

LES JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE

Les spécificités de l'APSA

La définition des jeux collectifs et jeux sportifs collectifs

Opposition réglementée entre 2 groupes, au minimum, organisés autour d'un même but : gagner en marquant plus de points que l'adversaire.

Résoudre à plusieurs des problèmes posés par le déplacement d'un mobile en s'aidant ou en coopérant. Le résultat est toujours collectif, c'est un résultat d'équipe.

Type de jeu		Jeux traditionnels	Sport collectifs
Jeux de poursuite			
Sans ballon	Avec objet à rattraper	Les chats et les souris	
	Avec immobilisation et délivrance	Les sorciers délivrance	
Avec ballon	Avec adversaire à toucher	Les lapins et les chasseurs	
	Avec immobilisation et délivrance	La balle accroupie délivrance	
Jeux de transport		Les éperviers transporteurs	Rugby
Jeux de renvoi		Les balles brulantes	Volley-ball
Jeux de tir	à un partenaire	La balle au capitaine	Ultimate
	dans une cible	Les balles dans le panier	Basket-ball
	sur une cible	Les tours du château	Football, handball, hockey

Les enjeux de l'enseignement des jeux (sportifs) collectifs à l'école

Implication de l'élève au sein d'une équipe : coopération, acceptation de rôles différents, mise en œuvre de proposition d'organisation → application d'un projet collectifs.

Passer progressivement du groupe à l'équipe :

- Interagir avec les uns et contre les autres (capacités de perception, d'anticipation et de décision de plus en plus rapides et efficaces).
- Contrôler une motricité spécifique (capacités physiques d'anticipation-coïncidence).
- Construire une action collective pour marquer (stratégies, projets collectifs, système de communication verbale et non-verbale).
- Respecter des règles et assumer des rôles de plus en plus complexes (observateurs, co-arbitres, arbitres et juges).

Les compétences développées

Coopérer et/ou s'opposer individuellement et/ou collectivement.

Maternelle	Cycles 2 et 3
Collaborer, coopérer, s'opposer	Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Les problèmes rencontrés et à résoudre

- Prendre conscience du groupe pour y agir et y réagir.
- Se reconnaître dans un rôle et reconnaître les partenaires de ses adversaires.
- Construire une nouvelle motricité et apprendre à moduler l'intensité de ses actions.
- Créer des mouvements collectifs vers la cible.
- Choisir individuellement ou collectivement une stratégie adaptée.

Les ressources sollicitées et développées

Ressources informationnelles et cognitives	Repérer et sélectionner les informations pour agir et réagir vite, opérer des choix tactiques, connaître les règles du jeu et les stratégies efficaces, extraire des indices pertinents, repérer son rôle, ses partenaires et adversaires.
Ressources motrices	Capacités d'adresse, de résistance, de dissociation. Enchaînement d'actions simples.
Ressources sociales	Coopérer pour atteindre la cible, accepter de jouer avec tous et contre tous, s'intégrer dans un groupe, s'impliquer, respecter les règles, mettre en œuvre un projet collectif, respecter les autres et les règles du jeu.
Ressources affectives	Apprendre à contrôler ses émotions et leurs effets en situation de jeu, accepter la victoire comme la défaite, accepter d'arrêter le jeu pour faire respecter une règle (arbitre).

Les composantes essentielles

- **Règles** : utilisation et manipulation du matériel, organisation sociale, espace de jeu
- **Organisation sociale** (rôles et fonctions des joueurs)
- **Configuration spatiale** (terrain) **et temporelle** (début et fin de match)
- **Matériel support** (engins, cibles)
- **Réponses motrices** développées et autorisées

LES JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE

Les programmes

Coopérer et/ou s'opposer individuellement et/ou collectivement

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle	
Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	
En fin de cycle 2	En fin de cycle 3
<p>Enchaîner des actions simples.</p> <p>Comme attaquant : courir et transporter ou passer ; recevoir et courir vers le but pour marquer.</p> <p>Comme défenseur : courir et toucher les porteurs ; intercepter ; courir et s'interposer pour gêner la progression.</p>	<p>Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.</p>

Les autres compétences développées

Compétences sociales et civiques	Vivre ensemble, coopérer	S'approprier des règles, communiquer, travailler en équipe, savoir écouter, faire valoir son point de vue, négocier, rechercher un consensus, accomplir l'action selon la stratégie décidée par le groupe. Se respecter et respecter les autres et l'autorité, prendre conscience que nul ne peut exister sans autrui.
	Avoir un comportement responsable	Respecter les autres et les règles (de la vie collective et du jeu), appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons.
Autonomie et prise d'initiative	Concevoir, mettre en œuvre, réaliser et s'impliquer dans un projet collectif.	
	Mise en œuvre d'un tournoi : créer un jeu, convier d'autres classes, répertorier les personnes ressources et les partenaires potentiels, prendre des décisions quant aux règlements, la date de rencontre → passer des idées aux actes.	
Dire, lire, écrire	Dire	Expression des actions à réaliser, questionnement sur les façons de s'y prendre, avis sur des actions, arbitrage, communication.
	Lire	Lecture de règles de jeux (dans le but d'en inventer un).
	Ecrire	Transcription écrite des règles d'un jeu, du règlement d'une rencontre, des stratégies.

LES JEUX COLLECTIFS A L'ECOLE

La démarche pédagogique

Les contraintes particulières

Il faut jouer **puis** s'entraîner pour mieux jouer. Le module débute toujours par un jeu global qui donne sens aux manipulations spécifiques à développer.

L'évaluation

Maîtrise des actions	Maîtrise de l'engin	Maîtrise de l'espace	Maîtrise des relations
Nombre de contacts avec la balle, nombre de passes et de tirs tentés/réussis	Différentes formes de passes, enchainements, dribbles, tirs.	Eloignement du porteur de balle, démarquage du défenseur	Avec les partenaires et avec les adversaires

La séance

Maternelle : la séance se constitue d'un jeu et d'une évolution possible de ce jeu.

Cycles 2 et 3 :

Jeux d'échauffement	Se rendre disponible à la technique individuelle, aux autres, aux spécificités de la séance.
Jeux de technique	Mise en route (manipulation, dissociation segmentaire et opposition).
Ateliers de jeu	Mettre l'accent sur une compétence à développer.
Jeu global/Match	Augmenter les habiletés et développer la prise d'informations.

La trame de variance

Faire évoluer le matériel, les engins	Manipulation d'objets différents, nombre d'engins.
Faire évoluer l'espace de jeu	Dimensions du terrain, zones interdites et zones refuges, espace d'intervention limité ou agrandi, espace séparé ou interpénétré.
Faire évoluer le rapport aux autres et les rôles	Rôles variés, nombre de joueurs.
Faire évoluer les cibles	Formes/natures, nombre, emplacements.
Faire évoluer le temps de jeu	
Faire évoluer les règles	Règles liées à la manipulation, à l'espace ou à la relation avec l'adversaire ou le partenaire.