

JEUX COLLECTIFS

(de balle ou sans balle)

I PRESENTATION DES JEUX COLLECTIFS

Les jeux collectifs de balles sont des jeux d'opposition collective. Participer à un jeu collectif, c'est faire partie d'un groupe restreint poursuivant un but commun pour marquer des points et si possible plus que le groupe adverse (la notion de score est à privilégier).

Chaque membre du groupe doit organiser ses déplacements avec ou sans ballon dans un espace où la motricité des joueurs adverses présente une part d'incertitude liée à un temps d'action -réaction plus ou moins important.

Elle entraîne plusieurs modifications sur le comportement de l'élève :

1. les modifications informationnelles :

La construction de repères dans l'espace est favorisée, comme s'approprier des espaces de jeux en fonction de repères, (les espaces peuvent être séparés ou non, limités...), il faut repérer les implantations des cibles ou zone de but, leurs dispositions sont soit horizontales, soit obliques, ou verticales. Il est nécessaire de se repérer et de s'orienter dans les espaces par rapport au sens du jeu (cible ou but à atteindre et progression du ballon) en fonction des autres joueurs (partenaires ou adversaires).

L'élève doit s'informer par le regard pour se repérer dans les limites du terrain, localiser les adversaires et les partenaires afin de ne pas s'exclure du jeu, d'attaquer et de protéger le but, de gêner un partenaire ou de se démarquer pour recevoir la balle.

2. les modifications motrices :

L'élève doit s'organiser pour recevoir, lancer, viser, courir longtemps, s'arrêter et redémarrer. Il doit maintenir un effort et le répéter.

3. les modifications affectives :

L'élève s'approprie des règles de vie collectives, en acceptant les règles du jeu. Il doit reconnaître les droits et les devoirs de chacun, accepter différents rôles et différentes fonctions et mettre en œuvre un projet collectif et stratégique.

- Pour les attaquants : ils recherchent systématiquement le débordement de l'adversaire en gagnant du temps, en conquérant les espaces, en augmentant le nombre de joueurs participant à l'action en tant que porteur de balle, de non porteur de balle et de soutien de balle.
- Pour les défenseurs : ils défendent leur territoire en interceptant le ballon et en occupant tout son espace à défendre, tout en essayant de réaliser une contre défensive et devenir les attaquants.

II LES TEXTES OFFICIELS A TRAVERS LES JEUX COLLECTIFS

- Cycle I

Cette APS appartient au groupement « Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement »

Etre capable de « coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer des objets ou des balles. Courir pour attraper, pour se sauver. »

Pour les petits : Sont concernés les jeux collectifs tels que les jeux de tradition avec ou sans ballon, les jeux de poursuite, les jeux de transports d'objets, les activités de lancers de balles et de ballons sur des cibles buts et à des distances variées.

Pour les moyens et les grands : les mêmes jeux et activités sont menés dans des espaces délimités avec différents rôles à jouer.

Compétence finale :

« Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur. »

- Cycle II

Cette APS appartient au groupement « Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement »

Etre capable de « coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif comme attaquant ou comme défenseur. »

Compétence en fin de cycle :

« Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment d'attaquant (courir et transporter un objet ou passer une balle, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer, (tirer, passer la balle à un partenaire, poser la balle ou un objet dans l'espace de marque), ou de défenseur (courir et toucher les porteurs de balle ou d'objet, essayer d'intercepter la balle, courir et s'interposer....) »

- Cycle III

Cette activité appartient au groupement « s'affronter individuellement ou collectivement »

Il faut être capable « comme attaquant (se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle, progresser vers l'avant et la passer ou tirer- marquer- en position favorable) ; comme défenseur (courir pour gêner le porteur de balle, ou courir pour récupérer la balle ou s'interposer entre les attaquants et le but). »

Compétence en fin de cycle

« Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif (type basket, handball...)

- Comme attaquant : pour le porteur de balle : dribbler sur quelques mètres, progresser vers l'avant, passer la balle à un partenaire arrêté ou en mouvement, tirer en position favorable. Pour le non porteur de balle : se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle.
- Comme défenseur : courir pour gêner le porteur de balle, et /ou courir et s'interposer entre les attaquants et le but.

Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement. »

III TABLEAU SYNOPTIQUE DES JEUX COLLECTIFS

CYCLE I	CYCLE II	CYCLE III
Vivre et tenir différents rôles tels que attaquant et défenseurs	réaliser des actions d'attaquants et de défenseurs dans les phases de jeux différenciées	passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement au cours d'une même période de jeu
accepter les règles et les appliquer	s'identifier en tant que partenaire ou adversaire	adapter son action à celle des partenaires et des adversaires
construire la notion de camp	réaliser l'enchaînement d'actions simples d'attaquants ou de défenseurs comme courir, dribbler passer et tirer	différencier ces habiletés en tant que porteur et non porteur de balle et attaquant (passer à un partenaire démarqué et se démarquer) ou de défenseur (récupérer le ballon, se placer en opposition et perturber la progression du ballon.)
accepter de perdre le ballon	effectuer des trajectoires de plus en plus variées dans la relation joueur et ballon	
utiliser des actions efficaces dans des jeux de ballon comme transporter, courir, viser et lancer	repérer les espaces de jeux autorisés	utiliser les espaces de jeu en évaluant la position des partenaires et des adversaires
le rapport d'opposition s'établit d'abord entre l'enfant et l'adulte puis l'adulte et quelques enfants et enfin entre les enfants entre eux.	le jeu met en opposition deux équipes ayant chacune leur camp: les attaquants et les défenseurs ne sont jamais en interaction directe	les attaquants et les défenseurs n'ont pas d'espace de jeu propre. Ils sont en interaction sans contact et ils se gênent au cours des passes et des réceptions

IV MISE EN ŒUVRE DES JEUX COLLECTIFS

- Cycle I

Pour la petite section :

Objectif : transporter, courir lancer et s'orienter dans l'espace de jeu

But : remplir la caisse correspondant à son groupe

Dispositif : une caisse pour chaque groupe d'enfants remplies d'objets divers de formes et de tailles différentes

Consigne : la classe est organisée en quatre groupes, au signal les enfants doivent transporter des objets dans la caisse vide. On ne peut transporter qu'un objet à la fois.

Critère de réussite : le premier groupe qui a vidé sa caisse remporte l'épreuve

Pour complexifier, l'enseignant peut augmenter la distance entre les deux caisses, des obstacles peuvent être rajoutés.

Pour les moyens et les grands

Objectif : construire l'opposition

But : remplir la caisse

Dispositif : une caisse se trouve à trois mètres des élèves et l'enseignant participe au jeu, les élèves possèdent divers objets

Consignes : lancer les objets en respectant la distance, lorsqu'on a réussi l'élève doit en prendre un autre

Critère de réussite : au bout une minute trente il doit y avoir au moins un ballon dans la caisse près de l'enseignant

- Cycle II

Objectif : s'organiser en tant qu'attaquant

But : débarrasser son camp des balles brûlantes et les renvoyer dans le camp adverse

Dispositif : deux équipes de six joueurs, douze ballons, les manches durent deux minutes

Consignes : au signal, lancer le ballon dans le camp adverse. Si ils ne l'envoient pas correctement en la faisant rouler ou si la balle sort ; ils doivent impérativement la chercher pour la renvoyer dans le camp adverse.

Critère de réussite : comptabiliser le nombre de ballons restant sur le terrain dans chaque camp

Pour complexifier, les élèves peuvent jouer exclusivement au pied.
L'intérêt de cette situation est d'occuper tout le terrain pour ne pas laisser une zone libre dans laquelle l'adverse va pouvoir lancer sa balle.

- Cycle III

Objectif : chercher à se démarquer

But : poser le ballon dans l'en-but adverse en faisant des passes

Dispositif : deux équipes de sept joueurs, le terrain de 40*20 se termine à chaque extrémité par une zone d'en-but

Consignes : poser le ballon dans l'en-but en faisant des passes, trois pas sont autorisés. Lorsque le ballon sort du terrain il est remis à l'équipe adverse.

Critères de réussite : l'équipe gagnante est celle qui remporte le plus de points

Pour complexifier, on peut proposer différents ballons comme de rugby etc..., on peut également autoriser les passes au pied, ou introduire un gardien.