



# Les jeux et sports collectifs

## Les bases

Pour le cycle 1, « jeux et sports collectifs » correspond à l'EPS dans le **domaine 2** qui est « agir, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique ». Et on est dans l'objectif 4 de ce deuxième domaine qui est « collaborer, coopérer, s'opposer ».

Pour les C2 et C3 dans les programmes de 2015, on est dans le **champ d'apprentissage 4** « conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel ».

**Définition de jeu collectif :** situations motrices d'affrontements codifiés, se déroulant en équipe, qui construisent des stratégies avec des coopérations entre partenaires pour dominer l'équipe adverse. Opposition collective à des adversaires. Le but c'est de loger un objet ou parfois de se loger soi-même dans la cible adverse et de marquer plus de point que l'adversaire. La pratique se fait dans un espace défini et orienté, se situer simultanément avec les autres de son équipe et contre ses adversaires afin d'avoir sa cible et en protégeant la sienne.

L'ensemble des actions est unifié par l'intermédiaire d'un engin (ballon, balle etc), et se déroulant selon un certain nombre de règles connues à l'avance et communes à tous.

L'élève doit être capable de tenir les rôles de partenaire, adversaire, attaquant, défenseur, arbitre, s'adapter en permanence à des attentions de communication et de contre communication pour mettre en place des stratégies, faire des choix de stratégie, respecter les règles, prendre des décisions rapides, réguler son action motrice pour enchaîner divers déplacements, et diverses manipulations (recevoir, dribbler, protéger, passer, tirer etc). Il doit aussi moduler son énergie : en faisant des actions intenses pour poser des problèmes à son adversaire tout en conservant des réserves pour arriver à tenir tout le temps de jeu.

### En quoi le jeu est sportif et traditionnel ?

Un jeu est une activité globale, jubilatoire, conventionnelle et codifié. Si c'est sportif c'est qu'il y a une pertinence motrice et un affrontement avec soi-même, les autres ou avec le milieu matériel. On dit aussi que le jeu est traditionnel car on parle parfois de « jeu traditionnel », c'est une communauté, une province, un pays, ils nourrissent l'imaginaire des enfants et favorisent une réelle éducation sociale par la mise en place de réseau de relation variée.

### Il y a une subtilité entre le jeu et le sport collectif :

La différence principale c'est que le sport collectif a un caractère institutionnalisé, c'est à dire qu'il y a des règles précises, fixées au niveau national ou international et une organisation en club et en championnat (foot, hand, basket, rugby, hockey, waterpolo etc). Il n'y a pas de championnat du monde d'épervier !

Les jeux et sports collectifs participent au vivre ensemble. Il y a des règles, adversaires, partenaires. Il faut créer des projets interdisciplinaires : la place du langage dans ces jeux et sports collectifs est essentielle pour avoir une pensée réflexive sur son corps et sur les relations avec partenaires et adversaires. On peut proposer aux élèves d'autres rôles que celui de joueur, observer des indices pointés par l'enseignant, temps de passe, nombre de ballons perdus, tout ce qui concerne la statistique,



arbitrer, organiser une rencontre → tout cela peut mener à une réflexion plus globale sur l'activité. On peut travailler sur des albums, des contes (ex : revue qui s'appelle EP & S).

Dans chaque séance il ne faut pas oublier **les 4 principales notions** à construire en jeux et sports collectifs :

- Le sens du jeu
- La cible
- L'adversaire
- Le partenaire

**En petite section** : on évolue avec les autres, dans des jeux collectifs sans opposition, et il y a une règle simple.

**En moyenne section** : on évolue avec les autres dans des jeux collectifs à opposition réduite avec plusieurs règles simples.

**En grande section** : on évolue avec des partenaires et des adversaires, plusieurs règles simples et il faut identifier les rôles d'attaquant et de défenseur en acceptant de les tenir tour à tour.

**CP** : on commence à tenir les rôles d'attaquant et de défenseur dans une équipe, en fonction des possessions de ballon → changement de rôle en cours de partie.

**CE1** : participer à l'attaque collective d'une cible défendue. Tenir les rôles d'attaquant avec ou sans ballon et de défenseur → recherche de stratégies collectives.

**CE2** : organiser la progression du ballon vers la cible de manière continue et efficace → efficacité collective.

**CM1 et CM2** : s'intégrer dans une stratégie collective, efficace, et en tenant compte des stratégies des adversaires → anticiper l'action et rechercher l'efficacité.

#### Les principales variables didactiques :

- Niveau des joueurs : droit sur l'espace, être invulnérable, droit sur autrui (est-ce qu'on peut le toucher, avoir contact), des droits sur le matériel (jouer avec les pieds ou les mains), des droits sur les actions (dribbler, sauter, passer), sur le nombre de joueurs, et le statut du joueur (un avant, un attaquant, un arrière, un défenseur, arbitre)
- Au niveau de l'espace : on peut agrandir ou rétrécir, modifier la forme, définir des zones neutres, des zones dites interdites
- Au niveau du temps : pas de limite de temps, relatif à la réussite, temps fixé
- Au niveau du matériel → il doit toujours être adapté aux joueurs et être en nombre suffisant pour favoriser les échanges et un grand nombre d'actions.

#### Pour que les séances comprennent un maximum de temps de jeu, il y a plusieurs principes :

- Préparer scrupuleusement le matériel pour faciliter le repérage de l'espace et des autres (chrono, dossard), matérialiser l'espace de jeu (avec des bandes, des foulards) et différencier les équipes ou joueurs avec rôle différent.
- Faire démarrer et cesser le jeu efficacement, et faire comprendre le but du jeu : il faut donner un minimum de règles, jouer le plus rapidement possible, faire des arrêts express. C'est mieux d'arrêter le jeu en ayant un temps fixe (10 min de jeu par exemple et on arrête) plutôt que de faire au score (la première équipe qui a marqué 5 buts a gagné) → c'est beaucoup plus pratique



à gérer au niveau du temps. Il faut privilégier les jeux à effectif réduit car plus intéressant pour les élèves. Il faut Déterminer et contrôler les temps de jeu pour que tous les élèves aient un temps de jeu suffisant

- Arbitrer pour faire comprendre et admettre les règles par tous. On arbitre en fonction des règles essentielles en fonction des évolutions de ces règles.
- Dédramatiser les résultats pas pour éviter les conflits mais pour faciliter leur dépassement avec des critères de réussite observables et quantifiables.
- Assurer des rencontres, intergroupe, interclasse, inter-école → cela favorise l'élaboration de projet commun.

#### D'autres capacités à développer en jeux et sports collectifs :

- **Capacités émotionnelles** : prise de décisions, combativité, fair-play (respect de l'adversaire, des règles, de l'arbitre mais aussi loyauté, maîtrise de soi et la dignité dans la victoire comme dans la défaite). Le fair-play c'est une conduite honnête, c'est un esprit sportif.
- **Capacités dites bio-informationnelles** : connaissance du règlement, capacités perceptives (ex : lève la tête !), capacités de traitement des informations, capacité d'analyse du rapport de force (qui domine ? comment faire pour inverser le rapport ou pour le maintenir ?),
- **Capacités neuromotrices** (adresse, puissance, vitesse, précision, sens du but,
- **Capacités tactiques** : coopération, opposition, choix, décision (aussi une capacité émotionnelle), le langage commun (le lexique pour s'organiser tactiquement).

Les conduites typiques sur le **plan collectif**, selon les observations faites par les PE :

- Les joueurs sont en grappe autour du ballon,
- Les joueurs conservent le ballon jusqu'à ce qu'il le perde ou soit contraint de le donner,
- Le ballon ne progresse pas toujours vers la cible,
- Les interventions sont inexistantes ou aléatoires,
- Les joueurs se déplacent dans un couloir médian qui va du ballon à la cible,
- Les interventions sont individuelles,
- Actions concertées à deux pour les joueurs qui se débrouillent déjà bien.

Les conduites typiques sur le **plan individuel**, selon les observations faites par les PE :

- L'enfant veut s'approprier le ballon, confond les rôles et adopte soit une attitude de fuite soit passive.
- Quand il a la balle, s'en débarrasse, ne programme rien, n'anticipe rien.
- Centre son regard sur le ballon qui est souvent perdu et effectue des passes et des réceptions à l'arrêt, sans bouger.
- L'enfant joue avec un ou plusieurs partenaires privilégiés et qui ignore les autres.

#### Qui observe et qu'est-ce qu'on observe ?

L'enseignant observe des comportements typiques comme dit ci-dessus mais aussi comme : le joueur passif, joueur vibron (qui bouge énormément mais de façon stérile → pas d'effet, pas utile), joueur dribbleur (joueur individualiste qui mobilise le ballon et le passe très peu), le joueur stratège (comportement positif pour le jeu car se met à disposition de ses partenaires et est le leader du jeu). Certains joueurs sont plus préoccupés par l'appropriation du ballon que par le but du jeu. D'autres élèves ne maîtrisent pas le ballon, d'autres n'ont pas encore intériorisés les lignes du terrain, d'autres cherchent à atteindre le but tout seul, d'autres ne réalisent pas pleinement l'obstacle que constitue l'adversaire dans la progression du ballon.



Les conduites motrices observées constituent des indicateurs de progrès pour l'enseignant (ici, différence entre le débutant et le confirmé) :

- **Chez le débutant** : il suit toujours le ballon, joue individuellement, ne tient pas compte de l'organisation adverse, il « enterre » le ballon ou s'en débarrasse, le laisse tomber à la réception de la passe, se précipite sur le joueur de balle, tire en lançant le ballon en avant, fait des appels de balle sonores (à moi ! À moi !).
- **Le joueur confirmé** : il se démarque (se place judicieusement dans les espaces libres), il appuie ou soutient le porteur de balle, il joue en fonction d'un projet collectif, il prend des informations sur le collectif adverse et il s'adapte, il cherche où sont ses partenaires, lève la tête, transmet le ballon dans de bonnes conditions à un partenaire démarqué, il manipule le ballon de manière habile, se rapproche de la cible pour tirer, réaliser un appel de balle visuel par démarrage.

Plusieurs possibilités pour faire passer les élèves débutants à des joueurs confirmés :

Faire des jeux à effectif réduit, jeux à thème, jeux à espace délimité, modification momentanée des règles.

Les élèves aussi peuvent faire des observations sur l'occupation de l'espace, sur la communication, sur la motricité des joueurs, et le rapport de force entre les deux équipes. Cela peut alimenter des fiches d'observation, en papier, que les élèves doivent remplir en réponse à des questions.

Exemple de questions quand on est observateur :

- Que fait-il quand son équipe a le ballon ? Où se déplace-t-il ?
- A-t-il tiré ? Combien de fois ?
- A-t-il marqué ? Combien de fois ?
- A-t-il touché le ballon ? Combien de fois ?
- Combien de tirs cadrés, non cadrés, de passes, de fautes ?
- Quels déplacements du joueur ?

Il est aussi possible d'avoir une auto-évaluation : je suis capable de faire telle action : jamais, souvent, assez souvent.

Donc soit PE évalue les élèves, soit auto-évaluation, soit co-évaluation.

Au cycle 1

**Les attendus de fin de cycle** : coopérer, exercer des rôles différents, complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou réaliser un effet commun dans le cadre d'une règle.

Les compétences à construire :

- **Psycho-socio affectif** : jouer avec d'autres, comme d'autres, accepter de tenir les différents rôles, respecter les règles, s'investir, s'approprier différents rôles sociaux (arbitre, observateur etc). Au début pour être arbitre l'aide de l'enseignant est nécessaire.
- **Cognitif** : construire des repères de causalité simple sur soi et sur les autres, reproduire un effet obtenu par hasard ou tâtonnement (essai-erreur), élaborer des stratégies pour s'opposer au projet du ou des adversaires, repérer des zones différentes.



- **Motrices** : produire des actions simples → courir, rattraper, lancer, sauter, esquiver. Juxtaposer et enchaîner des actions simples, fournir des efforts prolongés, prendre soin de l'intégrité et de la sécurité des autres, s'engager dans des jeux en fusion puis avec des droits et des devoirs différents et opposés, construire la notion d'espace orienté vers une cible à atteindre.

Les contenus moteurs peuvent être :

S'appuyer sur les actions simples de la motricité fondamentale (lancer, attraper, courir, s'arrêter, attraper), s'inscrire dans une logique de sécurité plus enchaînée, développer la coordination, développer l'adresse (tirer vers ou dans la cible), développer la vitesse, l'endurance. Évoluer dans un espace non-orienté et dans un espace où il y a une cible à atteindre.

Les contenus méthodologiques et sociaux :

Construction progressive de la notion d'action collective, de rôles, on passe d'actions individuelles ou collectives, avec un puis plusieurs partenaires, accepter de tenir tous les rôles. Construction de la notion de règles simples à complexes. Connaissance du but, du résultat, puis des actions des autres. Respecter les règles et la sécurité des autres.

Au cycle 2

Champ d'apprentissage 4 → conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Attendus de fin de cycle :

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

Les compétences à construire :

- **Psycho-socio affectif** : accepter l'opposition et la coopération, respecter les règles essentielles du jeu et de sécurité, tenir différents rôles sociaux (joueur ou arbitre),
- **Cognitif** : comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible, se reconnaître comme attaquant ou défenseur, s'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres, développer des stratégies comme attaquant ou défenseur, dans les situations de réversibilité : comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant,
- **Moteur** : rechercher le gain du jeu, s'adapter aux actions d'un adversaire, coordonner des actions motrices simples (lancer à travers, courir, attraper).

Les contenus moteurs peuvent être :

- Enchaîner et coordonner des actions simples afin de contrôler de mieux en mieux une motricité spécifique à des règles,
- Orienter ses actions en fonction de la cible, et des partenaires ou adversaires,
- Tenir sur des phases de jeu distinctes le rôle d'attaquant ou de défenseur,
- À la fin du cycle, dans les jeux de réversibilité comme la balle au capitaine → tenir 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.



### Les contenus méthodologiques et sociaux :

- Il faut participer à l'élaboration collective de stratégies offensives ou défensives,
- S'engager avec lucidité avec les différents jeux,
- Reconnaître et s'orienter vers la cible à atteindre,
- Reconnaître les partenaires, adversaires,
- Compter les points pour connaître le score et son évolution,
- Prendre des informations sur l'évolution du rapport de force,
- Tenir différents rôles sociaux,
- Respecter les règles du jeu et les règles de fonctionnement,
- Jouer en sécurité pour soi et pour les autres.

## Au cycle 3

Champ d'apprentissage 4 → conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

### Attendus de fin de cycle :

- S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables pour marquer,
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu,
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre,
- Assurer différents rôles sociaux,
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

### Les compétences à construire :

- **Psycho-socio affectif** : jouer avec d'autres, comme d'autres, accepter les différents rôles, respecter les règles
- **Cognitif** : construire des repères de causalité simples sur soi et sur les autres, reproduire un effet obtenu au hasard, avoir des intentions de coopération, avoir des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet des adversaires
- **Moteur** : produire des actions simples, juxtaposer et enchaîner les actions simples, fournir les efforts prolongés, prendre soin de la sécurité des autres, s'engager dans les jeux de fusion avec des droits et des devoirs différents et opposer, construire la notion d'espace orienté vers une cible à atteindre

### Les contenus moteurs peuvent être :

- Maîtriser de mieux en mieux une motricité spécifique individuelle afin de la mettre au service du projet collectif (conserver la balle pour se déplacer, gêner, marquer),
- Orienter ses actions en fonction de l'alternative,
- Assurer sur des phases de jeu réversible le rôle d'attaquant ou de défenseur,
- S'engager corporellement dans la mise en œuvre des stratégies élaborées collectivement.

### Les contenus méthodologiques et sociaux :

- Participer à l'élaboration collective de stratégies offensives ou défensives,
- S'informer sur l'espace de jeu, la position des autres,
- Assurer le rôle d'arbitre seul ou à plusieurs,
- Recueillir le score d'un match,
- Faire le rôle d'observateur afin d'aider et de coacher son équipe,
- Respect des règles de jeu et de fonctionnement.



## Activités au cycle 1

Dans les programmes « Collaborer, coopérer, s'opposer », le but étant d'amener les enfants à cela, individuellement ou collectivement dans le cadre d'une règle.

Il faut en maternelle ritualiser chaque séance.

**En petite section :** évoluer avec les autres sans opposition avec une règle simple.

**En moyenne section :** on évolue avec les autres dans des jeux collectifs à opposition réduite avec plusieurs règles simples.

**En grande section :** on évolue avec des **partenaires et des adversaires**, plusieurs règles simples et il faut identifier les rôles d'attaquant et de défenseur en acceptant de les tenir tour à tour.

### Des idées d'activités :

**En petite section :** accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun en suivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.

#### Pour travailler la compétence de « courir » :

On peut **courir pour fuir**, jeu dont le but est de participer, le jeu des sorciers (un certain nombre d'élèves étant les sorciers doivent toucher un maximum de joueurs dans un temps donné)

On peut **courir et transporter des objets** (jeu des déménageurs)

On peut **conquérir un territoire** (les élèves doivent tenir compte des autres → exemple la cage aux écureuils : les écureuils sont dans leur cage, deux autres élèves face à face forment une cage avec leurs bras. Au signal les écureuils se promènent et au deuxième signal ils doivent regagner leur cage le plus vite possible).

**En moyenne section :** ils doivent reconnaître leur appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour avoir les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.

Si on retravaille le **courir pour fuir** : ce qu'on attend ce sont des élèves qui découvrent la notion de partenaire et d'adversaire. Ex avec le jeu des foulards → élèves ont un foulard accroché à la taille et au signal les élèves doivent attraper le plus grand nombre de foulard en courant.

**Courir et transporter des objets :** mettre en œuvre des capacités motrices individuelles pour faire gagner leur équipe. Ex : les éperviers déménageurs → deux équipes, chaque équipe doit rapporter le plus d'objets dans une caisse sans se faire toucher par l'épervier adverse. Chaque équipe a un épervier. Si un joueur est touché par l'épervier, il rapporte l'objet dans la caisse de son camp et il repart à nouveau, chargé d'un nouvel objet. L'équipe qui rapporte le plus grand nombre d'objets dans la caisse gagne la partie.

**Conquérir un territoire :** les élèves doivent se repérer dans un espace de jeu orienté et adapter leur conduite motrice en fonction des contraintes. Ex : le jeu des 4 coins. Les élèves se déplacent une coupelle à la main sauf un élève. Au signal les élèves posent leur coupelle au sol et continuent de courir, et au deuxième signal ils doivent rejoindre une autre coupelle que leur coupelle d'origine. L'élève qui n'a pas de coupelle est éliminé du jeu.

**En grande section :** les élèves doivent coopérer, faire des rôles différents, qu'ils élaborent des stratégies pour atteindre un but commun.

**Courir pour fuir :** les élèves se déplacent rapidement en prenant en considération les autres joueurs.





Ex : le jeu du diable. Les élèves d'une classe sauf un qui est le diable, portent un foulard à la ceinture. Au signal, les élèves doivent traverser un terrain délimité sans se faire prendre leur foulard. Si un élève se fait prendre son foulard par le diable, il devient le diable à son tour. Puis le jeu continue avec plusieurs diables.

**Courir et transporter des objets** : les élèves doivent collaborer efficacement pour résoudre les problèmes posés. Ex : le jeu des déménageurs et des voleurs. Il y a deux équipes, les élèves déménageurs doivent transporter le plus d'objets possibles dans une caisse. Face à eux, les voleurs doivent intercepter le plus d'objets possibles en touchant les déménageurs qui doivent donner leur objet. L'équipe qui a le plus d'objets gagne la partie.

**Conquérir un territoire** : les élèves doivent mettre en place une stratégie efficace pour conquérir un territoire en respectant l'autre. On peut refaire le jeu des 4 coins avec une autre version. Les élèves sont cette fois par groupe de 5, sur 5 terrains matérialisés. Dans chaque terrain, on dessine au sol 4 cercles de la taille d'un cerceau. 4 élèves se placent dans les cercles. Le cinquième élève se place au centre du terrain. Au signal, les 4 élèves quittent leur camp et celui du centre tente de prendre une place libérée. Celui qui se retrouve sans camp a perdu et se retrouve au centre.

#### Les aspects à construire tout au long du cycle :

- construire la notion d'action collective, de rôle,
- construire la notion d'espace (d'abord non-orienté, puis orienté), repérage des zones,
- construire la notion de règles (respect, acceptation), on passe d'une règle simple à plusieurs règles,
- construire la notion de gain,
- connaître le but du jeu, du résultat de son action, et comparer les résultats,
- Construire la notion d'opposition individuelle, actions juxtaposées sans opposition, puis des jeux d'un contre un, puis du un contre un direct avec un but.

## Activités au cycle 2

Champ d'apprentissage n°4 : « conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel ».

Les élèves doivent se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, remplir des rôles, respecter des règles.

Au cours du cycle, les joueurs affrontent seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu en développant des stratégies. Il faut attaquer tout en défendant → c'est ce qu'on appelle la **réversibilité**.

Les jeux proposés doivent être répétés **au moins sur deux séances**, pour que les élèves puissent se familiariser avec. Cela permet aussi de solliciter les élèves pour trouver des solutions à leurs problèmes à la séance suivante.

#### Proposition d'une unité d'apprentissage :

- **Séances 1 et 2 :**
  - o **Jeu de poursuite** (courir vite et prendre des informations sur la position des adversaires) : ex le jeu des sorciers (il y a des équipes de 4 à 5 joueurs, les sorciers doivent touchés les gazelles qui deviennent des statues, jambes écartées à l'endroit où elles ont été touchées.
  - o Puis ensuite, **jeu de conquête d'objets** (les élèves doivent inventer des stratégies d'attaque et de défense) : ex : le jeu de la baguette (les attaquants possèdent un objet





= une petite baguette de bois, l'un des attaquants tient cette baguette dans sa main, les défenseurs ne savent pas de quel attaquant il s'agit. L'attaquant en question doit faire passer la baguette dans le camp adverse, la baguette doit être portée, elle ne peut pas être passée ni lancée. Chaque défenseur touche l'attaquant qu'il croit être le porteur de la baguette et chaque défenseur ne peut toucher qu'une seule fois. Le défenseur reste à côté du joueur qu'il a touché.

- **Jeu de ballon** : les élèves doivent lancer la balle de manière efficace et précise. Ex : le jeu des balles brûlantes : il y a deux équipes, et les élèves doivent envoyer les balles qui sont dans leur camp dans le camp d'adverse au plus vite.

Donc dans la séance 1 et 2 on propose un jeu de poursuite, un jeu de conquête d'objets et un jeu de ballon. On peut modifier les variables didactiques d'une séance à l'autre.

- **Séances 3 et 4 :**

- **Jeu de poursuite** : Les élèves doivent courir vite, doivent esquiver et attraper tout en anticipant les déplacements de l'adversaire. Ex : la rivière aux crocodiles. Il y a deux équipes, au signal les animaux doivent traverser la rivière sans se faire attraper leur foulard (glisser dans la ceinture), par les crocodiles.
- Puis un **jeu de conquête d'objets** où les élèves doivent réagir vite et prennent des décisions adaptées. Ex : le jeu du béret. Chaque joueur porte un numéro et à l'appel de son numéro le joueur cherche à s'emparer du béret et à le ramener dans son camp sans se faire toucher.
- Un **jeu avec des ballons** : le but étant d'effectuer un but précis. Ex : le jeu du carton chassé. Il y a 2 équipes de 5 ou 6 joueurs qui se font face. Positionnés de chaque côté d'une zone infranchissable. Il y a des cartons placés au sol à égal distance des deux équipes. Au signal les élèves doivent pousser les cartons dans le camp d'adverse à l'aide de ballon en mousse.

- **Séances 5 et 6 :**

- **Jeu de poursuite** : les élèves soutiennent un enchaînement d'effort court mais intense et on travaille l'esquive, avec le jeu de l'épervier. Un épervier au centre du terrain et deux camps de part et d'autre. Les élèves doivent aller d'un camp à l'autre sans se faire toucher. Si un élève est touché il devient épervier à son tour et le jeu continue.
- **Un jeu de conquête d'objets** : les élèves doivent courir vite et doivent se reconnaître en tant qu'attaquant ou défenseur. Le jeu du drapeau : il y a 2 équipes, un drapeau se trouve au bout du terrain du côté des défenseurs. Un seul attaquant sort pour aller chercher le drapeau. S'il se fait toucher par un attaquant lorsqu'il porte le drapeau, il s'arrête à l'endroit où il a été touché. S'il est touché sans le drapeau, il est éliminé. S'il ramène le drapeau dans son camp, son équipe gagne la manche.
- **Un jeu avec ballon** : les élèves doivent lancer fort et loin et doivent intercepter la balle. Ex : le jeu des balles au fond. Deux équipes de 5 à 6 joueurs et doivent envoyer les ballons pour qu'ils franchissent la ligne de fond. Chaque joueur peut intercepter les ballons adversaires pour les empêcher de passer sa ligne de fond. Mais tout ballon qui a franchi la ligne de fond compte comme un point et ne peut plus être utilisé.



- Séances 7 et 8 :

- **Jeu de poursuite :** jeu pour lequel il faut poursuivre l'adversaire et élaborer des stratégies. Ex : le gendarme et les voleurs. Il y a sur un grand terrain : deux camps de voleurs et un camp de gendarmes dans lequel il y a des objets. Les voleurs doivent rapporter des objets un par un dans leur camp. Les gendarmes doivent toucher les voleurs même s'ils ne portent pas d'objets. Les voleurs touchés avec un objet le rapportent au milieu. Et l'équipe qui aura le plus rapporté d'objet en un temps donné gagne la partie.
- **Jeu de conquête d'objets :** les élèves doivent courir vite et esquiver. Ex : jeu de la queue du diable. Les élèves d'une classe sauf un, portent un foulard à la ceinture. Au signal, les élèves doivent traverser un terrain délimité sans se faire prendre leur foulard. Si l'élève se fait prendre son foulard, il devient diable à son tour.
- **Jeu avec des ballons :** les élèves lancent précisément et interceptent. Ex : le jeu « par-dessus les voleurs ». On a trois zones : une équipe de 4 lanceurs dans la zone 1, une équipe de 4 voleurs dans la zone 2 et une équipe de 4 receveurs dans la zone 3. Chaque lanceur envoie à la main trois ballons aux receveurs. Les voleurs essaient d'intercepter les ballons. Le point est marqué si les receveurs arrivent à réceptionner le ballon et à le bloquer.

## Activités au cycle 3

Champ d'apprentissage n°4 : « conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel ».

Les élèves doivent se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, remplir des rôles, respecter des règles. Au cours du cycle, les joueurs affrontent seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu en développant des stratégies. Il faut attaquer tout en défendant → c'est ce qu'on appelle la **réversibilité**.

Il faut faire écho à une **situation de référence** liée à un sport collectif : ex le handball, en l'adaptant à des élèves de cet âge. **C'est la didactisation du sport.**

Variables didactiques : l'espace, le temps, le matériel, le nombre de joueurs.

Séquence complète avec situation de référence :

**Séance 1 – Situation de référence :**

Mini handball, on fait des matchs sur des moitiés de terrain de hand et avec 5 joueurs par équipe. Le vrai hand se joue à 7 contre 7.

**Séance 2 :** on travaille des compétences/activités motrices spécifiques. Ex : le passer, le dribbler et le tirer. Puis ensuite marquer dans une cible, puis marquer/se démarquer, on travaille chaque habilité une par une.

- **Pour travailler l'action « passer » :** on veut que les élèves varient le type de passe. Ex : le jeu des passes, effectuer le plus grand nombre de passes en expérimentant différentes passes. Cela se fait par 2, 3, 4. Soit des passes franches, des passes par le sol, ou passe en cloche.



- **Pour travailler dribbler** : les élèves doivent faire des actions de dissociation : dribbler et courir. Il faut arriver à séparer les gestes. Ex : le jeu du parcours. Les élèves se déplacent en dribblant et essaient de réaliser un parcours en forme de slalom.
- **Pour travailler tirer** : les élèves lancent la balle de manière efficace et précise. Ex : jeu des balles brûlantes (comme en haut) mais sur un vrai terrain de hand avec ligne médiane comme démarcation.

### Séance 3 :

On continue de travailler passer, dribbler et tirer mais on change ce qu'on fait. Les élèves doivent courir vite en faisant des passes précises et rapides. Ex : jeu du bérêt ballon. Plusieurs équipes de 5/6 joueurs à qui un numéro est attribué. Chaque équipe a un ballon qui est dans un cerceau sur le terrain. A l'appel du numéro, les joueurs courent vers leur cerceau et prennent le ballon de leur équipe. Simultanément les joueurs se rangent en file indienne derrière une ligne. Le joueur qui a été appelé lance alors le ballon à chacun de ses coéquipiers qui lui renvoie. Quand le ballon a été lancé à tous les joueurs, le joueur appelé pose le ballon dans le cerceau et rejoint son équipe sur la ligne de départ. L'équipe la plus rapide gagne.

- **Pour travailler dribbler** : les élèves doivent réaliser des actions de dissociation (dribbler et courir). Jeu de l'épervier. Les élèves sont derrière le corner et doivent rejoindre l'autre bout du terrain en dribblant sans se faire prendre la balle par un épervier.
- **Pour travailler le tir** : lancé efficace et précis. Jeu des balles brûlantes (on reprend la séance précédente).

### Séance 4 :

- **Pour dribbler** : actions de dissociation (courir et dribbler). Jeu de l'épervier comme à la séance 3.

On ne travaille pas la passe sur cette séance. On va travailler le tir mais on va surtout travailler le fait de progresser vers une cible puis de tirer. Jeu du Chamboule tout sans opposition. Plusieurs équipes de 2 joueurs qui jouent en indépendance (les binômes ne s'affrontent pas). Le but : se déplacer sur 20 mètres à deux en se faisant des passes puis au bout il faut tirer sur des cibles.

- **Travailler le marquer et le fait de se démarquer** : les élèves doivent faire des passes et se démarquer. Ex : la passe à 5. Il y a 2 équipes de 5 joueurs qui s'affrontent, le but étant de réaliser 5 passes consécutives dans son équipe, sans qu'elle touche le sol. Les adversaires ne peuvent subtiliser la balle que quand elle est en l'air.

### Séance 5 :

On continue de travailler le dribble avec les actions de dissociation. Le jeu de l'épervier comme à la séance 3.

Pour progresser vers une cible et tirer on reprend le jeu du chamboule tout de la séance 4.

Et pour marquer et se démarquer on reprend la passe à 5 de la séance 4.



On commence à automatiser et à refaire les jeux plusieurs fois. On n'introduit pas de nouveaux jeux.

### Séance 6 :

- **Pour travailler passer** : les élèves doivent courir vite et faire des passes avec le jeu de l'horloge. La classe est répartie en trois équipes. Chacune formant un cercle. Au signal, le joueur qui possède le ballon dans chaque équipe le passe à son voisin, qui le passe à son voisin etc. L'équipe compte le nombre de passe à haute voix. Si un joueur n'attrape pas le ballon, il va le chercher, cela ne coupe pas le jeu, ça le retarde juste. Au signal, les trois équipes doivent donner le nombre de passes qu'ils ont effectuées.
- **Pour progresser vers une cible et tirer** : faire des passes en progressant vers une cible et en tirant vers une cible précise. Ex : jeu du chamboule-tout AVEC opposition. Plusieurs binômes qui jouent en indépendance se déplaçant sur 20 mètres puis en tirant sur des cibles. Mais il y a un défenseur placé au milieu du parcours et qui va essayer d'intercepter la balle. Si le défenseur y arrive, il remporte un point.
- **Pour travailler l'action marquer et se démarquer** : on reprend le jeu de la balle au capitaine. Il y a 2 équipes de 5 joueurs qui jouent sur un demi-terrain de hand. Le but étant de passer la balle à son capitaine qui est situé dans une zone, derrière la ligne de touche. L'équipe qui aura donné la balle le plus de fois à son capitaine, remporte la partie.

### Séance 7 :

- **Action de passer** : jeu de l'horloge à la séance 6.
- **Pour tirer** : les élèves doivent élaborer des stratégies. Ex : le jeu du château-fort. Deux équipes de 5 joueurs, une qui défend, une qui attaque. Les attaquants doivent tirer sur des cibles placées au sol en forme de cercle, en se faisant des passes. Les défenseurs doivent contrer les tirs des attaquants.
- **Pour l'action marquer et se démarquer** : les élèves doivent progresser vers une cible en se faisant des passes. On reprend le jeu de la balle au capitaine de la séance 6.

### Séance 8 :

Retour à la situation de référence. On fait un mini-handball, en 5 contre 5 sur un demi-terrain de hand, avec l'application des règles du jeu de handball. Toutes les évolutions pourront être appréciées.

## Classement des jeux

Jeux où le groupe est **en fusion** : les joueurs réagissent ensemble à un danger extérieur. Un seul rôle à assumer et on est tous contraint à un danger bien identifié. Ex : les sorciers, l'épervier, chat perché, la queue du diable, les balles brûlantes, balle assise, les déménageurs etc.

Jeux où deux équipes s'opposent avec des droits et des devoirs **différents**. L'élève tient le même rôle durant tout le jeu. Ex : les gendarmes contre les voleurs, balle au chasseur, ballon piqué, béret.

Jeux où deux équipes s'opposent avec des droits et des devoirs **identiques**. La balle au capitaine par exemple. La complexité c'est la réversibilité des rôles. La possession de la balle ou autre détermine le



rôle à tenir. Est-on attaquant ou défenseur ? Ex : balle aux prisonniers, handball, basket, foot, rugby, volley etc.

Cycle 2 et 3 on a des jeux où deux équipes ont des droits et des devoirs différents.

Pour le cycle 3 uniquement : Jeux où deux équipes s'opposent avec des droits et des devoirs identiques.

## Vocabulaire et questions

### Vocabulaire :

- ❖ **L'attaque** : désigne la situation où l'équipe se trouve en possession du ballon. Elle a la possibilité d'engager des actions de marques.
- ❖ **La contre-attaque** : elle est initiée après récupération de la balle. Dans les situations de surnombre, elle se caractérise par un jeu direct, rapide, avec une prise de risques. L'équipe qui contre-attaque profite du déséquilibre, de la désorganisation de l'équipe adverse. L'objectif de la contre-attaque est de faire progresser le ballon et de marquer avant que l'équipe adverse ne soit replacée et organisée défensivement.
- ❖ **L'attaque placée** : elle se caractérise par un jeu indirect, un jeu en profondeur (un jeu de l'avant vers l'arrière ou inversement) et un jeu en largeur (du centre du terrain vers les côtés du terrain), avec un espace de jeu effectif important (on utilise tout l'espace disponible sur le terrain). Cela permet de créer des espaces libres. Cette attaque est rythmée, elle passe de lente à rapide. Elle s'organise en mesurant la prise de risques. Les joueurs se posent des questions pour situer le dosage qu'il faut faire entre la prise de risques et la chance de réussir. Son objectif est de rechercher des espaces libres pour atteindre la cible. La pertinence du choix de l'attaque interroge les conduites motrices des élèves.
- ❖ **Un joueur en appui ou un joueur en soutien** : désigne un joueur situé en avant ou en arrière du porteur de balle, proche de lui, à sa disposition.
- ❖ **Un couloir de jeu direct** : couloir virtuel (pas matérialisé). C'est l'espace dans le champ de vision qui correspond à ce qu'il y a entre le porteur de balle et la cible.
- ❖ **Un intervalle** : espace libre défini entre deux défenseurs et/ou un défenseur et une ligne du terrain. Tous les espaces où on va pouvoir faire une passe sans qu'elle soit interceptée par un adversaire.
- ❖ **Interception** : désigne la reconquête de l'objet (qui est souvent un ballon) grâce à une anticipation issue des informations prises par le joueur.
- ❖ **La fixation** : quand je fixe. Action par laquelle un attaquant mobilise l'activité d'un ou plusieurs défenseurs. Il les aimante pour libérer des espaces ou pour libérer les autres attaquants de son équipe.
- ❖ **Défense** : situation où se trouve l'équipe qui lutte pour rentrer en possession du ballon. Elle veut le récupérer pour engager l'attaque, la contre-attaque ou une attaque-placée.
- ❖ **Défense de zone** : système de jeu dans lequel l'équipe en défense a devancé la contre-attaque. Consiste à défendre des espaces et à empêcher le ballon de pénétrer dans cette zone.
- ❖ **Défense individuelle** : système où chaque défenseur a en charge strictement un attaquant, il suit son attaquant dans tous ses déplacements dans la mesure du possible. On parle de marquage individuel.



- ❖ **Le marquage** : expression utilisée en défense. C'est l'action du défenseur qui interdit une action particulière. Il vient bloquer. « Je fais du marquage » = « je bloque la progression du ballon, de mon adversaire, ou une passe d'un adversaire ».
- ❖ **L'espace de jeu effectif** : surface occupée par les joueurs. Elle est délimitée par les joueurs qui sont à la périphérie du groupe. Cet espace est différent du terrain. Souvent cet espace est bien loin de recouvrir totalement la totalité de l'espace disponible (terrain).
- ❖ **L'espace moteur** : espace qui concerne le corps. Volume rapporté à l'axe du corps dans lequel les joueurs manipulent le ballon. Il s'agrandit quand le niveau de jeu des élèves augmente. Ex : quand l'élève est très jeune et inexpérimenté, il bouge que ses bras pour lancer VS expérimenté, court et a les deux bras en mouvement.
- ❖ **L'anticipation** : prévoir l'action ou la réaction de l'adversaire et se donner les moyens d'y répondre. L'anticipation et la décision forment un couple qui est indissociable dans la mise en œuvre des compétences dans un sport collectif.
- ❖ **Le système de jeu** : organisation générale de l'équipe. Cela inclut la répartition des tâches et des rôles. On peut parler de formation ou de dispositif tactique. Chaque entraîneur ou capitaine essaie de proposer des rôles qui permettent de rendre performant les systèmes de jeu mis en place et de proposer aux joueurs des rôles dans lesquels ils ont envie de s'investir.
- ❖ **Le capitaine** : rôle à symbolique forte. Ce n'est pas nécessairement le meilleur joueur de l'équipe du point de vue technique ou moteur. Il peut être un joueur qui incarne les valeurs de l'équipe et qui sait remobiliser ses partenaires. C'est un des joueurs. Si la personne qui a ce rôle ne fait pas partie des joueurs, on considère que c'est un **entraîneur** (et pas un capitaine).
- ❖ **L'entraîneur** : ne fait pas partie des joueurs, il est hors terrain. Il doit présenter des compétences dans le domaine des connaissances du jeu. Il connaît la tactique, technique, la stratégie et la préparation physique. Il a aussi des compétences dans la gestion humaine : communication, psychologie, gestion du groupe, autorité naturelle.
- ❖ Il ne faut pas confondre :
  - **Les rôles dans le jeu** : **attaquant ou défenseur**,
  - **Les rôles dans l'équipe** : **capitaine ou entraîneur ou simple joueur**.
  - **Les postes** : quand on est avant, arrière, milieu, à gauche, à droite, au centre. Cela amène les joueurs à avoir en responsabilité une zone de jeu. Ils induisent des relations particulières avec certains joueurs proche de la zone que le joueur a en charge.

### Questions :

- ❖ **Comment l'espace est-il occupé par les élèves en jeux et en sports collectif ?** Cette occupation par les élèves évolue avec l'âge et le niveau de jeu. La centration de l'élève en cycles 1 et 2 sur la balle produit un espace de jeu réduit, dont la balle constitue le centre, le noyau. On parle **d'effet grappe**. L'espace de jeu s'agrandit au fur et à mesure de la progression des joueurs. Un des objectifs est de répartir les joueurs d'une équipe en profondeur (avant, arrière) et en largeur (gauche, droite). Pour cela, on a plusieurs propositions pédagogiques : améliorer le lancer et l'attraper pour être capable de réaliser de longs échanges (cela permet d'étirer le jeu) ; apprendre à se démarquer (être à distance et à vue du partenaire qui porte la balle) ; jeux à effectifs réduits ; la matérialisation des espaces à investir.
- ❖ **La mixité est un enjeu de l'école, que proposez-vous si jamais des filles ne veulent pas jouer avec des garçons et vice-versa ?** Cette difficulté rencontrée en jeux collectifs peut être



travaillée dans tous les instants de l'enseignement en valorisant une attitude de respect et de partage. On peut agir sur la constitution d'équipes de niveau (mixte, non mixte, hétérogène, homogène etc), le choix du type de jeux proposés. On peut composer des équipes en faisant en sorte que les deux équipes se valent mais à l'intérieur on a des joueurs forts techniquement et des joueurs moins forts, mais aussi des filles et des garçons. Cela permet de ne plus se focaliser sur le sexe des joueurs et d'accepter, pour les élèves, à inclure des filles ou des garçons dans leur équipe, et aussi d'accepter l'opposition avec d'autres sexes. L'enjeu c'est de donner des pouvoirs moteurs à tous et à toutes (lancer, attraper, se placer, se déplacer) pour faciliter le vivre ensemble et l'intégration dans un groupe. Des jeux de poursuite, des jeux traditionnels en réduisant l'aspect technique et en donnant des pouvoirs à chacun, permet de réduire cette difficulté.

- ❖ **Comment faire en sorte que tous les élèves participent sans exception ?** L'organisation de la classe prend en compte la surface de jeu possible, le matériel, le nombre d'élèves, leur degré d'autonomie. En fonction de ces paramètres, il faut constituer des équipes, donner des rôles, proposer des jeux adaptés au niveau, définir des temps de jeu. On peut donner à un ou plusieurs élèves des rôles clés dans certaines situations. Par exemple, l'obligation que tel joueur touche la balle au moins deux fois dans une situation d'attaque pour que le but soit compté. Les règles et les variables possibles sont au service de la réussite du plus grand nombre et du maintien du rapport de force entre les deux groupes.
- ❖ **Que font les autres quand seulement certains élèves jouent ?** Des rôles divers peuvent être tenus par les autres élèves. Par exemple, **arbitrer**. Cela nécessite un apprentissage du règlement et du rôle de l'arbitre, la gestuelle, le placement, le déplacement. Pour débiter on peut demander aux élèves de vérifier qu'une règle ou deux règles, et répartir l'espace du jeu entre différents arbitres. Le PE peut aussi co-arbitrer (par exemple, le PE intervient s'il y a une contestation d'un élève). Autre rôle : **observer**. Une fiche d'observation simple peut être donnée aux élèves, où ils comptabilisent le nombre de fois où le ballon est touché par exemple. On peut aussi faire **chronométrer** les élèves ou **entraîner** (selon l'âge et de la maturité des élèves).
- ❖ **Comment évaluer en jeux et en sports collectifs ?** On peut évaluer soit collectivement soit individuellement. Collectivement : critères comme la victoire et la défaite, rapport entre nombre de tirs et nombre de buts, ou entre nombre de balles jouées et le nombre de tirs. Individuellement : on se focalise sur le joueur (sa position dans le jeu et son rôle, sa participation) : nombre de passes, de tirs, de buts. *On peut aussi évaluer l'élève sur un parcours d'habiletés avec des obstacles à contourner.*
- ❖ **Quelle importance donnée aux résultats d'un match ou d'une opposition ?** Le score donne le sens à une activité donnée. Il faut veiller à équilibrer le rapport de force pour maintenir un résultat qui n'est pas prévisible. La seule obtention du résultat n'a pas beaucoup d'intérêt, mais la manière d'obtenir le score permet de centrer ce qu'on fait sur le progrès. Ex : marquer un point depuis une zone précise, marquer rapidement, marquer après que tous les joueurs de l'équipe aient touchés le ballon.