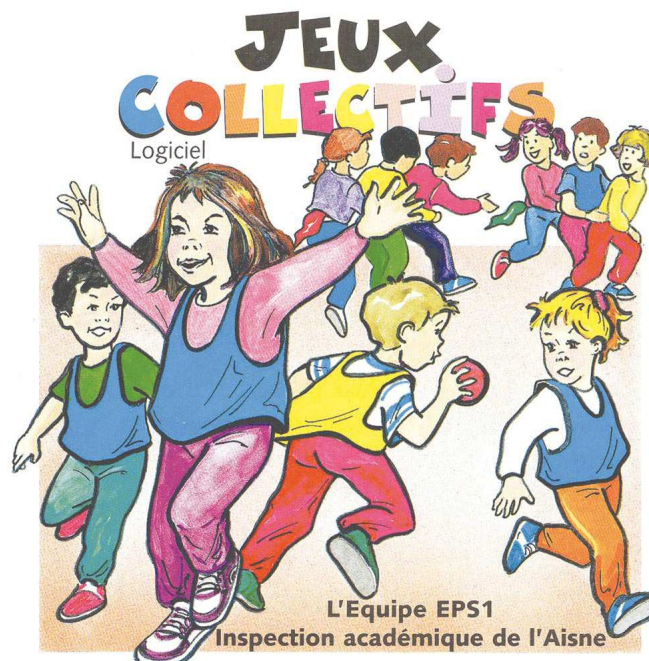


JEUX COLLECTIFS, SPORTS COLLECTIFS

- Jeux collectifs
- Les jeux traditionnels
- Programme Maternelle, cycle 2, cycle 3:
- Jeux et socle commun
- Progression en jeu collectif
- Contenus d'enseignement
- Variables d'un jeu
- Enseigner les jeux
- Eléments d'observation
- Des Jeux collectifs
 - o en maternelle
 - o Cycle 2, cycle 3
 - o Foot/Basket/Rugby



Jeux collectifs

Résoudre à plusieurs et en actions, par des attitudes d'aides et d'oppositions, des problèmes posés par le déplacement de mobiles (personnes ou objet) dont les trajets et trajectoires sont plus ou moins prévisibles, tout en répondant à des règles.

Problème fondamental:

Régler en sa faveur un rapport de force dans une opposition collective.

Objectifs visés.

- Faire des choix, prendre des décisions devant des alternatives
- Se reconnaître attaquant ou défenseur, partenaires ou adversaires.
- Agir et réagir au sein d'un groupe constitué, s'organiser à 2,3, ou 4 pour élaborer des stratégies de jeu
- Respecter les règles du jeu
- Se construire des habiletés spécifiques. conduire, transporter, tirer, affronter, attraper,
- Jouer différents rôles: acteur, organisateur, observateur, évaluateur.

Sens de l'action motrice : situation d'opposition entre deux groupes pour lesquels :

tout ce qui est gagné par l'un est perdu pour l'autre ; la finalité est toujours de gagner la partie, le gain est objectivé par un SCORE ; les ESPACES DE JEU sont caractérisés par une CIBLE à atteindre (avec un objet) par équipe et des espaces de déplacements autorisés et interdits, ; les possibilités d'ACTION des joueurs sont précisées (manipulation de l'objet, contacts entre joueurs).

Environnement de l'action : le pratiquant doit prendre en compte les espaces (autorisés et les cibles), les positions et déplacements des joueurs (partenaires et adversaires), de la balle : les événements ne sont donc pas prévus ni prévisibles.

Ressources mobilisées.

INFORMATIONS : prendre et sélectionner des informations visuelles ...pour prendre des décisions en action et opérer des choix tactiques de plus en plus pertinents... devant des problèmes (circulations des joueurs et de la balle) non prévus à l'avance.

STRATÉGIES : analyser les résultats obtenus (score) et les moyens employés pour construire des stratégies de coopération et de communication efficaces (projet collectif).

ACTIONS :

Mettre en jeu des capacités

- D'adresse (passer, recevoir,
 - de force (lancer loin, pousser, tirer)
 - d'équilibre (changer d'appuis, de direction)
 - de vitesse (réagir vite)
 - de dissociations segmentaires
 - de coordination d'actions

Pour construire des habiletés spécifiques de manipulation de la balle dans des situations d'opposition réelle ou modulée, c'est à dire avec une pression.

RÈGLES ET RÔLES : construire, intégrer et respecter des règles de jeu pour s'engager dans des situations d'opposition (contre) et de coopération (avec) et y assumer des statuts opposés (attaque et défense des cibles) et des rôles.

Les jeux traditionnels

- Les Jeux traditionnels individuels ou collectifs, activités d'EPS « éduquent à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales par le respect de règles, le respect de soi-même et d'autrui » (programmes juin 08).
- Les jeux traditionnels correspondent à une culture, à une époque : ils font partie du patrimoine que l'école se doit de transmettre.
- donnent à chaque joueur des pouvoirs. Ils ne marginalisent pas les élèves en difficulté.
- facilitent l'autonomie et l'intégration dans le groupe
- installent la règle comme conditions du jeu et comme moyen de rétablir des équilibres. La règle devient négociable, elle évolue au cours du jeu.
- La décision d'action peut être individuelle et non pas influencée par l'appartenance à un groupe.
- Ils nourrissent l'imaginaire des enfants et ils favorisent une réelle éducation sociale par la mise en place de réseaux de relation variée.
- Des ambiguïtés : Les sports adaptés à la pratique scolaire sont ils encore des sports ? Certains jeux traditionnels ne sont-ils pas devenus des sports ? L'essentiel dépend des intentions de l'enseignant, de la présentation de l'activité et des suites qu'il donne.

Les jeux sportifs traditionnels : ce sont les jeux physiques codifiés, non institutionnalisés, et souvent issus d'une longue tradition ludo-culturelle - la Chandelle, les Barres, le Cheval fondu, la Galine, le Drapeau... Par leur activité d'imitation, de mime, de simulation ou de moquerie, par les comptines et l'utilisation ritualisée du langage, de nombreux jeux traditionnels suscitent des comportements de représentation. Beaucoup d'entre eux conjuguent des rôles expressifs et une activité motrice. La dimension symbolique est forte. Les réseaux non équilibrés abondent dans les jeux traditionnels. Parfois ces possibilités d'interactions contradictoires persistent pendant tout le jeu. (Balle assise, chat, 4 coins). Parfois un joueur peut rapidement passer d'un rôle à un rôle opposé. Les jeux traditionnels par leur nature (fonctionnement sur d'autres normes, représentations sociales peu marquées, caractère adaptatif)

Les jeux peuvent être analysés par rapport à

1. **Le temps:** libre: pas de fin règlementaire (chat)
relatif à l'équilibre des forces en présence
fixé à l'avance
mesuré par comparaison
2. **L'espace** de jeu peut être avec ou sans limite, avec ou sans refuge;

Pas de refuge	Sans limite ni localisations
	Avec limites ou localisations
refuge	Dans l'espace
	Dans une position
	Dans une coopération.

La différenciation des espaces va mettre en place des statuts, des rôles,

Des espaces construits, signifiants en rapport avec la distance de coopération ou de charge, l'orientation du jeu, les directions dans cet espace,

3. Les interactions

Les règles de fonctionnement déterminent des statuts, des rôles, des fonctions des relations structurées en réseau dynamique qui organisent les réponses motrices et la communication.

Le statut

Origine ethnologique et sociologique. C'est l'ensemble des droits, contraintes et interdits imposés par les règles du jeu. C'est l'aspect statique, juridique du contrat de jeu.

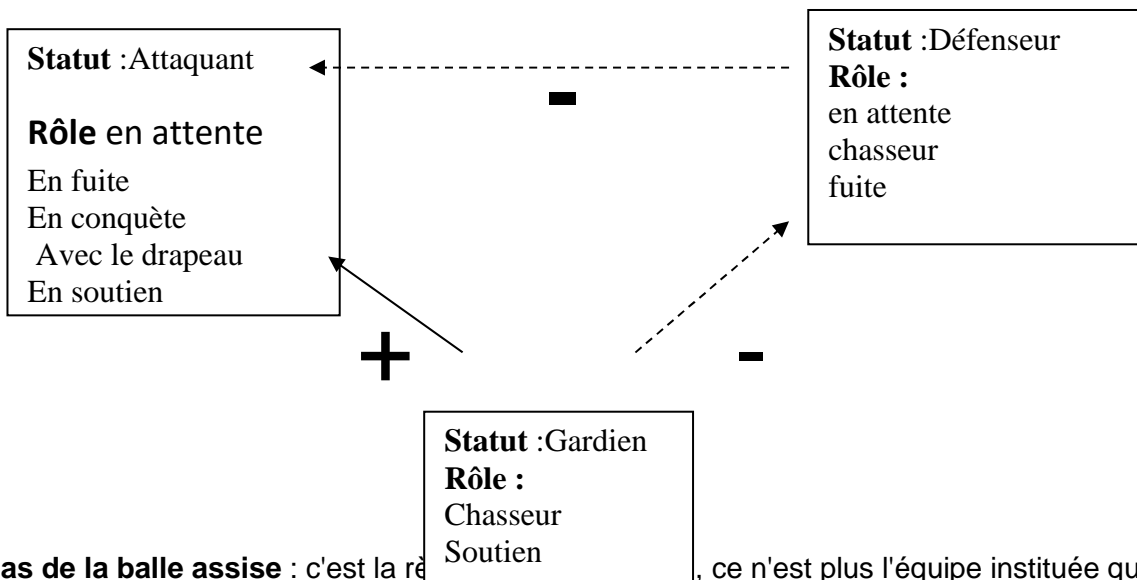
Le rôle

C'est l'aspect dynamique et fonctionnel du jeu. Il détermine les comportements moteurs associés à un statut précis. Plusieurs rôles peuvent être rattachés à un statut.

Réseau de relation.

Les jeux déterminent des oppositions et des coopérations. Par l'intermédiaire des rôles imposées par les règles du jeu, des réseaux de relations s'installent entre les différents joueurs.

Ex : Jeu du drapeau.



Cas de la balle assise : c'est la règle du jeu, ce n'est plus l'équipe instituée qui a le pouvoir mais l'individu puisqu'il peut à tout moment "faire prisonnier" ou délivrer un autre joueur. Le réseau n'est pas équilibré. Il n'existe pas de décompte de points, les réussites ponctuelles (toucher, se libérer) ne sont pas indexées à un système de score. Ce jeu se trouve dans le seul intérêt des actions ludomotrices et non dans des réalisations chiffrées extérieures.

Les jeux traditionnels peuvent répondre aux 4 compétences des programmes.

Compétences	Types de jeux traditionnels	Exemples de jeux traditionnels
Réaliser une performance mesurée (en distance, en temps)	- Jeux de lancers de précision - Jeux individuels où on tente de battre un record	Marelles, fléchettes Balle au mur Elastique, Corde à sauter
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	- Grands jeux de pleine nature	Jeux de piste Chasse au trésor
Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement	- Jeux de combat - Jeux de raquettes - Jeux de coopération et d'opposition <ul style="list-style-type: none"> • de concurrence • de poursuite • d'affrontement collectif 	Jeux de lutte Jeux de paume, pelote Béret-ballon, ballon canadien Double-drapeau, gendarmes et voleurs, poules/renards/vipères Camp ruiné, balle assise, balle aux prisonniers
Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique	- Jeux d'acrobates - Jeux dansés	Situations d'acrosport Rondes et jeux chantés, danses du patrimoine

Programme Maternelle :

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

La pratique d'activités physiques et artistiques contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants. Ces expériences corporelles visent également à développer la coopération, à établir des rapports constructifs à l'autre, dans le respect des différences, et contribuer ainsi à la socialisation. La participation de tous les enfants à l'ensemble des activités physiques proposées, l'organisation et les démarches mises en œuvre cherchent à lutter contre les stéréotypes et contribuent à la construction de l'égalité entre filles et garçons. Les activités physiques participent d'une éducation à la santé en conduisant tous les enfants, quelles que soient leurs « performances », à éprouver le plaisir du mouvement et de l'effort, à mieux connaître leur corps pour le respecter.

Collaborer, coopérer, s'opposer

Pour le jeune enfant, l'école est le plus souvent le lieu d'une première découverte des jeux moteurs vécus en collectif. La fonction de ce collectif, l'appropriation de différents modes d'organisation, le partage du matériel et la compréhension des rôles nécessitent des apprentissages. Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits ...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres.

Pour les plus jeunes, l'atteinte d'un but commun se fait tout d'abord par l'association d'actions réalisées en parallèle, sans réelle coordination. Il s'agit, dans les formes de jeu les plus simples, de comprendre et de s'approprier un seul rôle. L'exercice de rôles différents instaure les premières collaborations (vider une zone des objets qui s'y trouvent, collaborer afin de les échanger, les transporter, les ranger dans un autre camp...). Puis, sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...) ou une réversibilité des statuts des joueurs (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...).

D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...). Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu.

COOPERER ET S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT

CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon		Jeux sportifs collectifs (type handball, basketball, football, rugby, volleyball...)		
Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles.		Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus, respecter les règles.		
Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).		Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) : - connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs....) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel) ; - connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact. Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves.		
<p>Jeux sans ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir, transporter, conquérir des objets. - Conquérir un territoire. - Courir pour fuir, courir et atteindre le refuge. - Toucher les porteurs d'objets, les joueurs-cibles. - Juger une action simple (adéquation à la règle, atteinte de l'objectif). <p>Jeux de ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon. - Se déplacer vers le but pour marquer. - Faire progresser le ballon collectivement. - S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon. - Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon. 	<p>Jeux sans ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite... - Construire et respecter des repères d'espace (zone interdite, espace partagé ou réservé...). - S'orienter vers un espace de marque. - S'engager dans des phases de jeu alternées. <p>Jeux de ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour : <ul style="list-style-type: none"> - en tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer ; - en tant que défenseur, reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger son but. - Identifier son statut en fonction des actions. - Assurer le rôle d'arbitre. ☐ Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment: - comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ; - comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression. 	<p>Exemples pour le handball, le basketball, le football, et le rugby.</p> <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conserver le ballon : passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement. - Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression, partir vite vers l'avant (<i>rugby</i> : se placer en arrière du porteur, passer vers l'arrière). - Marquer : passer à un partenaire placé, marquer un but, un panier ou toucher le panneau, marquer un essai... - Utiliser l'espace de jeu dans ses dimensions, latéralement et en profondeur. <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reprendre le ballon : se placer sur les trajectoires de passes... - Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon, gêner la passe adverse (<i>rugby</i> : bloquer le porteur selon la modalité convenue). - Empêcher de marquer : gêner le tireur dans son action (<i>rugby</i> : empêcher le porteur d'atteindre la zone d'embut). 	<p>Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby.</p> <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement. - Progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu. - Marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (passe à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement...). <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, reprendre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant). - Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon dans sa progression et dans ses tentatives de passe. - Empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir. <p>☐ Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.</p>	

Contribution des jeux collectifs, jeux traditionnels à l'atteinte des compétences du 2° palier du socle

Pilier 1 : Maitrise de la langue française			Pilier 4 : La maitrise des TUIC		
Dire	<i>S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis</i>	☞ Participer à l'élaboration d'un projet d'activité : décider une organisation, discuter, débattre d'une marche à suivre	S'approprier un environnement informatique de travail : connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur	☞ Utiliser l'ordinateur avant et après la séance (fiches, rôles, scores,...)	
	<i>Prendre la parole en respectant le niveau de langue adaptée</i>	☞ Commenter les actions ☞ Discuter des difficultés que l'on rencontre dans une activité ☞ Critiquer l'activité ou les situations ☞ Critiquer des comportements		Adopter une attitude responsable : prendre conscience des enjeux citoyens	☞ S'interroger sur le droit à l'image
	<i>Prendre part à un dialogue</i>	☞ Débattre pour préparer une rencontre, un tournoi ... ☞ Discuter des difficultés rencontrées et faire le bilan des grands moments			Créer, produire, traiter, exploiter des données : Produire un document numérique
Lire	<i>Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne</i>	☞ Lire les règles de jeux et montrer qu'on les a comprises ☞ Lire le planning des séances ☞ Lire la fiche descriptive d'une situation, d'un atelier	S'informer, se documenter : chercher des informations	☞ Rechercher des articles, des informations sur les jeux collectifs traditionnels.	
	<i>Effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires</i>	☞ Se documenter sur l'histoire des jeux collectifs traditionnels (web – documents spécifiques)		Communiquer, échanger	☞ Envoyer l'organisation de la rencontre à venir aux correspondants ou aux écoles du secteur
Ecrire	<i>Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire</i>	☞ Rédiger la fiche pour un autre groupe : pour des correspondants, pour les autres écoles	Pilier 5 : La culture humaniste		
		☞ Ecrire un article pour le journal scolaire ou une page web pour le site de l'école.	Avoir des repères en histoire et géographie ☞ se documenter sur l'histoire des jeux, sports collectifs et jeux traditionnels.		
		☞ Elaborer les fiches d'évaluation (après discussion) et savoir les compléter ☞ Noter ses réussites : passes, tirs réussis, tirs esquivés, nombre de ballons touchés, ... ☞ Lister les règles d'action	Pilier 6 : Les compétences sociales et civiques		
Etude de la langue : vocabulaire	<i>Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient</i>	☞ Employer des termes précis : stratégie, esquiver, intercepter, etc.	Connaître les principes et fondements de la vie civique et sociale	<i>Comprendre les notions de droits et de devoirs</i>	☞ Respecter les règles du jeu, les décisions de l'arbitre
			Avoir un comportement responsable	<i>Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives</i> <i>Respecter tous les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons</i>	☞ Avoir un comportement digne pendant le jeu, dans la victoire et dans la défaite ☞ Accepter les différences au sein de l'équipe, sur le terrain dans chaque situation
Pilier 2 : Maitrise d'une langue étrangère			Pilier 7 : L'autonomie		
Réagir et dialoguer	<i>Communiquer</i>	☞ Donner des consignes en L.V.E. à des partenaires	S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome	<i>Respecter des consignes simples en autonomie</i>	☞ Savoir jouer quand l'enseignant est présent sur un autre atelier
	<i>Comprendre les consignes de classe</i>	☞ Réagir à la consigne de l'enseignant (ou d'un élève) donnée dans une L.V.E.		<i>Etre persévérant</i>	☞ Jouer jusqu'à la fin de la situation proposée
Comprendre à l'oral	<i>Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes</i>	☞ Connaître le vocabulaire spécifique lié à l'activité : verbes d'action (to throw, ...), parties du corps sollicitées (the shoulder, ...), matériel utilisé (the flag,...) etc.	<i>Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples</i>	☞ Compléter objectivement une grille d'évaluation (avec ou sans l'aide d'un pair)	
	Pilier 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture Sc et Tec			Faire preuve d'initiative	<i>S'impliquer dans un projet individuel ou collectif</i>
Nombres et calcul	<i>Calculer mentalement</i>	☞ Comptabiliser les points, les écarts, ...	Avoir une bonne maîtrise de son corps et pratiquer un sport		☞ Développer l'aisance dans ses déplacements
Grandeurs et mesures	<i>Utiliser des instruments de mesure</i>	☞ Utiliser le chronomètre, ...		☞ Affiner ses capacités motrices dans différents types de situations : passer, tirer, courir et éviter...	
Organisation et gestion de données	<i>Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques</i>	☞ Compléter une grille d'observation, une feuille de résultat,...		☞ Adopter la stratégie la plus efficace suivant son statut (attaquant ou défenseur)	
Maitriser des connaissances et les mobiliser : Le fonctionnement du corps humain et la santé		☞ Comprendre les effets de l'activité sur le corps humain (échauffement, gestion de l'effort,...) ; les prendre en compte dans l'éducation à la santé		☞ Savoir utiliser l'espace (marquage/démarquage,...)	

Progression en jeu collectif

Passer de	à
Fonctionnement individuel au sein d'une équipe	Stratégies collectives
Rôle fixe déterminé en début de jeu	Changement de rôles (attaquant, défenseur, partenaire, adversaire)
Utilisation de l'espace réduite	Utilisation efficace et rationnelle de l'espace
Peu de contraintes dans l'utilisation ou le transfert d'objet	Actions spécifiques sur l'objet (dribble main, conduite au pied, conduite avec crosse)
Opposition modulée, avantage aux poursuivis	Opposition équilibrée
Respect de règles simples	Appropriation d'un code

NIVEAUX d'HABILETE

COMPETENCES SPECIFIQUES	NIVEAU de JEU
<ul style="list-style-type: none"> • Transporte et lance des objets • Actions motrices simples Courir pour se sauver, attraper/ Lancer des objets, des balles/ Transporter • Prend en compte adversaire et but à atteindre. S'oriente dans un espace défini • Identifier le poursuivi du poursuivant • Assure un statut à la fois • Réalise la tâche souvent de manière stéréotypée. • Respecte la règle dont il comprend l'utilité 	<p>Jouer avec les autres en respectant la règle.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Conduit, fait rebondir un ballon en présence d'adversaires réduits en nombre ou limités dans leur intervention(s'arrête pour s'informer) Enchaîner des actions selon le rôle. courir –passer/ courir – toucher/ courir - tirer • Modifie l'amplitude, la vitesse, la fréquence de ses actions pour dépasser l'adversaire • Déceler le moment opportun pour agir vers la cible • Prend en compte adversaires et but, partenaires et but. • Se reconnaît attaquant ou défenseur, sait changer de statut. • Organise ses actions en fonction des règles. • Prend en compte le partenaire situé dans son champ de vision pour passer et recevoir. • Participe à l'organisation du jeu 	<p>Jouer avec les autres, en assumant un rôle d'attaquant ou de défenseur, dans une opposition modulée, selon les règles du jeu.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Passe, reçoit, conduit un ballon malgré une opposition(s'arrête pour s'informer) • Actions motrices spécifiques au non porteur et porteur de balle (en attaque et en défenseur). <ul style="list-style-type: none"> - se démarquer pour recevoir - marquer un adversaire • Utilise de manière intentionnelle l'objet (utilise la vitesse du geste pour lancer loin) en tenant compte des adversaires, des partenaires et du but à atteindre • Repérer les espaces libres • Passe dans le jeu, du statut d'attaquant à celui de défenseur . • S'approprie la règle pour un fonctionnement efficace • Assume le rôle d'arbitre. 	<p>Participer à un jeu collectif au sein d'une équipe à effectif réduit, en étant capable d'assumer un rôle d'attaquant et de défenseur, dans le respect d'un code de jeu.</p>

Contenus d'enseignement en Sports Collectifs

REGLES D'ACTION DE LA DEFENSE.

Défendre la cible.

- Posséder le maximum de joueurs entre la balle et la cible.
- Renforcer et couvrir en permanence l'axe du but.
- ◇ Ne pas se faire "consommer" inutilement (ne pas se jeter).
- ◇ Se replier rapidement en regardant le ballon

Récupérer la balle.

- Récupérer la balle le plus près possible du but adverse.
- Gêner la progression du ballon. Marquer tous les adversaires.
- ◇ Rechercher l'interception.
- ◇ Faire pression sur le porteur de balle (harcèlement)

S'opposer à la progression des adversaires :

En réduisant l'incertitude.

- Anticiper les actions adverses.
- ◇ Repérer, jauger et surveiller son adversaire direct.
- ◇ S'en tenir à son rôle et à sa tâche.
- ◇ Feinter pour "piéger" son adversaire.

En réduisant l'espace et le mouvement.

- Se répartir de façon optimale sur le terrain. Limiter les espaces libres.
- Maintenir l'attaque hors de portée de la cible.

REGLES D'ACTION DE L'ATTAQUE.

Ne pas perdre la balle.

- Protéger son ballon (corps obstacle).
- Tenir la balle loin de l'adversaire et près de soi
- Passe rapide, tendue, non téléphonée :
- ◇ Se déplacer pour être : à distance de passe, vu du porteur, à l'écart d'un défenseur.

Jouer en mouvement.

- Réduire le nombre d'échanges pour accéder à la zone de marque
- Réduire le temps pour amener le ballon dans la zone de marque et tirer.
- Quand l'espace est libre se déplacer.
- Donner la balle dans la course ou dans l'action du receveur.
- Valoriser la passe instantanée. Faire une action après avoir donné le ballon.
- ◇ Etre en mouvement : faire des appels de balle. Recevoir en mouvement.

Utiliser, créer les espaces libres.

- Écarter le jeu en profondeur et / ou en largeur.
- Utiliser les espaces non occupés par les adversaires.
- ◇ Se déplacer : en s'écartant des adversaires ; dans les intervalles ; dans le dos des adversaires.

Créer l'incertitude.

- FEINTER, c'est-à-dire combiner les changements de rythme, d'espace, d'orientation (corps et appuis), de segment de conduite. S'engager d'un côté, donner de l'autre.
- Prendre une posture, une orientation permettant plusieurs actions (ambiguïté du comportement pour les adversaires).

- ◇ FEINTER les déplacements en combinant les changements de direction dans la course, de rythme, d'espace, d'orientation (corps et appuis).

LE DROIT DES JOUEURS

- sur l'espace: être invulnérable dans une zone, dans une position
- Sur autrui: Toucher, prendre contact(pousser, prendre, plaque), prendre un foulard, avoir barre sur, délivrer, aider
- Sur le matériel: jouer avec les pieds, les mains, par l'intermédiaire d'un engin
- Par rapport aux actions réalisables et leur modalité selon les règles de prise et/ou de toucher et plus globalement de fonctionnement
Intercepter, esquiver, passer, dribbler, faire rebondir

LE NOMBRE DES JOUEURS

Selon le jeu, l'espace et la phase dans laquelle il se déroule(début de cycle, apprentissage). Dans les jeux qui opposent 2 équipes, prévoir plus d'attaquants que de défenseurs.

LES VARIABLES D'UN JEU

Pour rétablir l'équilibre entre les pouvoirs des joueurs

L'ESPACE

- Agrandir, élargir la surface totale de jeu.
Modifier la forme(couloir, triangle, cercle)
- Définir des zones interdites, des refuges, des zones de repos
 - Imposer des zones de passage
 - Mettre plusieurs buts
 - Mettre en place des camps

MATERIEL

- Adapté aux capacités des joueurs pour faciliter leur action
- En nombre suffisant pour favoriser les échanges, et la quantité de travail

STATUT DES JOUEURS

Avant, arrière, gardien, joker, épervier, attaquant, défenseur

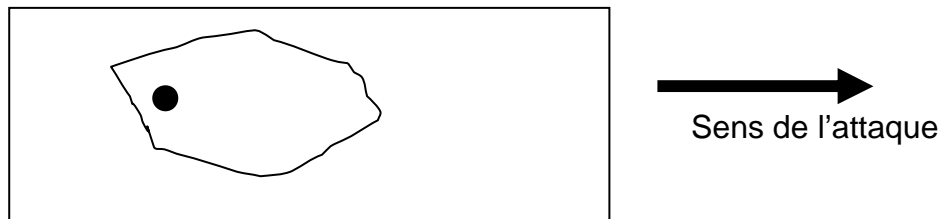
Enseigner les jeux

Planifier/Programmer	Préparer	Mettre en œuvre/conduire/réguler/Evaluer						
<p style="text-align: center;">Les jeux collectifs traditionnels : leur enseignement</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Module « Balle au prisonnier »</th> <th style="width: 50%;">Module « Double drapeau »</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;">Démarche 1</p> <p>L'enseignant construit son module à partir des observations faites lors de la mise en place du jeu de référence et des évolutions constatées.</p> <p>1- Balle au prisonnier (situation de référence : SR). Ce jeu permet de faire émerger les problèmes à résoudre</p> <p>2- Autres jeux collectifs traditionnels et/ou ateliers décrochés pour résoudre spécifiquement les problèmes mis en évidence (aisance motrice et stratégies individuelles et collectives)</p> <p>3- Retour régulier à la balle au prisonnier (SR) pour valider les acquisitions</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;">Démarche 2</p> <p>L'enseignant mène le module en respectant la progressivité des jeux proposés.</p> <p>1- Jeu de poursuite simple pour entrer dans l'activité (Le loup et les moutons)</p> <p>2- Jeux traditionnels de plus en plus complexes en fonction : - du nombre de règles à respecter, - des actions à réaliser - des stratégies à mettre en œuvre.</p> <p>Possibilité de recours aux ateliers décrochés.</p> <p>3- Le double drapeau</p> </td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>Jeux du module « balle au prisonnier »</p> <ul style="list-style-type: none"> - La balle au prisonnier (SR) - Camp ruiné - Ballon redoute - Epervier ballon - Esquive ballon - Balle assise - Ballon château - Ballon couloir <p><i>Remarque : ces jeux ne sont pas tous à proposer systématiquement mais choisis en fonction des besoins identifiés.</i></p> <p>Activités décrochées du module « balle au prisonnier »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tirer sur une cible - Tirer sur une cible mobile - Seul contre deux - Bloquer un tir - Passer réceptionner </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>Jeux du module « double drapeau »</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le loup et les moutons (jeu également décrit dans le document « Jeu collectif et langage au cycle 2 ») 2. Gendarmes et voleurs 3. Poules, renards, vipères 4. Le drapeau 5. Le double drapeau <p>Activités décrochées du module « double drapeau »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Franchir la rivière - La poursuite - Départ double drapeau </td> </tr> </tbody> </table>	Module « Balle au prisonnier »	Module « Double drapeau »	<p style="text-align: center;">Démarche 1</p> <p>L'enseignant construit son module à partir des observations faites lors de la mise en place du jeu de référence et des évolutions constatées.</p> <p>1- Balle au prisonnier (situation de référence : SR). Ce jeu permet de faire émerger les problèmes à résoudre</p> <p>2- Autres jeux collectifs traditionnels et/ou ateliers décrochés pour résoudre spécifiquement les problèmes mis en évidence (aisance motrice et stratégies individuelles et collectives)</p> <p>3- Retour régulier à la balle au prisonnier (SR) pour valider les acquisitions</p>	<p style="text-align: center;">Démarche 2</p> <p>L'enseignant mène le module en respectant la progressivité des jeux proposés.</p> <p>1- Jeu de poursuite simple pour entrer dans l'activité (Le loup et les moutons)</p> <p>2- Jeux traditionnels de plus en plus complexes en fonction : - du nombre de règles à respecter, - des actions à réaliser - des stratégies à mettre en œuvre.</p> <p>Possibilité de recours aux ateliers décrochés.</p> <p>3- Le double drapeau</p>	<p>Jeux du module « balle au prisonnier »</p> <ul style="list-style-type: none"> - La balle au prisonnier (SR) - Camp ruiné - Ballon redoute - Epervier ballon - Esquive ballon - Balle assise - Ballon château - Ballon couloir <p><i>Remarque : ces jeux ne sont pas tous à proposer systématiquement mais choisis en fonction des besoins identifiés.</i></p> <p>Activités décrochées du module « balle au prisonnier »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tirer sur une cible - Tirer sur une cible mobile - Seul contre deux - Bloquer un tir - Passer réceptionner 	<p>Jeux du module « double drapeau »</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le loup et les moutons (jeu également décrit dans le document « Jeu collectif et langage au cycle 2 ») 2. Gendarmes et voleurs 3. Poules, renards, vipères 4. Le drapeau 5. Le double drapeau <p>Activités décrochées du module « double drapeau »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Franchir la rivière - La poursuite - Départ double drapeau 	<p><u>Adapter</u> les conditions de jeu aux</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Objectifs recherchés : référence aux programmes ▪ L'âge et les acquis des élèves ▪ Les conditions matérielles ▪ Les conditions atmosphériques <p>Prévoir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tracer les limites du terrain de façon claire • Les équipes et la durée du jeu en fonction du nombre d'équipes, de terrain et du temps disponible. • Préparer des chasubles ou signes distinctifs • Inventaire de l'état du matériel. <p>Sécurité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espace balisé • Ballon adapté • Matériel vérifié (but, panier..) • Concentration de joueurs <p>Groupe/Espace Conservé d'une séance à l'autre la même organisation Privilégier les effectifs réduits pour favoriser les temps de jeu.</p>	<p>• Resituer la séance dans le module.</p> <p>• Définir clairement le but du jeu et les critères de réussite (concrets et facilement identifiables).</p> <p>• Expliquer clairement les consignes, possibilité d'utiliser un support écrit.</p> <p><i>Il est judicieux de présenter préalablement en classe les situations qui seront vécues lors de la séance.</i></p> <p>• Prévoir un échauffement préalable, par exemple à partir d'un jeu simple, connu des élèves et limité dans le temps.</p> <p>• Alternier régulièrement les temps de jeu et les temps d'échanges en veillant néanmoins à une durée importante d'activité motrice.</p> <p>• Adapter les jeux et situations proposés aux réponses des élèves (utiliser les variables).</p> <p>• Répéter plusieurs fois les mêmes situations de jeu pour permettre aux élèves de s'approprier les savoirs. Ne pas multiplier les situations mais plutôt jouer sur les variables.</p> <p>• Faire tenir différents rôles aux élèves et favoriser les échanges (arbitre, observateurs).</p> <p>• Garder la trace des règles d'action trouvées par les élèves (affiche mémoire).</p> <p>• Proposer des temps spécifiques (avant et pendant la partie / temps mort) afin de permettre aux équipes d'élaborer des stratégies collectives.</p> <hr/> <p>• Avant le jeu : faire reformuler par les élèves le but de la situation, les règles du jeu et les critères de réussite.</p> <p>• Alternance de temps de jeu et de temps d'échanges : Questionnement de l'enseignant auprès des observateurs et des joueurs pour : - faire émerger les règles d'action (Comment faire pour réussir ?) <i>ex pour la balle aux prisonniers : passer, tirer, esquiver pour ne pas se faire toucher, s'éloigner du ballon, se faire prendre pour qu'il y ait au moins un prisonnier, etc.</i> <i>ex pour le double drapeau : délivrer les partenaires, se rapprocher du camp avec le drapeau, etc.</i> - apprécier le respect des règles du jeu et de sécurité.</p> <p>• Après le jeu : - évaluer le résultat du jeu à partir des critères de réussite, - exprimer un ressenti sur le plaisir du jeu, les réussites, les difficultés, les sensations motrices (tirer, bloquer, passer, etc.) et les émotions, - proposer de nouvelles règles.</p>
Module « Balle au prisonnier »	Module « Double drapeau »							
<p style="text-align: center;">Démarche 1</p> <p>L'enseignant construit son module à partir des observations faites lors de la mise en place du jeu de référence et des évolutions constatées.</p> <p>1- Balle au prisonnier (situation de référence : SR). Ce jeu permet de faire émerger les problèmes à résoudre</p> <p>2- Autres jeux collectifs traditionnels et/ou ateliers décrochés pour résoudre spécifiquement les problèmes mis en évidence (aisance motrice et stratégies individuelles et collectives)</p> <p>3- Retour régulier à la balle au prisonnier (SR) pour valider les acquisitions</p>	<p style="text-align: center;">Démarche 2</p> <p>L'enseignant mène le module en respectant la progressivité des jeux proposés.</p> <p>1- Jeu de poursuite simple pour entrer dans l'activité (Le loup et les moutons)</p> <p>2- Jeux traditionnels de plus en plus complexes en fonction : - du nombre de règles à respecter, - des actions à réaliser - des stratégies à mettre en œuvre.</p> <p>Possibilité de recours aux ateliers décrochés.</p> <p>3- Le double drapeau</p>							
<p>Jeux du module « balle au prisonnier »</p> <ul style="list-style-type: none"> - La balle au prisonnier (SR) - Camp ruiné - Ballon redoute - Epervier ballon - Esquive ballon - Balle assise - Ballon château - Ballon couloir <p><i>Remarque : ces jeux ne sont pas tous à proposer systématiquement mais choisis en fonction des besoins identifiés.</i></p> <p>Activités décrochées du module « balle au prisonnier »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tirer sur une cible - Tirer sur une cible mobile - Seul contre deux - Bloquer un tir - Passer réceptionner 	<p>Jeux du module « double drapeau »</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le loup et les moutons (jeu également décrit dans le document « Jeu collectif et langage au cycle 2 ») 2. Gendarmes et voleurs 3. Poules, renards, vipères 4. Le drapeau 5. Le double drapeau <p>Activités décrochées du module « double drapeau »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Franchir la rivière - La poursuite - Départ double drapeau 							
<p style="text-align: center;">Les sports collectifs (cycle 3)</p> <p>Partir de jeux avec ballons (voir précédemment) puis passe à 10, 4 coins, balle au capitaine,</p>		<p>Faire arbitrer</p> <p>Le nombre de règles à faire respecter, leur simplicité doit permettre la mise en place progressive mais effective de l'arbitrage par des élèves.</p> <p>Les élèves arbitres jugent : les sorties des limites, les prises, les arrêts de volée, les délivrances, etc. Ils comptent le nombre de points, les vies gagnées ou perdues, etc.</p> <hr/> <p>Faire observer et évaluer</p> <p><u>Pour le jeu de référence, proposer des critères observables simples et précis (avec grille à compléter) : exemples dans la balle au prisonnier, pour chaque joueur observé : nombre de passes, de tirs, de ballons esquivés, de ballons bloqués ...</u></p> <p>Apprendre aux élèves à installer et ranger le matériel</p>						

Éléments d'observation.

1. **Jeux avec ballons** :sports collectifs (HB,BB,FB), balle au capitaine, passe à 5, à 10
Le couloir de jeu direct est constitué par l'axe ballon-cible à tout moment.

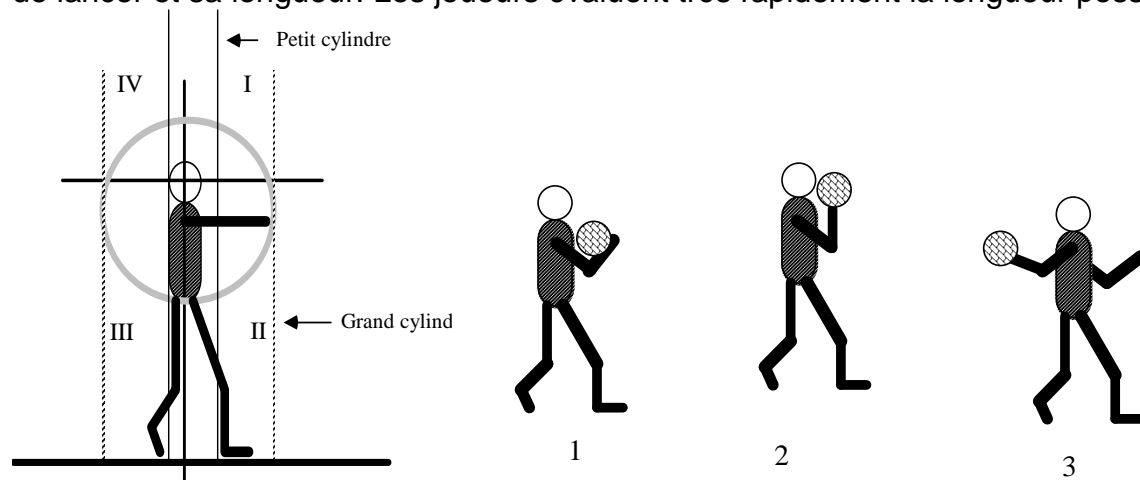
Espace de jeu effectif : C'est une surface polygonale que l'on obtient en reliant entre eux les joueurs situés à la périphérie du jeu à un instant donné. Le ballon peut –être situé en avant, au milieu, en arrière ou à la périphérie de cet espace.



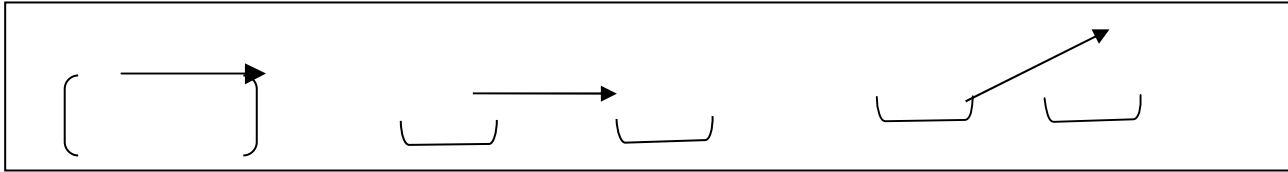
La circulation du ballon : La position du ballon par rapport à cet espace de jeu ;

- Origine de la circulation de la balle : Balle en arrière, balle en avant.
- Type de circulation dans cet espace de jeu :
 - par dessus l'espace de jeu
 - En pénétrant dans l'EJE
 - En contournant par conduite de balle ou en échange.

Les postures : En passe à la main, la situation du ballon par rapport à l'axe de l'épaule. (d'avant en arrière) La posture indique le type de lancer et sa longueur. Les joueurs évaluent très rapidement la longueur possible du lancer en fonction de cette



L'échange de balle. Position des 2 joueurs lors de la transmission d'une balle. Face à face, balle donnée dans la profondeur, balle donnée dans la course du receveur à 90°, passe dans l'intervalle.



Les déplacements

C'est le trajet des joueurs, on distingue le PB, le NP en attaque ou en défense. En jeu avec ballon, en début d'apprentissage c'est le ballon qui organise les déplacements puis progressivement le camp, les adversaires, les partenaires, la position /cible vont devenir des repères à l'action.

2. Jeux collectifs (épervier, déménageurs, vider la caisse..)

En plus des observables précédents

Les déplacements : Trajet des joueurs en fonction des rôles, de la position/cible, /adversaires, /joueur danger Ex : changement rapide de direction, accélération, feinte (l'orientation du corps et du regard sont dissociés de la prise d'information)

La prise d'information : orientation du regard, quels indices prend en compte le joueur ? la cible, son adversaire direct, un partenaire,...

Les trajectoires des objets lancés

L'implication dans le statut et les rôles dévolus

3. Vocabulaire

PB : Porteur de balle

NP : Non Porteur

Attaquant : appartenir à l'équipe qui attaque

Défenseur : appartenir à l'équipe qui défend

Se démarquer : Donner des choix de passe au porteur de balle, s'enlever de la marque, se placer dans un espace libre à vue du P de B et à distance. « En attaque, être au soleil, le ballon étant le soleil »

Fixer : Attirer un défenseur pour libérer des partenaires.

Jeux Collectifs pour la maternelle

Ce document a été élaboré par l'équipe départementale EPS du Tarn et Garonne qui s'est inspirée de nombreuses publications.

Il s'adresse aux enseignants de PS- MS- GS.

Un cadre, en haut à droite de chaque fiche, précise le(s) niveau(x) concerné(s) par la situation de départ.

1. Chacun sa maison
2. Minuit dans la bergerie
3. Hérisson
4. Rivière aux crocodiles
5. Queue du diable
6. Vider sa maison
7. Remplir sa maison
8. Eperviers déménageurs
9. Balles brûlantes

1

CHACUN DANS SA MAISON

PS MS

GS

1- OBJECTIFS :

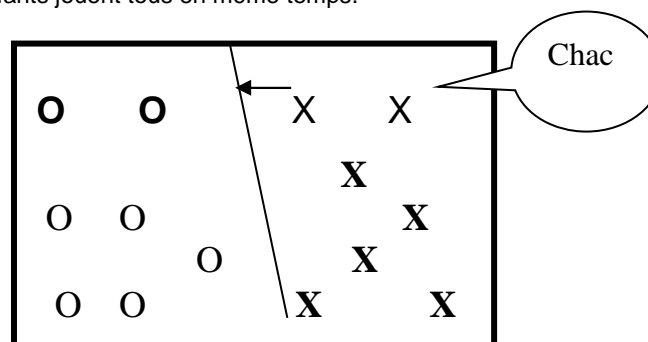
- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Réagir à un signal.
- Orienter son déplacement.

2- BUT DU JEU :

Regagner au plus vite un espace défini.

3- DISPOSITIF, MATERIEL :

Cerceaux, espace de jeu divisé en 2 zones.
Les enfants jouent tous en même temps.



4- REGLE :

Au départ chaque enfant est dans sa maison (cerceau). Puis tout le groupe va se promener dans une zone délimitée. Au signal, les enfants rejoignent leur maison.

5- VARIABLES :

- Varier le signal de retour (visuel, sonore, comptine...).
- Ne pas revenir 2 fois dans la même maison.
- Choisir sa maison en fonction de la couleur de son foulard.
- Mettre un nombre de maisons inférieur au nombre de joueurs.
- Disperser les maisons dans plusieurs espaces.
- Imposer des passages pour revenir dans la maison (portes).
- Faire des maisons à 2, à 3...

2

MINUIT DANS LA BERGERIE**PS MS**

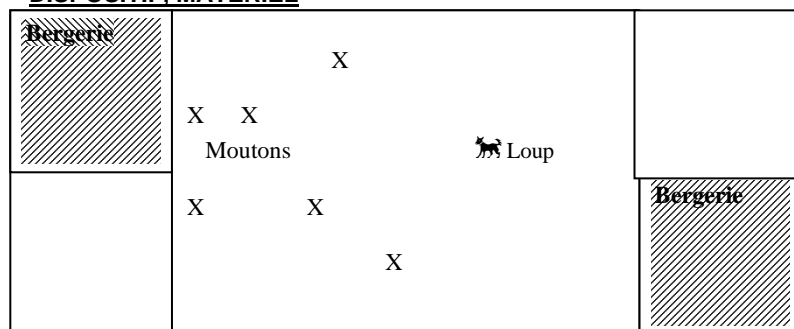
GS

1- OBJECTIFS :

- Orienter son déplacement.
- Respecter une règle.
- Participer à une action collective.
- Courir à un signal.
- Tenir différents rôles.

2- BUT DU JEU :

Ne pas se faire prendre par le loup.

3- DISPOSITIF, MATERIEL**4- REGLE :**

Les moutons se promènent dans un pré en chantant « Loup, quelle heure est-il ? ». Le loup donne une heure de son choix. Quand le loup répond « minuit », il court pour les attraper. Les moutons doivent se mettre à l'abri dans les bergeries. Le premier mouton pris devient le loup.

5- VARIABLES :

- Ne pas rentrer 2 fois de suite dans la même bergerie.
- Définir une porte d'entrée par bergerie.
- Mettre un deuxième loup.

3

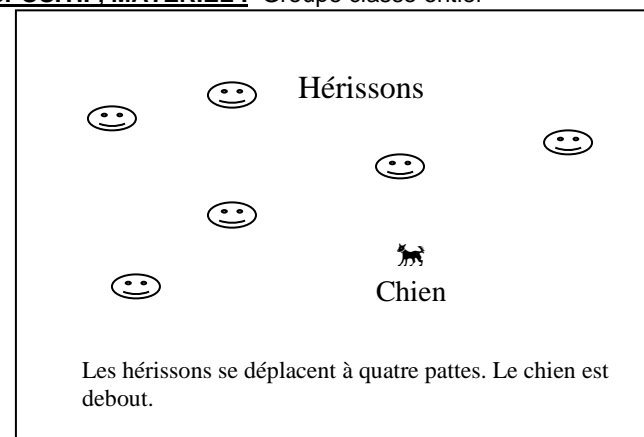
LE HERISSON**PS MS GS****1- OBJECTIFS :**

- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Enchaîner courir et s'immobiliser.
- Tenir différents rôles.

2- BUT DU JEU :

Pour le chien : attraper le plus de hérissons.

Pour les hérissons : ne pas se faire attraper par le chien.

3- DISPOSITIF, MATERIEL : Groupe classe entier**4- REGLE :**

Le hérisson est pris quand il est touché par le chien. Tout hérisson qui est en boule au sol est invulnérable. Tout hérisson pris se met sur le dos.

5- VARIABLES :

- Ajouter 1 chien.
- Imposer un déplacement aux hérissons (d'un camp à l'autre).

4 RIVIERE AU CROCODILE

PS MS GS

1- OBJECTIFS :

- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Courir vite et esquiver.
- Tenir différents rôles.

2- BUT DU JEU :

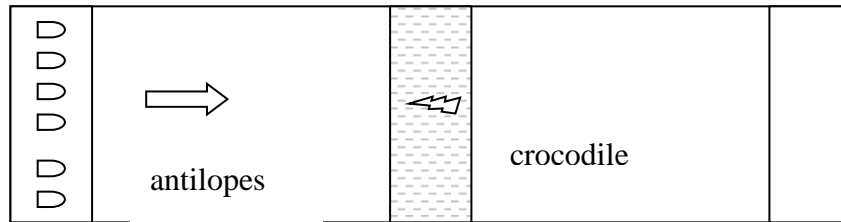
Le crocodile : attraper les antilopes.

Les antilopes : traverser la rivière sans se faire attraper par le crocodile.

DISPOSITIF, MATERIEL

3- DISPOSITIF, MATERIEL :

Pour les petites sections, le crocodile doit être l'enseignant.



4- REGLE :

A un signal bien identifié, les antilopes changent de camp et traversent la rivière. Refuser de traverser ou sortir des limites équivaut à être pris. Tout joueur pris s'assoit dans la rivière.

5- VARIABLES :

- Largeur et longueur de la rivière.
- Le nombre de crocodiles.
- Répartir le groupe en divers types d'animaux (gazelles, antilopes, zèbres). En cours de traversée, le meneur annonce quel type d'animaux sera menacé.

5

LA QUEUE DU DIABLE

PS MS GS

1- OBJECTIFS :

- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Courir vite.
- Esquiver.
- Prendre en compte le danger.

2- BUT DU JEU :

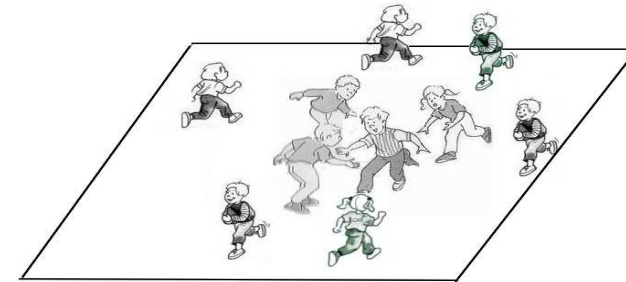
Pour le diable : attraper le plus de camarades.

Pour les autres joueurs : attraper la queue du diable.

3- DISPOSITIF, MATERIEL :

Jeu dans un espace délimité

Le diable → foulard ou cordelette dans le dos.



4- REGLE :

Les joueurs essaient d'attraper la queue du diable. Celui qui la prend devient diable à son tour.

Tout joueur touché par le diable est immobilisé. Tout joueur qui sort de l'espace délimité est pris.

5- VARIABLES :

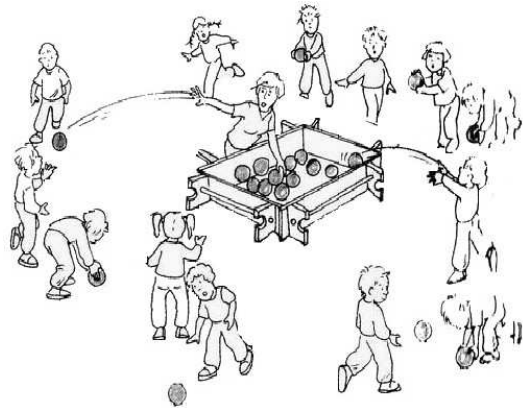
- Possibilité de délivrer : un joueur pris peut-être délivré par un camarade (varier les formes de délivrance : toucher, passer entre les jambes,...)
- Mettre 2, 3, ... diables (1 pour 6)

1- **OBJECTIFS :**

- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Courir, transporter, lancer.

2- **BUT DU JEU :**

Ne jamais laisser la maison vide.

3- **DISPOSITIF, MATERIEL :**4- **REGLE :**

La maîtresse essaie de vider la maison en ne prenant qu'un objet à la fois.
Les élèves vont chercher les objets et les ramènent à l'intérieur.

5- **VARIABLES :**

- Nombre d'objets
- Taille des objets : gros ballons (basket, foot, rugby...), petits ballons (mousse, hand,...), balles (tennis, petites balles en mousse,) comètes, foulards, anneaux...
- Ajouter une zone interdite autour de la maison (lancer).
- Le lanceur est la maîtresse aidée par un ou deux enfants, 2 ou 3 enfants seuls.

1. **OBJECTIFS :**

- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Agir vite.
- Reconnaître son camp.
- Courir pour retrouver un espace défini.

2. **BUT DU JEU :**

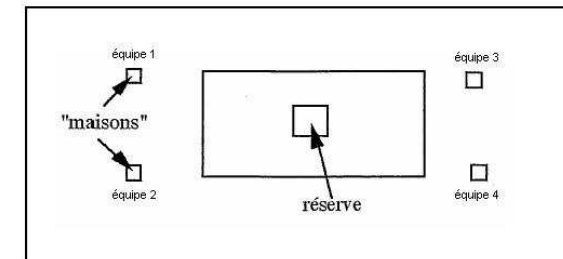
Ramener le plus d'objets dans sa maison (carton).

3. **DISPOSITIF, MATERIEL :**

4 équipes

1 carton par équipe de 5 à 6 joueurs

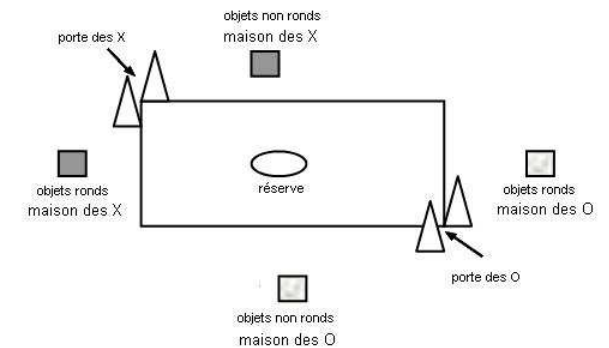
La réserve contient au minimum 3 fois plus d'objets que le nombre de joueurs

4. **REGLE :**

Tous les enfants peuvent aller chercher un objet en même temps.
Ne prendre qu'un seul objet à la fois.

5. **VARIABLES :**

- Augmenter la distance maison réserve
- Obligation de passer par la porte pour se rendre à la réserve
- Possibilité de jouer sur la forme des objets, la couleur,
- la taille 2 équipes, 2 caisses



1- OBJECTIFS :

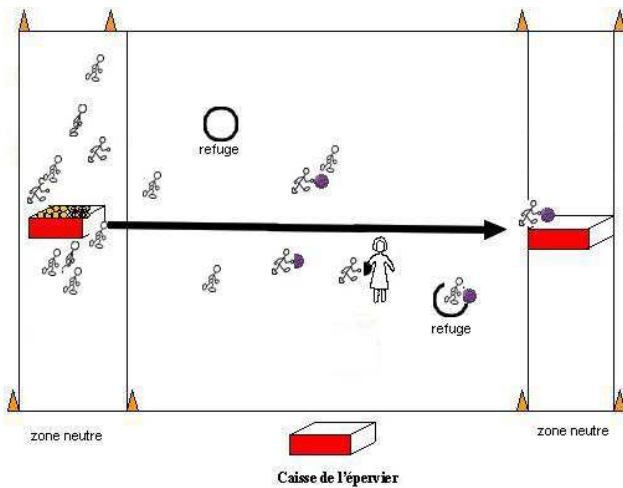
- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Transporter.
- Courir et esquiver.
- Se repérer dans l'espace jeu.

2- BUT DU JEU :

Remplir sa caisse.

3- DISPOSITIF, MATERIEL :

Mettre en place différents jeux parallèles.

**4- REGLE :**

Au signal, les joueurs transportent un objet à la fois de l'autre côté du terrain de jeu sans se faire toucher par l'épervier (qui peut être la maîtresse). Le joueur touché donne son objet à l'épervier qui le dépose dans sa caisse. Tout joueur dans une zone neutre ou un refuge est invulnérable.

5- VARIABLES :

- Les joueurs touchés deviennent des éperviers (4 – 5 éperviers maximum)
- Faire jouer d'entrée un groupe de 4- 5 éperviers
- Modifier l'espace en variant les zones « refuge », la largeur de l'aire de jeu.

1- OBJECTIFS :

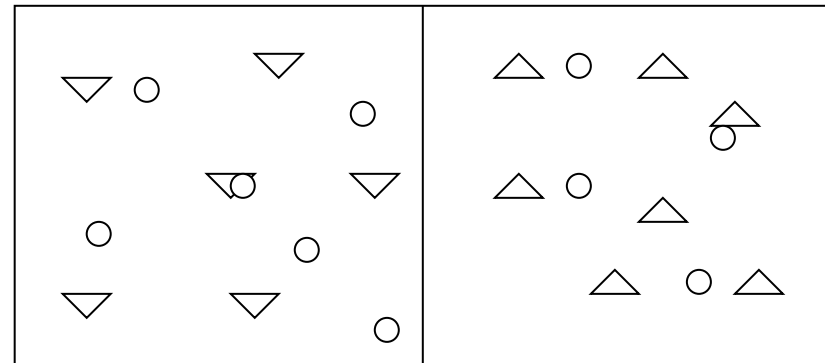
- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Lancer dans les espaces libres.
- Renvoyer vite.
- S'organiser pour occuper l'espace.

2- BUT DU JEU :

Ne plus avoir de balles dans son camp ou avoir moins de balles que l'équipe adverse.

3- DISPOSITIF, MATERIEL :

Un ballon par enfant. Milieu fermé.

**4- REGLE :**

Rester dans son camp.
Au signal de fin, arrêter de lancer.

5- VARIABLES :

- Lancer par-dessus les bancs.
- Faire rouler par-dessous.
- Diminuer les nombre de balles.

Jeux de Cycle et Cycle 3

(site : http://sylvain.obholtz.free.fr/crbst_128.html)

	Ballon - château	Type de jeu Débordement Démarquage	F15
---	-------------------------	--	------------

Objectifs essentiels

Pour les attaquants:

- ⇒ Améliorer des actions élémentaires comme *tirer sur une cible fixe*, *se déplacer*, ... les enchaîner.
- ⇒ Faire des choix rapides entre plusieurs actions possibles selon les circonstances du jeu : *tirer*, *passer*
- ⇒ Créer un déséquilibre en sa faveur (espace vide devant les cibles)

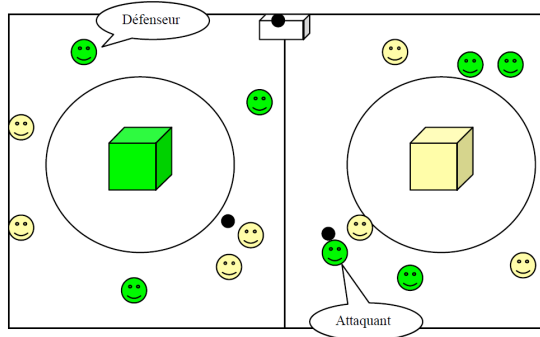
Pour les défenseurs:

- ⇒ Se déplacer rapidement pour se placer entre le ballon et la cible.
- ⇒ **Elaborer** collectivement des règles d'actions

Matériel

Équipes de 7 ou 8 joueurs

- Foulards
- Cônes ou plots pour délimiter l'espace.
- Ballons type hand
- Cible (suffisamment grosse : carton, ...)



But du jeu:

Pour les attaquants: Toucher le plus souvent possible la cible avec le ballon.

Pour les défenseurs: gêner ou empêcher les tirs.

Règles:

- 3 joueurs de chaque équipe passe dans le terrain adverse pour jouer le rôle de gêneur.
- Contacts entre joueurs ... interdits
- Les joueurs ne pénètrent pas dans le cercle, ils peuvent se déplacer librement autour du cercle quand ils n'ont pas le ballon en main.
- Un ballon sorti de la zone de jeu est remplacé par un ballon de la réserve. (éviter les pertes de temps)
- Changement de rôle après x minutes de jeu.
- **Gagnante** : l'équipe ayant le plus de points.

Règles d'actions à élaborer avec les élèves

Si je suis attaquant :

- ⇒ Niveau 1 : je tire sur la cible ou je passe à un partenaire mieux placé pour tirer (sans défenseur entre lui et la cible)
- ⇒ Niveau 2 : avec mes camarades, je fais circuler la balle (passes) pour essayer de créer un espace libre pour pouvoir tirer.

Si je suis défenseur :

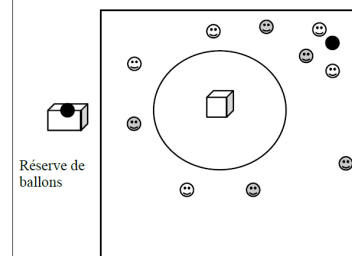
- ⇒ J'essaie de m'intercaler entre le porteur de balle et la cible pour gêner ou empêcher le tir.

Ballon - château

Type de jeu Débordement démarquage	F15 bis
--	----------------

Variable : "réversibilité des statuts"

2 équipes de 5 joueurs s'affrontent : on passe du statut d'attaquant au statut de défenseur dès que le ballon est récupéré par un joueur de son équipe (sur interception ou sortie du ballon en dehors des limites du terrain...)
Règles : idem.



régulation : dimensions du cercle (les espaces libres doivent être possibles)

intérêts

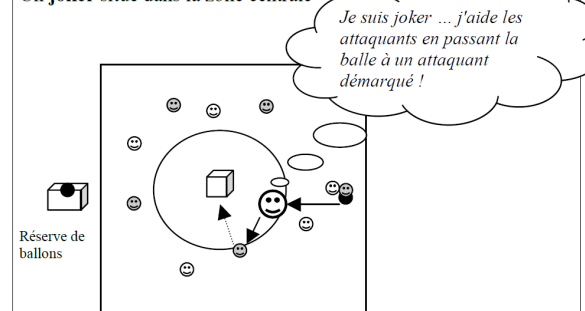
- ⇒ passer d'un rôle à l'autre et adapter sa motricité en conséquence.
- ⇒ Faire circuler le ballon pour créer un déséquilibre en sa faveur devant la cible.

Variable : "droit des joueurs"

Interdiction de tirer si un défenseur s'est intercalé entre la cible et le porteur de balle.

Variable : "joueur à statut privilégié"

Un **joker** situé dans la zone centrale



- ⇒ aider à faire circuler la balle pour créer le déséquilibre en faveur des attaquants.



Les facteurs

Type de jeu
Jeu de démarquage
Progression vers des buts

F25

Objectifs essentiels

- ❑ Moduler sa course : course rectiligne ou en zigzag, changement d'appuis, changements de rythme, esquive, arrêts et démarrages brusques, ...)
- ❑ Ajuster ses déplacements en fonction de ses partenaires et adversaires:
- ↳ Prendre des informations et adapter ses déplacements aux circonstances du jeu .
- ❑ Comprendre les rôles, les enjeux et le résultat du jeu.
- ❑ Élaborer collectivement des règles d'actions.

But du jeu :

Pour les attaquants :

↳ Transporter le maximum de ballons de la maison départ à la maison arrivée.

Pour les défenseurs:

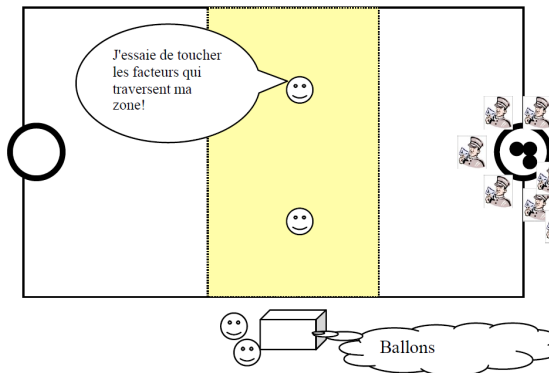
↳ Récupérer le maximum de ballons en touchant un porteur de ballon traversant une zone dangereuse.

Matériel

Équipes de 5 joueurs : 2 ou 3 équipes attaquent , une équipe défend.

- ❑ Cônes ou plots pour délimiter l'espace.
- ❑ Foulards
- ❑ Cerceaux
- ❑ Objets : ballons ...

terrain : environ 30X20m



But du jeu:

Pour les défenseurs : toucher les facteurs qui passent la frontière pour leur confisquer leur objet.

Pour les facteurs : traverser la frontière sans se faire toucher pour aller déposer le maximum d'objets dans la maison arrivée.

Règles:

- ↳ Le jeu démarre au signal du maître.
- ↳ Chaque facteur ne transporte qu'un objet à la fois.
- ↳ Un facteur touché donne son objet au défenseur qui va le déposer dans le cerceau "objets récupérés".
- ↳ Le retour à la "maison départ" se fait par les côtés du jeu.

Gagnants :

- Les meilleurs facteurs.

Règles d'actions à élaborer avec les enfants

↳ Si je suis facteur :

- Je cherche à passer dans un espace vide, le plus loin possible des défenseurs.
- J'attends que les défenseurs soient occupés pour m'élancer.
- Si je n'ai pas le choix, j'affronte le danger et j'essaie de surprendre mon adversaire par une feinte (changement d'appuis, démarrage)

↳ Si je suis défenseur :

- Je choisis un facteur et j'essaie d'intercepter sa course ou je le poursuis.

Conseils pour l'animation

• Réguler pour permettre la réussite :

↳ L'espace : largeur du terrain, profondeur de la zone dangereuse.

↳ Le nombre de défenseurs / dimensions de la zone dangereuse.

• Organiser un seul jeu pour s'assurer de la bonne compréhension des règles ... puis ... organiser deux jeux parallèles


• Alternance "action – réflexion" pour :


↳ Comprendre les rôles des uns et des autres

↳ Intégrer les règles et Comprendre le résultat du jeu .

↳ Faire émerger les règles d'actions.

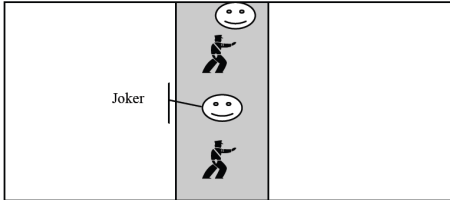
Situations aménagées

Variable "mode de déplacement"	Intérêts
Transporter les ballons au pied. Transporter les ballons en dribblant (cycle 3)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Motricité pied ▪ Travail du dribble
Variable "temps"	Intérêts
Limiter le temps des facteurs qui ne disposent que de x minutes.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettre les joueurs en crise de temps pour les obliger à des déplacements et à des choix rapides.
Variable "espace"	Intérêts
Deux zones "dangereuses"  Variables à mettre en œuvre:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Possibilité de s'arrêter pour prendre des informations ▪ Possibilité de mettre plus de défenseurs en jeu. (Quantité d'actions)
↳ Espace: suppression de la zone "repos" du milieu avec	

deux zones dangereuses successives	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pression de l'adversaire plus importante. ▪ Prise d'informations plus large.
	
Règle : les gendarmes ne peuvent pas changer de zone.	

	<h2>Les facteurs "jokers"</h2>	Type de jeu Jeu de démarquage Progression vers des buts	F16 bis
---	--------------------------------	--	----------------

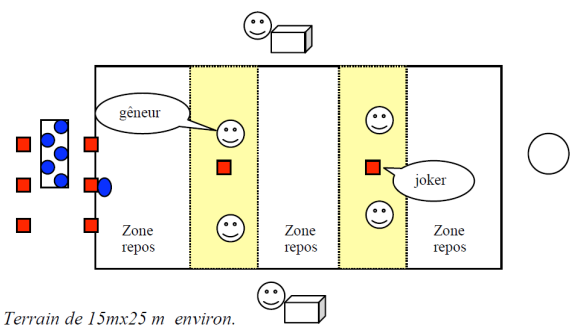
Variable "droit des joueurs"	intérêts
------------------------------	----------

<p>Mettre en place un ou deux jokers dans la zone dangereuse</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Faire un choix en fonction des circonstances du jeu: <ul style="list-style-type: none"> ↳ Traverser balle en main ↳ Passer au joker et traverser pour récupérer le ballon de l'autre côté. ▪ Nouveau rôle à assurer : joker <ul style="list-style-type: none"> ↳ S'orienter dans l'espace pour aider. ↳ Recevoir - pivoter - passer ▪ Plusieurs choix possibles pour les défenseurs: <ul style="list-style-type: none"> ↳ Toucher ↳ Intercepter
<p>Les jokers sont invulnérables mais ne peuvent pas se déplacer avec le ballon en main .</p> <p>Les gendarmes continuent à toucher les joueurs qui traversent balle en main et essaient d'intercepter les ballons passés aux jokers.</p> <p>Remarque : les différencier clairement (foulard, dossard) pour une identification rapide.</p> <p>Variables à mettre en œuvre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ Rapport de force : nombre de gendarmes / nombre de jokers. ↳ Espace: 2 zones dangereuses (cf page précédente et ci-dessus) ↳ Matériel : types de ballons (hand, basket , rugby, foot) ↳ Mode de déplacement : pied, main , dribble, ... 	

<h3>Nouvelles règles d'actions à élaborer avec les enfants</h3>

- ↳ Si je suis "facteur-transporteur" :
 - j'ai plusieurs choix possibles qui dépendent de la position des défenseurs et des jokers :
 - ⇒ idem jeu initial + possibilité de passe au joker (passe et va)
- ↳ Si je suis "facteur-joker" :
 - Je m'écarte des défenseurs et j'essaie d'aider un transporteur : je reçois le ballon , je me retourne et je passe le plus vite possible.
- ↳ Si je suis défenseur :
 - Je choisis un facteur et j'essaie d'intercepter sa course ou je le poursuis.
 - J'essaie d'intercepter les ballons lancés au joker ; si nous sommes plusieurs on peut se répartir les rôles.

intérêts	Variable "droit des joueurs"
----------	------------------------------

<p>Transport d'un ballon à 3 : passes, déplacements , démarquage...</p>	 <p>Terrain de 15mx25 m environ.</p>
---	---

But du jeu pour les facteurs : transporter tous les ballons de la "maison départ" à la "maison arrivée"

But du jeu pour les défenseurs : idem

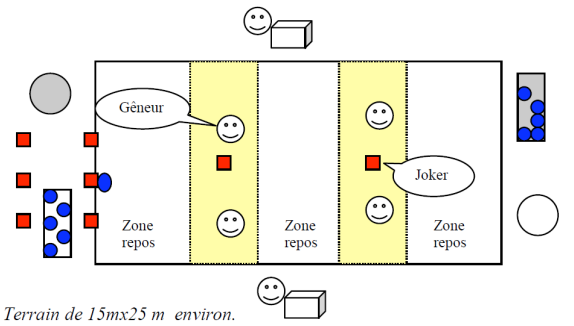
Règles:

Idem + ...

Chaque ballon est transporté par un groupe de 3 facteurs.

Réguler : Nombre jokers / défenseurs

intérêts	Variable "espace"
----------	-------------------

<p>Double orientation du jeu. Le jeu se déroule dans les deux sens:</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ Plus d'actions pour les facteurs transporteurs ↳ Les jokers aident dans les deux sens (prise d'infos et orientations des passes) ↳ Les défenseurs gênent dans les deux sens (prise d'infos et décision-choix) 	 <p>Terrain de 15mx25 m environ.</p> <p>Le transport se fait dans les deux sens : à l'aller et au retour on transporte un ballon de la "maison départ" à la "maison arrivée"</p>
---	--

5 Passes

avec un ou deux adversaires

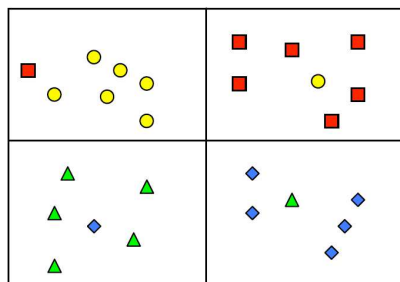
Type de jeu
Jeu de démarquage
Jeu d'équipe

F16

Matériel

- ❑ 4 ballons au moins
- ❑ Dossards ou foulards (4 couleurs)
- ❑ De quoi matérialiser clairement quatre terrains (assiettes)

Dispositif Matériel



Un joueur de chaque équipe va jouer le rôle de gêneur dans une équipe adverse.

But du jeu pour chaque équipe :

Réaliser 5 passes consécutives pour marquer un point.

Gagnante : l'équipe qui réalise 5 passes consécutives sans faire tomber le ballon au sol.

Règles:

- ❑ Un gêneur est envoyé dans une équipe adverse pour la durée d'une manche.
- ❑ Contacts interdits.
- ❑ Le décompte des points revient à 0 si le ballon tombe au sol.
- ❑ Le gêneur peut :
 - ↳ Intercepter le ballon
 - ↳ Agir directement sur le porteur de balle en gênant la passe (sans toucher le porteur de balle)

Comportements observables

- ❑ Joueurs groupés autour du porteur de balle.
- ❑ Joueurs statiques, prise de décision lente, peu d'enchaînement d'actions.
- ❑ Gêneur inhibé, peu actif.

Comportements attendus dans le jeu :

Les enfants seront capables de:

⇒ Quand ils sont passeurs:

- Lancer attraper efficacement.
- Enchaîner plusieurs actions comme *recevoir et passer; lancer et se déplacer...*
- Se décentrer du porteur de ballon pour occuper tout l'espace et permettre une passe sans risque d'interception.
- Agir vite : prendre des décisions rapides. (choix du partenaire pour passer le ballon, ...)

⇒ Quand ils sont gêneurs

- Gêner les adversaires par des déplacements rapides.
- Presser l'adversaire ou essayer d'intercepter.

Conseils pour l'animation

- Le maître donne le signal de début de jeu.
- Quand les joueurs d'une équipe ont réalisé les 5 passes, ils s'assoient sur place pour montrer qu'ils ont fini.
- Organiser des jeux parallèles pour permettre à beaucoup d'enfants de jouer en même temps.

Situations d'apprentissage

« Une règle de plus »

Objectif : ne pas jouer uniquement avec un joueur « privilégié ».

Règle : Une passe redoublée n'est pas comptée.

« Interception »

Objectifs :

- ⇒ Valoriser le rôle du gêneur
- ⇒ Valoriser l'interception.

Règle : « Un ballon bloqué par un gêneur sur une interception fait immédiatement gagner l'équipe du gêneur. »

« Modification de l'enjeu »

Objectifs :

- ⇒ Augmenter le temps de jeu pour permettre les progrès

Une série de 5 passes rapporte 1 point.

But du jeu : parvenir à 5 points le plus vite possible

« Un rebond autorisé »

Objectifs :

- ⇒ Rendre la réussite possible
- ⇒ Permettre les passes lointaines

Les joueurs ont la possibilité de faire une passe directe ou une passe avec un rebond.

« Jouer sans adversaire »

Objectifs :

- ⇒ Enchaîner rapidement deux actions : recevoir – lancer
- ⇒ Travail de la précision du geste.

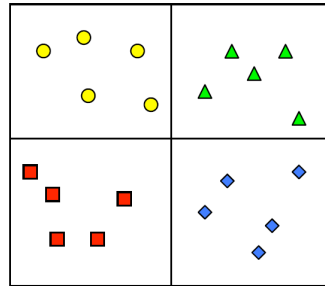
But du jeu : réaliser le plus vite possible 10 passes consécutives

Règles :

- Un ballon tombé au sol fait repartir le compteur à zéro.
- Un joueur fait le décompte à haute voix
- Dès que les 10 passes sont réalisées, l'équipe s'assoit pour montrer qu'elle a fini.

Variantes :

- Autoriser un rebond au sol sur chaque passe.
- Une série de 10 passes consécutives rapporte 1 point : l'équipe gagnante est celle qui atteint 5 points le plus vite.



« Touché-perdu »

Objectif :

- ⇒ Rapidité de choix, prise d'informations.

Règle :

- Le gêneur peut intercepter le ballon et/ou toucher le porteur de balle.
- Si le porteur de balle est touché par le gêneur, le compteur redémarre à 0.

Attention : la touche doit se faire sur l'épaule et devant (pas dans le dos ! danger !)

Remarque : « Touché-perdu » peut se faire quand on joue avec 1 ou 2 gêneurs.

« Passe à 5 en 4 zones »

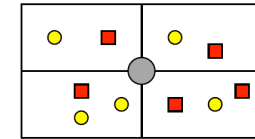
Objectifs :

- ⇒ Obliger les élèves à se démarquer.
- ⇒ Mobilité des joueurs
- ⇒ Favoriser les passes lointaines.

But du jeu : réaliser 5 passes consécutives pour marquer 1 point

Règles :

- Une passe ne compte que lorsque le ballon passe d'une zone à l'autre
- Une passe dans une même zone est possible, mais elle n'est pas décomptée.



Jouer autrement

Passe à 5 avec dribble

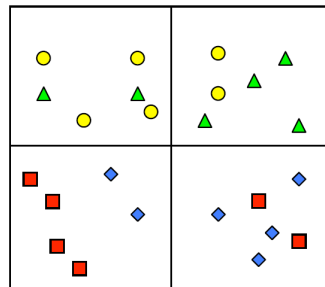
Les joueurs en possession de la balle peuvent se déplacer en dribblant pour trouver une meilleure possibilité de passe.

« Passe à 5 avec deux adversaires »

Objectifs :

- ⇒ Augmenter la pression des gêneurs sur les passeurs.
- ⇒ Se démarquer des gêneurs pour offrir au porteur de balle une possibilité de passe.

Variante : 2, 3, ... adversaires



« Passe à 5 ... à 5 contre 5 »

Deux équipes de 5 jouent l'une contre l'autre. 2 terrains parallèles pour 4 équipes

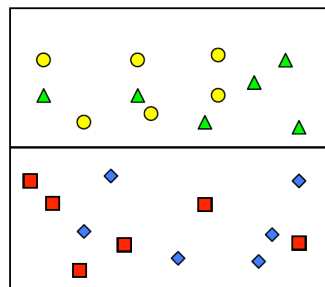
Objectifs :

- ⇒ Augmenter la pression des gêneurs sur les passeurs.

Règles :

- 5 passes consécutives = 1 point.
- Passes avec 1 rebond autorisées.
- Changement de rôle chaque fois qu'il y a interception. (ballon bloqué par un joueur adverse.)

Gagnante : l'équipe ayant le plus de points après 5' de jeu.



« De plus en plus difficile »

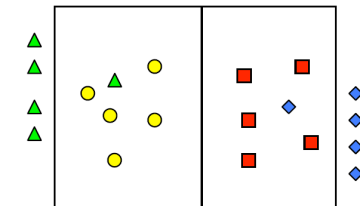
Objectif : modification du rapport d'opposition.

Le jeu démarre à 5 contre 1.

Dès qu'une équipe réussit 5 passes, un deuxième gêneur entre en jeu. Et on passe ainsi à 5 contre 2 puis à 5 contre 3, etc ...

Gagnante : l'équipe qui réalise la première 5 passes en situation de 5 contre 5

Changement de rôle après 10 minutes maxi.



2 terrains parallèles. Les rouges doivent faire plus vite que les jaunes

4 buts

Type de jeu
Jeu de
démarquage
Progression vers
des buts

F28

Objectifs essentiels

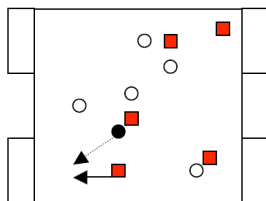
- ❑ Passer efficacement d'un statut d'attaquant à un statut de défenseur et inversement.
- ❑ Créer un déséquilibre en sa faveur : attirer l'adversaire pour créer des espaces vides en direction d'un but.
- ❑ Coordonner des actions ... "Se déplacer – attraper – passer " .
- ❑ Repérer rapidement des espaces libres.

Matériel

2 équipes de 5 à 6 joueurs maximum

- ❑ Deux ballons
- ❑ Dossards ou foulards
- ❑ Plots pour délimiter l'espace

Dispositif matériel



Terrain de 15 x 15 m .

But du jeu pour chaque équipe :

Marquer le maximum de points en posant le ballon dans les buts (4 buts possibles)

Règles:

- ❑ Engagement par "entre-deux" au milieu du terrain.
- ❑ Déplacements avec ballon en main interdits : passer ou dribbler.
- ❑ Contacts interdits.
- ❑ Ballon sorti du terrain : remise en jeu sur la ligne par l'équipe non responsable de la sortie.
- ❑ Dès que les défenseurs récupèrent le ballon (suite à une faute de l'équipe adverse, après une interception ou après un point marqué) ils deviennent "attaquants" et tentent à leur tour de marquer un but.

Règles d'actions à élaborer avec les enfants

- ❑ Si j'ai le ballon, j'attire les défenseurs vers une cible pour libérer d'autres espaces à l'opposé.
 - ↳ Si l'adversaire ne vient pas, je continue la progression vers cette cible (dribbler ou passer)
 - ↳ Si l'adversaire vient vers moi, j'oriente le jeu vers un partenaire situé dans un espace libre proche d'une autre cible.
- ❑ Si je suis attaquant sans ballon, j'occupe l'espace libéré proche d'une cible, ou je me situe en soutien pour relancer (relais)

Conseils pour l'animation

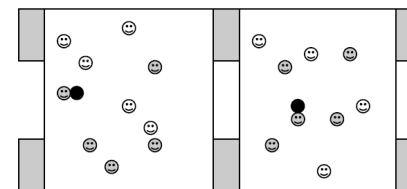
- Dans une première phase, 2 équipes jouent et 2 équipes regardent. Précision des règles puis organiser deux jeux parallèles.
- Préférer un ballon type Hand qui permet les passes à bras cassé (impossibles avec ballon de basket !)
- Dans un premier temps, jouer sans autoriser le dribble qui incite au jeu individuel et empêche la prise d'informations.

Situations aménagées

« Jouer en deux jeux parallèles à 5 contre 5 »

Objectifs:

- ⇒ Obliger ou permettre à chacun de s'investir dans le jeu.
- ⇒ Augmenter pour chacun la quantité d'actions



“Jouer sans changement de statut”

Équipes de 5

Objectif :

- Avoir suffisamment de temps pour s'organiser en tant qu'attaquant ou en tant que défenseur

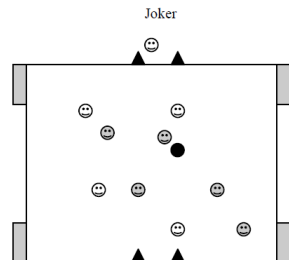
But du jeu : idem

Règles:

- Une équipe est "attaquante" pendant 5 minutes : pas de changement de statut
- Si le ballon est intercepté par les défenseurs, remise en jeu par les attaquants à l'emplacement de l'interception.
- Une équipe défend pendant 5 minutes.
- Changement de statut après 5 ' de jeu.
- Gagnante : l'équipe "attaquante" ayant posé le plus de points.

Les jokers "attaquants"

☞ Créer un déséquilibre en faveur des attaquants (surnombre)



Descriptif:

Un joker par équipe : celui-ci n'entre en jeu que lorsque son équipe possède la balle. Il sort du jeu dès que son équipe perd la balle.

Le joker entre en jeu obligatoirement par la porte (entre les deux cônes)

Objectif:

Permettre la réussite des attaquants en donnant la possibilité de se démarquer dans un espace vide en direction d'un but.

Évolution :

Deux jokers par équipe (5 contre 3) mais compenser le déséquilibre créé en faveur des attaquants par un droit nouveau des défenseurs: possibilité de récupérer le ballon par simple toucher du porteur de balle

Objectif:

Obliger les attaquants à la rapidité de choix et d'action.

Évolution

Les buts de couleur

2 buts rouges, 2 buts bleus

Descriptif:

Dès qu'une équipe prend possession du ballon, le meneur de jeu annonce la couleur des buts à attaquer.

Objectif:

☞ S'organiser rapidement en tant qu'attaquant ou défenseur par rapport aux buts désignés. (Jeu orienté)



« Activités venant en appui... »



- *Élaboration d'une affiche consacrée au jeu :*
 - ☞ Un dessin de l'espace de jeu
 - ☞ But du jeu
 - ☞ Gagnant
 - ☞ Règles Les compléter au fur et à mesure
- *Une affiche « règles d'action » ... « Comment faire pour jouer efficacement ? »*
 - ☞ Quand on est attaquant porteur du ballon ?
 - ☞ Quand on est attaquant non – porteur du ballon ?
 - ☞ Quand on est défenseur ?

Balle au capitaine

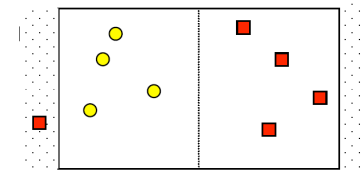
Type de jeu
Jeu de
démarquage
Progression vers
un but

F27

Matériel

- ☐ 4 ballons au moins (petit type Handball)
- ☐ Dossards ou foulards (4 couleurs)
- ☐ De quoi matérialiser clairement deux terrains (assiettes)

Dispositif matériel



2 équipes de 5 à 6 joueurs maximum.
Terrain de 20 X 10m ; zones des capitaines : 2m de profondeur.

But du jeu pour chaque équipe :

Passer le ballon à son capitaine placé derrière la ligne de fond du terrain adverse.
Gagnante : l'équipe qui a réussi le plus de passes à son capitaine (1passe = 1 point)

Règles:

- ☐ Contacts interdits entre les joueurs.
- ☐ Pas de déplacements avec la balle.
- ☐ Une équipe perd le ballon si un joueur marche avec le ballon, l'envoie hors du terrain, bouscule un adversaire ou marque 1 point.
- ☐ La remise en jeu après un point marqué se fait au niveau de la ligne de fond, par l'équipe adverse.
- ☐ Jeu au temps : 10'

Comportements observables

- ☐ Nombreuses passes imprécises.
- ☐ Le ballon ne progresse pas vers le « capitaine » (pas de prise en compte de la cible : seul le ballon et le partenaire sont recherchés !)
- ☐ Élèves regroupés autour du porteur de balle.
- ☐ Capitaine statique, il n'aide pas ses camarades en se déplaçant dans sa zone.

Comportements attendus dans le jeu / règles d'actions à élaborer avec les enfants

Quand on est en défense... (L'équipe n'a pas le ballon)

- ⇒ Se replier plus vite que l'attaque des adversaires.
- ⇒ Marquer les adversaires de près pour décourager la passe.
- ⇒ Marquer les adversaires à distance proche pour encourager la passe et tenter d'intercepter.
- ⇒ Se placer entre les adversaires et le but à défendre

Quand on est en attaque... (l'équipe a le ballon) ... Créer un déséquilibre en faveur de son équipe :

- ⇒ Faire circuler le ballon pour permettre une attaque favorable
- ⇒ S'éloigner des adversaires (se démarquer) pour offrir une possibilité de passe au porteur du ballon
- ⇒ Se placer entre le porteur de balle et le capitaine pour faire progresser le ballon.
- ⇒ Venir en appui (derrière ou sur les côtés) quand le porteur de balle n'a pas de possibilité de passe en avant.

Passer rapidement du statut d'attaquant au statut de défenseur

- ⇒ Enchaînement d'actions (recevoir et passer, passer et se déplacer, ...)
- ⇒ Rapidité de choix (prise d'informations)
- ⇒ Mobilité

Conseils pour l'animation

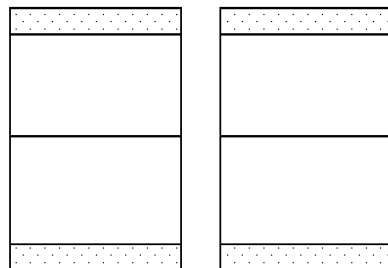
- Dans une première phase, 2 équipes jouent et 2 équipes regardent. Précision des règles puis organiser deux jeux parallèles.
- Préférer un ballon type Hand qui permet les passes à bras cassé (impossibles avec ballon de basket !)
- Au départ, autoriser deux types de passes au capitaine:
 - ↳ Passe directe
 - ↳ Passe avec un rebond

Situations d'apprentissage

« Jouer en deux jeux parallèles à 5 contre 5 »

Objectifs:

- ⇒ Obliger ou permettre à chacun de s'investir dans le jeu.
- ⇒ Augmenter pour chacun la quantité d'actions



«La balle nommée»

Équipes de 5 ou 6 maxi.

objectifs :

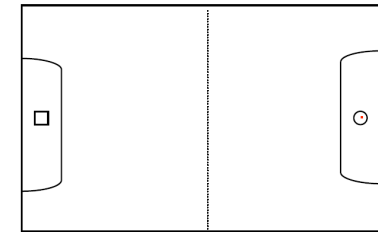
- Se reconnaître comme attaquant ou comme défenseur »

But du jeu : à l'appel de sa couleur, transporter en faisant des passes le ballon vers la zone du capitaine

Le maître appelle une couleur et l'équipe correspondante se déploie pour transporter le plus vite possible le ballon. Aussitôt, les adversaires se déploient pour tenter d'intercepter le ballon.

Respecter les règles du « ballon capitaine ».

1 point à l'équipe qui transporte le ballon si la passe au capitaine est réussie ; 1 point aux défenseurs s'ils interceptent le ballon.



Dimension du terrain = terrain de hand

«Poser la balle au fond»

Objectifs:

- ⇒ Progresser rapidement vers le but.
- ⇒ Enchaîner deux actions : passer et se déplacer en avant, entre le porteur de balle et la cible à atteindre.

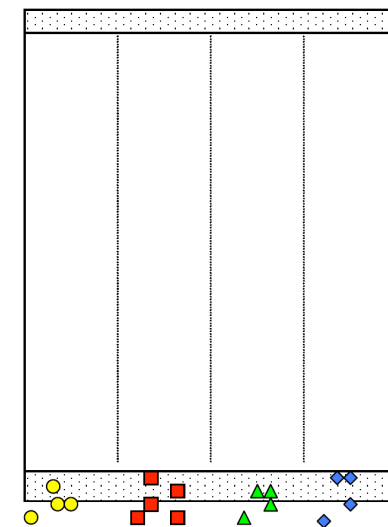
But du jeu :

Transporter le plus vite possible un ballon pour aller le poser dans la zone adverse puis revenir le poser dans la zone de départ.

Règles :

- On ne se déplace pas avec le ballon !
- Le jeu est fini quand tous les joueurs sont assis autour du ballon.
- Autoriser ou non des passes avec un rebond.
- 4 points à l'équipe la plus rapide, 3pts à ..., 2 pts ..., ...

Gagnante : l'équipe ayant le plus de points après plusieurs manches



(dimension : terrain de hand)

« Poser la balle au fond malgré un gêneur »

Objectifs :

- ⇒ Faire progresser une balle malgré la pression émotionnelle liée à la présence d'un adversaire.
- ⇒ Enchaîner passe et déplacement
- ⇒ Reprendre la situation précédente. Chaque équipe envoie un gêneur dans l'une des équipes adverses.

Règle : « Quand le gêneur bloque le ballon de volée, l'équipe qui transporte le ballon doit repartir de la ligne

La zone dangereuse

Objectifs :

- ⇒ Mobilité du gardien (démarquage)
- ⇒ Marquage individuel pour le gêneur.
- ⇒ Duel gardien-géneur

4 équipes, 3 zones de jeu.

3 équipes de passeurs, une équipe de gêneurs.

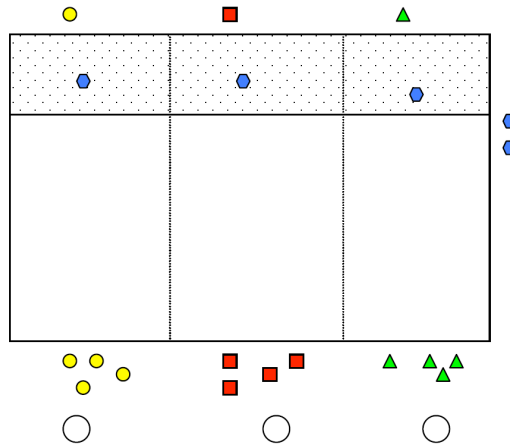
Les gêneurs envoient un joueur dans chaque zone dangereuse.

But du jeu pour les passeurs : transporter les 4 ballons de la réserve les uns après les autres pour le lancer au capitaine malgré la présence du gêneur qui ne peut pas sortir de sa zone.

Règles :

- Seul le gêneur a le droit de pénétrer dans la zone dangereuse.
- La passe au capitaine se fait par-dessus la zone dangereuse.
- Un seul rebond autorisé dans chaque passe.
- Un ballon intercepté par le gêneur est perdu pour les passeurs

Gagnante : l'équipe ayant réussi à passer le plus de ballons à son capitaine



« Les couloirs »

3 couloirs tracés.

1 joueur dans les couloirs latéraux et 2 joueurs dans le couloir central.

Objectifs :

- ⇒ Provoquer une occupation de tout l'espace de jeu (pas uniquement le couloir central.)
- ⇒ Duel 1 - 1, marquage / démarquage
- ⇒ Investissement de tous dans le jeu.

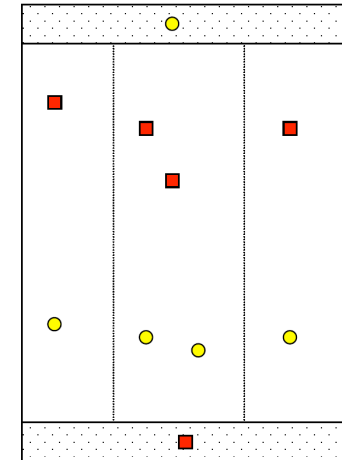
Règles :

- On ne peut sortir de sa zone d'intervention.
- Le ballon doit passer dans les trois zones pour qu'une passe au capitaine soit valable.
- Possibilité de passe au capitaine sans passer par les 3 zones si le ballon est intercepté dans le terrain adverse.

Remarque : les joueurs changent de zone à chaque manche.

Variante :

Le ballon doit passer par deux zones au moins avant la passe au capitaine



Joker

Objectifs :

- ⇒ Créer le surnombre pour favoriser l'attaque
- ⇒ Vigilance

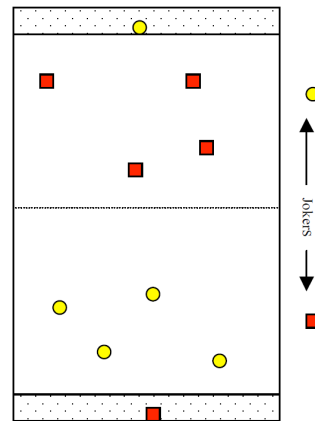
Un joueur (joker) se tient en dehors du terrain. Il entre dans le terrain dès que son équipe passe la ligne médiane avec le ballon.

Il sort du terrain si son équipe perd le ballon ou si le ballon revient dans son camp.

Conséquence : jeu à 5 contre 4 en attaque.

Variantes :

1. Augmenter le nombre de joueurs « jokers » pour accentuer le déséquilibre « attaquants - défenseurs »
2. Imposer au joker une porte d'entrée dans le terrain située au niveau de la ligne médiane



« Alternance « action – réflexion sur l'action »

Réfléchir avec les enfants sur les moyens à mettre en œuvre pour réussir :

- Dire les résultats.
- « Comment faire pour attaquer, défendre efficacement ?
- En déduire des règles d'action
 - ↳ Ex : « Pour faire progresser le ballon vers la cible (capitaine), il faut se placer dans un espace libre situé entre le porteur de balle et le capitaine. »

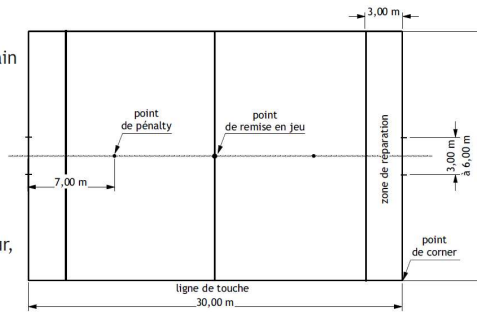
« Activités venant en appui... »

- Élaboration d'une affiche, d'une fiche, d'un texte ... :
 - ↳ Un dessin de l'espace de jeu
 - ↳ But du jeu
 - ↳ Gagnants
 - ↳ Règles Les compléter au fur et à mesure.
 - ↳ Les « règles d'action » ... « Comment faire pour jouer efficacement ? »
 - Quand on a le ballon
 - Quand on n'a pas le ballon et qu'on est attaquant !
 - Quand on n'a pas le ballon et qu'on est défenseur !

But du jeu : Marquer un but, c'est faire pénétrer le ballon dans la cible verticale gardée adverse.

POUR JOUER :

- **Deux équipes de 6 joueurs** s'opposent sur le terrain (remplacements illimités).
- **Équipements :**
 - 1 ballon de taille 4 ;
 - Maillots ou chasubles très visibles, **pas de chaussures à crampons** ;
 - Terrain de 30 x 20 m : voir ci-contre
- **Arbitrage par 1 équipe** composée de 1 arbitre central, 2 arbitres de touche/zone, 1 chronométrateur, 1 marqueur et l'adulte " tuteur ".



LA RENCONTRE :

- **Temps de jeu :** Match de 5 à 8 minutes (sans pause).
- **Engagement :** Au début du match, par un entre-deux au centre du terrain.
- **Résultat :** Pour gagner, marquer plus de buts que l'équipe adverse.

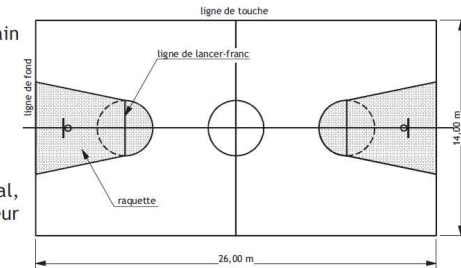
LES LOIS DU JEU

il y a	si...	alors...	où et comment
BUT	Le ballon entre entièrement dans le but.	REMISE EN JEU	Au point de remise en jeu, par un joueur de l'équipe adverse qui effectue une passe en avant. Tous ses adversaires sont au moins à 3 mètres du ballon. Les 2 équipes sont dans leur propre camp.
CORNER	Le joueur ou le gardien fait sortir le ballon derrière son propre but.	REMISE EN JEU	Au point de corner, par un joueur de l'équipe adverse qui lance le ballon à 2 mains au-dessus de sa tête, les 2 pieds au sol.
TOUCHE	Le joueur fait sortir entièrement le ballon par l'une des lignes de touche.	REMISE EN JEU	À l'endroit où le ballon est sorti, au pied par un joueur de l'équipe adverse. Dans la zone de réparation adverse : idem corner. Tir au but possible.
SORTIE DE BUT	Le joueur fait sortir le ballon derrière le but adverse.	REMISE EN JEU	Dans la zone de réparation, par le gardien adverse qui effectue une passe.
MAIN	Le joueur touche involontairement le ballon avec ses bras.	COUP-FRANC	À l'endroit de la faute, par un joueur de l'équipe adverse qui effectue une passe ou un tir. Tous ses adversaires sont au moins à 3 m du ballon.
	Le joueur touche volontairement le ballon avec ses bras n'importe où sur le terrain.	PÉNALTY	Au point de pénalty, par un joueur de l'équipe adverse qui effectue un tir au but. Aucun joueur ne doit être dans la zone de réparation.
FAUTE	Le joueur bouscule ou accroche son adversaire hors de sa zone de réparation.	COUP-FRANC	À l'endroit de la faute, par un joueur de l'équipe adverse qui effectue une passe ou un tir. Tous ses adversaires sont au moins à 3 m du ballon.
	Le joueur bouscule ou accroche son adversaire dans sa zone de réparation.	PÉNALTY	Au point de pénalty, par un joueur de l'équipe adverse qui effectue un tir au but. Aucun joueur ne doit être dans la zone de réparation.
	Le joueur pratique un jeu dangereux ou fait acte d'anti-jeu.	PÉNALTY	
	Le joueur récidive.	PÉNALTY + EXCLUSION 1 min. sans remplacement	
LE GARDIEN	Peut toucher le ballon avec ses bras uniquement dans sa zone de réparation. À l'extérieur de cette zone, il ne peut plus jouer avec ses bras.		

But du jeu : Marquer un panier, c'est faire pénétrer le ballon dans la cible horizontale élevée adverse.

POUR JOUER :

- **Deux équipes de 5 joueurs** s'opposent sur le terrain (remplacements illimités).
- **Équipements :**
 - 1 ballon de taille 5 ;
 - Maillots ou chasubles très visibles ;
 - Terrain : voir ci-contre
- **Arbitrage par 1 équipe** composée de 1 arbitre central, 2 arbitres de touche/zone, 1 chronométrateur, 1 marqueur et l'adulte " tuteur ".



LA RENCONTRE :

- **Temps de jeu :** Match de 5 à 8 minutes (sans pause).
- **Engagement :** Au début du match, par un entre-deux au centre du terrain.
- **Résultat :** Pour gagner, marquer plus de points que l'équipe adverse.

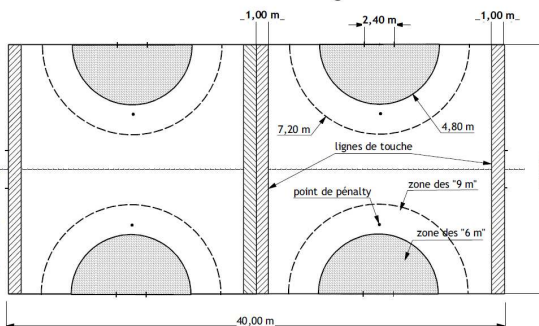
LES LOIS DU JEU

il y a	si...	alors...	où et comment
PANIER	Le ballon entre dans le panier : - 1 point par lancer-franc ; - 2 points par panier.	REMISE EN JEU	De la ligne de fond à l'extérieur du terrain, par un joueur de l'équipe adverse qui effectue une passe. Tous ses adversaires sont au moins à 3 mètres de lui.
MARCHER	Le joueur se déplace avec le ballon dans les mains (il a le droit de pivoter sur le pied arrière).	REMISE EN JEU	De la ligne de touche, face à l'endroit de la faute, par un joueur de l'équipe adverse qui effectue une passe. Tous ses adversaires sont au moins à 3 mètres de lui.
REPRISE DE DRIBBLE	- Le joueur recommence à dribbler après avoir contrôlé le ballon. - Le joueur dribble à 2 mains. - Le joueur " porte " le ballon.	REMISE EN JEU	
PIED	Le joueur touche le ballon avec le pied.	REMISE EN JEU	
TOUCHE	- Le ballon touche le sol à l'extérieur du terrain. - Le joueur en possession du ballon a au moins un appui à l'extérieur du terrain ou sur la ligne (la ligne ne fait pas partie du terrain).	REMISE EN JEU	
3 SECONDES	Le joueur en possession du ballon le garde dans les mains 3 secondes ou plus.	REMISE EN JEU	
ENTRE-DEUX	2 joueurs adverses tiennent simultanément le ballon (au moins 3 secondes).	REMISE EN JEU	À l'endroit de la faute, l'arbitre lance verticalement le ballon entre 2 joueurs adverses. Tous les autres joueurs sont au moins à 3 mètres d'eux.
FAUTE	Un joueur accroche un adversaire ou entre en contact avec lui.	REMISE EN JEU	Idem "MARCHER".
	La faute empêche la réussite d'un tir.	2 LANCERS-FRANCS	Sur la ligne de lancer-franc, par un joueur qui lance le ballon directement au panier. Tous les autres joueurs sont à l'extérieur de la raquette et peuvent intervenir après le dernier lancer-franc.
	Un joueur fait preuve d'attitude anti-sportive ou de jeu dangereux.	2 LANCERS-FRANCS + EXCLUSION 1 min sans remplacement	
	La faute est commise simultanément par un joueur de chaque équipe.	REMISE EN JEU	Idem "ENTRE-DEUX".

But du jeu : Marquer un but, c'est faire pénétrer le ballon dans la cible verticale gardée adverse.

POUR JOUER :

- **Deux équipes de 5 joueurs** s'opposent sur le terrain (remplacements illimités).
- **Équipements :**
 - 1 ballon de taille 0 ;
 - Maillots ou chasubles très visibles ;
 - Terrain de 20 x 18m (exemple de tracé sur un terrain de 40 x 20m) :
- **Arbitrage par 1 équipe** composée de 1 arbitre central, 2 arbitres de touche/zone, 1 chronométrateur, 1 marqueur et l'adulte "tuteur".



LA RENCONTRE :

- **Temps de jeu :** Match de 5 à 8 minutes (sans pause).
- **Engagement :** Au début du match, par un entre-deux au centre du terrain.
- **Résultat :** Pour gagner, marquer plus de buts que l'équipe adverse.

LES LOIS DU JEU

il y a	si...	alors...	où et comment
BUT	Le ballon entre entièrement dans le but.	REMISE EN JEU	Devant son but, par le gardien adverse
MARCHER	Le joueur fait plus de 3 pas (4 appuis) ballon à la main. Accepter le piétinement au début.	JET FRANC	À l'endroit de la faute, par un joueur de l'équipe adverse qui effectue une passe. Aucun joueur de l'équipe bénéficiant du jet franc ne se trouve dans la zone des "9 mètres". Tous ses adversaires sont au moins à 3 mètres de lui.
REPRISE DE DRIBBLE	Le joueur recommence à dribbler après avoir contrôlé le ballon.	JET FRANC	
PIED	Le joueur touche le ballon avec le pied.	JET FRANC	
3 SECONDES	Le joueur immobile garde le ballon dans les mains 3 secondes ou plus.	JET FRANC	
ZONE	Le joueur va, avec ou sans ballon dans la zone des "6 mètres" (ligne comprise).	JET FRANC	
FAUTE	Sans danger de but immédiat.	JET FRANC	Au point de pénalty, par un joueur de l'équipe adverse qui tire au but au coup de sifflet de l'arbitre en gardant un pied au sol. Tous les autres joueurs sont en dehors de la zone "des 9 mètres".
	Avec danger de but immédiat. L'action est dangereuse ou intentionnelle.	PÉNALTY (JET "de 7 mètres") EXCLUSION 1 min sans remplacement	
TOUCHE	Le joueur fait sortir le ballon par l'un des grands côtés.	REMISE EN JEU	À l'endroit où le ballon est sorti, par un joueur de l'équipe adverse qui effectue une passe en gardant un pied sur la ligne de touche.
CORNER	Le joueur fait sortir le ballon derrière son propre but (sauf le gardien).	REMISE EN JEU	Au point de corner, par un joueur de l'équipe adverse en gardant un pied sur la ligne de touche.
SORTIE DE BUT	Le joueur fait sortir le ballon derrière le but adverse.	REMISE EN JEU	Depuis sa zone, par le gardien adverse qui effectue une passe.
LE GARDIEN	Il n'a pas le droit de sortir de sa zone "de 6 mètres" ballon en main. Hors de sa zone, le gardien est considéré comme les autres joueurs.	JET FRANC	Voir "jet franc" ci-dessus.
PASSE AU GARDIEN	Le joueur donne volontairement le ballon à son gardien dans sa zone "des 6 mètres".	PÉNALTY (JET "de 7 mètres")	Voir "pénalty" ci-dessus.