

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Sommaire

1. Introduction. Définition.
2. Du côté des Instructions officielles.
3. Du côté des enjeux éducatifs
4. Du côté de l'activité
5. Du côté des objectifs d'apprentissage, des repères d'évolution
6. Du côté de la démarche d'enseignement
7. Du côté du module d'apprentissage et de l'évaluation.

JEUX COLLECTIFS TRADITIONNELS. CYCLE 1. SITUATIONS DE RÉFÉRENCE.

Jeux collectifs de poursuite.

- Minuit dans la bergerie.
- La rivière aux crocodiles.
- La queue du diable.

Jeux collectifs de balle.

- Les déménageurs.
- La balle assise.
- Les balles brûlantes.

JEUX COLLECTIFS TRADITIONNELS CYCLE 2. SITUATIONS DE RÉFÉRENCE.

Jeux collectifs de poursuite.

- L'épervier.
- Les sorciers.
- Poules, renards, vipères

Jeux collectifs de balle.

- Lapins, chasseurs.
- Les 4 camps.
- Ballon château.

JEUX COLLECTIFS TRADITIONNELS CYCLE 3. SITUATIONS DE RÉFÉRENCE.

Jeux collectifs de poursuite.

- Le drapeau.
- Les barres.
- Les barrettes.

Jeux collectifs de balle.

- Passe à 10.
- Balle au capitaine.
- Camp ruiné.

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE AUX 3 CYCLES.

- Les déménageurs (course et manipulation).
- Les sorciers (stratégie de prise).
- Lapins chasseurs (circulation de la balle).
- Poules, renards, vipères (stratégies de capture).
- Ballon château (déplacements avec la balle dribble et passes).
- Le drapeau (stratégies de capture).
- Les Barres (Stratégies d'entrée/sortie, prise d'informations).
- Passe à 10 (démarquage).
- Camp ruiné (jouer dans les espaces libres).
- Balle au capitaine (circulation de la balle).

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

JEUX SPORTIFS COLLECTIFS À L'ÉCOLE.

1. Conditions minimales de jeu.
2. Choix de situations et cadre de jeu.
3. Choix de règles par rapport au sens de l'activité .
4. Le respect de l'essence de l'activité
Basket-ball – Football – Handball – Hockey - Rugby.
5. Vers une approche scolaire.
Basket-ball – Football – Handball – Hockey - Rugby.

JEUX SPORTIFS COLLECTIFS AU CYCLE 2

Entrée dans l'activité :

- L'équipe gagnante.
- L'attaque des camps.

Situations de référence 1 :

- Le match à 7 Contre 7 avec 3 ballons.
- Le match à 3 contre 3 avec 1 ballon.
- Thèmes d'observation en situation de référence.

Situations d'apprentissage :

- Les voleurs de ballons
- La bonne stratégie.

Situations de référence 2 :

- Le match à 3 contre 3 avec 1 ballon.

JEUX SPORTIFS COLLECTIFS AU CYCLE 3

Entrée dans l'activité :

- Le match des 10 ballons.

Situations de référence 1 :

- Le match à 3 contre 3.
- Thèmes d'observation en situation de référence.

Situations d'apprentissage :

- Les 3 défenseurs.
- Les tirs.
- Le démarquage.
- Les stratégies
- Marquer vite.

Situations de référence 2 :

- Le match à 3 contre 3.

JEUX COLLECTIFS

À L'ÉCOLE PRIMAIRE

1. Introduction. Définition.

Les jeux collectifs sont des jeux d'affrontement collectif qui mobilisent simultanément l'esprit d'opposition entre équipes qui s'opposent et l'esprit de coopération entre les joueurs de la même équipe. Ils sont porteurs de 3 éléments forts dans la formation :

- l'idée d'adaptation permanente à la situation de jeu qui évolue sans cesse.
- l'idée de stratégie collective qu'il faut adapter au jeu des autres.
- l'idée de fonctionner autour de règles collectives à construire et respecter.

2. Du côté des Instructions Officielles.

Au cycle 1, le développement de la compétence « s'opposer individuellement et/ou collectivement » prend tout son sens à partir du moment où l'on accepte que l'enfant s'implique d'abord pour lui-même dans le jeu et que progressivement il coopère avec 1 équipier puis d'autres. C'est la construction des relations, de la communication, du respect des règles d'une part, et d'un répertoire d'actions élémentaires d'autre part. Les jeux collectifs traditionnels sont le support privilégié du développement de cette compétence.

Aux cycles 2 et 3, les programmes de 2008 précisent qu'en EPS, l'élève doit acquérir 4 types de compétences spécifiques.

La 3^e compétence spécifique peut être construite à partir de jeux collectifs, de jeux de lutte et de jeux de raquettes. Elle s'énonce ainsi : être capable de s'opposer individuellement et/ou collectivement ... coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur.

L'acquisition de cette compétence spécifique est à articuler avec celles définies par le socle commun de connaissances et de compétences et plus spécifiquement Les compétences sociales et civiques :

- « - Respecter les autres et les règles de vie collective
- Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles »

3. Du côté des enjeux éducatifs et des objectifs d'apprentissage.

C'est certainement dans l'implication de l'élève au sein d'une équipe que l'enseignant trouvera le premier enjeu éducatif. Le projet collectif qui mobilise l'équipe et préside aux stratégies de jeu oblige l'élève à collaborer avec ses équipiers, à accepter différents rôles, à faire des propositions d'organisation. Les rôles d'arbitre et d'observateur le sollicitent comme élément d'un groupe social et le responsabilisent par rapport à ses prises de décisions.

La construction des coordinations motrices spécifiques s'articule avec l'évolution du contexte du jeu collectif.

D'une part, le répertoire moteur de base est mobilisé :

- déplacements dans toutes les directions, avec ou sans ballon,
- équilibres en appui et en l'air,
- manipulations des ballons ou autres objets, dribbles selon le cycle et le jeu.
- lancers et réceptions de balles à l'arrêt ou en course pour passer tirer.

D'autre part, le contexte de chaque jeu implique l'élève par rapport à :

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

- la notion de résultat d'équipe.
- la nécessité du respect des règles.
- la logique de la récupération de ballons pour pouvoir attaquer.
- la notion de stratégie d'équipe, de rôle à tenir, d'efficacité.
- son statut de joueur, d'arbitre ou d'observateur.

Au cycle 1, il ne prend forme que lorsque les enfants se détachent de la manipulation des objets, pour contribuer à atteindre un but commun (par exemple remplir une caisse d'objets). Progressivement cette coopération évolue vers plus d'efficacité lorsque le maître fait prendre en compte la notion de gain de la partie ; le groupe, puis l'équipe se mobilise pour gagner. Sous sa tutelle, par alternance de phases de jeu et de temps de verbalisation, c'est la mise en place de stratégies qui amènent les équipes à entrer dans le projet collectif d'action.

Au cycle 2 et au cycle 3, l'évolution vers des stratégies de jeu "pour gagner" fait partie des intentions des élèves. Ils jouent régulièrement, lors des récréations à des jeux dans lesquels les groupes sont l'occasion de copinages, d'alliances et d'affrontements dont il faut sortir vainqueur. Les jeux collectifs traditionnels et les sports collectifs sont l'occasion de les amener à mettre en place, à faire évoluer, puis à structurer des stratégies collectives de jeu. Chaque moment de jeu doit conduire l'élève à collaborer avec ses équipiers, à accepter un rôle, à faire de propositions d'organisation. Les rôles d'arbitre et d'observateur le sollicitent comme élément d'un groupe social et le responsabilisent par rapport à ses prises de décisions.

4. Du côté de l'activité.

Jeux collectifs et sports collectifs s'organisent autour du principe d'affrontement entre 2 équipes dans un système de règles bien défini.

Toutefois, un jeu comme "la queue du diable" est un affrontement entre un joueur et un groupe, celui des "sorcières", un affrontement entre une équipe et un groupe alors que la balle au capitaine ou le basket-ball sont des affrontements entre 2 équipes.

Le passage du groupe à l'équipe renvoie à une construction progressive qui démarre en fin de cycle 1 et au début du cycle 2.

Les jeux collectifs procèdent de structures qui amènent l'élève :

- à construire avec les autres joueurs un projet collectif pour gagner.
- à s'adapter en permanence à l'évolution de la situation.
- à construire des programmes d'actions spécifiques,
- à fonctionner dans un réseau de relations de coopération et d'opposition,
- à développer des stratégies individuelles et collectives.

Les jeux collectifs traditionnels représentent ainsi un potentiel intéressant pour l'école élémentaire, d'autant que l'espace de jeu des cours d'écoles ouvre des perspectives de travail à tous les enseignants.

Il existe diverses manières de les classer mais la pratique de jeux de poursuite et celle de jeux de balle peut être une première entrée.

- jeux de poursuite, ex: "Les sorcières", "Le drapeau", "Les barres".
- jeux de balle, ex : "Les déménageurs", "Ballon-château" ou "La balle au capitaine".

Les sports collectifs de balle, (basket-ball, le hand-ball, etc...) constituent l'autre potentiel culturel, qu'il faut traiter pour en faire un objet d'enseignement efficace au cycle 2 et au cycle 3.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

5. Du côté des objectifs d'apprentissage. Des repères d'évolution.

La démarche d'apprentissage de l'élève s'appuie sur 3 idées maîtresses :

C'est l'élève par son action qui construit ses repères en traitant les informations à chaque instant, en cours de jeu.

C'est l'élève qui construit ses compétences, à travers les rôles de joueur, d'arbitre, et d'observateur.

C'est dans la réalité complexe du jeu global que l'élève donne du sens aux apprentissages (balle, cible, partenaire(s), adversaire(s), règles et espace de jeu).

- Au delà de la construction des coordinations spécifiques qui touchent les déplacements et la maîtrise de la balle, l'élève accèdera progressivement :
- À la notion de résultat d'équipe qui valide l'affrontement collectif, et au respect des règles pour pouvoir jouer.
- À la mise en place d'un projet collectif d'action qui mobilise l'équipe et permet la mise en place de stratégie d'équipe, de rôle à tenir, d'efficacité.
- À la construction de compétences d'attitude dans les rôles sociaux (ex : impartialité), dont l'arbitrage.
- À la logique des relances du jeu récupération de ballons pour pouvoir attaquer (dans les sports collectifs de balle).

6. Du côté de la démarche d'enseignement.

Au cycle 1, les comportements des enfants dans les jeux collectifs se caractérisent dans un premier temps par un ensemble d'actions individuelles dont certaines divergent par rapport au but du jeu. Il faut donc savoir prendre du temps pour "manipuler", "jouer avec", "intéresser", avant de vouloir les mobiliser dans une perspective collective. En effet pour les petits et les tout-petits, gagner ne prend du sens qu'en fonction de l'expérience vécue. L'évolution pourra se faire à travers des jeux d'objets ou de poursuite qui sollicitent progressivement, l'enfant, le groupe, pour arriver à l'équipe.

Le maître construit son approche à travers 3 formes principales qui mettront en valeur la coopération d'abord, puis la coopération et l'opposition ensuite. Mettre des petits objets (balles et autres) en commun (ex : le jeu des déménageurs), transporter à plusieurs quelque chose que l'on ne peut pas faire seul (ex : déménagement de gros objets), ou encore vivre une cause commune (ex : prendre ou ne pas se faire prendre comme dans le jeu des sorciers). La mise en perspective du projet collectif prend forme à chaque moment de regroupement, temps de réflexion sur l'action que le maître anime autour des relations et de la nécessité de coopération qui s'impose pour réussir à gagner.

Au cycle 2, la réflexion didactique nous conduit à mettre en place des dispositifs qui reposent sur le jeu global, avec peu de situations décrochées en intégrant les différents paramètres qui caractérisent les situations de jeu collectif.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Le choix des situations respecte 2 idées fortes :

- La prise en compte de l'hétérogénéité en proposant des situations de jeu dans lesquelles chacun peut agir à son niveau.
- La personnalisation des apprentissages à travers des situations de jeu ou des ateliers qui correspondent aux différents problèmes rencontrés.

Pour cela, dans les jeux collectifs de balle, on propose des situations avec plusieurs ballons et plusieurs cibles, car la structuration des apprentissages nécessite des temps de jeu suffisamment longs.

Au cycle 3, dans les jeux traditionnels, l'entrée dans l'activité par des situations d'appropriation permet aux élèves de lui donner du sens. Pour les sports collectifs de balle, cette phase s'appuie sur une conception scolaire qui n'est pas la réplique du modèle adulte de l'activité.

L'alternance de situations d'apprentissage, en situation de jeu global ou décrochées se succèdent plus systématiquement. Ces situations s'articulent autour des rôles d'attaquant, de défenseur, d'arbitre, ou d'observateur.

- Jeu global avec un thème à respecter (par exemple pas de dribble).
- Jeu entre une équipe d'attaquants et une équipe plus ou moins réduite de défenseurs, avec des contraintes et un thème de travail.
- Atelier spécifique organisé autour d'un apprentissage précis.

Il faut noter que le jeu global à 3 contre 3, nous intéresse du fait qu'il oblige les 3 joueurs de l'équipe à se mobiliser en permanence, et que la force de ces relations contraint chaque élève à développer le maximum de stratégies d'actions.

Mise en œuvre au niveau de l'élève.

L'élève apprend à travers 3 rôles :

Joueur : Il est acteur, il met en place des stratégies d'action, il les modifie en fonction de la connaissance des résultats.

Arbitre : Il règle le jeu et doit s'imposer. Il légalise toutes les actions qui se passent sur le jeu et doit être impartial. Il doit connaître les règles. Il est responsable du déroulement du jeu.

Observateur : Il relève les comportements de l'équipe, ou des joueurs. Il s'intéresse à l'arbitre, hors de l'action. Il permet l'analyse des actions, des relations entre les joueurs et des stratégies de jeu.

7. Du côté du module d'apprentissage et de l'évaluation.

Les jeux collectifs et les jeux d'opposition duelle permettent de cibler la compétence spécifique 3 des programmes ainsi que différentes compétences énoncées par « le socle commun.. ». Au cycle 1 l'engagement dans l'action semble prioritaire. Au cycle 2 et au cycle 3, le respect des règles et des autres permet de travailler la C.4 et l'approche des stratégies est le moyen de réfléchir à l'efficacité des actions. Sa mise en œuvre respecte la définition de l'activité (ce qui caractérise l'essentiel), les conditions minimales (par rapport aux éléments essentiels de l'activité), et l'évaluation des apprentissages à différents moments.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

7.1. Élaboration du module d'apprentissage.

1	Phase d'entrée dans l'activité	Situations d'appropriation qui permettent de comprendre le sens du jeu, les règles qui le régissent, les rôles à tenir. Objectif : pouvoir jouer et arbitrer dans un cadre de jeu qui a un minimum de règles et de contraintes,
2	Phase d'évaluation (initiale)	Situation de référence 1 , qui permet de prendre conscience de ce qui est maîtrisé et des apprentissages à engager. Objectif : s'évaluer pour l'élève et choisir ses directions de travail avec l'accord de l'enseignant.
3	Phase de structuration	Situations d'apprentissage , qui vise l'évolution des comportements autour d'axes de travail choisis à l'issue de la phase d'évaluation. Objectif : analyser son activité et construire des moyens d'action pour plus d'efficacité (du C2 au C3).
4	Phase d'évaluation (finale)	Situation de référence 2 , qui permet de repérer ce qui a évolué et les apprentissages à programmer. Objectif : faire le point des acquisitions, tant au plan moteur, que cognitif et relationnel. Se projeter vers des progrès à faire.

La cohérence réside dans le choix explicite avec les élèves des savoirs (règles d'action et connaissance de l'activité) et des compétences (savoir faire en situation) visés en fin de module d'apprentissage.

Ces savoirs méritent d'être repérés pour être objectivés et écrits.

Le nombre de séances dépend des objectifs visés, de l'activité et des possibilités : ... de 10 à 15 dans un contexte de continuité (ex : 2 séances hebdo.)

Les objectifs des 3 ou 4 premières séances correspondent à l'entrée dans l'activité, à la construction des règles et à l'autonomisation des élèves (jouer, arbitrer, observer) pour déboucher sur la situation de référence. La suite dépend de l'évaluation.

Il peut être intéressant de conduire 2 ou 3 jeux traditionnels en parallèle pour comparer des règles ou des stratégies.

Règles didactiques et pédagogiques :

- S'approprier le jeu nécessite du temps. L'évaluation en situation de référence ne peut se faire qu'après un certain temps de pratique.

- Au début, le choix de 2 à 4 règles simples est souvent suffisant.

- À la fin, ou en cours de séance, les mises en commun doivent être bien ciblées par rapport à l'objectif de la séance.

- Le choix des situations d'apprentissage est fonction de l'évaluation faite à partir de la situation de référence.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

7.2. Situations de références possibles en jeux traditionnels.

Au cycle 1

Jeux collectifs de poursuite

Minuit dans la bergerie
La rivière aux crocodiles
La queue du diable

Jeux collectifs de balle

Balle assise
Les balles brûlantes
Les déménageurs

Au cycle 2

Jeux collectifs de poursuite

L'épervier
Les sorciers
Poules, renards, vipères.

Jeux collectifs de balle

Lapins chasseurs
Ballon châteaux
Les 4 camps

Au cycle 3

Jeux collectifs de poursuite

Le drapeau
Les barres
Les barrettes

Jeux collectifs de balle

Passé à 10
Balle au capitaine
Camp ruiné

7.3. L'évaluation des apprentissages. Thèmes d'observation.

L'évaluation des apprentissages peut se faire à travers des rencontres permettant le réinvestissement de l'ensemble des savoir-faire ; rencontres proposées sous forme de tournois entre un ensemble d'équipes composées parmi les enfants des classes de même cycle, du même groupe scolaire ou entre des classes de différentes écoles inscrites à l'USEP.

Thèmes d'observation :

- Connaissance, respect des règles et des décisions de l'arbitre.
- Gestion et maîtrise du rôle d'arbitre : présence, décisions, erreurs ...
- Placements et déplacements par rapport à l'espace et aux phases de jeu.
- Maîtrise de la balle au niveau du joueur pour passer, tirer, dribbler.
- Stratégies collectives pour attaquer ou défendre : projet de l'équipe, marquage et démarquage en fonction des partenaires et adversaires.
- Communication à l'intérieur de l'équipe, avec les adversaires ou l'arbitre.

JEUX COLLECTIFS TRADITIONNELLS CYCLE 1

Situations de référence

* JEUX COLLECTIFS DE POURSUITE

- Minuit dans la bergerie
- La rivière aux crocodiles
- La queue du diable

* JEUX COLLECTIFS DE BALLE

- Les déménageurs
- La balle assise
- Les balles brûlantes

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

JEUX COLLECTIFS DE POURSUITE Cycle 1

Cycle 1

MINUIT DANS LA BERGERIE. Situation de référence

BUT DU JEU.

Pour les moutons, se sauver et se réfugier dans la bergerie.
Pour le loup, toucher les moutons pour les "manger".

CRITERES DE RÉUSSITE.

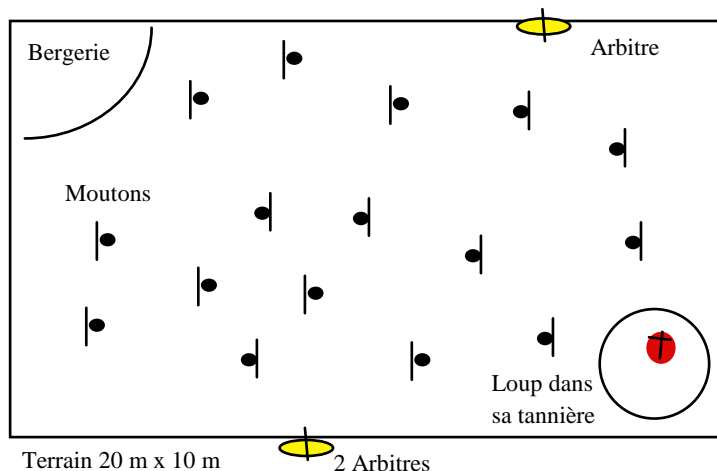
- Pour les moutons, ne pas se faire prendre avant la fin de la partie.
- Pour le loup, prendre tous les moutons.
- Quand tous les moutons sont pris, la partie est finie.

CONSIGNES.

- Le loup se terre dans sa tanière en répondant aux questions des moutons
Loup y-es-tu ? M'entends-tu ? Que fais-tu ? .
- Les moutons se promènent dans le bois jusqu'au moment où le loup crie "C'est minuit, je sors".
- Les arbitres font respecter les règles. (toucher - prise de queue).

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Espace de jeu : 20 m x 10 mètres ... environ.
- Un dossard pour le loup.
- Groupe de 15 à 20 moutons + 1 loup,+ 2 arbitres.



SITUATION D'APPROPRIATION

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves. On touche pour prendre - pas de limites de jeu - pas de délivrance - pas d'arbitres - le maître gère le jeu.

VARIABLES POUR SITUATION D'APPRENTISSAGE

Pour favoriser plus la course et les accélérations ou plus l'esquive et les évitements : prise au foulard plutôt qu'au toucher - surface de jeu plus grande - nombre de moutons - nombre de loups - place de la tanière.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 1 LA RIVIERE AUX CROCODILES. Situation de référence

BUT DU JEU.

Pour les poissons, traverser la rivière sans se faire toucher.
Pour les crocodiles, toucher les poissons pour les manger.

CRITERES DE RÉUSSITE.

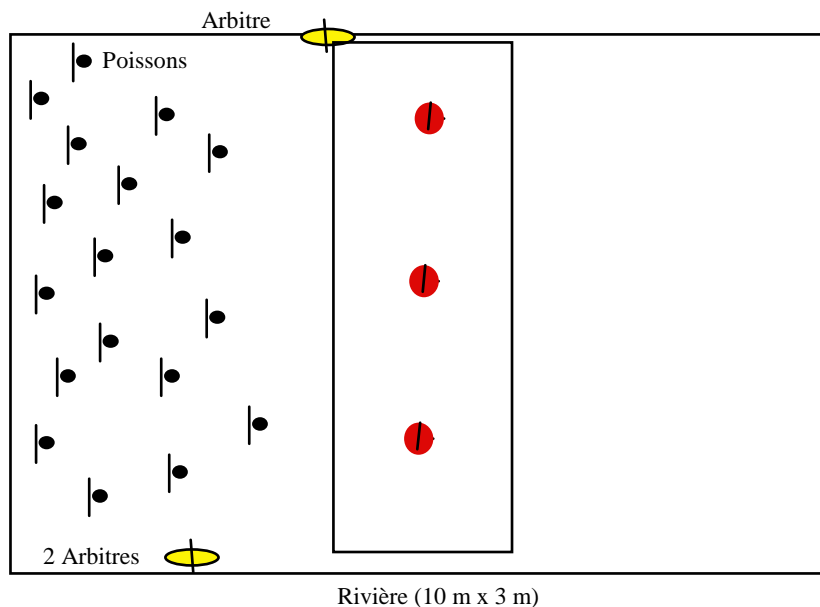
- Pour les poissons, ne pas se faire prendre avant la fin de la partie.
- Pour les crocodiles, prendre tous les poissons.
- Quand tous les poissons sont pris, la partie est finie.

CONSIGNES.

- Les crocodiles nagent dans la rivière.
- Les poissons attendent le signal du maître pour essayer de traverser la rivière
- Les arbitres font respecter les règles. (toucher - prise de queue - délivrance).

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Rivière : 10 mètres x 3 mètres. Un dossard pour le ou les crocodiles.
- Groupe de 15 à 20 poissons + 3 crocodiles + 2 arbitres.



SITUATION D'APPROPRIATION

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves et de les faire s'engager à traverser (élargir le terrain à 15 m). On touche pour prendre - pas de limites de jeu - 2 ou 3 crocodiles - pas d'arbitres - le maître gère le jeu .

VARIABLES POUR SITUATION D'APPRENTISSAGE

Pour développer la prise de décision surface de jeu moins large - plus de crocodiles - Pour favoriser plus la course et les accélérations ou plus l'esquive et les évitements : prise au foulard plutôt qu'au toucher.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 1

LA QUEUE DU DIABLE Situation de référence

BUT DU JEU.

Pour les lutins, prendre la queue du diable pour devenir diable à son tour.
Pour le diable, toucher les lutins pour les pétrifier et rester diable.

CRITERES DE RÉUSSITE.

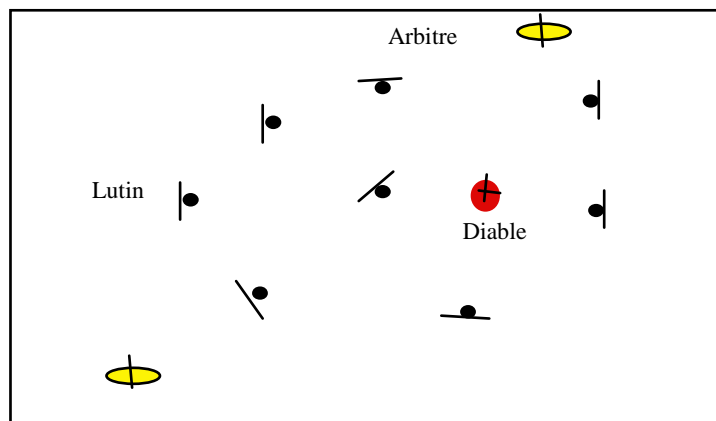
Pour les lutins, devenir "diable" au moins 1 fois au cours de la partie.
Pour le diable, pétrifier tous les lutins sans se faire prendre sa queue

CONSIGNES.

- Le diable place sa queue dans la ceinture de son pantalon pour qu'elle traîne par terre.
- Quand un lutin prend la queue au diable, le jeu s'arrête pour que le "nouveau diable" place sa queue.
- Les lutins peuvent toucher un autre lutin pour le libérer, quand le diable l'a pétrifié.
- Les arbitres font respecter les règles. (toucher - prise de queue - délivrance).

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Espace de jeu : 20m x 10 mètres environ.
- Queue du diable (ficelle + foulard) assez longue pour qu'elle traîne au sol.
- Groupe de 10 à 12 élèves : 1 diable + 8 lutins + 2 arbitres.



Terrain 20 m x 10 m

2 Arbitres

SITUATION D'APPROPRIATION

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves et de les faire s'engager à vouloir attraper la queue du diable. queue longue - pas de limites de jeu - le maître gère le jeu .

VARIABLES POUR SITUATION D'APPRENTISSAGE

Pour développer les changements de direction : limites de terrain - Pour favoriser plus la course et les accélérations ou plus l'esquive et les évitements : prise au foulard plutôt qu'au toucher pour le diable - prise au pied possible.

JEUX COLLECTIFS DE BALLE Cycle 1

Cycle 1

LES DÉMÉNAGEURS.

Situation de référence

BUT DU JEU.

Aller prendre des balles dans les autres caisses et les rapporter dans la sienne.

CRITERES DE RÉUSSITE.

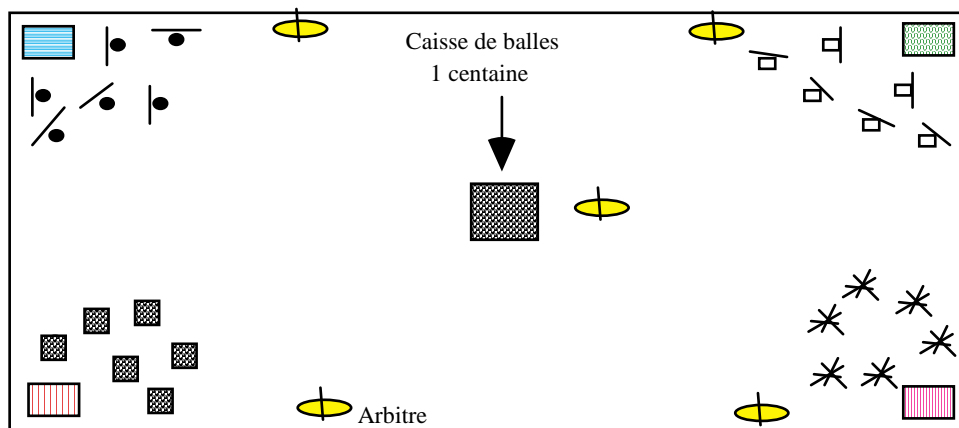
L'équipe qui a le plus de balles dans sa caisse au coup de sifflet final, gagne la partie.

CONSIGNES.

- Toutes les balles sont dans la caisse centrale au départ du jeu.
- Il est possible d'aller chercher des balles partout sur le jeu.
- Un joueur ne peut pas arracher une balle à un autre joueur.
- Les arbitres font respecter les 2 règles.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Caisnes des équipes à 10 mètres de la caisse centrale.
- 5 équipes de 5 à 10 joueurs. (4 équipes en jeu - 1 équipe d'arbitres).
- 4 caisses vides pour les 4 équipes. Une caisse avec une centaine de balles au centre du dispositif.
- Dossards différents pour les équipes.



Terrain 20 m x 20 m - 4 équipes de joueurs - 1 équipe d'arbitres

VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

Nombre de balles - Nature et taille des balles - Droit de courir ou non - droit de ramasser les balles au sol

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 1

LA BALLE ASSISE.

Situation de référence

BUT DU JEU.

Chaque joueur doit toucher les autres joueurs pour les faire asseoir.

CRITERES DE RÉUSSITE.

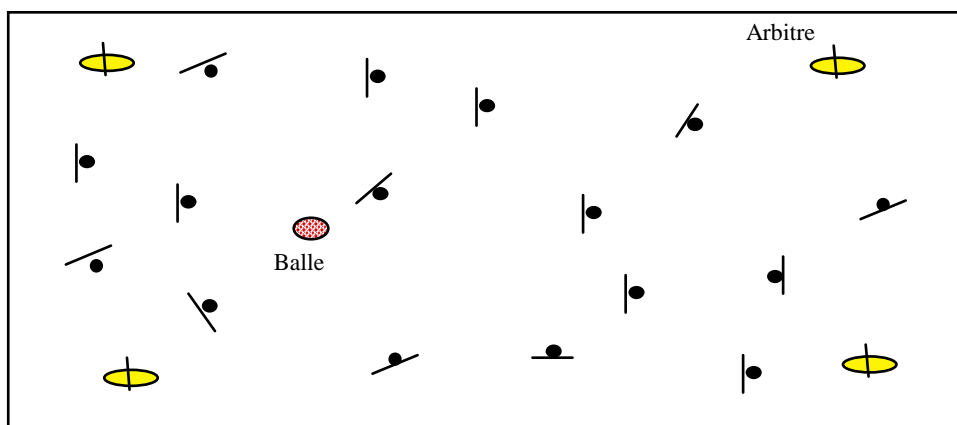
Les 3 derniers qui restent debout ont gagné. .

CONSIGNES.

- La balle ou les 2 balles sont mises en jeu au départ.
- Un joueur doit être touché de "volée".
- Un joueur touché s'assoit.
- Un joueur qui bloque le ballon n'est pas pris.
- Un joueur ne peut pas courir avec le ballon dans les mains.
- Un joueur assis qui réussit à toucher le ballon est délivré.
- Les arbitres font respecter les 3 règles. (touché - marcher - délivrance).

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Salle de 20 m x 10 m. - 1 balle. - Le terrain est délimité par les murs de la salle.



Terrain 20 m x 10 m

4 Arbitres

SITUATION D'APPROPRIATION

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves et de les faire s'engager à vouloir récupérer la balle pour tirer sur les autres : mettre éventuellement 2 balles en jeu - pas de délivrance - pas de limites de jeu - le maître gère le jeu .

VARIABLES POUR SITUATION D'APPRENTISSAGE

Pour moins fuir et faire face pour esquiver ou bloquer : limites de terrain - délivrance quand joueur au sol récupère un ballon libre - orientation vers 3 équipes qui peuvent alors s'organiser, pour prendre et se délivrer, sachant que sur la passe d'un partenaire celui qui fait tomber la balle est pris.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 1

LES BALLE BRULANTES

Situation de référence

BUT DU JEU.

Envoyer les balles dans le camp adverse.

CRITERES DE RÉUSSITE.

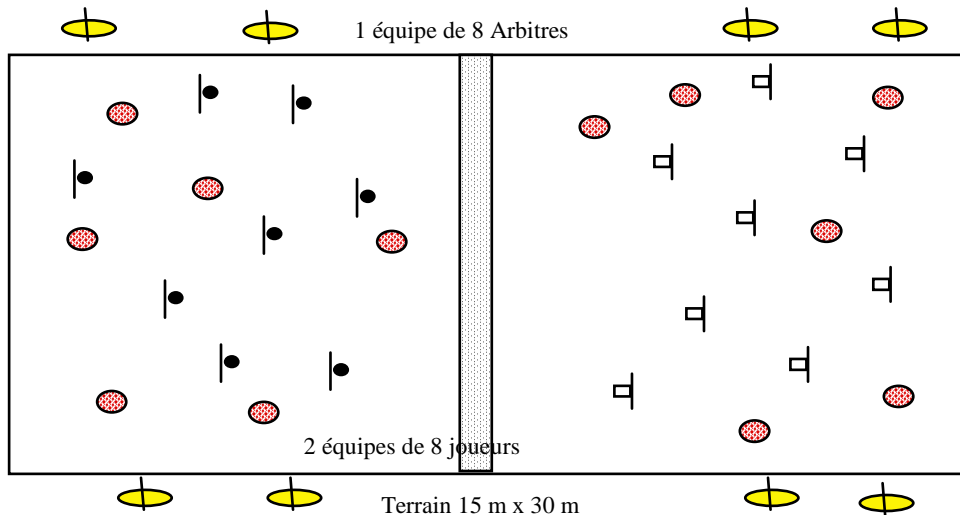
L'équipe qui réussit, au moment de l'arrêt du jeu, comptabilise le plus grand nombre de balle dans le camp adverse gagne la partie.

CONSIGNES.

- Les balles sont mises en jeu en nombre égal dans les 2 camps au début de la partie.
- Il est interdit de pénétrer dans le camp adverse pour jouer une balle.
- La balle est jouée à la main de l'endroit où elle est récupérée.
- Au coup de sifflet final, aucun joueur ne peut lancer de balle.
- Les arbitres vérifient que les 3 règles sont respectées.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain de 15 m x 20 m, bien délimité. Exemple (un gymnase partagé en 2 par des bancs, ou un fil). Éventuellement petite zone entre les camps.
- 3 équipes de 5 à 15 joueurs. Deux se rencontrent, la 3ème arbitre.



SITUATION D'APPROPRIATION. Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves et de les faire entrer dans des stratégies pour gagner : mettre + de balles en jeu - le maître gère le jeu - arbitres pour compter les balles à la fin.

VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

- Pour solliciter les stratégies d'occupation de l'espace : surface du terrain + grande : profondeur et/ou largeur - balles en jeu et hors jeu selon la chute et les délimitations - moins de joueurs - moins de ballons - Lancers à la main, au pied, etc - Frappes d'envoi et/ou de renvoi autorisées - mode de lancer spécifié - obstacle plus haut (filet ou fil tendu).

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

JEUX COLLECTIFS TRADITIONNELS CYCLE 2

Situations de référence

* JEUX COLLECTIFS DE POURSUITE

- L'épervier
- Les sorciers
- Poules, renards, vipères

* JEUX COLLECTIFS DE BALLE

- Lapins chasseurs
- Les 4 camps
- Ballon château

JEUX COLLECTIFS DE POURSUITE Cycle 2

Cycle 2

L'ÉPERVIER

Situation de référence

BUT DU JEU.

L'épervier doit attraper les moutons. Les moutons doivent traverser la prairie d'un refuge à l'autre, sans se faire prendre.

CRITERES DE RÉUSSITE.

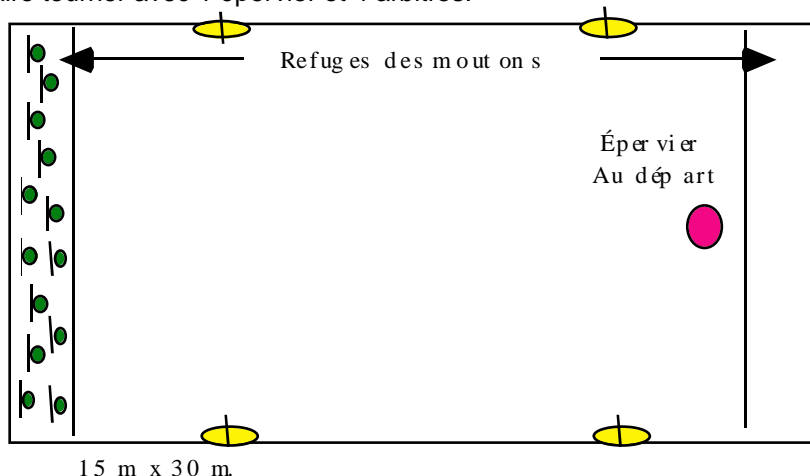
L'épervier gagne quand tous les moutons sont pris.

CONSIGNES.

- L'épervier annonce le départ en chasse à chaque montée.
- Les moutons pris vont en prison ou deviennent éperviers.
- Les éperviers font des chaînes de 3 ou 4 dont les extrémités peuvent prendre des moutons.
- Si la chaîne des éperviers est cassée au moment de la prise, le mouton n'est pas pris.
- Les moutons sont invulnérables dans leur refuge.
- Les arbitres font respecter les 3 règles.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain de 30m x 15m pour une classe de 20 à 30 élèves.
- Faire tourner avec 1 épervier et 4 arbitres.



SITUATION D'APPROPRIATION

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves. L'épervier touche pour prendre et par la suite c'est l'extrémité de la chaîne qui touche - un mouton sorti doit forcément traverser - le maître gère le jeu .

VARIABLES POUR SITUATION D'APPRENTISSAGE

Pour favoriser plus les accélérations ou les esquives : terrain plus ou moins large ou plus profond - nombre d'éperviers au départ - Mode de prise (toucher ou prise de foulard) - Retour au refuge possible. Pour développer les stratégies collectives : faire des chaînes de 4 ou faire 2 ou 3 chaînes d'éperviers au départ et compter le nombre d'aller-retour pour prendre tous les moutons.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 2

LES SORCIERS

Situation de référence

BUT DU JEU.

Les sorciers doivent attraper les lutins pour les pétrifier. Les lutins se sauvent pour ne pas être pris par les sorciers.

CRITERES DE RÉUSSITE.

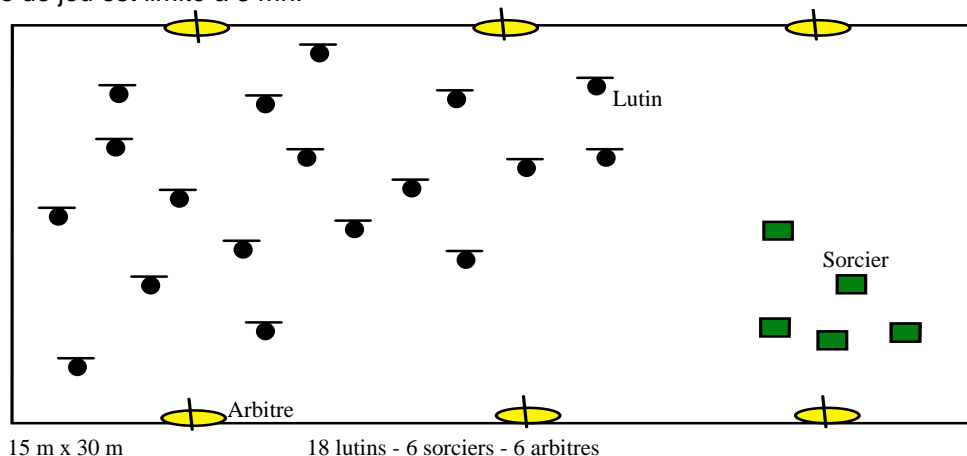
Les sorciers gagnent quand tous les lutins sont pétrifiés.

CONSIGNES.

- Quand un lutin est touché par un sorcier, il s'accroupit (pétrifié).
- Un lutin qui sort du terrain est pétrifié.
- Un lutin qui n'est pas pétrifié peut délivrer les autres en les touchant.
- Les arbitres font respecter les 3 règles. Ils chronomètrent le temps de jeu.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain délimité de 15 m x 30 m.
- L'équipe des sorciers représente entre le quart et le tiers des lutins.
- Les sorciers doivent se distinguer facilement (dossards).
- Le temps de jeu est limité à 3 mn.



SITUATION D'APPROPRIATION

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves. La prise est par toucher - mettre 1/3 de sorciers pour faciliter la prise - le maître gère le jeu .

VARIABLES POUR SITUATION D'APPRENTISSAGE

Pour favoriser plus les accélérations ou plus l'esquive : mode de prise (toucher ou prise de foulard) - refuges possibles dans l'espace de jeu pour faire prendre conscience des zones de jeu et de repli - pour développer les stratégies collectives prendre le temps en compte et laisser un temps de réflexion tactique au départ - pour faire + difficile aller vers 1/4 de sorciers - mettre une délivrance ou donner un lot de foulard supplémentaire en début de jeu.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 2

POULES, RENARDS, VIPÈRES

Situation de référence

BUT DU JEU.

Les poules mangent les vipères ... Les vipères mordent les renards ... Les renards mangent les poules.

CRITERES DE RÉUSSITE.

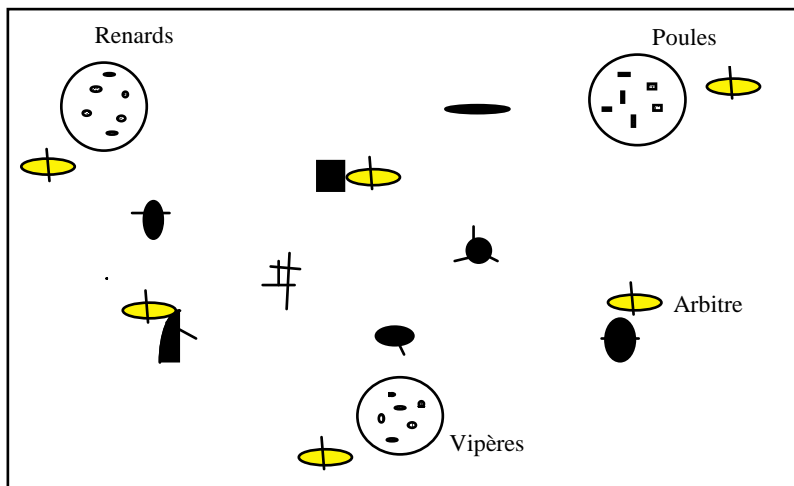
Une équipe gagne quand elle a "mangé" celle qu'elle doit détruire. Quand une équipe est décimée, on peut aussi compter les foulards en possession de chacune des équipes (ceux qui restent et ceux qui ont été pris).

CONSIGNES.

- Les camps respectifs sont des refuges dans lesquels les joueurs sont imprenables.
- Pour prendre on attrape le foulard accroché dans le dos (ceinture pantalon).
- Quand un joueur en prend un autre, il l'accompagne dans son camp et ne peut pas être pris pendant qu'il le ramène.
- Quand une des équipes est décimée, la partie est terminée.
- Un joueur peut être délivré par un partenaire qui lui apporte un foulard pris à un adversaire.
- Les arbitres font respecter les 5 règles.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain de 20 m x 30 m avec des obstacles.
- Les camps sont à égale distance les uns des autres.
- Dossards pour différencier les équipes. Les foulards de couleur libre.



Terrain 20 x 30 m. ... avec arbres et obstacles.

VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

- Dimension du terrain - Délivrance ou non - obstacles ou non sur le terrain - prise au toucher ou au foulard - refuges.

JEUX COLLECTIFS DE BALLE Cycle 2

Cycle 2

LAPINS CHASSEURS

Situation de référence

BUT DU JEU.

Les chasseurs doivent toucher les lapins avec le ballon pour les arrêter dans leur course. Les lapins se sauvent.

CRITERES DE RÉUSSITE.

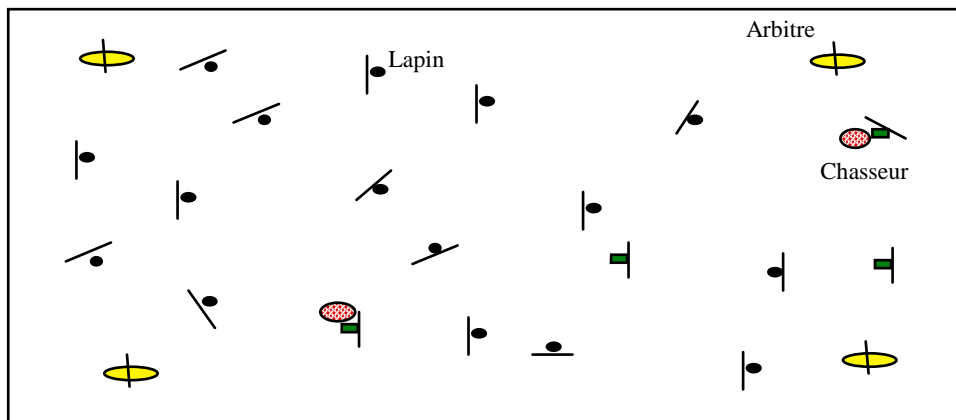
Les chasseurs gagnent quand ils ont touché tous les lapins.

CONSIGNES.

- Le ballon est donné aux chasseurs au signal de départ.
- Les lapins peuvent se sauver dans tout l'espace autorisé.
- Chasseurs : pas courir avec le ballon dans les mains mais dribble possible.
- Un lapin touché s'accroupit à l'endroit où il est touché. Il peut se délivrer en récupérant le ballon lorsqu'il passe vers lui.
- Les arbitres font respecter les 3 règles. (touché - marcher - espace limité).

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain de 20 m x 30 m
- 5 équipes de 4 joueurs (1 équipe de chasseurs - 1 équipe d'arbitres - 4 équipes de lapins. Rotation des équipes sur les 3 statuts.
- Le terrain est délimité par des plots ou des arbres, etc



Terrain 30 m x 20 m

4 Arbitres

16 lapins - 4 chasseurs

SITUATION D'APPROPRIATION

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves : tirer tous les lapins - mettre éventuellement 2 balles en jeu - pas de limites de jeu ni délivrance - le maître gère le jeu .

VARIABLES POUR SITUATION D'APPRENTISSAGE

Pour développer le "faire face" pour esquiver ou bloquer : mettre la règle lapin qui bloque n'est pas pris - pour développer stratégies chez les chasseurs : interdire dribble - limiter le temps - modifier l'espace - nombre de ballons.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 2

LES 4 CAMPS

Situation de référence

BUT DU JEU.

Remplir sa caisse avec les balles situées au départ dans les caisses centrales.

CRITERES DE RÉUSSITE.

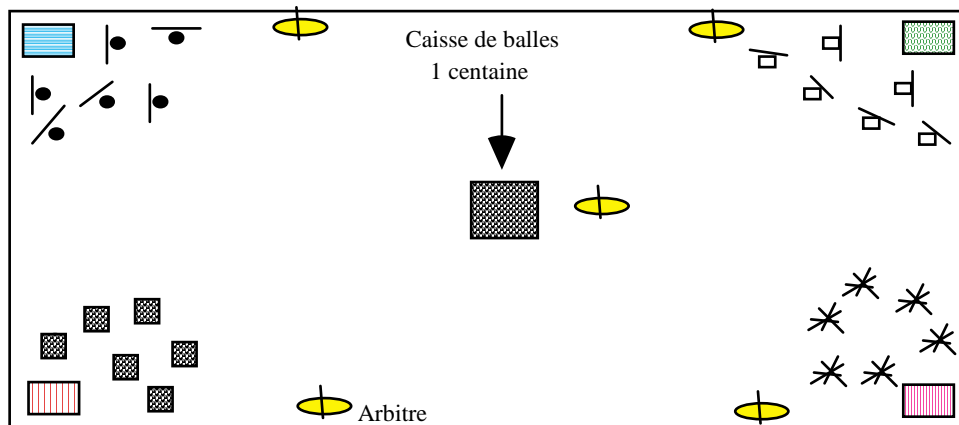
L'équipe qui a le plus de balles dans sa caisse au coup de sifflet final, gagne la partie.

CONSIGNES.

- Toutes les balles sont dans la caisse centrale au départ du jeu.
- Un joueur ne peut jouer qu'une balle à la fois.
- Il est possible d'aller chercher des balles partout sur le jeu.
- Un joueur ne peut pas arracher une balle à un autre joueur.
- Les arbitres font respecter les 2 règles.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain non délimité 20 m x 40 m.
- 5 équipes de 4 à 7 joueurs. (4 équipes en jeu - 1 équipe d'arbitres).
- 4 caisses vides pour les 4 équipes.
- Une caisse avec une centaine de balles au centre du dispositif.



Terrain 20 m x 40 m - 4 équipes de joueurs - 1 équipe d'arbitres

SITUATION D'APPROPRIATION.

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves avoir le plus de balles possibles - imposer une seule balle à la fois - laisser courir pour favoriser déplacements avec objet - les arbitres pour compter les balles à la fin.

VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

- Pour développer les stratégies collectives : interdire marcher avec la balle, imposer passe, agrandir l'espace, imposer une occupation de l'espace, moins de joueurs par équipe - proposer motricité différente : à la main, au pied, rebond obligatoire - Plus les camps sont loin de la caisse centrale et plus le déplacement avec la balle est sollicité (passe obligatoire, envois avec rebonds), etc - nombre de joueurs - nombre de balles - différentes possibilités de jouer les balles - temps de jeu limité - prise dans les caisses des autres.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 2

BALLON CHATEAU

Situation de référence

BUT DU JEU.

Faire tomber avec le ballon les tours du château de l'équipe adverse.

CRITERES DE RÉUSSITE.

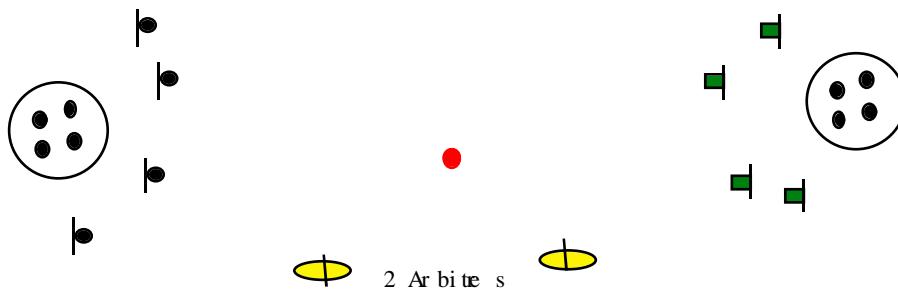
L'équipe qui renverse toutes les tours du château adverse en premier gagne la partie.

CONSIGNES.

- Le ballon est mis entre les 2 équipes en début de partie,
- Un joueur ne peut pas "marcher" plus de 3 pas avec le ballon, mais il peut se déplacer librement en dribble.
- Un joueur ne peut pas arracher le ballon à un adversaire.
- Les espaces des tours ne peuvent pas être pénétrés (personne).
- Les arbitres font respecter les 3 règles. S'il y a non respect de la règle, le ballon est donné à l'adversaire.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Châteaux distants de 15 m à 20 mètres (de 1 à 4 tours).
- 2 équipes de 3 ou 4 joueurs. 1 ballon en jeu.
- Chaque équipe fournit un arbitre.
- Le terrain n'est pas délimité.



VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

- Surface du château - Nombre de tours - Distance entre les châteaux - Château adossé à un mur ou libre - Terrain délimité ou non - Nombre de joueurs - Nombre de ballons en jeu - Déplacement avec le ballon - Relation entre les joueurs.

JEUx COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

JEUX COLLECTIFS TRADITIONNELLS CYCLE 3

Situations de référence

* JEUX COLLECTIFS DE POURSUITE

- Le drapeau
- Les barres
- Les barrettes

* JEUX COLLECTIFS DE BALLE

- Passe à 10
- Balle au capitaine
- Camp ruiné

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

JEUX COLLECTIFS DE POURSUITE Cycle 3

Cycle 3

LE DRAPEAU

Situation de référence

BUT DU JEU.

Les attaquants essayent de rapporter le drapeau dans leur camp.

Les défenseurs essayent de faire prisonnière l'équipe des attaquants.

CRITERES DE RÉUSSITE.

Les attaquants gagnent s'ils réussissent à ramener le drapeau dans leur camp.

Les défenseurs gagnent s'ils touchent le porteur du drapeau avant qu'il ne soit revenu dans son camp, ou s'ils font prisonniers tous les attaquants.

CONSIGNES.

- Le drapeau ne peut être "lancé" à un partenaire. Un attaquant peut le lâcher au sol s'il sent qu'il va être pris. Le jeu continue.

- Dans leurs camps respectifs, attaquants et défenseurs sont invulnérables.

- Pour prendre un attaquant, le défenseur doit le toucher. À ce moment là, l'attaquant va dans la prison du camp des défenseurs.

- Les attaquants choisissent dans leur équipe un "chien" qui les protège. Il a le pouvoir de prendre des défenseurs en les touchant. À ce moment là, le défenseur rejoint la prison du camp des attaquants.

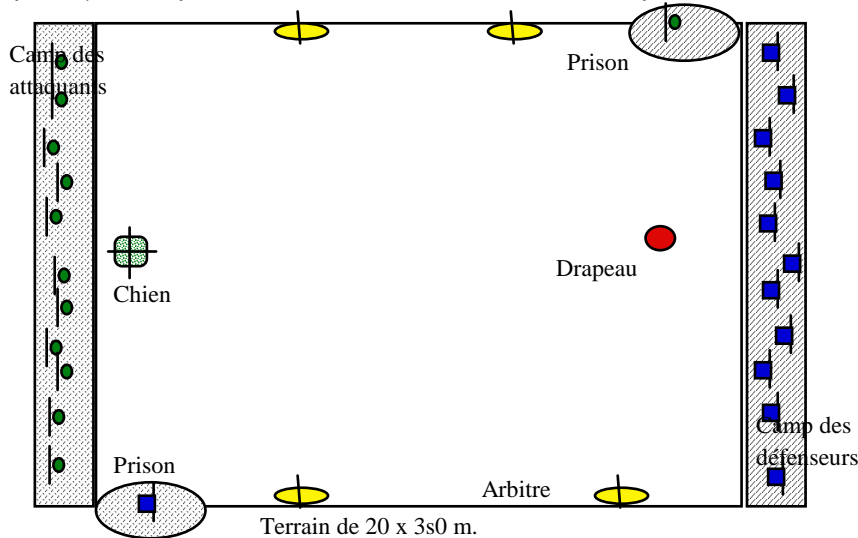
- Les prisonniers peuvent être délivrés par "toucher" Un seul à la fois.

- Les arbitres font respecter les 5 règles (prise, drapeau, délivrance).

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain de 20 m x 30 m. Camps aux 2 extrémités. Dossards pour équipes et le chien

- Drapeau (foulard posé sur un cône, à 3,5 mètres du camp des défenseurs).



VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

Prise au toucher ou au foulard - Dimension du terrain - Emplacement du drapeau - Délivrance.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 3

LES BARRES

Situation de référence

BUT DU JEU.

Toucher les joueurs adverses pour les faire prisonnier.

CRITERES DE RÉUSSITE.

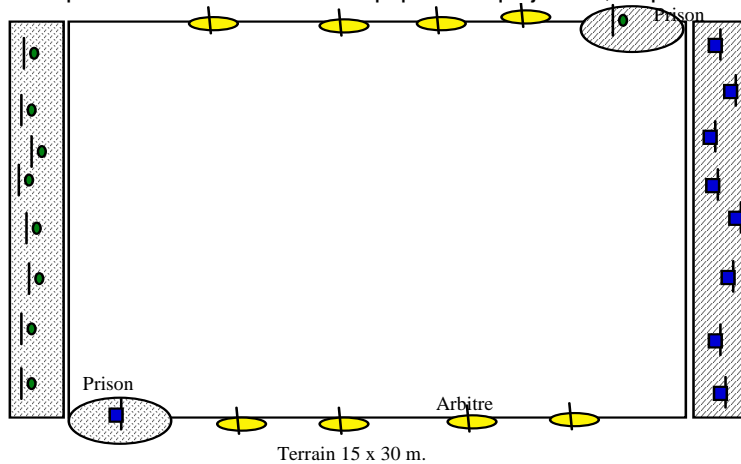
L'équipe qui fait prisonnière l'autre la première gagne la partie.

CONSIGNES.

- Pour toucher un joueur adverse il faut avoir "barre" sur lui ; c'est à dire être sorti de son propre camp **après** que lui soit sorti du sien.
- Un joueur touché va dans la prison de l'autre équipe.
- Un joueur libre peut délivrer un partenaire en le touchant (1 seul à la fois).
- Quand un joueur retourne dans son camp, puis ressort, c'est cette dernière sortie qui détermine sur quels joueurs adverse il a "Barre sur"
- Les arbitres font respecter les 3 règles. Ils chronomètrent le temps de jeu.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain délimité de 15 m x 30 m. Prisons à l'entrée de chacun des camps.
- Dossards pour se reconnaître. - 3 équipes : 2 qui jouent, 1 qui arbitre.



SITUATION D'APPROPRIATION

But : pour faire comprendre le jeu aux élèves : quand 1 joueur annonce "barre sur" c'est que l'adversaire est sorti avant lui, il garde ce "barre sur" toute la partie sachant qu'un adversaire l'annonce sur lui - prise est par toucher - pas de délivrance - le maître gère le jeu .

VARIABLES POUR SITUATION D'APPRENTISSAGE

Pour favoriser accélérations ou esquives : modifier l'espace + profond et + large, c'est plus de course - mode de prise (toucher ou prise de foulard) - pour développer les stratégies collectives : laisser un temps de réflexion tactique au départ - mettre une délivrance par toucher ou donner un foulard à un partenaire - progressivement entrer et sortir en pouvant annoncer un nouveau "barre sur" à chaque fois - refuge possible dans les 2 camps mais "barre sur" que depuis son propre camp.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 3

LES BARRETTES

Situation de référence

BUT DU JEU.

Aller prendre le sifflet dans le camp de l'équipe adverse pour le rapporter dans son camp, et siffler avec les 2 sifflets. Ramener des joueurs adverses touchés pour marquer des points.

CRITERES DE RÉUSSITE.

L'équipe qui réunit les 2 sifflets (de sons différents), et siffle dans son propre camp gagne la partie. Si ce résultat n'est pas atteint, l'équipe qui aura marqué le plus de points par la prise d'adversaires, sera déclarée gagnante.

CONSIGNES.

- Chacune des 2 équipes (équipe bleue et verte) installe son camp (5 mètres de diamètre et pose son sifflet à l'intérieur du périmètre de ce camp. Le départ du jeu est donné par l'enseignant qui choisit un signal, sachant que les 2 équipes doivent disposer de 5 à 10 minutes pour installer leur camp (distants de 80 à 200 mètres), et se répartir les cartons avec les barrettes.

- Chaque équipe se répartit les cartons qui définissent le niveau de force et le rôle des joueurs (de "1 barrette" à "6 barrettes").

- Seuls les joueurs ayant "1 barrette" peuvent transporter le sifflet, alors que les autres (de 2 à 6 barrettes), ont un rôle de protection des partenaires et un rôle de prise des adversaires.

- Au départ du jeu, les joueurs ne peuvent pas garder le sifflet sur eux, celui-ci doit être posé dans le camp. Par la suite, si le sifflet est récupéré sur le champ de jeu, il peut être gardé avec soi.

- Quand un joueur(quel que soit son nombre de barrettes), est à l'intérieur d'un camp, il est en zone "neutre", imprenable. Dès qu'il en sort, il est à nouveau prenable. Mais 1 joueur qui a un carton de "1 barrette" et qui est entré dans le camp avec un sifflet ne peut le garder sur lui. Il doit le poser immédiatement dans le camp.

- Quand un joueur de l'équipe "Bleue", touche un joueur de l'équipe "verte", ils se montrent leurs cartons où sont inscrits les barrettes. 4 cas de figures peuvent se présenter :

1. Si les joueurs sont de la même force (ex: 2 barrettes chacun), ils repartent chacun de leur côté.

2. S'ils sont de force inégale, ils se rendent à la table de marque et celui qui est le plus fort (nombre de barrettes), fait inscrire pour son équipe, le nombre de barrettes de son adversaire. Le joueur le plus fort repart immédiatement sur le jeu alors que le joueur perdant doit rester 1 minute à la table de marque. Quand ce temps est écoulé, il pose le carton de "barrette" qu'il avait, et en tire un autre dans une pioche prévue à cet effet.

3. Si le joueur touché a "1 barrette" et qu'il transporte le sifflet, il doit le poser au sol sur les lieux de la prise et accompagner celui qui l'a pris à la table de marque. Le jeu se poursuit pour les autres. N'importe quel autre joueur "1 barrette" peut ramasser le sifflet et continuer le jeu.

4. Si les joueurs qui se sont touchés ont tous les deux "1 barrette" et que l'un des 2 a un sifflet, ils se montrent les cartons, le joueur qui a le sifflet le pose au sol, et les 2 joueurs le jouent à la méthode du béret avec une main dans le dos. Si l'un des 2 joueurs réussit à s'en saisir sans se faire toucher par l'autre, il peut partir avec.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain de 50 m à 150 m de préférence en milieu couvert, arbusté, ou présentant des obstacles naturels (ex : 1 parc).
- Les camps de 5 mètres de diamètre sont délimités par des foulards de couleur.
- Les sifflets doivent avoir des sons différents (indispensable au moment où une équipe réunit les sifflets, et siffle dans son camp pour annoncer le gain de la partie).
- 2 équipes de 12 à 15 joueurs et une table de marque tenue par 4 arbitres (1 qui gère la pioche - 2 qui gèrent les temps - 1 qui marque les points).
- 2 jeux de cartons de barrettes de 2 couleurs différentes (bleus et verts).



1 carton
de 6
barrettes



3 cartons
de 5
barrettes



4 cartons
de 4
barrettes



5 cartons
de 3
barrettes

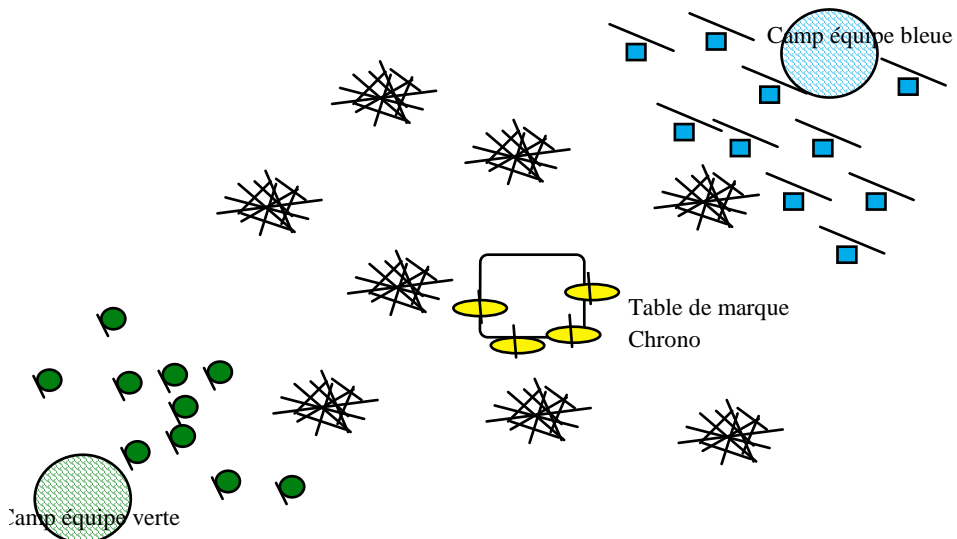


6 cartons
de 2
barrettes



6 cartons
de 1
barrette

Sur ces 25 cartons, chaque équipe en a 1 par joueur. le reste va dans la pioche à la table de marque



80 m à 200 m. Terrain accidenté, arbusté.

SITUATION D'APPROPRIATION

But : pour faire comprendre le jeu aux élèves : faire 2 niveau de joueur (1 barrette qui peut transporter et 2 barrettes qui peut prendre mais pas transporter).- le retour à la table pour le marquage des points permet de réguler - prise par toucher - jeu en espace découvert éventuellement, la cour - le maître gère le jeu .

VARIABLES POUR SITUATION D'APPRENTISSAGE

Pour favoriser les stratégies : écarter les niveaux de prise - choisir un terrain accidenté et encombré - écarter les camps.

JEUX COLLECTIFS DE BALLE Cycle 3

Cycle 3

LA PASSE À 10

Situation de référence

BUT DU JEU.

Chaque équipe essaie de faire 10 passes successives.

CRITERES DE RÉUSSITE.

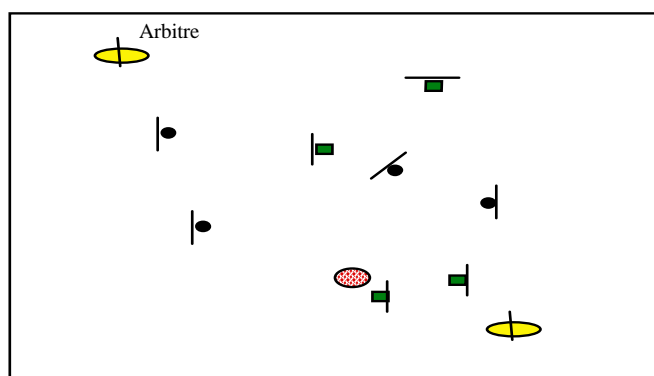
Une équipe marque 1 point si elle réussit à faire les 10 passes sans que l'autre intercepte la balle, ni que celle-ci ne tombe au sol.

CONSIGNES.

- La balle est mise en jeu par un "entre 2".
- Les équipes mettent 4 joueurs sur le terrain. Chaque équipe fournit 1 arbitre.
- Les arbitres font respecter 3 règles : ne pas marcher avec la balle - ne pas arracher la balle à l'adversaire - ne pas sortir des limites.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain de 20 m x 10 m.
- 2 équipes de 5 joueurs
- Le terrain est délimité (plots - arbres). Il peut aussi ne pas être délimité.



Terrain 20 m x 10 m

2 Arbitres

SITUATION D'APPROPRIATION

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves : réussir 5 passes de suite - Aller à 10 passes par la suite - pas de dribble - arbitrage sur les 3 règles.

VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

Pour favoriser lecture du jeu : réduire à 3 le nombre de joueurs par équipe sur le terrain - variables : surface de jeu - déplacement avec le ballon (dribble) - pour obliger à chercher les partenaires et à se démarquer : interdire la passe à celui qui vient de l'envoyer (dans le jeu à 4 contre 4).

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 3

CAMP RUINÉ

Situation de référence

BUT DU JEU.

Bloquer le ballon "de volée" quand les joueurs de l'autre équipe le lancent vers notre camp. À chaque fois qu'un joueur bloque une balle lancée par l'autre équipe, il va dans le camp adverse.

CRITERES DE RÉUSSITE.

L'équipe qui envahit le camp adverse gagne la partie.

CONSIGNES.

- Une des deux équipes lance le ballon dans le camp adverse en essayant de ne pas se le faire bloquer de "volée".

= Si le ballon est bloqué, le "bloqueur" passe dans le camp adverse. Il laisse le ballon au point de blocage à un partenaire.

= Si le ballon n'est pas bloqué, c'est à l'autre équipe de lancer.

- Le ballon doit être envoyé dans les limites du camp, sinon l'équipe qui a fait l'envoi recommence.

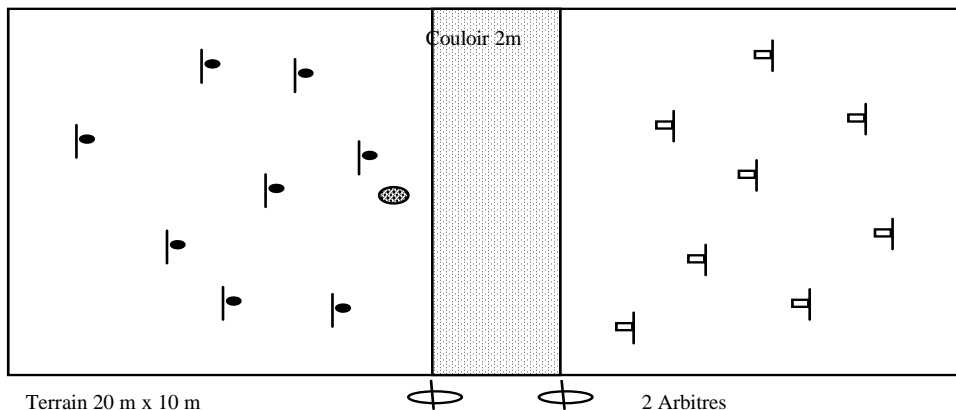
- Les arbitres font respecter les 2 règles.

- Quand un joueur est passé dans le camp adverse, il peut récupérer le ballon et le renvoyer dans son propre camp pour qu'un partenaire le bloque de volée et envahisse à son tour le camp adverse.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain délimité de 20 m x 10 m. Couloir de 2 m.

- Équipes de 6 à 10 joueurs.



SITUATION D'APPROPRIATION

Le but est de faire comprendre le jeu aux élèves : bloquer de volée pour envahir - les joueurs qui envahissent sont des statues dans un premier temps.

VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

Pour améliorer démarquage : surface des camps + grande et nombre de joueurs limité à 5 par équipe - variables : 1 filet modifie les envois - nombre de joueurs - statut du joueur envahisseur (statue, gêneur, relanceur possible) - Choix entre retour au camp d'un adversaire ou envahissement d'1 partenaire.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 3

BALLE AU CAPITAINE

Situation de référence

BUT DU JEU.

Faire parvenir "de volée" la balle à son capitaine placé dans une zone pour marquer un point.

CRITERES DE RÉUSSITE.

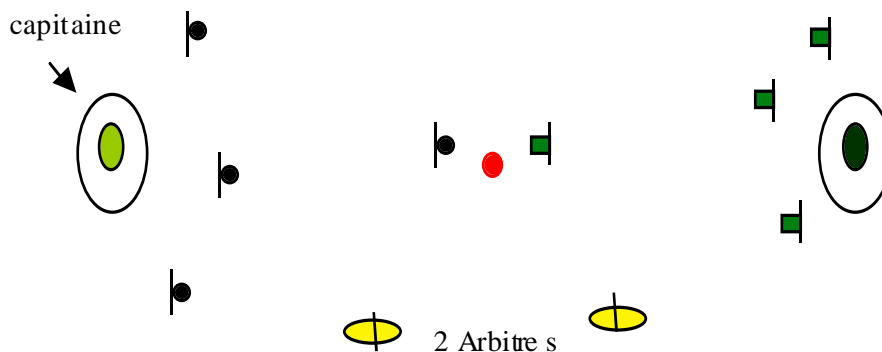
L'équipe qui marque le plus de points gagne la partie.

CONSIGNES.

- Le ballon est mis en jeu par "entre-deux" au milieu du terrain.
- Un joueur ne peut pas marcher plus de 3 pas avec le ballon, mais il peut se déplacer librement en dribble.
- Un joueur ne peut pas toucher un adversaire pour lui prendre le ballon.
- Les zones des capitaines ne peuvent être pénétrées par personne.
- Les arbitres font respecter les 3 règles. S'il y a non respect de la règle, le ballon est donné à l'adversaire.
- Lorsqu'un point est marqué, le capitaine pose la balle au bord de sa zone. C'est l'équipe adverse qui relance le jeu.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain de 15 m x 30 m. minimum, non délimité. Écart entre les zones des capitaines : 20 m minimum. L'espace de jeu continue derrière les zones.
- Équipes de 4 à 5 joueurs. Chaque équipe fournit un arbitre.



VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

Surface du terrain - Distance entre les capitaines - Zone des capitaines - Nombre de ballons - Nombre de joueurs - Dribble ou pas.

JEUx COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

SITUATIONS

D'APPRENTISSAGE

AUX 3 CYCLES

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 1

LES DÉMÉNAGEURS

Situation d'apprentissage

OBJECTIF

Améliorer la course et la manipulation des balles

BUT DU JEU.

Aller prendre des balles dans les autres caisses et les rapporter dans la sienne.

CRITERES DE RÉUSSITE.

L'équipe qui a le plus de balles dans sa caisse au coup de sifflet final, gagne la partie.

CONSIGNES.

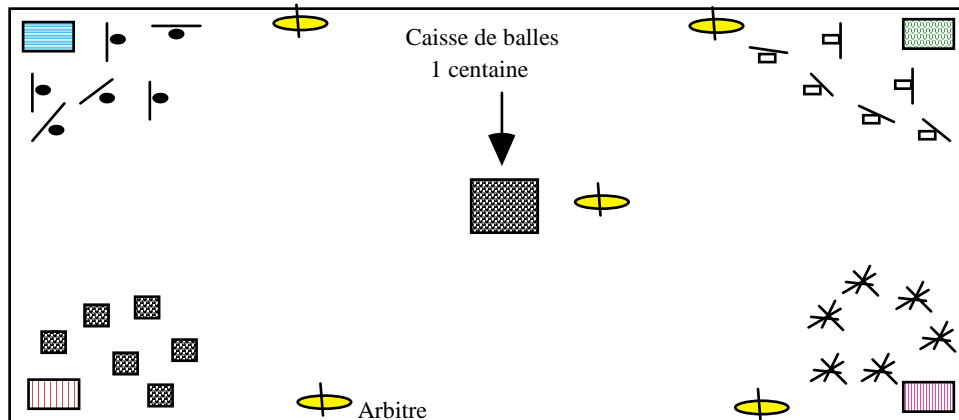
- Toutes les balles sont dans la caisse centrale au départ du jeu.
- Il est possible d'aller chercher des balles partout sur le jeu.
- **Un joueur ne peut jouer qu'une balle à la fois.**
- Un joueur ne peut pas arracher une balle à un autre joueur.
- L'observateur regarde comment les balles sont amenées dans la caisse

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- **Caisnes à 20 mètres de la caisse centrale**

- 5 équipes de 5 à 10 joueurs. (4 équipes en jeu - 1 équipe d'arbitres).

- 4 caisses vides pour les 4 équipes. Une caisse avec une centaine de balles au centre du dispositif.



Terrain 20 m x 40 m - 4 équipes de joueurs

- 1 équipe d'arbitres -observateurs

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 2

LES SORCIERS

Situation d'apprentissage

OBJECTIF

Développer les stratégies de prise

BUT DU JEU.

Prendre tous les lutins.

CRITERES DE RÉUSSITE.

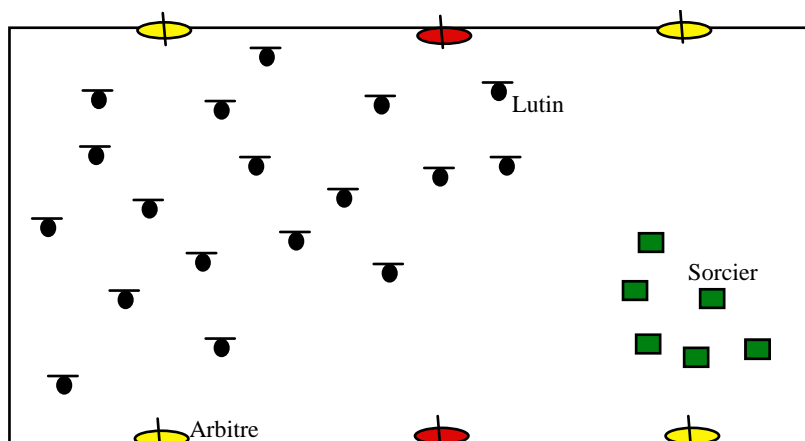
Avoir pris tous les lutins en respectant la stratégie de jeu prévue.

CONSIGNES.

- Les sorciers se réunissent pour définir une stratégie de jeu.
- La stratégie est dite à un groupe de 2 observateurs.
- Les observateurs vérifient que la stratégie est respectée et qu'elle aboutit.
- Les arbitres font respecter les 3 règles et chronomètrent.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain délimité de 15 m x 30 m.
- L'équipe des sorciers représente entre le quart et le tiers des lutins.
- Le temps de jeu est limité à 3 minutes.



15 m x 30 m

- 18 lutins - 5 sorciers

- 4 arbitres - 2 observateurs

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 2

LAPINS CHASSEURS

Situation d'apprentissage

OBJECTIF.

Améliorer la circulation de balles entre les chasseurs

BUT DU JEU.

Les chasseurs doivent toucher les lapins avec les ballons pour les arrêter dans leur course. Les lapins se sauvent.

CRITERES DE RÉUSSITE.

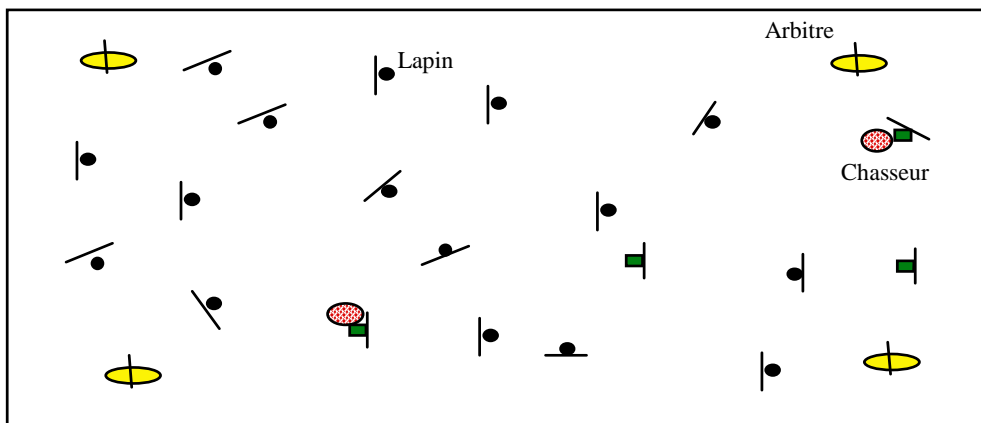
Les chasseurs gagnent quand ils ont touché tous les lapins.

CONSIGNES.

- 2 ballons sont donnés aux chasseurs au signal de départ.
- Les lapins peuvent se sauver dans tout l'espace autorisé.
- Chasseurs pas courir avec le ballon dans les mains et pas de dribble.
- Un lapin touché s'accroupit à l'endroit où il est touché. Pas de délivrance
- 2 arbitres par ballon. Ils font respecter les 3 règles. (toucher - marcher - espace limité).

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain très grand 30 m x 50 m ou non délimité
- 5 équipes de 4 joueurs (1 équipe de chasseurs - 1 équipe d'arbitres - 4 équipes de lapins. Rotation des équipes sur les 3 statuts.
- Le terrain est délimité par des plots ou des arbres, etc



Terrain 30 m x 50 m

4 Arbitres

16 lapins - 4 chasseurs

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 2

POULES - RENARDS - VIPERES

Situation d'apprentissage

OBJECTIF.

Développer les stratégies de capture, de contournement et d'évitement.

BUT DU JEU.

Faire prisonnière l'équipe adverse en leur prenant leurs foulards

CRITERES DE RÉUSSITE.

Ramener le maximum de foulards.

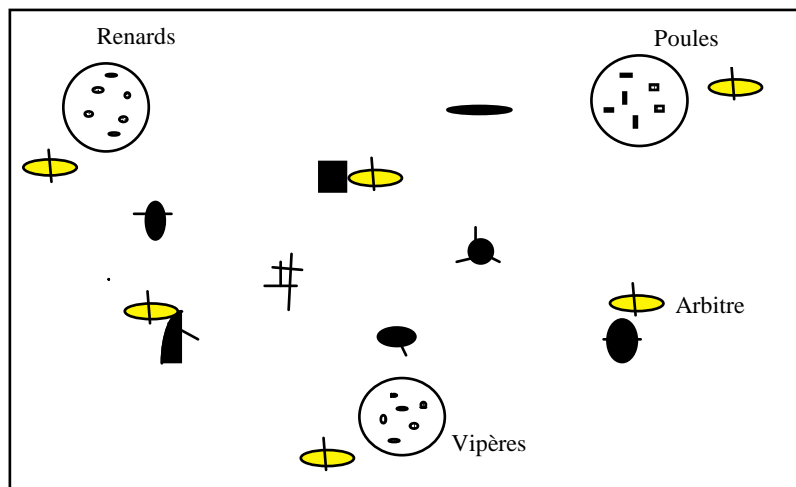
CONSIGNES.

- La prise a lieu par le foulard (foulard accroché à la ceinture pantalon)
- Quand un joueur en prend un autre, il l'accompagne dans son camp et ne peut pas être pris pendant qu'il le ramène.
- Un joueur peut être délivré par un partenaire qui lui apporte un foulard.
- Les arbitres font respecter les 5 règles.

- **Chercher une stratégie qui sera discuter à la fin.**

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain de 10 m x 20 m avec des obstacles.
- Les camps sont à égale distance les uns des autres.
- Dossards pour différencier les équipes. Les foulards de couleur libre.
- Plots pour délimiter les camps



Terrain 10 x 20 m. ... avec arbres et obstacles.

JEU COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 2

BALLON CHÂTEAU

Situation d'apprentissage

OBJECTIF.

Améliorer le déplacement avec la balle en dribble et en passe.

BUT DU JEU.

Faire tomber avec le ballon les tours du château de l'équipe adverse.

CRITERES DE RÉUSSITE.

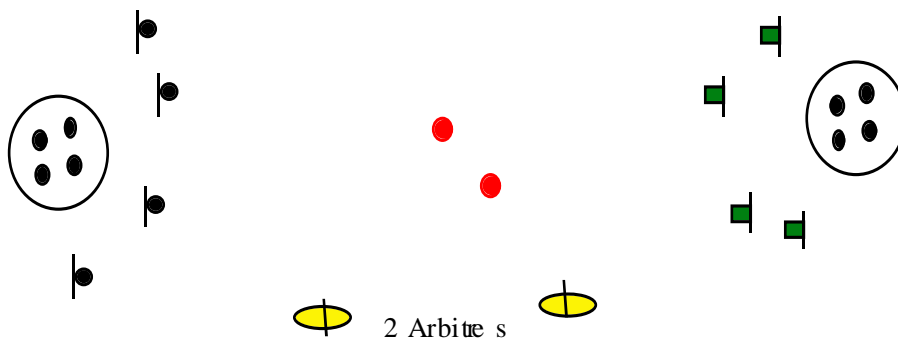
L'équipe qui renverse toutes les tours du château adverse en premier gagne la partie.

CONSIGNES.

- Les ballons sont mis entre les 2 équipes en début de partie,
- Un joueur ne peut pas "marcher" plus de 3 pas avec le ballon, mais il peut se déplacer librement en dribble.
- Un joueur ne peut pas arracher le ballon à un adversaire.
- Les espaces des tours ne peuvent pas être pénétrés (personne).
- Les arbitres font respecter les 3 règles. S'il y a non respect de la règle, le ballon est donné à l'adversaire.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Châteaux distants de 20 à 25 mètres.
- 2 équipes de 3 ou 4 joueurs. 2 ballons en jeu.
- Chaque équipe fournit un arbitre.
- Le terrain n'est pas délimité.



VARIABLES POUR SITUATIONS D'APPRENTISSAGE.

- Surface du château - Nombre de tours - Distance entre les châteaux - Château adossé à un mur ou libre - Terrain délimité ou non - Nombre de joueurs - Nombre de ballons en jeu - Déplacement avec le ballon - Relation entre les joueurs.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 3

LE DRAPEAU

Situation d'apprentissage

OBJECTIF.

Améliorer le jeu de l'équipe. Améliorer les stratégies de capture

BUT DU JEU.

Les attaquants essayent de rapporter le drapeau dans leur camp.

Les défenseurs essayent de faire prisonnière l'équipe des attaquants.

CRITERES DE RÉUSSITE.

Les attaquants gagnent s'ils réussissent à ramener le drapeau dans leur camp.

Les défenseurs gagnent s'ils touchent le porteur du drapeau avant qu'il ne soit revenu dans son camp, ou s'ils font prisonniers tous les attaquants.

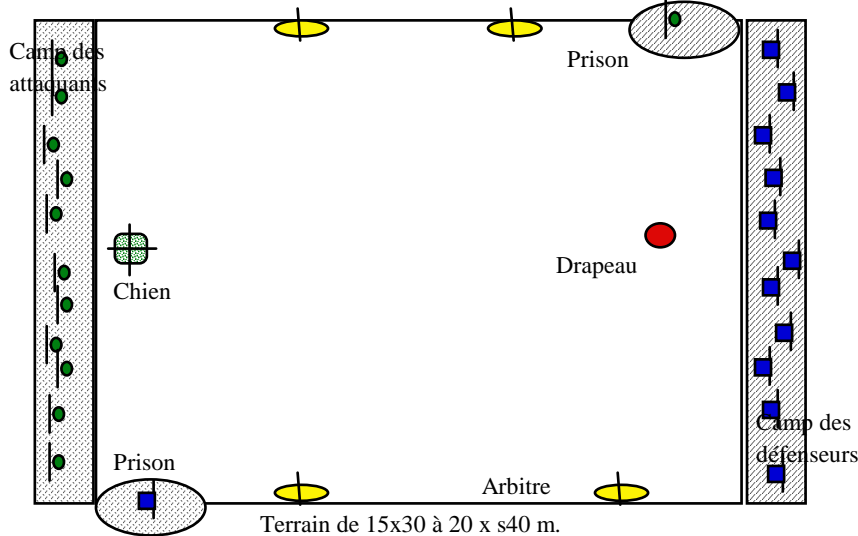
CONSIGNES.

- Même règles que la situation de référence.
- **La prise a lieu par le foulard accroché dans le dos.**
- **On peut délivrer un partenaire en lui apportant un foulard.**
- Un joueur délivré est impenable quand il retourne dans son camp.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain de 20 m x 30 m. Camps aux 2 extrémités. Dossards pour équipes et le chien - Foulards pour les joueurs.

- Drapeau (foulard posé sur un cône, à 3,5 mètres du camp des défenseurs).



JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 3

LES BARRES

Situation d'apprentissage

OBJECTIF.

Comprendre les stratégies d'entrée sortie. Réagir plus vite dans les prises d'informations

BUT DU JEU.

Toucher les joueurs adverses pour les faire prisonnier.

CRITERES DE RÉUSSITE.

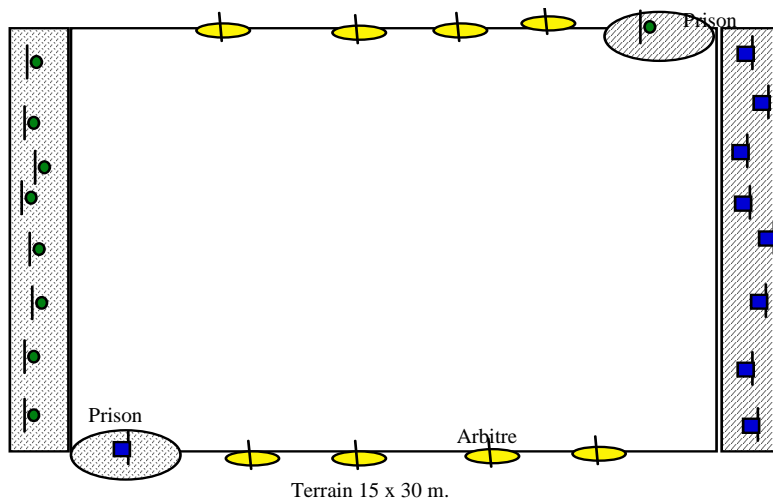
L'équipe qui fait prisonnière l'autre la première gagne la partie.

CONSIGNES.

- Pour toucher un joueur adverse il faut avoir "barre" sur lui ; c'est à dire être sorti de son propre camp **après** que lui soit sorti du sien.
- Un joueur touché va dans la prison de l'autre équipe.
- Un joueur libre peut délivrer un partenaire en le touchant (1 seul à la fois).
- **Quand un joueur retourne dans son camp et ressort, sa dernière sortie et l'annonce détermine sur quel joueur il a "Barre sur"**
- Les arbitres font respecter les 3 règles. Ils chronomètrent le temps de jeu.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain délimité de 15 m x 30 m. Prisons à l'entrée de chacun des camps.
- Dossards pour se reconnaître. - 3 équipes : 2 qui jouent, 1 qui arbitre.



JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 3

LA PASSE À 10

Situation d'apprentissage

OBJECTIF

Améliorer le démarquage.

BUT DU JEU.

Chaque équipe essaie de faire **5 passes** successives.

CRITERES DE RÉUSSITE.

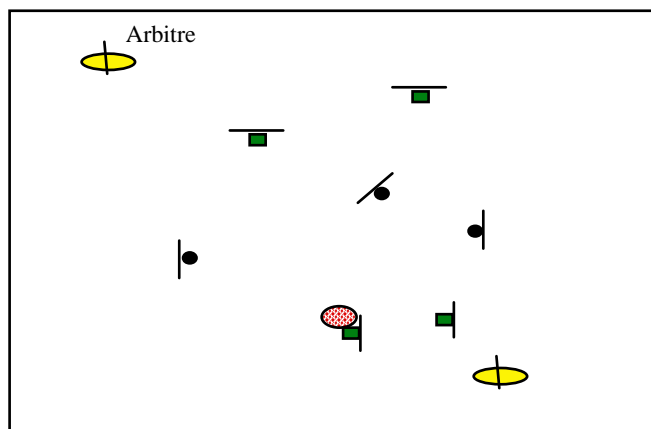
Une équipe marque 1 point si elle réussit à faire les 5 passes sans que l'autre intercepte la balle, ni que celle-ci tombe au sol.

CONSIGNES.

- La balle est mise en jeu par un "entre 2".
- Les équipes mettent **3 joueurs sur le terrain.**
- Chaque équipe fournit 1 arbitre.
- **Le dribble est interdit.**
- Les arbitres font respecter 3 règles : ne pas marcher avec la balle - ne pas arracher la balle à l'adversaire - ne pas sortir des limites.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain non délimité.
- 2 équipes de 3 joueurs + arbitre
- Le terrain est délimité (plots - arbres)



Terrain non délimité

2 Arbitres

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 3

CAMP RUINÉ

Situation d'apprentissage

OBJECTIF

Comprendre l'espace de jeu - améliorer les envois dans les espaces libres.

BUT DU JEU.

Bloquer le ballon "de volée" quand les joueurs de l'autre équipe le lancent vers notre camp. À chaque fois qu'un joueur bloque une balle lancée par l'autre équipe, il va dans le camp adverse.

CRITERES DE RÉUSSITE.

L'équipe qui envahit le camp adverse gagne la partie.

CONSIGNES.

- Chaque équipe met 5 joueurs sur le terrain et 1 observateur qui regarde si les choix des envois sont pertinents.

- Une des deux équipes lance le ballon dans le camp adverse en essayant de ne pas se le faire bloquer de "volée".

= Si le ballon est bloqué, le "bloqueur" passe dans le camp adverse. Il laisse le ballon au point de blocage à un partenaire.

= Si le ballon n'est pas bloqué, c'est à l'autre équipe de lancer.

- Le ballon doit être envoyé dans les limites du camp, sinon l'équipe qui a fait l'envoi recommence.

- Les arbitres font respecter les 2 règles.

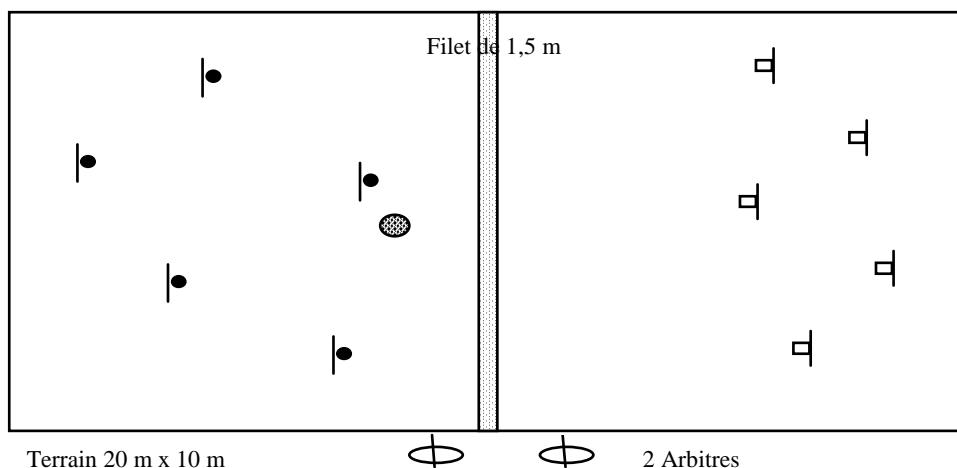
- Quand un joueur est passé dans le camp adverse, il peut gêner les joueurs adverses.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain délimité de 20 m x 10 m. Filet de 1,5 m de haut

- Équipes de 7 joueurs (5 sur terrain + 1 observateur + arbitre).

-



JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 3

BALLE AU CAPITAINE

Situation d'apprentissage

OBJECTIF.

Favoriser la circulation de la balle.

BUT DU JEU.

Faire parvenir "de volée" la balle à son capitaine placé dans une zone pour marquer un point.

CRITERES DE RÉUSSITE.

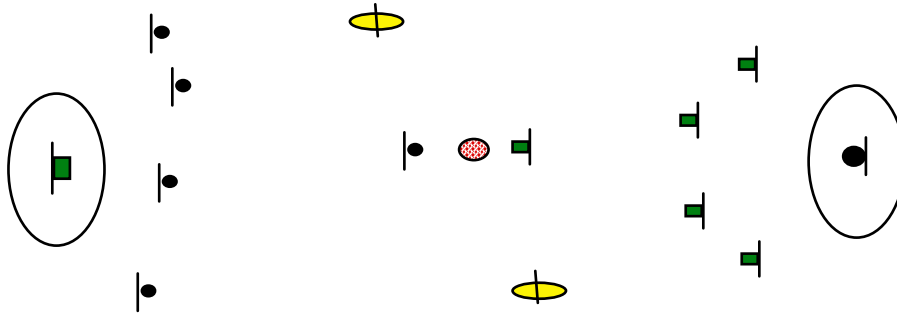
L'équipe qui marque le plus de points gagne la partie.

CONSIGNES.

- Les ballons sont mis en jeu par les capitaines
- Un joueur ne peut pas marcher plus de 3 pas avec le ballon,
- **Un joueur ne peut pas dribbler.**
- Un joueur ne peut pas arracher le ballon à un adversaire.
- Les zones des capitaines ne peuvent être pénétrées par personne.
- Les arbitres font respecter les 3 règles. S'il y a non respect de la règle, le ballon est donné à l'adversaire.
- Lorsqu'un point est marqué, le capitaine pose la balle dans sa zone. C'est l'équipe adverse qui relance le jeu.

DISPOSITIF - ORGANISATION - MATÉRIEL.

- Terrain non délimité. Écart entre les zones des capitaines : 30 mètres
- L'espace de jeu continue derrière les zones.
- Équipes de 4 à 5 joueurs. Chaque équipe fournit un arbitre.



2 Arbitres

JEUx COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

JEUX SPORTIFS COLLECTIFS

Cycle 2 - Cycle 3
Cycle 2 - Cycle 3

APPROCHE SCOLAIRE DANS DIFFÉRENTS SPORTS COLLECTIFS.

1. Conditions minimales de jeu.

Jouer à un sport collectif c'est :

- Marquer des points dans une cible déterminée gardée ou non gardée, avec une zone protégée ou pas.
- Se déplacer avec le ballon selon certaines contraintes.
- Inter-agir avec des partenaires contre des adversaires selon certaines modalités.
- Évoluer sur un espace de jeu défini.

Pour que l'élève construise et transforme ses moyens d'action sur le jeu, la mise en œuvre des sports collectifs à l'école élémentaire dépassera le contexte des pratiques de jeu "adulte". Ce qui nécessite :

- des règles évolutives.
- plusieurs ballons,
- plusieurs cibles,
- des tâches différenciées,
- plus ou moins de partenaires ou d'adversaires,
- des objectifs successifs à atteindre.

2. Choix de situations proposées et d'un cadre de travail.

Aux cycles 2 et 3, la compétence à s'opposer individuellement et/ou collectivement impose le respect de règles et la tenue de différents rôles dans une équipe. Le choix de situations-problèmes transférables à différents sports collectifs de balle apparaît comme un cadre privilégié que l'élève retrouvera dans les différents sports collectifs.

3. Choix de règles par rapport au sens de l'activité.

La mise en œuvre d'un jeu collectif nécessite d'articuler 4 paramètres :

- Des conditions d'obtention du résultat (**C.O.R.**) : possibilités de marque.
- Des conditions d'intervention sur la balle (**C.I.B.**) : possibilités de manipulation.
- Des conditions d'interactions des joueurs (**C.I.J.**) : possibilités relationnelles.
- Des conditions d'espace de jeu (**C.E.J.**) : les possibilités spatiales.

4. Le respect de l'essence de l'activité.

Basket-ball.

C.O.R. : Cible est haute et horizontale, non gardée. But quand la balle y entre.

C.I.B. : La balle jouée avec les mains. On peut se déplacer en dribblant. Elle ne peut être tenue en mains pendant plus de 2 appuis.

C.I.J. : 2 équipes de 5 joueurs. Contacts entre joueurs interdits.

C.E.J. : Terrain avec 2 cibles opposées, avec ou sans raquette. (14mx28m)

Football.

C.O.R. : Cible verticale gardée. But quand le ballon franchit la ligne.

C.I.B. La balle peut être jouée avec tout le corps sauf les mains et les bras.

C.I.J. : 2 équipes de 11 ou 7 ou 5 joueurs. Règle du hors jeu. Contact entre les joueurs limité à l'appui d'épaule pour disputer le ballon.

C.E.J. : Terrain avec 2 cibles opposées. (minimum 20mx40m).

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Handball.

C.O.R. : Cible verticale gardée. Zone dans laquelle on ne peut pas prendre appui pour jouer (sauf le gardien). But quand le ballon franchit la ligne.

C.I.B. : La balle est jouée avec les mains. On peut se déplacer en dribblant Elle ne peut être tenue en mains pendant plus de 3 appuis.

C.I.J. : 2 équipes de 7 joueurs. Contact entre joueurs limité à l'appui du buste lors des tirs.

C.E.J. : Terrain avec 2 cibles opposées, Zone de 6 m ou 5m (20mx40m).

Hockey.

C.O.R. : Cible verticale gardée. On marque en tirant à l'intérieur de la zone qui est devant le but. Il y a but quand la balle franchit la ligne.

C.I.B. : La balle ne peut être jouée qu'avec la crosse, sauf pour le gardien de but. Elle doit être poussée et non frappée.

C.I.J. : Les 2 équipes de 7 joueurs sont mêlées sur le terrain. Le contact entre les joueurs est interdit. Il n'est pas possible de faire obstruction à un adversaire avec son corps.

C.E.J. : Terrain, avec 2 cibles opposées, zone de but de 9m (20mx40m) .

Rugby.

C.O.R. : Cible horizontale, non gardée. L'en but est de toute la largeur du terrain. Il y a but quand le ballon y est posé par un joueur.

C.I.B. : Le ballon peut être joué avec les mains ou les pieds. Il peut être tenu et porté pour avancer. Il ne faut pas être hors jeu pour le jouer, c'est à dire en avant de la ligne imaginaire parallèle aux lignes d'en but, qui passe par le ballon.

C.I.J. : Les 2 équipes de 8 ou 15 joueurs sont mêlées sur le terrain. On peut arrêter physiquement le joueur quand il est porteur du ballon.

C.E.J. Terrain rectangulaire, avec 2 cibles opposées (minimum 20mx40m).

5. Vers une approche scolaire.

La mise en place des sports collectifs au niveau de l'école élémentaire amène à faire quelques choix.

- Le choix d'objectifs qui traversent les différents sports collectifs.
- La mise en place de situations de jeu ayant un enjeu véritable
- L'entrée dans l'activité par la conquête du but et la prise en compte du résultat de l'équipe.
- Le jeu avec plusieurs ballons et plusieurs cibles qui implique chaque enfant, à son niveau et rejoint l'idée d'apprentissage différencié.
- Le jeu à effectif restreint (3 contre 3) en fin de cycle 2 et cycle3.
- L'élaboration d'un projet collectif d'action à construire par l'équipe (élaboration, mise en œuvre et évaluation).
- Le choix de la surface de jeu, et des zones particulières.

De l'essentiel de l'activité, il faut et il suffit de démarrer avec une règle dans chaque domaine.

- Une règle pour définir la marque et la mise en jeu de la balle.
- Une règle pour définir les possibilités de manipulation de la balle.
- Une règle pour définir les possibilités d'interaction des joueurs.
- Une règle pour définir les limites de jeu.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Au Basket-ball.

Le marcher est indispensable ainsi que le déplacement en dribble. Le contact doit aussi être sanctionné. La reprise de dribble arrivera plus tard, ainsi que la règle des 3 secondes.

La mise en place de caisses sous les cibles marque la dépossession du ballon lorsqu'il y a point.

Au football.

La règle du hors-jeu n'est pas utile avant la fin du cycle 3. Le rôle du gardien fait partie des apprentissages. Choix de jeux à 3c3 et 5c5 au début.

Selon le niveau de maîtrise de la balle, il est possible de limiter les interventions lorsque le possesseur de la balle est arrêté et qu'il a le pied sur le ballon. Le jeu sans gardien avec cibles réduites est utilisable.

Lors d'une remise en jeu, il est rapidement nécessaire de faire mettre les adversaires à distance. On place des cerceaux près des cibles.

Au handball.

La règle de contact peut être la même qu'au basket. La zone est indispensable. Le rôle de gardien fait partie des apprentissages.

L'aménagement de petits terrains avec des zones réduites (arc de cercle de 3 ou 4 mètres), et le jeu sans gardien, avec une cible comme une quille, sont momentanément intéressants dans le jeu à 3 contre 3.

Au hockey.

Les règles de manipulation de la crosse sont indispensables : hauteur de hanche au départ. La règle de l'obstruction peut attendre le cycle 3.

La zone peut n'être introduite qu'à la fin des situations d'appropriation. Des situations de jeu à 2 contre 2 et 1 contre 1, sur petits terrains favorisent les manipulations crosse/balle au début. Groupes de 5 élèves qui jouent et arbitrent en rotation.

En cycle 2, un cerceau pour laisser la balle près des cibles est utile.

Les zones doivent être assez grandes pour favoriser l'attaque de la cible.

Le jeu sans gardien comme précédemment peut être momentanément intéressant dans les jeux à effectifs réduits.

Au rugby.

Le jeu à la main uniquement est privilégié. Le jeu au pied viendra plus tard, Lors des remises en jeu, la mise à distance n'excèdera pas 5 mètres pour limiter la vitesse et les contacts trop violents. La règle du hors jeu peut n'être introduite que plus tard si l'on veut privilégier l'idée de combat collectif.

Le jeu en multi-cibles oblige à réduire la surface de la cible, et à ne pas attaquer la cible contiguë.

L'aménagement des terrains a beaucoup d'importance : plus l'espace est étroit, plus il y aura de contacts physiques, et de combat collectif.

Les situations de jeu en plus grand nombre avec 1 seul ballon (5 contre 5) sont plus intéressantes à utiliser que dans les autres sports collectifs,

On remplacera les caisses près des cibles par des cerceaux ou des cartons.

JEUX SPORTIFS COLLECTIFS CYCLE 2

Cycle 2

L'EQUIPE GAGNANTE

Situation d'appropriation

OBJECTIFS.

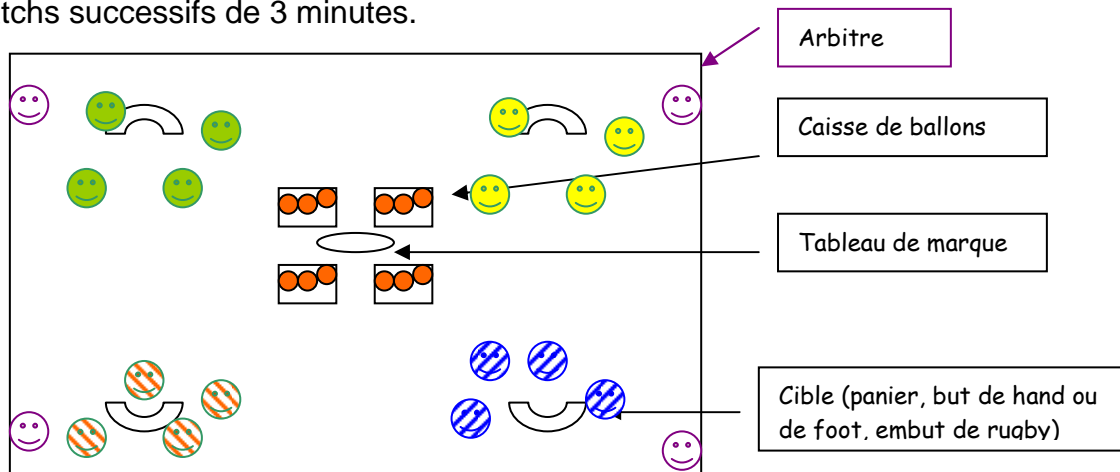
Savoir dribbler - tirer – marquer.
Accéder à la notion d'équipe (résultat collectif).
Savoir marquer son résultat.

BUT DU JEU.

Marquer des points en se déplaçant en dribblant.

DISPOSITIF.

Terrain non délimité avec 4 cibles et 1 tableau. 12 à 15 ballons (2 ballons pour 3 élèves). 5 équipes (4 qui jouent, 1 qui arbitre).
5 matchs successifs de 3 minutes.



CONSIGNES.

Les joueurs ne se déplacent qu'en dribblant. Après un tir réussi, le joueur pose le ballon dans une des caisses. Il va inscrire son point sur le tableau (à chaque fois), et reprend un ballon dans une autre caisse. Il ne le prend pas à un autre joueur.

Les arbitres sanctionnent ceux qui marchent en portant le ballon et ceux qui oublient de poser le ballon. Le joueur sanctionné pose le ballon, s'accroupit, compte jusqu'à 10 et repart.

CRITERE DE RÉUSSITE.

Il y a point quand le ballon entre dans la cible. L'équipe qui marque le plus de points a gagné.

TEMPS DE RÉFLEXION.

Qui a gagné ? Pourquoi ? Comment s'y prennent-ils ?

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 2

L'ATTAQUE DES CAMPS

Situation d'appropriation

OBJECTIFS.

Accéder à la notion de camp et de résultat d'équipe Développer l'arbitrage.

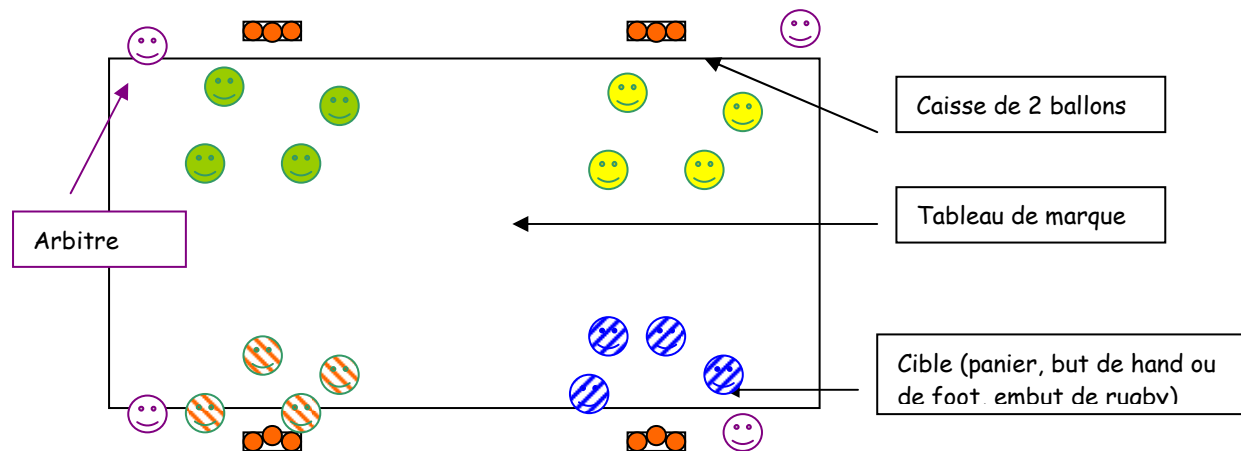
BUT DU JEU.

Marquer des points pour son équipe.

DISPOSITIF.

Terrain non délimité avec 4 cibles. 4 caisses de 3 ballons sous les 4 cibles, le tableau de marque au centre du terrain. 5 équipes (4 qui jouent, 1 qui arbitre).

5 matchs de 3 minutes. Les 4 équipes en jeu ont un camp (couleur des dossards),



CONSIGNES.

Chaque équipe essaie de marquer des points dans les 3 cibles qui ne sont pas de sa couleur. Après un tir réussi, le joueur pose le ballon dans la caisse près de la cible où il a marqué,

Il inscrit le point sur le tableau (à chaque fois) et va chercher un ballon dans leur camp ou récupère un ballon libre après un tir raté ou repoussé.

Les équipes essaient de marquer le maximum de points. Les joueurs ne se déplacent qu'en dribblant. Les arbitres sanctionnent ceux qui marchent en portant le ballon, et ceux qui oublient de poser le ballon après une marque. Le joueur sanctionné pose le ballon, s'accroupit, compte jusqu'à 10 et repart.

CRITERE DE RÉUSSITE.

L'équipe qui marque le plus de points a gagné.

TEMPS DE RÉFLEXION.

Comment s'y prendre pour récupérer des ballons ? Quelle organisation au sein de l'équipe ?

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 2 LE MATCH à 7/7 avec 3 ballons, ou 3/3 avec 1 ballon comme SR.2 Situation de référence

OBJECTIFS.

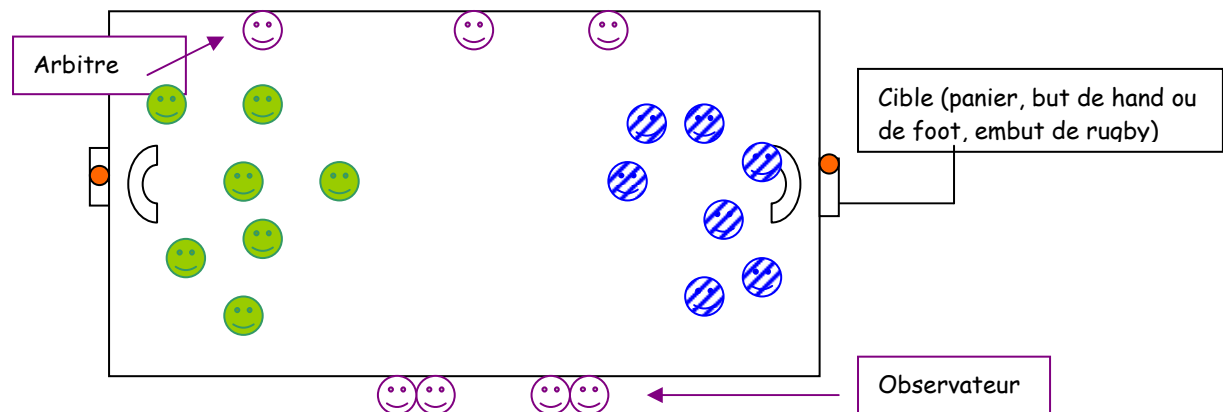
S'évaluer en situation de jeu global.

BUT DU JEU.

Marquer des points pour son équipe.

DISPOSITIF.

Terrain délimité avec 2 cibles opposées. 3 ballons. 3 équipes de 7 joueurs : 2 équipes s'affrontent, la 3^e arbitre et observe). 3 matchs de 5 minutes.



CONSIGNES.

Au départ, il y a un ballon dans chaque caisse, le 3^e est lancé au milieu. Par la suite, ils sont jouables par les 2 équipes. Quand une équipe marque 1 but, elle pose le ballon dans la caisse qui est près de la cible. Il est interdit de prendre des ballons dans la caisse de l'équipe adverse.

Les joueurs respectent les règles connues : marcher, reprise de dribble, contact, remise en jeu pour balle sortie.

Les arbitres, 1 par ballon, suivent toujours le même ballon. Ils sifflent les fautes correspondant aux 4 règles. Faute = balle est donnée aux adversaires.

Les observateurs relèvent les comportements par rapport à 1 thème choisi dans les axes proposés. Ils sont par 2 (1 qui annonce et l'autre qui écrit).

CRITERE DE RÉUSSITE.

L'équipe qui marque le plus de points a gagné.

TEMPS DE RÉFLEXION.

Analyse des observations relevées par les groupes d'observateurs pour rechercher les axes de travail des séances suivantes.

THÈMES D'OBSERVATION

ÉVALUER EN SITUATION DE RÉFÉRENCE AU CYCLE 2 ET AU CYCLE 3

Thèmes	Axes d'observation
Les règles de jeu et l'arbitrage	Connaissance et respect des règles Efficacité de l'arbitrage Respect des décisions de l'arbitre
L'efficacité du jeu	Les joueurs qui touchent la balle ou pas. La circulation de la balle. Les pertes de balle (dribbles ou passes). Ce qui fait perdre la balle. L'efficacité par rapport à la cible (tirs tentés).
Les stratégies d'attaque	Actions individuelles (démarquage, placements et déplacements) Actions collectives.
Les stratégies de récupération de la balle.	Fonctionnement de l'équipe. Occupation de l'espace. Marquage, interceptions ...
Les relations La communication	Entre partenaires. Entre adversaires. Avec l'arbitre.

Méthodologie d'observation.

Faire observer :

- **L'aspect quantitatif** qui renvoie au combien de fois.
- **L'aspect qualitatif** qui renvoie au comment l'élève fait.

Ne proposer qu'une chose à observer.

Critères d'observation précis.

Mettre 2 élèves ensemble (le premier annonce, l'autre écrit).

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 2

LES VOLEURS DE BALLONS

Situation d'apprentissage

OBJECTIFS

Récupérer des ballons pour jouer. Renforcer la notion d'équipe. Développer l'efficacité d'arbitrage.

BUT DU JEU.

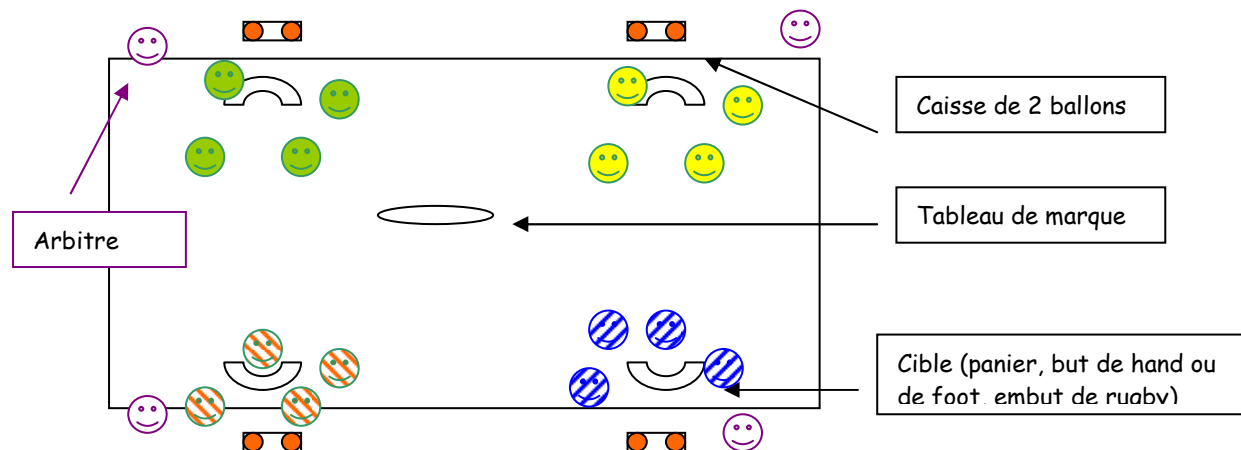
Marquer des points.

DISPOSITIF.

4 cibles et 4 caisses sous les cibles. 2 ballons par caisse au départ du match.

5 équipes de 4 joueurs : 4 équipes jouent, la 5ème arbitre. On joue 5 matchs et on totalise par équipe les points à la fin des rencontres.

Le dispositif peut s'adapter sur 2 cibles (3 équipes et moins de ballons).



CONSIGNES

Quand un joueur marque : Il pose le ballon dans la caisse près de la cible. Il inscrit son point sur le tableau. Il reprend un ballon dans sa propre caisse ... ou il peut le prendre à un adversaire sur le jeu.

Les arbitres sanctionnent : La faute du "marcher", le ballon non posé dans la caisse après un tir réussi, le "contact" lors de la prise de balle à l'adversaire. Le joueur sanctionné pose son ballon, s'accroupit, et compte jusqu'à 10). Ce ballon peut être récupéré par un autre joueur 10.

CRITERE DE RÉUSSITE.

L'équipe qui réussit le meilleur score a gagné.

TEMPS DE RÉFLEXION.

Comment s'y prendre pour récupérer des ballons ? Quelle organisation au sein de l'équipe ?

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 2

LA BONNE STRATÉGIE

Situation d'apprentissage

OBJECTIFS

Faire évoluer l'organisation collective en attaque et en défense.

BUT DU JEU.

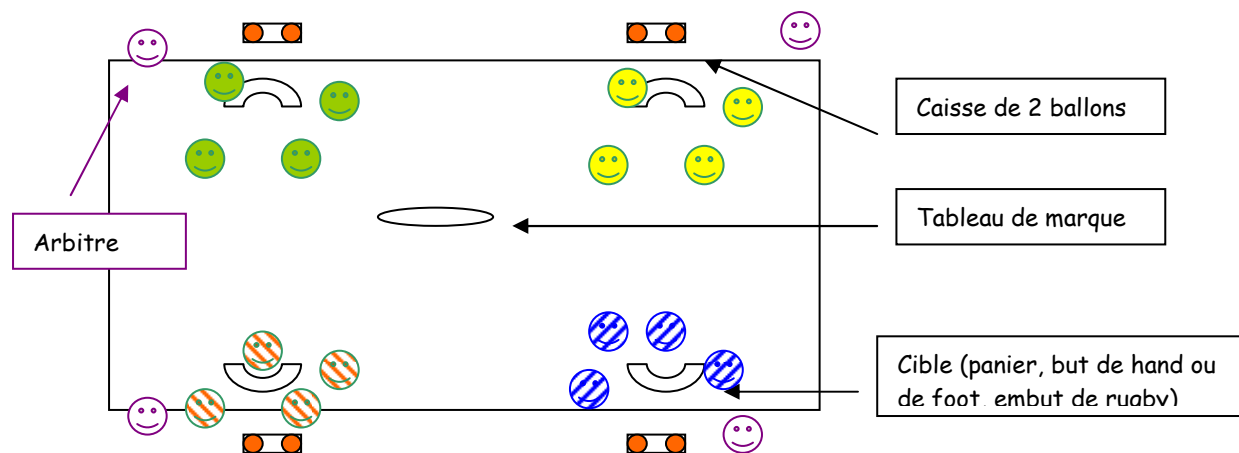
Marquer des points.

DISPOSITIF.

4 cibles et 4 caisses sous les cibles. 2 ballons par caisse au départ du match.

5 équipes de 4 joueurs : 4 équipes jouent, la 5ème arbitre. On joue 5 matchs et on totalise par équipe les points à la fin des rencontres.

Le dispositif peut s'adapter sur 2 cibles (3 équipes et moins de ballons).



CONSIGNES.

Chaque équipe dispose de 3 minutes pour choisir une stratégie qui sera discutée après le match.

Quand un joueur marque : Il pose le ballon dans la caisse près de la cible. Il inscrit son point sur le tableau. Il reprend un ballon dans sa propre caisse ... ou il peut le prendre à un adversaire sur le jeu.

Les arbitres sanctionnent : Le "marcher", le "contact", le ballon non posé dans la caisse après un tir réussi. Le joueur sanctionné pose le ballon, s'accroupit, et compte jusqu'à 10). Ce ballon peut être récupéré par un autre joueur.

CRITERE DE RÉUSSITE.

L'équipe qui réussit le meilleur score a gagné.

TEMPS DE RÉFLEXION.

Confrontation des organisations des équipes en attaque et en défense.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 2

LE MATCH À 3 CONTRE 3

Situation de référence

OBJECTIFS.

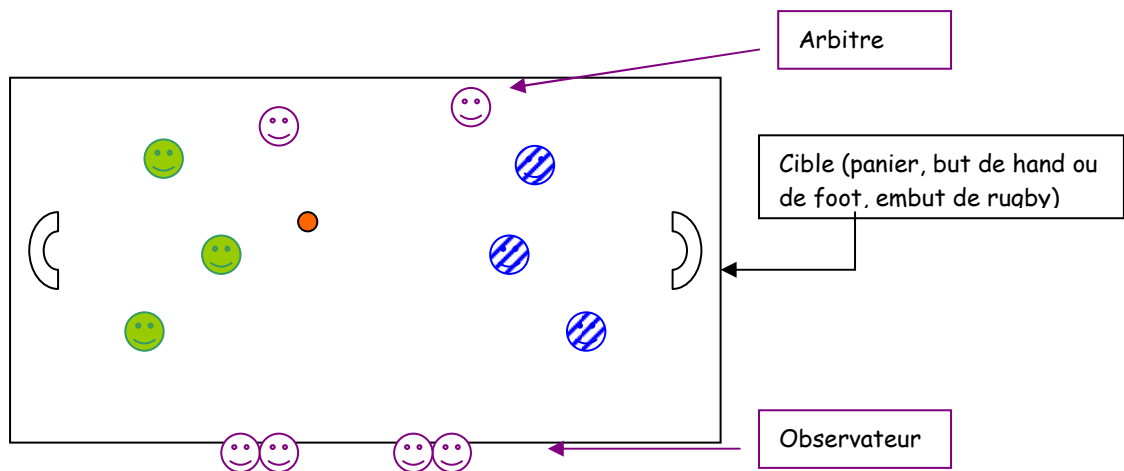
S'évaluer en situation de jeu global. Évaluer la capacité à s'organiser à 3 pour récupérer des ballons et attaquer.

BUT DU JEU.

Marquer des points pour son équipe.

DISPOSITIF.

Terrain délimité avec 2 cibles opposées. 1 ballon. 4 équipes de 3 joueurs : 2 équipes s'affrontent, les 2 autres arbitrent et observent. 4 matchs de 5 minutes.



CONSIGNES.

Chaque équipe essaie de marquer le maximum de points.

Le ballon est mis en jeu par un entre-deux. Quand une équipe marque 1 but, l'autre équipe relance le jeu depuis sa cible. Les joueurs respectent les règles connues (marcher, reprise de dribble, contact, remise en jeu pour balle sortie).

Les 2 arbitres sifflent les fautes correspondant aux 4 règles. Lors d'une faute, la balle est donnée aux adversaires.

Les observateurs relèvent les comportements par rapport à 1 thème choisi dans les axes proposés. Ils sont par 2 (1 qui annonce et l'autre qui écrit).

CRITERE DE RÉUSSITE.

L'équipe qui marque le plus de points a gagné.

TEMPS DE RÉFLEXION.

Analyse des observations relevées par les groupes d'observateurs pour rechercher les axes de travail des séances suivantes.

JEUx COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

JEUX SPORTIFS COLLECTIFS CYCLE 3

Cycle 3

LE MATCH DES 10 BALLONS

Situation d'appropriation

OBJECTIFS

S'approprier le jeu et les règles minimales. Apprendre à arbitrer.

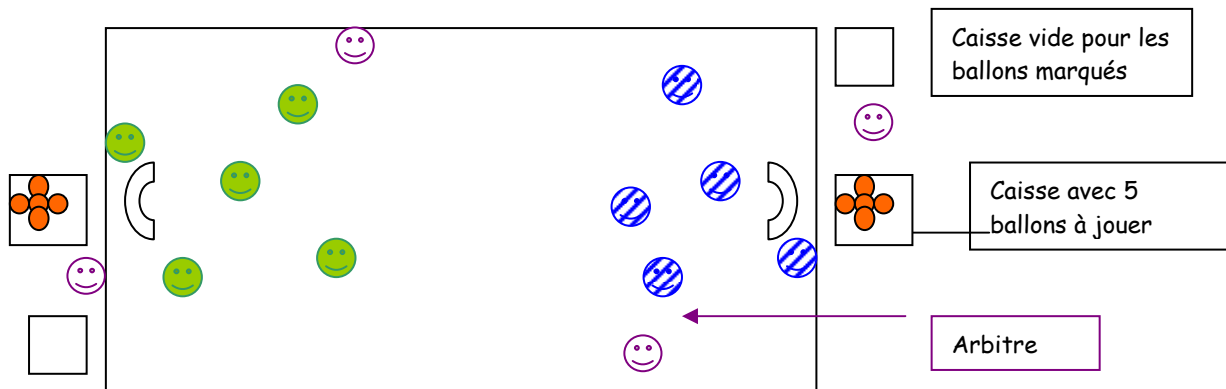
BUT DU JEU.

Marquer des points dans la cible adverse.

DISPOSITIF.

2 cibles avec 2 caisses de 5 ballons près des cibles au départ du match (provision pour chaque équipe). 2 autres caisses vides aux coins pour recevoir les ballons marqués par chaque équipe.

3 équipes de 5 joueurs : 2 équipes jouent, la 3ème arbitre. On joue 3 matchs.



CONSIGNES.

Chaque équipe dispose de 5 ballons au début du match . Elle les joue comme elle veut. Il est possible de jouer soit des ballons pris dans sa propre caisse de départ soit des ballons pris à l'équipe adverse sur le jeu.

Quand un joueur marque : Il pose le ballon dans la caisse qui est au coin du terrain. Le jeu continue tant qu'il y a des ballons dans les caisses de départ.

Les arbitres sanctionnent : La faute du "marcher", "plus de 3 pas avec le ballon en mains", le "contact", Le joueur sanctionné donne le ballon à l'équipe adverse.

Le jeu se termine quand il n'y a plus de ballons dans les caisses près de la cible.

CRITERE DE RÉUSSITE.

L'équipe qui a le plus de ballons dans sa caisse à la fin du match a gagné.

TEMPS DE RÉFLEXION.

Analyse des manières de jouer. Échanges autour des problèmes d'arbitrage.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 3

LE MATCH À 3 CONTRE 3

Situation de référence

OBJECTIFS.

S'évaluer en situation de jeu global. Pertes de balle, gains de balles, déplacements et replacements sur le terrain, efficacité des attaques, etc ...

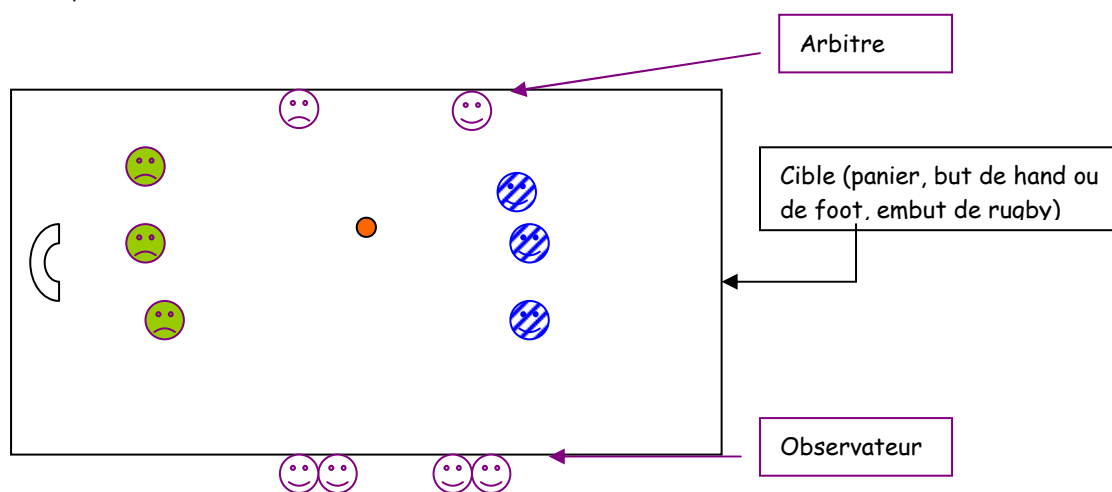
Évaluer la capacité à s'organiser à 3 pour récupérer des ballons et attaquer.

BUT DU JEU.

Marquer des points pour son équipe.

DISPOSITIF.

Terrain délimité avec 2 cibles opposées. 1 ballon. 4 équipes de 3 joueurs : 2 équipes s'affrontent, les 2 autres arbitrent et observent. 4 matchs de 5 minutes.



CONSIGNES.

Le ballon est mis en jeu par un entre-deux. Quand une équipe marque 1 but, l'autre équipe relance le jeu depuis sa cible.

Les joueurs respectent les règles connues (marcher, reprise de dribble, contact, remise en jeu pour balle sortie).

Les 2 arbitres sifflent les fautes correspondant aux 4 règles. Lors d'une faute, la balle est donnée aux adversaires.

Les observateurs relèvent les comportements par rapport à 1 thème choisi dans les axes proposés. Ils sont par 2 : le premier qui annonce et l'autre qui écrit.

CRITERE DE RÉUSSITE.

L'équipe qui marque le plus de points a gagné.

TEMPS DE RÉFLEXION.

Analyse des observations relevées par les groupes d'observateurs pour rechercher les axes de travail des séances suivantes.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 3

LES 3 DÉFENSEURS

Situation d'apprentissage

OBJECTIFS.

Améliorer l'organisation d'attaque. Diminuer les pertes de balle.
Améliorer la récupération de la balle.

BUT DU JEU.

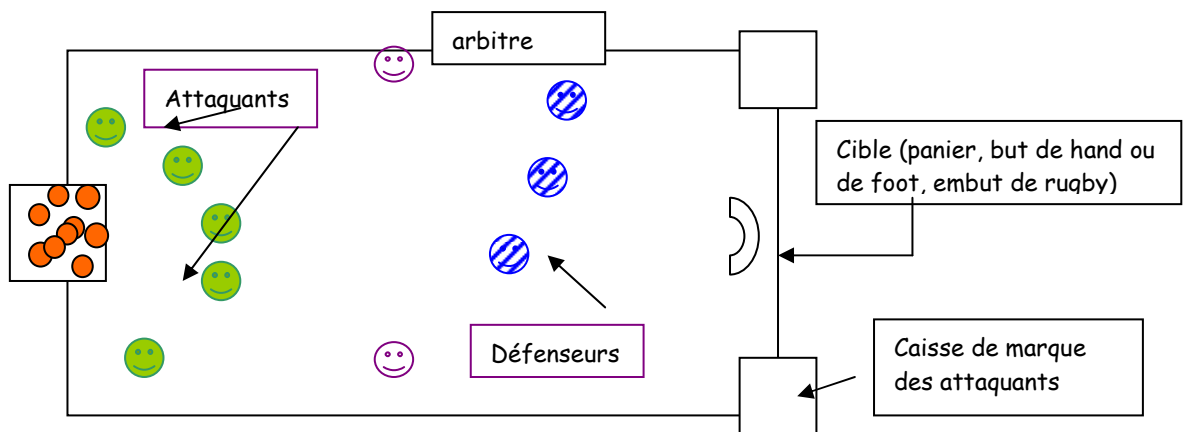
Marquer pour les attaquants. Récupérer des ballons pour les défenseurs.

CRITERES DE RÉUSSITE.

Marquer plus de points que l'autre équipe.

DISPOSITIF.

Terrain délimité avec 1 cible. 1 caisse de 10 ballons. 2 équipes de 5 élèves : 5 attaquants – 3 défenseurs - 2 arbitres . 4 Matches de 5 minutes.



CONSIGNES.

L'équipe des attaquants joue à 5, ils tournent après un match.

L'équipe des défenseurs joue à 3. Les 2 autres joueurs sont arbitres.

Les attaquants qui marquent ou les défenseurs qui interceptent un ballon le posent dans leur caisse respective.

Les 2 arbitres sanctionnent les fautes connues : marcher, contact, reprise de dribble.

Les attaquants comme les défenseurs doivent avoir une stratégie de jeu pour jouer les 10 ballons de chaque match.

TEMPS DE RÉFLEXION.

Confrontation des stratégies pour attaquer à 5 contre 3 à la fin du jeu.

Idem pour l'organisation défensive.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 3

LES TIRS

Situation d'apprentissage

OBJECTIFS.

Améliorer la précision des tirs. Récupérer des ballons sur un attaquant. Arbitrer.

BUT DU JEU.

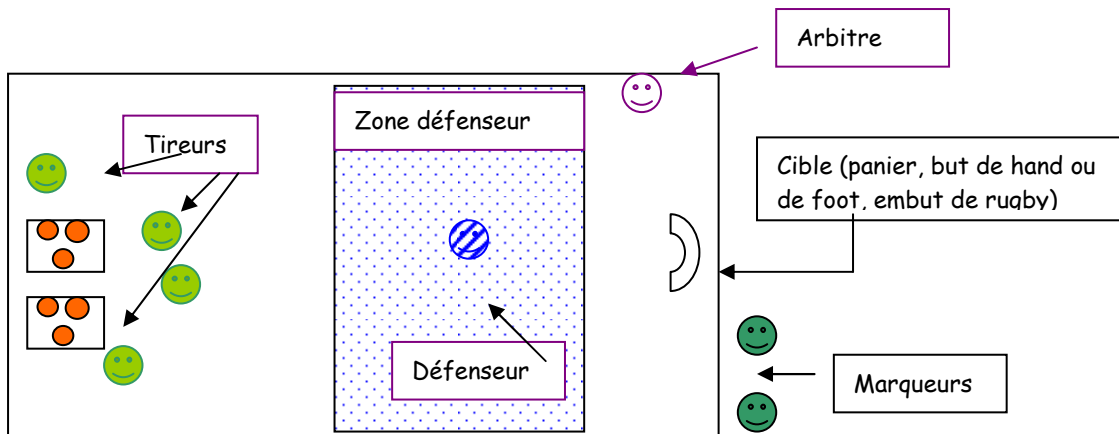
Marquer des points

CRITERE DE REUSSITE.

Marquer plus de 10 points dans la phase de jeu de 5 minutes.

DISPOSITIF.

Terrain délimité avec 1 cible. 2 caisses de ballons. Groupe de 9 élèves : 4 tireurs – 1 défenseur - 1 arbitre – 1 chronométrateur – 2 marqueurs. 9 Matches de 5 minutes. Tableau de rotation des rôles.



CONSIGNES.

Les tireurs : Ils marquent le maximum de points Ils se déplacent en dribble. Après chaque marque, ils posent leur ballon dans une des caisses, et en reprennent un dans l'autre. Ils respectent les règles du jeu.

Le défenseur : Il essaie de prendre le ballon aux tireurs dans la zone de défense. Lorsqu'il en prend un, il le rend au tireur qui doit retourner le poser dans sa caisse et repartir avec un autre ballon.

L'arbitre : Il siffle les fautes en appliquant les règles connues. Un joueur sanctionné s'accroupit 10 secondes et repart après.

Les marqueurs : Ils inscrivent les points de chaque joueur sur la fiche de marque. Un marqueur inscrit les points de 2 tireurs.

Le chronométrateur : Il chronomètre et avertit l'arbitre 3 secondes avant la fin.

Rotation toutes les 5 minutes, suivant le tableau proposé.

TEMPS DE RÉFLEXION.

Mise en commun autour du thème : Le démarquage. Comment se démarquer ? Appel de balle, course dans l'espace libre, codes de communication, distance ...

TABLEAU DE ROTATION DANS LE GROUPE.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Rôle/Match	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Tireur	Pierre	Aurore	Romain	Élisa	Thomas		Un groupe de 9 élèves fera 9 matchs. Chaque joueur change de rôle toutes les 5 minutes.		
Défenseur	Chloé	Pierre	Aurore	Romain	Élisa				
Tireur	Benoît	Chloé	Pierre	Aurore	Romain				
Marqueur	Jean	Benoît	Chloé	Pierre	Aurore				
Tireur	Jasmine	Jean	Benoît	Chloé	Pierre				
Arbitre	Thomas	Jasmine	Jean	Benoît	Chloé				
Marqueur	Élisa	Thomas	Jasmine	Jean	Benoît				
Tireur	Romain	Élisa	Thomas	Jasmine	Jean				
Chrono	Aurore	Romain	Élisa	Thomas	Jasmine				

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 3

LE DÉMARQUAGE

Situation d'apprentissage

OBJECTIFS.

Découvrir l'anticipation des déplacements par rapport aux espaces libres.
Communiquer entre partenaires.

BUT DU JEU.

Marquer et ne pas se faire intercepter la balle.

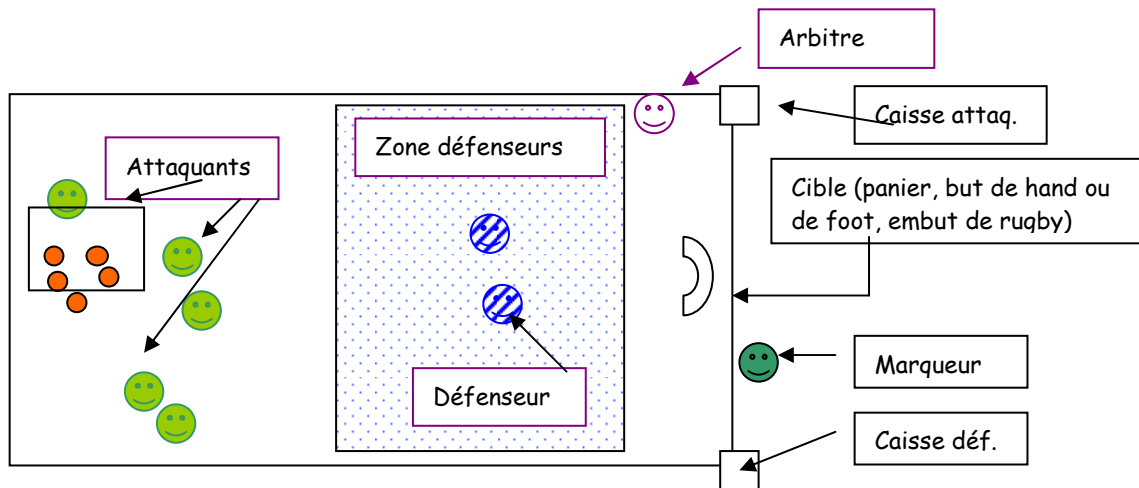
CRITERE DE REUSSITE.

Marquer le plus de points possibles dans chaque phase de jeu.

DISPOSITIF.

Terrain délimité avec 1 cible. 1 caisse de 5 ballons. Groupe de 9 élèves : 5 attaquants – 2 défenseurs - 1 arbitre – 1 marqueur. 9 Matches de 5 minutes.

Tableau de rotation des rôles. Nombre d'attaquants ou de défenseurs variable.



CONSIGNES.

Les attaquants : Ils jouent successivement leurs 5 ballons. Ils se déplacent en dribble et passes. Après chaque marque, ils posent leur ballon dans leur caisse.

Les défenseurs : Ils essaient de prendre le ballon aux attaquants dans la zone de défense. Lorsqu'ils en prennent un, ils le posent dans leur caisse.

L'arbitre : Il siffle les fautes en appliquant les règles connues. Un joueur sanctionné s'accroupit 10 secondes et repart après.

Le marqueur : Il inscrit les points de chaque équipe sur la fiche de marque.

TEMPS DE RÉFLEXION.

Mise en commun autour du thème : Le démarquage.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 3

LES STRATÉGIES

Situation d'apprentissage

OBJECTIFS.

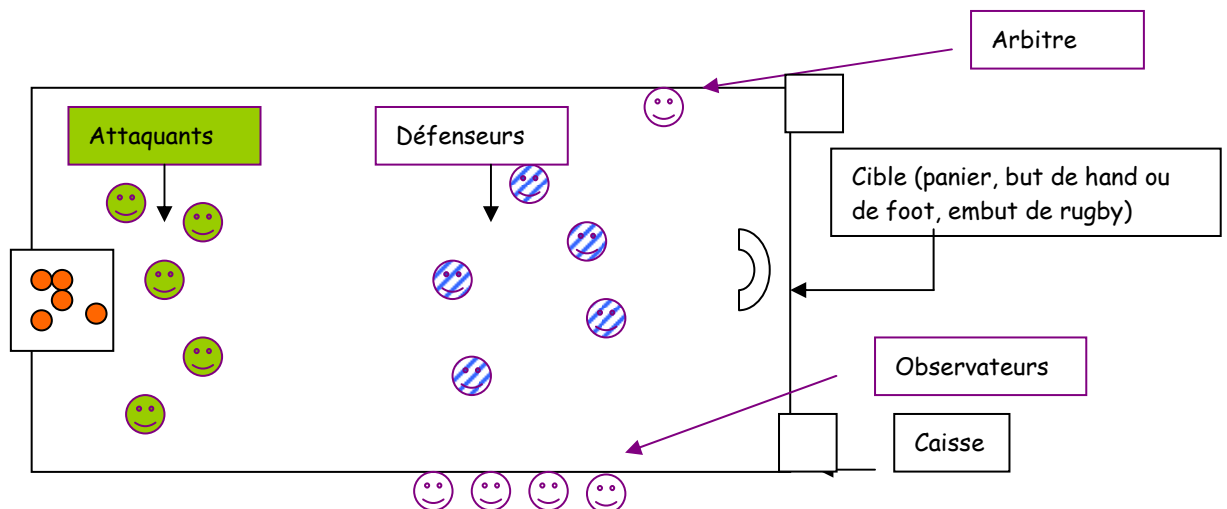
Améliorer l'organisation d'attaque, la récupération des ballons et l'efficacité d'arbitrage.

BUT DU JEU.

Marquer des points pour son équipe.

DISPOSITIF.

Terrain délimité avec 1 cible. 1 caisse de 5 ballons. 3 équipes de 5 joueurs : 2 équipes s'affrontent, la 3^e arbitre et observe). 3 matchs successifs.



CONSIGNES.

Les 3 équipes attaquent, défendent, et arbitrent à tour de rôle.

Les attaquants jouent les 5 ballons 1 par 1. Ils choisissent une stratégie de jeu.

Les défenseurs (3 sur le terrain en rotation) essaient d'intercepter les ballons.

La 3^e équipe fournit 1 arbitre et 2 observateurs.

Lors d'une faute marcher, reprise de dribble, contact, remise en jeu pour balle sortie), l'arbitre donne la balle aux adversaires.

Les attaquants qui marquent ou les défenseurs qui interceptent un ballon, le posent dans leur caisse respective.

Les observateurs regardent si la stratégie est respectée.

CRITERE DE RÉUSSITE.

L'équipe qui marque le plus de points a gagné.

TEMPS DE RÉFLEXION.

On compare les stratégies à la fin du jeu. On repère les plus intéressantes.

JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE PRIMAIRE

Cycle 3

MARQUER VITE

Situation d'apprentissage

OBJECTIFS.

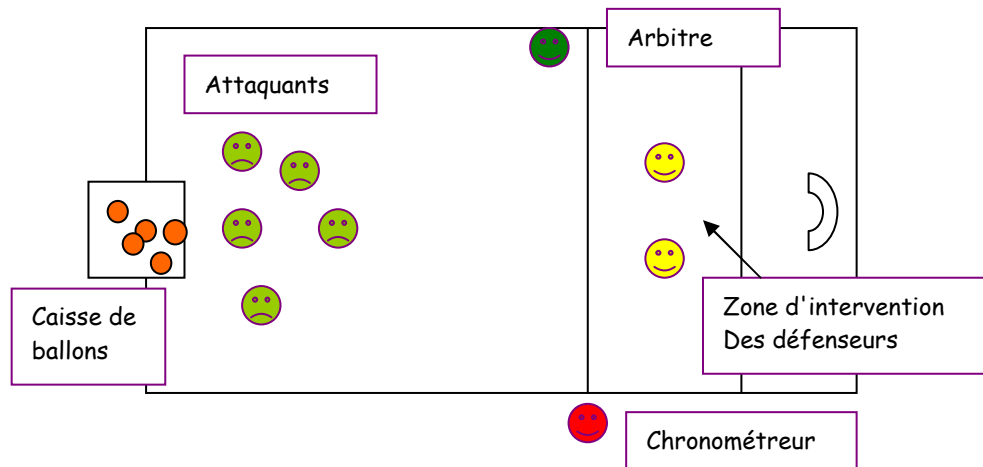
Améliorer la vitesse de progression vers le but adverse,

BUT DU JEU.

Marquer le plus vite possible.

DISPOSITIF.

Terrain délimité avec 1 cible. 1 caisse de 5 ballons. 9 élèves : 5 attaquants, 2 défenseurs, 1 arbitre, 1 chronométreur. Organisation : 9 matchs de 5 ballons à jouer. Les rotations nécessitent un tableau qui permet d'alterner les rôles.



CONSIGNES.

Les joueurs tournent sur les différents rôles : attaquant, voleur de balle, arbitre, chronométreur).

Les attaquants prennent des ballons dans la caisse et vont tirer à la cible avec l'intention de marquer le plus vite possible.

Les attaquants marquent en moins de 10 secondes : 5 points

en moins de 15 secondes : 3 points.

en moins de 30 secondes : 1 point.

Les 2 défenseurs interviennent dans la zone limitée par des cônes.

Le chronométreur déclenche le chrono lorsque le ballon sort de la caisse. Il annonce les temps et marque les points. L'arbitre fait respecter les règles.

CRITERE DE RÉUSSITE.

Réussir au moins 2 fois moins de 15 secondes.

TEMPS DE RÉFLEXION.

Quelles solutions peut-on trouver pour aller vite vers le but adverse ?