

Jeux et sports collectifs

Définition

C'est une **situation motrice d'affrontement codifiée, se déroulant en équipe** (opposition-coopération). Chaque équipe doit atteindre un **but précis**.

→ Organisation du jeu autour d'un **but commun** et de **règles communes**

→ **Coopération** entre des partenaires

→ **Opposition** face à des adversaires

De ces deux derniers points découle une **évolution des joueurs dans un milieu incertain**.

Quatre notions sont donc à construire chez l'élève :

- Le **sens du jeu**
- La **cible**
- L'**adversaire**
- Le **partenaire**

Les enjeux pour les enfants

Les jeux et sports collectifs développent les capacités à **prendre et traiter des informations dans un milieu incertain**, afin de **prendre des décisions** et **agir rapidement**. Par exemple :

Mon équipe a le ballon ! → Je conserve la balle et je progresses → Je finis
→ *jouer en mouvement* → *je me mets (ou un camarade) en position de tir*

Les jeux et sports collectifs participent au **vivre ensemble** (règles, partenaires, adversaires).

Cette pratique ne doit pas être décrochée des autres activités : il faut créer des projets **interdisciplinaires**. La **place du langage** est centrale : la mise à distance est nécessaire pour construire une pensée réflexive sur son corps et les relations adversaires/partenaires. Par exemple :

- **proposer aux élèves d'autres rôles que celui de joueur : observer des indices pointés** par l'enseignant (nombre de passe, temps passé dans une zone, nombre de balles perdues...), **arbitrer**, relever les **scores**, organiser une **rencontre**... → réflexion plus globale sur l'activité
- **travailler sur des albums**, des contes, par exemple ceux édités par la revue EPS.

La progressivité des apprentissages

- PS évoluer avec les autres, dans des jeux collectifs **sans opposition**. 1 règle simple.
- MS évoluer avec les autres dans des jeux collectifs à **opposition réduite**. Plusieurs règles simples.
- GS évoluer avec des partenaires et des adversaires. Plusieurs règles simples. Identifier les rôles d'**attaquant** et de **défenseur** en acceptant de les tenir **tour à tour**.
- CP commencer à tenir les rôles d'attaquant et de défenseur dans une équipe en fonction des possessions de ballon. Il a donc des **changements de rôle** en cours de partie !
- CE1 participer à l'attaque collective d'une cible défendue. Tenir les rôles d'attaquant (avec ou sans ballon) et de défenseur → **recherche d'une stratégie collective**
- CE2 organiser la progression du ballon vers la cible de manière continue et efficace → on commence à **chercher l'efficacité collective**

CM1-CM2 s'intégrer dans une stratégie collective efficace en tenant compte de celle des adversaires → anticipation de l'action et recherche d'efficacité

S'organiser en classe

Préparer le terrain...

- Un cycle d'apprentissage : **8 à 10 séances** + les séances interdisciplinaires
- Matériel de base : – **ballons** (lots de ballons en maternelle : 10 verts, 10 bleus...)
 - **dossards** colorés pour les équipes
 - **plots** ou coupelles pour délimiter les espaces
 - **sifflets** en poire (à presser avec la main)
 - **chronomètre**

On favorisera :

- **les jeux à effectif réduit** (4 contre 4 par ex) pour que les élèves effectuent **plus d'actions** possible !
- les « **arrêts flash** » (au temps et non pas au score)
- **l'arbitrage par les élèves** (toute décision de l'arbitre doit être respectée)

En début de séance

Maternelle **Ritualiser chaque début** de séance → **situation d'entrée** très accessible dans l'activité
Élémentaire **Échauffement cohérent** : on propose un **jeu collectif** ! Le principe est de proposer une situation en début de séance et de faire évoluer les règles au fil de l'échauffement, puis au fil des séances. Tous les enfants participent.

Exemple : **Jeu du ping pong** : faire des passes pour progresser et atteindre une cible (un joueur) ; **Jeu des couleurs** : faire des passes entre joueurs de la même équipe et une fois la passe réalisée, changer de zone sur le terrain ; **Jeu de l'épervier-déménageur** : vider sa caisse de ballons avant les autres ou avoir moins de ballons que l'équipe adverse à la fin du temps de jeu + l'épervier essaie d'attraper les déménageurs

Pendant la séance

1. **Proposer une situation de jeu collectif** : c'est la **situation de référence**. Elle doit comporter des règles simples, comprises de tous.

Tâche du maître : **observer** le comportement des enfants en situation de jeu. **Identifier leur niveau** et les **aider à évoluer**. Plus les élèves sont âgés, plus ils prennent part à cette analyse (cf. *Fiches Observation*).

2. **Faire évoluer les règles** pour permettre aux élèves de **construire leurs propres compétences**. Cette évolution doit permettre d'équilibrer **les rapports de force** entre les équipes.

Joueurs	Espace	Temps	Matériel
Droits sur l'espace : être invulnérable dans une zone Droits sur autrui : toucher, prendre contact Droits sur le matériel : jouer avec les pieds, les mains... Droit sur les actions : dribbler, passer, esquiver, sauter... Nombre en fonction de l'espace et de la place de la séance. Statut : avant, arrière, attaquant, défenseur, arbitre...	Agrandir ou rétrécir la surface de jeu Modifier la forme (cercle, couloir...) Définir des zones interdites , neutres	Libre Relatif à la réussite Fixé à l'avance	Il doit toujours être adapté aux capacités des joueurs et en nombre suffisant pour favoriser les échanges et un grand nombre d'actions

Tout au long de la séquence, d'autres jeux peuvent venir de façon décrochée ; cependant, c'est la **situation de référence qui sera le fil conducteur**.

Exemple au cycle 1 (GS)

Séance 1 • Situation de référence

Les déménageurs : transporter tous les objets de ma caisse vers ma maison (couleur de caisse et de maison identique). 1 objet à la fois. 2 équipes. Temps : comptine. Objets : 4 x plus que d'enfants.

Évolution des règles

- Idem avec plusieurs maisons : il faut identifier la sienne.
 - Transporter uniquement ses objets (par exemple, seulement les rouges)
 - Relais déménageur avec zone interdite de transport : on doit faire rouler l'objet
 - Mettre un ou plusieurs éperviers dans la zone
 - Pas le droit de marcher : faire rouler ou lancer le ballon
 - Mettre un épervier qui intercepte seulement les objets qui volent ou qui roulent
 - Remplacer la maison par un joueur cible
- le jeu évolue vers « La balle au capitaine »

Séance 2 à 7 : Chacun dans sa maison, Les balles brûlantes, Les sorcières, Minuit dans la bergerie...

→ développer le lexique à travailler, la syntaxe...

Séance 8 : situation de référence

Exemple au cycle 2

Séance 1 • Situation de référence pour évaluer le niveau initial des élèves

La balle au capitaine ! : passer le ballon au capitaine qui doit le réceptionner à la volée. L'équipe gagnant est celle qui passe le ballon le plus rapidement. Les joueurs ne peuvent pas faire plus de 3 pas avec le ballon.

Séances 2 à 7 : Arrêtez l'horloge, Les déménageurs 1 et 2, Tirez les lapins, La Volenta...

Séance 8 : situation de référence. Mesurer les progrès des élèves (voir fiches d'observation).

Exemple au cycle 3

La situation du cycle 2 peut évoluer pour s'approcher des pratiques handball ou du basket. Attention à préserver la dimension collective. Le dribble ne sera introduit que plus tard, si nécessaire. Au cycle 3, on insistera sur les valeurs citoyennes. Pour cela, penser aux défis coopératifs (associés aux débats philosophiques !) !

Les défis coopératifs

Situation de course de relais dans laquelle les élèves vont peu à peu prendre conscience de l'intérêt d'organiser des défis équitables¹.

Règles : deux équipes s'affrontent en **trois manches**.

Première manche → **l'équipe vainqueur se lance un défi** pour la seconde manche :

- soit elle tire une carte lui donnant un handicap
- soit elle tire une carte donnant un avantage à l'équipe adverse

Seconde manche → même principe

L'équipe qui gagne la rencontre est celle qui a **gagné au moins deux manches sur les trois**.

Objectifs :

- prendre conscience de l'intérêt d'organiser des confrontations équitables

¹ Lecture de Les défis coopératifs : pour une EPS au service de l'équité.

- apprendre à **interroger les règles**, les comprendre et les faire évoluer
 - apprendre à perdre et à gagner en **respectant les adversaires et soi-même**.
- On peut utiliser ce système pour **d'autres jeux collectifs** : dans La balle au capitaine, quand une équipe marque 2 points de suite, elle tire une carte handicap/avantage.