

LES JEUX COLLECTIFS DU CYCLE 1 AU CYCLE 3

CPD-CPC EPS PARIS

**Dominique COLAS CPC EPS
Nathalie DA SILVA CPC EPS
Yveline FERET CPC EPS
François LEMAIRE CPC EPS
Philippe ROBERT CPC EPS
Annie SEBIRE CPD EPS
Lise SIERRA CPD EPS**

Les jeux collectifs, traditionnels ou sportifs, doivent faire l'objet d'un module d'apprentissage au moins chaque année (programme 2002).

- Ils permettent de développer :
 - la compétence spécifique « s'opposer individuellement ou collectivement »
 - la compétence générale « construire un projet d'action »

- Ce sont des activités de coopération et d'opposition qui se caractérisent par :
 - une organisation collective
 - pour atteindre un but commun
 - en réalisant des débordements de l'adversaire
 - en respectant les règles du jeu.

- Ils mobilisent des ressources
 - motrices
 - affectives
 - cognitives et informationnelles

La pratique régulière est importante pour permettre aux élèves :

- de résoudre les problèmes particuliers posés par les jeux collectifs
- de développer les apprentissages spécifiques à l'EPS et ceux qui, mis en œuvre dans ces situations de jeux, relèvent des apprentissages propres à d'autres champs disciplinaires.

Cette pratique ne nécessite pas toujours des séances très longues. Vingt à trente minutes peuvent suffire pour mettre en place un jeu et permettre aux élèves une pratique répétée.

Pour permettre l'évolution des jeux proposés et les apprentissages liés à ces pratiques il faudra veiller à ce que la fréquence des séances soit au minimum hebdomadaire.

Un module d'apprentissage de 8 à 10 séances de 30 minutes chaque année doit être programmé.

A l'école élémentaire le travail en complémentarité entre le maître de la classe et le PVP EPS permettra de mettre en place ces jeux collectifs à tous les cycles et d'initier les élèves aux sports collectifs au cycle 3.

Il est bon d'utiliser la cour pour l'espace qu'elle autorise.

Les objectifs poursuivis par la mise en place de jeux collectifs sont de deux ordres :

- Des compétences à développer qui se complexifient du cycle 1 au cycle 3

Composantes des jeux collectifs	Cycle 1	Cycle 2	Cycles 3
Equipe	Se reconnaître comme appartenant à une équipe	Reconnaître son équipe	Reconnaître son équipe et coopérer
But	Comprendre qu'il y a un but commun	Reconnaître le but commun	Atteindre un but commun
Espace de jeu	Reconnaître un espace de jeu matérialisé	Différencier espace de jeu et espace extérieur	Utiliser l'espace de jeu en fonction de la cible et des phases de jeu
Enjeu	Comprendre l'enjeu : savoir ce qu'il faut faire pour gagner	Identifier l'enjeu : savoir ce qu'il faut faire pour gagner	Maîtriser l'enjeu : s'organiser au sein de l'équipe pour gagner
Rôles	Identifier un rôle, des rôles : - Chat/souris, touché/délivré - Observateurs	Identifier un rôle, des rôles : - Attaquant/défenseur - Observateur - Arbitre	Assurer des rôles différents selon les phases de jeu : - Attaquants/défenseurs - Arbitre - Organisateur
Motricité	Développer une motricité spécifique : courir pour attraper, pour se sauver, transporter, lancer...	Développer une efficacité motrice spécifique : courir, lancer, attraper, se démarquer, gêner l'adversaire	Organiser une activité motrice adaptée en combinant les actions : courir, lancer, attraper, se démarquer, feinter...

- Des règles à mettre en place

	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
	Des règles à vivre, comprendre et appliquer	Des règles à comprendre, appliquer et faire évoluer	Des règles à construire
1 ^{er} temps	Jouer avec un minimum de règles : dire ce qu'il faut faire pour jouer	Jouer avec un minimum de règles et identifier les problèmes qui se posent	Jouer avec un minimum de règles et identifier les problèmes qui se posent
2 ^{ème} temps	Faire énoncer les différentes actions du jeu : verbaliser, dessiner	Proposer et expérimenter des règles en cohérence avec l'enjeu, pour régler les problèmes	Construire un corpus de règles en cohérence avec l'enjeu, pour résoudre les problèmes rencontrés
3 ^{ème} temps	Comprendre et appliquer les règles, faire éventuellement des propositions de règles	Choisir les règles les plus adaptées	Pour un même jeu, essayer des règles différentes Fixer des règles*

* et les échanger avec une autre classe ayant travaillé sur le même jeu pour pouvoir se rencontrer

Niveaux d'habileté en jeux collectifs

Le niveau d'habileté atteint par un élève dépend de son âge et de la pratique répétée d'activités nécessitant une organisation collective de l'action.

Il apprendra à se décentrer pour agir avec ses partenaires dans un même espace en s'opposant aux adversaires.

Plus un élève sera jeune ou débutant, plus il aura de difficultés à prendre en compte les autres (partenaires ou adversaires) dans l'organisation de son action.

Des observations en cours de jeu aux attendus de fin de cycle.

Composantes des jeux	Cycle 1		Cycle 2		Cycle 3	
	De	A	De	A	De	A
Rapport à la règle	- Ne prend pas en compte les règles	- Joue en fonction d'une règle simple	- Subit, conteste ou ne respecte pas les règles	- Comprend et respecte les règles du jeu - Participe à la construction de règles	- Comprend et respecte les règles du jeu	- Propose des solutions pour faire évoluer le jeu - Sait arbitrer
Attitudes	- Ne joue pas - Court partout - Garde l'objet	- Joue avec plaisir - Organise son déplacement en fonction du but	- Passivité - Peur de l'objet - effet de grappe	- S'engage dans le jeu - Comprend l'enjeu	- S'engage dès le début du jeu	- S'engage physiquement dans le jeu - Occupe l'espace de jeu
Efficacité motrice	- Maladresses	- Transporte des objets - Court pour attraper ou éviter	- Maîtrise peu le lancer/rattraper - Court sans intention précise - Subit le jeu, agit en réaction, en retard	- Maîtrise du lancer - Réceptionne mieux - Adapte ses déplacements au but du jeu - S'engage dans l'action	- Oriente son action en fonction de la cible - court vite pour échapper ou attraper	- Lance loin, précis - Réceptionne plus efficacement - Prend des indices pour organiser son déplacement et anticiper - Combine les actions
stratégies individuelles et collectives	- Pas de stratégie même individuelle, réagit à la situation	- Joue seul	- Ne prend pas en compte l'adversaire - N'a pas intégré la dimension collective du jeu	- Identifie les différents rôles - Commence à proposer des stratégies collectives	- Développe des stratégies de feinte et d'évitement	- Se place en fonction de son rôle dans l'équipe - Joue en fonction des partenaires et des adversaires - Prend conscience de la nécessité d'une stratégie collective

Des jeux de groupes aux jeux collectifs

Dans les jeux de groupes, le but est commun mais les membres du groupe mènent des actions individuelles pour l'atteindre. Il n'y a donc pas de stratégie collective.

Dans les jeux collectifs, les membres d'une équipe coopèrent pour atteindre un but commun en s'opposant à l'autre équipe dans un système de règles.

Si les stratégies individuelles sont toujours présentes, seuls les jeux collectifs nécessitent la construction d'une stratégie collective.

Propositions de mise en œuvre

Les trois familles de jeux (classées du simple au complexe) et leur évolution, développés dans ce document facilitent la construction d'un module d'apprentissage, pris en charge par le maître de la classe, en complément de l'horaire assuré par le PVP.

- **Jeux de groupes :**
 - o jeux de poursuites : **béret**, chat glacé, épervier, accroche décroche
 - ...
 - o jeux de transport : vide panier, déménageurs...
- **Jeux collectifs** sur terrains séparés : **balles brûlantes**, balles aux prisonniers
- **Jeux collectifs** sur terrains communs aux deux équipes : **balle aux deux cercles**, balle au capitaine.

Le bon déroulement des séances de jeu suppose de respecter quelques règles simples d'organisation pour l'enseignant :

- différencier obligatoirement et visiblement les équipes (dossards, brassards...)
- matérialiser très clairement l'espace de jeu.
- Prévoir pour certains jeux de constituer trois équipes pour en avoir toujours une dans le rôle d'observatrice
- **toujours** faire respecter les règles de jeu instituées et les règles de conduites (élaborer une règle d'or des jeux collectifs).

A chaque niveau les jeux seront choisis en fonction des objectifs prioritaires correspondant à l'âge et aux possibilités des élèves

Au cycle 1

A l'école maternelle les compétences prioritaires sont :

- comprendre le but du jeu
- se reconnaître appartenant à une équipe
- reconnaître l'espace de jeu
- reconnaître les différents rôles et savoir lequel on tient
- développer des conduites motrices simples : courir, lancer, transporter

Les règles seront progressivement intégrer.

<u>Mise en place des règles :</u>	
- mettre en place un jeu avec un minimum d'informations pour démarrer rapidement	- Dire ce qu'il faut faire : des explications trop longues ne sont pas efficaces pour démarrer l'action
- Répéter le jeu régulièrement pour avoir suffisamment d'action motrice et intégrer les règles	- La compréhension du jeu se fait au fur et à mesure du déroulement et par la répétition
- Qui propose les règles ?	- Le maître en premier lieu, éventuellement les joueurs ou les observateurs avec les plus grands
- Qui énonce les règles et à quel moment ?	- Le maître en classe et avant de jouer - Le maître ou un élève en cours de jeu. - Le maître et les élèves en classe : .après la séance pour s'assurer de la bonne compréhension : formulation précise et claire et .avant la séance suivante pour se remémorer les règles et se mettre en action plus rapidement lors de la séance
- Comment s'en souvenir	- En les rédigeant en classe : dictée à l'adulte...

Les jeux proposés sont des jeux de groupe :

- **Jeux de poursuite : minuit dans la bergerie**, chat glacé, rivière aux crocodiles ...
- **Jeux de transport** sur terrains séparés : **déménageurs**, ...
- **Jeux de lancer** sur terrain séparés : balles brûlantes, ballons couloirs, ballons château...

N.B. : dans le cas des jeux à élimination il est impératif de réduire au minimum le temps d'immobilisation (réduire les temps de jeu, faire jouer des équipes moins nombreuses en parallèle, trouver les moyens de réintroduire les éliminés)

Minuit dans la bergerie

Ce qu'il faut pour jouer :

- **But du jeu et règles minima :**
 - Les moutons se promènent dans la salle, ils demandent au loup accroupi dans un coin : « Loup, quelle heure est il ? ». Celui répond l'heure de son choix. Quand il dit « Minuit » il s'élançe pour attraper les moutons qui s'enfuient dans leur bergerie.
- **Matériel :**
 - Matérialiser « le loup » et la bergerie

<u>Ce que l'on observe</u> Problèmes posés par le jeu Comportement des élèves	<u>Ce que l'on peut faire</u> Evolutions possibles du jeu et de ses règles

Déménageurs

Ce qu'il faut pour jouer :

- **But du jeu et règles minima :**
 - ramener le plus possible d'objets dans sa maison en prenant qu'un seul objet à la fois.

- **Matériel :**
 - 2 équipes en parallèle : 2 terrains en parallèle présentant chacun à une extrémité une caisse remplie (même quantité d'objets) et à l'autre extrémité la caisse à remplir
 - objets de formes, tailles, poids différents

<u>Ce que l'on observe</u> Problèmes posés par le jeu Comportement des élèves	<u>Ce que l'on peut faire</u> Evolutions possibles du jeu et de ses règles

Balles (objets) brûlantes

Ce qu'il faut pour jouer :

- **But du jeu et règles minima :**
 - Avoir dans son camp moins d'objets que l'équipe adverse
 - Rester dans son camp et au signal de fin on arrête de lancer

- **Matériel :**
 - Nombreux objets à lancer : sacs de riz, anneaux, petites balles...
 - Matérialiser les 2 camps

<p style="text-align: center;"><u>Ce que l'on observe</u></p> <p>Problèmes posés par le jeu Comportement des élèves</p>	<p style="text-align: center;"><u>Ce que l'on peut faire</u></p> <p>Evolutions possibles du jeu et de ses règles</p>

Au cycle 2

Les compétences prioritaires sont :

- reconnaître un but commun
- se reconnaître appartenant à une équipe
- reconnaître l'espace de jeu et l'orienter en fonction de la cible
- identifier des rôles et pouvoir en changer en cours de jeu.
- développer des conduites motrices plus efficaces : courir, lancer, attraper, tirer, se démarquer, gêner l'adversaire

Les règles pourront évoluer

<u>Démarche d'évolution des règles :</u>	
-Quand proposer une nouvelle règle ?	- Le faible taux de réussite entraîne la démotivation et le déplaisir - Les règles énoncées ne permettent pas au jeu de se dérouler normalement - Le déroulement du jeu crée des tensions entre les joueurs
-Qui propose les nouvelles règles ? - Quand et comment choisir une règle parmi plusieurs propositions ?	-Le maître, éventuellement les joueurs, les observateurs - Au cours du jeu - Après essais des règles proposées et constat d'une amélioration du déroulement du jeu
-Comment les « officialiser » ?	- En les rédigeant en classe - En vérifiant qu'elles sont arbitrables

Les jeux proposés peuvent être classés en 3 familles, du simple au complexe :

- **Jeux de groupes**, jeux de poursuites : **béret**, chat glacé, épervier ...
- **Jeux collectifs** sur terrains séparés : **balles brûlantes**, balles aux prisonniers
- **Jeux collectifs** sur terrains communs aux deux équipes : **balle aux deux cercles**, balle au capitaine.

LE BERET

Ce qu'il faut pour jouer :

- **But du jeu et règles minima :**
 - 2 camps matérialisés par une ligne, séparés par un espace de jeu
 - un objet placé dans l'espace de jeu, à égale distance des deux lignes
 - chaque joueur s'attribue un numéro de 1 à X, dans chaque équipe
 - les joueurs vont chercher l'objet à l'appel de leur numéro
 - **rapporter un objet dans son camp sans se faire toucher donne le point.**
 - toucher le porteur de l'objet donne le point.

- **Matériel :**
 - un objet : sacs de graines, anneau, balle mousse, ballon...
 - 2 jeux de dossards ou brassards...
 - deux lignes dessinées (craie) ou matérialisée (plots, coupelles...)

<u>Ce que l'on observe</u>	<u>Ce que l'on peut faire</u>
<p>Problèmes posés par le jeu Comportement des élèves</p> <p>Rapport à la règle : - prend l'objet sans s'occuper de l'adversaire</p> <p>-conteste la touche</p> <p>Attitudes : - ne réagit pas à l'appel de son numéro</p> <p>- attend la prise de l'objet par l'adversaire, pour le toucher.</p> <p>Efficacité motrice : - court sans prendre en compte l'adversaire</p> <p>- ne saisit pas l'objet efficacement</p> <p>- touche l'adversaire trop facilement</p> <p>Stratégie individuelle et collective : - tentative de feinte inefficace</p> <p>- pas de stratégie mise en place</p>	<p>Evolutions possibles du jeu et de ses règles</p> <p>-rappel de la règle : «<i>rapporter l'objet sans se faire toucher</i> »</p> <p>- mise en place de un ou deux juges</p> <p>- réduire le nombre de joueurs par équipe en multipliant les espaces de jeu (plusieurs parties simultanées)</p> <p>-toucher le porteur de l'objet annule l'action mais ne donne pas de point.</p> <p>- changer les numéros des joueurs pour provoquer des changements d'adversaire.</p> <p>- varier la taille des objets Placer les objets à différentes hauteurs : sur un cône, un tabouret, une petite table</p> <p>- touche autorisée à une seule main</p> <p>- le joueur touché, sans être porteur de l'objet, marque le point</p> <p>- varier les espaces de jeux : 2 demi-cercles ou 2 demi carrés</p>

Autres jeux : Jeux de chats /souris ; lions/gazelles; les sorciers...(tous les jeux de poursuites)

<p>Efficacité motrice :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réception ou lancer inefficace. Comment améliorer la réussite ? - se déplace peu, attend que la balle arrive sur lui. Comment dynamiser le jeu ? - jeu trop facile. Comment le complexifier ? <p>Stratégie individuelle et collective :</p> <ul style="list-style-type: none"> - garde l'objet en main longtemps - lance loin de la ligne de séparation des camps et n'atteint pas la cible - se précipitent à plusieurs sur le même objet - occupation limitée de l'espace - pas de stratégie collective / réception, / renvoi... 	<ul style="list-style-type: none"> - Vivre d'autres situations de lancer, rattraper précis : ateliers de lancer précis, jeux d'échanges par 2, autres jeux (ballon prisonnier, balle assise...) - Explorer des objets de taille, forme, matière différente - Consigne : s'arrêter avant de lancer - Chacun compte le nombre d'objets qu'il a renvoyé - Imposer un type de lancer (avec rebond, en roulant sous., en lançant par dessus un filet...) - Accorder des valeurs différentes (points) selon l'objet ou la couleur de l'objet - Sur patins à roulettes... - Jouer dans des espaces de formes, de tailles différentes, dans des milieux différents (gymnase, terrain extérieur, piscine, patinoire...) - Mettre en place des zones interdites, des zones de refuge... - Revenir sur l'enjeu - Faire appel à des images (balles brûlantes ...) - Jouer sur le temps - Chacun compte le nombre d'objets qu'il a renvoyé - Identifier les rôles d'attaquant, de défenseur - Interdire le « marché » avec l'objet en main - Jouer sur la taille de l'espace - Jouer sur le nombre de joueurs - Nombre de joueurs équilibré ou pas
---	---

Autres jeux :

- **balle au fond** (renvoyer les ballons pour leur faire franchir la ligne de fond, le ballon ne peut être récupéré par l'équipe adverse et rapporte 1 point à l'équipe attaquante)
- **le camp ruiné** (but du jeu : faire passer le plus possible de joueurs de son équipe dans le camp adverse ; pour passer dans le camp adverse, il faut bloquer le ballon de volée venant de l'adversaire ou d'un partenaire déjà passé dans l'autre camps)

LA BALLE AUX DEUX CERCLES

Ce qu'il faut pour jouer :

- **But du jeu et règles minima :**
 - on joue à la main
 - on marque le point en atteignant une cible
 - on gagne en marquant plus de points que l'équipe adverse

- **Matériel :**
 - 3 jeux de dossards ou brassards... (2 équipes jouent, une équipe observe ou arbitre)
 - 1 ballon (qui peut être tenu d'une seule main)
 - 1 zone matérialisée (bancs, tapis, tracés...) au centre de chaque demi terrain
 - 1 quille au centre de chaque zone

<u>Ce que l'on observe :</u>	<u>Ce que l'on peut faire :</u>
<p>Problèmes posés par le jeu</p> <p>Comportements des élèves</p>	<p>Les évolutions possibles du jeu et de ses règles</p>
<p><i>Rapport à la règle</i></p> <p>Comment marquer 1 point ?</p> <p>A quoi servent les zones ?</p> <p>Comment (re)mettre en jeu ?</p> <p>Qui (re)met en jeu ?</p> <p>Le terrain est-il délimité ?</p> <p>Qui remet en jeu après une sortie ?</p> <p>D'où se font les remises en jeu ?</p> <p>Quand s'arrête le jeu ?</p> <p>Certains ne jouent pas à la main</p>	<p>- En touchant ou en faisant tomber la quille adverse :</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'un tir libre (rebond possible) - d'un tir direct <p>- A rien ?...</p> <p>- Interdites aux attaquants ou aux défenseurs</p> <p>- Interdites à tous les joueurs</p> <p>- Centre du terrain, bord de sa zone,...</p> <p>- Le maître, l'arbitre, une équipe (tirage au sort, équipe à qui on a marqué 1 point)</p> <p>- Tracés, murs, plots...</p> <p>- Le joueur à l'origine de la sortie, un membre de son équipe, un membre de l'équipe adverse</p> <p>- De l'endroit de la sortie, du centre du terrain, de sa zone...</p> <p>- Après un temps « donné », une fois un score atteint.</p> <p>- Jouer avec un ballon de « rugby »</p>

<p>Attitudes</p> <p>-un élève ne joue pas (passivité, agressivité, refus de « l'autre »...)</p> <p>-un élève semble perdu sur le terrain (se sait pas à quelle équipe il appartient, n'a pas repéré la cible, ne sait pas s'il est attaquant ou défenseur...)</p> <p>Efficacité motrice</p> <p>-un élève n'attrape pas le ballon. Comment améliorer la réception ? - un élève n'atteint pas la cible. Comment améliorer le taux de réussite du tir ? -Comment dynamiser le jeu</p> <p>Stratégie individuelle et collective :</p> <p>-un élève joue « seul » -un élève n'a jamais le ballon</p> <p>-un élève « se débarrasse du ballon »</p> <p>-un élève conserve le ballon -Comment ne pas perdre la balle après un tir raté ?</p> <p>-Comment gêner l'attaquant, lui faire perdre la balle ?</p>	<p>- Jouer sur la composition des équipes : choix libre, dirigé (x filles par équipe...) décidée par le maître fixe ou évolutive</p> <p>- Diminuer le nombre de joueurs par équipe - Diminuer la taille du terrain - Aménager le jeu pour n'avoir qu'un seul rôle d'attaquant ou de défenseur</p> <p>-Varier la taille du ballon - Augmenter la taille de la cible - Réduire la taille de la zone - Limiter les déplacements avec la balle</p> <p>- Limiter le nombre de pas - Limiter le temps de possession du ballon - Imposer un nombre de passes minimum avant le tir - Réguler l'action des défenseurs : interdire les contacts, aller vers le un contre un, introduire une distance minimum. - Limiter le temps de possession du ballon - Aller vers une occupation de l'espace efficace et concerté (savoir jouer sans le ballon - Vers la défense 1 contre 1 - Lire puis anticiper les trajectoires de course ou du ballon - S'adapter à l'occupation de l'espace des attaquants</p>
---	---

Au cycle 3

Les compétences prioritaires sont :

- atteindre un but commun
- utiliser l'espace de jeu en fonction de la cible et des phases du jeu
- identifier l'enjeu (savoir ce qu'il faut faire pour gagner)
- identifier et assurer des rôles différents selon les phases de jeu (attaquant /défenseur, arbitre, observateur)
- organiser une activité motrice adaptée (courir, lancer, attraper, tirer, se démarquer, feinter, gêner l'adversaire...)

Les règles à construire :

<u>Démarche de construction de règles :</u>	
-Pourquoi introduire une nouvelle règle ?	- La situation bloque le jeu - Le déroulement du jeu crée des tensions entre les joueurs - Le faible taux de réussite ou au contraire trop de facilité entraîne la démotivation et le déplaisir
-Qui propose les nouvelles règles ?	-Les joueurs, les observateurs, le maître
- Quand et comment choisir une règle parmi plusieurs propositions ?	- Au cours du jeu - En classe, après formulation précise - Après essais des règles proposées
-Comment les « officialiser » ?	- En vérifiant qu'elles sont arbitrables - En les rédigeant en classe
-Comment les valider ?	- En les faisant vivre à une autre classe
-Qui évalue ?	- Les joueurs, les observateurs, le maître

Les jeux proposés peuvent être classés en 2 familles, du simple au complexe :

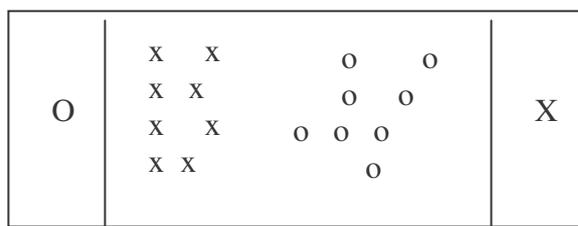
- Jeux de groupes, jeux de poursuites :
- Jeux collectifs
 - à rôles alternés : **thèque.**
 - sur terrains communs aux deux équipes : **balle au capitaine, poules renards vipères.**

LA BALLE AU CAPITAINE

Ce qu'il faut pour jouer :

- **But du jeu et règles minima :**
 - on joue à la main
 - on marque le point en envoyant la balle au capitaine
 - on gagne en marquant plus de points que l'équipe adverse

- **Matériel :**
 - 3 jeux de dossards ou brassards... (2 équipes jouent, une équipe observe ou arbitre)
 - 1 ballon
 - 3 zones matérialisées



<u>Ce que l'on observe :</u>	<u>Ce que l'on peut faire :</u>
Problèmes posés par le jeu	Les évolutions possibles du jeu et de ses règles
Comportements des élèves	
<i>Rapport à la règle</i>	
Comment marquer 1 point ?	- En envoyant le ballon d'un tir direct au capitaine qui doit l'attraper de volée
A quoi servent les zones du capitaine?	- Interdites aux attaquants ou aux défenseurs
Comment (re)mettre en jeu ?	- Centre du terrain, bord de sa zone,...
Qui (re)met en jeu ?	- Le maître, l'arbitre, une équipe (tirage au sort, équipe à qui on a marqué 1 point)
Le terrain est-il délimité ?	- Tracés, murs, plots...
Qui remet en jeu après une sortie ?	- Le joueur à l'origine de la sortie, un membre de son équipe, un membre de l'équipe adverse
D'où se font les remises en jeu ?	- De l'endroit de la sortie, du centre du terrain, de sa zone...
Quand s'arrête le jeu ?	- Après un temps « donné », une fois un score atteint.
Comment faire varier les formes de jeu ?	- Jouer avec un ballon de« rugby », un freesbee, un pétéca

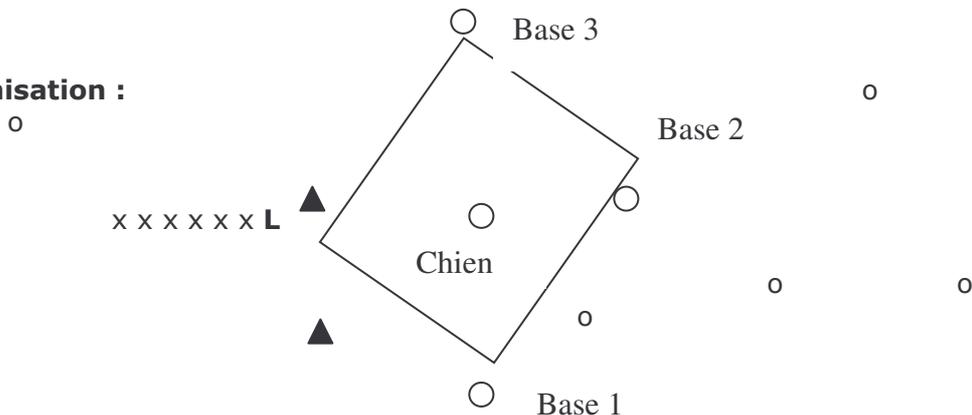
<p>Attitudes</p> <p>-un élève ne joue pas (passivité, agressivité, refus de « l'autre »...)</p> <p>-un élève semble perdu sur le terrain (se sait pas à quelle équipe il appartient, n'a pas repéré la cible, ne sait pas s'il est attaquant ou défenseur...)</p> <p>Efficacité motrice</p> <p>-un élève n'attrape pas le ballon. Comment améliorer la réception ? - un élève n'atteint pas la cible. Comment améliorer le taux de réussite du tir ? -Comment dynamiser le jeu</p> <p>Stratégie individuelle et collective :</p> <p>-un élève joue « seul » -un élève n'a jamais le ballon</p> <p>-un élève « se débarrasse du ballon »</p> <p>-un élève conserve le ballon -Comment ne pas perdre la balle après un tir raté ?</p> <p>-Comment gêner l'attaquant, lui faire perdre la balle ?</p>	<p>- Jouer sur la composition des équipes : choix libre, dirigé (x filles par équipe...) décidée par le maître fixe ou évolutive</p> <p>- Diminuer le nombre de joueurs par équipe - Diminuer la taille du terrain - Aménager le jeu pour n'avoir qu'un seul rôle d'attaquant ou de défenseur</p> <p>-Varier la taille du ballon - Augmenter la taille de la zone du capitaine - Limiter les déplacements avec la balle</p> <p>- Limiter le nombre de pas - Limiter le temps de possession du ballon - Imposer un nombre de passes minimum avant le tir - Réguler l'action des défenseurs : interdire les contacts, aller vers le un contre un, introduire une distance minimum.</p> <p>- Aller vers une occupation de l'espace efficace et concertée (savoir jouer sans le ballon)</p> <p>- Lire puis anticiper les trajectoires de course ou du ballon</p> <p>- S'adapter à l'occupation de l'espace des attaquants</p>
---	---

LA THÈQUE

Ce qu'il faut pour jouer :

- **But du jeu et règles minima :**
 - on joue à la main
 - on marque en lançant la balle le plus loin possible pour faire le tour du carré avant que les adversaires ne rapportent la balle au CHIEN
 - on gagne en marquant plus de points que l'équipe adverse
- **Matériel :**
 - un terrain délimité avec des bases (3 à 5 bases) espacées de 10 à 15 m.
 - une balle de tennis
 - 1 zone de départ/arrivée matérialisée par 2 plots
 - 3 à 5 cerceaux de même couleur pour matérialiser les bases
 - 1 cerceau d'une autre couleur pour matérialiser la zone du receveur (CHIEN)
 - 3 jeux de dossards ou brassards... (2 équipes jouent, une équipe observe ou arbitre)

Organisation :



La classe est divisée en 3 groupes.

Chaque groupe sera à son tour, lanceur-coureur, rattrapeur-passeur puis arbitre
Les lanceurs se placent les uns derrière les autres au point de lancer (**L**) entre les plots

Les rattrapeurs désignent un **receveur (CHIEN)** qui se place dans le cerceau au milieu du carré et se dispersent dans l'aire de jeu (changement de chien après le passage de chaque lanceur-coureur).

Règles :

Le premier lanceur lance la balle dans l'espace de jeu et court en passant dans chaque base (1 pied au moins) pour revenir au point de lancer.

Les rattrapeurs récupèrent la balle, se la passent sans se déplacer, pour la faire parvenir au CHIEN qui crie "STOP"

A ce moment là :

- si le coureur a fini son tour il marque 5 points.
- si le coureur est arrêté dans une base (1 pied au moins) il marque : 1 point en Base 1; 2 points en Base 2; 3 points en Base 3.
- si le coureur est entre deux bases il ne marque pas de point.

Si l'espace le permet on installera deux aires de jeu.

<p><u>Ce que l'on observe :</u></p> <p>Problèmes posés par le jeu Comportements des élèves</p>	<p><u>Ce que l'on peut faire :</u></p> <p>Les évolutions possibles du jeu et de ses règles</p>
<p><i>Rapport à la règle</i></p> <p>Le terrain est-il délimité ?</p> <p>Quand s'arrête le jeu ?</p> <p>Comment faire varier les formes de jeu ?</p> <p><i>Attitudes</i> -un élève ne joue pas (passivité, agressivité, refus de « l'autre »...)</p> <p><i>Efficacité motrice</i> -un élève n'attrape pas la balle. Comment améliorer la réception ? - un élève n'atteint le chien. Comment améliorer le taux de réussite du tir ?</p> <p><i>Stratégie individuelle et collective :</i></p> <p>-un élève joue « seul » -un élève n'a jamais le ballon</p> <p>-un élève « se débarrasse du ballon »</p> <p>-un élève conserve le ballon</p>	<p>- Tracés, murs, plots...</p> <p>- Quand tous les élèves sont passés une fois lanceur-coureur, jusqu'à élimination des lanceurs-coueurs d'une équipe ou à l'issue d'un temps déterminé.</p> <p>- Lancer la balle de tennis à l'aide d'une raquette, d'une batte</p> <p>- Jouer avec un ballon de rugby, un freesbee...</p> <p>- Jouer sur la composition des équipes : choix libre, dirigé (x filles par équipe...) décidée par le maître fixe ou évolutive</p> <p>-Varier la taille du ballon - Augmenter la taille de la zone du chien - Limiter les déplacements avec la balle</p> <p>- Limiter le nombre de pas - Imposer un nombre de passes minimum avant le tir</p> <p>- Aller vers une occupation de l'espace efficace et concerté</p> <p>- Lire puis anticiper les trajectoires de course de la balle</p>

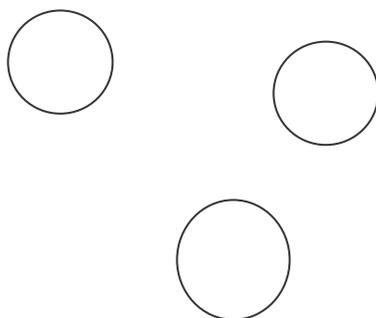
POULES, RENARDS, VIPERES

Ce qu'il faut pour jouer :

- **But du jeu et règles minima :**
 - faire disparaître l'une des équipes en touchant tous les joueurs.
 - 3 équipes différenciées, les poules, les renards et les vipères.
 - Les poules ne mangent que les vipères, les vipères ne mordent que les renards et les renards ne mangent que les poules.
 - Les animaux sortent de leur camp mais peuvent y revenir à l'abri.
 - La prise se fait par simple toucher.
 - Un animal qui ramène un prisonnier ne peut être pris.
 - Les prisonniers forment une chaîne dont un élément à un pied dans le camp.
 - Toute la chaîne est délivrée si l'un d'eux est touché.
 - Les prisonniers délivrés doivent repasser par leur camp pour pouvoir rejouer.

- **Matériel :**
 - terrain non délimité avec 3 camps situés à égale distance les uns des autres
 - cerceaux ou craies.
 - foulards

Illustration :



Variantes :

Possibilité d'utiliser des foulards, attachés à la ceinture, pour être attrapé.

