

U.A. Jeux collectifs au Cycle 2

Repères d'apprentissage (CPC/CPD 68)

<p><i>Jeux traditionnels et collectifs, avec ou sans ballon :</i></p> <p>« Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre) »</p>	<p>Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires.</p>
	- réaliser des actions avec ses partenaires : aider, délivrer, attraper...
	- énoncer, utiliser des règles simples, les respecter
	- assumer des rôles différents (attaquant, défenseur, poursuivant, poursuivi, arbitre)
	- situer et prendre en compte les partenaires et les adversaires dans l'espace de jeu
	<p>Utiliser un répertoire d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement des adversaires dans un jeu collectif.</p>
	- attraper un ballon
	- faire une passe précise
	- conduire un ballon, dribbler
	- tirer de façon précise dans une cible
	- produire des trajectoires de balle de plus en plus variées (courtes tendues / longues courbes)
	- Enchaîner plusieurs actions élémentaires, pour aider au jeu (efficacité)
- observer un camarade, une équipe, selon des critères simples	
- arbitrer selon des règles simples	
<p>Remarque Si cette activité ne démarre qu'au Cycle des Apprentissages fondamentaux, les éléments travaillés en Maternelle peuvent également être pris en compte.</p>	

Ce à quoi il faut penser en amont :

- les aspects matériels (état des ballons, chasubles ou dossards, lanières de marquage, plots, sifflet, chronomètre...)
- la tenue des élèves, (de l'enseignant !!)
- les aspects organisationnels (cf. document : « Une classe organisée, un gain de temps, un jeu plus intéressant)
- Le temps d'activité des élèves
- la constitution des équipes, les rôles sociaux
- la gestion du temps et des espaces
- la prise en compte des résultats
- la trace des apprentissages
- la clarté des consignes
- être au clair sur les savoirs à construire

Propositions de mise en train

En général, elle dure 5 à 10 mn, 15 mn si l'on inclue des exercices pour améliorer les habiletés individuelles pour les C2, C3.

ACTIVATION CARDIO PULMONAIRE

- Courses en déplacements variés (en avant, en arrière, en pas chassés, avec ½ tour, à cloche-pied, en sautillés divers).
- Déplacements à différentes allures, de différentes manières, en allant d'un point précis à un autre, en tenant compte des tracés rencontrés.
- Par 2, face à face, déplacements en pas chassés mains contre mains
- Courir en suivant quelqu'un
- Slalomer entre des plots.
- Se déplacer latéralement en croisant les pieds (devant derrière...)

Reprendre un jeu que les élèves se sont appropriés :

C1 : jeux de sorciers, de chats perchés....

C2 : jeux de chats, de sorciers, d'éperviers...

Exemples :

- chat-souris : tous les joueurs en dispersion dans un terrain délimité. Le chat (ou les chats) tentent de toucher les souris. Lorsqu'une souris est en danger d'être prise, elle peut donner la main à une autre souris en criant « au secours » ou se percher. Le chat n'a alors plus le droit de la toucher. Dès que le chat est parti, les deux souris doivent se séparer et sont susceptibles à nouveau d'être prises.
- chat-couleur : se déplacer en trotinant, le chat indique une couleur, et chacun essaie de mettre son doigt sur un vêtement de cette couleur. Le dernier, ou celui qui s'est trompé de couleur devient chat.
- C3 : passes à 5, poules / renards/vipères, jeux de bétet...

FAMILIARISATION AVEC LES ESPACES DE JEUX

course, au signal : se placer dans une zone indiquée :

C1 : la maison des souris, la bergerie, la maison...

C2 : la zone des lapins, celle des chasseurs, la zone de l'épervier, le camp des gendarmes, des voleurs...

C3 : zone du gardien, zone d'en-but, ligne de touche.....

MISE EN TRAIN SPECIFIQUE POUR AMELIORER DES HABILETES INDIVIDUELLES

- par deux, se déplacer en se faisant des passes vers la cible
- par trois : deux élèves se passent la balle entre eux, le troisième essaie d'intercepter.
- manipuler des crosses, des ballons,
- des jeux de relais

- tirer sur des cibles
- parcours incluant des manipulations, des déplacements, des tirs...

- occupation de l'espace
- travail par atelier (tâches différentes)
- travail dans des couloirs (une tâche identique par couloir)

MOBILISATION ARTICULAIRE

poignets, chevilles, vertèbres cervicales, dorsales, genoux...

CONSTITUTION D'EQUIPES

- Courir par deux, puis trois, quatre, cinq
 - Courir, au signal se placer à côté d'un palet de couleur, une chasuble...
-

POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE JEUX COLLECTIFS

- Choisir un jeu que l'on connaît bien ou que les élèves connaissent bien
- Choisir un jeu facile à mettre en œuvre

POUR APPRENDRE ET PROGRESSER

- Ne pas juxtaposer une multitude de jeux différents, mais faire évoluer une situation pédagogique de jeu collectif, en faisant évoluer les comportements individuels et les stratégies collectives.
- Il faut qu'il y ait un réel enjeu pour que les élèves prennent plaisir à jouer.
- Les évolutions peuvent porter sur : le temps, l'espace, le nombre de joueurs, le droit des joueurs, le matériel, la cible...

Jeu de poursuite : LES SORCIERS

Savoirs visés :

- Courir pour fuir, poursuivre
- Esquiver
- Connaître les paramètres du jeu
- Mettre en place une stratégie collective

Matériel :

Foulards, chasubles (pour une équipe)

But du jeu :

- pour les sorciers, toucher le plus grand nombre de joueurs (les antilopes)
- pour les antilopes, fuir sans se faire toucher

Critères de réussite :

- L'équipe qui met le moins de temps pour toucher toutes les antilopes a gagné
- L'équipe qui obtient le plus grand nombre de statues en temps limité a gagné

Critères de réalisation

sorciers :

- courir vite
 - Poursuivre un adversaire jusqu'au bout (ne pas papillonner)
 - être capable de toucher tous ceux qui passent à portée de main

antilopes :

- courir vite, faire des feintes
- aller dans les espaces vides
- ne pas perdre de vue les sorciers

Construction des règles :

- Ne pas dépasser les limites.
- Les antilopes doivent rester là où elles ont été touchées, elles deviennent des statues
- Les antilopes touchées doivent être reconnaissables : écarter les bras ou les jambes...

Variables didactiques

Espace :

- Augmentation du terrain pour favoriser les antilopes
- Diminution du terrain pour favoriser les sorciers
- Aménagement de deux ou trois zones refuge pour les antilopes
- Délivrance

1 – jeu avec règles minimales (but du jeu)

:

18 antilopes 6 sorciers

Un ½ terrain de handball ou un terrain de basket-ball.

4 équipes, car, à tour de rôle une équipe jouera les sorciers. (Ainsi, 3 équipes jouent contre une autre)

Les sorciers portent un foulard ou une chasuble ou un dossard

2 – situations pour progresser

a) introduction des variables didactiques

cf. ci-dessus.

b) Jeux dédoublés

8X4	8X4
-----	-----

Jeu de conquête d'objet : LA CHASSE AUX FENNECS

Savoirs visés :

- Courir pour fuir, pour poursuivre.
- S'informer sur les paramètres de jeu : repérer par exemple des espaces libres)
- Etre attentif, surveiller pour mieux agir.
- Mettre en place des stratégies individuelles et collectives efficaces.

Matériel

- Un ½ terrain de handball
- Foulards de différentes couleurs

But du jeu

Les fennecs doivent aller déposer leur queue dans leur caisse située dans le camp adverse.

Les lions s'y opposent en prenant les queues au passage. Ils la déposent dans la réserve.

Critère de réussite

L'équipe des fennecs ayant totalisé le plus de points a gagné.

Critères de réalisation

fennecs :

- S'informer de la position du lion et adapter sa course.
- Choisir sa couleur en fonction de l'aptitude du lion.*Inventer des stratégies de groupe pour « déborder le lion »

Lions :

Repérer rapidement la couleur des fennecs.

Courir vite en continuant à s'informer de la place et de la couleur des fennecs.

Construction des règles

- Ne pas dépasser les limites.
- Les fennecs recommencent autant de fois que nécessaire jusqu'à épuisement du stock.
- Les lions ne peuvent prendre que la queue de la même couleur qu'eux et la posent dans la réserve avant de continuer le jeu.
- Un fennec qui perd sa queue, continue de jouer en allant rechercher une queue. Il choisit la couleur qu'il veut.

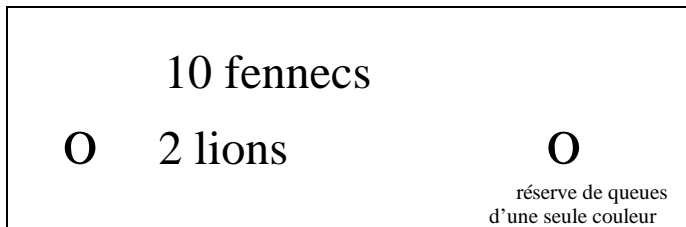
Variables didactiques

Droit des joueurs : possibilité de passer sans foulard (permet aux fennecs d'élaborer de nouvelles stratégies de leurre)

NB : Il faut que tous les élèves puissent expérimenter le rôle de lion.

1 – jeu avec règles minimales

:

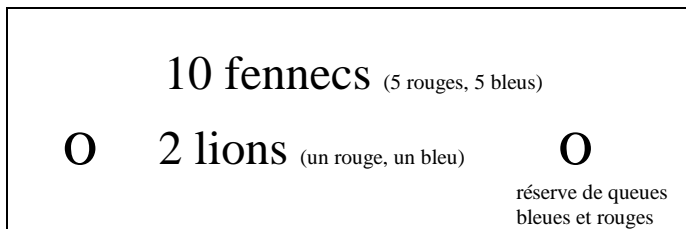


Un ½ terrain de handball.

On ne travaille qu'avec une seule couleur de foulards.

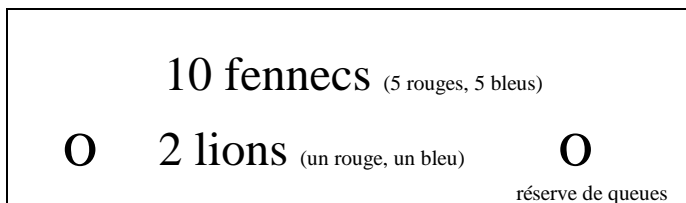
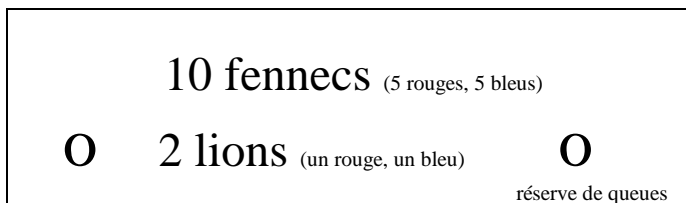
2 – situations pour progresser

a) introduction des variables didactiques



On travaille avec deux couleurs de foulards. Chaque lion ne peut attraper qu'une couleur.

b) Jeux dédoublés



Jeu avec ballons : ESQUIVE BALLON

Savoirs visés :

- recevoir et tirer
- passer la balle à un partenaire
- feinter, esquiver
- s'organiser dans l'espace
- anticiper les déplacements des adversaires
- élaboration de stratégies individuelles ou collectives

matériel :

2 jeux de dossards de couleurs différentes

2 à 4 ballons légers

plots

But du jeu

En 2 mn, les chasseurs doivent toucher le plus de lapins possibles

Critère de réussite :

L'équipe qui aura touché le plus de lapins à la fin des deux manches aura gagné

Critères de réalisation

Chasseurs :

- lancer si on peut toucher, sinon faire une passe
- Ne pas perdre de temps quand on va chercher le ballon
- Viser en face d'un partenaire pour qu'il puisse rattraper la ballon sans perte de temps

Lapins :

- se déplacer loin du porteur de ballon
- Provoquer les mauvais tireurs pour qu'ils ratent et perdent du temps
- Esquiver les ballons
- Se faire oublier dans un coin
- Ne pas se mettre l'un derrière l'autre car si j'esquive c'est mon partenaire qui est touché

Construction des règles :

- Ne pas dépasser les limites, sinon on est éliminé
- Un lapin doit être touché directement, pas au rebond
- Les chasseurs ne peuvent pas pénétrer dans le cercle sauf pour aller rechercher le ballon
- Un lapin touché est toujours en vie

Variables didactiques

- dimension du cercle ou du carré ou du rectangle

- nombre de joueurs
- nombre de ballons
- les joueurs peuvent être ou non éliminés
- les lapins peuvent bloquer le ballon

Comportements observables	Intervention de l'enseignant
Certains monopolisent le ballon	Limiter à 3s le temps de détention du ballon
Les enfants sortent des limites du terrain	Faire reformuler la règle par les enfants
Certains enfants n'ont jamais la balle	Les chasseurs n'ont pas le droit de se déplacer avec le ballon, ils doivent faire des passes
Les chasseurs n'arrivent pas à toucher les lapins	Diminuer la taille du terrain Faire trouver les réponses par les enfants : <ul style="list-style-type: none"> - il faut être attentif à la position du ballon - il faut être rapide et saisir chaque occasion -
Les lapins se font toucher très rapidement	Agrandir la taille du terrain Faire trouver les réponses par les enfants : <ul style="list-style-type: none"> - il faut être attentif à la position du ballon - il faut être mobile - il faut se déplacer et ne pas rester groupé - être à l'opposé du ballon
Les chasseurs tirent au sol	Agir sur la qualité du tir

1 – jeu avec règles minimales

12X12

Le groupe est divisé en 2 équipes 12 lapins, 12 chasseurs

Les chasseurs sont autour du terrain (cercle ou carré), les lapins à l'intérieur
En 2 mn, ils doivent toucher le plus grand nombre de lapins.

➤ Comportements observés : remédiations

2 – situations pour progresser

jeux à effectif réduit pour augmenter l'action des joueurs

but : idem

critère de réussite : nombre de touches

critère de réalisation :

- chasseur : je suis attentif et je ne laisse pas filer la balle
- lapins : je me mets à l'opposé de la balle, je la regarde.

4X4	4X4
4X4	

Jeux dédoublés

6X6	6X6
-----	-----

critère de réussite : nombre de touches

critère de réalisation :

- chasseur : je suis attentif et je ne laisse pas filer la balle
- je reste dans ma zone
- lapins : je me mets à l'opposé de la balle, je la regarde.