse. Il doit obligatoirement franchir la ligne tracée au sol entre les deux poteaux. Le seul joueur autorisé à utiliser ses mains est le gardien de but dans sa surface de réparation.

Dans cette même surface, une faute habituellement sanctionnée par un coup franc direct, l'est par un coup de pied de réparation (pénalty). Ce dernier s'exécute sur un point situé à 11 mètres de la ligne de but. Outre les fautes de mains, les autres fautes concernent essentiellement les comportements antisportifs et les contacts entre les joueurs. Le tacle est autorisé, mais règlementé. Un tacle par derrière est ainsi sanctionné d'un carton rouge synonyme d'expulsion.

En cas de faute moins grave, un carton jaune peut être donné par l'arbitre au joueur fautif. Si ce joueur écope d'un second carton jaune au cours d'une même partie, il est expulsé. La règle du hors-jeu force les attaquants à ne pas se contenter d'attendre des ballons derrière la défense. Pour qu'un joueur soit en jeu, il faut qu'il soit devant le dernier défenseur. L'arbitre assistant signale avec un drapeau le hors-jeu qui se juge au départ de la balle, c'est-à-dire au moment où le passeur effectue sa passe, et pas à l'arrivée du ballon dans les pieds de l'attaquant. Le match dure 90 minutes en deux mi-temps de 45 minutes entrecoupées d'une pause de 15 minutes. Lorsqu'un vainqueur doit obligatoirement être désigné et que le match nul est impossible, on met en place des prolongations (deux fois quinze minutes). Au terme de cette période, en cas d'égalité, les tirs au but départagent les deux équipes.

Le basketball

Nombre de joueurs par équipe : 5

Terrain : Le basketball se joue généralement dans un endroit couvert, par exemple un gymnase, mais il peut aussi être pratiqué sur des aires de jeu sous sa variante la plus populaire : le streetball (« basketball de rue »). Aux deux extrémités du terrain se trouve un panier, formé par un anneau métallique situé à 3 mètres du sol, en dessous duquel est attaché un filet ouvert en son centre. L'anneau est fixé à un panneau rectangulaire vertical (la planche) sur lequel la balle peut rebondir lors d'un tir. Sous chaque panier se trouve une zone rectangulaire appelée la raquette (ou zone restrictive). Un arc de cercle situé à 6 mètres de chaque panier représente la ligne de tirs à trois points. Sous l'anneau est tracé un arc de cercle d'un rayon de 1,25 m dans lequel aucun passage en force d'un attaquant ne sera sifflé par l'arbitre.

But du jeu : marquer plus de paniers que l'équipe adverse. Un match se déroule en quatre périodes (appelés « quarts temps ») de dix minutes. Le chronomètre est arrêté à chaque coup de sifflet de l'arbitre (en cas de faute, sortie, etc.). Chaque équipe peut remplacer un ou plusieurs joueurs pendant les arrêts de jeu et les temps morts. Au début du match, l'engagement est effectué par l'arbitre sous la forme d'un entredoux.

Pour cela, un joueur de chaque équipe (généralement celui qui saute le plus haut) se place face à son adversaire, derrière la ligne du milieu de terrain, en direction du panier où il doit attaquer ; l'arbitre lance alors la balle au-dessus des deux joueurs et ceux-ci doivent frapper le ballon avec la main pour qu'un de leur équipier l'attrape. C'est à ce moment-là que le jeu commence. Les joueurs doivent manipuler le ballon avec les mains. Le toucher avec une partie quelconque de la jambe de manière délibérée est interdit. Le ballon est hors-jeu dès qu'il rebondit à la limite ou en dehors du terrain, ou lorsqu'il est touché par un joueur qui dépasse les limites du terrain.

Il n'y a pas de temps additionnel comme au football. Une sonnerie retentit au moment où la dernière seconde de chaque période s'est écoulée, mais un tir réussi après la sonnerie peut être accordé si le joueur a lâché le ballon avant que la sonnerie ne retentisse. À l'issue de la rencontre, l'équipe qui a le plus de points remporte le match. En cas d'égalité, on joue alors 5 minutes de prolongation pour départager les deux équipes. Si au terme de la prolongation il y a à nouveau égalité, on rejoue une autre prolongation. Il n'y a ainsi jamais de match nul au basketball

Le handball

Nombre de joueurs par équipe : 7 (2 ailiers, 2 arrières, 1 demi-centre, 1 pivot, et 1 gardien)

But du jeu : le ballon ne peut être touché que par les mains. Une fois qu'un joueur a le ballon en main, il peut avancer en dribblant mais ne peut effectuer que 3 pas sans dribbler et ne peut garder le ballon plus de trois secondes s'il reste immobile. La rencontre se déroule généralement en deux mi-temps, séparées par une pause de 15 minutes. Un temps mort d'une minute est disponible par équipe et par mi-temps. La durée d'un match dépend de la catégorie d'âge des joueurs. Pour les enfants de 8 à 12 ans, elle est de 2 x 20 minutes (avec arrêt du chronomètre sur les fautes et les sorties de balle si l'arbitre l'exige). L'équipe gagnante est celle qui comptabilise le plus de buts à la fin du temps réglementaire. Chaque but s'obtient en faisant pénétrer le ballon dans la cage du but adverse (entre les poteaux et derrière la ligne de but).

L'attaquant n'a pas le droit de rentrer dans la surface de but avec le ballon, mais peut toutefois sauter au-dessus et effectuer son tir avant de retoucher le sol. Les joueurs passent d'un statut d'attaquant ou défenseur en fonction de la possession de la balle ou non de leur équipe. Au handball, les joueurs de champ ne peuvent toucher le ballon qu'avec les mains. Seul le gardien a la possibilité de détourner le ballon du pied. Il est interdit aux joueurs de passer la balle au gardien, sous peine de jet franc aux neufs mètres pour l'adversaire. La saisie du ballon par les deux mains à la fois stoppe le dribble (et du coup, impose un tir ou une passe). Également si le ballon passe au-dessus de la main dont se servait le joueur pour dribbler. Cela est considéré comme une « reprise de dribble » et la balle est rendue à l'adversaire.

Le rugby

Nombre de joueurs par équipe : 15

But du jeu : marquer plus de points que l'équipe adverse. Les points sont obtenus en marquant :

- un essai : un essai est marqué lorsqu'un joueur effectue un touché à terre dans l'en-but. Il rapporte 5 points.
- un but : un but est marqué lorsque le ballon passe entre les poteaux, au-dessus de la barre transversale. Il y a différents types de buts :
 - le drop : il ne se tire pas à l'arrêt. C'est en pleine phase offensive qu'un joueur va laisser tomber le ballon au sol et tirer dedans après son premier rebond pour tenter de lui faire franchir les poteaux.
 - la transformation : elle est tirée après un essai marqué et rapporte 2 points supplémentaires à l'équipe.
 - la pénalité : elle est sifflée par l'arbitre après une faute de l'équipe adverse (ex : hors jeu, plaquage irrégulier, etc.). Elle se tire à l'arrêt.

Un match se déroule en deux mi-temps de 40 minutes chacune.

La mêlée : Chaque équipe forme un bloc. Elle s'accroche et rentre dans l'équipe adverse. Le ballon se trouve sous la mêlée. Chaque bloc pousse le plus fort possible pour s'emparer de la balle, et la ramener de son côté. On ne peut se saisir du ballon que lorsque celui-ci n'est plus sous la mêlée.

Le plaquage : il consiste à arrêter la progression d'un adversaire qui a le ballon en le saisissant entre les chevilles et la ceinture pour le faire tomber. Un plaquage au niveau des épaules ou du cou est considéré comme dangereux (c'est ce que l'on appelle la "cravate"). Il est sanctionné d'une pénalité ou d'un carton. Il est également interdit de plaquer un joueur qui n'est pas en possession du ballon.