



cycle 3

JEUX SPORTIFS COLLECTIFS

LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS : FONDEMENTS et ANIMATIONS

DEFINITION:

Pratiquer un jeu collectif c'est dans un ESPACE DEFINI et ORIENTE se situer simultanément AVEC les autres (partenaires), CONTRE les autres (adversaires) pour atteindre UNE CIBLE et en protéger UNE AUTRE.

L'ensemble des actions étant unifié par l'intermédiaire d'un ENGIN (ballon, foulards...) et se déroulant selon un certain nombre de REGLES connues à l'avance.

Donc pour jouer dans cet espace codifié, l'élève doit être capable de:

- Tenir les rôles de partenaire, adversaire, attaquant, défenseur, arbitre
- S'adapter en permanence à des intentions de communication et de contre-communication pour mettre en place des stratégies
- respecter des règles
- prendre des décisions rapides qui l'engagent et engagent son équipe
- Réguler son action motrice pour pouvoir enchaîner divers déplacements (avancer, reculer, sauter...) et diverses manipulations (recevoir, dribbler, protéger, passer, tirer...)
- Moduler son énergie en ayant des actions intenses pour poser des problèmes à son adversaire tout en conservant des réserves pour tenir toute la partie.

1. ANIMATION – GENERALITES.

ON RECHERCHE	ON REFUSE
<p>Des jeux dynamiques à petit effectif pour jouer vraiment tous.</p> <p>Plusieurs groupes de jeux pour varier les actions.</p> <p>Que le maximum d'élèves joue en même temps.</p> <p>La construction progressive de projets impliquant les élèves.</p>	<p>Les jeux statiques (queue leu leu)</p> <p>Les jeux à effectifs pléthoriques</p> <p>Les jeux " à blanc" (un coup pour rien, sans rapport avec une pratique sociale de référence.)</p>

2. CONDITIONS POUR QU'IL Y AIT VRAIMENT JEU

LES TACHES D'ANIMATION	LES OBJECTIS
<p>Préparer scrupuleusement le matériel nécessaire (ballons gonflés, maillots, sifflet...)</p> <p>Matérialiser l'espace de jeu (lignes, bornes, foulards...)</p> <p>Différencier les équipes ou les joueurs ayant un rôle particulier (dossards, bandeau...)</p>	<p>Faciliter le repérage de l'espace et des autres.</p>
<p>Faire démarrer le jeu:</p> <p>En ne donnant qu'un minimum de règles</p> <p>En faisant jouer le plus rapidement possible</p>	<p>Faire comprendre le but du jeu (c'est en jouant qu'on devient joueur !!!)</p>
<p>Arbitrer</p> <p>En fonction des règles essentielles</p> <p>En fonction des évolutions de règles</p> <p>En faisant arbitrer les élèves</p>	<p>Faire comprendre et admettre les règles par tous (c'est en arbitrant qu'on devient.... arbitre et citoyen!!!)</p>
<p>Déterminer et contrôler les temps de jeu.</p> <p>Equilibrer les chances de gagner: en modifiant les groupes, le nombre de joueurs, les espaces de jeu (les variables didactiques)</p>	<p>Tous les élèves ont un temps de jeu suffisant.</p> <p>Intéresser tout le monde.</p> <p>Admettre le risque de perdre.</p>
<p>Dédramatiser les résultats en relativisant la victoire ou la défaite par rapport à l'ensemble des actions positives réalisées.</p>	<p>Ne pas étouffer les conflits mais faciliter leur dépassement (critères de réussite observables quantifiables)</p> <p>Passer de la prise en compte du seul résultat à la recherche de différents moyens</p>
<p>Assurer des rencontres inter-groupes, classes, écoles</p>	<p>Favoriser l'élaboration de projets communs</p>

3. CONDITIONS POUR QU'IL Y AIT RECHERCHE DE PROGRES.

Taches d'animation	Objectifs
Chercher à caractériser les comportements par rapport à l'espace au ballon aux autres	Comprendre et cibler les difficultés pour mettre en place des situations de remédiation.
Définir avec les élèves les progrès possibles.	Eviter de plaquer des situations non finalisées par les enfants.
Définir avec les élèves un calendrier de rencontres et d'entraînement.	Elaborer un projet commun.

*

POULES, RENARDS, VIPERES

COMPETENCES VISEES:

- Coopération, opposition
- Perception de l'espace
- Maîtrise du corps

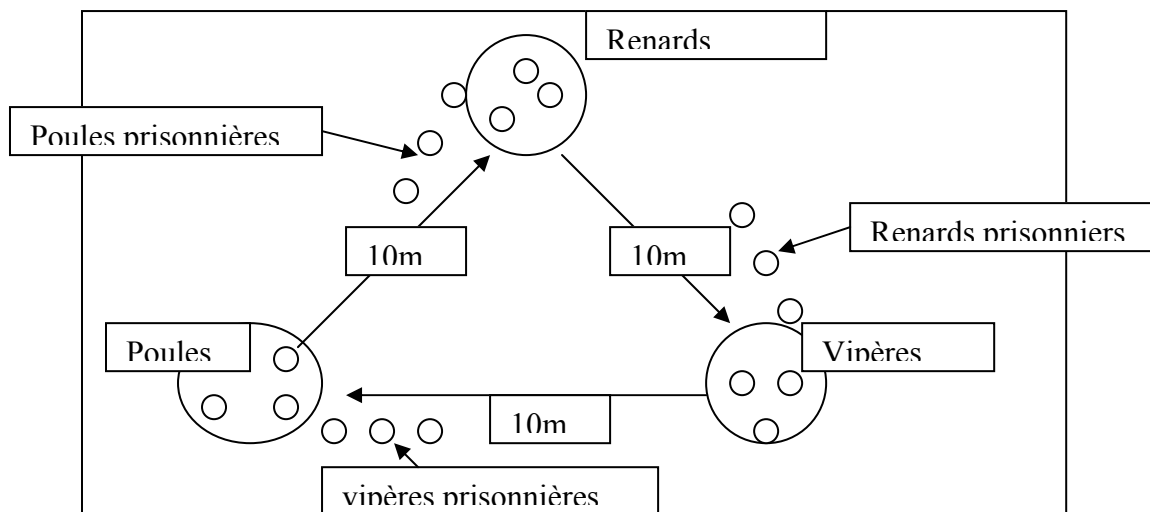
MATERIEL:

- 3 grands cerceaux ou 3 cordes
- 3X6 foulards de 3 couleurs différentes

BUT DU JEU:

Pour les renards prendre toutes les poules, pour les poules prendre toutes les vipères, pour les vipères prendre tous les renards.

DISPOSITIF:



DEROULEMENT DU JEU:

Au signal les animaux sortent de leur camp pour essayer de toucher les animaux qu'ils doivent prendre. Pour prendre il faut toucher le joueur correspondant.

Quand les joueurs sont dans leur camp ils sont invulnérables.

Les animaux pris forment une chaîne à côté du camp ennemi. Si un joueur de leur camp vient les toucher ils sont délivrés (il faut toujours commencer par l'extrémité de la chaîne).

Le jeu s'arrête quand tous les joueurs d'une équipe sont pris ou au bout de 5 minutes l'équipe gagnante est celle qui a le moins de joueurs pris.

LES EPERVIERS DEMENAGEURS AVEC BALLON

COMPETENCES VISEES:

- S'organiser collectivement
- Maîtriser la passe

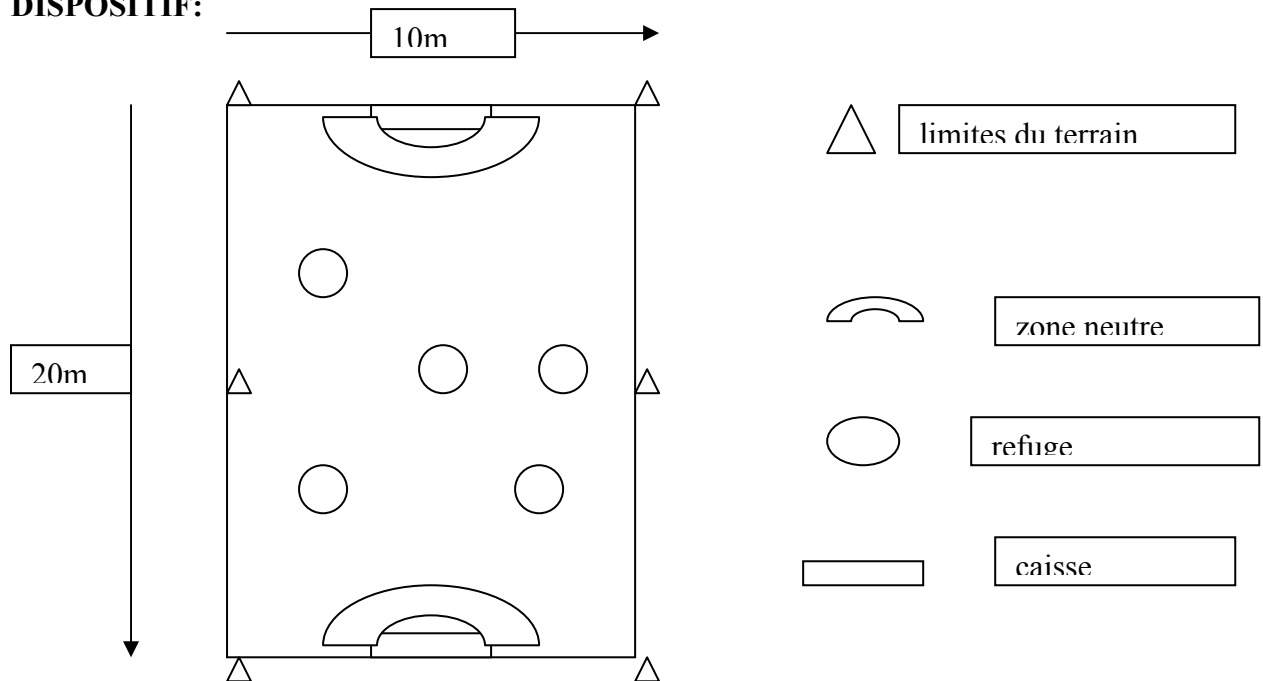
MATERIEL:

- 5 cerceaux moyens
- 2 cordes
- 14 petits ballons
- 2X6 dossards
- 2 bandeaux
- 6 plots

BUT DU JEU:

Vider sa caisse.

DISPOSITIF:



2 équipes de 6 joueurs, un épervier par équipe.

DEROULEMENT DU JEU:

Chaque équipe ne peut transporter qu'un ballon à la fois. Le 2° ne peut être mis en jeu que si le premier a été mis dans la caisse adverse. Tout joueur touché par l'épervier de l'équipe adverse, ballon en main, doit reporter le ballon dans sa caisse. Les déménageurs peuvent transporter le ballon en mains, le passer. Les déménageurs ne peuvent pas être pris ni dans les zones neutres ni dans les refuges.

CAMP RUINE

COMPETENCES VISEES:

- Maîtrise du ballon (lancer, blocage, interception, trajectoire)
- Maîtrise d'opposition (marquage, démarquage)

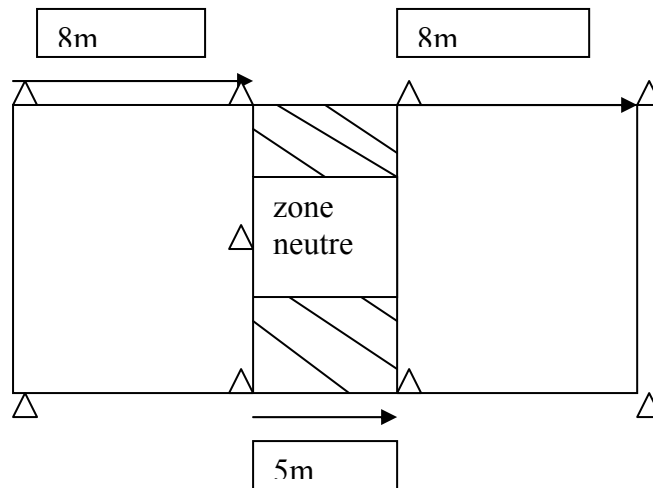
MATERIEL:

- 1 ballon
- 10 plots
- 6 dossards

BUT DU JEU:

Passer toute l'équipe dans le camp adverse.

DISPOSITIF:



DEROULEMENT:

La balle doit être envoyée dans le camp adverse qui la renvoie. Quand un joueur bloque la balle à la volée, il laisse la balle à un partenaire et passe dans le camp adverse. Il peut alors servir de relais à son équipe et leur renvoyer la balle pour leur permettre de la bloquer.

Il est interdit de se déplacer avec le ballon, de pénétrer dans la zone neutre, d'arracher le ballon des mains.

Quand une faute est commise le ballon est donné à l'équipe adverse.

LA BALLE AU CORDON

COMPETENCES VISEES:

- Maîtrise de l'engin
- Organisation du jeu d'équipe

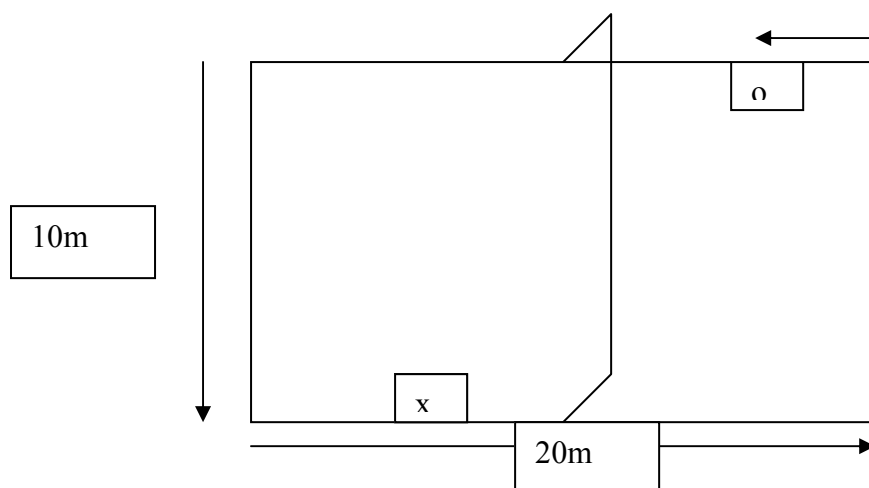
MATERIEL:

- 2 cerceaux
- 2 ballons de volley
- 2 piquets de 1m50
- 1 élastique
- 6 dossards
- 4 plots

BUT DU JEU:

Envoyer la balle dans le camp adverse.

DISPOSITIF:



DEROULEMENT:

Il s'agit pour chaque équipe d'envoyer le ballon dans le camp adverse par le service et de le repousser sans le bloquer à l'aide des membres supérieurs ou de la tête. Les deux serveurs désignés se placent dans leur zone de service et au signal frappe la balle (service de volley) simultanément pour la faire passer dans le camp adverse. Pour que le service soit bon, la balle doit passer au-dessus du cordon sans le toucher et tomber à l'intérieur du camp adverse. Les autres joueurs doivent empêcher le ballon de toucher le sol et doivent le renvoyer à l'aide des membres supérieurs dans le camp adverse. Ils peuvent se déplacer librement dans leur camp. 1 point si la balle ne revient pas dans son camp.

LA BALLE AU CAPITAINE

COMPETENCES VISEES:

- Orientation de l'espace (déplacement, démarquage)
- Maîtrise de l'engin (passes)
- Maîtrise de l'opposition (marquage, démarquage)

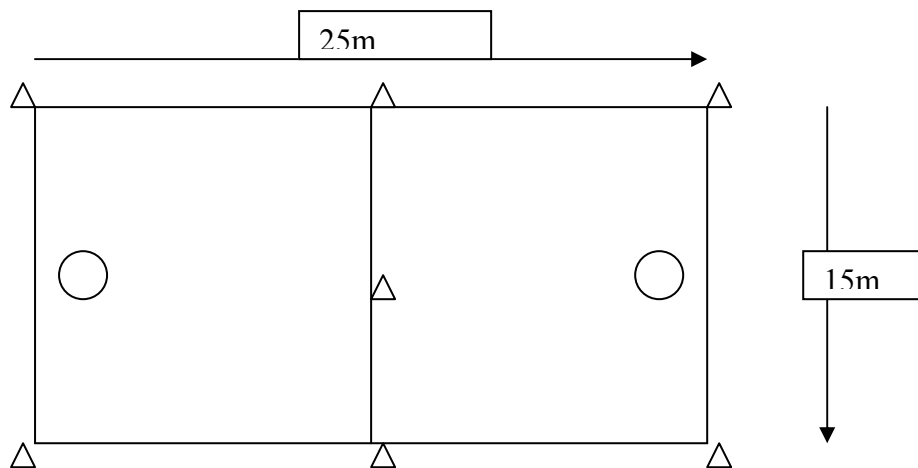
MATERIEL:

- 2 cerceaux
- 6 dossards
- 7 plots
- 1 ballon

BUT DU JEU:

Transmettre le ballon à son capitaine.

DISPOSITIF:



DEROULEMENT:

Les capitaines étant placés dans leurs cercles respectifs, l'engagement se fait par entre-deux au centre du terrain. Les autres joueurs sont répartis sur le terrain à plus de 3 m. du point d'engagement. Le ballon progresse ensuite par passes vers le capitaine. Les adversaires peuvent empêcher la progression du ballon en l'interceptant ou en s'interposant sur la trajectoire du porteur du ballon (sans entrer en contact).

Après chaque but, engagement à partir du centre par l'équipe qui a perdu le point.

Interdiction de faire plus de 2 pas avec le ballon en mains, arracher le ballon, jouer au pied, pour le capitaine sortir du cercle, pour les autres joueurs d'y rentrer.

Pour toutes ces fautes, le ballon est donné à l'adversaire à l'endroit de la faute.

Si le ballon sort, remise en jeu au point de sortie par l'équipe adverse.

LE DRAPEAU

COMPETENCES VISEES:

- Maîtrise du corps (coordination, réflexe, course)
- Structuration espace-temps (occupation du terrain, appréciation des déplacements de l'adversaire)
- Organisation de l'équipe

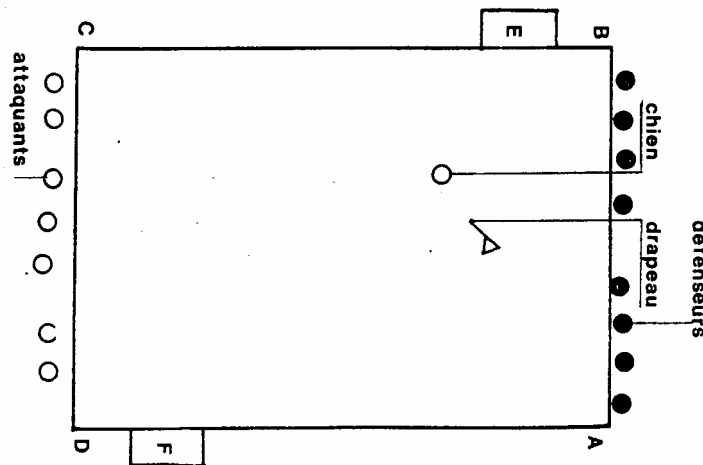
MATERIEL:

- 4 plots
- 2 cerceaux
- 1 drapeau
- 6 dossards

BUT DU JEU:

Pour les attaquants ramener le drapeau dans son camp.
Pour les adversaires, toucher un attaquant porteur du drapeau.
Pour le chien protéger les attaquants en essayant de toucher les défenseurs.

DISPOSITIF:



DEROULEMENT:

L'équipe des défenseurs est répartie sur la ligne AB, l'équipe des attaquants sur la ligne CD. Un attaquant joue le rôle de chien. Le chien touche le drapeau en criant "drapeau" pour donner le signal de début du jeu. Les attaquants doivent ramener le drapeau dans leur camp sans se faire toucher par les défenseurs. Un attaquant pris rejoint la prison E. Un défenseur pris la prison F. Un attaquant qui s'empare du drapeau doit le ramener directement dans son camp ou se passer le drapeau sans le lancer.

BALLON PRISONNIER 4 COINS

COMPETENCES VISEES:

- Maîtrise de l'engin.
- Structuration de l'espace
- Organisation de l'équipe.

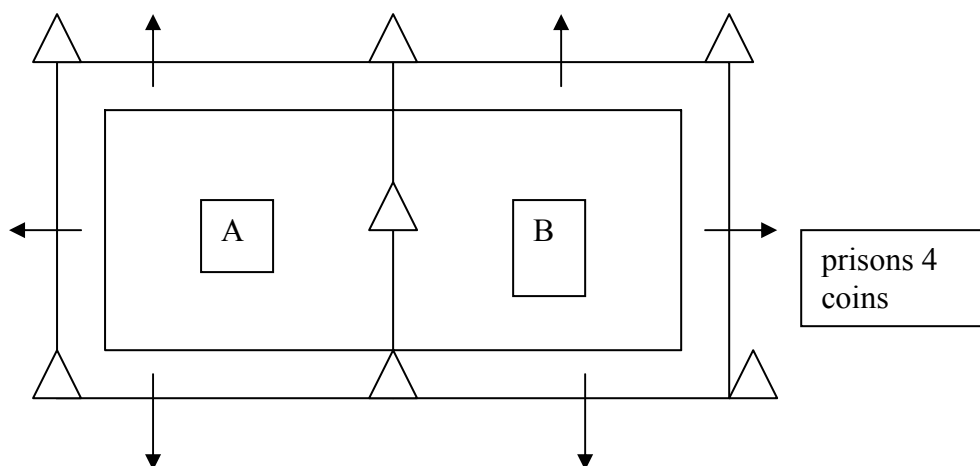
MATERIEL:

- 1 ballon
- 7 plots
- 6 dossards

BUT DU JEU:

Faire le plus de prisonniers possible.

DISPOSITIF:



DEROULEMENT:

Les élèves de l'équipe A doivent toucher avec un ballon les élèves de l'équipe B et inversement. Les lancers au niveau de la tête sont interdits. Si on est touché on va dans la prison située tout autour du camp adverse. On peut être délivré soit en touchant un élève de l'équipe adverse soit en attrapant à la volée un ballon lancé par son équipe. Si un adversaire attrape un ballon à la volée il n'est pas considéré comme touché.