

Les jeux traditionnels et les jeux collectifs avec ou sans ballon

Les jeux sportifs collectifs

D'après *Les jeux collectifs à l'école élémentaire* édité par le CRDP de Grenoble, on peut classer les jeux de la manière suivante :

Type de jeu	Niveau de complexité	Exemples de jeux	
		Sans ballon	Avec ballon
Jeux où le groupe est en fusion	<ul style="list-style-type: none"> - Une seule tâche, seul rôle à assumer - Tous contre un : le danger est bien identifié 	<ul style="list-style-type: none"> - Les sorciers - L'épervier - Minuit dans la bergerie - Chat perché - La rivière aux crocodiles - Sortir l'ours de la tanière - Arrêter les fourmis - La queue du diable 	<ul style="list-style-type: none"> - Vider et remplir la caisse - Les balles brûlantes - Balle assise - Les déménageurs
Jeux où deux équipes s'opposent avec des droits et des devoirs différents	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève tient le même rôle durant tout le jeu - Deux équipes 	<ul style="list-style-type: none"> - Le drapeau simple - Gendarmes, voleurs - Douaniers et contrebandiers 	<ul style="list-style-type: none"> - Balle au chasseur - Esquive ballon - Lapins-couloirs - Ballon piquet - La thèque
Jeux où deux équipes s'opposent avec les mêmes droits et les mêmes devoirs	<ul style="list-style-type: none"> - Réversibilité des rôles : la possession de la balle ou de l'engin détermine le rôle à tenir : attaquant ou défenseur - Deux équipes 	<ul style="list-style-type: none"> - Poules, renards, vipères 	<ul style="list-style-type: none"> - Ballon château - Balle au capitaine - Ballon prisonnier - Tous les jeux sportifs collectifs : handball, football, basket-ball, rugby, volley-ball...

1. Les compétences à construire.

a. La compétence attendue (BO 2012).

Cycle 2	Cycle 3
<p>Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :</p> <ul style="list-style-type: none"> - comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ; - comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression. <p>→ coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : Se reconnaître comme attaquant ou défenseur et développer des stratégies en enchaînant des actions simples relatives aux différents rôles</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> <p>→ coopérer avec ses équipiers au cours d'un match en développant des stratégies :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en tant qu'attaquant en participant à la marque - en tant que défenseur en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse → respecter les règles définies → assurer le rôle d'arbitre

NB : « → » : reformulation de la compétence attendue

b. Tableau de connaissances, de capacités et d'attitudes à construire / lien avec le socle commun.

‣ Au cycle 2

CP	CE1
Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).	
<p>Jeux sans ballon</p> <ul style="list-style-type: none">• Courir, transporter, conquérir des objets.• Conquérir un territoire.• Courir pour fuir, courir et atteindre le refuge.• Toucher les porteurs d'objets, les joueurs-cibles.• Juger une action simple (adéquation à la règle, atteinte de l'objectif). <p>Jeux de ballon</p> <ul style="list-style-type: none">• Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon.• Se déplacer vers le but pour marquer.• Faire progresser le ballon collectivement.• S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon.• Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon.	<p>Jeux sans ballon</p> <ul style="list-style-type: none">• Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite...• Construire et respecter des repères d'espace (zone interdite, espace partagé ou réservé...).• S'orienter vers un espace de marque.• S'engager dans des phases de jeu alternées. <p>Jeux de ballon</p> <ul style="list-style-type: none">• Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour :<ul style="list-style-type: none">- en tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer ;- en tant que défenseur, reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger son but.• Identifier son statut en fonction des actions.• Assurer le rôle d'arbitre.
<p>Les contenus moteurs</p> <ul style="list-style-type: none">• enchaîner et coordonner plusieurs actions simples afin de contrôler de mieux en mieux une motricité spécifique induite par les règles : courir et éviter, courir et atteindre, courir et lancer, courir et attraper...• orienter ses actions en fonction de la cible et des partenaires ou des adversaires• tenir, sur des phases de jeux distinctes, le rôle d'attaquant ou de défenseur• s'engager corporellement dans la mise en œuvre des stratégies élaborées collectivement• assurer le rôle d'arbitre à plusieurs en étant responsable de l'application d'une seule règle (sortie de balle ou faute sur l'adversaire ou marque...)• compter les points d'un jeu	
<p>Les contenus transversaux</p> <p>S'engager lucidement dans l'activité :</p> <p><u>* S'engager dans les diverses situations de jeu :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- en identifiant et en s'orientant vers la cible- en choisissant les stratégies d'action les plus efficaces ou les plus adaptées : bien choisir son moment pour sortir de son camp, choisir un adversaire « à sa portée » pour tenter de le toucher...- en anticipant sur les actions à réaliser : en s'écartant ou en se rapprochant de son partenaire qui a le ballon, en se plaçant sur le terrain pour gêner l'adversaire qui a le ballon...- en contrôlant ses émotions et leurs effets dans des situations de « match » : tenter sa chance en sortant de son camp, en prenant le drapeau, en tentant des tirs... <p><u>* Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons</u></p> <p>Construire un projet d'action :</p> <p><u>* Formuler, mettre en œuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement, en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- élaborer une stratégie collective offensive ou défensive simple : sortir tous ensemble du camp pour gêner les adversaires, sortir un par un pour limiter les risques...- pour acquérir des savoirs nouveaux : meilleure connaissance des règles du jeu, du rôle d'arbitre... <p>Mesurer et apprécier les effets de l'activité :</p> <p><u>* Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexe :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- les caractéristiques du terrain (lignes, zones interdites, cibles), les espaces libres, les déplacements des autres joueurs, les trajectoires de balle... <p><u>* Mettre en relation de notions d'espace et de temps :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- partir vite en attaque dès que son équipe a récupéré le ballon, lancer la balle vers l'avant à un partenaire... <p><u>* Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement (faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper...):</u></p> <ul style="list-style-type: none">- observer une situation de jeu à effectif réduit et dire pourquoi l'action (d'attaque ou de défense) a réussi ou échoué- proposer une stratégie d'attaque ou de défense	

*** Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources corporelles et affectives :**

- pour réaliser des actions précises : connaître ses points forts comme attaquant ou comme défenseur...

*** Évaluer, juger ses actions et celles des autres avec des critères objectifs :**

- expliquer sa propre action de joueur
- compter les points d'un jeu
- arbitrer une période de jeu à plusieurs

*** Identifier et décrire :**

- différentes actions et leurs principes : dire ce qu'il faut faire pour éviter un adversaire, pour toucher un adversaire, pour atteindre une cible avec le ballon...

Appliquer des règles de vie collective :

*** Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on peut expliquer aux autres :**

- règles de jeu de plus en plus contraignantes : restrictions de déplacements (se déplacer ou non avec le ballon dans les mains, zones interdites plus ou moins importantes..), actions de marque (toucher ou attraper un adversaire, atteindre une cible avec puis sans rebond..)
- règles de vie collective : respecter les décisions de l'arbitre, ne pas l'injurier, ni injurier les autres joueurs...

*** Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets :**

- proposer de nouvelles règles de jeu
- arbitrer un match à plusieurs
- conseiller ses équipiers sur une façon d'attaquer ou de défendre
- conseiller un camarade sur la meilleure façon de s'y prendre pour réussir (s'éloigner d'un adversaire, choisir un adversaire pour réussir à la toucher...)

*** Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités :**

- attaquant, défenseur, arbitre, observateur, collecteur de résultats...

Liens avec le socle commun (référence : LPC simplifié)

Palier 1

Compétence 1 : la maîtrise de la langue française

Lors de l'arbitrage :

- S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié : attaquant, défenseur, cible, sortie...
- Utiliser des mots précis pour s'exprimer

Compétence 3 : les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

- Utiliser un tableau à double entrée pour inscrire les scores d'un jeu, d'un match

Compétence 6 : les compétences sociales et civiques

- Respecter les autres et les règles de la vie collective : jouer avec et contre tout élève de la classe...
- Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles
- Appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades : les partenaires, les adversaires, les arbitres

› Au cycle 3

CE2	CM1	CM2
<ul style="list-style-type: none"> • Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) : <ul style="list-style-type: none"> - connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs...) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel) ; - connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact. • Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby. <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conserver le ballon : passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement. • Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression, partir vite vers l'avant (<i>rugby</i> : se placer en arrière du porteur, passer vers l'arrière). • Marquer : passer à un partenaire placé, marquer un but, un panier ou toucher le panneau, marquer un essai... • Utiliser l'espace de jeu dans ses dimensions, latéralement et en profondeur. <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reprendre le ballon : se placer sur les trajectoires de passes... • Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon, gêner la passe adverse (<i>rugby</i> : bloquer le porteur selon la modalité convenue). 	<ul style="list-style-type: none"> • Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby. <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement. • Progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu. • Marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (passe à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement...). <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, reprendre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant). • Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon dans sa progression et dans ses tentatives de passe. • Empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir. 	
<p>Les contenus moteurs</p> <ul style="list-style-type: none"> • maîtrise de mieux en mieux une motricité spécifique individuelle afin de la mettre au service du projet collectif : <ul style="list-style-type: none"> - en attaque : conserver la balle ou l'objet pour se déplacer vers la zone de marque afin d'atteindre la cible et marquer - en défense : gêner ou ralentir la progression du ballon ou de l'objet vers sa propre cible en se positionnant entre le porteur du ballon et sa cible ou en allant vers lui pour l'empêcher de tirer ou de passer, reprendre le ballon à l'adversaire pour attaquer ou contre-attaquer • orienter ses actions en fonction de l'alternative : action individuelle/action collective, en fonction des circonstances • assurer, sur des phases de jeux réversibles le rôle d'attaquant ou de défenseur en fonction de l'évolution du rapport de force • s'engager corporellement dans la mise en œuvre des stratégies élaborées collectivement • assurer le rôle d'arbitre seul ou à plusieurs • recueillir les scores d'un match, d'une série de match 		
<p>Les contenus transversaux</p> <p>S'engager lucidement dans l'activité :</p> <p>* <u>S'engager dans les diverses situations de jeu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - en choisissant les stratégies d'action les plus efficaces ou les plus adaptées : aller tirer quand on est seul face au but, passer à un partenaire mieux placé que soi... - en anticipant sur les actions à réaliser : se placer en attaque dans un espace libre vers l'avant, en défense entre l'attaquant et le but... - en contrôlant ses émotions et leurs effets dans des situations de « match » : tenter sa chance au tir, jouer gardien de but, défendre contre attaquant plus fort que soi... <p>* <u>Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - tenter des tirs « acrobatiques » (en suspension), marquer un essai... <p>Construire un projet d'action :</p> <p>* <u>Formuler, mettre en œuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement, en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - pour viser une meilleure performance ou l'acquisition de formes d'action diversifiées : élaborer un projet d'entraînement de l'équipe pour améliorer la progression de la balle, ou une stratégie collective de défense... - pour acquérir des savoirs nouveaux : meilleure connaissance des règles de jeu, du rôle d'arbitre, de l'histoire de l'activité... <p>Mesurer et apprécier les effets de l'activité :</p> <p>* <u>Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - les caractéristiques du terrain (lignes, zones interdites, cibles), les espaces libres, les déplacements des autres joueurs, les trajectoires de balle... 		

*** Mettre en relation de notions d'espace et de temps :**

- partir vite en attaque dès que son équipe a récupéré le ballon, lancer la balle vers l'avant à un partenaire...

*** Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement (faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper...) :**

- observer une situation de jeu à effectif réduit et dire pourquoi l'action (d'attaque ou de défense) a réussi ou échoué
- proposer une stratégie d'attaque ou de défense

*** Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources corporelles et affectives :**

- pour réaliser des actions précises : connaître ses points forts comme attaquant ou comme défenseur...
- pour s'engager dans une situation de risque mesuré : choisir le rôle du poursuivant (jeu traditionnel), aller seul au tir...

*** Évaluer, juger ses actions et celles des autres avec des critères objectifs :**

- expliquer sa propre action de joueur
- tenir une feuille de match (tableau des résultats)
- arbitrer une période de jeu ou un match

*** Identifier et décrire :**

- différentes actions et leurs principes : dire ce qu'il faut faire pour dribbler, tirer en suspension, intercepter une balle, feinter un adversaire...

Appliquer des règles de vie collective :

*** Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on peut expliquer aux autres :**

- règles de jeu de plus en plus contraignantes : ne pas « marcher » balle en main, ne pas percuter l'adversaire, ne pas marcher dans la zone...
- règles de vie collective : respecter les décisions de l'arbitre, ne pas l'injurier, ni injurier les autres joueurs...

*** Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets :**

- proposer de nouvelles règles de jeu
- arbitrer un match à deux
- conseiller ses équipiers sur une façon d'attaquer ou de défendre
- conseiller un camarade sur la meilleure façon de s'y prendre pour réussir (marquer un panier, empêcher un adversaire de passer...)

*** Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités :**

- attaquant, défenseur, gardien de but, arbitre, observateur, collecteur de résultats...

Liens avec le socle commun (référence : LPC simplifié)

Palier 2

Compétence 1 : la maîtrise de la langue française

Lors de l'arbitrage :

- S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis: attaquant, défenseur, zone de marque, vocabulaire spécifique aux règles : marcher, touche, corner...
- Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté
- Suivre des instructions courtes et simples

Compétence 3 : les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

- Organisation et gestion de données : utiliser des tableaux à double entrée pour répertorier les résultats des matchs et des mini-championnats
- Manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter, mettre à l'essai plusieurs pistes de solutions

Compétence 6 : les compétences sociales et civiques

- Respecter les règles de la vie collective : respecter le matériel, la salle (en utilisant des chaussures adaptées)
- Respecter tous les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons : respecter l'arbitre, jouer avec et contre les filles et les garçons indifféremment, accepter de jouer dans toutes les équipes

Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative

- Respecter des consignes simples, en autonomie : notamment d'organisation de matchs ou de mini-championnats
- Être persévérant dans toutes les activités : insister même si on éprouve quelques difficultés
- Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples
- S'impliquer dans un projet individuel ou collectif :
 - jouer avec les autres pour faire gagner son équipe
 - respecter individuellement ce qui a été décidé collectivement
 - participer à l'élaboration de la tactique collective en donnant son avis

2. Les axes de progrès

Indicateurs	De ...	À ...
L'espace	D'une utilisation restreinte de l'espace	À l'utilisation de l'espace total autorisé par les règles
La relation aux autres	Du jeu pour soi	À la coopération avec ses partenaires
Les rôles	Du rôle d'attaquant ou de défenseur (les deux rôles sont tenus successivement lors de phases de jeu distinctes)	À la réversibilité des rôles en fonction de l'évolution du rapport de force
Les règles	De règles simples	À des règles complexes, des codes en lien avec les activités sociales de référence : les sports collectifs
Le type d'activités	De jeux traditionnels ou de jeux collectifs	À des APSA avec réversibilité des rôles
Les intentions tactiques	D'intentions tactiques simples en attaque ou en défense	À des intentions tactiques qui tiennent compte des forces et faiblesses de l'équipe comme de celles de l'équipe adverse
Les prises d'informations	De la centration prioritaire sur le ballon ou l'objet	À la prise en compte d'éléments plus nombreux : le terrain (lignes), la position du ou des adversaires, la cible (le but, le panier, l'embut...)
Les déplacements, les trajets	De déplacements prioritairement organisés vers l'avant (vers la cible adverse)	À des déplacements organisés en fonction du projet tactique collectif et/ou des réactions de l'équipe adverse
Les trajectoires de balle	De trajectoires paraboliques (en cloche) et dans les mains du partenaire futur réceptionneur de balle	À des trajectoires plus tendues dans la course du partenaire

3. La trame de variance.

L'espace	<ul style="list-style-type: none"> - l'espace d'évolution : les lignes de sortie, les zones autorisées ou non - la taille et la forme des espaces - le nombre
Le temps	<ul style="list-style-type: none"> - durée déterminée : matchs au temps - durée indéterminée : matchs aux points
Le matériel	<ul style="list-style-type: none"> - les ballons ou objets : taille, forme, revêtement, gonflage... - la cible : hauteur (du panier, du filet), taille (tout le but, une partie du but), nombre (« match multi-cibles »), emplacement (buts latéraux en largeur, en longueur...) - le matériel pour frapper dans la balle : crosse de hockey, batte de base-ball...
Les règles	les droits et devoirs de chaque joueur en opposition (réversibilité des rôles) ou en confrontation (droits et devoirs différents)
Le nombre de joueurs	<ul style="list-style-type: none"> - opposition en égalité numérique - opposition en surnombre numérique d'attaque ou de défense
Les rôles	<ul style="list-style-type: none"> - attaquant - défenseur - gardien - observateur, « coach » - arbitre, seul ou à plusieurs - collecteur de résultat
Les activités supports	<ul style="list-style-type: none"> - les APSA : handball, basket-ball, football, rugby, ultimate, football gaélique... - les jeux collectifs (pour les situations d'apprentissage) : poule, renard, vipère ; la balle au capitaine...
Le degré d'opposition	<ul style="list-style-type: none"> - la coopération avec le même statut (battre son record de passes en volley-ball...) - la coopération avec des statuts différents : la situation d'entraîneur/entraîné - la confrontation ou opposition avec des rôles différents en égalité numérique : je suis attaquant ou défenseur - la confrontation (ou opposition avec rôles différents) en surnombre numérique d'attaque ou de défense : 4 contre 2, 5 contre 3... - l'opposition avec réversibilité des rôles en égalité ou en surnombre numérique d'attaque ou de défense

4. Les dispositifs.

a. La taille des terrains.

› Pour les situations d'expression de la compétence attendue

APSA	Nombre de joueurs	Taille du terrain/des cibles (en m)
Handball	4 contre 4 sans gardien OU 3 contre 3 plus gardien	20 x 20 ($\frac{1}{2}$ terrain de HB en largeur) Sans gardien : cible = tapis de 2 m de large sur 1 m de hauteur Avec gardien : but de handball
Basket-ball	3 contre 3	15 x 10 hauteur des paniers : 2 m
Volley-ball	2 contre 2	6 x 3 hauteur du filet : 1 m 70
Football	4 contre 4 plus gardien	30 x 20 buts de 4 m de large et 2 m de hauteur
Rugby	5 contre 5	30 x 20

› Dans un gymnase avec des terrains déjà tracés

- les tracés officiels : les terrains de handball sont tracés en jaune, ceux de basket-ball en rouge et ceux de volley-ball en bleu
- les activités pratiquées : dans un gymnase, on peut également pratiquer, entre autres, du foot en salle, de l'ultimate, de la thèque, du baseball, du hockey et tous les jeux collectifs

› Sur un terrain en herbe

› A l'école (salle ou cour de récréation)

b. Les groupements.

Les matchs se déroulent sur des terrains en parallèle à raison de trois équipes par terrain : deux équipes jouent et une équipe est en charge de l'arbitrage et du score.

› Un dispositif particulier : la formule tournoi.

› Équipes homogènes/hétérogènes.

La constitution des équipes se fait sur une base hétérogène en leur sein. Par contre elles sont homogènes entre elle afin de préserver l'égalité des chances face au résultat des matchs.

› Groupes de niveau/groupes de besoin.

- les groupes de niveau permettent à chacun d'apprendre à son niveau et à son rythme
- les groupes de besoin sont organisés à partir de besoins repérés.

5. Exemples de situations.

a. Situation d'expression de la compétence attendue (= situation de référence)

› Au cycle 2

Exemple : « Le mini-championnat »

Choisir un jeu parmi ceux du groupement intermédiaire du tableau (au tout début)

Les équipes sont regroupées par trois afin de disputer un mini-championnat. Pour cela, chaque équipe rencontre les deux autres.

L'équipe qui ne joue pas prend en charge l'arbitrage et recueille le score.

À l'issue des trois matchs du groupe (A contre B, A contre C et B contre C), les élèves établissent le classement sur la base suivante :

- un match gagné rapporte 3 points
- un match à égalité rapporte 2 points
- un match perdu rapporte un point

› Au cycle 3

Exemple : « Le mini-championnat avec match BINGO/BANCO/JACKPOT »

Le mini-championnat s'organise comme pour la situation d'expression de la compétence attendue de cycle 2.

les matchs de l'APSA support peuvent se gagner de deux manières différents :

- la 1^{ère} manière consiste à gagner en ayant plus de points que l'adversaire : le BINGO
- la 2^e manière consiste à gagner d'une certaine façon : le BANCO. Par exemple, l'équipe qui a le plus de marqueurs différents remporte le BANCO.

Cette deuxième manière renvoie à la façon dont l'enseignant veut faire jouer ses élèves. Ce choix doit bien entendu tenir compte des élèves : leur niveau et leur façon privilégiée de jouer. Dans l'exemple donné, l'enseignant veut, d'une part, inciter tous les élèves à tenter leur chance pour marquer, et d'autre part, inciter les élèves à faire des passes à des élèves qui ne sont pas forcément reconnus comme étant capables de marquer.

Si une équipe remporte le BINGO et le BANCO, elle emport le JACKPOT et gagne ainsi le match.

b. Situations de cycle 2

« La passe à dix »

- 6 attaquants en bleu : 3 sur le terrain et 3 à l'extérieur
- 3 défenseurs en rouge sur le terrain
- Se faire un maximum de passes en 2 min sans que les défenseurs prennent la balle.

Variantes :

- le nombre de passes : 5, 7, ...
- le type de passes : sans rebond, avec rebond, sans redoublement de passe (passe à celui qui vient de vous donner le ballon)



« Le taureau »

Passé à dix avec un adversaire appelé le taureau. Celui-ci doit intercepter ou toucher le ballon afin de devenir attaquant. Celui qui a perdu le ballon devient le taureau.

Variantes :

- le nombre de taureaux
- le temps pour intercepter ou toucher le ballon

« Le chronomètre »

Deux équipes s'affrontent en se passant le ballon le plus vite possible.

Les équipiers se placent en cercle ou en ligne. Les joueurs ne se déplacent pas.

L'équipe qui, la 1^{ère}, a fait le tour avec le ballon ou l'a amené en bout de ligne, gagne un point. Partie en 5 points gagnants.

Si le ballon tombe à terre, il faut recommencer au départ.

Variantes :

- jouer au temps : le plus de tours en un temps donnée
- « le ballon chronomètre » : pendant qu'une équipe en cercle se transmet le ballon le plus vite possible, chaque joueur de l'autre équipe doit successivement se déplacer en dribble autour de l'équipe en cercle.

» Situations pour faire progresser le ballon.

- Faire progresser le ballon vers l'avant :

« La rivière aux crocodiles »

Les élèves doivent franchir une zone où se trouve un adversaire (le crocodile) sans perdre le ballon pour atteindre la cible et tirer.

Variantes :

- le nombre de crocodiles
- la taille de la zone
- le type de passe : à une main, à deux mains...
- l'obligation ou non de faire une passe dans la zone des crocodiles

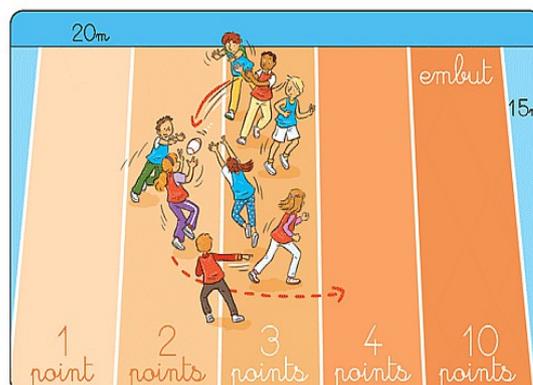
« Le jeu des zones »

Deux équipes s'affrontent sur un terrain de 20 x 15 m. Les attaquants doivent se déplacer en se faisant des passes en arrière uniquement le plus loin possible vers l'avant en contrôlant le ballon afin de marquer le plus de points possibles. S'ils déposent le ballon dans l'embut, ils marquent 10 points. Les défenseurs doivent intercepter ou faire sortir le ballon.

Dès qu'un ballon sort du terrain, est intercepté ou déposé dans l'embut, la tentative est terminée. Les points retenus sont ceux de la zone où a eu lieu l'interception ou la sortie.

Trois tentatives successives puis changement des rôles attaquants-défenseurs.

L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points additionnés lors des trois tentatives.



« Le poursuivant »

Deux élèves avec un ballon doivent se faire des passes sans le faire tomber au sol en se dirigeant vers une cible à atteindre (panier, but...). Un troisième joueur, placé derrière eux essaie de les rattraper pour les empêcher de tirer.

Variantes :

- la distance poursuivants-attaquants
- le temps pour atteindre la zone de marque

c. Situations de cycle 3

› Faire progresser le ballon en écartant le jeu en largeur :

« La balle au capitaine avec joueurs relais sur le côté »

2 équipes (rouge et bleue). L'équipe en possession du ballon tente de la transmettre à son capitaine en utilisant ou non les joueurs relais situés sur les côtés. Si le ballon est intercepté ou s'il sort des limites du terrain, l'équipe adverse essaie à son tour de le transmettre à son capitaines.



« Les portes d'entrée »

Le joueur de l'équipe attaquante qui a le ballon doit franchir une des portes, ballon en main, pour pouvoir avancer vers le but ou l'embut adverse. Les portes sont positionnées au milieu du terrain, près des lignes de sortie en touche.

La tentative s'arrête s'il y a point ou si le ballon est intercepté ou sorti du terrain.

5 tentatives pour l'équipe attaquante puis changement de rôles.

L'équipe qui marque le plus de points gagne le match.

Variantes :

- celui qui franchit une des portes n'est pas forcément le porteur du ballon
- spécifier le nombre de joueurs qui doivent franchir une des portes
- positionner les portes plus près du but ou de l'embut
- match avec réversibilité : si les défenseurs interceptent le ballon, ils peuvent également essayer de marquer. Arrêt du jeu après la première tentative de marque de la part des défenseurs. Nouvelle tentative pour l'équipe adverse.

› Écarter le jeu face à la cible/Renverser le jeu.

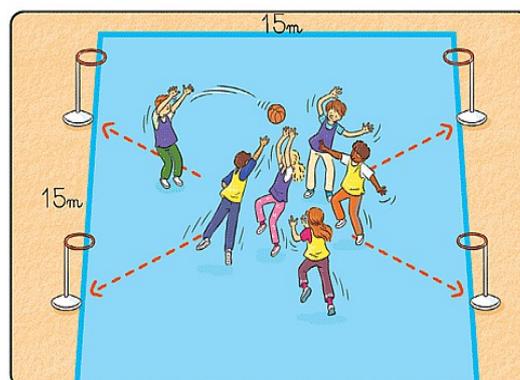
« Les 4 paniers »

Deux équipes de 3 joueurs s'affrontent sur un terrain de 15 x 15 m .

Chaque équipe peut aller marquer dans un des deux paniers situés du même côté.

Variantes :

- jouer à 3 x 2 sans réversibilité ; 5 attaques successives puis changement de rôles
- mettre 3 paniers dont un au centre plus élevé valant plus de points : 1 point pour les paniers latéraux et 2 points pour le panier central.



› Situations pour améliorer certains aspects techniques.

• Améliorer la passe :

« Le relais volley-ball »

Faire un maximum de passes par équipe sans faire tomber le ballon à terre. Les équipes sont composées de 4 joueurs. L'équipe se divise en 2 groupes de 2 joueurs qui se positionnent face à face à 3 m de distance. Lorsqu'un élève a fait une passe, il se déplace sur le côté et recule derrière son partenaire situé du même côté que lui. Le décompte redémarre à zéro à chaque fois que le ballon tombe à terre.

Variantes :

- constituer des équipes de 6 joueurs/3 de chaque côté
- « Le passe et va » : après la passe, le joueur va se placer derrière les joueurs situés en face.

« Le relais handball, basket-ball, football »

Les équipes sont constituées de 6 joueurs. Elles se divisent en deux groupes de 3 joueurs qui se positionnent face à face, à 10 m de distance. Les joueurs se déplacent en dribble vers leurs partenaires situés face à eux et à 5 m, ils doivent faire une passe dans les pieds (football) ou dans les mains (handball, basket-ball) avant de venir se positionner derrière leurs partenaires.

Variantes :

- diminuer ou augmenter la distance de passe
- recevoir la passe en mouvement
- se déplacer en dribble en effectuant un slalom (contourner des plots, faire passer la balle sous des lattes posées sur des plots)

• Améliorer la précision du tir (cycles 2 et 3) :

« Viser les quilles »

Deux équipes s'affrontent. Une équipes se divise en deux, de chaque côté d'un espace où sont situées des quilles à abattre. L'équipe qui abat toutes les quilles en premier a gagné.

Variantes :

- augmenter ou diminuer la distance
- augmenter ou diminuer le nombre d'objets à abattre
- imposer une manière pour tirer : de face, pieds décalés...

« Le ballon chasseur »

Deux équipes en nombre égal : les lapins et les chasseurs. Les chasseurs tentent de toucher les lapins avec un ballon en mousse. Chaque lapin touché devient chasseur.

Variantes :

- match au temps : en 3 min, toucher le plus grand nombre de lapins, chaque touche vaut un point
- les lapins dribblent et les chasseurs visent les ballons

« Le lapin couloir »

Les lapins se déplacent dans un couloir en dribblant ou en transportant des objets (sous la forme des déménageurs). Les chasseurs doivent les toucher pour les éliminer

- Améliorer le dribble :

« L'épervier dribbleur »

Sur le modèle de l'épervier, les moutons se déplacent en dribblant. L'épervier les élimine en touchant le ballon.

Variantes :

- toucher les moutons
- le nombre d'éperviers

« Le dribbleur élimination »

Dans un espace réduit (5 x 5 m), 5 joueurs, avec un ballon pour chacun, se déplacent en dribble uniquement. Chaque joueur essaie de faire sortir le ballon des autres dribbleurs tout en conservant le sien

Variantes :

- imposer le mode de dribble (main droite, main gauche...)
- ajouter un sorcier sans ballon qui tente également d'éliminer les dribbleurs

« Le relais en dribble »

Deux équipes s'affrontent sous forme de relais. Les élèves se déplacent le plus rapidement possible uniquement en dribblant

Variantes :

- relais en aller-retour
- relais avec slalom
- relais avec dribbles imposés (main droite, main gauche, en arrière...)

6. Le matériel.

- Les ballons : le choix de la taille, du poids et du revêtement des ballons est très important.

Taille des ballons :

* Handball : taille 0

* Basket-ball : taille 5

* Football : taille 3 (C2) ou 4 (C3)

* Rugby : taille 3

* Volley-ball : taille 5 mais plus légers (type beach-volley)

- Des chasubles pour identifier les équipes et l'arbitre s'il est sur le terrain
- Un chronomètre et une feuille de marque

7. La sécurité.

a. La sécurité active

La qualité de la passe (en force et en précision), la précision des déplacements, une prise d'information élargie sont autant de facteurs de limitation des risques.

La compréhension et le respect des règles en action sont indispensables pour prévenir tous risques de débordement, notamment pour les jeux sportifs collectifs avec contact de type rugby.

b. La sécurité passive

Les rappels des consignes de fonctionnement et des règles du jeu sont faits en début de séance.

La vérification du matériel (poteaux fixés au sol) est très importante.

Les terrains ne doivent pas être :

- proches des murs de la salle : risque, lorsque l'élève court vite, de ne pas pouvoir s'arrêter
- proches de tout matériel stocké dans le gymnase
- proches entre eux : si plusieurs jeux sont mis en place en parallèle, il faut prévoir un espace entre eux.

Sur les terrains en herbe, l'utilisation de chaussures à crampons est interdite en scolaire.

8. L'évaluation.

Une grille de niveaux d'habileté peut servir de grille d'évaluation tout au long de la séquence.

Niveau d'habileté	Les rôles	Les prises d'informations	Les choix
Niveau 1	Un seul rôle : attaquant ou défenseur	Centration sur le ballon, sur l'objet uniquement	Choix individuels exclusivement
Niveau 2	Un rôle prioritaire et un rôle secondaire	Prise en compte du ballon ou de l'objet et du partenaire proche	Choix individuels ou collectifs en priorité
Niveau 3	Réversibilité des rôles en fonction de l'évolution du rapport de force	Prise en compte du ballon ou de l'objet, du partenaire et de l'adversaire proche	Choix individuels ou collectifs en fonction du contexte

9. Le lien avec la santé.

L'élève va être en capacité de :

- résoudre des problèmes : comment nous organiser à plusieurs pour conserver le ballon ? Comment nous organiser pour le faire progresser ? Pour marquer ?...
- prendre des décisions, gérer son stress, gérer ses émotions : accepter de prendre des risques (sortir de son camp, tirer, se rapprocher des adversaires...), tenter de gagner avec le risque de perdre, choisir entre jouer seul et jouer avec les partenaires en fonction du contexte...
- informer, échanger, savoir prendre des décisions, être responsable : arbitrer, donner le score...
- avoir conscience de soi : savoir se situer dans le terrain, par rapport aux adversaires, aux partenaires, à la cible, savoir si on peut tirer au but...
- avoir de l'empathie, être solidaire, être habile dans les relations interpersonnelles : accepter de jouer avec tout le monde et accepter de respecter les règles de la situation.