

JEUX COLLECTIFS AU CYCLE 3 DE L'EFFET "GRAPPE"

VERS LE JEU STRUCTURÉ

Plan :

- Rappel programmes
- Problématique
- Mise en situation sur "balle au but" et remédiation sur cette situation
- présentation d'autres situations à vivre
- Apports didactiques

Les jeux collectifs :

Rappel programmes :

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

L'éducation physique et sportive vise le **développement des capacités motrices** et la **pratique d'activités physiques**, sportives et artistiques.

Elle contribue à **l'éducation à la santé** en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps, et à **l'éducation à la sécurité**, par des prises de risques contrôlées.

Elle éduque à la **responsabilité** et à **l'autonomie**, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).

La pratique des activités est organisée sur les trois années du cycle en exploitant les ressources locales.

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

[- **Jeux de lutte** : amener son adversaire au sol pour l'immobiliser.

- **Jeux de raquettes** : marquer des points dans un match à deux.]

- **Jeux sportifs collectifs** (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Quelle problématique ?

Constat : la pratique des jeux collectifs et notamment avec ballon s'accompagne d'un effet grappe : agrégation d'élèves autour du porteur du ballon ou du leader du jeu.

Emblématiques de l'effet "grappe" : la plupart des jeux sportifs avec balle
exemples : la passe à 5, 10, la balle au but...

Mise en place de situations initiales simples au niveau des consignes, exemple avec la balle au but.

BALLE AU BUT	
But	déposer la balle dans l'en-but adverse en se faisant des passes
Conditions d'exécution	La partie dure 5-10 minutes avec 2 équipes de 6 joueurs Le terrain possède une zone de but derrière chaque camp On ne peut pénétrer dans l'en-but que si on est porteur du ballon Les contacts sont interdits En cas de faute, de sortie des limites, le ballon est remis à l'adversaire L'équipe gagnante est celle qui aura le plus remis de ballons dans l'en-but adverse à l'issue du temps réglementaire
Consignes	"posez le ballon dans l'en-but adverse" "faites-vous des passes car vous ne pouvez pas faire plus de 3 pas quand vous êtes en possession de la balle"
Critères de réussite	Comptabiliser le nombre de ballons déposés à l'issue du temps réglementaire
Matériel	Dossards Ballon type hand-ball Cônes pour délimiter le terrain et l'en-but

Comportements observés	Propositions de remédiation (à établir avec les élèves)
Variables	
Matériel	
Joueurs	
Temps	

Quelles remédiations envisagées avec et par les élèves ?

les mettre en place (cf. tableau ci-dessous)

-secteurs d'intervention

-ateliers-jeux travaillant l'habileté motrice...

BALLE AU BUT	
But	déposer la balle dans l'en-but adverse en se faisant des passes
Conditions d'exécution	La partie dure 5-10 minutes avec 2 équipes de 6 joueurs Le terrain possède une zone de but derrière chaque camp On ne peut pénétrer dans l'en-but que si on est porteur du ballon Les contacts sont interdits En cas de faute, de sortie des limites, le ballon est remis à l'adversaire L'équipe gagnante est celle qui aura le plus remis de ballons dans l'en-but adverse à l'issue du temps réglementaire
Consignes	"posez le ballon dans l'en-but adverse" "faites-vous des passes car vous ne pouvez pas faire plus de 3 pas quand vous êtes en possession de la balle"
Critères de réussite	Comptabiliser le nombre de ballons déposés à l'issue du temps réglementaire
Matériel	Dossards Ballons type hand-ball Cônes pour délimiter le terrain et l'en-but
Comportements observés	Propositions de remédiation (à établir avec les élèves)
Effet grappe : seule la partie du terrain où le ballon est en jeu est utilisée Bousculades et contacts Les joueurs ne cherchent pas à se démarquer Passes imprécises, ballons souvent interceptés	Définir des secteurs d'intervention pour chaque élève en fonction des rôles attribués au départ du jeu (secteur arrière, latéral, avant...) Principe à respecter : ne jamais toucher un adversaire Si non porteur du ballon, essayer de se dégager de son adversaire pour se faire remarquer par le partenaire porteur du ballon qui pourra faire une passe Habiletés motrices : mettre en place des ateliers de maîtrise technique de balles

Variables	
Matériel	Introduire un ballon de rugby pour d'autres stratégies de passes
Joueurs	Varier le nombre de joueurs et inverser les rôles, introduire le rôle du gardien
Temps	Varier la durée de la partie ou comptabiliser jusqu'à un certain nombre

RENFORCER LES HABILITÉS MOTRICES

EXEMPLES D'EXERCICES POUVANT ETRE MENÉS EN PARALLELE DES SITUATIONS PROPOSÉES :

Passer- réceptionner le ballon :

- Jeux de balle ou ballon au mur : seul ; à deux ; d'une main ; des deux ; battre un record sans faire tomber le ballon, avec un rebond au sol, plus loin du mur, en se déplaçant.
- Idem à deux face à face
- Jeux de relais en passes

Départ Arrivée

- En mouvement :
 - à deux face à face de part et d'autre d'une zone ; zone de + en plus large : progresser en passes ; de plus en plus vite ;
 - à 4 puis 3 contre un épervier dans une aire plus ou moins grande
 - s'organiser : d'une zone à l'autre en passes par équipe (chaque membre doit toucher le ballon) ; idem le plus vite possible (courses en parallèle par équipe)

Tirer sur une cible :

- Cibles tracées sur un mur : haut – bas – de plus en plus loin – après une passe –
- Jeux de quilles à abattre contre un mur (bouteilles plastiques lestées) - de plus en plus loin

Dribbler (vers le cycle 3) :

- Jeux de record sur place main droite, main gauche, alternativement
- En se déplaçant en tous sens, sur des parcours (obstacles et changements de direction)
 - idem en courant.
- Courses sur parcours en parallèle, en relais.
- Dribble dans une zone centrale. Au signal, rejoindre le + rapidement une des 2 ou 3 zones extérieures .

Situations de jeux mettant en œuvre le travail des passes et/ou placement et/ou mobilité :

La balle au chasseur :

Lieu : Préau, cour, plateau, stade...

Terrain rectangulaire (15 x 30 m) à modifier selon le nombre de joueurs.

Matériel : Un ballon, pas trop dur, pouvant être lancé vers les joueurs, des maillots pour distinguer les équipes.

Jeu : la classe est partagée en deux équipes : les chasseurs et les lièvres.

Les deux équipes sont à l'intérieur du terrain.

Il s'agit, pour l'équipe des chasseurs, d'éliminer les lièvres en les touchant avec le ballon.

Les chasseurs n'ont le droit que de faire 3 pas.

Dès qu'ils sont touchés, les lièvres sortent du terrain au fur et à mesure.

Quand tous les lièvres sont éliminés, on échange les rôles.

L'équipe gagnante est celle qui a tenu le plus longtemps dans le rôle des lièvres.

Règles du jeu :

- Tout lièvre sorti du terrain est éliminé.
- Si un lièvre bloque la balle de volée, il n'est pas pris. Il pose la balle au sol et s'enfuit.
- Le rebond ne compte pas.

Variante : Quand les lièvres s'emparent du ballon, ils deviennent chasseurs. Il n'y a donc plus de rôle défini pour toute la durée de la partie.

La balle aux prisonniers

Lieu : cour, préau, plateau, stade...

Matériel : Un ballon, pas trop dur, pouvant être lancé vers les joueurs.

Jeu : la classe est partagée en 2 équipes.

Les joueurs d'une équipe doivent éliminer leurs adversaires en les touchant avec la balle.

Règles du jeu :

Quand un joueur est touché directement :

- il sort du terrain,
- il se place à l'extérieur autour du camp des adversaires.

Quand un joueur a le ballon, il peut :

- faire une passe à l'intérieur de son camp pour mieux se placer pour toucher un adversaire ;
- passer le ballon aux prisonniers placés autour des adversaires qui, en touchant ces derniers, pourront se délivrer et retourner dans leur camp.

Si un joueur du terrain bloque la balle de volée :

- il ne devient pas prisonnier
- il élimine le lanceur de ballon et libère un de ses partenaires prisonniers qui revient dans son camp.

Quand le ballon sort du terrain, il est repris par les prisonniers.

Le ballon capitaine :

Ce jeu se pratique sur un terrain type hand-ball (environ 40 m x 20 m).

On adapte la taille du terrain à l'âge des enfants. La zone est matérialisée par un demi-cercle de 5 mètres de rayon.

Chaque équipe est composée de sept joueurs.

Un cerceau est placé au centre de chaque zone.

Un **capitaine** est désigné par chaque équipe et va se placer à l'intérieur du cerceau adverse.

But du jeu :

Réussir à faire une passe précise au capitaine. Celui-ci ne peut pas sortir du cerceau pour récupérer la balle.

Règle du jeu :

Aucun joueur ne peut pénétrer dans les zones. Le joueur qui a la balle ne peut pas se déplacer avec elle.

Si le ballon est bien récupéré par le capitaine, l'équipe marque un point. L'équipe adverse réengage alors de devant sa zone et laisse, à l'équipe qui a marqué, le temps de regagner son camp (cela permet de souffler !)

Si le ballon est mal récupéré, c'est aussi l'équipe adverse qui réengage de la même manière.

Une touche est jouée à l'endroit où le ballon est sorti du terrain par l'équipe qui ne l'a pas touché en dernier.

Il est interdit d'arracher la balle des mains de l'adversaire.

Lors d'une remise en jeu, les joueurs adverses doivent se placer à trois mètres du porteur du ballon. Si c'est un coup franc devant la zone, ce sont les attaquants qui reculent pour le jouer.

Remarque

Au début, tous les enfants veulent être capitaine. Devant une certaine inaction de la situation, ils veulent ensuite changer. On peut donc changer de capitaine à chaque point marqué.

Variante possible

Apprentissage de la passe, jeu des 3 passes, jeu des cinq passes, ballon poteau (comme le ballon capitaine mais avec une cible à faire tomber, et pas un capitaine...)

Le camp ruiné :

Lieu : Cour, plateau, stade.

Matériel :

-Une grosse balle ou un ballon léger.

-Foulards, maillots, bandeaux, brassards.

Nombre de joueurs : 2 équipes de 6 à 12 joueurs nettement distinguées (foulards, maillots)

Jeu : Il s'agit, pour une équipe, d'occuper le camp adverse et de le ruiner.

Moyen utilisé : **le blocage de volée.**

En effet, le blocage de volée du ballon autorise à entrer dans ce camp.

Exemple : un joueur rouge bloque de volée le ballon venant du camp bleu. Il donne alors la balle à un partenaire, puis passe chez l'adversaire et tente à nouveau de bloquer le ballon venant de son propre camp, faisant ainsi venir le lanceur, etc.

Il est interdit :

-de se déplacer avec la balle

-de pénétrer dans la zone neutre, sauf pour récupérer le ballon.

NB : un ballon resté dans la zone neutre est récupéré par l'équipe à laquelle il était adressé.

-de pousser un adversaire, de lui arracher la balle. La sanction pour ces fautes est le coup franc (ballon donné à l'adversaire).

Gain de la partie : 2 solutions

-au bout du temps convenu (5 à 10 min) , c'est l'équipe qui a le plus de joueurs dans le camp de l'adversaire qui gagne.

-lorsque tous les joueurs d'un camp sont dans le camp adverse.

L'esquive ballon :

Lieu :

Il faudra adapter le terrain au nombre et à l'âge des joueurs.

Matériel :

Un ballon, pas trop dur, pouvant être lancé vers les joueurs.

Jeu :

On partage la classe en deux équipes. Une équipe se place dans le terrain, l'autre à l'extérieur.

Il s'agit, pour l'équipe hors du terrain, d'éliminer les joueurs adverses en les touchant avec le ballon .

Les joueurs à l'intérieur du terrain doivent éviter d'être touchés.

Les lanceurs hors du terrain peuvent :

-lancer le ballon comme ils l'entendent

-se faire des passes

Les joueurs de l'intérieur sont éliminés et sortent du terrain s'ils sont touchés directement par le ballon (le rebond ne compte pas)

Mais si un joueur bloque la balle de volée :

-Il n'est pas éliminé

-Il élimine le lanceur qui abandonne la partie

-Il pose le ballon au centre du terrain où un lanceur vient le récupérer et le passe à ses partenaire.

Gain de la partie :

L'équipe qui gagne est celle qui élimine complètement l'autre ou à la fin du temps fixé a le plus de joueurs sur le terrain.

On joue en deux manches (inversion des rôles lanceurs/esquiveurs).

La thèque :

Lieu : la cour, le gymnase.

Terrain de jeu : il est triangulaire avec une zone de jeu circulaire délimitée par 8 bases + 2 pour matérialiser l'arrivée (cerceaux ou plots).

Matériel : la balle : de toutes sortes.

Jeu : la classe est partagée en 2 équipes mixtes : **les lanceurs et les trimeurs.**

Rôle et but :

pour les lanceurs :

Chaque membre de cette équipe doit à son tour envoyer la balle à la main (en se plaçant dans l'espace de départ (cerceau D)) dans le terrain en direction des trimeurs (pas vers l'arrière mais dans l'angle d'envoi), de façon à les déstabiliser, puis part en courant, tout autour des bases (à l'extérieur) pour essayer d'atteindre la dernière.

pour les trimeurs :

rattraper la balle le plus vite possible et la faire parvenir en se faisant des passes, le moins possible (on peut se déplacer avec la balle), au chien placé dans la zone C (cerceau) dont il ne peut sortir. Dès qu'il reçoit la balle, il crie **STOP !** Le chien reste le même pour tout le jeu.

A ce moment, le lanceur qui parcourt les bases, doit être arrêté soit à la dernière base, soit à une autre base, mais il ne doit en aucun cas être entre deux bases sous peine d'être éliminé.

Si les trimeurs bloquent la balle sans qu'elle ait touché le sol, le lanceur qui a envoyé cette balle est éliminé, ainsi que tout autre lanceur qui aurait commencé à changer de base.

Le jeu se termine lorsque chaque joueur de chaque équipe est passé au rôle de lanceur. Marquage des points : 1 point par base (soit 8 points si le tour est effectué), et 10 points pour un tour complet sans arrêt.

IMPORTANT : on ne peut être deux sur une même base, donc il faut que le lanceur précédent change de base pour que le suivant puisse avancer.

En cas de litige, c'est le deuxième arrivé sur la base qui est éliminé.

Le voleur de pierres :

Principe général :

Deux équipes de même effectif se trouvent dans leur camp respectif.

Chacune doit aller au fond du territoire opposé chercher des pierres qu'elle rapportera, après avoir traversé la "frontière" centrale sans se faire prendre par ses adversaires. Elle déposera ces cailloux dans un endroit précis de son propre camp : le coffre-fort. Ces pierres capturées ne peuvent pas être reprises par l'adversaire : le coffre-fort est inviolable.

Chaque joueur ne peut prendre qu'un caillou à la fois.

Un joueur est fait prisonnier quand il est touché par un adversaire dans le camp ennemi. Il doit alors rester debout à l'endroit où il a été capturé et ne pourra être libéré que par le toucher d'un de ses équipiers encore en jeu.

La première équipe qui a réuni 6 pierres dans son coffre a gagné.

Le matériel :

Environ 8 pierres par équipes (des plots, des foulards ou des ballons par exemple) Elles sont placées à 2 mètres l'une de l'autre sur la ligne délimitant le camp de chaque équipe. Des jeux de maillots permettant de différencier les joueurs.

Le terrain :

Il doit permettre des courses rapides et sans danger mais peut présenter des obstacles susceptibles de rendre les courses plus animées.

Les dimensions d'un terrain de hand-ball semblent parfaitement adaptées à la pratique de ce jeu pour une classe (on adaptera le terrain en fonction de l'âge des joueurs)

Au centre du terrain on trace la "frontière" et en bordure de chaque camp on délimite le coffre-fort où seront déposées les pierres dérobées à l'adversaire.

Nombre de joueurs :

Entre 20 et 30 joueurs (10 à 15 par équipe)

Quelques précisions :

Un joueur prisonnier qui est délivré peut à son tour délivrer d'autres prisonniers, il peut aussi dérober une pierre ou revenir dans son camp.

Un attaquant qui s'est emparé d'une pierre peut, au passage, délivrer des prisonniers.

Quand un joueur qui a une pierre dans la main est touché, il est "neutralisé". Il doit alors remettre la pierre à sa place initiale et retourner dans son camp en passant par un côté du terrain. Il se remet aussitôt en jeu.

Variante :

1- Au lieu de placer les pierres dans le coffre, on les ajoute à ses propres pierres. Elles peuvent alors être dérobées à nouveau.

2- Le coffre fort n'est plus inviolable

LES FONDAMENTAUX DU JEU COLLECTIF

Le but du jeu :

Il doit être connu et explicité avant le déroulement du jeu.

Exemples :

Balle ovale : amener le ballon dans l'en-but adverse, le poser au sol

Handball : à la main, faire passer le ballon derrière une ligne d'un but gardé.

Basket : à la main, faire passer le ballon dans une cible en hauteur.

Volley : à la main, faire toucher le sol au ballon passé au-dessus d'un filet.

Football : au pied, faire passer le ballon derrière une ligne d'un but.

La règle du jeu :

L'espace

Le temps exprimé en heure, minute, seconde.

Le nombre de joueurs par équipe + évolution(s) possible(s)

Le but du jeu.

Les droits et devoirs du/des joueur/s au cours du jeu.

Les étapes dans l'approche du jeu collectif :

- ▶ les jeux dits traditionnels (épervier- chat - gendarme/voleur ...)
- ▶ les jeux dits pré-sportifs (avec ballon ...)
- ▶ les jeux collectifs codés (hand - basket - rugby - foot - volley - ...)

Quelles variables dans les situations d'apprentissage ?

le terrain :

- ▶ illimité ou délimité avec un seul jeu ou plusieurs en parallèle.
- ▶ forme circulaire, carré, rectangulaire.
- ▶ ses dimensions (suivant le nombre d'élèves, leur comportement), ses tracés (zones de largeur, de longueur, neutre) définis en zones interdites ou de refuges.

L'engin :

nombre (de un à plusieurs)

forme

taille

Le matériel :

disposition

présence d'obstacles

passages obligés ou pas

disposition, répartition

Les rôles :

- ▶ poursuivant, poursuivi
- ▶ joueur neutre
- ▶ arbitre, juge
- ▶ avec ou sans ballon
- ▶ adversaire, partenaire
- ▶ rôles différents pour les équipes ou rôles identiques

Les équipes :

- séparées, mélangées
- un ou plusieurs adversaires
- équilibrées, déséquilibrées (variation du nombre de joueurs par équipes : jeu de 3 contre 3 ou 4 contre 4 ; jeu de 4 contre 3 ou 5 contre 6 (avec avantage d'un point supplémentaire pour l'équipe en nombre inférieur).

Règles/Consignes :

- ouvertes, précises, limitatives...

Actions :

- mains, pieds
- dribble ou non

Durée :

- temps, score, rapidité

Mixité :

Il est indispensable, dans ces situations d'enseignement de prendre en compte les différences physiques et de les intégrer dans les tâches motrices à réaliser. En situation d'apprentissage, l'effectif idéal serait de 4-5 joueurs par équipe. L'élève est actif car sollicité très souvent car son rôle au cours de ce jeu est essentiel.

ATTENTION :

A 4-5, l'intensité de l'action est importante. Des phases de 2 à 4 minutes sont suffisantes pour la construction des savoirs. Ces moments de récupération sont des moments privilégiés pour établir le bilan des actions entreprises et anticiper sur les actions à venir. Ce temps de retour au calme relatif favorise également l'observation des camarades en action (analyse constructive).

Unité d'apprentissage :

SON BUT : Passer d'une activité fonctionnelle à une activité qui ait un sens pour l'enfant où les savoirs acquis seront réutilisables dans d'autres circonstances.

1) A partir d'une compétence visée, déterminer de façon cohérente les objectifs terminaux et les formuler sous la forme de résultats observables, mesurables et quantifiables.

Les savoirs à acquérir seront de trois ordres :

- Des habiletés motrices.
- Des notions.
- Des attitudes.

2) Analyser ce qui existe :

- Les installations mises à disposition.
- Le matériel utilisable.
- Les ressources humaines.
- La durée possible d'apprentissage (5-8 séances)

3) Choisir les moyens et préciser l'organisation particulière mise en place pour l'unité d'apprentissage.

- Travail par ateliers.
- Travail individualisé.
- Mise en place de phases d'observation et d'arbitrage.

4) Anticiper sur les problèmes que l'on va rencontrer.

- Etablir et adapter des règles spécifiques à l'activité.

5) Imaginer une ou plusieurs situations de référence permettant une évaluation diagnostique, formative et sommative.

- Prévoir une évaluation intermédiaire pour réguler et redéfinir les objectifs terminaux.
- Réadapter les situations d'apprentissage.

6) Faire apparaître les éléments de polyvalence.

- Pluridisciplinarité.
- Transversalité.
- Ce qui est réutilisable.

7) Produire un document d'évaluation d'ensemble de la classe et un document d'évaluation individuel.

Ces documents doivent être simples à remplir et de compréhension rapide.

