

LA TRAME DE VARIANCE : OUTIL DE CONSTRUCTION DES SITUATIONS EDUCATIVES

Les éléments variables	Buts recherchés	Quelques exemples
<p><u>Effectifs</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Normaux ou codifiés • Réduits • Equilibrés 	<p>Pour favoriser la participation de tous, chacun à son niveau et accroître la quantité d'actions. Pour favoriser la mise en place de stratégies. (sensibilisation à la notion de surnombre par exemple)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La rivière aux crocodiles à 10 / 1 ou à 2 / 1. • Chaîne des pompiers, chaque fois qu'une équipe gagne elle prend 1 joueur de plus • 3 / 1, 4 / 2 ...
<p><u>Espace</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrains : <ul style="list-style-type: none"> ○ Normaux ○ Codifiés ○ Réduits ○ De forme variée • Sur le même terrain avec intervention simultanée de plusieurs équipes • Limites • Zones 	<p>Pour favoriser le travail en autonomie. Pour construire et structurer l'espace. Pour moduler le volume, la durée ou l'intensité des actions. Pour induire des choix explicites et simples. Pour proposer des situations contrastées.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Drapeau : jouer à 3 contre 3 sur des terrains de 6 m de large. • Chasse à courre : jouer à 2 contre 1 sur le même terrain (1 ballon par groupe de 3). • La rivière aux crocodiles : faire varier la largeur de la rivière. • Passe à 5 par zone • Zones d'intervention autorisées ou non selon les joueurs.
<p><u>Temps</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jouer au temps • Compétitions inter – équipes • Moments d'entrée en jeu : <ul style="list-style-type: none"> ○ Simultanés ○ retardés 	<p>Introduire l'esprit de compétition. Utiliser l'émulation réciproque. Pour respecter l'égalité des chances. Pour avantager un joueur ou un groupe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Combien de lapins touchés en 1 minute. • La première équipe arrivée a gagné. • Chameau – chamois : départ simultané des joueurs. • Basket – ball : le défenseur va toucher le panneau avant d'intervenir en défense.

EFFECTIFS

Réglementaires

Réduits :

- 1 contre 1
- 2 contre 1
- 1 contre 2
- 2 contre 2

Réduits intervention modulée

- 2 contre 1 puis 1
- 1 puis 1 contre 1 puis 1
- 3 contre 1 puis 1 puis 1
- etc...

DIMENSIONS FORMES DES TERRAINS ET DES CIBLES

Réglementaires / ou pas

Réduits

- Longs – étroits
- Courts – larges
- Cercle
- Triangle
- ...

JEUX

SPORTS COLLECTIFS

MATERIEL

Nombre d'engins
Formes / dimensions
Poids

REGLES – CONSIGNES – MARQUE

Réglementaires

Les mêmes pour tous

Adaptées aux effectifs pour équilibrer les chances

Dribble autorisé, interdit, modulé

Port de la balle autorisé, interdit, modulé

FORMES DE TRAVAIL

Jeu libre

Tournante

Continuité

Tournois

1 équipe par terrain

Plusieurs équipes par terrain

etc...

ROLE DES JOUEURS

Attaquant

Défenseur

Joueur cible

Joueur bouclier

Goal

Arbitre

Observateur

Chronométrateur

Évaluateur

Etc...

COMPORTEMENTS A METTRE EN ŒUVRE

Pour être en harmonie avec « la logique du jeu »

- S'éloigner de la balle
- Bloquer
- Faire écran
- Rapprocher la balle de la cible
- Ne pas perdre la balle
- Gagner la balle
- Faire avancer la balle
- Empêcher la balle d'avancer
- Empêcher l'adversaire d'avancer
- Gagner du temps