

Les jeux collectifs au Cycle 2



Frédéric Delay-Goyet CPC EPS Meyzieu

23 février 2015

Déroulement du parcours

Séance 1, 2h (23/02)

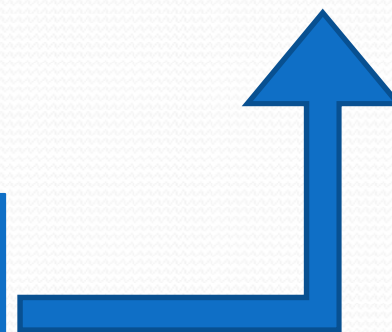
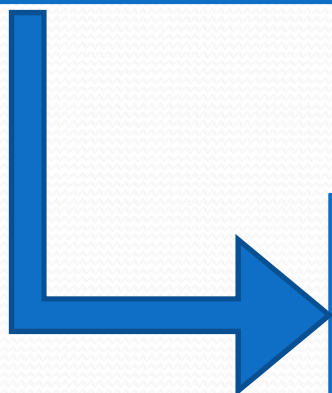
- *Vivre des situations de découverte et de référence*
- *Comprendre pourquoi et comment on peut faire varier un jeu collectif*

Séance 2, 2h, (16/03)

- *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 poursuite : découverte et référence (30')

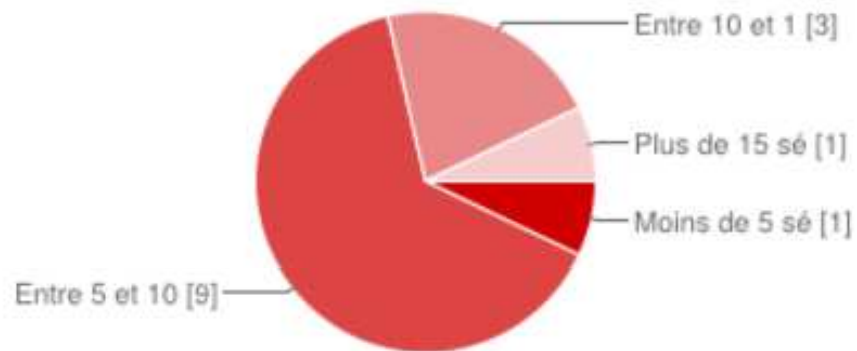


Vos pratiques

- **16** réponses (10 CP, 6 CE1)
- **88%** ont programmé un module jeux co cette année

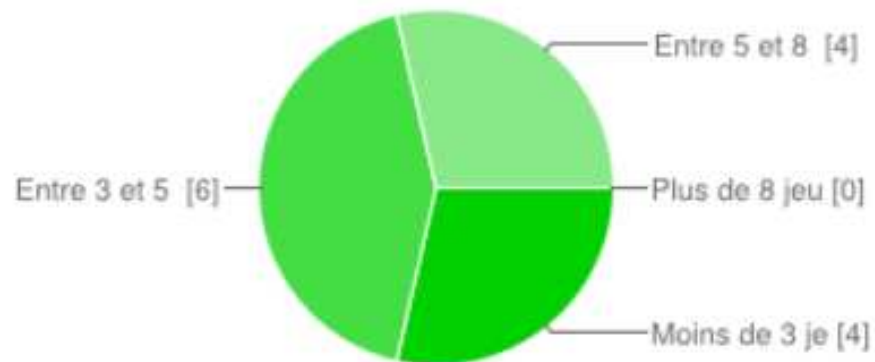
Vos modules (1)

Nombre de séances par module:



Moins de 5 séances	1	6 %
Entre 5 et 10 séances	9	56 %
Entre 10 et 15 séances	3	19 %
Plus de 15 séances	1	6 %

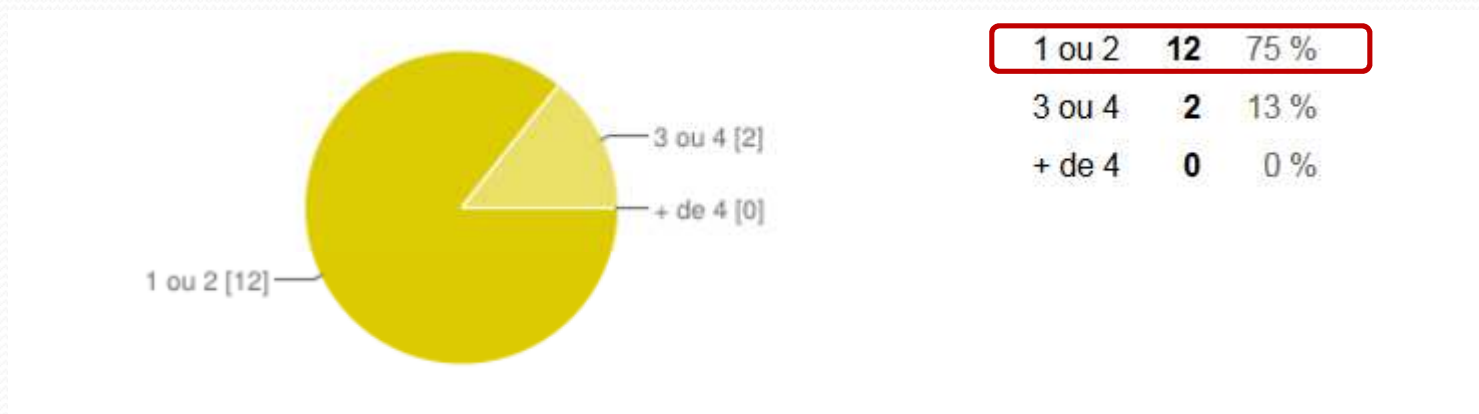
Jeux utilisés dans le module:



Moins de 3 jeux	4	25 %
Entre 3 et 5 jeux	6	38 %
Entre 5 et 8 jeux	4	25 %
Plus de 8 jeux	0	0 %

Vos modules (2)

Jeux utilisés par séance:



18 jeux différents

Poules renards vipères, passe à 5, à 10 → **7**

Les sorciers, Ballon prisonnier, béret, horloge → **5**

Déménageurs, rivière crocos, balle capitaine → **3**

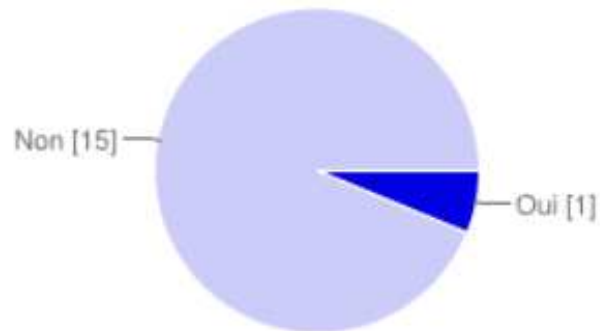
Vos modules (3)

Faites vous varier les règles ?



Oui	13	81 %
Non	1	6 %

Présence d'une progression d'école en jeux co :



Oui	1	6 %
Non	15	94 %

Evaluation

- Participation, implication des élèves → 4
- Respect des règles → 4
- Aucune évaluation → 3
- Tenir différents rôles → 3
- Autres (occupation espace, passe réussie, techniques étudiées...) → 4

Vos difficultés

- Compréhension des règles, des consignes → 3
- Faire évoluer les jeux en fonction des besoins des élèves → 3
- Faire jouer tous les élèves/donner des rôles aux non joueurs → 3

Vos réussites

- Motiver les élèves → 3
- Faire respecter les règles → 3
- Faire coopérer les élèves → 2

Vos besoins

- Une progression de cycle →6
- De nouveaux jeux →6
- Aide pour construire un module →2
- Aide pour évaluer →2



**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**

3 familles de jeux

Jeux de poursuite (et conquête d'objets):

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:

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

Thèque et dérivés:

Batteurs trimeurs, méli mélo...

La compétence travaillée dans les jeux collectifs

C3

*Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement;
accepter les contraintes collectives*

Savoir jouer ensemble : Pouvoir partager un espace, une règle, des relations

Gérer le jeu et ses résultats, s'exercer pour mieux jouer

Faire équipe

Continuer à jouer ensemble

Apprendre à s'opposer



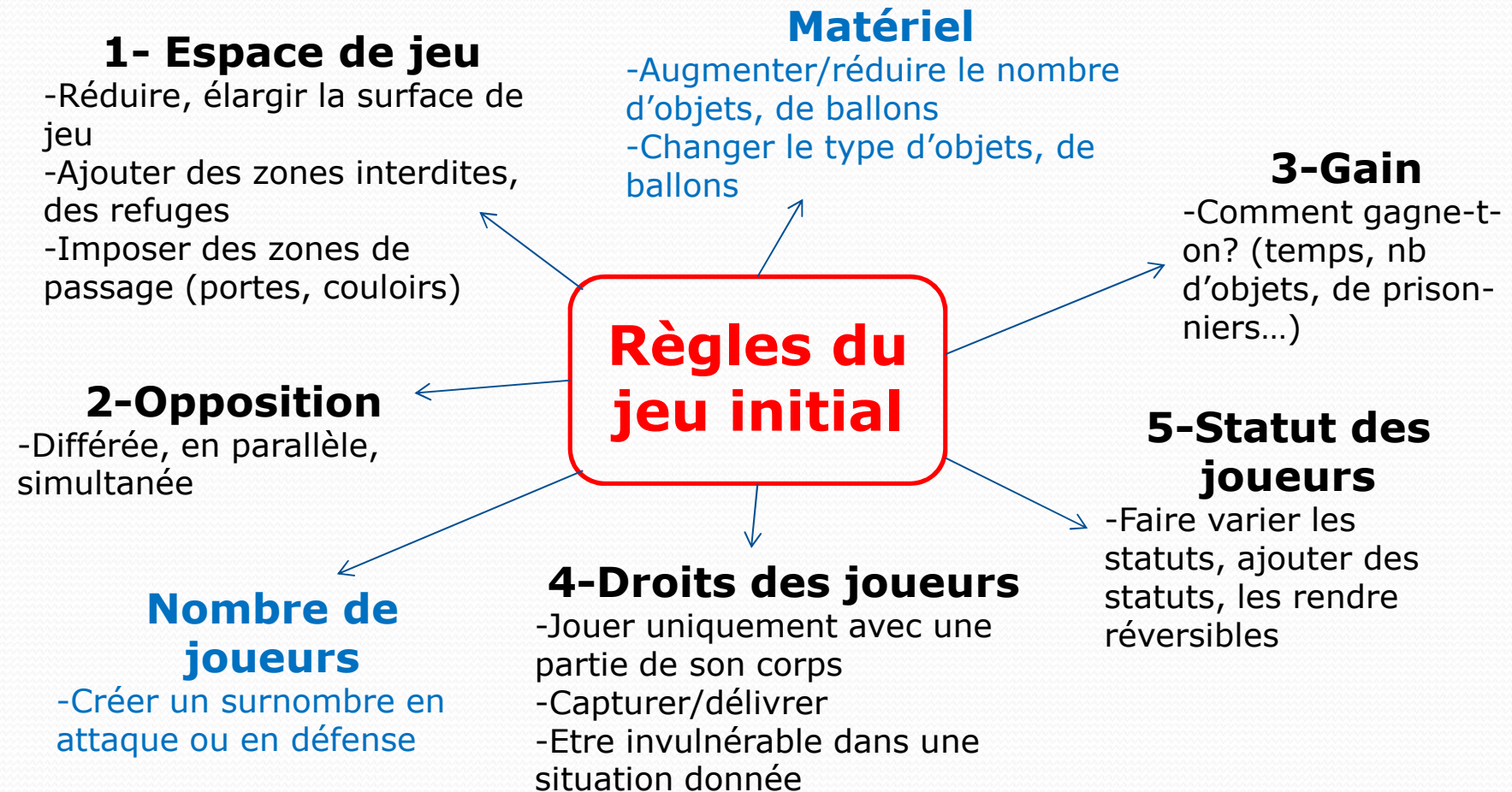
Qu'y a-t-il à apprendre en jeux collectifs?

Connaissances	<p>Sur soi : connaître son rôle dans le jeu</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">. Accepter les règles d'Or. Gérer le jeu et les résultats :<ul style="list-style-type: none">- les statuts (attaquants /défenseurs)- les rôles : observateur/joueur (observateur : 1 règle par joueur). S'exercer pour mieux jouer
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 (commencer à 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

Pour faire varier un jeu collectif



Des formes de coopération de plus en plus complexes

Résultat = somme des actions individuelles

Déménageurs simple



Résultat = prise en compte progressive du
partenaire

(loup glacé avec délivrance, déménageurs avec zones)



Résultat = action conjointe des partenaires

(gendarmes voleurs)

Des formes d'opposition de plus en plus complexes

Opposition indirecte

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



Opposition directe, statuts différenciés

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



Opposition directe, statuts indifférenciés

« balle au capitaine » « poules renards vipères »

Des espaces qui évoluent

Les espaces sont **séparés** (PS, MS, gs)



Les espaces sont **différenciés** : zone des corbeaux,
refuge... (gs, CP, ce1)



Les espaces sont **interpénétrés** (ce1, CE2, CM)



Un module jeux de poursuite au cycle 2

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, en classe si possible, 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) (20')** : à répéter plusieurs fois
- **Jeu B (déjà vu la séance précédente) (15')** : à répéter plusieurs fois, en le faisant varier si besoin
- **Bilan** très ciblé, rangement (5')

Des jeux d'échauffement

Une règle du jeu simple et/ou connue
Un espace simple à respecter
Des déplacements
Des statuts différenciés
Tous les élèves en activité à la fois
Un jeu motivant



Je vide tu remplis
Minuit dans la bergerie...
...Puis les jeux appris dans les séances
précédentes

Pour l'élève

JOUER, REJOUER

COMMENCER A S'ORGANISER
POUR JOUER ENSEMBLE

COMPRENDRE

VOIR OU ON EN EST

JOUER POUR PROGRESSER

EVALUER SES PROGRES

Pour le maître

- Installer les règles d'or
- Permettre une opposition équilibrée
- 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)

- Permettre aux élèves de garder des traces du jeu

- Jouer sur les variables des jeux pour faire progresser les élèves
- Faire repérer les règles d'action efficaces

- Permettre aux élèves de comparer et d'analyser les traces du jeu

Découverte

- ★ 3-5 séances pour installer les règles de fonctionnement (rituels, équipes...), les règles d'or, et JOUER à **2-4 jeux simples**.
- ★ Reprendre 1 ou 2 jeux vus l'année précédente, **les faire évoluer**.
- ★ Introduire 1 ou 2 nouveaux jeux, **les faire évoluer**.
- ★ Commencer à introduire **des rôles sociaux** simples (organisateur, compteur, « arbitre »).



Sorciers

Éperviers avec zone (rivière aux crocodiles)

Éperviers déménageurs

Le drapeau

Référence

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



Gendarmes et voleurs

Rapport G/V
Zones refuge
Taille du terrain
Position des camps





Analyse du jeu

P. Bouvard, CPD EPS Rhône

★ **Le Gendarme** doit surveiller la prison en attaquant les voleurs

D'une action individuelle à



une organisation collective et tenir 2 rôles : attaquer les voleurs/défendre la cible

intention	action
Empêcher la progression vers la cible	Empêcher le voleur de sortir de son camp ; L'éloigner, le repousser, l'excentrer
Réduire l'espace d'action du voleur	L'empêcher de passer, l'obliger à contourner et aller dans des espaces réduits (les bordures) ; Se répartir l'espace avec les coéquipiers (surveiller la prison)



- le couloir de jeu direct (entre le camp et la prison) est-il assez occupé?
- la distance au voleur, son orientation, sa vitesse, sa posture (prêt à démarrer ou passif), le rapport de force à la course entre lui et moi
- quelles possibilités collectives de quadriller le terrain? Qui reste près de la prison?
- le rapport de force du moment entre voleurs et gendarmes
- les mouvements de la chaîne de prisonniers



Analyse du jeu

P. Bouvard, CPD EPS Rhône

★ **Le voleur** se déplace dans un espace orienté par la prison

**D'une action individuelle
(se protéger) à...**



**engagement individuel ou à
plusieurs pour aller délivrer
ses partenaires**

intention	action
Progresser vers la prison	Aller directement vers les prisonniers ou contourner
Agrandir l'espace d'action	Avancer seul ou avec ses partenaires, créer des espaces libres, en provoquant les mouvements des gendarmes; le prisonnier cherche à agrandir la cible en se déplaçant (augmenter les possibilités de délivrance)



- Le couloir de jeu direct (entre le camp et la prison) est-il libre ?
- la distance au gendarme, son orientation, sa vitesse, sa posture (prêt à démarrer ou passif), le rapport de force à la course entre lui et moi
- quelles possibilités collectives d'envahir le terrain pour attirer un gendarme?
- le rapport de force du moment entre voleurs et gendarmes
- les mouvements de la chaîne de prisonniers

Les niveaux de pratique



P. Bouvard, CPD EPS Rhône

	Description des conduites	La prison , les prisonniers	Progrès à faire
1	<ul style="list-style-type: none"> . V sort de son camp n'importe quand, se jette dans la gueule du loup. Ne sort pas de peur d'être attrapé. . G oublie la prison. 	Oubliée.	<ul style="list-style-type: none"> . Intégrer la distance entre soi et le G en fonction du trajet vers l'autre camp. . Décider de s'éloigner ou de changer sa trajectoire pour rester en vie.
2	<ul style="list-style-type: none"> . V est organisé par la poursuite avec G et s'organise en fonction de celui-ci; agit en réaction. V pense à son destin personnel, et délivre peu. . G est organisé pour attraper ou surveiller la prison. 	Surveillée; peu de délivrances.	<ul style="list-style-type: none"> . Tenir compte de la vitesse de course du G et de sa distance. . Prendre en compte sa trajectoire de course et la position du G par rapport à la prison. . Prendre en compte la position de la chaîne des V.
3	<ul style="list-style-type: none"> . V est organisé pour délivrer individuellement, il anticipe le déplacement des G. 	Menacée; Nb de délivrances augmente, toujours par les mêmes.	<ul style="list-style-type: none"> . Exploiter le CJD. . S'organiser pour créer des espaces dans le CJD.
4	<ul style="list-style-type: none"> . V choisit entre l'alternative d'aller délivrer seul ou à plusieurs. Utilise le CJD ou fixe un gendarme pour créer un espace dans le CJD. 	Assiégée; les délivrances se font par beaucoup plus de voleurs, les prisonniers tournent.	<p>*CJD= couloir de jeu direct</p>

Qu'observer?



2 équipes jouent, 1 observe ; 2 parties de 5'

CR : nb d'objets transportés par équipe en 5'

A- Qui a gagné → CR (« qui a transporté le plus d'objets »)

B- Nombre de voleurs pris

C- Nombre de délivrances

D- Qui a délivré au moins une fois

E- Nombre d'objets transportés

F- Nombre de transgressions des règles

G- Respect des rôles sociaux

H- Existence d'une stratégie à plusieurs (G ou V)

**1 ou 2 élèves pour
chaque critère
(fiche simple)**

OBSERVER

puis

ANALYSER

**Qui a
gagné?**

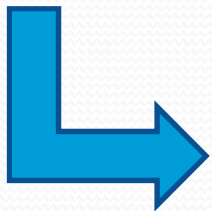
**Pourquoi? → lien
avec les critères**

**Qu'est ce qu'un voleur
efficace? Qu'est-ce qu'un
gendarme efficace?**

Qu'observer?



	Niveaux de pratique			
Observables	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
B	De plus en plus de voleurs pris			
C, D	Peu de délivrances	Peu de délivrances	Des délivrances (toujours par les mêmes)	Plus de délivrances (par plus de V différents)
E	De plus en plus d'objets transportés			
F, G	Le nombre de transgressions diminue, les rôles sociaux sont bien tenus			
H	De aucune stratégie à des stratégies élaborées G et V			



- **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**

Quels rôles sociaux?



- Compteur(s) d'objets (fiche)
- Surveillant(s) prison
- Surveillant(s) réserve des objets
- Surveillant(s) limites du terrain
- Chargé(s) du réapprovisionnement en objets
- Maître(s) du temps

1 item par élève ou par binôme

Des fiches simples pour garder une trace

Des outils simples (sablier, sifflets...)

Des rôles à répartir et expliquer en classe

Des rôles à répéter...

Structuration

- ★ 5-7 séances pour **mieux jouer ensemble**:
 - . Respecter les **espaces de jeu** (limites, camps)
 - . Améliorer ses **actions motrices**, les combiner (courir, esquiver, attraper)
 - . Commencer à élaborer des **stratégies collectives**
 - . Tenir **différents rôles** (joueur, organisateur, marqueur, « arbitre »)
- ★ Des jeux qui permettent de **cibler un objectif**
- ★ Alternance jeu avec observation/retour sur le jeu (analyse, questionnement)
- ★ Reprise régulière du **jeu de référence** en le faisant varier

Structuration

★ Lions et fennecs :

Esquiver, reconnaître partenaires et adversaires (prendre de l'information)



★ La Baguette :

Elaborer et mettre en place des stratégies collectives

★ Gendarmes et voleurs

découverte

référence

structuration

bilan

réinvestissement

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



Gendarmes et voleurs

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



Poules renards vipères

S'inscrire dans une programmation de cycle

- ★ **Réfléchir le choix des familles de jeux** : Jeux de poursuite, jeux de ballon...
- ★ **Réfléchir la transition d'une année sur l'autre** : En découverte, jouer à des jeux déjà utilisés 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 ...

Exemple de progressivité CP→CE1

	Découverte	Référence Bilan	Structuration
CP	Sorciers Rivière aux crocodiles Éperviers déménageurs	Gendarmes et voleurs	Le drapeau La queue du diable
CE1	Le drapeau Gendarmes et voleurs La queue du diable	Poules renards vipères	Lions et fennecs La baguette