

Jeux collectifs au Cycle 2

SOMMAIRE

- 1) Qu'est-ce qu'un jeu collectif ?**
- 2) Quels enjeux pour les élèves ?**
- 3) Quels principes pour conduire un jeu ?**
- 4) Quelles compétences viser au cycle 2 ?**
- 5) Propositions de séquences
novice – débrouillé – expert**
- 6) Comment organiser une séance type ?**

RESSOURCES : LES JEUX DE LA SEQUENCE

1. Qu'est-ce qu'un jeu collectif ?*

Dans la littérature, on trouve un grand nombre de définitions des jeux collectifs. En voici trois :

- *Situation motrice d'affrontement codifiée, dénommée jeu ou sport par les instances sociales. Un jeu sportif est défini par son système de règles qui en détermine la logique interne (Parlebas).*
- *Il s'agit « de résoudre en actes, à plusieurs et simultanément, des cascades de problèmes non prévus a priori dans leur ordre d'apparition, leur fréquence et leur complexité » (Metzler).*
- *Activité physique codifiée d'opposition et de coopération dans laquelle des équipes s'opposent dans le but d'atteindre une cible à l'aide d'un ballon dans un espace délimité. (Equipe EPS Châlon en Champagne)*

Dans ces définitions on retrouve des invariants qui constituent les fondamentaux de l'activité :

- Organisation du jeu autour d'un **but commun et de règles communes**
- **Coopération** entre des partenaires
- **Opposition** face à des adversaires
- De ces deux derniers points découle une évolution des joueurs dans un **milieu incertain** (déplacement des joueurs, trajectoire et vitesse des engins,...).

Ces fondamentaux induisent quatre notions à construire chez l'élève :

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

2. Quels enjeux pour les élèves ?*

La pratique des jeux sportifs collectifs à l'école primaire doit en premier lieu permettre aux élèves de développer leurs **capacités à prendre et traiter des informations dans un milieu incertain, afin de prendre des décisions et agir rapidement**. Pour l'enseignant cette vision est fondamentale car elle va déterminer comment traiter l'activité. En effet, sous cet angle-là, on voit bien que les données techniques doivent passer au second plan. Ainsi, le but premier d'un cycle d'apprentissage ne sera pas, par exemple, de développer spécifiquement le dribble, la passe ou le tir hors situations de jeu.

Parce qu'elle est structurée par des règles qui définissent des buts, des interdits, des relations entre partenaires et adversaires, la pratique des jeux sportifs collectifs participe à la construction chez l'enfant du **savoir vivre ensemble** (Domaine 3 du socle commun : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble) . Cette relation à la règle et aux autres se construira d'autant mieux si :

- elles sont comprises de tous ;
- les élèves et le maître peuvent les construire, les interroger, les faire évoluer.
- les élèves ont la possibilité de tenir des rôles sociaux (arbitre, juge, gardien du temps, observateur,...).
- elles permettent d'organiser une confrontation équitable, lors des situations de référence. C'est-à-dire dans laquelle chaque équipe a au départ autant de chance de gagner que l'autre.

(* Extrait du travail de Cyril GIRARD, CPC EPS ST MARCELLIN, Mai 2014, www.ac-grenoble.fr)

3. Quels principes pour enseigner les jeux collectifs ?

□ Avant :

- S'inscrire dans une séquence d'apprentissage en lien avec les compétences des programmes
- Bien connaître le but et les règles
- Prévoir :
 - ✓ un temps de pratique effectif important pour tous les élèves,
 - ✓ des équipes de force égale permettant une incertitude quant au résultat final (grâce aux variables, on peut se faire affronter 2 équipes de forces différentes),
 - ✓ des règles adaptées pour tous,
 - ✓ une bonne organisation matérielle (limites, maillots, ballons, sifflets, chronomètres, fiches d'observation, ...).
- Responsabiliser les élèves :
 - ✓ à la préparation
 - ✓ au rangement
 - ✓ à l'arbitrage
 - ✓ à l'élaboration des règles

□ Pendant :

- Proposer une mise en train adaptée aux jeux collectifs (courses, manipulation d'engins, étirements actifs,...)
- Présenter rapidement les règles minimales (et de sécurité) et laisser suffisamment jouer pour qu'émergent les spécificités du jeu proposé
- Assurer le respect des règles
- Faire jouer différents rôles à tous les enfants
- Faire évoluer le jeu

➤ Après :

- Faire un bilan avec les élèves sur les apprentissages menés et à venir

4. Quelles compétences viser au cycle 2 ?

Repères d'apprentissage (en référence aux programmes - BO spécial n°11 du 26 novembre 2015)

Les données en italique sont des propositions complémentaires aux extraits des programmes.

<p>Champ d'apprentissage 4 : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</p> <p>Activités supports :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine...) ▶ jeux collectifs avec ou sans balle (à effectifs réduits) ▶ jeux pré-sportifs... 	Conduire et maîtriser un affrontement collectif
	S'engager dans un affrontement individuel ou collectif.
	Connaitre le but du jeu, se reconnaître comme attaquant ou défenseur, reconnaître ses partenaires et ses adversaires.
	Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
	Respecter des règles essentielles de jeu et de sécurité <i>et les faire évoluer.</i>
	S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
	Développer des stratégies.
	Identifier et assumer des rôles et des statuts différents (attaquant, défenseur, poursuivant, poursuivi, arbitre, observateur...).
	Coordonner des actions motrices simples
	Attraper une balle.
	Faire une passe précise.
	Tirer pour atteindre une cible.
	Réaliser des actions avec ses partenaires : aider, délivrer, attraper...
	Eviter un adversaire, gêner les actions d'un adversaire.
	Produire des trajectoires de balle de plus en plus variées (courtes tendues / longues courbes) au service du jeu (analyser avant d'agir).
	Enchaîner plusieurs actions élémentaires pour la continuité du jeu (anticiper, pour être efficace).

Dimensions	Les compétences visées												Sociale			
	Méthodologique			Motrice												
Jeux	Connaître le but du jeu et orienter ses actions vers la cible	Reconnaître ses partenaires et ses adversaires	S'informer et prendre des repères pour agir	Courir pour toucher un adversaire	Eviter un adversaire ou un engin	Faire une passe précise	Rattraper une balle	Tirer pour atteindre une cible	Dribbler	Faire progresser une balle à plusieurs vers un but	Se démarquer	Jouer son rôle de défenseur : gêner le jeu des attaquants	Changer de rôle et donc d'actions au cours du jeu	Accepter des règles de jeu et de sécurité	Accepter différents rôles (arbitre, joueur, secrétaire, organisateur,	Savoir gagner et perdre loyalement, être fair-play
	<u>Ballon château</u>	X		X			X	X	X				X		X	X
Lapins /chasseurs	X		X		X	X	X	X						X	X	X
Abatte les quilles	X		X					X						X	X	X
Balle assise	X	X	X		X	X	X	X						X	X	X
Pile ou face avec ballon	X		X		X			X						X	X	X
La queue du scorpion	X		X		X			X				X		X	X	X
Ballon couloir	X		X		X	X	X							X	X	X
Ballon chronomètre	X		X			X	X		X					X	X	X
Passe à 5 ou à 10	X	X	X			X	X				X	X	X	X	X	X
<u>Epervier déménageur</u>	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X		X	X	X
Marins / pirates	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X		X	X	X
Gendarmes et voleurs	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X		X	X	X
Ballon panier, 4 capitaines	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Ballon au capitaine																
Ballon cordon	X		X			X	X	X				X	X	X	X	X
Ballon anglais	X		X			X	X			X				X	X	X

5. PROPOSITIONS DE SEQUENCES :

Les séquences proposées dans ce dossier sont constituées de situations adaptées au cycle 2, prémices des futurs apprentissages des sports collectifs au cycle 3 :

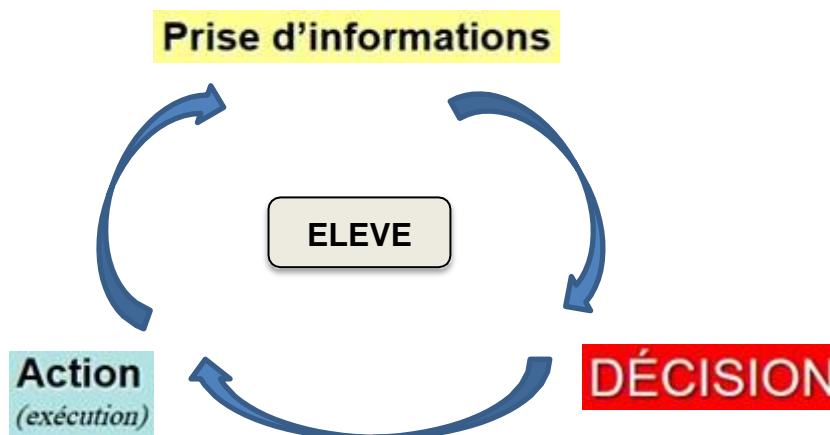
1^{er} temps : La situation de référence permet une évaluation diagnostique des compétences attendues à partir de comportements observables.

2^{ème} temps : L'analyse des difficultés rencontrées par les élèves, conduit à un choix de situations de remédiation ou d'apprentissage adaptées et déclinées en fonction des compétences attendues sur cette APS.

3^{ème} temps : Le retour à la situation de référence utilisée en fil rouge mais également comme évaluation bilan permet de mesurer les progrès des élèves en termes de compétences et d'habiletés motrices.

Trois niveaux pour apprendre et progresser ...

Novice → Débrouillé → Expert



... afin d'amener l'élève à prendre de l'information, faire un choix (décision) puis agir.

Séquence d'E.P.S. en jeux collectifs cycle 2 : novice

Pour se mettre en activité	Pour entrer dans l'activité	Pour apprendre et progresser		Pour évaluer les acquis
<p>Des situations qui permettent de manipuler des ballons seul, en duo, par équipe.</p> <p>De manière statique puis en déplacement en respectant des contraintes (spatiales, formes de lancer, ...)</p> <p>Nota : Les situations déjà réalisées et connues pourront servir de mise en train</p>	Situation globale de référence	Des situations organisées autour d'objectifs/obstacles		Situation globale de référence
	« Ballon château »	« Balle assise » « Ballon couloir » « Pile ou face avec ballon »	Jeux privilégiant l'esquive (prise d'informations sur l'espace et l'adversaire)	« Ballon château »
		« La queue du scorpion » « Ballon chronomètre »	Jeux privilégiant les passes (choisir le bon moment et le bon partenaire)	
« Abattre les quilles » « Balles brûlantes » « Lapins/chasseurs »	Jeux privilégiant les tirs sur cibles (prise en compte de la cible, de l'espace et de l'adversaire)			
<div style="border: 1px solid red; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-around;"> Evaluation diagnostique Evaluation formative Evaluation sommative </div>				

Observables :

- *Précision et moment propice au tir
- * respect des règles
- *efficacité du gardien
- *

Evaluation formatrice

Séquence d'E.P.S. en jeux collectifs cycle 2 : débrouillé

Pour se mettre en activité	Pour entrer dans l'activité	Pour apprendre et progresser		Pour évaluer les acquis	
<p>Des situations qui permettent de manipuler des ballons seul, en duo, par équipe.</p> <p>De manière statique puis en déplacement en respectant des contraintes (spatiales, formes de lancer, ...)</p> <p>Nota : Les situations déjà réalisées et connues pourront servir de mise en train</p>	Situation globale de référence	Des situations organisées autour d'objectifs/obstacles		Situation globale de référence	
	« Epervier déménageur par équipe »	« Epervier déménageur simple » « Marins pirates » « Gendarmes et voleurs »	Jeux de déménageurs	« Epervier déménageur par équipe »	<p>Observables :</p> <p>*Respect des limites du jeu</p> <p>*Mise en place d'une stratégie collective</p> <p>*Observe les positions des éperviers tout en courant</p> <p>*Tous les joueurs participent à l'action</p>
		« Passe à 5 »	Jeux privilégiant les passes		
		« L'épervier » « Lions gazelles »	Jeux de poursuite		
		<div style="border: 1px solid red; padding: 5px; display: inline-block;"> Evaluation diagnostique </div>	Evaluation formative	Evaluation sommative	Evaluation formatrice

Séquence d'E.P.S. en jeux collectifs cycle2 : expert

Pour se mettre en activité	Pour entrer dans l'activité	Pour apprendre et progresser		Pour évaluer les acquis	
<p>Des situations qui permettent de manipuler des ballons seul, en duo, par équipe.</p> <p>De manière statique puis en déplacement en respectant des contraintes (spatiales, formes de lancer, ...)</p> <p>Nota : Les situations déjà réalisées et connues pourront servir de mise en train</p>	Situation globale de référence	Des situations organisées autour d'objectifs/obstacles		Situation globale de référence	<p style="text-align: center;"><u>Observables</u></p> <p>*Agit de façon à atteindre la cible (démarquage et progression du ballon)</p> <p>*Anticipe la passe afin d'intercepter le ballon</p> <p>*Est capable de faire un choix</p> <p>*Maîtrise les compétences motrices (passes et déplacements)</p>
	« Ballon panier »	« Ballon château » « Balle assise par équipe »	Jeux privilégiant le tir sur cibles	« Ballon panier »	
		« Passe à 10 »	Jeux privilégiant la passe		
		« Les 4 capitaines » « Ballon capitaine » « Ballon anglais » « Ballon cordon »	Jeux privilégiant l'organisation collective		
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%;"> Evaluation diagnostique Evaluation formative Evaluation sommative </div>		<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%;"> Evaluation sommative Evaluation formative </div>			

6. Comment organiser une séance type ?

Trame de séance type

1. Temps d'évocation :

- Rappel de la séance précédente (qu'est-ce qu'on a fait ? Qu'est-ce qu'on a appris ?)
- Présentation de la séance

2. Mise en activité : avec balles et en lien avec l'activité (10 min maximum).

C'est une phase importante, mais qui doit être courte. Elle durera un maximum de 10 minutes : mise en place rapide (peu de consignes et d'aménagements matériel) et situations dynamiques. Elle peut être ritualisée. **Elle doit être en lien avec la pratique qui suit.**

3. Situations d'apprentissage : en fonction des constats de la séance précédente, proposer une ou des situations d'apprentissage qui permettent de faire progresser le jeu et les habiletés motrices des élèves. Elles sont choisies parmi le répertoire de jeu retenu et peuvent être simplifiées ou complexifiées en jouant sur les variables didactiques.

Plusieurs types d'organisation sont possibles :

- Ateliers en parallèle
- Un atelier dirigé et un ou plusieurs atelier(s) en autonomie,
- Des groupes en activité et un groupe en observation, ...

4. Une situation de jeu global : l'objectif est de réinvestir les apprentissages visés dans une séance de match mais également de mesurer les progrès des élèves en termes de compétences et d'habiletés motrices. **C'est un moment important de la séance car elle donne du SENS à l'activité.**

5. Un bilan : mettre les élèves en situation d'analyse

- Qu'est-ce qu'on a fait aujourd'hui ?
- Qu'est-ce qu'on a appris ?
- Présenter les perspectives pour la prochaine séance.

Comment faire évoluer les jeux ?



(Extrait du travail des conseillers pédagogiques EPS du Haut Rhin – Dossier « Une progression en jeux collectifs C2 – 2016 »)

Ressources : **Les jeux de la** **séquence**



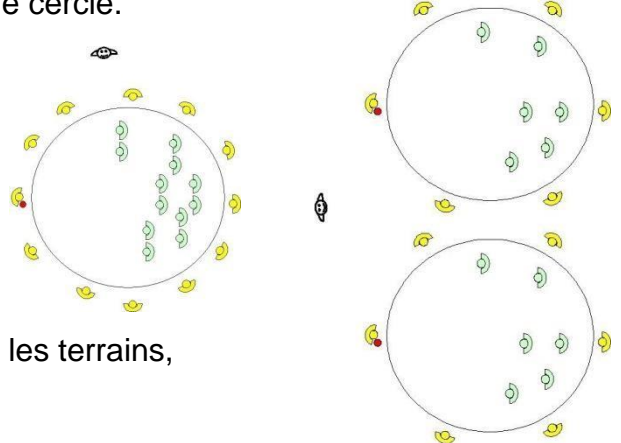
Lapins / chasseurs

Organisation

La classe est divisée en 2 groupes d'élèves : les chasseurs et les lapins. Le terrain des chasseurs est délimité (grand cercle fait par une grande ronde de l'équipe des chasseurs). Les chasseurs ont le ballon. Les lapins sont dans le cercle.

Remarque :

Esquive ballon en cercle ou en carré au cycle 2. ne faut pas placer les enfants sur le cercle ou autour du carré. Leur organisation collective est alors un des objectifs du jeu



Matériel

Ballons de mousse, corde ou craies pour délimiter les terrains, dossards

But du jeu

Toucher le maximum de lapins

Consignes

Les chasseurs doivent toucher les lapins avec les ballons. Les lapins doivent éviter la balle. La manche dure 3 minutes. Elle débute et se termine par le coup de sifflet du maître.

- Un lapin doit être touché directement (pas au rebond).
- Les chasseurs ne peuvent pas pénétrer dans le cercle sauf pour aller rechercher le ballon.
- Un lapin touché est toujours en vie.
- Chaque lapin touché est compté à haute voix par l'équipe des chasseurs.

Comportements observés chez les élèves

- Tireurs compulsifs ou au contraire hésitants
- Tireurs imprécis
- Réaction défensive à l'égard du ballon (cache sa tête et présente son dos)

Comportements attendus

Chasseurs :

- Tirer si on peut toucher ou sinon faire une passe
- Ne pas perdre de temps quand on va chercher le ballon.

Lapins :

- Se déplacer loin du porteur de ballon
- Esquiver les ballons
- Ne pas se mettre l'un derrière l'autre car si j'esquive c'est mon partenaire qui est touché

Variables didactiques

- Dimension du cercle
- Nombre de joueurs, de ballons
- Temps de jeu
- Règles : Les lapins peuvent bloquer le ballon, obligation de tirer dans les pieds, ...



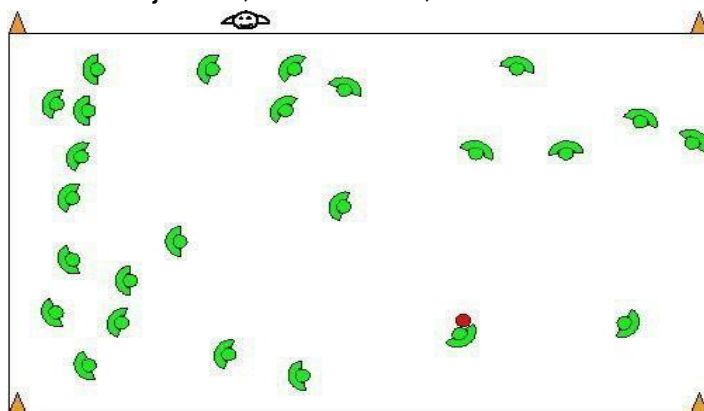
La balle assise

Organisation

Les joueurs sont dispersés sur tout le terrain : un joueur, le chasseur, a le ballon et les autres, sont les lapins.

Matériel

- 1 sifflet
- plusieurs ballons en mousse
- 4 plots



But du jeu

- Pour le(s) chasseur(s) : parvenir à toucher un maximum de lapins
- Pour les lapins : ne pas se faire toucher et au cas contraire parvenir à se libérer

Consignes

Au signal, après engagement (le ballon est lancé au hasard), le chasseur, qui a le ballon, doit toucher les lapins. Les lapins touchés s'assoient ou s'accroupissent.

Si un lapin parvient directement à bloquer le ballon sans le faire tomber ou le saisir après qu'il ait touché le sol, il devient chasseur.

Si un lapin touché auparavant parvient à intercepter le ballon, il est alors libéré et peut se déplacer de nouveau. Le dernier chasseur restant a gagné, ou les gagnants sont ceux qui au bout de 4 minutes sont encore debout, chasseur ou lapins.

Si le ballon sort du terrain c'est l'arbitre qui le relance comme un engagement.

Comportements observables

- Des lapins :
 - ayant peur du ballon
 - sortant de l'espace de jeu
- Un chasseur statique

Comportements attendus

Pour le chasseur : réagir vite et viser juste

Pour les lapins :

- Ajuster son déplacement en fonction du trajet du ballon.
- Essayer de reprendre le ballon
- Essayer de bloquer le ballon ou esquiver le ballon en fonction de son habileté

Variables didactiques

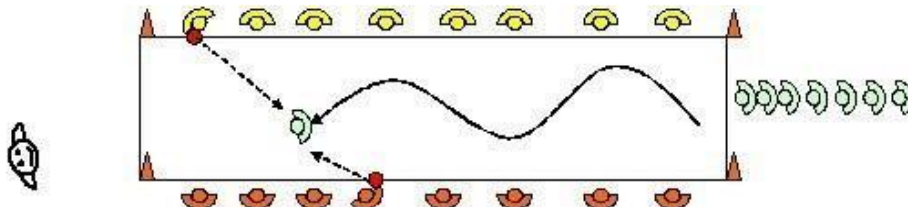
- Règle : possibilité ou non de bloquer le ballon
- Dimension du terrain
- Nombre de ballons en jeu
- Nombre de joueurs sur le terrain
- Possibilité de faire deux équipes et de pouvoir libérer les lapins (en leur donnant le ballon)



Ballon couloir (ou tir aux lièvres)

Organisation

La classe est divisée en trois équipes. Deux sont de part et d'autre d'un couloir de 2 à 4 mètres de large, ce sont les chasseurs. Les chasseurs ont plusieurs ballons au départ. La troisième équipe se trouve au départ du couloir, ce sont les lièvres.



Matériel

Plots, chasubles, ballons en mousse (obligatoire pour ce jeu)

But du jeu

Toucher le maximum de lièvres dans le temps imparti

Consignes

Au signal du maître un lièvre s'engage dans le couloir, et essaye de parvenir de l'autre côté sans se faire toucher par les chasseurs (avec le ballon). S'il est touché, ou s'il est parvenu de l'autre côté sans se faire toucher, c'est le signal pour le lièvre suivant de s'engager dans le couloir. Plusieurs passages sont possibles (3 à 5 min de jeu).

Comportements observables

- Les chasseurs tirent à tout moment
- Les partenaires du chasseur n'arrêtent pas les ballons qui traversent le couloir
- Les lièvres passent dans le couloir sans regarder les tireurs ou ils ont peur des ballons

Comportements attendus

Chasseurs:

- Tirer en tenant compte de la position et de la vitesse de déplacement des lièvres
- Récupérer rapidement un ballon
- Faire des passes aux partenaires les mieux placés pour tirer

Lièvres :

- Courir vite, esquiver, feinter, repérer les positions des porteurs de balle

Variables didactiques

- Largeur et longueur du couloir
- Nombre de ballons
- Nombre de lapins qui peuvent s'engager en même temps dans le couloir



Pile ou face

Organisation

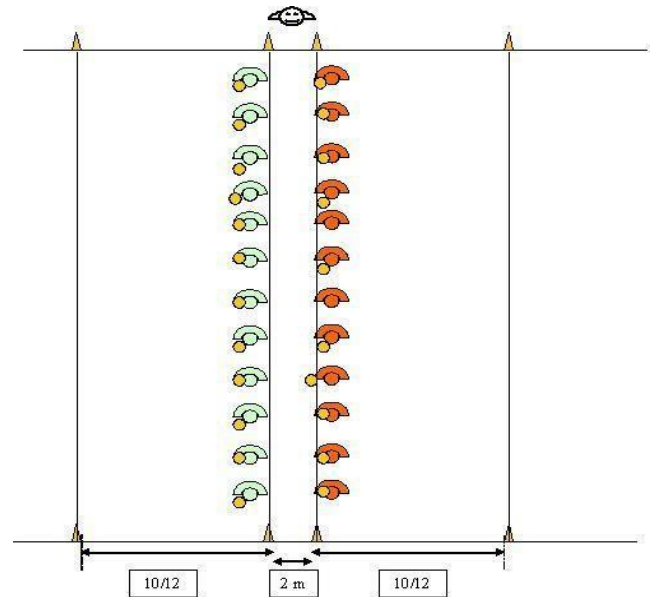
Les élèves sont répartis de part et d'autre d'une zone de 2 mètres de large. Sur la ligne médiane posée dans un anneau, une balle en mousse. Matérialiser un espace assez grand entre les élèves de la même équipe pour ne pas que les élèves puissent se heurter.

Matériel

- balises
- dossards
- une balle en mousse par élève

But du jeu

Toucher son adversaire avec la balle



Consignes

Les élèves sont face à face. Au signal "Pile", ce sont les rouges qui ramassent leurs balles et essaient de toucher leur adversaire qui s'enfuit, avant qu'il n'ait franchi la ligne des 10/12 mètres.

Si le signal est "face", ce sont les bleus qui ramassent et qui essaient de toucher les rouges.

Comportements observables

- l'élève met trop de temps pour se reconnaître attaquant ou « défenseur »
- l'élève ne lance pas en bras cassé

Comportements attendus

Lanceur :

- ramasser très vite
- viser juste, et fort

Coureur :

- réagir correctement au signal
- courir vite

Variables didactiques

- Distance entre les deux équipes
- Les joueurs ont les balles en main ou doivent la ramasser
- Une balle seulement placée entre les deux joueurs
- Changement d'adversaire à chaque partie
- Augmenter l'espace et laisser la possibilité de faire des zigzags



La queue du scorpion

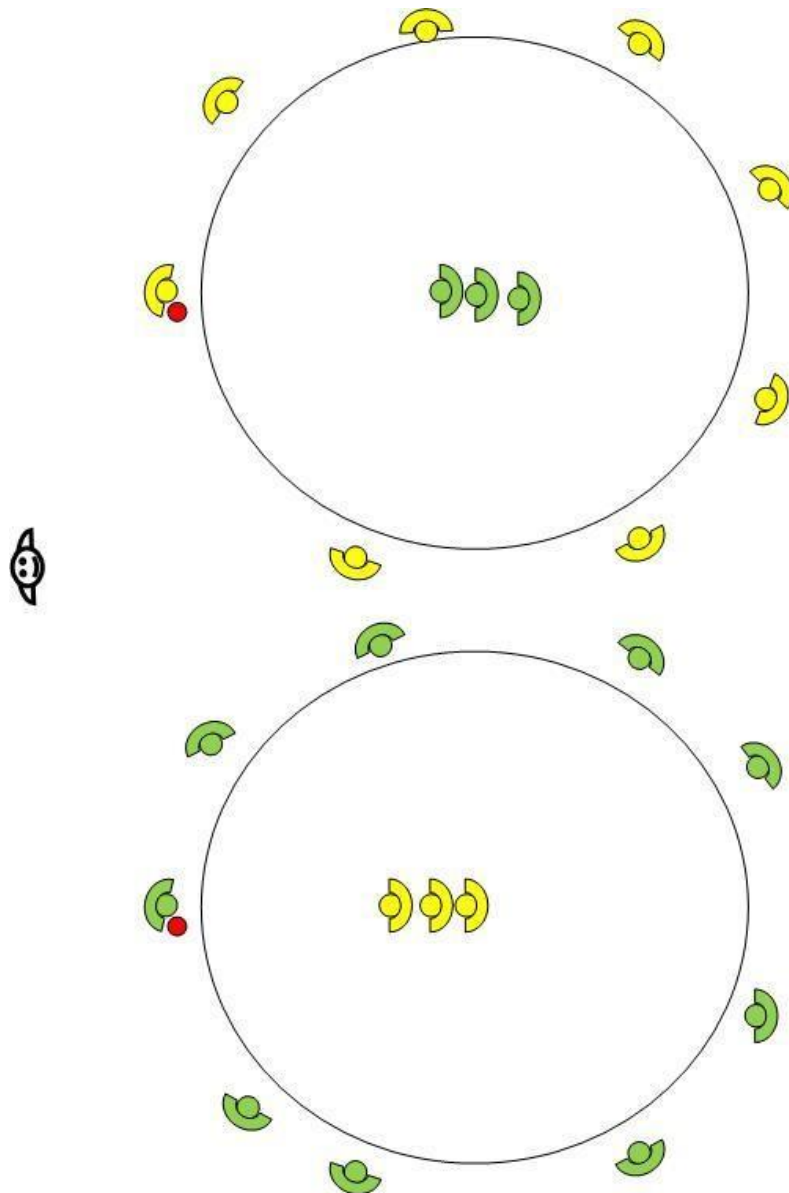
Organisation

La classe est divisée en 2 équipes : les jaunes et les verts

- dans chaque équipe, 3 élèves sont désignés pour constituer le scorpion : ils se tiennent par la taille et vont dans le cercle de l'équipe adverse
- les autres se positionnent sur le cercle autour du scorpion de l'équipe adverse: ce sont les insecticides

Il est donc nécessaire de tracer deux cercles ou de faire deux rondes, une pour chaque équipe. Une manche dure 3 minutes (début et fin au signal sonore)

Pour les changements de rôles, dans les parties suivantes, il faut faire en sorte que tous les joueurs passent au rôle de scorpion.



Matériel

2 ballons en mousse, 1 craie et des cordes pour tracer les terrains, 1 chronomètre, 1 sifflet

But du jeu

Avoir moins de joueurs dans son scorpion que l'équipe adverse

Consignes

Les insecticides doivent rester sur le cercle pour lancer le ballon.

A l'intérieur du cercle, les scorpions se déplacent en file indienne en se tenant par la taille (il y a une tête et une queue).

Attention : si les scorpions se détachent, le dernier de la file rejoint les insecticides de son équipe.

Si la queue du scorpion est touchée avec le ballon, elle devient insecticide de son équipe.

Pour se défendre, les scorpions doivent esquiver le ballon, mais seule la tête peut toucher le ballon pour le dévier. Attention : si la tête du scorpion parvient à bloquer le ballon, l'insecticide qui l'a lancé rejoint les scorpions et agrandit la queue.

Les deux cercles jouent en même temps

Comportements observables

Les insecticides :

- tirent quelle que soit la position du scorpion, ils ne l'atteignent pas ou touchent la tête.
- n'adoptent pas de stratégie collective.

Les scorpions :

- sont statiques ou ne cherchent pas à éviter le ballon
- la tête ne cherche pas à attraper le ballon

Comportements attendus

Pour les insecticides :

- lancer avec précision le ballon sur la queue du scorpion
- lancer le ballon en évitant la tête du scorpion
- anticiper la trajectoire du scorpion
- passer le ballon le plus rapidement possible au joueur qui est le plus proche de la queue du scorpion

Pour les scorpions :

- anticiper la trajectoire du ballon afin d'éviter que la queue ne soit touchée
- anticiper la trajectoire du ballon afin que la tête du scorpion puisse le dévier ou le bloquer
- pour la tête : chercher à bloquer le ballon
- adapter ses mouvements au déplacement de ses partenaires afin d'éviter le ballon et de ne pas briser la chaîne

Variables didactiques

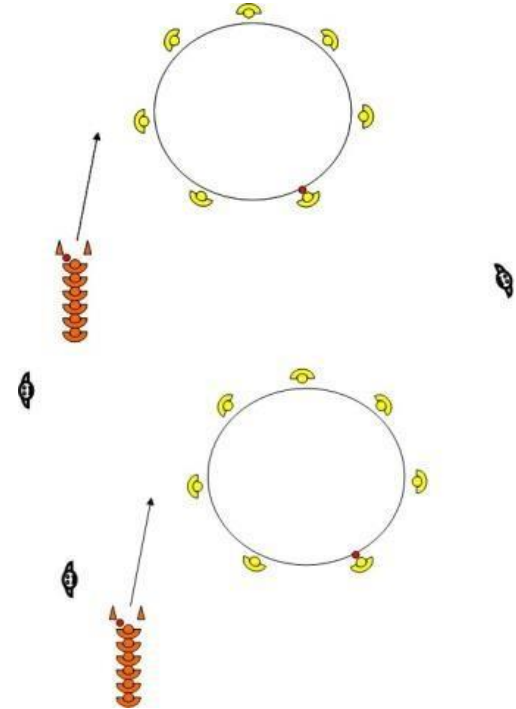
- Dimension du cercle
- Nombre de tireurs
- Nombre de joueurs dans la queue du scorpion
- Nombre de ballons



Ballon chronomètre

Organisation

La classe est divisée en 4 équipes. Deux équipes s'opposent sur chaque partie du terrain. Dans une moitié du terrain, une équipe, avec un ballon fait une ronde. Les joueurs sont espacés d'au moins 2m. L'autre équipe est en colonne derrière un plot avec un ballon.



Matériel

Plots, 4 ballons, dossards

But du jeu

Faire plus de passes que ses adversaires

Consignes

Au signal, l'équipe qui fait la ronde se fait des passes et les compte. Le premier de l'équipe qui est en colonne part en dribble pour faire le tour de la ronde. Quand il revient il donne le ballon au suivant qui à son tour fait le tour de la ronde...Le jeu se termine lorsque tous les dribbleurs sont passés. L'équipe en ronde annonce alors le nombre de passes fait (ou de tours de ronde) puis on inverse les rôles.

Comportements observables

- Difficultés pour dribbler
- Le passeur se « débarasse » du ballon plus qu'il ne fait une passe
- Manque d'attention des relayeurs et receptionneurs

Comportements attendus

- Dribbler vite, conduire son ballon en courant
- Etre prêt à prendre le relais quand son camarade arrive
- Assurer sa passe et être précis
- Etre prêt à recevoir le ballon dans la ronde

Variables didactiques

- Type de ballon
- Dimension de la ronde
- Emplacement de la colonne (pour augmenter ou diminuer la distance du dribble)
- Déplacement des relayeurs (à 2 en se faisant des passes, en arrière, ...)

L'épervier

Organisation

Un espace de jeu est délimité (20m par 40 m). Dans cet espace deux refuges sont délimités.

Un élève est désigné au départ comme l'épervier. Les autres enfants sont des souris. Ils sont dans un de leur camp.

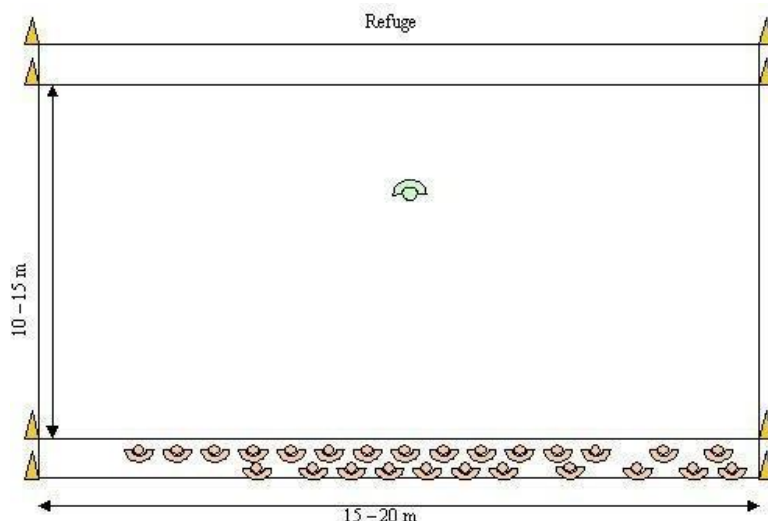
Matériel

Plots, foulards ou dossards, sifflet, chronomètre

But du jeu

Pour les souris : Rester en vie après 5 passages

Pour les éperviers : attraper le plus de souris possible en 5 passages.



Consignes

Un élève est désigné au départ comme épervier. Les autres enfants sont des souris. Elles sont dans un refuge. Au signal, les souris traversent le terrain pour rejoindre l'autre refuge.

Toutes les souris touchées par l'épervier forment une chaîne et seules les extrémités de la chaîne peuvent toucher les souris.

Après 5 passages, les souris qui restent en vie ont gagné.

Comportement observables

- Des souris : rester groupées et traverser,
- Des éperviers : choisir une souris qui sait esquiver et insister

Comportement attendus

Pour les souris :

- courir vite, esquiver, se faire oublier
- se déplacer en fonction des déplacements des éperviers
- profiter du moment où l'épervier est occupé pour rejoindre l'autre refuge.

Pour les éperviers :

- courir vite et toucher
- se fixer sur des souris accessibles
- avec les chaînes rabattre les souris vers l'épervier

Variables didactique

Dimension du terrain

Nombre d'éperviers

Règles :

- les souris attrapées font des chaînes de 2, 3 ou 4 joueurs
- les chaînes sont immobiles et sont placées par l'épervier

Lions gazelles

Organisation

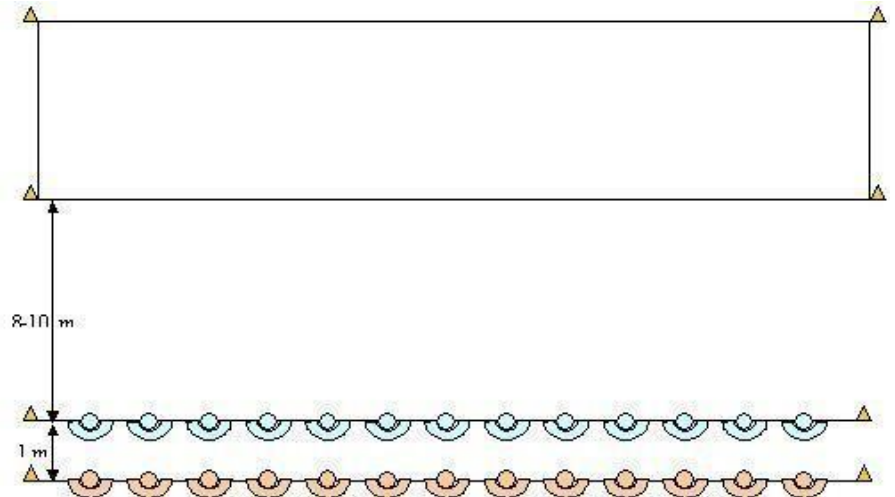
La classe est divisée en deux groupes, les lions et les gazelles. Les lions se mettent derrière une ligne tracée au sol. Les gazelles se mettent devant les lions. Remarque : ce jeu peut être utilisé en préparation athlétique en course de vitesse.

Matériel

Cordes ou tracé au sol, plots, chasubles, foulards ou chouchous

But du jeu

- pour les lions : rattraper une gazelle avant la ligne d'arrivée
- pour les gazelles : ne pas être rattrapée



Consignes

Les lions se mettent derrière leur ligne. Les gazelles se mettent devant les lions sur leur ligne. Au signal, les gazelles s'enfuient vers leur refuge, les lions les poursuivent et essaient de les rattraper avant le refuge.

Un lion gagne s'il rattrape une gazelle. Une gazelle gagne si elle n'est pas rattrapée.

Comportements observables

Pour les lions : n'est pas attentif au signal

Pour les gazelles : idem + se retourner

Comportements attendus

- respecter les règles et les espaces
- être attentif
- prendre une position favorable au démarrage
- courir droit
- ne pas regarder derrière quand on est gazelle

Variables didactiques

- distance entre les deux lignes de départ
- règles : les lions peuvent choisir leurs gazelles
- règle les gazelles choisissent leur lion
- distance du refuge
- signal de départ : auditif (tambourin, frappe dans les mains, sifflet), visuel (foulard qui touche le sol, balle qui touche le sol).

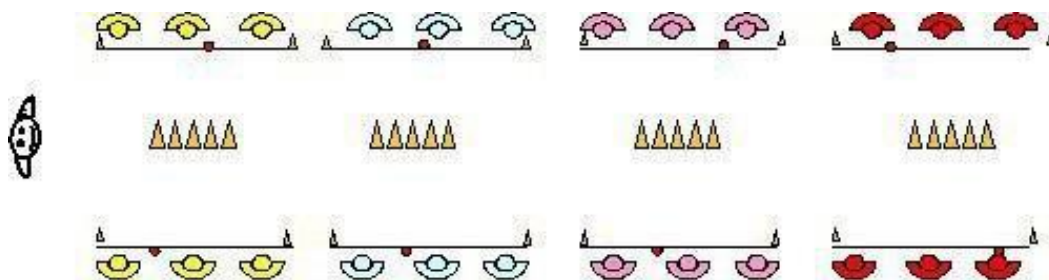


Abattre les quilles

Organisation

La classe est divisée en équipes. Chaque équipe a deux ballons. Chaque équipe est disposée derrière deux lignes.

Temps imparti : plusieurs manches de 2 minutes ou la première équipe qui a fait tomber toutes ses quilles.



Matériel

- Quilles, bouteilles lestées, plots
- 2 ballons par équipe
- rubans derrière lesquels sont disposées les équipes

But du jeu

Faire tomber le plus rapidement possible toutes ses quilles

Consignes

Les enfants sont disposés en ligne. Au signal, avec leurs ballons ils doivent renverser les quilles. Après chaque lancer ou tir, les partenaires peuvent récupérer les ballons pour viser à leur tour les quilles. Les tirs sont uniquement exécutés derrière la ligne.

Comportements observables

- Problème d'efficacité dans les tirs (manque de précision, manipulation maladroite des ballons)
- Non respect de la zone de tir
- Jeu essentiellement individuel , pas de coopération

Comportements attendus

- Lancer de type bowling préférable ou lancer de type Handball (bras cassé)
- Récupération rapide des ballons
- Faire des passes quand on a récupéré le ballon très loin pour gagner du temps

Variables didactiques

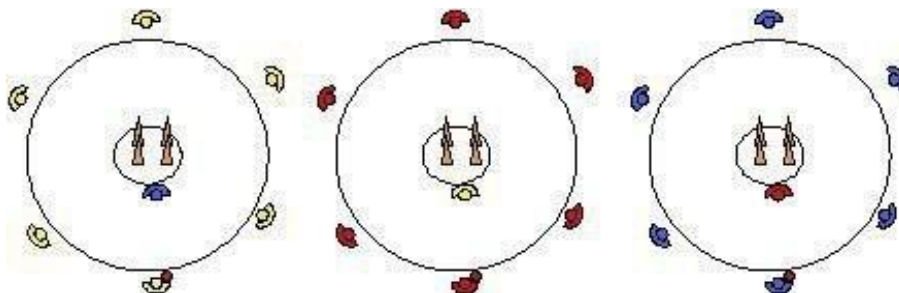
- Distance entre les lignes
- Dimension et poids des quilles
- Dimension des ballons
- Temps de jeu et possibilité de remettre en place les quilles une fois qu'elles sont toutes au sol



Ballon château

Organisation

Les enfants sont disposés en cercle. Au centre du cercle des plots constituent un château. Un gardien (en bleu) s'oppose à la démolition du château. Faire deux ou trois cercles en fonction du nombre d'élèves dans la classe, entre 6 et 8 tireurs pour un gardien.



Matériel

Craie ou corde, plots, tambourin ou sifflet, foulards ou dossards

But du jeu

Etre plus rapide que ses adversaires pour renverser les 4 plots

Consignes

Les attaquants à l'extérieur du grand cercle doivent renverser les 4 tours. Le gardien les en empêche en utilisant toutes les parties de son corps. Il ne peut pas pénétrer dans le château. De suite après avoir bloqué un ballon, il le renvoie. La partie se termine quand un groupe de tireurs a fait tomber tous les plots. En fin de partie, on annonce le temps réalisé et on change de gardien.

Comportements observables

- Manque de précision et de force pour les tirs
- Non-respect des limites
- Le gardien joue bien son rôle, les attaquants ne parviennent pas à renverser les plots

Comportements attendus

Tireurs :

- Tirer à bras cassé
- Passer pour " déborder" le gardien.

Gardien :

- Aptitude à bloquer, intercepter, renvoyer le ballon.
- Placement et déplacement rapide pour se trouver en opposition au tireur (fermer l'angle de tir).

Variables didactiques

- Règles du jeu, dimension des cercles
- Remplacer les plots par des quilles
- Nombre des plots, de ballons



Balles brulantes

Organisation

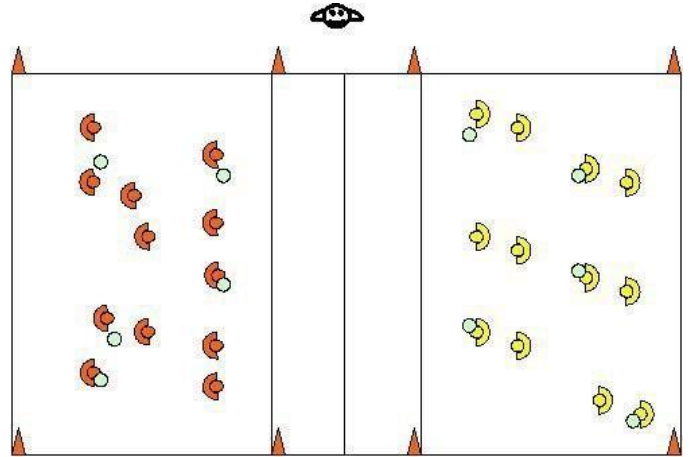
La classe est divisée en deux équipes. Chaque équipe est dans un camp. Les deux camps sont séparés par une zone neutre. Au départ du jeu les équipes ont plusieurs ballons.

Matériel

Plots, ballons.

But du jeu

Avoir moins de ballons dans son camp que l'équipe adverse à la fin du jeu.



Consignes

Au signal, les équipes lancent les ballons dans le camp adverse. C'est l'équipe qui au bout de 3 minutes a le moins de ballons dans son camp qui gagne.

On n'a pas le droit de marcher avec un ballon, sauf si les ballons sortent de son camp. Il est possible d'aller les chercher mais on doit revenir dans son camp par la ligne arrière.

Les passes entre partenaires sont autorisées.

Comportements observables

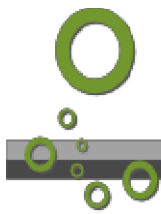
- pas de prise en compte des partenaires (surtout si on est au fond du terrain)
- pas de prise en compte de la position des adversaires
- des déplacements avec le ballon

Comportements attendus

- lancer dans les espaces non surveillés par l'équipe adverse
- faire une passe si je suis trop loin
- lancer loin
- s'organiser collectivement pour occuper tout le terrain

Variables didactiques

- Dimension du terrain
- Nombre de ballons
- Types de ballon (Hand ball, basket, mousse, rugby...)
- Nombre de joueurs
- Forme du lancer (au pied, à la main)



Eperviers / déménageurs par équipe

Organisation

Dans un terrain délimité, deux élèves sont désignés éperviers. Les autres sont des déménageurs qui sont dans leur camp. Ils doivent transporter des objets sans se faire toucher par l'épervier jusqu'à l'autre côté du terrain, dans une caisse prévue à cet effet.

Matériel

Dossards, plots, ballons et objets, caisses

But du jeu

Vider sa caisse plus vite que ses adversaires.

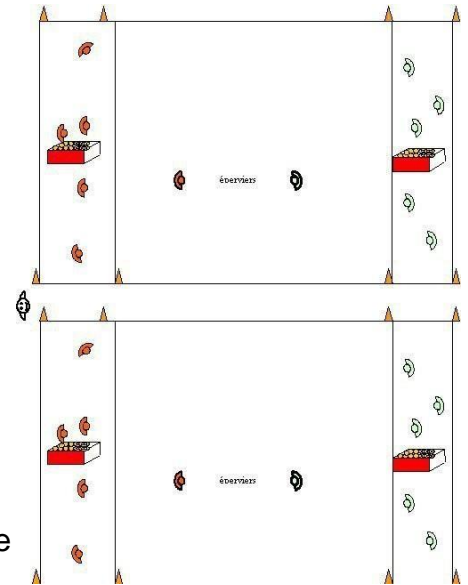
Consignes

Au signal du maître les déménageurs peuvent sortir de leur refuge avec un objet et essayer de le porter de l'autre côté du terrain sans se faire toucher par les éperviers.

Chaque équipe ne peut transporter **qu'un objet à la fois**. Le deuxième ne peut être mis en jeu que si le 1^{er} a été déposé dans la caisse. **Sans cette règle, le jeu est un jeu de l'épervier déménageur simple.**

Tout joueur touché avec un objet en mains par un épervier doit le reposer dans sa caisse. Un nouvel objet doit être pris par un partenaire pour un nouvel essai.

Le jeu s'arrête au bout de 3 ou 4 min ou quand il n'y a plus d'objet dans la caisse des déménageurs.



Comportements observables

- Non-respect des règles et des limites du terrain
- Jeu individuel : chacun essaie de passer seul
- Seul 2 ou 3 joueurs participent au jeu

Comportements attendus

Déménageurs :

- Respect des règles et reconnaissance des partenaires et adversaires
- Course rapide, utilisation d'esquives
- Identification des espaces libres
- Mise en place de nouvelles stratégies et de rôles (passeurs, relayeurs, ...).

Épervier:

- Courir vite
- Prise de décision rapide et adaptée aux stratégies des déménageurs

Variables didactiques

- Nombre d'éperviers
- Taille des objets
- Dimension du terrain et mise en place de refuges
- Déplacement en dribble obligatoire



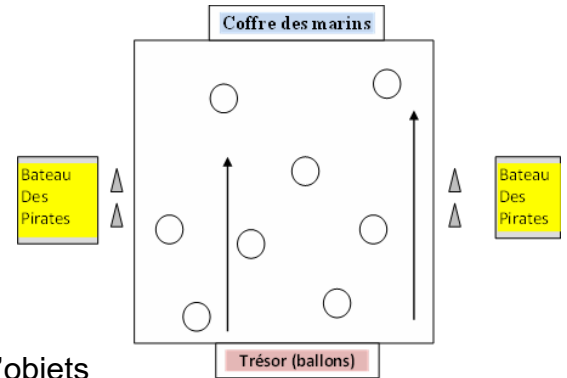
Marins et pirates

Organisation

Une aire de jeu de 20m x 15 : la mer. 8 cerceaux : les îles, qui servent de refuge aux marins.
4 caisses à la périphérie de l'espace de jeu : 1 réserve à objets (trésor), 1 caisse (coffre) pour les marins, 2 bateaux pour les pirates.

Matériel

8 cerceaux, 4 caisses, 20/ 30 objets (balles, ballons , ...), des foulards (1 par pirate), 4 plots (les portes d'accès au bateau)



But du jeu

Pour les marins comme pour les pirates : Amener le plus d'objets possibles dans ses caisses.

Consignes

Au départ, les marins sont près du trésor et les pirates près de chaque bateau. Les marins doivent transporter les objets de la réserve pour les amener dans leur coffre (un seul objet à la fois). Ils donnent leur objet au pirate lorsqu'ils sont touchés. Ils peuvent se réfugier sur une île pour se protéger des pirates. Les pirates ont l'obligation de rentrer et passer par les portes pour sortir des bateaux.

Comportements observables

- Les marins sont souvent touchés, ils n'utilisent pas assez les refuges
- Pas de stratégie d'équipe (appel, feinte, passes, ...)
- Les pirates ne passent pas par les portes

Comportements attendus

Marins :

- Tirer si on peut toucher ou sinon faire une passe
- Ne pas perdre de temps quand on va chercher le ballon.

Pirates :

- Se déplacer loin du porteur de ballon
- Esquiver les ballons
- Ne pas se mettre l'un derrière l'autre car si j'esquive c'est mon partenaire qui est touché

Variables didactiques

- Dimensions de l'aire de jeu
- Nombre de cerceaux
- Equilibre ou déséquilibre entre nombre de pirates et marins
- Choix des objets à transporter



Les gendarmes et les voleurs

Organisation

La classe est divisée en trois équipes (2 de voleurs et une de gendarmes). Le jeu se déroule dans toute la cour de l'école.

Dans un coin, le camp des gendarmes, (assez grand) avec au milieu une caisse avec des balles ou foulards ou petits objets). Dans un autre coin, les voleurs ont un refuge.

Matériel

Plots, foulards, dossards, deux caisses avec des petits objets à l'intérieur

But du jeu

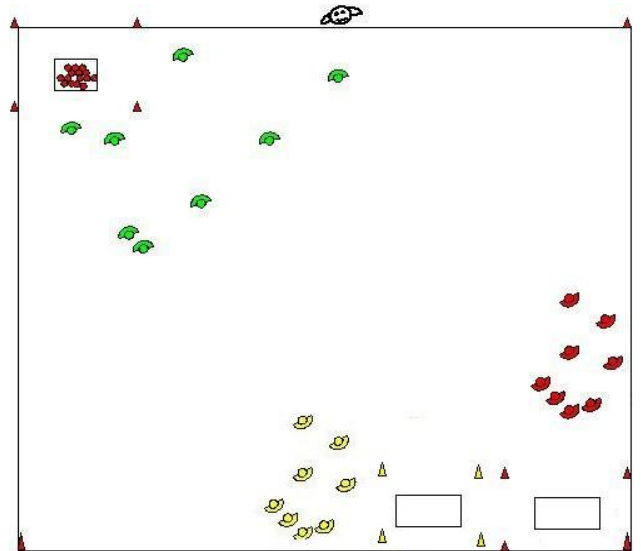
Pour les voleurs : ramener le maximum d'objets dans leur refuge

Pour les gendarmes : empêcher les voleurs de prendre les objets

Consignes

Pour les voleurs : aller chercher des objets dans le camp des gendarmes et les ramener dans votre refuge. Chaque voleur n'a le droit de prendre qu'un seul objet à la fois

Pour les gendarmes : défendre le trésor en reprenant les objets aux voleurs avant que ces derniers atteignent leur refuge. Un voleur touché doit rendre l'objet volé et retourner d'abord dans son camp. Le jeu commence et se termine au coup de sifflet.



Comportements observables

Pour les voleurs attendre qu'un accès se libère sans observer les tentatives des autres

Pour les gendarmes : rester fixer sur un voleur sans avoir de vision d'ensemble

Comportements attendus

Pour les voleurs : prendre les objets et les ramener le plus vite possible en esquivant les gendarmes, s'organiser pour l'occupation du terrain.

Pour les gendarmes : s'organiser pour mettre le plus de voleurs possibles en difficulté en faisant obstacle à leur déplacement. - réagir vite à un signal

-- courir esquiver feinter

-- courir attraper

-- varier ses déplacements

- anticiper

- se reconnaître poursuiveur/poursuivi

Variation didactique

- nombre de gendarmes au départ

- nombre de refuge pour les voleurs

- introduction d'une prison où les voleurs sont placés s'ils sont touchés par les gendarmes, avec la possibilité d'être délivrés par des voleurs non prisonniers.

La balle assise par équipe

Organisation

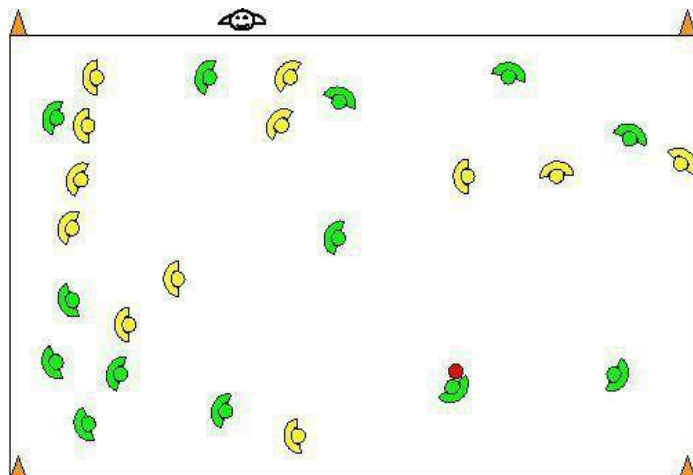
Les joueurs sont dispersés sur tout le terrain : la classe est divisée en 2 équipes.

Matériel

- 1 sifflet
- plusieurs ballons en mousse
- 4 plots

But du jeu

L'équipe gagnante est l'équipe qui parvient à mettre assis toute l'équipe adverse, ou c'est l'équipe qui a fait asseoir le plus d'adversaire au bout du temps de jeu



Consignes

Le ballon est mis en jeu par le maître (il est lancé en l'air au hasard). L'équipe qui s'en empare devient chasseur. Les joueurs peuvent se faire des passes pour toucher les adversaires avec le ballon. Un lapin touché par le ballon doit s'asseoir.

Si un lapin parvient directement à bloquer le ballon sans le faire tomber ou le saisit après qu'il ait touché le sol, il devient chasseur.

Si un lapin touché auparavant (assis) parvient à intercepter le ballon, il est alors libéré et peut se déplacer de nouveau. Si le ballon sort du terrain c'est l'arbitre qui le relance comme un engagement. La partie dure 4 minutes, ou se termine si toute une équipe est assise.

Comportements observables

- Pour les lapins : ne suivent pas des yeux le porteur de balle, sortent de l'espace de jeu
- Pour les chasseurs : ne passe pas la balle, statique, reste près d'un camarade...

Comportements attendus

Pour le chasseur : réagir vite et viser juste, passer s'il ne peut pas tirer.

Pour l'équipe des chasseurs : s'organiser dans l'espace pour récupérer le ballon et empêcher celui-ci de sortir du terrain (encercler l'autre équipe). Délivrer les partenaires assis en leur passant la balle.

Pour les lapins :

- Ajuster son déplacement en fonction du trajet du ballon.
- Essayer de reprendre, bloquer ou esquiver le ballon en fonction de son habileté
- Se déplacer pour ne pas se laisser encercler
- Se mettre sur le bord pour provoquer la sortie du ballon (récupérer le ballon sur l'engagement)

Variation didactiques

- Règle : possibilité ou non de bloquer le ballon
- Nombre de ballons en jeu
- Mettre 3 ou 4 équipes sur le terrain
- Dimension du terrain
- Nombre de joueurs sur le terrain



Ballon capitaine

Organisation

Les élèves sont répartis en équipe de 5 à 7 joueurs. Le terrain est organisé avec à chaque extrémité une zone de 1m de large dans laquelle se trouve les capitaines.

Si possible, faire jouer les élèves sur 2 terrains, sinon sur 2 moitiés de terrains (ex. : un terrain de hand-ball en largeur). Le jeu est limité par un temps ou un nombre de points fixés par l'enseignant. Le jeu démarre au coup de sifflet et le ballon est donné à une équipe.

Matériel

Ballons bien gonflés (ex. : un ballon de hand-ball), dossards, plots

But du jeu

Marquer plus de buts que l'équipe adverse

Consignes

Pour marquer il faut arriver jusqu'au joueur capitaine placé dans l'en-but adverse et lui passer le ballon. S'il arrive à rattraper le ballon sans le faire tomber, l'équipe marque un point.

- Le dribble est autorisé.
- L'engagement se fait au centre du terrain. Les touches à l'endroit de la sortie du ballon.
- Tout contact entre adversaires est interdit.
- A l'exception du capitaine, personne n'a le droit de pénétrer dans l'en-but.

Comportements observables

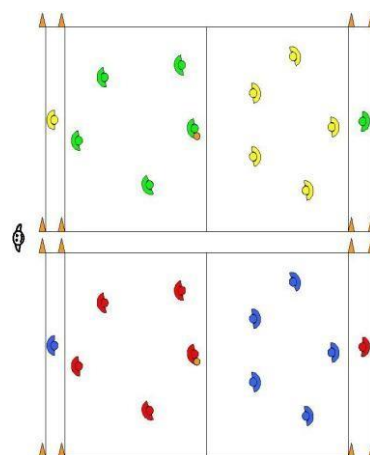
- Le jeu est confus et le phénomène de grappe domine
- Les attaquants ont du mal à progresser vers la ligne adverse (peu de démarquage efficace)
- Beaucoup de contact

Comportements attendus

- Pour le porteur du ballon : choisir le joueur le mieux placé pour réceptionner la balle
- Se déplacer et se démarquer pour tirer ou recevoir la balle
- Se positionner pour gêner les passes

Variables didactiques

- Taille du terrain
- Nombre de joueurs
- Possibilité de limiter la durée de la possession du ballon entre les mains.
- Limiter l'espace de déplacement du joueur capitaine
- Introduction de joueurs "joker"



Les 4 capitaines

Organisation

Les élèves sont répartis en équipe de 5 à 8 joueurs. Le terrain est organisé avec sur chaque côté une zone dans laquelle se trouve un capitaine. Les capitaines d'une équipe se trouvent dans leur zone réservée. Les deux autres équipes observent ou organisent et arbitrent. Le jeu est limité par un temps (5 minutes par partie).

Matériel

Ballon, dossards, plots, coupelles

But du jeu

Marquer plus de points que l'équipe adverse en passant le ballon à un de ses capitaines.

Consignes

Pour marquer il faut arriver jusqu'à votre joueur capitaine et lui passer le ballon. S'il arrive à rattraper le ballon sans le faire tomber, votre équipe marque un point.

- On peut se déplacer en dribblant avec le ballon
- On peut faire des passes à ses partenaires
- Quand une équipe a marqué un point le ballon est donné à l'équipe adverse
- Il est interdit de bousculer un adversaire
- Si une équipe fait sortir le ballon en dehors des limites du terrain il est donné à l'autre équipe.

Comportements observables

Les attaquants trouvent plus facilement les capitaines

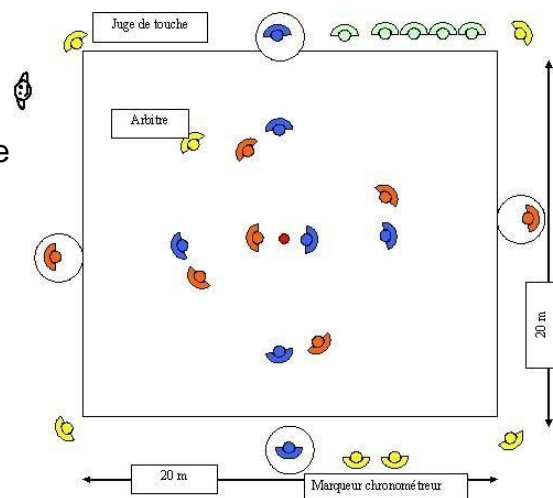
Les défenseurs ont du mal à faire des choix

Comportements attendus

Les mêmes que dans le jeu la balle au capitaine mais cette fois, les possibilités données à l'attaque nécessitent d'être plus précis dans les passes et imposent la mise en oeuvre de défenses individuelles.

Variables didactiques

- Dimension du terrain
- Joueurs en surnombre en attaque ou en défense





Ballon panier (ou ballon piquet)

Organisation

Les élèves sont répartis en équipe de 5 à 7 joueurs. Dans chaque camp, un but est matérialisé. Cela peut être : un cerceau accroché, un but de hand sans gardien avec un fil, un panier de baby basket... Chaque mi-temps dure de 3 à 5 minutes. Des zones où il est interdit de pénétrer près des paniers peuvent aussi être tracées (demi-cercle de 1 à 3m de rayon).

Matériel

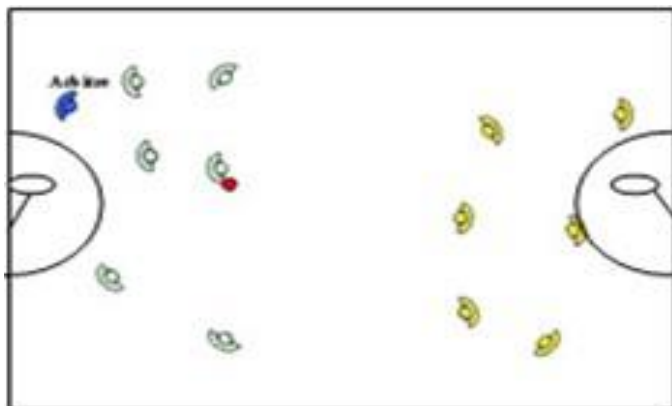
Plots, chasubles, ballons, paniers (ou autres)

But du jeu

Marquer plus de « paniers » que ses adversaires

Consignes

- Le ballon est joué avec la main.
- On peut se déplacer avec le ballon en dribblant ou faire des passes.
- Si le ballon sort des limites il est remis en jeu par l'équipe adverse.
- Quand un « panier » est marqué, le ballon est donné à l'autre équipe.
- Si une faute est commise le ballon est redonné à l'équipe adverse.



Comportements observables

Les joueurs sont absorbés par le ballon (grappe et dribble), ils ne regardent pas le champ de jeu. Les joueurs ont des difficultés avec les tirs en hauteur. Les défenseurs entrent trop en contact.

Comportements attendus

Porteur de balle :

- Améliorer sa vision du jeu
- Améliorer le dribble et l'utiliser à bon escient
- Améliorer les tirs

Partenaire du porteur :

- Se démarquer

Défenseur :

- Se placer pour intercepter
- Eviter les fautes de contact

Variables didactiques

- Dimension et nombre des buts
- Dimension du terrain
- Zone refuge pour les attaquants
- Présence de joueurs "joker" sur le terrain
- Type de ballon (hand, basket, foot,...)
- Droit des joueurs



Ballon anglais

Organisation

La classe est divisée en 3 équipes de 7 à 8 joueurs. Une équipe de lanceurs, deux équipes de receveurs.

Matériel

Plots, ballons, grand terrain

But du jeu

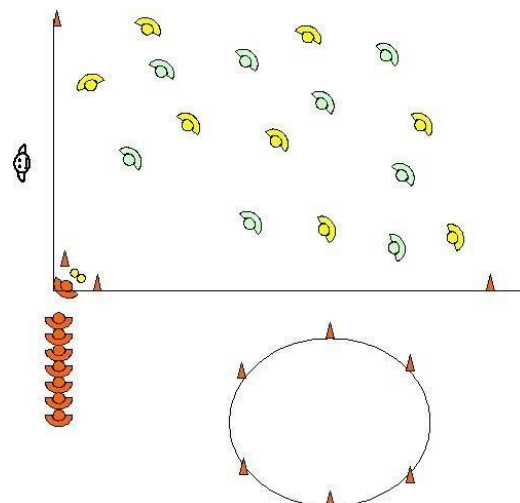
Faire le maximum de tours d'une zone avant la récupération organisée d'une balle par une équipe

Consignes

Au signal, le premier joueur lance les deux ballons dans le camp des receveurs. Dès qu'il a lancé, il court pour faire le tour des 6 plots. Il doit s'arrêter quand les deux équipes ont crié "stop".

Si un coureur n'a pas terminé son tour aux deux stops, il s'arrête à un plot et termine son tour au prochain lancer. Un coureur peut faire plusieurs tours avant les deux "stop". S'il est engagé dans un tour il doit s'arrêter au plot et attendre. Il pourra terminer le tour entamé après le passage du coureur suivant. Dans ce cas, il termine son tour et ne peut plus en commencer un autre.

Le ramasseur qui a rattrapé le ballon s'immobilise, et ses partenaires se placent derrière lui. Pour dire stop, une équipe doit avoir ramassé un ballon, s'être regroupée derrière le ramasseur et passer le ballon au dernier de la colonne par-dessus la tête. La partie se termine quand tous les coureurs sont passés. Le jeu se termine quand les trois équipes sont passées au rôle de lanceur.



Comportements observables

Les lanceurs lancent le ballon au hasard, leur souci dominant est de ne pas manquer la frappe. Les défenseurs n'occupent pas l'espace de façon homogène. Ils ne réagissent pas vite après la réception.

Comportements attendus

Lanceurs:

- Lancer dans des espaces inoccupés
- Surprendre les deux équipes par des lancers qui ne peuvent être interceptés
- Réagir vite après le lancer, courir vite pour entamer au moins un deuxième tour

Ramasseur :

- S'organiser dans l'espace du terrain pour ramasser le ballon le plus vite possible
- Essayer de bloquer le ballon en l'air (avant qu'il ne rebondisse)
- Courir vite et s'organiser vite en équipe quand le ballon est ramassé

Variables didactiques

- Dimensions des ballons : basket, handball, volley, balles de tennis
- Dimensions et disposition de la zone



Le ballon cordon

Organisation

La classe est divisée en 3 équipes. 2 équipes sont de part et d'autre d'une zone neutre de 5m au-dessus de laquelle on a tendu un cordon. L'élastique est tenu à 50 cm du sol. La troisième équipe arbitre. Certains enfants regardent si les balles passent bien sous le cordon. Les autres vers les lignes de fond comptent les balles qui ont traversées la ligne.

Matériel

Ballons, élastique, plots, foulards ou dossards

But du jeu

Faire franchir aux ballons la ligne de fond

Consignes

Au signal de départ, sans entrer dans la zone du milieu, les joueurs doivent lancer les ballons sous le cordon pour leur faire franchir la ligne du fond du camp adverse.

Si un ballon franchit la ligne du fond, il rapporte 1 point à l'équipe adverse.

La partie dure 5 minutes. A la fin du temps réglementaire le maître aidé des arbitres désigne l'équipe gagnante.

Comportements observables

- Le porteur du ballon tire quelle que soit la position des adversaires et les tirs sont souvent contrés. Il pense souvent que la seule solution est de tirer plus fort.
- Quand les élèves n'ont pas le ballon, ils n'observent plus les adversaires.
- Les joueurs se placent sans organisation

Comportements attendus

Attaquants :

- Lancer type bowling
- Lancer en se baissant pour que le ballon ou la balle roule
- Observer les endroits où il n'y a pas de défenseurs pour lancer
- Lancer à plusieurs en même temps

Défenseurs :

- S'organiser en équipe pour bloquer les balles qui arrivent (des avants et des arrières)
- Bloquer les balles avec toutes les parties du corps

Variables didactiques

- Nombre de ballons (Commencer avec un seul ballon, puis introduire très rapidement plusieurs balles)
- Dimensions des ballons (balle de tennis, ballons de hand, ballon de basket...)

