

LES

JEUX SPORTIFS

COLLECTIFS

À L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE

D'après Robert NÉ, Henri Jullian, Paul VUILLERME et les CPC-EPS Isère

①

PRÉSENTATION DU DOCUMENT

1. 1 – Pourquoi ce document ?

Il vise à répondre à un besoin chez les enseignants car, si la documentation sur les jeux collectifs est abondante, deux points au moins méritent d'être éclairés :

- d'une part les **comportements observables chez les enfants et leur évolution**
- d'autre part les **conditions d'animation** permettant aux enfants d'évoluer et aux enseignants de contrôler, sans la dénaturer, l'activité multiple et complexe de la classe.

Ces deux points nous paraissent essentiels car l'enseignant est justement réticent à programmer ces jeux dans son emploi du temps s'il n'en perçoit pas l'impact auprès des élèves. Par ailleurs, l'animation d'un groupe de 25 à 30 enfants, qui se déplacent simultanément et s'affrontent souvent, le met en situation pédagogique difficile.

1. 2 – Les choix opérés

Tout d'abord,

nous nous sommes attachés à l'activité ludique des enfants de l'école élémentaire dans les **jeux collectifs à règles avec ballons**. Il peut alors sembler alors incohérent de proposer dans les deux premiers cycles quelques jeux sans ballons. Il y a trois raisons à cela :

- a) les jeux retenus dans ces deux étapes sont polyvalents, polysémiques.

Le jeu des sorciers, par exemple, est à la fois un jeu de poursuite et un jeu où l'on trouve en même temps des **relations d'entraide et d'opposition**. De même, le jeu des balles brûlantes est à la fois un jeu de lancer et un jeu de coopération et d'opposition. Ce n'est que progressivement que les fonctions des jeux se différencient.

- b) en éliminant momentanément la centration sur la balle, ces jeux sans ballon permettent de **construire tout un réseau de relations indispensable pour qu'il y ait véritablement équipe**.

Combien de joueurs chevronnés sont effectivement capables de tenir compte à la fois des adversaires et des partenaires ?

c) enfin ces jeux sans ballon sont repris avec ballons et peuvent aussi être proposés à différents moments de l'évolution.

Ensuite,

nous avons écarté tous les jeux avec ballons qui se déroulent de façon plutôt statique. La mobilisation des joueurs ainsi recherchée devrait avoir comme conséquences des **effets physiologiques** sur la respiration et la circulation d'une part et des effets sur la **vigilance** et les **capacités d'anticipation** d'autre part.

En contrepartie, cette dynamique risque d'entraîner des débordements d'énergie et des réactions affectives excessives. Cependant, nos propositions d'animation doivent permettre de limiter ces risques.

Enfin,

nous avons interprété la notion de **collectif** en mettant l'accent sur **l'intégration progressive de la notion de groupe par l'individu**.

1.3 – Nos hypothèses

Nous nous appuyons fondamentalement sur la **théorie de l'adaptation** d'où nous dégageons cinq idées :

a) l'aménagement correct des conditions de jeux (quels jeux ? organisés comment ? animés comment ?) sollicite à la fois l'adaptation de l'animateur et celle des élèves.

Les uns et les autres puisent progressivement de plus en plus d'informations dans ce vécu commun et ajustent leurs interventions à la fois de façon de plus en plus diversifiée et de plus en plus fine. L'animateur rend possibles et fécondes ces transformations dans la mesure où il organise les situations par exigences croissantes.

b) **il y a une graduation des jeux** dans le sens d'une exigence croissante quant aux relations du joueur par rapport aux autres.

Cette filiation peut se schématiser ainsi :

- Jeux où le groupe est en coopération

→ les joueurs réagissent ensemble à un danger extérieur symbolisé par un personnage (sorcier, loup) ou un ballon

- Jeux où 2 équipes s'affrontent avec des droits et des devoirs différents

→ les joueurs distinguent des partenaires et des adversaires ayant des droits et des intentions différentes

- Jeux où les 2 équipes s'opposent avec les mêmes droits et les mêmes devoirs.

Les actions sont unifiées par l'intermédiaire du ballon.

→ les joueurs différencient et coordonnent des actions complexes, simultanées et contradictoires

c) **il y a une graduation des comportements des joueurs** sur le plan des relations et sur le plan moteur.

Sur le plan des relations, on repère 3 stades :

- le stade émotif
- le stade de la différenciation
- le stade de la coordination

Sur le plan moteur, on repère également 3 stades :

- le stade explosif
- le stade locomoteur
- le stade des actions spécifiques

d) il y a une graduation possible dans les modalités d'animation

- Chercher à animer pour qu'il y ait vraiment jeu pour tous

→ créer les conditions d'une motivation et d'une compréhension du jeu pour tous

- Chercher à animer pour qu'il y ait une plus grande quantité et une plus grande variété d'actions

→ créer les conditions d'une autonomie relative des enfants et faire évoluer les comportements tactiques.

- Chercher à animer pour qu'il y ait recherche systématique de progrès spécifiques

→ mettre en évidence des besoins spécifiques, des objectifs à atteindre et dégager un « projet d'entraînement ».

- Chercher à animer pour qu'il y ait conquête optimum d'autonomie

→ suivre au plus près l'évolution du groupe pour déclencher une activité réelle de tous, négocier un projet de plus en plus structuré, pouvoir moduler son attitude de manière cohérente avec les besoins des élèves à un moment donné.

e) l'utilisation alternée et liée des jeux sans ballon et des jeux avec ballons est indispensable, surtout au cycle 2. Elle facilite le dépassement du stade émotif en même temps qu'elle favorise le développement moteur.

1. 4 – Comment utiliser ce document ?

Ce n'est pas un livre avec un début et une fin mais **un instrument à entrées multiples**.

- **L'enseignant y trouvera :**

- des tableaux de jeux
- des jeux expliqués, correspondant approximativement aux trois niveaux de l'école élémentaire (CP, CE, CM)
- des jeux développés à titre d'exemples
- des situations jouées visant des objectifs spécifiques
- des précisions sur les conditions de transformations motrices des enfants

- **Il lui sera alors possible :**

- de choisir son programme de jeux
- d'harmoniser un projet d'école
- de choisir et de suivre son mode d'animation pour une période donnée
- de suivre l'évolution des élèves sur différents plans
- de composer ses séances à sa guise

②

**NOTRE CONCEPTION
DES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS**

2. 1 – Définition

Pratiquer un jeu sportif collectif c'est, dans un espace délimité :

- se situer simultanément :
 - **avec** d'autres
 - **contre** d'autres
 - **pour** atteindre une cible et en protéger une autre

L'ensemble des actions étant unifié par l'intermédiaire d'un objet (ballon, foulard, ...) et se déroulant selon un certain nombre de règles connues à l'avance et définissant cinq types de rapports :

- joueur – terrain
- joueur – partenaire
- joueur – adversaire
- joueur – objet
- joueur – cible

Jouer à un jeu sportif collectif, c'est s'adapter en permanence à d'autres intentions, c'est agir dans un contexte d'incertitudes.

2. 2 – Axes de transformation :

Pour s'adapter à cette situation complexe et contradictoire, le joueur doit :

- saisir le but du jeu et y trouver un intérêt
- connaître et admettre les règles définies
- prendre des décisions rapides qui l'engagent et engagent son équipe :
 - choisir entre au moins **deux possibilités contraires**
 - détecter des indices chez ses partenaires et ses adversaires
 - en fournir lui-même à ses partenaires

c'est-à-dire communiquer avec l'ensemble des joueurs et rechercher l'entraide avec ses partenaires

- moduler son énergie pour pouvoir changer de rythme et terminer la partie
- accepter corporellement les équipes dynamiques pour pouvoir enchaîner des actions complexes, voire contradictoires

2. 3 – Rendre le milieu stimulant

Le milieu est stimulant en jeu sportif collectif :

d’abord s’il y a **réellement jeu** pour tous les joueurs, ce qui suppose :

- intérêt du but du jeu
- compréhension des règles essentielles
- matérialisation de l’espace de jeu
- adaptation de l’objet
- équilibre des chances de gagner et/ou de perdre, incertitude du résultat

ensuite s’il y a **permanence du jeu**, ce qui suppose

- le renouvellement des séquences
- la rotation des rôles
- la concrétisation des résultats

2. 4 – L’enjeu des jeux sportifs collectifs

Agir en permanence dans un contexte indéterminé sur le plan des relations avec autrui et sur le plan des actions avec et sur objet médiateur favorise d’une part la **prise de décision** et d’autre part la **disponibilité motrice**.

→ le joueur doit pouvoir puiser des informations pour tenir compte de l’évolution du score, de la situation du jeu dans l’espace, des rapports de forces du moment, du niveau de ses possibilités propres

→ il va devoir réguler ses actions motrices pour pouvoir enchaîner divers **déplacements** (avance, reculer, s'arrêter, sauter, ...) et diverses **manipulations** (recevoir, dribbler, protéger, passer, tirer, ...)

→ il va devoir moduler son énergie : ses actions doivent être suffisamment intenses pour poser des problèmes à l'adversaire, mais se situer dans des limites telles qu'il puisse toujours anticiper et conserver quelques réserves jusqu'à la fin de la partie. Il faut concilier intensité, durée, alternances

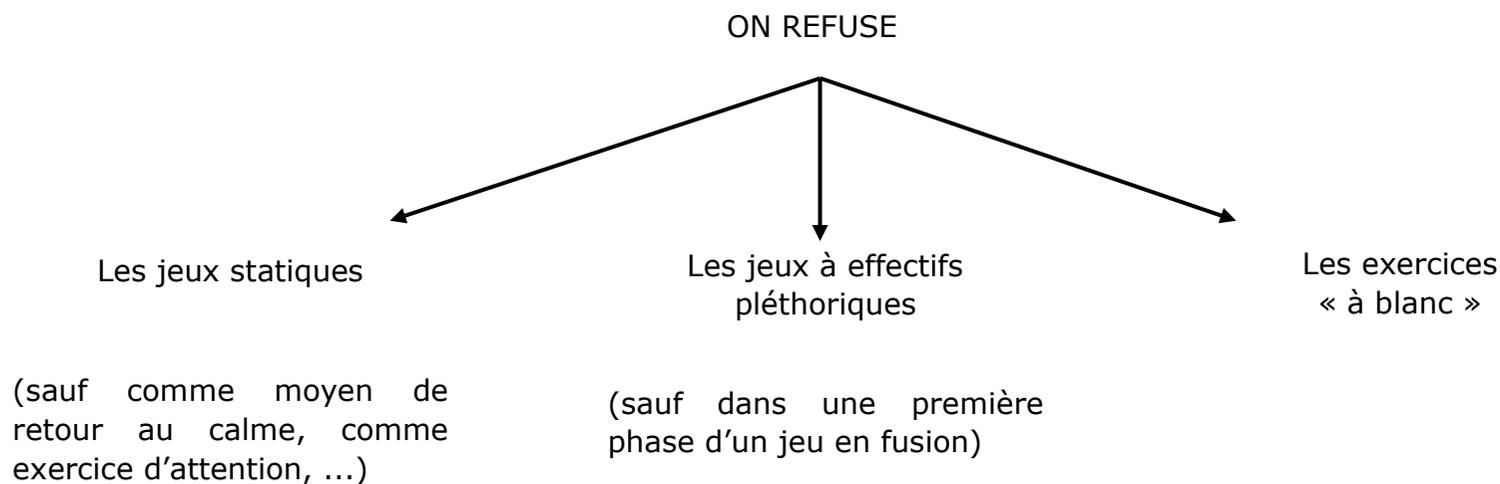
→ enfin l'établissement et le respect des règles doit permettre de définir les contacts entre joueurs de façon à respecter l'intégrité physique en même temps que l'intégrité morale des joueurs

③

COMMENT ANIMER ?

QUELS JEUX CHOISIR ?

3. 1 -



ON RECHERCHE

Au moins

- des jeux dynamiques à effectifs convenables :
- pour **jouer vraiment tous et agir un minimum de temps**

Mieux

- plusieurs groupes de jeux parallèles :
- pour **varier** les actions
 - pour **jouer plus longtemps**

Si possible

- une alternance de jeu total et de situations fonctionnelles adaptées :
- pour **amener des progrès spécifiques**

Au mieux

- la construction progressive de projets mieux structurés **impliquant tous les enfants** et **leur enseignant** qui puisent dans ce document et ailleurs les informations précises dont ils ont besoin à un moment donné

3. 2

CONDITIONS POUR QU'IL Y AIT VRAIMENT JEU L'ENSEIGNANT EST INCITATEUR

LES TÂCHES D'ANIMATION

→ Préparer le matériel nécessaire :

- balles et/ou ballons gonflés
- maillots ; foulards
- sifflet
- tableau d'affichage

→ faire démarrer le jeu :

- ne donner qu'un minimum de règles :

- soit en faisant jouer un petit groupe qui démontre pendant que les autres observent (ou en démontrant soi-même)
- soit, pour les plus grands, en utilisant un tableau explicatif visible par tous

→ arbitrer

- au début, en fonction des règles essentielles (et non du jeu évolué)
- préciser les règles au fur et à mesure des besoins des joueurs
- préciser les tracés au fur et à mesure des règles

LES OBJECTIFS

→ Faciliter le repérage de l'espace et des autres

→ Faire comprendre le but du jeu

→ Que les règles soient comprises et reconnues par tous

- déterminer et contrôler les temps de jeu
 - au niveau des groupes (remplacements)
 - au niveau des postes (changer de rôle)

- équilibrer les chances de gagner ou de perdre
 - en modifiant :
 - la composition des groupes
 - le nombre de joueurs
 - les espaces de jeu

→ valoriser les actions positives et stimuler la recherche de solutions nouvelles

→ dédramatiser les résultats en les multipliant et en relativisant victoire comme défaite par rapport à l'ensemble des actions positives réalisées

→ dialoguer avec les joueurs et les observateurs

→ éventuellement participer directement à l'action

→ tous les élèves ont un temps de jeu suffisant
(6 min x 3 minimum)

→ intéresser tout le monde
→ admettre le risque de perdre et de gagner pour tous

→ passer de la prise en compte du seul résultat à la recherche de différents moyens

→ ne pas étouffer les conflits mais faciliter leur dépassement

→ faciliter la représentation et la mémorisation des règles et actions de jeu

→ relancer l'intérêt et/ou faciliter la compréhension du jeu (règles et tactiques)

**CONDITIONS POUR QU'IL Y AIT VRAIMENT UNE PLUS GRANDE VARIÉTÉ
ET UNE PLUS GRANDE QUANTITÉ D' ACTIONS
L'ENSEIGNANT EST COORDONNATEUR**

3. 3

LES TÂCHES D'ANIMATION

→ assurer le fonctionnement autonome de plusieurs groupes qui jouent en même temps

- délimiter un espace pour chaque groupe
- faire démarrer le jeu avec un groupe « démonstrateur »
- concrétiser le début, la fin, le résultat du jeu ainsi que la rotation des joueurs

Exemples :

1 – dans les jeux de ballons, l'équipe attaquante dispose d'un nombre de « munitions » placées à tel endroit, le jeu se termine quand les munitions sont épuisées, le résultat est concrétisé par le nombre de munitions parvenues dans la cible, le jeu recommence quand les munitions sont toutes revenues au point de départ

→ ballon-chasseur → balles brûlantes

2 – dans le jeu du « drapeau » par groupes de 6 (2 x 2 + 2 arbitres fiche 28) l'action commence quand le cavalier touche le drapeau, elle se termine soit par la conquête du drapeau, soit par l'élimination du porteur.

Le cavalier transmet son **signe distinctif** (foulard, turban, dossard) à un partenaire

LES OBJECTIFS

→ faire jouer un maximum d'élèves en même temps

→ le déroulement et le résultat est collectivement perçu par tous

→ chaque élève manipule souvent la balle dans des conditions de jeu

→ contrôler la durée du jeu en fonction de l'intensité et des risques de surexcitation

→ tous les joueurs passent à tous les rôles de façon autonome

<p>attaquant qui devient visiblement le nouveau cavalier et va déclencher un nouveau temps de jeu</p>	<p>→ tous les joueurs deviennent aussi arbitres</p>
<p>L'arbitre transmet également son signe distinctif à un partenaire défenseur et devient lui-même défenseur</p>	
<p>→ profiter de ne plus être directement impliqué dans l'action pour observer l'ensemble et apprécier l'évolution opérée et l'évolution possible</p>	<p>→ les enfants comme l'ens. peuvent définir des règles en fonction des besoins ressentis ou perçus</p>
<ul style="list-style-type: none"> - des règles - du type de jeu - du nombre de joueurs - des conditions d'espace 	
<p>L'intervention pourra se faire au niveau d'un petit groupe ou bien au niveau de l'ensemble</p>	<p>→ s'adapter aux besoins, aux possibilités et aux propositions des différents groupes</p>
<p>→ assurer des rencontres inter-groupes à l'intérieur de la classe ou même entre élèves de classes différentes et de même âge</p>	<p>→ favoriser l'élaboration de projets communs</p>

3. 4

CONDITIONS POUR QU'IL Y AIT RECHERCHE SYSTÉMATIQUE DE PROGRÈS SPÉCIFIQUES L'ENSEIGNANT EST UN GUIDE

TÂCHES DE L'ENSEIGNANT

- Se dégager de l'animation directe (voir conditions précédentes)
- Être à l'écoute de ce que les enfants disent (oralement, par écrit ; avant, pendant et après la séance)
- Chercher à caractériser leurs comportements
 - par rapport au ballon
 - par rapport aux autres joueurs
- Définir avec les élèves les progrès souhaités et les progrès possibles
- Puiser dans le document « situations spécifiques de transformation » ou construire soi-même une situation adaptée
- Construire un plan de séance
- Définir avec les élèves un calendrier de rencontres et d'entraînement

LES OBJECTIFS

- les enfants sont réellement impliqués dans l'action et l'ens. peut observer l'ensemble.
- tenir compte des représentations effectives des enfants
- comprendre quels progrès ils font déjà et quelle nouvelles difficultés ils rencontrent
- éviter de plaquer des situations non finalisées par les enfants
- utiliser des formes dynamiques de durée moyenne (5 à 6 min.)
- élaborer un projet commun

CONDITIONS POUR QU'IL Y AIT CONQUÊTE OPTIMUM DE L'AUTONOMIE L'ENSEIGNANT EST UN AIDE

3. 5

OBJECTIFS POUR L'ENSEIGNANT

- pouvoir négocier un projet structuré avec les enfants
- maîtriser un ensemble d'objectifs
 - au plan général :
 - règles de conduite du groupe
 - initiative
 - responsabilité
 - analyse critique
 - méthode
 - ...
 - au plan spécifique
 - relations joueurs – joueurs
 - relation corps - balle
- disposer d'un ensemble de situations :
 - de stimulation
 - de jeu
 - de transformation
- pouvoir moduler son attitude dans l'animation selon le besoin essentiel du groupe à un moment donné
 - être incitateur
 - être informateur

OBJECTIFS POUR LES ENFANTS

- accepter et rechercher les échanges de toutes natures avec les autres et avec l'enseignant
- décider de la continuité, de la transformation ou de l'arrêt du jeu concerné
- contribuer à l'élaboration de règles de conduite pour le groupe :
 - tout le monde participe à la mise en place matérielle
 - tout le monde joue un temps maximum
 - on ne dramatise pas les résultats
 - on assume toutes les responsabilités d'arbitrage
 - ...
- choisir soi-même les règles du jeu en fonction des nécessités du groupe
- contribuer à l'élaboration d'une tactique de jeu
- exprimer un besoin de progrès technique précis (capacité à marquer dans telles conditions, ...)

- être coordonnateur – organisateur

- être entraîneur

→ adopter, non plus un plan de séance préétabli, mais une stratégie définie qui permette de suivre l'évolution concrète du groupe

3. 6

TABLEAU D'ENSEMBLE DES JEUX PROPOSÉS

1. Fiches GS/CP/CE1	Jeux « coopératifs » ou jeux où le groupe est « en fusion » : → les joueurs réagissent ensemble à un danger extérieur symbolisé par un personnage (sorcier, loup) ou un ballon
2. Fiches CE1/CE2/CM1	Jeux où deux équipes s'affrontent avec des droits et des devoirs différents : → exemples : gendarmes et voleurs, lapins et chasseurs, etc.
3. Fiches CE2/CM1/CM2	Jeux où les 2 équipes s'opposent avec les mêmes droits et les mêmes devoirs. Les actions sont unifiées par l'intermédiaire d'un seul ballon.