

Extrait du Réseau Eppee - Epinay (93) & ailleurs

<http://eppee.ouvaton.org>

Des fondamentaux pour l'enseignement des jeux collectifs au cycle 3

- | PÉDAGOGIES ET PRATIQUES - Education physique -



Date de mise en ligne : samedi 4 décembre 2004

Description :

une rencontre sportive mettant en confrontation des groupes de joueurs ayant le même projet et évoluant dans un même cadre réglementaire connu à l'avance.

Réseau Eppee - Epinay (93) & ailleurs



Proposition d'une définition du " jeu collectif "

" Il s'agit d'une rencontre sportive mettant en confrontation des groupes de joueurs ayant le même projet et évoluant dans un même cadre réglementaire connu à l'avance."

"A l'école, l'enjeu ne doit pas tuer le jeu."

Les fondamentaux du jeu collectif.

Le but du jeu.

Il doit être connu et explicité avant le déroulement du jeu. (Travail préalable en classe)

Exemples :

- ▶ rugby : amener le ballon dans l'en-but adverse, le poser au sol
- ▶ Handball : à la main, faire passer le ballon derrière une ligne d'un but gardé.
- ▶ Basket : à la main, faire passer le ballon dans une cible en hauteur.
- ▶ Volley : à la main, faire toucher le sol au ballon passé au-dessus d'un filet.
- ▶ Football : au pied, faire passer le ballon derrière une ligne d'un but.
- ▶ Uni hoc : avec une cross,

La règle du jeu

- ▶ L'espace
- ▶ Le temps exprimé en heure, minute, seconde ou sablier.
- ▶ Le nombre de joueurs par équipe + évolution(s) possible(s)
- ▶ Le but du jeu.
- ▶ Les droits et devoirs du joueur au cours du jeu.

Une pédagogie des jeux collectifs

Démarche proposée :

3 étapes dans l'approche du jeu collectif

- ▶ les jeux dits traditionnels (épervier- chat - gendarme/voleur ...)
- ▶ les jeux dits pré-sportifs (multicible - multiballon - att/déf - zone interdite - ...)
- ▶ les jeux collectifs codés (hand - basket - rugby - foot - volley - ...)

ATTENTION : il n'est pas assuré d'un réinvestissement systématique des acquis évalués en jeux pré-sportifs dans le jeu sportif.

Des paramètres dans les situations d'apprentissage - quelques situations.

le terrain :

- ▶ illimité ou délimité avec un ou plusieurs jeux parallèles.
- ▶ forme circulaire, carré, rectangulaire.
- ▶

ses dimensions (suivant le nombre d'élèves, leur comportement).

- ▶ ses tracés en délimitation (zones de largeur, de longueur, neutre).
- ▶ défini en zones interdites ou de refuge.
- ▶ entouré par plusieurs buts.

L'engin

- ▶ nombre (de un à plusieurs)
- ▶ forme
- ▶ taille
- ▶ volume

Le matériel :

- ▶ disposition
- ▶ obstacles ou pas
- ▶ passages obligés ou pas
- ▶ disposition, répartition

Les rôles :

- ▶ poursuivant, poursuivi
- ▶ joueur neutre
- ▶ arbitre, juge
- ▶ avec ou sans ballon
- ▶ adversaire, partenaire
- ▶ rôles différents pour les équipes ou rôles identiques

Les équipes :

- ▶ séparées, mélangées
- ▶ un ou plusieurs adversaires
- ▶ équilibrées, déséquilibrées (variation du nombre de joueurs par équipes : jeu de 3 contre 3 ou 4 contre 4 (jeu des jokers...) ; jeu de 4 contre 3 ou 5 contre 6 (avec avantage d'un point supplémentaire pour l'équipe numériquement inférieur).

Règles/Consignes :

- ▶ ouvertes, contraignantes, précises, limitatives...

Actions :

- ▶ mains, pieds
- ▶ dribble ou non

Durée :

- ▶ temps,
- ▶ score,
- ▶ rapidité

Un autre paramètre est à prendre en considération : la mixité. Il est indispensable, dans ces situations d'enseignement de prendre en compte les différences physiques et de les intégrer dans les tâches motrices à réaliser.

En situation d'apprentissage, l'effectif idéal est de 3 joueurs par équipe. L'enfant est actif car sollicité très souvent tant son rôle au cours de ce jeu est essentiel.

ATTENTION :

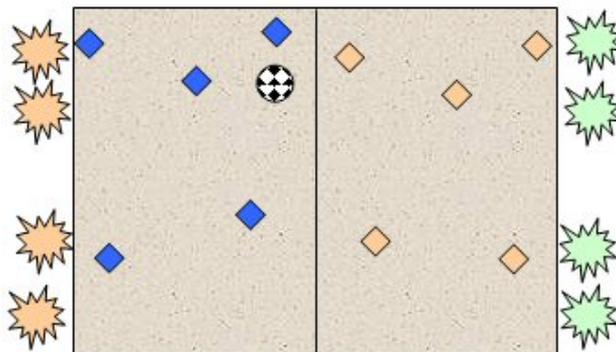
A trois, l'intensité de l'action est importante. Des phases de 2 à 4 minutes sont suffisantes pour la construction des savoirs.

Ces moments de récupération sont des moments privilégiés pour établir le bilan des actions entreprises et anticiper sur les actions à venir. Ce temps de retour au calme relatif favorise également l'observation des camarades en action (analyse constructive).

Propositions de jeux pré sportifs

Le nombre de cible dans le jeu (MULTICIBLE).

Règle : une équipe possède deux cibles à protéger et deux cibles à atteindre= multicible



Le nombre de ballons dans un jeu (MULTIBALLON)

Un grand terrain

- ▶ 2 équipes de 10
- ▶ 1 ballon puis 2 ballons puis 3 ballons - 4 ballons -
- ▶ Apparition d'unités de jeu (2 contre 1 ou 3 contre 2)

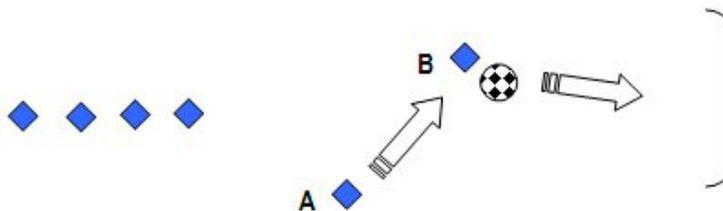
ATTENTION : ce jeu demande un grand dynamisme dans son animation

Le rôle dans le jeu

Jeu amenant le joueur attaquant à devenir défenseur et réciproquement.

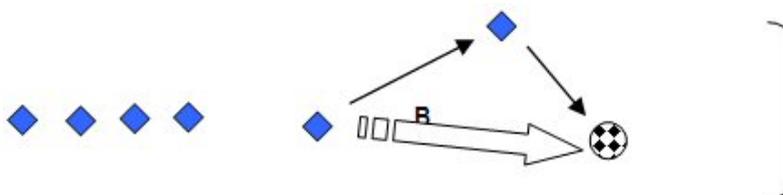
Jeu simple de " Passe et suit"

Le joueur A avance, passe son ballon à B qui tire ; A suit son ballon, prend la place de B etc.



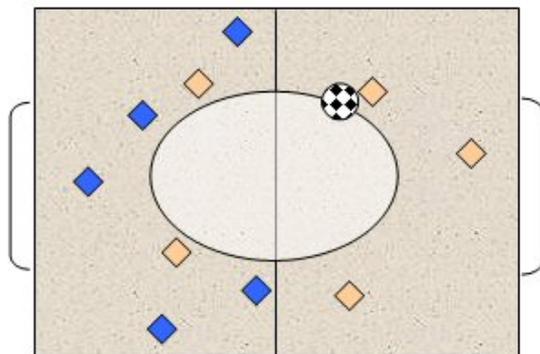
Le jeu du passe et va

Le joueur A avance, passe le ballon à B qui lui remet, tire ; PREND la place de B pour le même rôle



Les jeux à zone

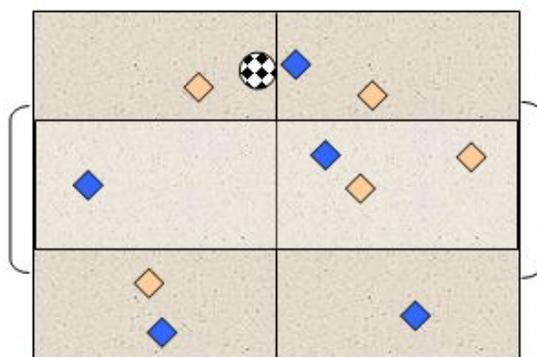
- ▶ Jeu n°1 : Règle : 2 équipes ; les joueurs ne peuvent pas passer dans la zone MAIS le ballon peut le traverser



► Le jeu aux 3 zones

Règle : 3 zones avec un ou deux joueurs dans les zones excentrées sans avoir le droit d'aller dans les autres zones ; des joueurs sont également dans la zone centrale. Les joueurs peuvent se passer le ballon en s'appuyant sur les joueurs excentrés.

Variante : contraindre les joueurs à passer le ballon aux joueurs excentrés avant de marquer



INTERET PEDAGOGIQUE de ces jeux : développer des stratégies de jeu pour éviter l'effet de grappe.

Structure d'une séance d'EPS s'adressant à une classe de cycle 3 .

50 à 60 minutes

Objectifs :

► Mise en activité 5'

Evolution libre avec le ballon : 5'

Evolution au sein de plots disposés dans l'espace. : 5'

► Situation problème : le multiballon 7' Grand espace - jeu : 10 joueurs contre 10 joueurs

- ▶ Bilan : verbalisation 3'
Mise en évidence des difficultés rencontrées : le jeu de passe, les changements de rôle, la maladresse des joueurs, ...

- ▶ Proposition d'un premier travail - thème : amélioration du contrôle de l'objet 20'
4 Ateliers :
atelier A : Parcours simple : relais sans plots
atelier B : parcours avec plots en ligne
atelier C : parcours avec zones de course puis d'arrêt
atelier D : parcours finissant par un tir

- ▶ Jeu 10' (facultatif suivant le niveau de classe)
Reprise du MULTIBALLON

- ▶ Retour au calme 3'

- ▶ Bilan de la séance en classe