

Les jeux collectifs au Cycle 3



Frédéric Delay-Goyet CPC EPS Meyzieu

23 février 2015

Déroulement du parcours

Séance 1, 2h (9/04)

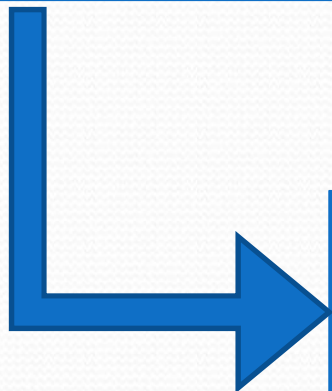
- Vivre des situations de découverte et de référence
- Comprendre pourquoi et comment on peut faire varier un jeu collectif

Séance 2, 2h, (27/04)

- Vivre des situations de structuration
- Elaborer un module en jeux collectifs

Distanciel, 2h

- Lire les ressources proposées, sélectionner les plus pertinentes pour soi



Déroulement séance 1

1- Pratique physique (1h00)

- Vivre un module jeux de poursuite (découverte, référence)
- Comprendre pourquoi et comment faire varier un jeu

2- Retour sur vos pratiques(20')

3- Qu'y a t-il à apprendre en jeux collectifs (10')

4- Un module en jeux de ballon : découverte et référence (30')



**Qu'y a-t-il à
apprendre en jeux
collectifs?**

Jouer...

- ★ « Jouer, c'est explorer notre rapport au monde dans un **cadre circonscrit** où le joueur sait que le monde qui est là a été **construit**, que ce n'est pas « pour de vrai », qu'il est « en miniature » avec des **caractéristiques grossies** pour être plus lisibles et « manipulables ».
- ★ Les **rôles** ne sont pas définis, mais **tournent** pour que, précisément, chacun s'essaye « à blanc » à chacun d'eux.
- ★ On offre à un sujet un **espace-temps symbolique**, bien **délimité** qui permet de dire ce qui n'est pas « du jeu », ce qui n'est pas « un jeu ».

Sports collectifs Vs jeux traditionnels

★ Le jeu se termine **parfois sans vainqueur, ni vaincu** : on joue pour le **plaisir (la balle assise)** ; Parfois le **vainqueur est connu avant** même que la partie ne commence

★ **La coopération** a un statut important qui s'inscrit dans le score (**passe à 10**)

★ Ils proposent des **confrontations beaucoup plus souples**, fluctuantes, parfois contradictoires, où le pouvoir de chacun est plus important (**accroche décroche, poules renards vipères**)

★ **L'imagerie et la symbolique** des jeux traditionnels procurent à l'enfant un vécu corporel et relationnel qui correspond à la **mise en actes d'une culture**

4 familles de jeux

Jeux de poursuite (et conquête d'objets):

CYCLE 2

Eperviers (déménageurs), béret, gendarmes et voleurs, poules renards vipères, minuit dans le bergerie, accroche décroche, la baguette, le drapeau, queue du diable, sorciers, trésor des écureuils, mur chinois...

Jeux de ballon:

Ballon capitaine, corbeaux renards, balles brûlantes, déménageurs (avec ballon)...

Jeux de tir et d'esquive:

Balle assise, ballon prisonnier...

CYCLE 3

Thèque et dérivés:

Batteurs trimeurs, méli mélo...

Une programmation à construire pour la C3

| CP | CE ₁ | CE ₂ | CM ₁ | CM ₂ |
|----------------------------|----------------------------|-------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 module jeux de poursuite | 1 module jeux de poursuite | 1 module jeux de ballon | 1 module jeux de ballons | 1 module basket, hand... |

2 exemples...

| CP | CE ₁ | CE ₂ | CM ₁ | CM ₂ |
|----------------------------|----------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 module jeux de poursuite | 1 module jeux de ballon | 1 module jeux de ballons | 1 module ultimate | 1 module jeux de thèque |
| 1 module lutte | 1 module jeux de poursuite | 1 module kin ball | 1 module tennis de table | 1 module basket, hand... |

3 modules possibles...

Module « jeux de tir et d'esquive »

Balle assise, ballon prisonnier, camp ruiné...



Tirer, lancer, esquiver, s'organiser

Module « jeux de ballon »

Ballon capitaine, corbeaux renards...



Marquer, passer, intercepter, s'organiser

Module « jeux de thèque »

Balle aux 4 coins, petite thèque...



Courir, esquiver, tirer, lancer, s'organiser

La compétence travaillée dans les jeux collectifs

C3 : *Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement*

- Mettre en place des **stratégies** individuelles et/ou collectives
- Tenir des **rôles différents** : joueurs, observateurs, arbitres, organisateurs
- Respecter **des règles**
- Améliorer la **motricité** spécifique : courir vite, passer, recevoir, esquiver... etc.

Qu'y a-t-il à apprendre en jeux collectifs?

| | |
|----------------------|--|
| Connaissances | <p>Sur soi : connaître son statut dans le jeu: attaquant ou défenseur</p> <p>Sur l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none">· Règles du jeu· Manière de faire collectives efficaces· Règles d'or |
| Attitudes | <ul style="list-style-type: none">. Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. S'investir dans les rôles sociaux : observateur/joueur (observateur : 1 règle par joueur). S'exercer pour mieux jouer. Accepter et relativiser les résultats |
| Capacités | <ul style="list-style-type: none">. Répertoire moteur du joueur collectif : Courir, lancer et attraper le ballon, attraper l'adversaire, esquiver l'adversaire. Enchaîner les actions. S'organiser à plusieurs (coordonner ses actions) |

Les variables d'un jeu collectif

| | |
|--------------------------|---|
| 1-L'espace de jeu | . Jouer dans un espace délimité , orienté ou non par une ou plusieurs cibles, un ou plusieurs camps |
| 2-L'opposition | . Jouer à des jeux avec une opposition directe, interpénétrée mais avec des statuts différenciés (ex: gendarmes/voleurs), surnombre possible . Se reconnaître attaquant ou défenseur en fonction de la partie |
| 3-Le gain | . L'utiliser pour modifier des manières de faire collectives |
| 4-La règle | . Accepter les règles, être capable d'en juger une |
| 5-Les rôles | . Se reconnaître et s'organiser individuellement en fonction de son rôle . Assumer collectivement l'observation et l'arbitrage; Individuellement, faire respecter une règle et une seule |

Pourquoi faire varier un jeu collectif ?

1-Pour pouvoir jouer :

Adapter le jeu pour que l'affrontement soit équilibré.

Exemple: rapports de force entre les équipes, taille du terrain...

2- Pour pouvoir apprendre les règles :

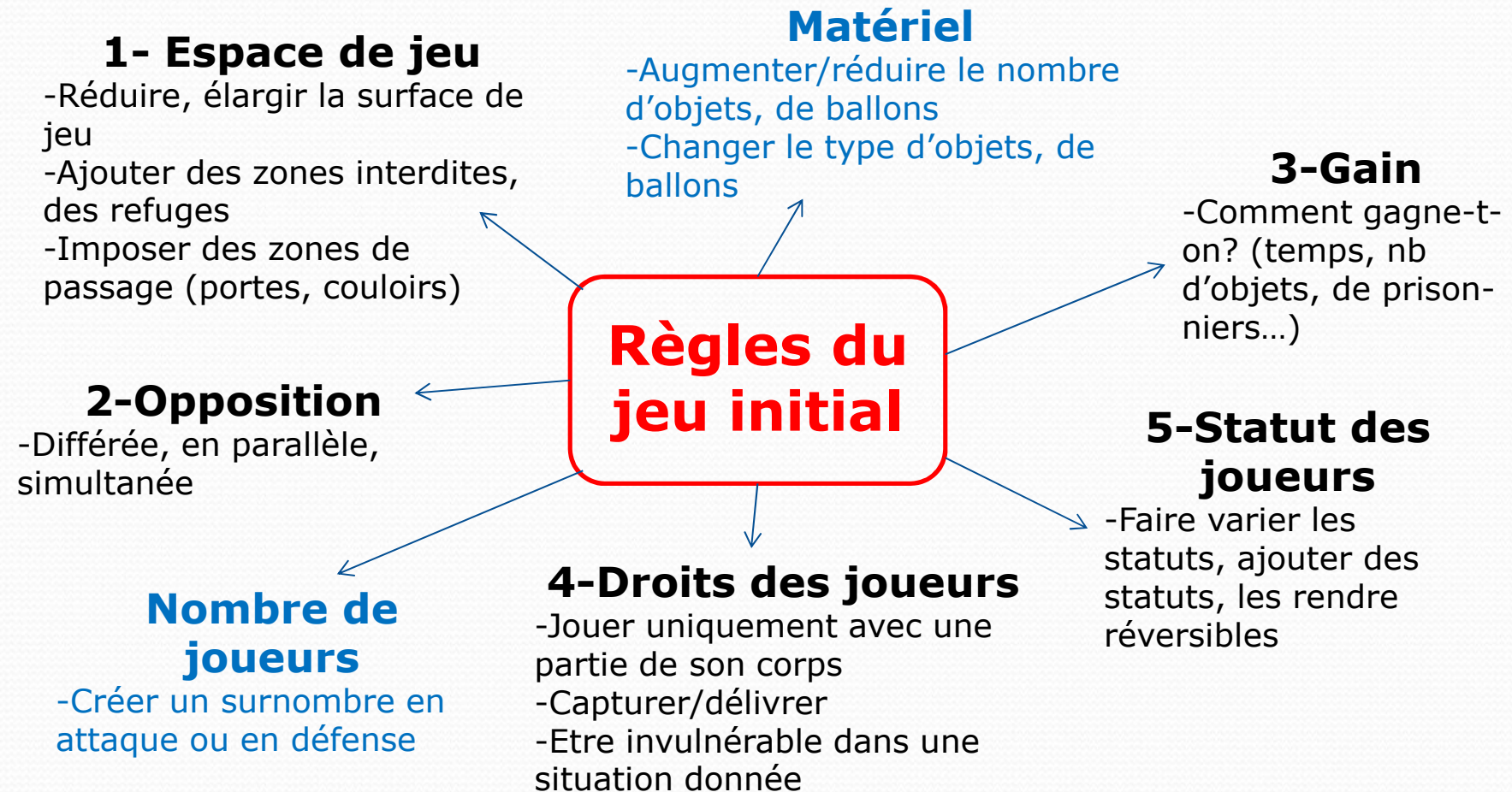
Débuter avec des règles minimales, introduire des règles nouvelles au fur et à mesure que des problèmes se posent.

2-Pour pouvoir apprendre en jouant :

Faire varier le jeu pour permettre de développer des stratégies, des capacités motrices... Induire un déséquilibre qui va obliger les élèves, aidés par le maître, à trouver des solutions nouvelles

Exemple: refuges (pour les + fragiles), zones d'action pour les D, objets utilisés, mode de déplacement avec la balle...

Pour faire varier un jeu collectif



Progressivité sur les 3 cycles

C1 Apprendre à jouer ensemble en partageant un espace et des règles



C2 : Apprendre à jouer ensemble, gérer certains éléments du jeu et ses résultats, s'exercer pour mieux jouer



C3 : Apprendre à jouer ensemble, **gérer** le jeu et ses résultats, **s'organiser collectivement** pour progresser (notion de **projet collectif**)

Des formes de coopération de plus en plus complexes

Résultat = somme des actions individuelles

Déménageurs simple



Maternelle

Résultat = prise en compte progressive du
partenaire

(loup glacé avec délivrance, déménageurs avec zones)



Cycle 2

Résultat = action conjointe des partenaires

(ballon capitaine)

Cycle 3

Des formes d'opposition de plus en plus complexes

Opposition **indirecte**

exemple « balles brûlantes », « je remplis pendant que d'autres vident »



Maternelle

Opposition directe, statuts **différenciés**

« corbeaux renards » « attaquer et défendre la tour »,



Cycle 2

Opposition directe, statuts **indifférenciés**

« balle au capitaine » « poules renards vipères »

Cycle 3

Des espaces qui évoluent

Les espaces sont **séparés**



Les espaces sont **différenciés** : zone des corbeaux,
refuge...



Les espaces sont **interpénétrés**

Maternelle

Cycle 2

Cycle 3

Un module jeux traditionnels au cycle 3

Pour chaque phase du module :

- Les grands principes
- Quelques jeux utilisables pour un module (3 modules possibles : jeux de tir et d'esquive, ballon, thèque)

Quelques principes pédagogiques

- 1-Le jeu de référence, un « **fil rouge** »
- 2-Un **module structuré**: découverte, référence, structuration, bilan, (réinvestissement)
- 3-Ne pas multiplier les jeux mais les faire **évoluer** en utilisant les **notions clés** (espace, opposition, règle, gain, rôles) et **les difficultés des élèves**.
- 4- Préférer les **situations de jeu**, plus motivantes que les ateliers
- 5-Construire **un module** avec des jeux de la **même famille** (poursuite, ballon, thèque).

Une séance type (1h00)

- **Réactivation** règles d'or, séance précédente, **explication** du déroulement de la séance (10' maxi, une partie en classe, supports visuels)

- **Echauffement collectif et ludique (10')** : un jeu collectif simple pour rentrer dans la séance en agissant dans le respect de l'espace, d'une règle simple, des autres joueurs

- **Jeu A (nouveau) (25')** : à répéter plusieurs fois

- Jeu B (déjà vu la séance précédente) (10') : à répéter une ou plusieurs fois

- **Bilan** très ciblé, rangement (5')

découverte

référence

structuration

bilan

réinvestissement

| Pour l'élève | Pour le maître |
|--|--|
| JOUER, REJOUER | - Installer les règles d'or |
| COMMENCER A S'ORGANISER POUR JOUER ENSEMBLE | - Permettre une opposition équilibrée |
| COMPRENDRE | - Faire évoluer les règles des jeux |
| | - Donner des rôles variés aux élèves (joueurs, organisateurs, « arbitres ») |
| | - Donner des feed-backs aux élèves (retours pendant le jeu, bilans) |
| VOIR OU ON EN EST | - Permettre aux élèves de garder des traces du jeu |
| JOUER POUR PROGRESSER | - Jouer sur les variables des jeux pour faire progresser les élèves |
| | - Faire repérer les règles d'action efficaces |
| EVALUER SES PROGRES | - Permettre aux élèves de comparer et d'analyser les traces du jeu |

Découverte

- ★ 3 à 5 séances pour installer **les règles de fonctionnement** (rituels, équipes...), les **règles d'or**, les **statuts**, l'**opposition**, et JOUER à **2-3 jeux simples**.
- ★ Reprendre 1 jeu vu **l'année précédente**, **le faire évoluer**.
- ★ Introduire 1 ou 2 nouveaux jeux (dont le jeu de référence), **les faire évoluer**.
- ★ Introduire **des rôles sociaux** simples (organisateur, compteur, « arbitre »).



Module « Tir »

- Queue du diable
- Lapins chasseurs
- La balle assise (sans équipes)

Module « Ballon »

- Les déménageurs de ballon
- Corbeaux renards multiballes

Module « Thèque »

- La balle aux 4 coins
- La balle aux refuges

Référence

- ★ Un jeu **complexe** qui permet **des choix**
- ★ 2 séances pour repérer ce qu'on **sait faire** (joueurs, organisateurs, « arbitres »)
- ★ Une observation **collective**



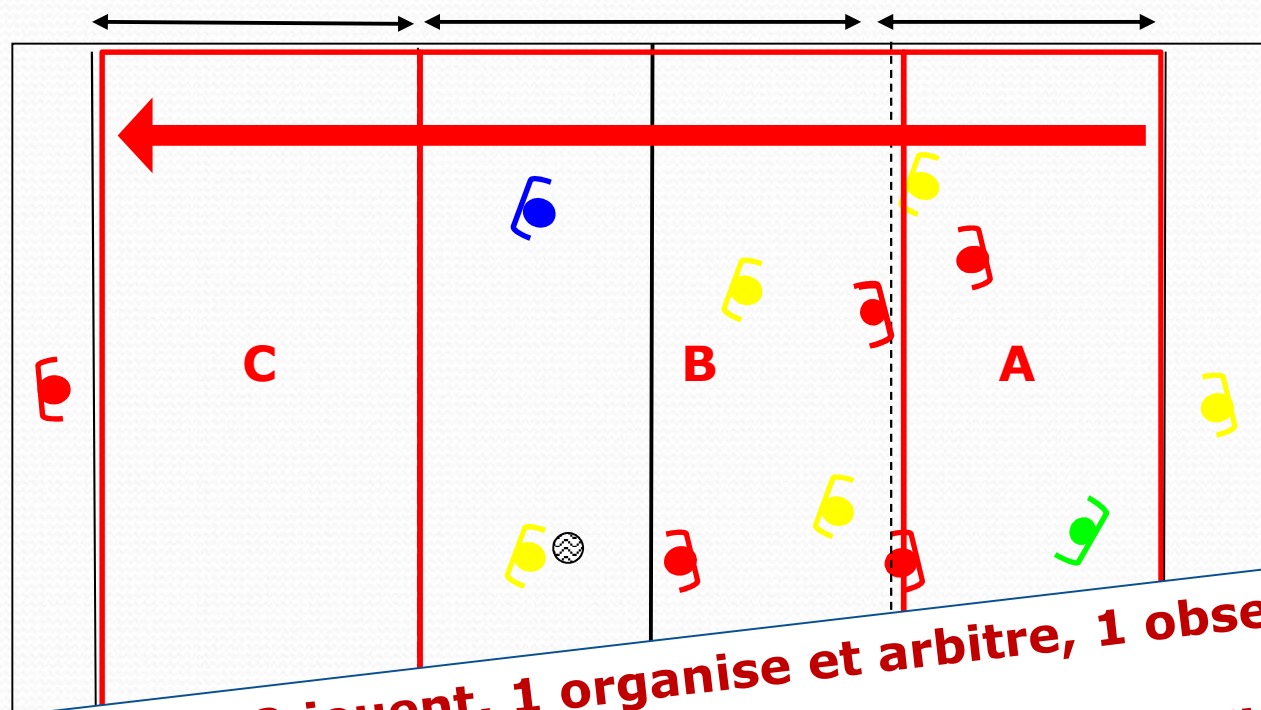
Module « Tir »
- Le camp ruiné
OU
- Balle au prisonnier

Module « Ballon »
- Corbeaux et renards
(1 ballon)
OU
- Ballon capitaine

Module « Thèque »
- La petite thèque

Le dispositif de référence

P. Bouvard, CPD EPS Rhône

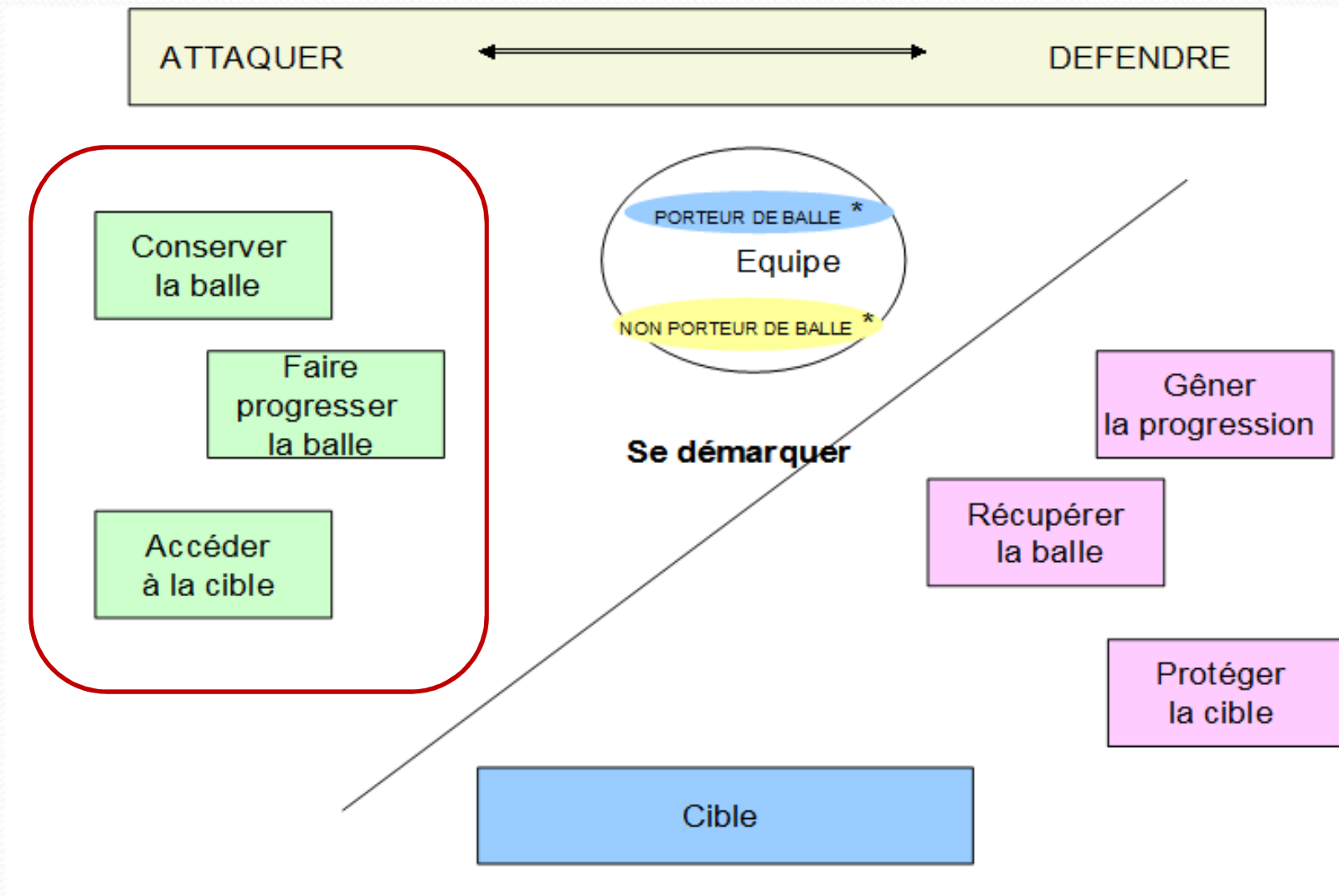


- 4 équipes de 6 : 2 jouent, 1 organise et arbitre, 1 observe (fiches).
- Règles: arrachage de balle interdit, pas de contact, distance d'un bras tendu entre A et D, pas de déplacement avec la balle
- On joue en A/D : les A ont 10 ballons à jouer.

0
4

0
4

Jouer ensemble...



Analyse du jeu

Equipe EPS du Tarn

Conserver la balle

| « Ce qui fait perdre la balle à une équipe » | « Ce qui permet à une équipe de conserver la balle » |
|---|--|
| Ne pas proposer au porteur de balle des solutions de passe. | Percevoir et utiliser les joueurs libres de marquage. |
| Jouer sur un espace trop réduit. | Sortir de l'alignement porteur de balle/défenseur/non-porteur. |

Accéder à la cible

| « Ce qui fait perdre la balle à une équipe » | « Ce qui permet à une équipe de marquer un but » |
|--|--|
| Tenter une passe trop lointaine ou trop difficile à son joueur-but. | Percevoir et utiliser les joueurs libres de marquage. |
| Mal s'organiser ou mal se coordonner pour placer rapidement un joueur-but à la périphérie. | « Ouvrir » le regard quand on a la balle pour « lire » la position des partenaires et du joueur-but. |

Faire progresser la balle

| « Ce qui fait perdre la balle à une équipe » | « Ce qui permet à une équipe de conserver la balle » |
|--|---|
| Faire un trop grand nombre de passes dans une zone donnée. | Mettre en place rapidement des relais en avant du porteur de balle. |
| Ne pas avoir de joueur devant le porteur de balle. | Fixer le dernier défenseur pour donner à un joueur libre afin qu'il marque. |

Séance de référence

Evaluation finale

Equipe observée

Noms des observateurs

| Ballons joués | Ballon perdu en zone A | Ballon perdu en zone B | Ballons en zone C | | | Nom du passeur |
|---------------|------------------------|------------------------|------------------------|---------------------------|----------------------------|----------------|
| | | | Ballon perdu en zone C | Passe tentée au capitaine | Passe réussie au capitaine | |
| 1 | × | | | | | |
| 2 | | | | | × | Djibril |
| 3 | | × | | | | |
| 4 | | | | × | | |
| 5 | | | × | | | |
| 6 | | | | | × | Yann |
| | | | | | × | Sara |
| 9 | | | × | | | |
| 10 | | | | | × | Sara |

Entre 10 et 15 ballons à jouer

| Nombre de ballons perdus en Zone A | Nombre de ballons perdus en zone B | Nombre de ballons perdus en zone C | Nombre de passes au capitaine tentées | Nombre de passes au capitaine réussies | Nombre de passeurs différents |
|------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|--|-------------------------------|
|/10 |/10 |/10 | | | |

Analyse des résultats

| ballons joués | ballon perdus en | | ballon en zone C | | | pas seurs |
|---------------|------------------|-------------------------|------------------|---|---|------------|
| | zone A | ballon perdus en zone B | 1 | 1 | 1 | différents |
| 14 | 7 | 6 | | | | 1 |

Cette équipe à beaucoup de mal à conserver le ballon

| ballons joués | ballon perdus en | | ballon en zone C | | | pas seurs |
|---------------|------------------|-------------------------|------------------|---|---|------------|
| | zone A | ballon perdus en zone B | 8 | 4 | 1 | différents |
| 14 | | | | | | |
| Total | 2 | 4 | | | | 3 |

14 ballons joués, 8 arrivent en zone C, 4 aboutissent à un tir. Cette équipe à du mal à faire progresser le ballon vers

- **Une observation** à mener en séance de référence puis à répéter en séance de bilan
- **Une analyse** des données en classe (support visuel), à relier à des **comportements observés** → mise en relation pour repérer **les progrès et les conduites efficaces**

| ballons joués | ballon perdus en | | ballon en zone C | | | pas seurs |
|---------------|------------------|-------------------------|------------------|---|---|------------|
| | zone A | ballon perdus en zone B | 11 | 9 | 3 | différents |
| 14 | | | | | | |
| Total | 0 | 3 | | | | 6 |

14 ballons joués, 11 arrivent en zone C, 9 aboutissent à une passe au capitaine, 3 sont réussies. Les attaquants ne se mettent pas en situation suffisamment favorable pour assurer leur passe

| ballons joués | ballon perdus en | | ballon en zone C | | | pas seurs |
|---------------|------------------|-------------------------|------------------|---|---|------------|
| | zone A | ballon perdus en zone B | 11 | 9 | 3 | différents |
| 14 | | | | | | |
| Total | 0 | 3 | | | | 6 |

14 ballons joués, 11 arrivent en zone C, 9 aboutissent à une passe au capitaine, 3 sont réussies. Les attaquants ne se mettent pas en situation suffisamment favorable pour assurer leur passe

Quels rôles sociaux?

- Compteur(s) d'objets ou du score (fiche)
- Surveillant(s) réserve des objets
- Surveillant(s) limites du terrain
- Ramasseurs de balle
- Chargé(s) du réapprovisionnement en objets
- Maître(s) du temps
- Arbitres?



1 item par élève ou par binôme

Des fiches simples pour garder une trace

Des outils simples (chronomètre, sifflets...)

Des rôles à répartir et expliquer en classe

Des rôles à répéter...

Structuration

- ★ 5-7 séances pour **mieux jouer ensemble**:
 - . Etre plus efficace: **tirer, passer, recevoir**
 - . Commencer à élaborer des **stratégies collectives** : **se démarquer, progresser vers la cible, marquer**
 - . Tenir **différents rôles** (joueur, organisateur, marqueur, « arbitre »)
- ★ 1 à 3 jeux qui permettent de **cibler un objectif**
- ★ **Des équipes hétérogènes ou homogènes, effectifs réduits**
- ★ **Alternance** jeu avec observation/retour sur le jeu (analyse, questionnement)
- ★ Reprise régulière du **jeu de référence** en le faisant varier

Structuration



Module « Tir »

- Ballon redoute
(tirer, stratégies collectives A/D)
- Ballon couloir
(esquiver)
- Epervier ballon
(stratégie collective A)

Module « Ballon »

- Les 3 zones
(progresser vers la cible)
- La cible mouvante
(accéder à la cible)
- Passé à 5
progressive (passer, se démarquer)
- Les 3 couloirs
- Béret en surnombre

Module « Thèque »

- La thèque en carré
(tirer, esquiver, courir, s'organiser)
- Méli mélo
- Chasse coureur

Bilan

- ★ 1 séance pour **mesurer les progrès**
- ★ Déroulement **identique** à la séance de référence
- ★ **Bilan en classe** pour analyser les scores et les observations faites pendant le jeu



Module « Tir »

- Le camp ruiné
OU
- Balle au prisonnier

Module « Ballon »

- Corbeaux et renards
(1 ballon)
OU
- Ballon capitaine

Module « Thèque »

- La petite thèque

Réinvestissement

- ★ 1 à 2 séances pour **réutiliser** ce qu'on a appris :
 - . Soit **une rencontre** avec une autre classe de l'école
 - . Soit **un nouveau jeu complexe**



Module « Tir »
- Balle assise par équipes

Module « Ballon »
- **Tous capitaines**

Module « Thèque »
- La grande thèque

S'inscrire dans une programmation de cycle

- ★ Réfléchir le choix des **familles** de jeux : Jeux de tir, jeux de ballon, jeux de thèque
- ★ Réfléchir la **transition** d'une année sur l'autre : En découverte, jouer à au moins un jeu déjà utilisé l'année précédente...
- ★ Réfléchir à la **ritualisation** sur les 2 années : Règles de fonctionnement, espaces de jeu/non jeu...
- ★ Réfléchir **l'évaluation** : Parce que c'est compliqué et que c'est + facile à plusieurs ...

...Tout en prenant en compte les contraintes : lieux, matériel, temps, compétences de chacun...

Exemple de progressivité sur 2 ans

Jeux traditionnels de ballon

| | Découverte | Référence Bilan | Structuration |
|----------|---|-----------------------------------|---|
| Niveau 1 | <ul style="list-style-type: none">- Les déménageurs de ballon- Eperviers déménageurs | Corbeaux et renards (1 ballon) | <ul style="list-style-type: none">- Les zones protégées- Béret en surnombre- Les 3 portes |
| Niveau 2 | <ul style="list-style-type: none">- Je vide tu remplis- Corbeaux renards (multiballes) | Ballon capitaine (joueur but) | <ul style="list-style-type: none">- Les 3 zones- La cible mouvante- Passe à 5 progressive |

Les défis coOpétitifs

Pour une EPS
au service de l'équité

*Équipe départementale EPS du Tarn
Groupe de recherche-action sur les livres-jeux*



accompagne
le roman

ÉDITIONS
eps
&

Jeux traditionnels à l'école au cycles 2 et 3 - Equipe EPS de Corrèze

cher les pièces jointes

| <u>Jeux collectifs avec ballons</u> | | | | | | | | | |
|---|------|-----------|-----------|------------|------------|------------|------------|--------------------------------------|--|
| | | <u>GS</u> | <u>CP</u> | <u>CE1</u> | <u>CE2</u> | <u>CM1</u> | <u>CM2</u> | <u>Rôles et statuts différenciés</u> | <u>Rôles et statuts changeants en cours de jeu</u> |
| Jeux de passes | | | | | | | | | |
| - Relais assis-debout | p 25 | X | X | X | | | | ○ | |
| - La chaîne des pompiers | p 26 | X | X | X | | | | ○ | |
| - L'horloge | p 27 | X | X | X | | | | ○ | |
| - Béret-ballon | p 28 | | X | X | | | | ○ | |
| - Lance et tourne vite | p 29 | | X | X | | | | ○ | |
| - Le camp ruiné | p 30 | | | X | X | X | X | | ○ |
| Jeux de passes et de tirs | | | | | | | | | |
| - La balle assise | p 31 | | | X | X | X | X | ○ | ○ |
| - Ballon prisonnier | p 32 | | | X | X | X | X | ○ | ○ |
| - Balle aux chasseurs | p 33 | | | X | X | X | X | ○ | |
| Jeux de passes et de tirs : les jeux de thèque | | | | | | | | | |
| - Ramassez les foulards | p 35 | | | X | X | X | X | ○ | |
| - La balle aux refuges | p 36 | | | X | X | X | X | ○ | |
| - La balle aux 4 coins | p 37 | | | X | X | X | X | ○ | |
| - La thèque en carré | p 38 | | | X | X | X | X | ○ | |
| - Méli-mélo | p 39 | | | X | X | X | X | ○ | |
| - La petite thèque | p 40 | | | X | X | X | X | ○ | |

Jeux collectifs Traditionnels au cycle 3 – Equipe EPS du Maine et loire

| Module « Balle au prisonnier » | Module « Double drapeau » |
|--|--|
| <p align="center">Démarche 1</p> <p>L'enseignant construit son module à partir des observations faites lors de la mise en place du jeu de référence et des évolutions constatées.</p> <p>1- Balle au prisonnier (situation de référence : SR). Ce jeu permet de faire émerger les problèmes à résoudre</p> <p>2- Autres jeux collectifs traditionnels et/ou ateliers décrochés pour résoudre spécifiquement les problèmes mis en évidence (aisance motrice et stratégies individuelles et collectives)</p> <p>3- Retour régulier à la balle au prisonnier (SR) pour valider les acquisitions.</p> | <p align="center">Démarche 2</p> <p>L'enseignant mène le module en respectant la progressivité des jeux proposés.</p> <p>1- Jeu de poursuite simple pour entrer dans l'activité (Le loup et les moutons)</p> <p>2- Jeux traditionnels de plus en plus complexes en fonction : - du nombre de règles à respecter, - des actions à réaliser, - des stratégies à mettre en œuvre.</p> <p>Possibilité de recours aux ateliers décrochés.</p> <p>3- Le double drapeau</p> |
| <p>Jeux du module « balle au prisonnier »</p> <ul style="list-style-type: none"> - La balle au prisonnier (SR) - Camp ruiné - Ballon redoute - Epervier ballon - Esquive ballon - Balle assise - Ballon château - Ballon couloir <p><i>Remarque : ces jeux ne sont pas tous à proposer systématiquement mais choisis en fonction des besoins identifiés.</i></p> | <p>Jeux du module « double drapeau »</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le loup et les moutons (jeu également décrit dans le document « Jeu collectif et langage au cycle 2 ») 2. Gendarmes et voleurs 3. Poules, renards, vipères 4. Le drapeau 5. Le double drapeau |

Les jeux collectifs Traditionnels à l'école – Equipe EPS du Calvados

Sommaire

| | |
|---|--------------|
| DEFINITION D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE..... | 2 |
| Une unité de temps..... | 2 |
| Une unité d'acquisition (ou d'appropriation)..... | 2 |
| Construction d'une unité d'apprentissage..... | 2 |
| Conseils pour construire une unité d'apprentissage en jeux collectifs | 3/4/5 |
| Les types de jeu..... | 3 |
| CYCLE 1..... | 3 |
| Pour les plus jeunes (2/4 ans)..... | 3 |
| Pour les plus grands (4/6 ans)..... | 3 |
| CYCLE 2 et 3 | 4 |
| L'organisation pédagogique..... | 3 |
| CYCLE 1..... | 3/4 |
| Pour les plus jeunes (2/4 ans)..... | 3 |
| Pour les plus grands (4/6 ans)..... | 4 |
| CYCLES 2 et 3 | 4 |
| La séance..... | 5 |
| CYCLE 1..... | 5 |
| CYCLES 2 et 3..... | 5 |
| Conseil pour faire évoluer une situation pédagogique de jeu collectif..... | 5 |
| Tableau A: Les savoirs à enseigner dans les jeux collectifs..... | 6 |
| Tableau B: Les niveaux de complexité d'un jeu collectif ou d'un jeu traditionnel..... | 7 |
| Tableau C: La complexité des jeux collectifs et des jeux traditionnels du livret..... | 8/9 |
| PROPOSITIONS D'EMBOITEMENTS DE SITUATIONS POUR LE CYCLE 1..... | 10 |
| PROPOSITIONS D'EMBOITEMENTS DE SITUATIONS POUR LE CYCLE 3 (CE2)..... | 11 |

Les jeux :

| | |
|-----------------------------------|----|
| Cycle 1 | |
| ▪ Minuit dans la bergerie | 12 |
| ▪ Le chat perché..... | 13 |
| ▪ Les sorciers 1 | 14 |
| ▪ Les 3 tapes | 15 |
| ▪ Remplir la maison..... | 16 |
| ▪ Les déménageurs..... | 17 |
| ▪ Les éperviers déménageurs | 18 |
| ▪ Les balles brûlantes..... | 19 |
| ▪ L'horloge 1..... | 20 |
| Cycle 2 | |
| ▪ Les sorciers 2 | 21 |
| ▪ Chat couleur | 22 |
| ▪ L'épervier..... | 23 |
| ▪ Gendarmes et voleurs | 24 |
| ▪ La chasse aux fennecs..... | 25 |
| ▪ La baguette..... | 26 |
| ▪ Double drapeau..... | 27 |
| ▪ Les balles brûlantes 2..... | 28 |
| ▪ L'horloge 2..... | 29 |
| ▪ Les ballons voyageurs..... | 30 |
| ▪ La passe à 5..... | 31 |
| Cycle 3 | |
| ▪ Les sorciers 3 | 32 |
| ▪ Poules, renards, vipères..... | 33 |
| ▪ Le drapeau | 34 |
| ▪ Le béret | 35 |
| ▪ La balle assise..... | 36 |
| ▪ Le béret ballon..... | 37 |
| ▪ Le ramasse foulard..... | 38 |
| ▪ Le ballon capitaine..... | 39 |

Le « joueur-but »

Organisation

Deux équipes de cinq joueurs: quatre joueurs de champ et un joueur-but. Un terrain rectangulaire (20 x 12 m) avec deux couloirs d'en-but de 1 m de large sur la largeur.

But du jeu

Envoyer la balle au joueur-but de son équipe, situé dans le couloir d'en-but, derrière la ligne de fond adverse. Le joueur-but doit attraper le ballon sans le relâcher pour que le point soit validé. Il ne doit jamais sortir de son couloir.

Matériel

Un ballon (de type volley-ball), deux jeux de chasubles (ou foulards) de couleurs différentes, des plots de marquage.

Durée

10 minutes.

Déroulement

L'engagement se fait par une passe: on ne peut pas marquer directement sur la mise en jeu.

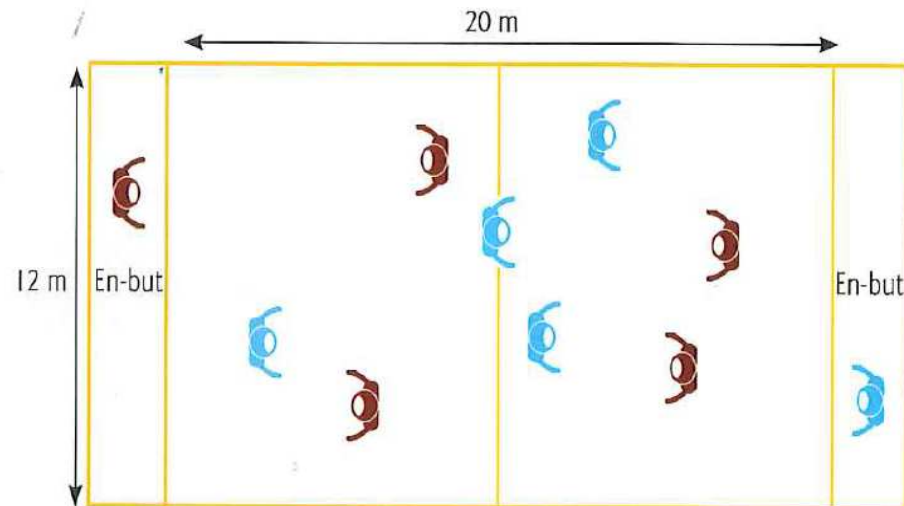
Il est interdit de se déplacer avec le ballon dans les mains ou en dribblant.

Il est interdit de toucher l'adversaire ou d'essayer de lui arracher le ballon.

À chaque point, le joueur ayant marqué remplace son joueur-but et la remise en jeu se fait sur la ligne de fond de l'équipe adverse.

Si le ballon sort du terrain, il est remis en jeu à l'endroit où il est sorti.

En cas de faute, le ballon est donné à l'équipe adverse, qui le remet en jeu à l'endroit de la faute.



Les règles du défi coopératif pour le « joueur-but »

Règle générale: toute équipe qui marque 2 points consécutifs prend une carte joker qui modifie la règle du joueur-but.

Premier temps

Les deux équipes jouent au joueur-but (voir ci-dessus). Si votre équipe marque 2 points consécutifs, prenez une carte joker pour équilibrer le jeu.

Vous pouvez choisir un joker Tikoud'pouss: vous donnez alors un avantage à l'équipe qui est menée au score pour tenter un nouveau défi.

Vous pouvez aussi choisir un joker Tikoud'éclat: vous donnez alors un handicap à votre équipe pour tenter un nouveau défi.

Puisque le joueur-but change à chaque point marqué, c'est lui qui tire la carte joker.

Deuxième temps

Cette carte modifie la règle du jeu. Les deux équipes poursuivent la partie avec la nouvelle règle.

Si votre équipe marque à nouveau, c'est que la nouvelle règle n'a pas assez équilibré le jeu: choisissez une autre carte joker. Si l'autre équipe marque 2 points consécutifs, c'est qu'il faut rééquilibrer le jeu: elle choisit à son tour une carte joker.

Suite de la partie

Le jeu se déroule selon ce principe, en alternant périodes de jeu et choix de cartes Joker chaque fois qu'une équipe marque 2 points consécutifs. Les règles s'ajoutent les unes aux autres durant une partie.

Une façon intéressante de faire varier un jeu...



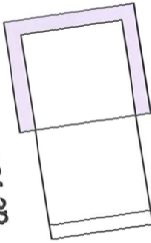
Cartes coup de pouce

JEU COLLECTIF

Les joueurs de votre équipe peuvent faire trois pas lorsqu'ils ont la balle.

JEU COLLECTIF

La zone de votre joueur-but fait le tour de votre terrain.



JEU COLLECTIF

Nous échangeons notre joueur qui vient de marquer contre votre joueur-but.

JEU COLLECTIF

Lorsque nous interceptons la balle, nous devons repartir de notre ligne de fond.

JEU COLLECTIF

JEU COLLECTIF

Un de nos joueurs n'a pas le droit de défendre. Il s'accroupit sur le terrain quand vous avez la balle.

JEU COLLECTIF

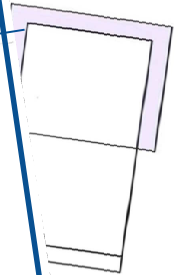
Un remplaçant renforce votre équipe en tant que joueur-but.

JEU COLLECTIF

Vous récupérez la balle lorsque nous l'interceptons (une seule fois par attaque).

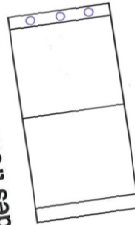
JEU COLLECTIF

Si nous faisons tomber la balle, nous vous la rendons.



JEU COLLECTIF

Notre joueur-but peut se déplacer dans son couloir, mais il doit réceptionner dans un des trois cerceaux.



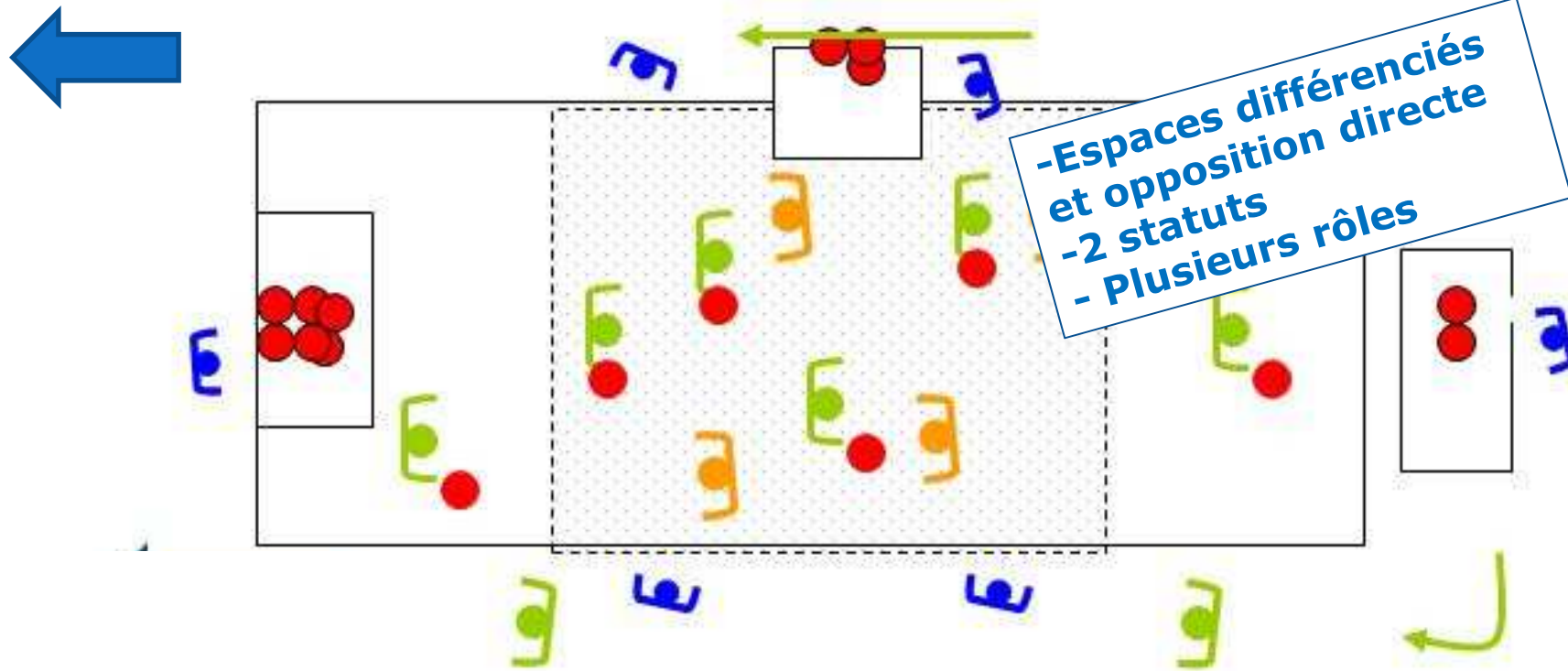
JEU COLLECTIF

Nous ne pouvons plus faire de passes vers l'arrière.

Cartes handicap



Corbeaux renards multiballes



- 3 équipes de 6 : 2 jouent, 1 organise → faire 2 terrains en parallèle.
- Attention : il faut un sous-nombre de renards (3 ou 4 pour 6)
- Prise de balle: en touchant (ou en arrachant un foulard)

La passe à 5 progressive

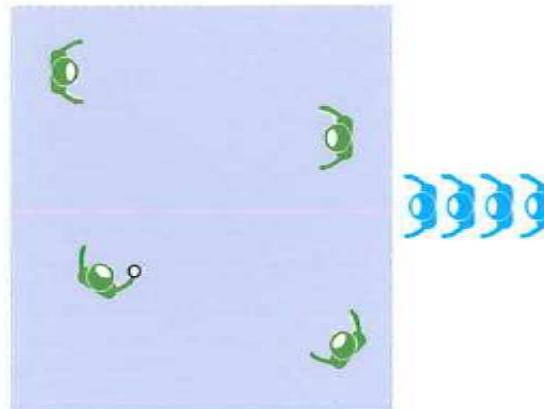
Equipe EPS du Tarn

Objectif

Se rendre visible du porteur de balle et à portée de passe pour recevoir la balle.

Dispositif

Un terrain de 10 m x 10 m.



Matériel

Deux jeux de chasubles pour différencier les équipes.

Organisation

Deux équipes de quatre (ou cinq) joueurs sont constituées.

Une équipe se situe au départ dans l'espace de jeu, l'autre à la périphérie.

Il s'agit, pour l'équipe située sur le terrain, de faire le plus grand nombre possible de passes sans perdre la balle.

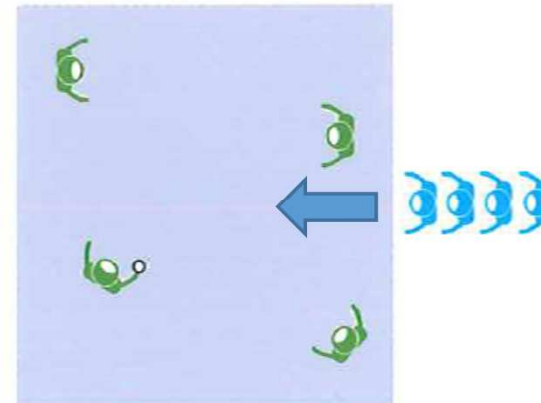
Le jeu commence à 4 contre 0 et, toutes les cinq passes réussies, un défenseur est introduit dans l'espace de jeu (4 contre 1) jusqu'à parvenir à l'équilibre numérique (4 contre 4). L'équipe qui fait des passes annonce son score final (le nombre atteint juste avant qu'elle ne perde la balle) et on échange les rôles.



La passe à 5 progressive

Passé à 5 progressive

| Equipe attaquants | Equipe défenseurs | Equipe arbitres | L'équipe des attaquants a réussi à faire 5 passes à 4 contre 4 (oui/non) |
|-------------------|-------------------|-----------------|--|
| 1 | 2 | 3 | |
| 2 | 3 | 1 | |
| 3 | 1 | 2 | |
| 2 | 1 | 3 | |
| 3 | 2 | 1 | |
| 1 | 3 | 2 | |



Comment faites-vous pour réussir ?

- 3 équipes de 4 ou 5 joueurs : 2 équipes jouent, 1 arbitre et organise
- Jouer au temps ou au nb de ballons
- 2 séances minimum par jeu
- Organisation possible : demi classe, l'autre demi classe joue à la balle au capitaine en 6 contre 6.

Les 3 zones

Equipe EPS du Tarn

Objectif

Se passer la balle sans la perdre pour s'approcher de la cible.

Dispositif

Un terrain de 20 m x 10 m séparé en trois zones (Z1, Z2, Z3).



Matériel

Deux jeux de chasubles pour différencier les équipes.

Organisation

Deux équipes de cinq joueurs sont constituées. L'espace est orienté de Z1 à Z3.

Quatre joueurs de l'équipe attaquante se placent au départ à l'extérieur de l'espace de jeu, juste avant Z1, et leur joueur-but après Z3. L'équipe qui défend se tient aussi à l'extérieur, sauf un des joueurs situé en Z1. Pour le reste de la partie, un défenseur affecté à une zone donnée ne peut jamais en sortir.

Il s'agit de parvenir à faire une passe à son joueur-but sans perdre la balle. Le jeu commence à 4 contre 1. Si le but est marqué, un deuxième défenseur est introduit en Z1, puis, en cas de nouveau but, un autre défenseur en Z2, et enfin en Z3. Quand le nombre de possessions décidé au préalable est atteint, l'équipe attaquante annonce son score final. On échange alors les rôles.



La cible mouvante

Equipe EPS du Tarn

Objectif

Tirer chaque fois que la cible est visible et à distance pour marquer.

Dispositif

Un terrain de 10 m x 10 m, avec un couloir de 1 m sur toute la périphérie.

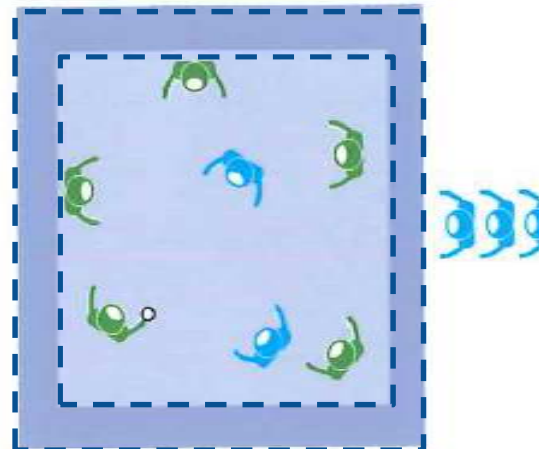
Matériel

Deux jeux de chasubles pour différencier les équipes.

Organisation

Deux équipes de cinq joueurs sont constituées.

L'équipe attaquante se situe au départ dans l'espace de jeu, avec deux défenseurs de l'équipe adverse (les autres défenseurs se tiennent à l'extérieur). Il s'agit de faire une passe au joueur-but situé dans la zone périphérique sans perdre la balle. Après la première passe d'engagement au centre du terrain, n'importe quel joueur de l'équipe attaquante peut se positionner sur la périphérie en tant que joueur-but. Il peut également sortir de cette zone à n'importe quel moment et un autre joueur peut y rentrer à son tour (mais jamais deux joueurs en même temps). Le jeu commence à 5 contre 2. À chaque but marqué, un défenseur est introduit dans l'espace de jeu (5 contre 3), et ainsi de suite jusqu'à parvenir à l'équilibre numérique (5 contre 5).



découverte

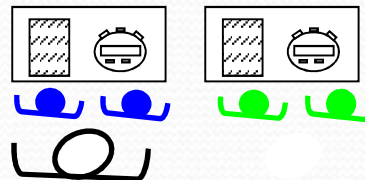
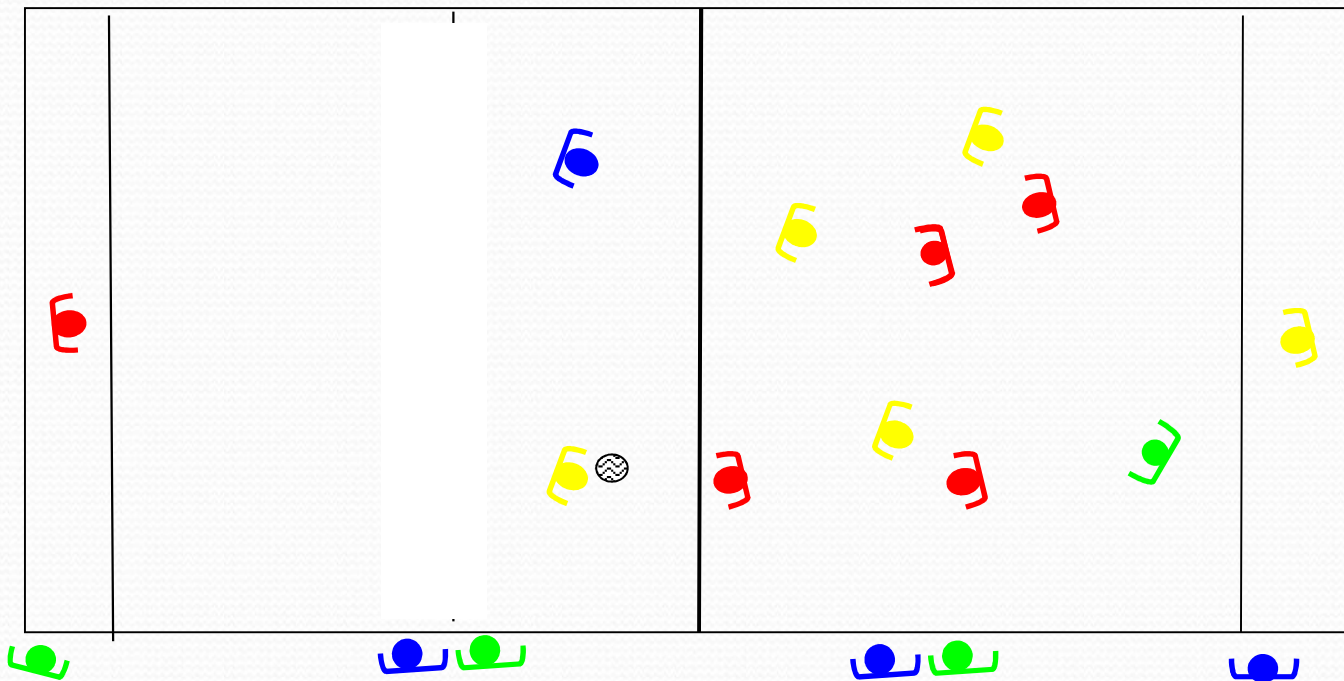
référence

structuration

bilan

réinvestissement

Tous capitaines



- Statuts indifférenciés: le ballon récupéré, l'équipe devient A
2 manières de mesurer le gain:

- Au score

- La 1^{ère} équipe où tous les joueurs sont passés capitaines