

JEUX SPORTIFS COLLECTIFS

PLACE DES JEUX TRADITIONNELS-JEUX ET SPORTS COLLECTIFS DANS LES PROGRAMMES DE 2008

MATERNELLE	CYCLE 2	CYCLE 3
<p>Agir et s'exprimer avec son corps Les enseignants veillent à proposer des situations et des activités renouvelées d'années en année, de complexité progressive ; ils s'attachent à ce que tous les enfants aient assez de pratique pour progresser et leur font prendre conscience des nouvelles possibilités acquises -par la pratique d'activités ...guidées les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir),...des projections d'objets (lancer, recevoir), ... Des jeux de balles, ... viennent compléter ces activités. Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent. Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste. -par la pratique d'activités comportant des règles ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives</p>	<p>L'EPS vise le développement des capacités nécessaires aux conduites motrices et offre une première initiation aux activités physiques sportives et artistiques.</p> <p>Coopérer et s'opposer ... collectivement - jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballons : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquants, défenseurs, arbitres)</p>	<p>L'EPS vise le développement des capacités motrices et la pratique des activités physiques sportives et artistiques.</p> <p>Coopérer ou s'opposer ... collectivement - jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball, ...), coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquants, défenseurs, arbitres)</p>
<p>A la fin de l'école maternelle, l'enfant est capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - coopérer et s'opposer ... collectivement ; accepter les contraintes collectives - ... 	<p>Premier palier :</p> <p>Compétence 6 -Respecter les autres et les règles de la vie collective -Pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles - ...</p> <p>Compétence 7 -..., s'engager dans un projet -Maîtriser quelques conduites motrices comme courir, ... - ...</p>	<p>Deuxième palier :</p> <p>Compétence 6 -Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives -Coopérer avec un ou plusieurs camarades - ...</p> <p>Compétence 7 -respecter des consignes simples en autonomie -montrer une certaine persévérance dans toutes les activités -s'impliquer dans un projet ... collectif - ...</p>

1) POURQUOI PROGRAMMER DES JEUX SPORTIFS EN EPS

- Ces jeux laissent plus de **souplesse dans le choix des règles** (non figées)
- Ces jeux sollicitent les mêmes types de **ressources** que les sports-co
- Ces jeux abordent d'autres systèmes de relations que le duel d'équipes symétrique traditionnel des sports collectifs.
- Leur **mise en œuvre** est possible **dans les cours d'école** avec peu de matériel
- Leur moindre médiatisation **atténue les phénomènes d'imitation** des comportements d'adultes « vus à la télé »
- Leur programmation constitue un complément d'acculturation (accès à un patrimoine)
- (Réserver la pratique de disciplines sportives dans leur forme sociale au collège)

2) CRITERES DE CHOIX DES JEUX SPORTIFS EN EPS

- Donner à tous les élèves une **quantité suffisante d'activité physique**
- Mise en place possible dans les contingences d' **Espace et de Matériel** courantes de l' école
- Répondre aux **motivations profondes** des enfants : « *chasse, voyage, épreuve initiatique, animation, bataille, comédie* » (cf. les 6 entrées symboliques de Marchal)
- Permettre aux élèves de vivre aussi **d'autres types d'affrontement que le duel symétrique stable** habituel des sports co
- Ne pas présenter de risques objectifs au regard de la **sécurité** des élèves

3) MISE EN MIROIR SPORTS CO / JSC

FONDAMENTAUX des Sports Collectifs	CONSTANTES des Jeux Sportifs Collectifs
Affrontement -2 EQUIPES - Médié par un BALLON - ESPACE délimité - Système de REGLES (temps, relations entre les joueurs, actions sur le ballon + ...) -...Marque (SCORE)	Les joueurs évoluent dans un système de Temps Espaces Relations Matériel

4) LES VARIABLES

TEMPS (+ Résultat)	ESPACES	RELATIONS	MATERIEL
Système lié aux TYPES DE JEUX Jeux sans fin: Absence de résultat (chats) Ambiguïté (poules renards, vipères) Résultat inexorable (épervier) Score (déménageurs)	Système lié aux ZONES DE JEU -Espaces interpénétrés ou distincts -Dimensions du terrain-Limites ou absence de limites -Présence ou non de zones inviolables CIBLE -Dimension -Mouvante ou fixe -Position (haute/basse ; verticale/horizontale ;...	Système lié aux FORMES DE GROUPEMENT : -Nombres de joueurs (équipes équilibrées ou surnombre , voire 1 contre tous) -Rôles identifiés par des couleurs -Pouvoirs institués par des règles: Réversibilité ou non des rôles (changements de statut au cours d'une même partie) Opposition Coopération Modes de déplacement	Système lié aux CARACTERISTIQUES du matériel - Présence / absence -Taille : manipulable à 1 main, à 2 mains, transportable seul, à plusieurs - Nature : rebondissant ou non, types de trajectoires

5) DEMARCHE PEDAGOGIQUE

- Prévoir l'utilisation d'un jeu pendant un **nombre suffisant de séances** (*rôle de la répétition pour stabiliser les apprentissages*)
- **Définir le SAVOIR** en jeu (*être au clair avec ses objectifs*)
- Distinguer parmi les **variables** celles pertinentes aux adaptations et évolutions du jeu
- Faire entrer les élèves dans le jeu en définissant ses **règles essentielles** (*mise en activité après énoncé d'une consigne concise: garant d'une QUANTITE d'ACTION suffisante*)
- **Définir des observables** et alterner des temps de pratique et des temps de non-jeu (*analyse et identification par les enfants des comportements efficaces*)
- **Associer les élèves à l'évolution du jeu** (*observation et verbalisation ... non systématique et orientée par l'enseignant*)
- Organiser et valoriser les **rôles sociaux** (*accès à la REGLE*)

6) SAVOIRS A CONSTRUIRE : QUE DOIT APPRENDRE L'ELEVE ?

- **Habilités motrices :**

Courir pour se sauver, pour attraper (démarrer, stopper, accélérer, décélérer, esquiver).

Lancer, attrapper

- **Méthodes :**

Prendre des indices simples (peu nombreux et peu complexes)

- lignes de démarcation des terrains.

- identifier l'adversaire, se situer poursuivant/poursuivi.

Prendre des repères dans l'espace et le temps pour être plus efficace

- courir dans un espace libre

- repérer des zones refuge pour échapper au poursuivant

Prendre en compte le résultat de son action en comparant les effets recherchés et les effets obtenus

- compter le nombre de poursuivis attrapés

- analyser les actions efficaces

Ajuster ses actions en fonction des buts visés

Mesurer les risques pris ou à prendre

Savoir apprécier l'action des autres comme observateur ou arbitre

- **Attitudes et motivations :**

Oser s'engager dans le jeu

Accepter et assurer les différents rôles (poursuivi, poursuivant, observateur, arbitre...)

Accepter et respecter les règles de jeu, de sécurité

Eprouver, ressentir, accepter

- vitesse, accélérations, décélérations, changements de direction

- des émotions (plaisir / déplaisir, joie, peur, colère...)

Proposer de nouveaux jeux, de nouvelles règles avec l'aide de l'enseignant

- **Notions et connaissances :**

Vitesse, trajectoire, appuis

Espace /temps

Sécurité

UN EXEMPLE DE PROGRAMMATION EN JEUX ET SPORTS COLLECTIFS

PREPARATOIRE A UNE RENCONTRE INTERCLASSES

PRINCIPE GENERAL :

Au cours du module l'enseignant s'attachera à ce que les élèves soient confrontés à des situations empruntées à différentes familles de jeux (situations porteuses de problèmes à résoudre différents)

LES FAMILLES	EXEMPLES DE JEUX (CF. FICHES)
Jeux de poursuite	Les sorciers La rivière aux crocodiles
Jeux de transport d'objets	Le relais déménageurs Le voleur d'objets
Jeux de conquête	La chasse aux fennecs Les déménageurs (variante CP)
Jeux de ballons	Remplir la caisse Le ballon horloge

Ici, le groupe classe est scindé :

- Maternelle : en 4 équipes et le jeu est mené en parallèle sur 2 terrains (dont 1 terrain sous la surveillance de l'ATSEM par ex)
- Ecole élémentaire, en 3 équipes : 2 s'affrontent (A/B ; B/C ; C/A), les élèves de la 3^{em} sont répartis sur les rôles sociaux (arbitres de lignes, arbitre de champ, observateurs, chronométrateur)
- Classe complète en 2 équipes pour certains jeux.

CONSIDERATIONS PEDAGOGIQUES :

Chaque jeu est proposé à plusieurs reprises (plusieurs manches) au cours d'une même séance.

Il sera repris sur 2 séances au moins dans sa forme initiale ou avec l'introduction de variables selon le degré d'acquisition des élèves (selon l'évolution des comportements).

Faire verbaliser par les élèves les comportements et actions efficaces.

Le changement de statut (Att/Déf ; ...) des joueurs n'intervient qu'après plusieurs répétitions (les joueurs sont affectés des mêmes rôles à plusieurs reprises).

Pour adapter la situation au niveau de réalisation des élèves, jouer sur quelques variables (cf.chapitre 4 plus haut):

- nombre de joueurs
- droits des joueurs (règles)
- taille de l'espace de jeu (ou mise en place de zones de non-jeu)
- temps de jeu (durée définie à l'avance ou induite par un résultat : 1^{er} équipe qui « marque X points», ...)
- (nombre de ballons ou d'objets)
- MARQUE (système de score)

Les Sorciers

Jeu de poursuite

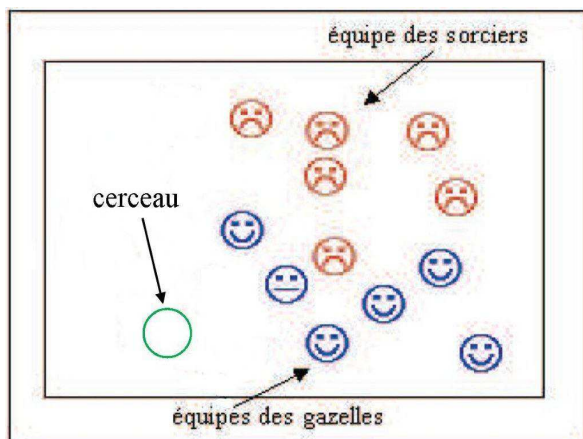
Niveau : MS/GS

But :

- Pour les sorciers : toucher le plus grand nombre de joueurs (gazelles).
- Pour les gazelles : fuir pour ne pas se faire toucher.

Aménagement :

- ½ terrain de handball ou terrain de basket-ball.
- Répartition : 1 équipe de sorciers, 1 équipe de gazelles.
- Une zone refuge (cerceau).



Matériel :

- 1 jeu de chasubles pour une équipe
- 1 cerceau de taille moyenne
- 1 sifflet
- 1 chronomètre

Temps de jeu :

Plusieurs parties.

1 partie = 2 manches inversées de 2'.

Consignes :

- Chaque équipe, à tour de rôle, est sorcier.
- Les sorciers doivent toucher les gazelles qui deviennent des statues reconnaissables (mains sur la tête, jambes écartées) en restant là où on les a touchées.
- La gazelle qui atteint le refuge (cerceau) est intouchable.

Critères de Réussite :

- L'équipe qui transforme le plus grand nombre de statues au cours de la partie.

Variantes :

- Nombre de refuges (cerceaux)
- Avec les CP & CE1, une statue peut être délivrée par une gazelle vivante.

Les Déménageurs

Jeu de conquête

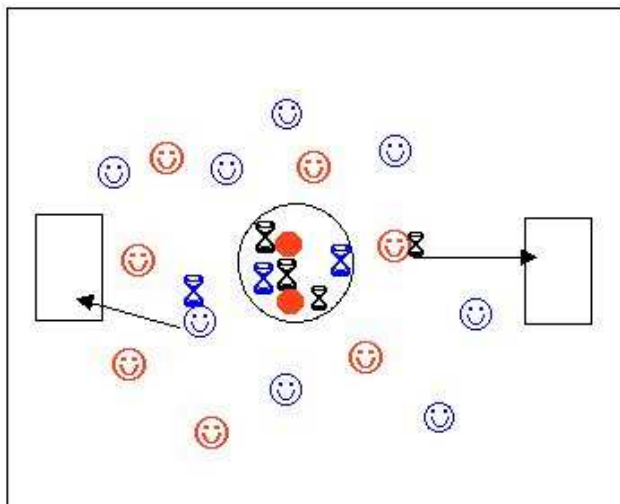
Niveau : MS/GS

But :

- Remplir sa caisse le plus rapidement possible.

Aménagement :

- ½ terrain de handball ou terrain de basket-ball.
- Répartition : 1 équipe avec chasubles, 1 équipe sans chasubles de part et d'autre du terrain.



Matériel :

- 2 caisses (une par équipe)
- Un cerceau de grande taille
- Des objets dans le cerceau central (plus d'objets que de joueurs)
- 1 sifflet
- 1 chronomètre

Temps de jeu :

Plusieurs manches de 2 à 3'.

Consignes :

- Au signal, chacun va chercher **un** objet pour le **déposer** dans la caisse de son équipe.

Attention : on ne peut prendre qu'un seul objet à la fois !

Critères de Réussite :

- Mettre plus d'objets dans sa caisse que les équipes adverses au cours de la manche (2').

Variante :

- Pour les CP & CE1, possibilité de prendre un objet dans la réserve **ou dans la caisse adverse**.

La Chasse aux Fennecs

Jeu de conquête

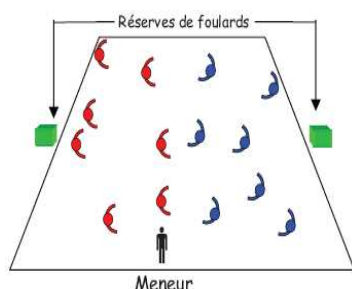
Niveau : MS/GS

But :

- Prendre un maximum de foulards à l'équipe adverse.

Aménagement :

- ½ terrain de handball ou terrain de basket-ball.
- Répartition : 1 équipe avec chasubles, 1 équipe sans chasubles de part et d'autre du terrain.



Matériel :

- 2 caisses (réserves) avec 4 foulards
- 1 jeu de chasubles
- 1 sifflet
- 1 chronomètre
- 1 foulard/joueur

Temps de jeu :

- Plusieurs manches
- Manches de 2'.

Consignes :

- Chaque joueur porte un foulard à la ceinture.
- Au signal, chaque joueur doit s'emparer du foulard d'un adversaire et le **déposer** dans sa réserve.
- Quand un joueur perd son foulard, il peut en reprendre un dans sa réserve.

Critères de Réussite :

- Etre en possession d'un plus grand nombre de foulards que l'équipe adverse à la fin de la manche (2').
- Compter le nombre de foulards : joueurs + réserve.

Niveau : CP/CE1

But :

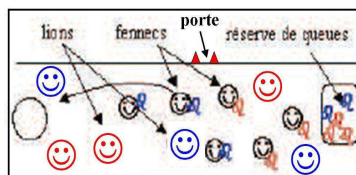
- Lions : s'emparer de la queue des bons fennecs.
- Fennecs : mener leur queue dans leur réserve.

Aménagement :

- ½ terrain de handball ou terrain de basket-ball.
- Chasubles (pour les lions) et foulards (pour les fennecs) de différentes couleurs.

☞ Veiller à ce que lions et fennecs aient les mêmes couleurs.

- 1 foulard de chaque couleur dans la réserve.



Matériel :

- Chasubles et foulards de 2 couleurs différentes minimum
- 1 sifflet
- 1 chronomètre

Temps de jeu :

- Plusieurs parties.
- 1 partie = 2 manches inversées de 2'.

Consignes :

- Les fennecs doivent passer avec une queue (foulard à la ceinture) de la réserve jusqu'au cerceau.
- Ils effectuent des retours autant de fois que nécessaire jusqu'à épuisement du stock.
- Les lions ne peuvent prendre que la queue de la même couleur qu'eux, la pose dans la réserve et reviennent en jeu **en passant par la porte**.
- Un fennec qui perd sa queue continue de jouer en allant rechercher une queue à la réserve. Il choisit la couleur qu'il veut.

Critères de Réussite :

- Après 2 manches inversées, l'équipe des fennecs ayant transporté le plus de « queues » a gagné.

Remplir la caisse

Jeu de ballons




Niveau : CP/CE1

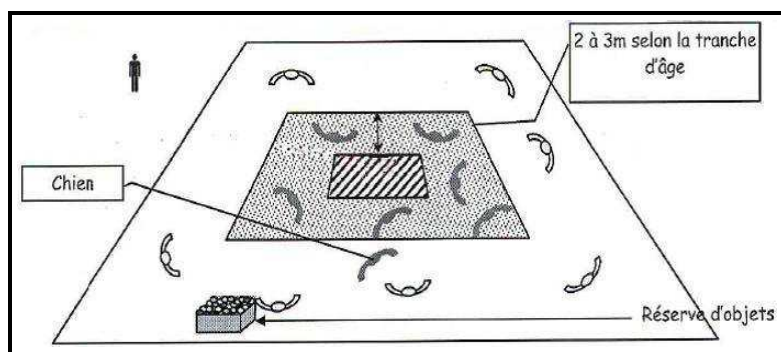
But :

- Lancer le plus d'objets possible dans la zone cible.

Aménagement :

- ½ terrain de handball ou terrain de basket-ball.
- Répartition : 1 équipe d'attaquants et 1 équipe de défenseurs.
- Désigner un chien dans l'équipe des défenseurs.
- Délimiter 3 zones de jeu (plots, tracés etc.) :

 Zone interdite = cible  Zone défenseurs  Zone attaquants



Matériel :

- 2 jeux de chasubles de couleurs différentes
- 24 sacs de sable ou objets (au minimum) dans la réserve
- 1 sifflet
- 1 chronomètre

Temps de jeu :

Plusieurs parties :

1 partie = 2 manches inversées de 2' à 3'.

Consignes :

- Pour les attaquants : envoyer l'objet dans la zone cible gardée par les défenseurs sans pénétrer dans leur zone et sans être touché par le chien des défenseurs.

- Pour les défenseurs : empêcher les objets d'atteindre la zone cible, sans sortir de leur zone.

Attention : les objets qui n'ont pas atteint la cible sont perdus !

- Pour le chien : toucher les attaquants, hors de la zone défenseur, pour récupérer les objets et **les remettre dans la réserve**.

Critères de Réussite :

- L'équipe gagnante est celle qui a mis le plus d'objets dans la zone cible au cours de la partie.

Variante :

- pour les MS & GS, jouer sans le chien.

Le Ballon Horloge

Niveau : MS/GS

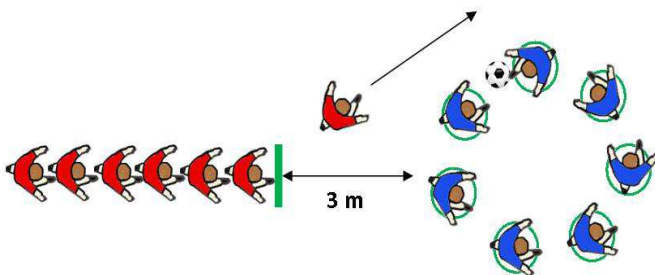
Jeu de ballons

But :

- Pour l'horloge : faire le plus de passes possible avec le ballon (en tournant).
- Pour les coureurs : courir le plus vite possible en se relayant.

Aménagement :

- 2 équipes de 7 joueurs.
- Un terrain de 10m X 10m environ.



Matériel :

- 1 sifflet
- 1 chronomètre
- 1 ballon
- 7 cerceaux pour matérialiser le cadran de l'horloge
- Latte pour matérialiser le départ de l'équipe des coureurs

Temps de jeu :

- Limité par la durée du relais : la balle cesse de circuler lorsque le dernier coureur arrive.

Consignes :

- L'équipe de l'horloge se dispose en cercle dans chaque cerceau.
- L'équipe des coureurs se place en ligne à environ 3 mètres de l'horloge.
- Au signal de départ, les joueurs de l'horloge se transmettent la balle de plus vite possible (sens SAM).
- Les joueurs de l'horloge ne doivent pas sortir de leur cerceau sauf pour aller chercher le ballon s'il est tombé.

Critères de Réussite :

- Réussir un maximum de passes avant la fin du relais des coureurs.
- Compter le nombre de passes de l'horloge à la fin de chaque manche.

NB : si le ballon tombe, on redémarre à zéro et c'est le lanceur qui va chercher le ballon pour le renvoyer.

- Assurer un espace entre les cerceaux (minimum 1 mètre).

Variables: le ballon peut être transmis de différentes manières : passe avec rebond ou directe.

Les Voleurs d'Objets

Niveau : MS/GS

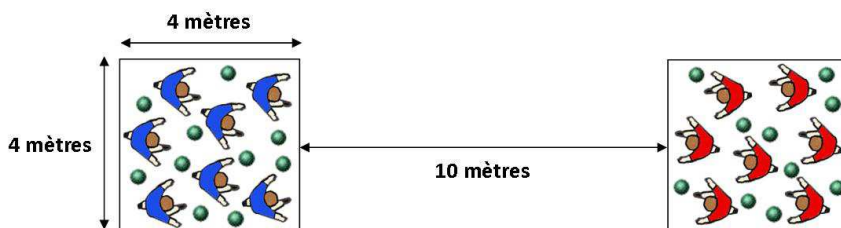
Jeu de transport d'objets

But :

- Pour les deux équipes : avoir le plus d'objets possible dans son camp.

Aménagement :

- 2 équipes de 7 joueurs.
- 2 camps de 4m X 4m, espacés de 10m environ.



Matériel :

- 1 sifflet
- 1 chronomètre
- 2 jeux de chasubles de couleurs différentes
- 15 objets dans chaque camp (soit 30 objets)
- Des multi-marqueurs (ou craies) pour délimiter les camps
- 2 feuilles de score

Temps de jeu :

- Manches de 1'30.
- Effectuer 2 fois 2 manches.

Points :

Compter le nombre d'objets présents dans chaque camp à la fin de chaque manche. Après 2 manches, l'équipe qui totalise le plus d'objets gagne le défi.

Gagné = 3 points / Nul = 2 points / Perdu = 1 point

Consignes :

- Au début du jeu, chaque équipe est dans son camp avec 15 objets posés au sol.
- Au signal, les joueurs de chaque équipe vont prendre les objets de l'équipe adverse et les rapportent dans leur camp le plus rapidement possible.
- Un joueur ne peut transporter qu'un objet à la fois.
- Tout objet pris dans le camp adverse doit être **posé** (et non lancé) dans son camp.
- Il est interdit d'empêcher un adversaire de prendre un objet.

Critères de Réussite :

- Totaliser le plus d'objets possible dans son camp à l'issue du temps (1'30).

Le Relais Déménageurs

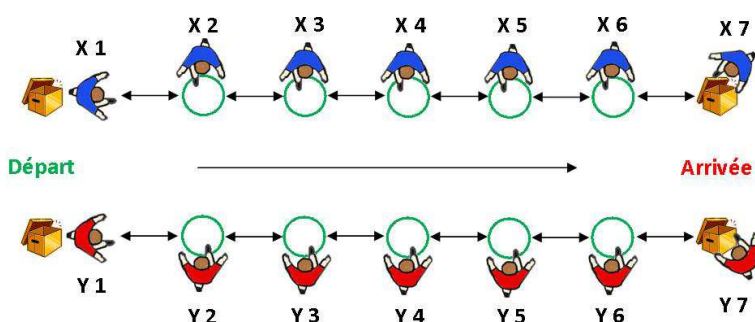
Niveau : MS/GS

But : - Pour les deux équipes : faire parvenir le plus rapidement possible les objets de son équipe du départ à l'arrivée.

Jeu de transport d'objets

Aménagement :

- 2 équipes de 7 joueurs.
- 1 terrain de 30m X 10m environ.



Matériel :

- 1 sifflet
- 1 chronomètre
- 4 caisses (2 pour le départ et 2 pour l'arrivée)
- 12 objets de formes différentes
- 12 cerceaux (1/joueur)

Temps de jeu :

- Jusqu'à ce que tous les joueurs d'une même équipe soient assis.

Consignes :

- Au début du jeu, les joueurs sont positionnés à côté des cerceaux.
- Au signal, les joueurs X 1 et Y 1 de chaque équipe prennent un objet dans la caisse « réserve » et vont le déposer dans le cerceau de X 2 et Y 2, puis vont chercher l'objet suivant etc...
- A chaque objet déposé dans son cerceau, le joueur le ramasse et va le déposer dans le cerceau suivant.
- Quand un joueur a transporté tous les objets jusqu'au cerceau suivant, il s'assoit dans son cerceau.
- Chaque joueur doit **déposer** l'objet (et non pas le lancer) ni le donner de la main à la main à son coéquipier.
- Un joueur ne peut transporter qu'un objet à la fois.

Critères de Réussite :

- Etre la première équipe à être entièrement assise dans les cerceaux.
(L'équipe victorieuse est celle dont tous les joueurs sont assis les premiers.)

Variable :

Distance entre les cerceaux

La Rivière aux Crocodiles

Niveau : MS/GS

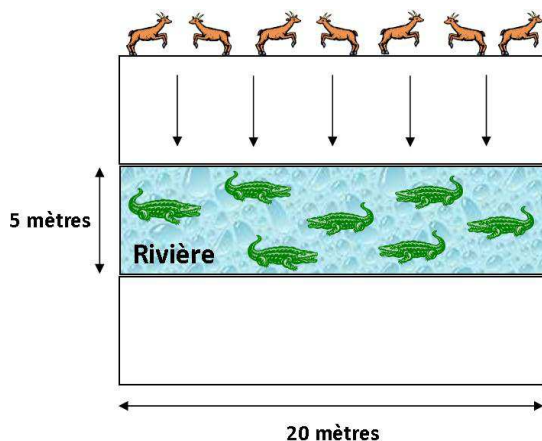
Jeu de poursuite

But :

- Pour les gazelles : traverser la rivière sans se faire prendre son foulard par les crocodiles.
- Pour les crocodiles : prendre le plus de foulards possible aux gazelles.

Dispositif :

- 2 équipes de 7 joueurs.
- Un terrain de 15m X 20m environ.
- Une rivière de 5m de large.
- (une réserve de foulards (variable))



Matériel :

- 21 foulards (pour 3 passages)
- des plots pour matérialiser l'espace de jeu
- 1 sablier (ou 1 chrono)

Variable

Une caisse « réserve » de foulards : on joue jusqu'à épuisement du stock

Consignes :

- Au signal, les gazelles, toutes munies d'un foulard à la ceinture, doivent traverser la rivière : on joue durant le temps d'écoulement du sablier (ou 3' par exemple)
- Les crocodiles tentent de prendre le foulard des gazelles.
- Après un passage, redonner un foulard aux gazelles qui n'en ont plus et redonner le signal de départ.

Critères de Réussite :

- Parvenir à récupérer un maximum de foulards.
- Compter le nombre de foulards à la fin de chaque manche.

*NB : le foulard des gazelles doit dépasser **au moins** de la longueur d'une main.*