

Les activités collectives à l'école primaire



Équipe EPS de la Charente Maritime

Ce document a été réalisé par l'équipe EPS de la Charente Maritime.

Ont collaboré à l'élaboration de ce document :

Bois Philippe CPC-EPS Rochefort

Gante Philippe CPC-EPS La Rochelle-sud

Le Bihan Serge CPD-EPS

Léonidas-Vergnault Catherine CPC-EPS Rochefort

Poinot Annie CPC-EPS Saint Jean d'Angély

Proust François CPC-EPS La Rochelle-ouest

Vié Bernadette CPC-EPS Royan

Conception et mise en page : Le Bihan Serge

Avril 2003

Sommaire

1. Présentation du document	page 5
1.1 Une progression du cycle 1 au cycle 3	
1.2 Des jeux pour apprendre	
2 Les activités collectives.....	page 8
2.1 Définition	
2.2 Les enjeux	
2.3 Les problèmes fondamentaux	
2.4 Les ressources sollicitées chez les élèves	
2.5 Les caractéristiques du contexte des jeux	
1. les relations	
2. le temps et (ou) le résultat du jeu	
3. les espaces	
4. le matériel	
2.6 Des niveaux de coopération – l'évaluation	
3 Les programmes et la progression.....	page 16
3.1 Cycle 1.....	page 16
3.2 Cycle 2.....	page 20
3.3 Cycle 3.....	page 24
4 Des jeux pour apprendre	page 29
Cycle 1.....	page 30
• Les déménageurs.....	page 30
• Lance et tourne vite	page 33
• Le renard dans la basse cour	page 37

Cycle 2	page 41
• La baguette	page 41
• L'épervier	page 42
• Le gagne – terrain	page 46
Cycle3	page 48
• Poules / renards / vipères	page 48
• La balle aux prisonniers	page 50
• L'attaque du château	page 56
• La balle aux capitaines	page 60
• Situation hand-ball, basket-ball	page 63
• Situation « vers le rugby »	page 64
• Situation football, hand-ball	page 65
• Situation korf-ball	page 66
• Situation tchouk-ball	page 67
Bibliographie	page 68

1. Présentation du document

Le document est intitulé « Les activités collectives à l'école primaire »

1.1 Une progression du cycle 1 au cycle 3.

Nous avons choisi de proposer une progression pour les compétences spécifiques des programmes de février 2002.

- Au cycle 1 : coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement
- Au cycle 2 : s'opposer individuellement et / ou collectivement
- Au cycle 3 : s'affronter individuellement ou collectivement

Ce document ne prend en compte que la dimension collective de ces compétences spécifiques.

- Au cycle 1 : coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, pour se sauver.
- Au cycle 2 : coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur.
- Au cycle 3 : coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Les activités supports pour mettre en œuvre les apprentissages liés à ces compétences spécifiques sont les jeux collectifs : jeux traditionnels (avec ou sans ballon), et les jeux collectifs.

Deux notions peuvent caractériser la dimension collective de ces compétences spécifiques :

- Un milieu humain en perpétuel changement, où les configurations de joueurs se succèdent sans cesse, demandant aux joueurs d'analyser beaucoup d'informations de façon simultanée avant de prendre une décision sur la conduite motrice à effectuer.
- La dialectique coopération/opposition cette coopération implique coordination, complémentarité, consensus entre les partenaires pour accomplir une tâche en s'opposant efficacement à des adversaires.

- S'opposer : avoir à lutter contre lui, être en lutte, confronté, affronté.
« Encyclopédie Larousse ».

- Coopérer : prendre part, concourir à une œuvre commune
« Encyclopédie Larousse ».

L'appartenance à une équipe constitue une condition préalable mais insuffisante pour permettre aux élèves d'engager des conduites motrices coopératives.

Si le sens des savoirs réside dans le problème posé par l'opposition aux autres, c'est le processus des apprentissages pour trouver des solutions, ensemble, qui constitue le savoir coopératif.

Cette histoire d'un groupe faite de débats, d'échanges constitue le noyau des apprentissages en jeu.

Nous présentons pour chaque cycle :

- ▶ Les compétences dans les domaines transversaux à l'EPS
 - 1 Maîtrise du langage et de la langue française
 - 2 Education civique

- ▶ Les compétences spécifiques et transversales au cycle 1, générales aux cycles 2 et 3 pour les activités collectives

1.2 Un répertoire de jeux pour apprendre

Nous avons choisi quelques jeux par cycle et des situations de sports collectifs en complément pour le cycle 3. Nous proposons plusieurs variantes, pour chaque jeu, élaborées avec cette préoccupation :

Comment inciter les élèves à coopérer au sein d'un groupe pour s'opposer à l'autre ou aux autres groupes ?

Pour engager les élèves dans une coopération concrète, certaines caractéristiques des jeux sont modifiées :

Les relations
Le temps et/ou le résultat du jeu
Les espaces
Le matériel

Les différentes variantes proposées obligent les élèves à coopérer de façon plus systématique que dans le jeu de base.

Les comportements attendus permettront de constater les apprentissages coopératifs des élèves.

Les facteurs agissant sur les caractéristiques des jeux sont explicités, dans le document. Cela devrait permettre de réaliser des adaptations similaires avec d'autres jeux. Des exemples, des outils pour construire d'autres situations à objectifs coopératifs avec d'autres jeux habituellement proposés aux élèves sont présentés.

Même si les jeux sont identifiés par rapport à un cycle particulier pour des raisons pratiques, cela n'exclut pas des utilisations pédagogiques en dehors du cycle d'apprentissage.

En Éducation Physique et Sportive, les activités collectives ne constituent pas les seules activités support des apprentissages moteurs coopératifs. Les activités physiques artistiques peuvent être également un moyen pour les élèves de construire ces mêmes apprentissages.

Pour le cycle 1 et le cycle 2, certains jeux d'opposition proposés sous des formes collectives peuvent aussi être le support des apprentissages coopératifs.

2. Les activités collectives

2.1 Définition

Confrontation de groupes aux intérêts antagonistes qui doivent coopérer pour résoudre des problèmes posés par le déplacement de mobiles (personnes et / ou objets) dont les trajets, les trajectoires sont plus ou moins prévisibles dans un contexte défini par des règles.

2.2 Les enjeux

Les activités collectives permettent :

- de coopérer avec les autres pour résoudre les problèmes posés dans le jeu,
- de se construire des pouvoirs et des savoirs nouveaux par la relation à l'autre,
- de développer les capacités de perception, d'anticipation, de décision et une intelligence tactique (analyser une situation et élaborer des réponses motrices),
- de reconnaître et utiliser la règle,
- d'élaborer, d'accepter des règles communes pour jouer avec les autres.

2.3 Problèmes fondamentaux

S'adapter à un milieu humain en perpétuelle évolution.

Il s'agit, pour l'enfant :

- de s'adapter à des règles,
- d'agir et réagir en fonction des autres (adversaires et partenaires),
- de prendre des décisions dans l'action et de faire des choix,
- de se construire des habiletés spécifiques,
- de s'informer sur le milieu humain environnant en perpétuel changement,
- d'identifier son rôle et celui des autres joueurs,
- d'élaborer collectivement des stratégies pour gagner.

2.4 Ressources sollicitées chez les élèves

Sur les plans informationnel et cognitif

- repérer, sélectionner des informations visuelles.
- agir, réagir vite : prendre des décisions en action.
- opérer des choix tactiques face à des alternatives.
- connaître les règles de jeux.

Sur le plan moteur

- mettre en œuvre des capacités :
 - d'adresse (passer, recevoir, tirer, ...),
 - d'équilibre (changer d'appuis, de direction, ...),
 - de vitesse (réagir vite, ...),
 - de coordination (dribbler, tirer, ...).

Sur les plans psychologique et social

- se contrôler (oser prendre des risques, s'affirmer,...),
- élaborer, respecter la règle,
- être joueur, être arbitre,
- mettre en œuvre un projet collectif (stratégie),
- tenir compte d'autrui pour coopérer et pour s'opposer.

2.5 Les caractéristiques du contexte d'un jeu : des conseils pour faciliter la coopération/opposition

1 Les relations

1.1 Nombre de joueurs

- *limiter le nombre de joueurs par équipe pour favoriser la coopération et /ou l'opposition.*

Plus il y a de joueurs dans un groupe, plus l'échange d'informations peut être important. De ce fait, la coordination entre les joueurs devient plus complexe à mettre en œuvre.

La coopération et (ou) l'opposition deviennent impossibles entre les joueurs au-delà d'un certain nombre. Selon l'âge des élèves et leur niveau d'apprentissage, il faut envisager des organisations à plusieurs groupes ou équipes.

Ex 1 : « le chat » en petite section → prévoir trois sous-groupes de jeu de 8/9 élèves par jeu

Ex 2 :

cycle 1 : « les déménageurs » → 4 équipes de six joueurs + des vérificateurs de caisse

cycle 2 : « la baguette » → 4 équipes de six joueurs + des arbitres

cycle 3 : « la balle aux prisonniers » → 4 équipes de six joueurs + des arbitres

- *Etablir des surnombres*

De nombreux jeux, par leurs règles, instaurent un déséquilibre entre poursuivants et poursuivis. D'autres sont basés sur l'égalité du nombre de joueurs dans chaque équipe. Il est intéressant de favoriser l'équipe attaquante (en possession du ballon) par le surnombre. Il s'agit de trouver un compromis de déséquilibre numérique pour éviter le découragement des défenseurs et pour maintenir un niveau de difficulté optimale.

Ex 1 —> situation d'attaque/ défense.

quatre attaquants contre deux défenseurs

trois attaquants contre un défenseur

trois attaquants contre deux défenseurs

Ex 2 —> Un joueur joker qui entre dans le jeu lorsque son équipe est en possession du ballon et qui sort lorsque son équipe perd celui-ci.

1.2 Identification des rôles.

- *Identifier matériellement les équipes et / ou les rôles particuliers de certains joueurs.*

Les prises d'informations visuelles sont indispensables dans ces types d'activités, les coopérations entre les joueurs en dépendent. Des dossards doivent permettre aux joueurs d'avoir des repères concrets facilitant les prises d'informations et leur traitement dans les séquences de jeu.

Dans le cas de certains jeux, des joueurs peuvent avoir des rôles particuliers (ex : le chien au drapeau) ou changer d'équipe au cours du jeu : il sera nécessaire de prévoir une organisation pour matérialiser les évolutions du jeu.

De la même manière, les élèves qui tiennent des rôles d'arbitre doivent être différenciés des joueurs.

1.3 Les pouvoirs des joueurs institués par la règle.

Les règles définissent pour partie les modalités de coopération et d'opposition entre les joueurs. Au fil des séances, les élèves peuvent modifier les règles initiales. Les pouvoirs des joueurs sont définis par trois éléments :

- Les actions motrices d'opposition :
Toucher, plaquer, intercepter, contrer, prendre, gêner, tirer, esquiver, tenir...
- Les actions motrices de coopération :
Délivrer, se tenir, passer, se suivre, ...
- Les modes de déplacement pendant le jeu
Courses libres, nombre de pas avec le ballon, ...

Au cycle 1 et au cycle 2 certains jeux collectifs de lutte peuvent être utilisés pour faire entrer les élèves dans la logique coopération/opposition parallèlement à d'autres jeux.

2. Le temps et(ou)le résultat du jeu :

La durée d'un jeu est en étroite relation avec sa finalité : le résultat.
Trois types de jeux peuvent être identifiés :

2.1 Le résultat inexorable

« L'épervier » représente cette catégorie. L'issue est toujours la même. La durée du jeu dépend donc de l'efficacité des éperviers pour capturer les autres joueurs. Le temps peut être un indice d'une plus grande coopération entre les éperviers.

2.2 L'absence de résultat

« Le jeu du chat » ou « la balle assise » peuvent se dérouler sans fin.

L'enseignant devra définir une durée pour éviter le désintérêt des élèves. Une durée de jeu définie permet d'introduire la notion de partie. Les temps d'arrêt qui en découlent, peuvent être l'occasion pour l'enseignant de préciser les règles, de faire des commentaires sur le déroulement ; pour les élèves d'échanger sur leurs réussites et sur leurs difficultés.

2.3 Le résultat : un score

Pour certains jeux (« déménageurs », « contrebandiers »), la durée du jeu est définie par l'issue du jeu et le score. Les parties successives permettent de faire évoluer les pratiques coopératives à partir des bilans réalisés.

Les situations d'attaque-défense peuvent être comparées à ce type de jeu avec un nombre de tentatives précisé pour chaque équipe et le pourcentage de réussite qui y est associé.

La durée doit être définie avant le début du jeu. Le score désigne l'équipe gagnante à l'issue du temps de jeu. L'enseignant veillera à un temps adapté à l'âge des élèves et à la difficulté de la tâche.

Echanger sur les phases de jeu, les réussites, les difficultés, semble incontournable. Ce temps accordé aux débats doit être limité par l'enseignant mais prévu dans la séance.

2.4 Des ambiguïtés

Certains jeux, qui ont des résultats logiquement inexorables (« Poules, renards, vipères », « Les gendarmes et les voleurs »), sont souvent sans fin. L'enseignant pourra fixer comme critère de réussite : « restent deux joueurs non pris », afin d'introduire la notion de fin de partie et de pouvoir ainsi, faire comparer par les élèves les différentes stratégies coopératives antagonistes.

3. Les espaces

L'espace d'un jeu est défini par les zones de jeu (leurs caractéristiques) et les cibles. La matérialisation est indispensable (plots, marquage au sol, ...). Certains jeux peuvent se dérouler dans des espaces présentant des obstacles (arbres) ou en zones boisées.

- Les espaces de jeu des équipes peuvent être séparés :

Chaque équipe ayant une surface distincte, les actions de coopération ne perturbent pas l'autre équipe. Pour les premiers apprentissages coopératifs (cycle 1), il sera intéressant d'utiliser ce type de jeu.

- L'espace de jeu aux joueurs et/ou aux équipes est commun :

Les joueurs, regroupés en équipes ou avec des rôles différents évoluent sur une même surface de jeu. L'augmentation du nombre de joueurs dans ce type d'espace entraîne une augmentation de la quantité d'informations à traiter par un joueur. Il faut donc limiter le nombre d'équipiers pour faciliter la coopération et /ou l'opposition.

3.1 Les zones de jeu :

- *Agrandir ou rétrécir la surface de jeu a des répercussions sur la coopération / opposition entre les joueurs.*
 - Elle doit être adaptée à l'efficacité des élèves (distance de lancer, fatigue due aux courses) et à leur capacité à prendre des informations dans cet espace, c'est à dire à saisir dans sa globalité l'ensemble de la surface du jeu.
- *Définir des zones réglementaires.*
 - interdites à certains joueurs,
 - refuges, camps,
 - passages obligés (couloirs, portes, ...),
 - à temps contraint (exemple : les joueurs ne peuvent y rester que 30 s),
 - de défense : les joueurs ne peuvent prendre la balle ou récupérer des objets que dans cette zone.

3.2 Les cibles : agir sur le nombre et sur la position des cibles.

- *Cibles mouvantes*

Ce sont les jeux de prise où les joueurs constituent les cibles (« chat », « épervier », « esquive ballon »). Pour certains de ces jeux au cycle 1, il faudra limiter les effectifs pour permettre aux poursuivants de visualiser l'ensemble des poursuivis, sinon le découragement peut rapidement gagner les poursuivants.

- *Cibles fixes*

Leur matérialisation

- horizontales : cerceaux posés, tracés au sol, ...
- verticales : quilles, cerceaux, joueurs, ...
- en volume : caisses, cartons, paniers, buts,

Leur position et leur nombre (quelques exemples)

- positionner quatre cibles dans une situation de jeu.
Les attaquants doivent prendre des informations sur les positions des défenseurs par rapport aux deux cibles, à protéger, et à s'adapter collectivement.
- positionner les cibles dans l'espace de jeu (et non en limite de surface de jeu).
Cela facilite la perception des espaces libres et permet aux joueurs d'attaquer la cible par plusieurs côtés.

4. Le matériel

L'objet support de la coopération/opposition

4.1 La quête de l'objet

Les objets en jeu dans les activités collectives sont le plus souvent des balles ou des ballons. Par exemple, l'attrait qu'exerce le ballon auprès des élèves, impose qu'ils aient pu satisfaire dans un premier temps leurs envies de manipulations diverses.

Le problème posé

L'envie de chaque élève de posséder le ballon est un obstacle à la coopération.

Comment le dépasser ?

Deux solutions possibles :

1) Proposer de façon concomitante, des manipulations diversifiées accompagnées de jeux collectifs sans ballon pour développer des apprentissages coopératifs stratégiques.

Exemple	
tâche 1	faire des déplacements avec un ballon en dribblant
tâche 2	faire des passes entre deux élèves
tâche 3	Jouer à « la baguette », à « l'épervier ».

2) Utiliser des jeux qui permettent aux élèves de développer uniquement certaines habiletés spécifiques comme : lancer, tirer, recevoir,

Exemple 1 : « l'épervier- ballon »	
objectif	apprendre à tirer sur des cibles mouvantes.
variante	donner un ballon à chaque épervier lorsqu'il est pris.

Exemple 2 : « Les déménageurs »	
objectif	améliorer l'efficacité des lancers.
variante	Remplacer les objets divers par des balles pour favoriser une coopération qui implique des lancers (déménageurs avec ballons).

Pour des élèves plus âgés ou ayant vécu des modules de formations antérieurs, les manipulations de ballons lors des séances seront toujours en liens avec des situations collectives :

- avec des adversaires aux possibilités de défense limitées par l'enseignant (ex : une main dans le dos),
- en introduction de séance,
- en remédiation après l'observation de situations collectives.

4.2 Du matériel adapté

- *proposer une taille de ballons adaptée aux élèves,*
- *varier sur la taille des objets pour impliquer la coopération,*
Exemple : les grands cartons pour les déménageurs,
- *Utiliser des balles en mousse qui ont un déplacement ralenti dans l'espace et qui facilitent la lecture des trajectoires pour les élèves,*
- *Utiliser des ballons peu gonflés pour éviter le recours aux dribbles et favoriser les passes.*

2.6 Des niveaux de coopération – l'évaluation

Les niveaux de coopération proposés sont communs à l'ensemble des jeux .
Le contexte du jeu détermine les types de problèmes à résoudre pour s'opposer aux autres. Les caractéristiques que nous proposons, peuvent être utilisées pour n'importe quel jeu. Ce tableau permet de disposer d'un cadre commun d'évaluation.

Aucune coopération	Les joueurs ne prennent pas en compte les autres. Les joueurs jouent seuls.
Coopération fortuite	Les joueurs ne se concertent pas avant le début du jeu. Les joueurs s'aident ponctuellement face à des situations pendant le jeu.
Coopération effective	Les joueurs se concertent avant et/ou après une phase de jeu : <ul style="list-style-type: none">- sur des répartitions de rôles dans le jeu,- sur une répartition spatiale,- ...

Pour chaque cycle, nous proposons un descriptif de la compétence spécifique qui peut être attendue. Cette forme de présentation permet de choisir le ou les jeux support de l'évaluation à la fin des modules de formation ou à la fin d'une année scolaire pour établir le niveau atteint par les élèves.

Compétence de fin de cycle 1
A la fin du cycle 1, les élèves seront capables : <ul style="list-style-type: none">• de s'organiser au sein de leur équipe en fonction du but du jeu,• de comprendre et de respecter les règles du jeu,• d'identifier le résultat à l'issue du jeu.
Compétence de fin de cycle 2
A la fin du cycle 2, les élèves seront capables : <ul style="list-style-type: none">• de décider ensemble d'une stratégie collective et de la respecter lors d'une phase de jeu,• d'expliquer et de respecter les règles.
Compétence de fin de cycle 3
A la fin du cycle 3, les élèves seront capables : <ul style="list-style-type: none">• de choisir une stratégie collective en fonction de celle des adversaires et de la décrire,• de s'approprier et/ou d'élaborer les règles d'un jeu et de les respecter,• d'arbitrer en binôme des séquences de jeu.

3 Les programmes et la progression

3.1 Activités collectives au cycle 1

Les compétences dans les domaines transversaux à l'EPS

- LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES

PARLER	LIRE	ÉCRIRE
Rappeler une activité physique vécue précédemment. Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade dans une situation donnée. (utilisation d'un vocabulaire spécifique) Verbaliser les règles de jeu et de fonctionnement.	Décoder des dessins, des schémas décrivant une tâche précise lors d'une activité donnée. Lire un tableau indiquant les résultats obtenus antérieurement.	Dictier à l'adulte le compte-rendu d'une activité. Dictier collectivement les règles d'un jeu vécu (fonctionnement, organisation). Compléter un tableau avec ses résultats obtenus lors d'une activité. Représenter une situation vécue (dessiner, coder, ...).

- VIVRE ENSEMBLE

La compétence transversale, **se conduire dans le groupe en fonction de règles** du domaine « agir et s'exprimer avec son corps » précise cet aspect des apprentissages pour les activités collectives.

Les compétences spécifiques et transversales

(Les exemples sont écrits en italique)

Compétences spécifiques	
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	Module 1 Petite section
	<ul style="list-style-type: none"> - Agir en fonction d'un statut attribué. - Réagir au contexte du jeu : <i>courir, lancer un ballon, toucher quelqu'un, ...</i> - S'identifier poursuivant ou poursuivi. - Différencier les zones de refuge des autres zones de jeu. - Identifier le début et la fin du jeu. - Accepter les règles pour jouer. - Accepter et comprendre le but du jeu.
	Module 2 Moyenne section
	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des actions motrices en fonction du jeu : <i>toucher quelqu'un avec un ballon, ...</i> - Identifier les statuts différents des joueurs dans les équipes. - Repérer et identifier les différentes zones d'un jeu : <i>refuge, de prise, neutre, ...</i> - Identifier le gain ou la perte d'un jeu. - Aider quelqu'un de son équipe. - Accepter les règles pour jouer.
	Module 3 Grande section
	<ul style="list-style-type: none"> - Adapter les actions motrices en fonction du déroulement du jeu : <i>toucher un joueur avec un ballon, passer et recevoir un ballon, tirer, courir, ralentir, esquiver, ...</i> - Identifier les différents rôles des partenaires et des adversaires dans le jeu. - S'orienter en fonction des différentes zones de jeu. - S'organiser collectivement pour réaliser la tâche demandée. - Assumer une fonction d'organisation : <i>comptage, arbitrage, ...</i> - Organiser la constitution des groupes.

Compétences transversales	
S'engager dans l'action	<p>Oser s'engager dans différentes actions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - accepter de jouer différents rôles dans un jeu - <i>accepter d'être pris, de prendre, de sortir d'un camp, ...</i> <p>Éprouver, ressentir des émotions et les accepter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>lorsque l'on est poursuivi, pris, ...</i> <p>Reconnaître et nommer les actions utiles pour jouer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>courir pour se sauver, pour attraper,...</i> - <i>esquiver, toucher,...</i>
Construire un projet d'action	<p>Avec l'aide de l'enseignant (et éventuellement d'autres enfants), proposer des actions à réaliser pour être plus efficace dans le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - proposer une stratégie (<i>poursuivre les joueurs pendant que les autres protègent le camp, se répartir sur l'espace de jeu, ...</i>) <p>Découvrir, connaître, nommer des éléments relatifs aux jeux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les types d'espace de jeu : <i>espace séparé, espace interpénétré, ...</i> - l'organisation de l'espace de jeu : les limites, les caractéristiques de différentes zones (<i>refuge, interdite pour certains joueurs, neutre, ...</i>)
Identifier et apprécier les effets de l'activité	<p>Prendre des indices (peu nombreux et peu complexes) et prendre des repères dans l'espace et le temps pour être efficace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur les caractéristiques du terrain (<i>lignes, zones interdites, cibles, camps refuges, ...</i>), sur les déplacements des autres joueurs, sur les couleurs des différentes équipes (partenaires et adversaires) <p>Ajuster ses actions en fonction du but visé :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>se réfugier avant de se faire prendre, se mettre à plusieurs pour porter un objet encombrant, ...</i> <p>Savoir apprécier l'action des autres comme observateur ou arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le respect ou non des règles du jeu - le gain ou la perte du jeu

<p>Se conduire dans le groupe en fonction de règles</p>	<p>Adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul :</p> <ul style="list-style-type: none"> - accepter et respecter les règles du jeu - accepter les règles de vie collective : respecter les décisions des arbitres, respecter ses adversaires et ses partenaires, ... - coopérer avec les autres de son équipe pour agir ensemble : <i>s'identifier comme appartenant à une équipe, connaître le but du jeu pour son équipe, se mettre d'accord pour essayer une « tactique », ...</i> - connaître et assurer des rôles différents dans les jeux : accepter d'être poursuivant ou poursuivi, protecteur de camp, arbitre, collecteur de résultat, ... - arbitrer à plusieurs un jeu : <i>le comptage, le respect des règles,...</i>
--	---

<p>L'arbitrage</p>	
<p>Principes</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - faire arbitrer les élèves régulièrement lors des séances d'EPS, - diviser l'arbitrage d'un jeu en plusieurs tâches très précises, - faire évoluer les règles avec les élèves lors de litiges pendant le jeu, - formaliser les règles sous la forme de dessins et/ou écrites en fonction de l'âge des élèves. <p style="text-align: center;">Des tâches d'arbitrage</p> <ul style="list-style-type: none"> - répartir les tâches entre différents arbitres pour un même jeu, - mettre éventuellement deux élèves par tâche, - faire respecter les règles du jeu, - comptabiliser les points, - faire respecter l'espace de jeu (contrôleur de ligne), - compter le temps de jeu, - ... <p style="text-align: center;">Il existe des tâches d'arbitrage spécifiques à chaque jeu.</p>	

<p>Compétence de fin de cycle 1</p>	
<p>A la fin du cycle 1, les élèves seront capables :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ de s'organiser au sein de leur équipe en fonction du but du jeu, ▪ de respecter les règles du jeu, ▪ d'identifier le résultat à l'issue du jeu. 	

3.2 Activités collectives au cycle 2

Les compétences dans les domaines transversaux à l'EPS

- MAITRISE DU LANGAGE ET DE LA LANGUE FRANÇAISE

PARLER	LIRE	ÉCRIRE
Acquérir et utiliser le vocabulaire spécifique de l'éducation physique et sportive dans les différentes situations d'apprentissage.	Lire une règle de jeu, une fiche technique simples et les mettre en œuvre. Lire des textes adaptés comportant des informations sur les activités pratiquées.	Rédiger une brève fiche technique permettant de réaliser un jeu (matériel nécessaire, durée, lieu). Noter les résultats obtenus dans un tableau de manière à les réutiliser. Rendre compte brièvement d'une rencontre à laquelle la classe a participé (dans le cadre de l'USEP par exemple).

- VIVRE ENSEMBLE

La compétence générale des programmes de l'EPS, **appliquer et construire des principes de vie collective**, précise ce domaine des apprentissages pour les activités collectives.

Les compétences spécifiques et générales

(Les exemples sont écrits en italique)

Compétences spécifiques	
S'opposer individuellement et/ou collectivement	<p>Réaliser des actions d'attaquant ou de défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none">- enchaîner courir et esquiver, courir en changeant de direction- attraper, bloquer un ballon ou une balle.- toucher une cible en déplacement. <p>Individuellement</p> <ul style="list-style-type: none">- s'informer pour choisir.- identifier son rôle dans le jeu et agir en conséquence.- lire pour apprécier des trajectoires de balle et de course. <p>Collectivement</p> <ul style="list-style-type: none">- décider d'une stratégie ensemble.- s'organiser en fonction d'une stratégie décidée par le groupe. <p>Accepter et faire respecter des règles communes pour jouer.</p>

Compétences générales	
S'engager lucidement dans la pratique de l'activité	<p>Oser s'engager dans des actions progressivement plus complexes :</p> <ul style="list-style-type: none">- choisir des stratégies d'action les plus adaptées : <i>s'engager dans un espace libre entre deux adversaires pour regagner son camp, ...</i>- anticiper sur les actions à réaliser : <i>revenir protéger une chaîne de prisonniers, ...</i> <p>Eprouver et contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations de jeu : <i>chercher à délivrer ses partenaires malgré le danger de se faire prendre pour faire gagner son équipe, ...</i></p>
Construire un projet d'action	<p>Formuler, mettre en œuvre un projet d'action ou d'apprentissage individuel ou collectif, adaptés à ses possibilités individuelles et à celles du groupe :</p> <ul style="list-style-type: none">- pour réaliser la tâche demandée : <i>se mettre d'accord sur une stratégie avant le début du jeu, ...</i>- pour acquérir de nouvelles connaissances sur les activités physiques pratiquées : <i>connaître les règles du jeu pour pouvoir arbitrer une séquence de jeu à plusieurs, ...</i>

<p>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</p>	<p>Apprécier, lire des indices de plus en plus variés en hauteur, en distance :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les caractéristiques du terrain (<i>lignes, zones interdites, cibles, camps, refuges,...</i>), - <i>les variations des espaces libres, des déplacements des autres joueurs, des trajectoires de balle, ...</i> <p>Appréhender, dans la réalisation de ses actions, les notions relatives à l'espace et au temps (vitesse, trajectoires, déplacements...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>se réfugier dans un camp avant d'être rattrapé par le poursuivant, gérer son effort sur la durée d'un jeu, ...</i> - <i>apprécier sa vitesse de course vis à vis d'un camarade,...</i> <p>Établir des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action :</p> <ul style="list-style-type: none"> - expliquer l'écart entre ce qui avait été prévu et ce qui a été réalisé pendant la séquence de jeu. <p>Donner son avis avec des arguments simples :</p> <ul style="list-style-type: none"> - arbitrer un jeu : <i>expliquer ses décisions, ...</i> - <i>débattre avec les autres joueurs de son équipe sur une phase de jeu vécue.</i> <p>Reconnaître et nommer précisément différentes actions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>passer, lancer, dribbler, défendre, tirer, ...</i>
<p>Appliquer et construire des principes de vie collective</p>	<p>Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on s'approprie, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on fait respecter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les règles des jeux, - les règles de vie collective : <i>respecter les décisions de l'arbitre, respecter ses adversaires et ses partenaires, ...</i> <p>Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets :</p> <ul style="list-style-type: none"> - arbitrer des séquences de jeu de façon collective, - définir des stratégies ensemble, les mettre en œuvre. <p>Identifier et assumer plusieurs rôles dans les différentes activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>poursuivant, protecteur de camp, arbitre, collecteur de résultat, vérificateur des limites de terrain,...</i>

L'arbitrage

Principes

- faire arbitrer les élèves régulièrement lors des séances d'EPS,
- diviser l'arbitrage d'un jeu en plusieurs tâches très précises,
- faire évoluer les règles avec les élèves lors de litiges pendant le jeu,
- formaliser les règles sous la forme de dessins et/ou écrites en fonction de l'âge des élèves.

Des tâches d'arbitrage

- répartir les tâches entre différents arbitres pour un même jeu,
- mettre éventuellement deux élèves par tâche,
- faire respecter les règles du jeu,
- comptabiliser les points,
- faire respecter l'espace de jeu (contrôleur de ligne),
- compter le temps de jeu,
- ...

Il existe des tâches d'arbitrage spécifiques à chaque jeu.

Compétence de fin de cycle 2

A la fin du cycle 2 , les élèves seront capables :

- de décider ensemble d'une stratégie collective et de la respecter lors d'une phase de jeu,
- d'expliquer et de respecter les règles.

3.3 Activités collectives au cycle 3

Les compétences dans les domaines transversaux à l'EPS

- MAITRISE DU LANGAGE ET DE LA LANGUE FRANÇAISE

PARLER	LIRE	ÉCRIRE
Utiliser le vocabulaire spécifique de l'éducation physique et sportive dans les différentes situations d'apprentissage.	Lire une règle de jeu, une fiche technique et les mettre en œuvre.	Rédiger une fiche technique permettant de réaliser un jeu (matériel nécessaire, durée, lieu).
Participer à l'élaboration d'un projet d'activité.	Trouver dans différents types de documents des informations concernant les activités physiques et sportives pratiquées.	Noter les résultats obtenus et les présenter de manière à réutiliser l'information lors des prochaines séances.
Expliquer les réussites que l'on rencontre dans l'activité pratiquée.		Rendre compte brièvement d'une rencontre à laquelle la classe a participé (dans le cadre de l'USEP par exemple).

- VIVRE ENSEMBLE

La compétence générale des programmes de l'EPS, **appliquer et construire des principes de vie collective**, précise ce domaine des apprentissages pour les activités collectives.

Les compétences spécifiques et générales

(Les exemples sont écrits en italique)

Compétences spécifiques	
S'affronter individuellement et/ou collectivement	<p>Réaliser des actions d'attaquant ou de défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none">- enchaîner courir, lancer, attraper,...- lancer un ballon de manière précise à un partenaire en déplacement,- marquer un adversaire, se démarquer,... <p>Individuellement</p> <ul style="list-style-type: none">- choisir et décider face à une alternative de jeu,- Identifier et utiliser un espace sans adversaire,- ajuster son action en fonction des trajectoires d'objet et des déplacements des partenaires et des adversaires. <p>Collectivement</p> <ul style="list-style-type: none">- élaborer à plusieurs une stratégie d'attaque ou de défense,- adapter cette stratégie à celle des adversaires,- faire le bilan des solutions trouvées et apprécier leur pertinence.
Compétences spécifiques : sports collectifs	
Conduire un affrontement individuel et/ou collectif	<ul style="list-style-type: none">- acquérir des habiletés spécifiques en fonction du sport collectif abordé : donner le pouvoir à chaque joueur de marquer un point (but, panier, essai,...),- de s'orienter par rapport à la cible à défendre ou à attaquer quel que soit son statut,- élaborer à plusieurs une stratégie d'attaque ou de défense (nombre limité de joueurs). <p>- Porteur de balle choisir une action dans le cadre d'une alternative simple : marquer / passer/se déplacer avec le ballon.</p> <p>- Non porteur de balle se déplacer ou se replacer pour recevoir le ballon.</p> <p>- Défenseur protéger la cible et/ou gêner un joueur.</p>

Compétences générales	
S'engager lucidement dans la pratique de l'activité	<p>Oser s'engager dans les activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - choisir les stratégies d'action les plus adaptées : <i>aller tirer quand on est seul face au but, s'engager dans un espace libre entre deux adversaires pour regagner son camp,...</i> - anticiper sur les actions à réaliser : <i>revenir protéger une chaîne de prisonniers, se placer en attaque dans un espace libre, se cacher pour attraper un joueur,...</i> - contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations de jeu : <i>tenter sa chance au tir ou pour délivrer des prisonniers, chercher à délivrer ses partenaires plutôt qu'attraper un adversaire,...</i>
Construire un projet d'action	<p>Formuler, mettre en œuvre des projets d'action ou d'apprentissage et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour acquérir des savoirs nouveaux afin d'améliorer l'efficacité de son équipe dans des situations de jeu, - pour élaborer un jeu.
Mesurer et apprécier les effets de l'activité	<p>Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les caractéristiques du terrain (<i>lignes, zones interdites, cibles, camps refuges,...</i>), les espaces libres, les déplacements des autres joueurs, les trajectoires de balle, ... <p>Mettre en relation des notions d'espace et de temps (vitesse, accélération, durée, trajectoires, déplacements...):</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>prendre de vitesse la défense, se réfugier dans un camp avant d'être rattrapé par le poursuivant,...</i> - s'adapter aux variables temporelles du jeu, - identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement (<i>faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper...</i>), - observer une situation de jeu de courte durée et être capable d'expliquer les raisons de la réussite ou de l'échec, - proposer une stratégie d'attaque ou de défense. <p>Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources, ses possibilités de performance :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour réaliser des actions précises : connaître ses points forts et ses points faibles en situation de jeu, - pour s'engager dans un type d'effort particulier : <i>connaître sa vitesse de course par rapport à un poursuivant,</i>

	<p>Évaluer et juger ses actions, celles des autres avec des critères établis collectivement:</p> <ul style="list-style-type: none"> - arbitrer une période de jeu (répartir l'arbitrage entre plusieurs élèves), - expliquer sa propre action de joueur, - utiliser une fiche d'évaluation, <p>Identifier et décrire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - différentes actions : <i>dire ce qu'il faut faire pour feinter, pour dribbler, pour se démarquer, pour toucher,...</i>
<p>Appliquer et construire des principes de vie collective</p>	<p>Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on peut expliquer aux autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les règles des jeux, - les règles de vie collective : respecter les décisions de l'arbitre, respecter ses adversaires et ses partenaires, ... <p>Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire évoluer les règles d'un jeu, - arbitrer à plusieurs des séquences de jeu, - définir des stratégies ensemble et les essayer, - conseiller une équipe, <p>Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités :</p> <p><i>poursuivant, attaquant, défenseur, gardien de but, protecteur de camp, arbitre, collecteur de résultat, ...</i></p>

<p>L'arbitrage</p>
<p style="text-align: center;">Principes</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire arbitrer les élèves régulièrement lors des séances d'EPS, - diviser l'arbitrage d'un jeu en plusieurs tâches très précises, - faire évoluer les règles avec les élèves lors de litiges pendant le jeu, - formaliser les règles sous la forme de dessins et/ou écrites en fonction de l'âge des élèves. <p style="text-align: center;">Des tâches d'arbitrage</p> <ul style="list-style-type: none"> - répartir les tâches entre différents arbitres pour un même jeu, - mettre éventuellement deux élèves par tâche, - faire respecter les règles du jeu, - comptabiliser les points, - faire respecter l'espace de jeu (contrôleur de ligne), - compter le temps de jeu, - ... <p style="text-align: center;">Il existe des tâches d'arbitrage spécifiques à chaque jeu.</p>

Compétence de fin de cycle 3

A la fin du cycle 3 , les élèves seront capables :

- de choisir et de décrire une stratégie collective en fonction de celle des adversaires,
- d'appliquer et/ou d'élaborer pour s'approprier les règles d'un jeu et à les respecter,
- d'arbitrer en binôme des séquences de jeu.

Situations de référence pour les sports collectifs

Sports collectifs	Nombre de joueurs	Terrain
Basket-ball	3 contre 3	Terrain réduit (largeur de gymnase) Hauteur de paniers adaptée
Football	3 ou 4 +1 contre 3 ou 4 +1	1/4 de terrain
Rugby	6 contre 6	40m x 20m (30m)
Hand-ball	4 +1 contre 4 +1	Terrain normal
Hockey (en salle)	3 +1 contre 3+1	Terrain de hand-ball
Mono Korf-ball	4 contre 4	Terrain 15m x 10m
Tchouk-ball	4 contre 4	Terrain 20m x 10m
Volley-ball	2 contre 2	1/2 terrain Hauteur de filet adaptée

Les situations de référence définissent le cadre (nombre de joueurs et taille des terrains) qu'il est souhaitable d'utiliser pour réaliser les évaluations dans les différents sports collectifs.

4 Des jeux pour apprendre

L'ensemble des jeux et des situations proposés sont toujours présentés de la façon suivante.

Nom du jeu et /ou descriptif de la variante

Objectif : ce que les élèves doivent apprendre.

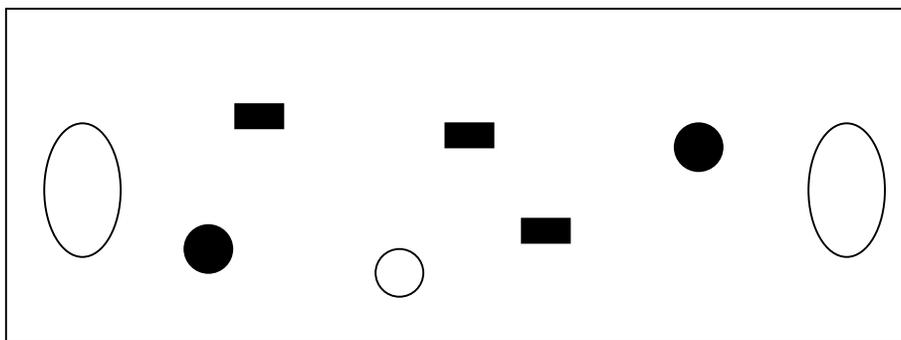
Tâche

But : ce qu'il faut faire.

Critère de réussite : indices quantitatifs ou qualitatifs de la réussite.

Consigne : des règles, des précisions sur la tâche proposée pour permettre aux élèves de s'engager dans l'activité.

Déroulement et organisation matérielle : descriptif du jeu, nombre de joueurs, taille du terrain,...



Comportements observés

- Les comportements des élèves qui sont observés.

Comportements attendus

- Les comportements des élèves lorsque les apprentissages sont réalisés.

CYCLE 1 : Les déménageurs

Objectif : s'aider pour transporter les objets.

Tâche

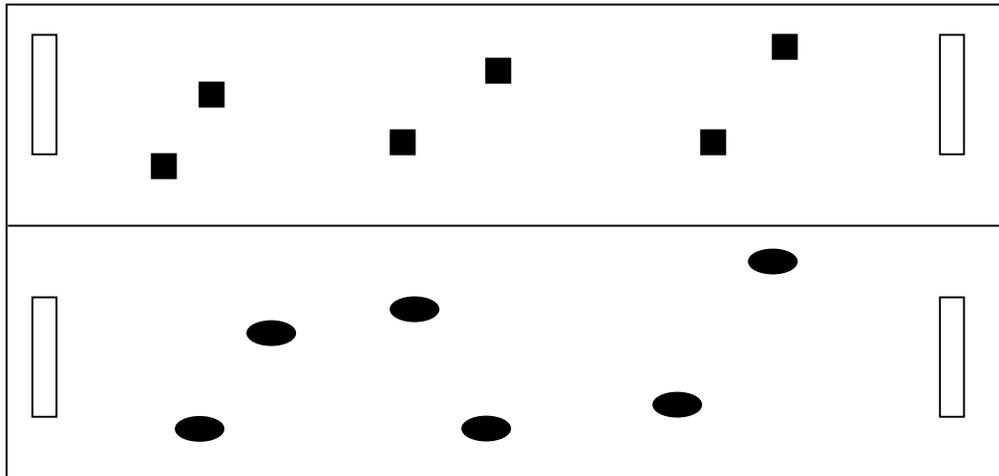
But : transporter les objets dans l'autre caisse.

Critère de réussite : le plus vite possible et / ou avant l'équipe adverse.

Consigne : Vous n'avez le droit de transporter qu'un objet à la fois.

Déroulement et organisation matérielle : au signal, les élèves doivent transporter les objets le plus vite possible dans l'autre camp. Le jeu s'arrête lorsque l'une des équipes a terminé ou lorsque le temps défini est dépassé.

- Limiter le nombre de joueur par équipe (6 ou 7).



Comportements observés

- Les élèves transportent un par un les objets.
- Ils font des aller-retour le plus vite possible.

Les déménageurs variante n°1 : utiliser des objets encombrants (cartons, grands tissus, ...) et / ou des objets lourds (tapis de gym, ...)

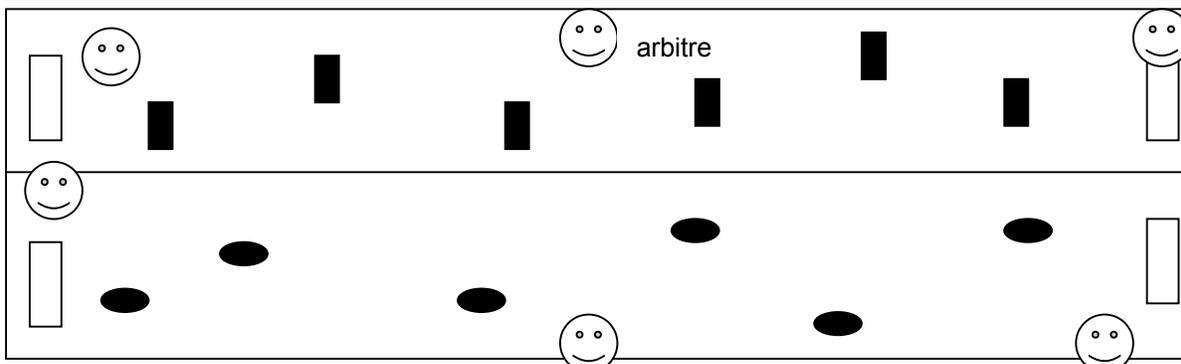
Objectif : s'aider pour transporter des objets.

Tâche

But : transporter les objets dans l'autre caisse.

Critères de réussite : le plus vite possible et/ou avant l'équipe adverse.

Consigne : vous n'avez le droit de transporter qu'un objet à la fois.



Comportements attendus

- Les élèves vont s'interpeller pour s'aider à transporter les différents objets.
- Ils se groupent en fonction de la difficulté de transport posée par l'objet.

Les déménageurs variante n°2 : l'espace est divisé en deux parties. Utiliser des objets divers à transporter seul ou à plusieurs.

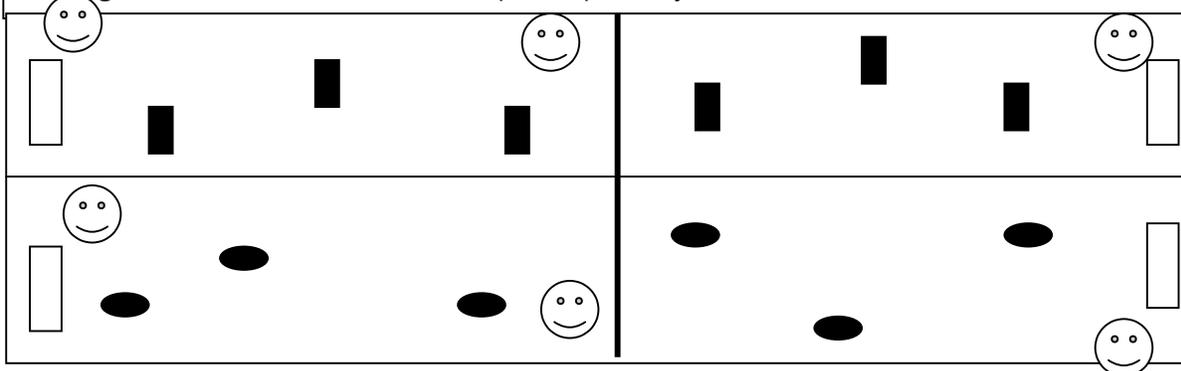
Objectif : s'aider à transporter des objets.

Tâche

But : transporter les objets dans l'autre caisse.

Critères de réussite : le plus vite possible et/ou avant l'équipe adverse.

Consigne : vous n'avez le droit de transporter qu'un objet à la fois.



Comportements attendus

- Les élèves doivent se répartir entre les deux camps.
- Ils se groupent en fonction de la difficulté de transport posée par l'objet.

Les déménageurs variante n°3 : des défenseurs empêchent le passage des objets en touchant les joueurs lorsqu'ils passent dans la zone. Ils récupèrent les objets. Le résultat du jeu s'effectue en comptabilisant les objets passés et les objets pris à l'adversaire.
Il faut attribuer aux objets des points en fonction de leur difficulté de transport.

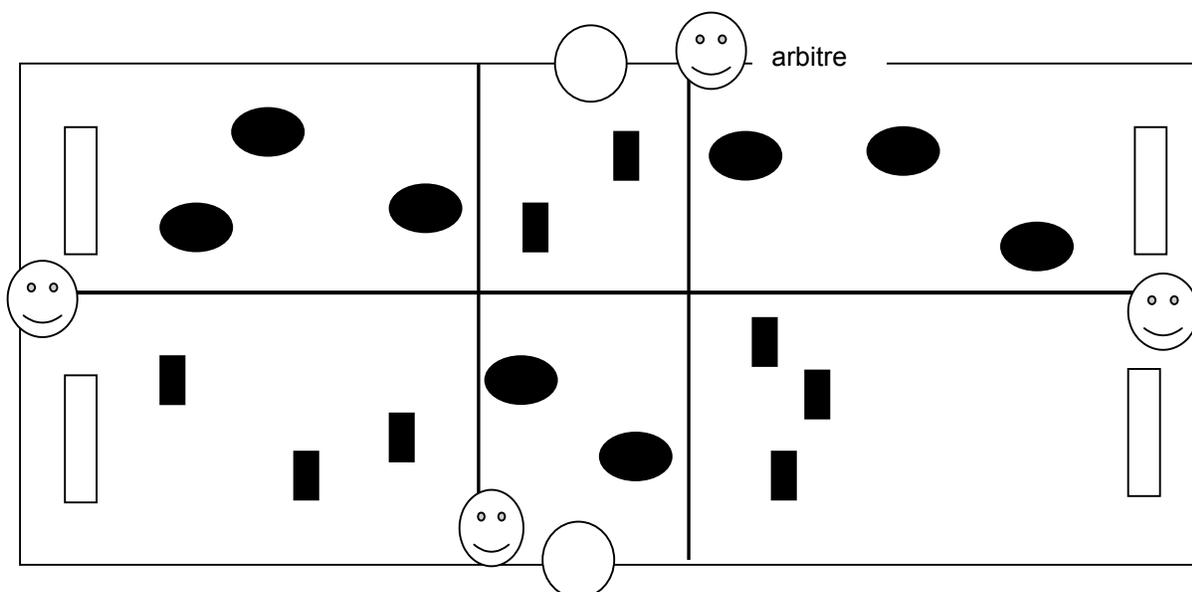
Objectif : s'aider pour transporter des objets.

Tâche

But : transporter les objets dans l'autre caisse.

Critère de réussite : le plus vite possible et / ou avant l'équipe adverse.

Consigne : vous n'avez le droit de transporter qu'un objet à la fois.



Comportements attendus

- Les élèves tentent de passer lorsque des défenseurs sont occupés par d'autres joueurs.
- Les défenseurs se répartissent en fonction de l'espace à garder et en fonction des points attribués aux objets et déposent les objets récupérés dans les caisses.

Cycle 1 : Lance et tourne vite

Objectif (ramasseur) : s'organiser pour ramasser le ballon lancé.

Tâche

But : ramasseur : récupérer le ballon lancé.

lanceur : lancer dans un espace libre.

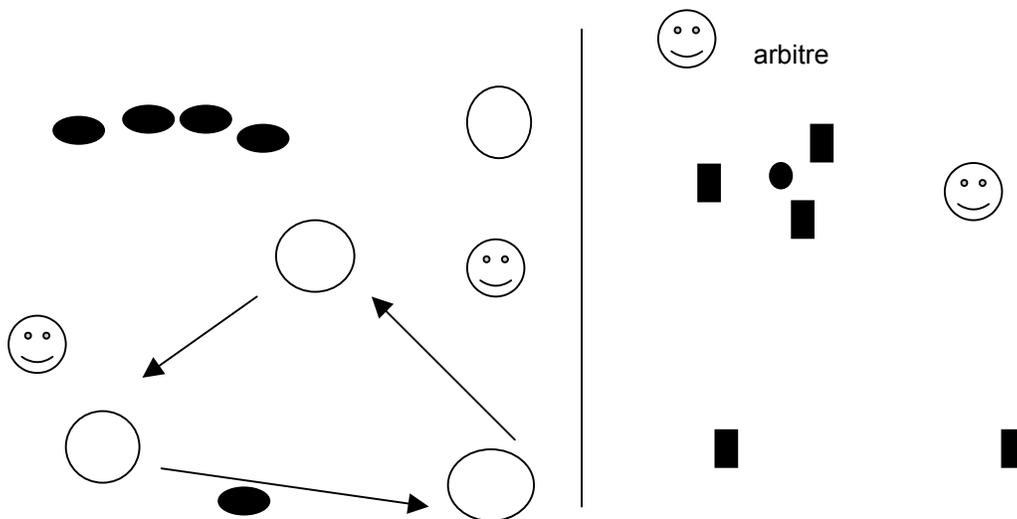
Critère de réussite : ramasseur : le plus vite possible.

lanceur : le nombre de points marqués.

Consigne : le jeu s'arrête lorsque tous les ramasseurs ont touché le ballon.

Déroulement et organisation matérielle : chaque lanceur envoie une fois le ballon. Le nombre de points est comptabilisé pour l'ensemble de l'équipe. Les deux équipes alternent les rôles de lanceurs et de ramasseurs.

- Compter un point par base franchie.
- Limiter le nombre de joueurs à 5 ou 6 par équipe.



Comportements attendus

- Les ramasseurs se déplacent rapidement vers celui qui a récupéré le ballon.
- Les lanceurs envoient le ballon dans les zones où il n'y a pas de ramasseurs.

Lance et tourne vite variante n°1 : Le ramasseur doit être dans une zone déterminée pour que ses partenaires puissent toucher le ballon.

Objectif (ramasseur) : s'organiser pour ramasser le ballon.

Tâche

But : ramasseur : récupérer le ballon lancé.

lanceur : lancer dans un espace libre.

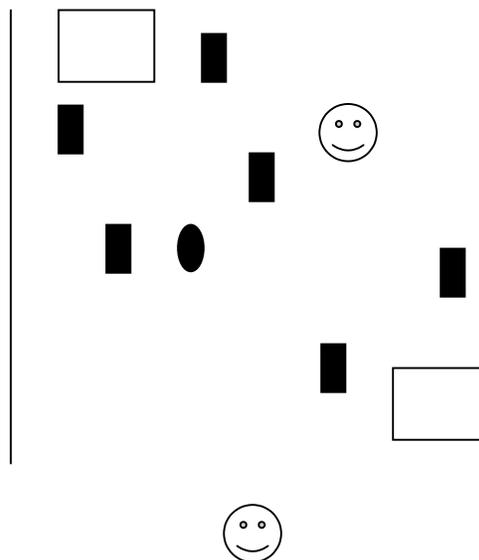
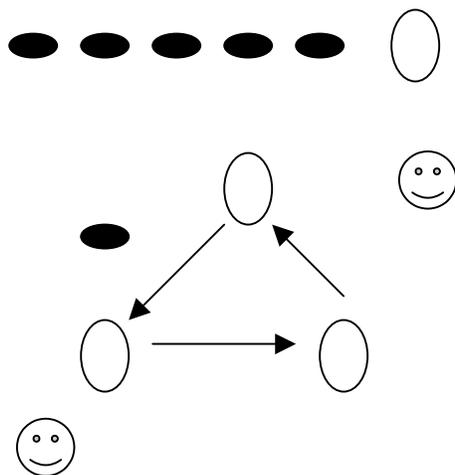
Critères de réussite : ramasseur : le plus vite possible.

lanceur : le nombre de points marqués.

Consigne : le jeu s'arrête lorsque tous les ramasseurs ont touché le ballon.

Déroulement et organisation matérielle : chaque lanceur envoie une fois le ballon. Le nombre de points est comptabilisé pour l'ensemble de l'équipe. Les deux équipes alternent les rôles de lanceurs et de ramasseurs.

- Compter un point par base franchie.
- Limiter le nombre de joueurs à 5 ou 6 par équipe.



Comportements attendus

- Les ramasseurs se déplacent rapidement vers la zone où se trouve celui qui a récupéré le ballon.
- Les lanceurs envoient le ballon loin des zones.

Lance et tourne vite variante n°2 :Les ramasseurs doivent se passer le ballon de main en main pour arrêter le jeu.

Objectif (ramasseur) : s'organiser pour ramasser le ballon.

Tâche

But :ramasseur : récupérer le ballon lancé.

lanceur :lancer dans un espace libre.

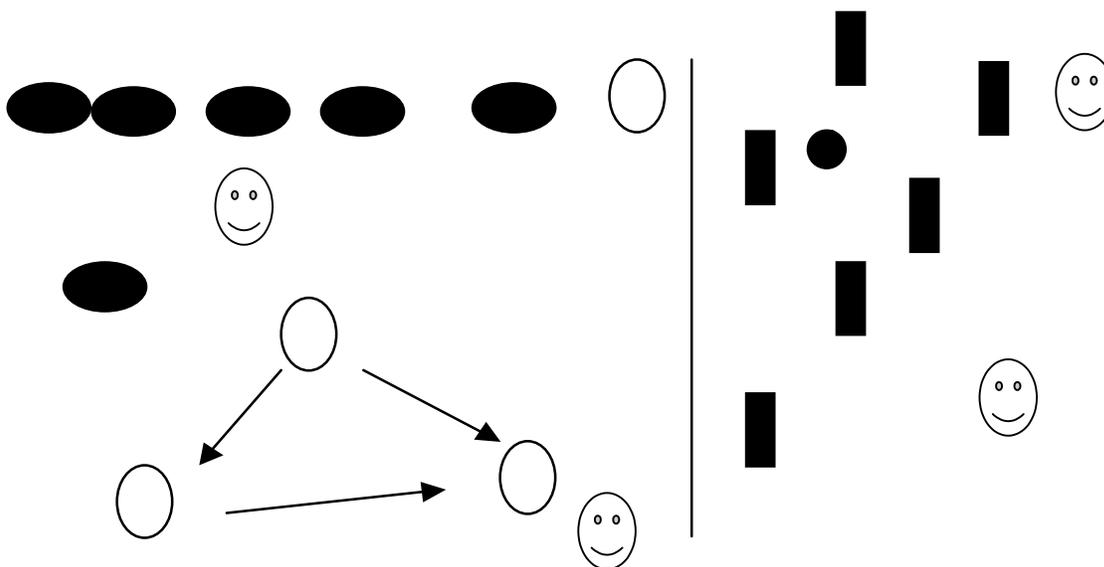
Critères de réussite : ramasseur : le plus vite possible.

lanceur : le nombre de points marqués.

Consigne : le jeu s'arrête lorsque tous les ramasseurs ont touché le ballon.

Déroulement et organisation matérielle : chaque lanceur envoie une fois le ballon. Le nombre de points est comptabilisé pour l'ensemble de l'équipe. Les deux équipes alternent les rôles de lanceurs et de ramasseurs.

- Compter un point par base franchie.
- Limiter le nombre de joueurs à 5 ou 6 par équipe.



Comportements attendus

- Les ramasseurs se déplacent rapidement vers celui qui a récupéré le ballon.
- Les ramasseurs s'organisent pour se passer ou se lancer le ballon.
- Les lanceurs envoient le ballon dans les zones où il n'y a pas de ramasseurs.

Lance et tourne vite variante n°3 : Le lanceur ne marque aucun point pour son équipe s'il se trouve entre deux bases lorsque les ramasseurs donnent le signal de fin.

Objectif (ramasseur) : s'organiser pour ramasser le ballon lancé.
(lanceur) : s'informer sur la tâche des ramasseurs.

Tâche

But : ramasseur : récupérer le ballon lancé.

lanceur : lancer dans un espace libre.

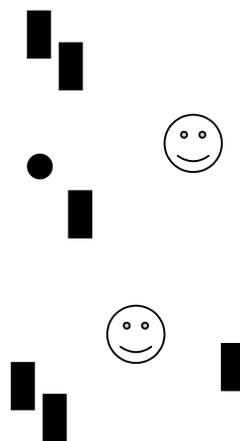
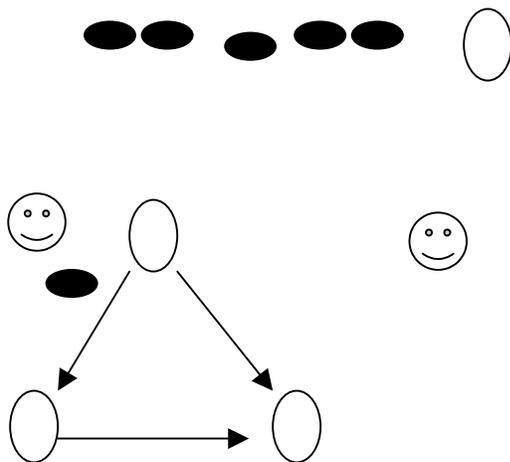
Critère de réussite : ramasseur : le plus vite possible.

lanceur : le nombre de points marqués.

Consigne : le jeu s'arrête lorsque tous les ramasseurs ont touché le ballon.

Déroulement et organisation matérielle : Chaque lanceur envoie une fois le ballon. Le nombre de points est comptabilisé pour l'ensemble de l'équipe. Les deux équipes alternent les rôles de lanceurs et de ramasseurs.

- Compter un point par base franchie.
- Limiter le nombre de joueurs à 5 ou 6 par équipe.



Comportements attendus

- Les ramasseurs se déplacent rapidement vers celui qui a récupéré le ballon.
- Les lanceurs envoient le ballon dans les zones où il n'y a pas de ramasseurs.
- Le lanceur regarde où se trouve le ballon. Ses coéquipiers le conseillent sur le fait de continuer ou de s'arrêter.

Cycle 1 Le renard dans la basse cour

Objectif : Réagir à un signal.

Tâche

But : renards : attraper les animaux désignés.

animaux : aller dans le camp lorsque l'on est désigné.

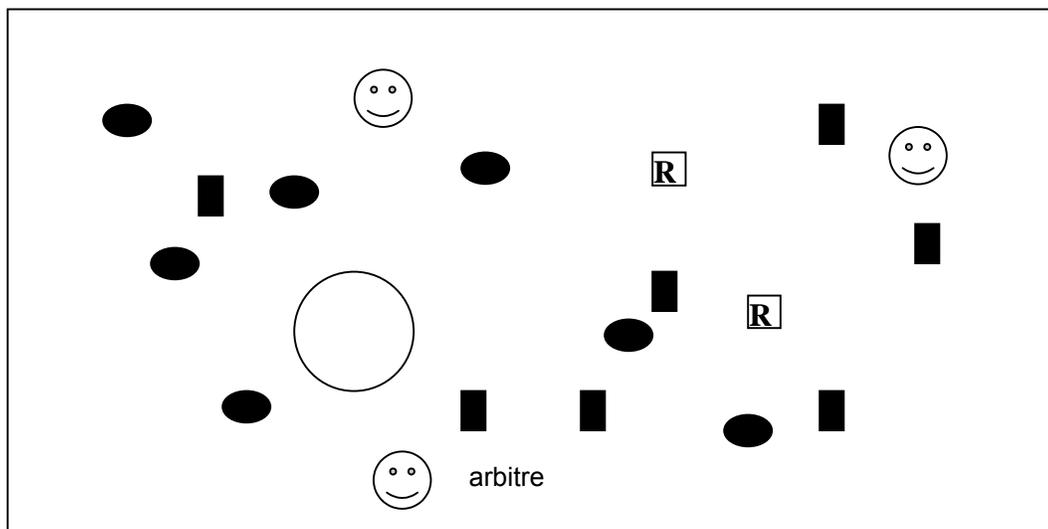
Critères de réussite : renard : le plus d'animaux possibles.

animaux : le moins d'animaux attrapés.

Consigne : le jeu s'arrête lorsque les animaux désignés sont pris ou attrapés.

Déroulement et organisation matérielle : les animaux sont divisés en plusieurs équipes (poules, canards, ...). Il y a une équipe de renards. Le responsable du jeu désigne les animaux à attraper. Ceux-ci doivent se réfugier dans le camp le plus vite possible.

- Jouer initialement avec un renard.
- Limiter initialement le nombre d'équipes (2).



Comportements observés

- Le ou les renard(s) court(ent) pour toucher les animaux désignés. Les renards ne se concertent pas.
- Certains animaux désignés ne réagissent pas, tandis que d'autres non désignés se réfugient dans le camp.

Le renard dans la basse cour variante n°1 : le nombre de zones refuges est augmenté (2, 3, 4).

Objectif : Les animaux : réagir à un signal.

Les renards : se coordonner en fonction du nombre de zones refuges.

Tâche

But : renard : attraper les animaux désignés.

animaux : aller dans le camp lorsque l'on est désigné.

Critère de réussite : renard : le plus d'animaux possibles.

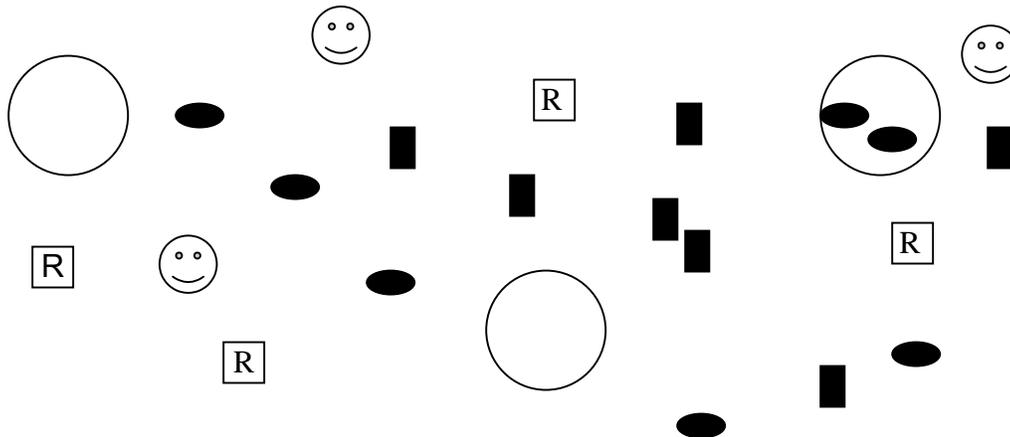
animaux : le moins d'animaux attrapés.

Consigne : le jeu s'arrête lorsque les animaux désignés sont pris ou attrapés.

Déroulement et organisation matérielle : les animaux sont divisés en plusieurs équipes (poules, canards, ...). Il y a une équipe de renards. Le responsable du jeu désigne les animaux à attraper. Ceux-ci doivent se réfugier dans le camp le plus vite possible.

- Limiter le nombre de renards à 4 ou 5.
- Augmenter le nombre d'animaux par équipe (7,8).

■ dindon ● poule



Comportements attendus

- Les renards se sont répartis les différents refuges et courent pour toucher les animaux désignés.
- Les animaux désignés se dirigent vers le refuge le plus proche et /ou celui où il n'y a pas de renard à proximité.

Le renard dans la basse cour variante n°2 : le nombre d'équipes d'animaux est augmenté(3, 4).

Objectif : les animaux : réagir à un signal.
les renards : se coordonner en fonction du nombre de zones refuges.

Tâche

But : renards : attraper les animaux désignés.
animaux : aller dans l'un des camps lorsque l'on est désigné.

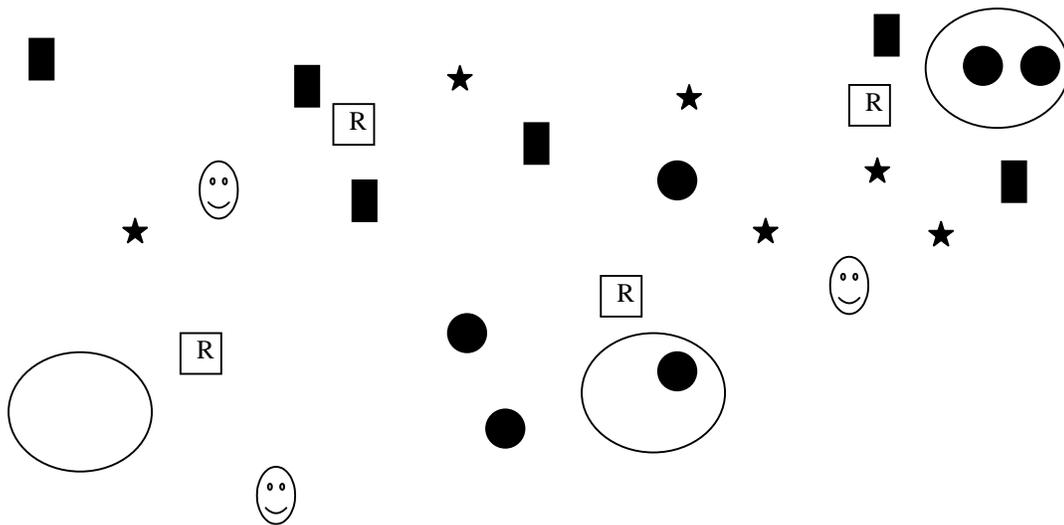
Critère de réussite : renards : le plus d'animaux possibles.
animaux : le moins d'animaux attrapés.

Consigne : le jeu s'arrête lorsque les animaux désignés sont pris ou réfugiés.

Déroulement et organisation matérielle : les animaux sont divisés en plusieurs équipes (poules, canards, ...). Il y a une équipe de renards constituée de plusieurs joueurs. Le responsable du jeu désigne les animaux à attraper. Ceux-ci doivent se réfugier dans le camp le plus vite possible.

- Limiter le nombre de renards à 4 ou 5.
- Augmenter le nombre d'animaux par équipe(7, 8).

● poule ■ canard
★ oie



Comportements attendus

- Les renards se sont répartis les différents refuges et courent pour toucher les animaux désignés.
- Les animaux désignés se dirigent vers le refuge le plus proche et /ou celui où il a peu de renards à proximité.

Le renard dans la basse cour variante n°3 : il n'existe plus de refuge, les animaux désignés doivent être protégés par les autres animaux.

Objectif : les animaux : réagir à un signal et s'entraider pour ne pas être attrapés.
les renards : réagir le plus vite possible et se coordonner en fonction de l'espace de jeu.

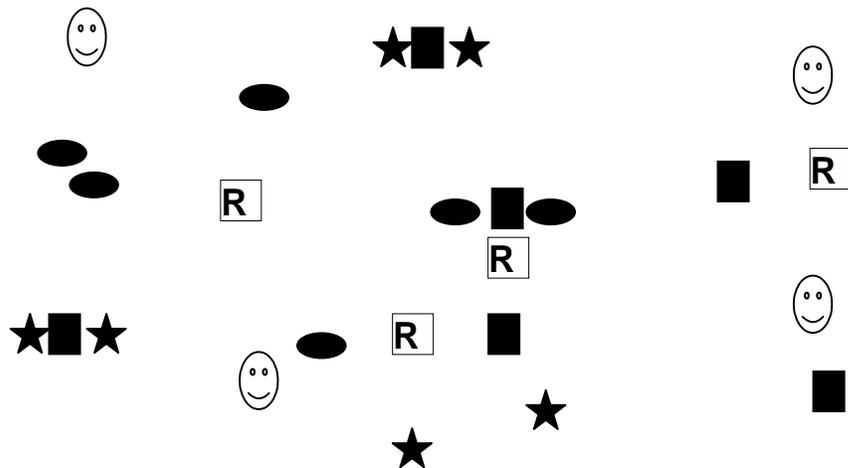
Tâche

But : renards : attraper les animaux désignés.
animaux : se réfugier entre deux animaux de la même espèce.
Critère de réussite : renards : le plus d'animaux possibles.
animaux : le moins d'animaux attrapés.
Consigne : le jeu s'arrête lorsque les animaux sont pris ou réfugiés.

Déroulement et organisation matérielle : les animaux sont divisés en plusieurs équipes (poules, canards, ...). Il y a une équipe de renards. Le responsable du jeu désigne les animaux à attraper. Ceux-ci pour ne pas être attrapés doivent tenir par la main deux animaux de la même espèce. (ex : une poule entre deux canards, une poule encadrée de deux oies)

- Limiter le nombre de renards à 4 ou 5.
- Prévoir un nombre pair d'animaux par équipe (6, 8).

★ oie ■ canard
● poule



Comportements attendus

- Les renards se sont répartis les joueurs de l'équipe désignée.
- Les animaux désignés se dirigent vers les autres animaux.
- Les autres animaux se déplacent par deux pour faciliter la protection des joueurs de l'équipe désignée.

Cycle 2 : L'épervier

Objectif : Coopérer pour attraper les joueurs.

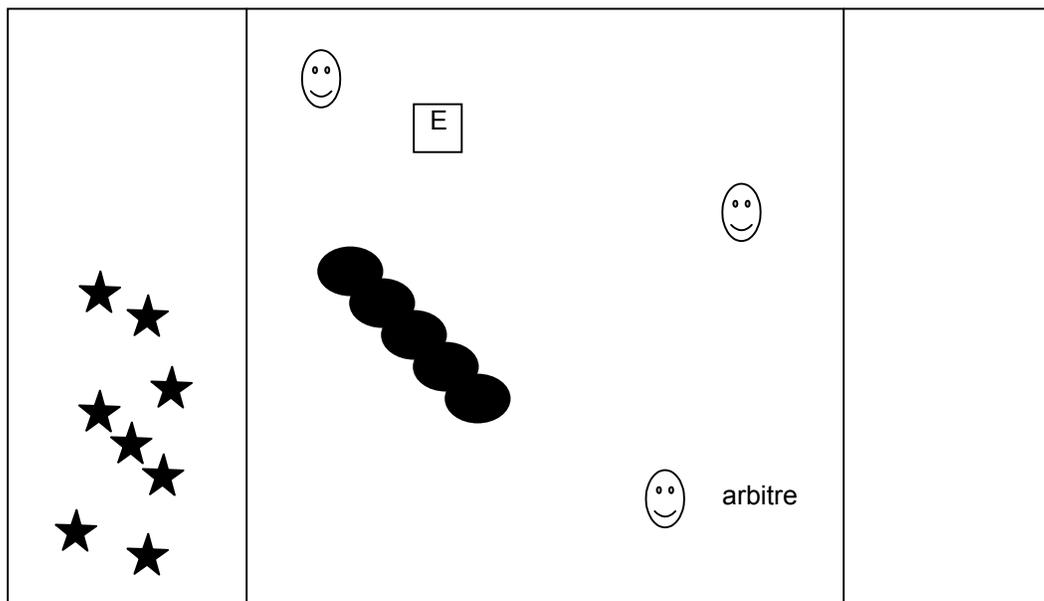
Tâche

But : épervier : attraper tous les joueurs.
joueurs: rester le dernier.

Critère de réussite : en mettant le moins de temps possible pour l'épervier et inversement pour les joueurs

Consigne : lorsque vous êtes touché(s), vous faites la chaîne avec les autres. La chaîne a le droit de bloquer mais pas d'attraper les joueurs restants..

Déroulement et organisation matérielle : au signal de l'épervier, les animaux doivent sortir de leur camp et essaient de traverser l'espace de jeu. Les joueurs touchés constituent alors une chaîne unique.



Comportements observés

- La chaîne est brisée par les joueurs qui traversent et / ou se brise parce que les enchaînés vont dans des directions différentes.
- La chaîne se place où elle veut sans coordination avec l'épervier.

L'épervier variante n°1 : les joueurs touchés constituent des chaînes de 3. Les chaînes ont le droit de prendre.

Objectif : épervier : coordonner l'action des différentes chaînes.
joueurs des chaînes : coopérer pour prendre les joueurs.

Tâche

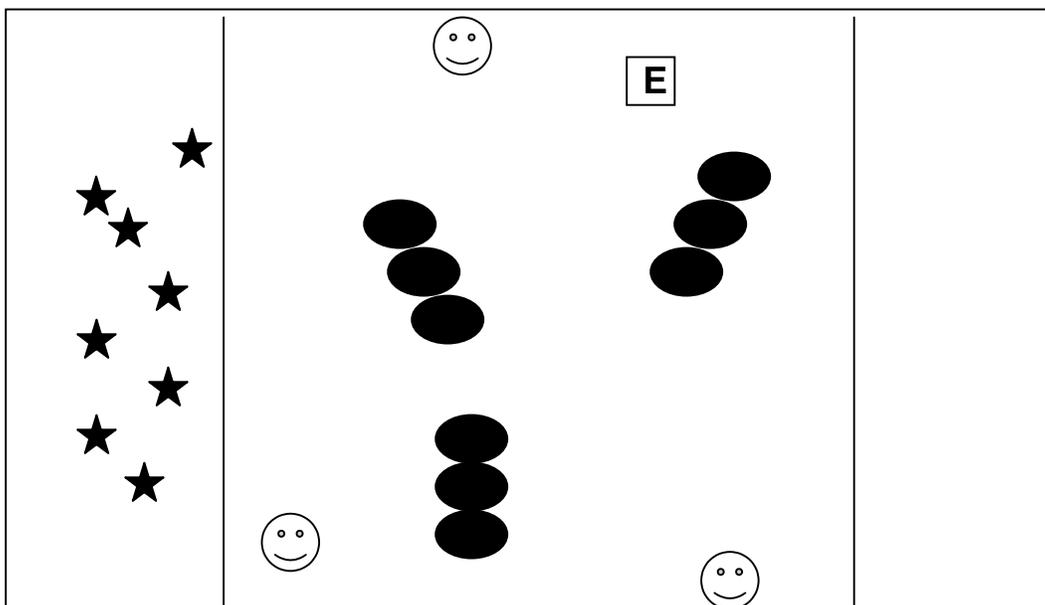
But : épervier : attraper les joueurs.
joueurs : rester le dernier.

Critère de réussite : en mettant le moins de temps possible pour l'épervier et inversement pour les joueurs

Consigne : lorsque vous êtes touché(s), vous faites des chaînes de trois avec les autres. Chaque chaîne a le droit, comme l'épervier, de se déplacer et de prendre les joueurs.

Déroulement et organisation matérielle : au signal de l'épervier, les animaux doivent sortir de leur camp et essaient de traverser l'espace de jeu. Les joueurs touchés constituent des chaînes de trois.

- Augmenter l'espace de jeu en fonction du nombre de joueurs



Comportements attendus

- Les chaînes se répartissent par rapport à l'espace de jeu.
- L'épervier se coordonne avec les chaînes pour prendre les joueurs.

L'épervier variante n°2 : Les joueurs touchés sont statufiés. Ils ont le droit de prendre les joueurs restants.

Objectif : épervier : coordonner l'action des différents joueurs.
Joueurs statufiés : coopérer pour prendre les joueurs restants.

Tâche

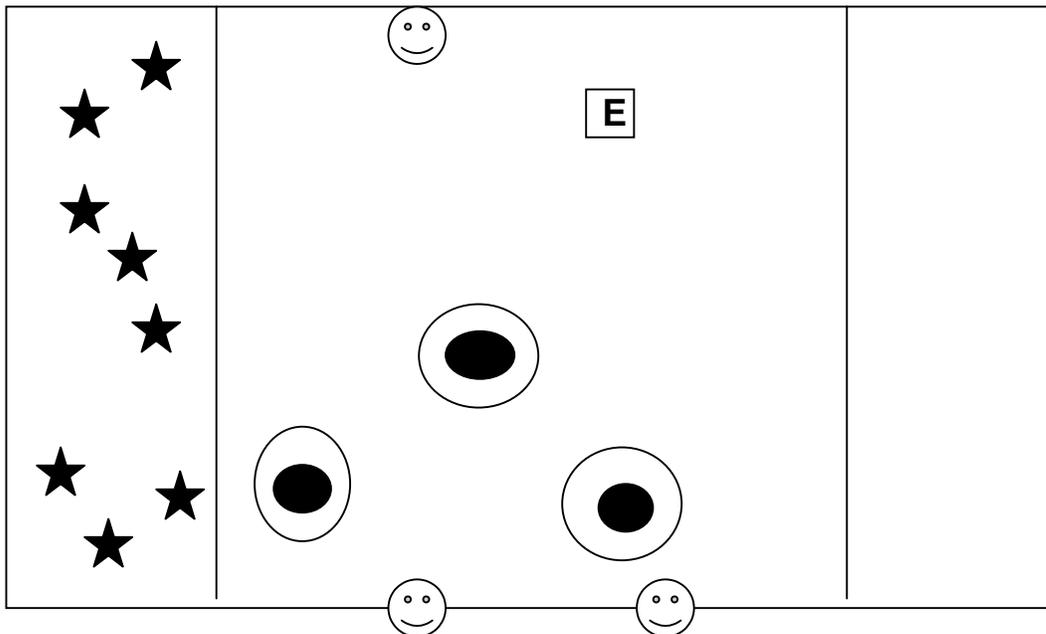
But : épervier : attraper les joueurs.
joueurs : rester le dernier.

Critère de réussite : en mettant le moins de temps possible pour l'épervier et inversement pour les joueurs.

Consigne : lorsque vous êtes touché(s), vous devenez statue et vous pouvez toucher les joueurs en restant dans le cerceau.

Déroulement et organisation matérielle : au signal de l'épervier, les joueurs doivent sortir de leur camp et essaient de traverser l'espace de jeu. Les joueurs statufiés utilisent un cerceau pour matérialiser leur position.

- Augmenter l'espace de jeu en fonction du nombre de joueurs.
- Utiliser un cerceau pour chaque joueur touché.



Comportement attendu

- L'épervier coordonne les positions des différents joueurs statufiés.

L'épervier variante n°3 : les joueurs disposent de zones refuges. Les joueurs touchés constituent des chaînes de 3, les chaînes ont le droit de prendre.

Objectif : épervier : coordonner l'action des différents joueurs.

Tâche

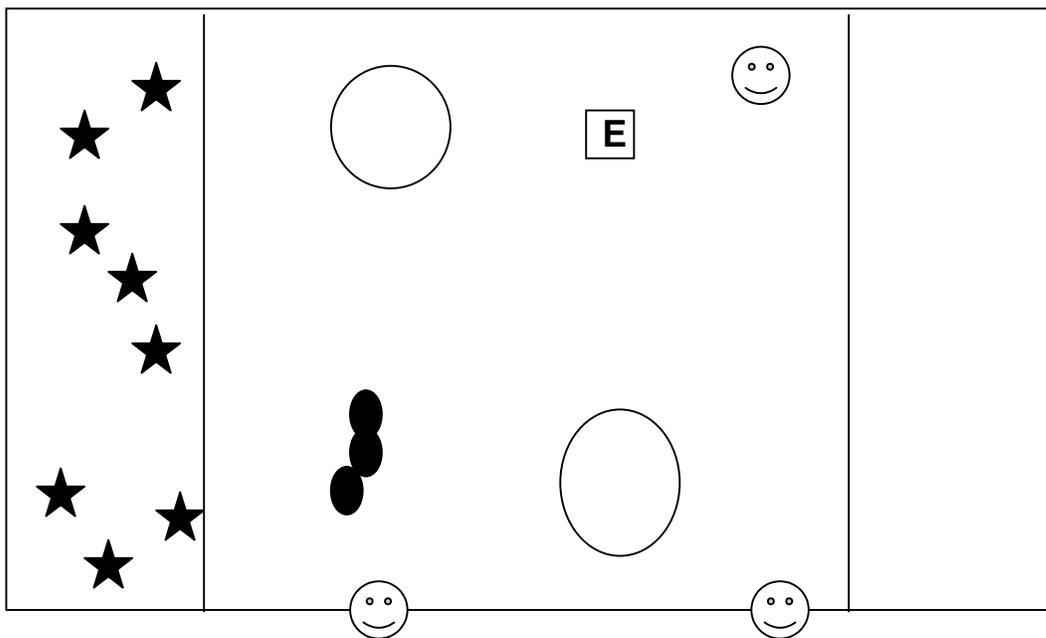
But : épervier : attraper les joueurs.
joueurs : rester le dernier.

Critère de réussite : en mettant le moins de temps possible pour l'épervier et inversement pour les joueurs.

Consigne : lorsque vous êtes touché(s), vous constituez des chaînes de 3. Chaque chaîne a le droit de prendre les joueurs restants.

Déroulement et organisation matérielle : au signal de l'épervier, les animaux doivent sortir de leurs camps et essaient de traverser l'espace de jeu.

- Augmenter l'espace de jeu en fonction du nombre de joueurs.
- Prévoir 2 ou 3 zones " refuge ".



Comportement attendu

- L'épervier coordonne les différentes chaînes en fonction des positions des zones "refuge".

Cycle 2 : Le gagne terrain

Objectif : attaquant : lancer précisément la balle, s'informer sur la position des joueurs dans l'espace de jeu.

défenseur : lire les trajectoires de balle pour toucher et / ou attraper le ballon.

Tâche

But : marquer un point.

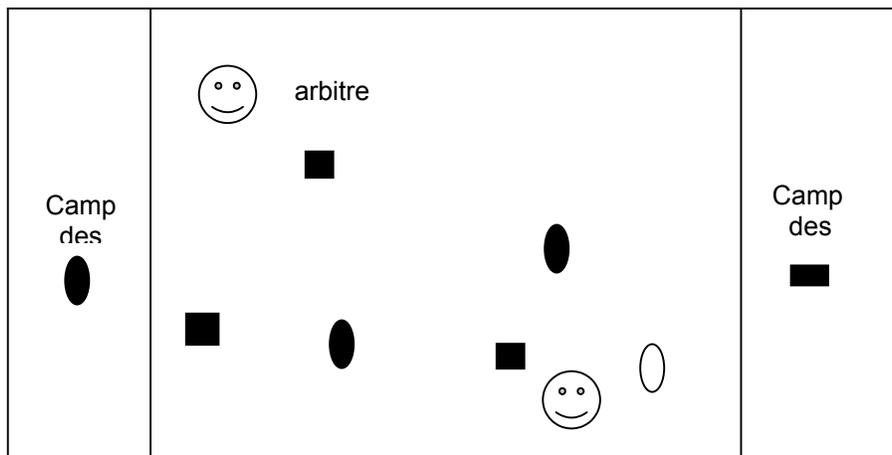
Critère de réussite : nombre de points marqués sur le temps de jeu.

Consigne : attaquant : le porteur de la balle a le droit de faire un nombre de pas limité.

défenseur : Il ne peut pas toucher le porteur de balle, il ne peut pas empêcher le porteur de balle de lancer.

Déroulement et organisation matérielle : Pour marquer un point, le PB doit faire rebondir directement le ballon dans la zone de marque. Les balles qui sont sorties de l'aire de jeu sont remises à l'autre équipe. Lorsqu'un point est marqué, l'équipe adverse fait la remise en jeu dans son camp. Les défenseurs peuvent dévier, intercepter le ballon.

- Terrain 20m x 10m.
- Limiter le nombre de joueurs à 3 ou 4.
- Prévoir des temps de jeu suffisant (5 à 10 min).



○ porteur de balle (PB)

● non porteur de balle (NPB)

Comportements observés

- Les NPB sont trop éloignés ou trop près des PB.
- Les défenseurs vont le plus près possible du PB.
- Le PB court avec le ballon ou le lance vers l'avant sans prendre en compte les positions de ses partenaires.

Comportements attendus

- Les NPB se répartissent dans l'espace de jeu pour permettre au PB de leur faire parvenir la balle.
- Les défenseurs se répartissent entre la protection de leur camp et la gêne des joueurs adverses.
- Le PB choisit entre la passe ou le tir avant d'être trop gêné par les défenseurs.

Le gagne terrain variante n° 1 : mise en place de quatre cibles.

Objectif : attaquant : lancer précisément la balle, s'informer sur la position des joueurs dans l'espace de jeu.

défenseur : lire les trajectoires de balle pour toucher et / ou attraper le ballon.

Tâche

But : marquer un point.

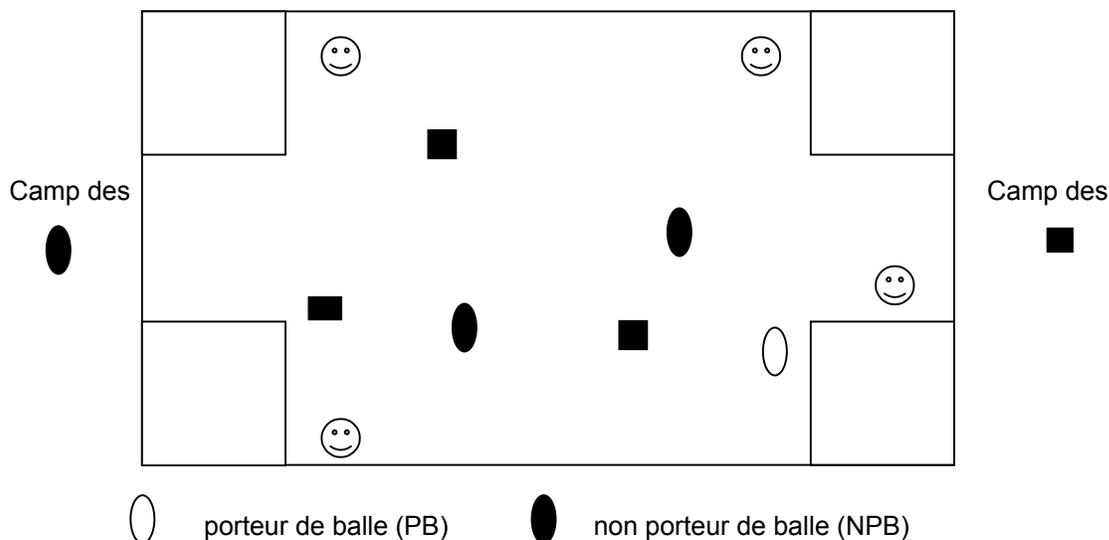
Critère de réussite : nombre de points marqués sur le temps de jeu.

Consigne : attaquant : le porteur de la balle a le droit de faire un nombre de pas limité.

défenseur : il ne peut pas toucher le porteur de balle, ni l'empêcher de lancer.

Déroulement et organisation matérielle : Pour marquer un point, le PB doit faire rebondir directement le ballon dans une des zones de marque. Les balles qui sont sorties de l'aire de jeu sont remises à l'autre équipe. Lorsqu'un point est marqué, l'équipe adverse fait la remise en jeu dans son camp. Les défenseurs peuvent dévier, intercepter le ballon.

- Terrain 20m x 10m.
- Limiter le nombre de joueurs à 3 ou 4.
- Prévoir des temps de jeu suffisant (5 à 10 min)



Comportements observés

- Les NPB sont trop éloignés ou trop près des PB.
- Les défenseurs vont le plus près possible du PB.
- Le PB court avec le ballon ou le lance vers l'avant sans prendre en compte les positions de ses partenaires.
- Les NPB et le PB ne changent pas l'orientation de l'attaque en fonction de la position des défenseurs.

Comportements attendus

- Les NPB se répartissent dans l'espace de jeu pour permettre au PB de leur faire parvenir la balle.
- Les NPB s'orientent vers la cible la moins bien protégée.
- Les défenseurs se répartissent entre la protection des deux cibles et la gêne des attaquants.
- Le PB choisit entre la passe ou le tir avant d'être trop gêné par les défenseurs.

Cycle 3 Poules / renards / vipères

Objectif : coopérer pour attraper l'équipe adverse sans se faire prendre par celle-ci.

Tâche

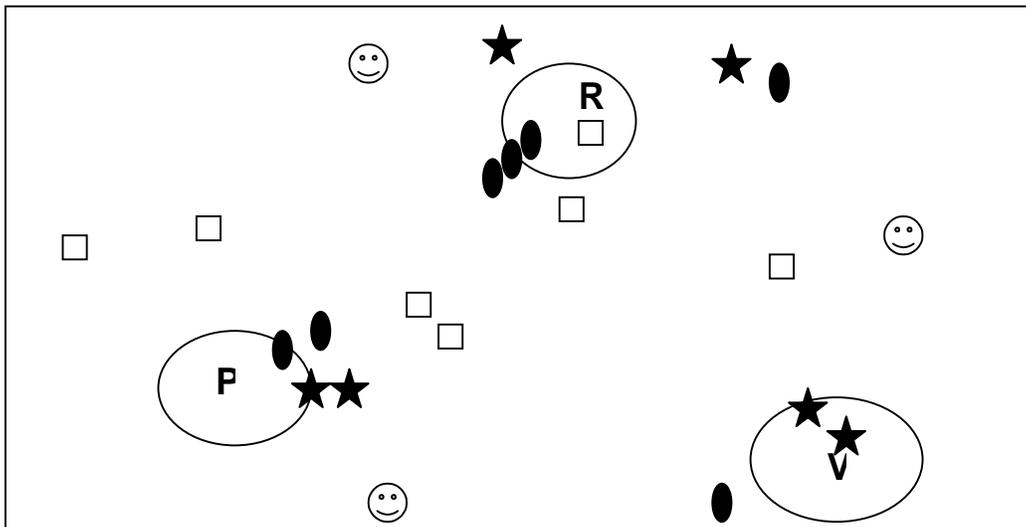
But : attraper les joueurs.

Critère de réussite : avoir attraper tous les joueurs de l'équipe adverse.

Consigne : joueurs pris: lorsque vous êtes touchés par un adversaire vous vous arrêtez.
joueurs qui prend : lorsque vous avez touché un joueur, vous le accompagnez dans votre camp en le tenant par le bras ; le joueur est alors imprenable.

Déroulement et organisation matérielle : les renards prennent les poules, les poules prennent les vipères, les vipères prennent les renards. Les prisonniers des différentes équipes peuvent constituer une chaîne, et être délivrés par leurs équipiers.

- Limiter le nombre de joueur à 7 ou 8 joueurs par équipe.



Comportements observés

- Les joueurs courent après leurs adversaires sans se préoccuper de leur équipier. D'autres restent dans leur camp par peur d'être pris.
- Les prisonniers sont rarement gardés et ils sont souvent délivrés.

Poules / renards / vipères variante n°1 : le nombre de joueurs de l'équipe adverse est limité pour gagner.

Objectif : coopérer pour attraper l'équipe adverse sans se faire prendre par celle-ci.

Tâche

But : attraper les joueurs.

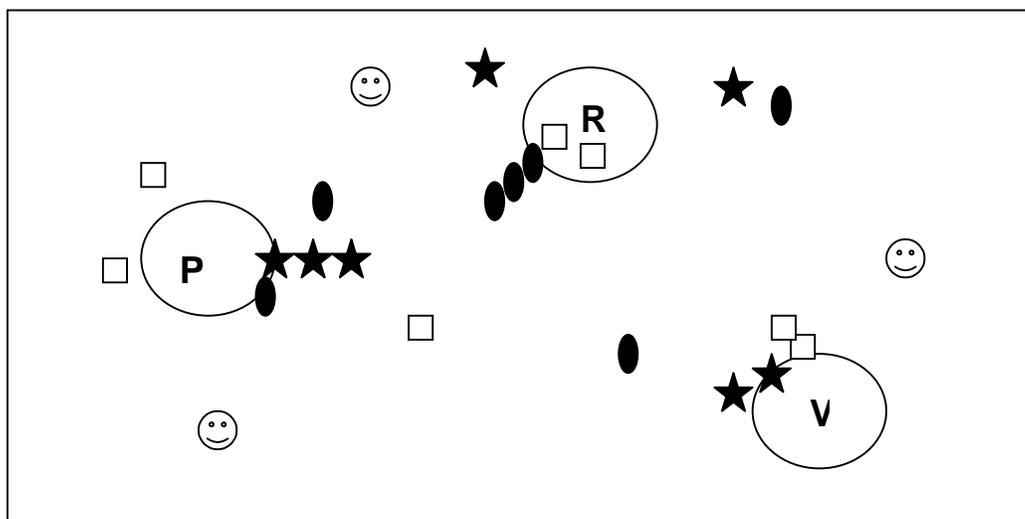
Critère de réussite : capturer un nombre déterminé de joueurs.

Consigne : joueurs pris : lorsque vous êtes touchés par un adversaire vous vous arrêtez.
joueurs qui prend : lorsque vous avez touché un joueur, vous le accompagnez dans votre camp en le tenant par le bras ; le joueur est alors imparable.

Déroulement et organisation matérielle : les renards prennent les poules, les poules prennent les vipères, les vipères prennent les renards. Les prisonniers des différentes équipes peuvent constituer une chaîne, et être délivrés par leurs équipiers.

- Limiter le nombre de joueur à 7 ou 8 joueurs par équipe.

POULES ● RENARDS □ VIPERES ★



Comportements attendus

- Les joueurs se répartissent les tâches entre les chasseurs et les gardiens de prisonniers.
- A certains moments du jeu les deux autres équipes s'allient pour éviter de perdre.

Cycle 3 La balle aux prisonniers

Objectif : coopérer pour faire prisonnier l'équipe adverse.
coopérer pour délivrer ses partenaires.

Tâche

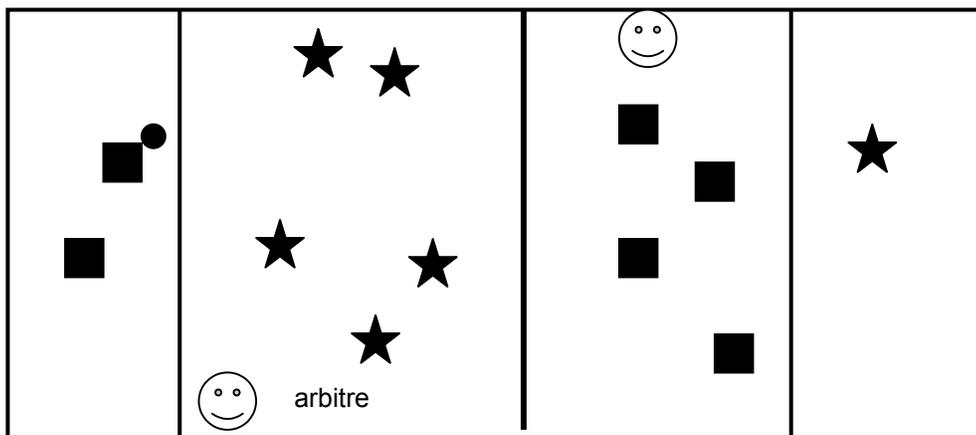
But : toucher leurs adversaires pour faire prisonnier et/ou passer la balle à un partenaire pour lui permettre de se délivrer.

Critère de réussite : avoir fait prisonnier tous les adversaires ou à la fin du temps de jeu, avoir le moins de joueurs de son équipe en prison.

Consigne : pour faire un prisonnier ou se délivrer le joueur doit toucher un joueur de l'équipe adverse avec le rebond de ballon. Si un joueur bloque le ballon sans le relâcher, il n'est pas pris.

Déroulement et organisation matérielle : le porteur de balle peut soit tirer pour faire un prisonnier, soit passer le ballon à un partenaire prisonnier. Tout joueur fait prisonnier conserve le ballon pour tenter de se délivrer après capture.

- Limiter le nombre de joueurs à 6.
- Adapter la taille du terrain à la distance de lancer des élèves.



Comportements observés

- Certains élèves monopolisent le ballon.
- La prise des adversaires est privilégiée au détriment de la délivrance des partenaires.
- Certains prisonniers pris, en début de jeu, le restent toute la durée de la partie.

La balle aux prisonniers variante n°1 : le déplacement avec le ballon est interdit. L'antériorité de la prise détermine l'ordre des tentatives pour la délivrance.

Objectif : coopérer pour faire prisonnier l'équipe adverse.
coopérer pour délivrer ses partenaires.

Tâche

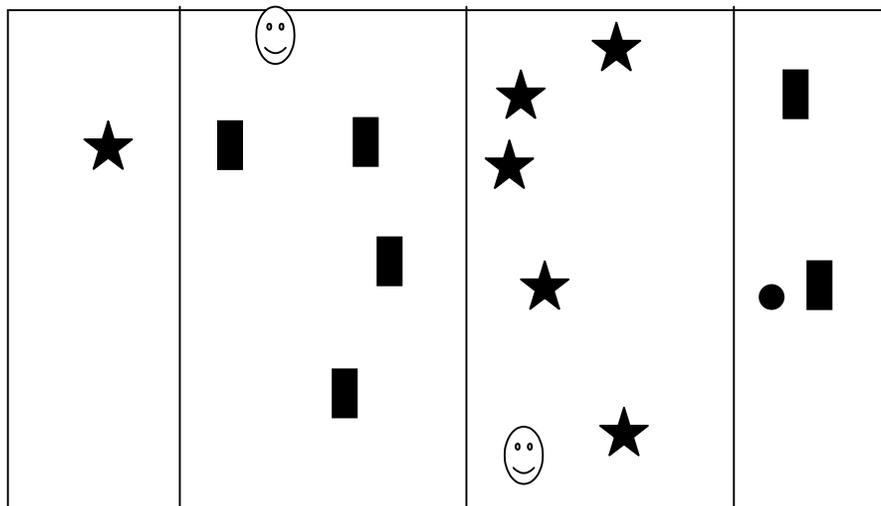
But : toucher leurs adversaires pour faire prisonnier et/ou passer la balle à un partenaire pour lui permettre de se délivrer.

Critère de réussite : avoir fait prisonnier tous les adversaires ou à la fin du temps de jeu, avoir le moins de joueurs de son équipe en prison.

Consigne : le porteur du ballon n'a pas le droit de se déplacer. C'est l'ordre dans lequel les joueurs sont faits prisonniers, qui détermine la rotation pour les tentatives de délivrance. Si un joueur bloque un ballon sans le relâcher, il n'est pas pris.

Déroulement et organisation matérielle : le porteur de balle peut soit tirer pour faire prisonnier, soit passer le ballon à un partenaire prisonnier. Tout joueur fait prisonnier conserve la balle pour tenter de se délivrer après sa capture.

- Limiter le nombre de joueurs à 6.
- Adapter la taille du terrain à la distance de lancer des élèves.
- Variante : si la balle sort du camp des prisonniers, elle est remise à l'équipe adverse.
- Variante : si la balle est bloquée, le lanceur est fait prisonnier.



Comportements attendus

- Le porteur de balle passe la balle à un partenaire mieux placé sur le terrain pour passer ou tirer.
- Les prisonniers s'organisent pour que l'ordre soit respecté.

La balle aux prisonniers variante n°2 : chaque équipe est obligée de conserver au moins 2 joueurs dans le camp pour pouvoir faire des prisonniers.

Objectif : coopérer pour faire prisonnier l'équipe adverse.
coopérer pour délivrer ses partenaires.

Tâche

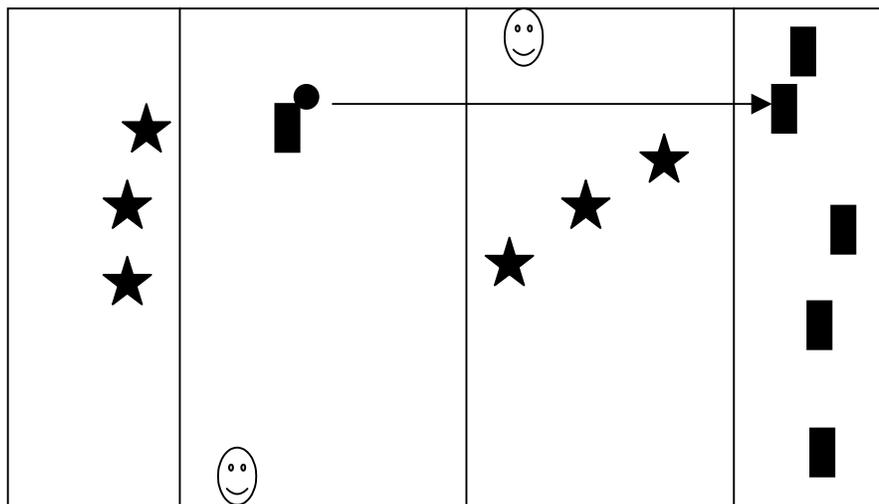
But : toucher leurs adversaires pour faire prisonnier et/ou passer la balle à un partenaire pour lui permettre de se délivrer.

Critère de réussite : avoir fait prisonnier tous les adversaires ou à la fin du temps de jeu, avoir le moins de joueurs de son équipe en prison.

Consigne : lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur libre dans une équipe, celui-ci doit tenter de délivrer un partenaire prisonnier (règle d'antériorité). Si un joueur bloque un ballon sans le relâcher, il n'est pas pris.

Déroulement et organisation matérielle : le porteur de balle peut soit tirer pour faire prisonnier, soit passer le ballon à un partenaire prisonnier. Tout joueur fait prisonnier conserve la balle pour tenter de se délivrer après sa capture.

- Limiter le nombre de joueurs à 6/7.
- Adapter la taille du terrain à la distance de lancer des élèves.
- Variante : Si la balle sort du camp des prisonniers, elle est remise à l'équipe adverse.
- Variante : Si la balle est bloquée, le lanceur est fait prisonnier.



Comportements attendus

- Les prisonniers s'organisent pour que l'ordre soit respecté.
- Les joueurs des équipes sont vigilants à valoriser les passes aux prisonniers lorsque leur nombre devient proche du nombre critique.

La balle aux prisonniers variante n°3 : les deux tiers des équipes sont prisonniers en début de jeu.

Objectif : coopérer pour faire prisonnier l'équipe adverse.
coopérer pour délivrer ses partenaires.

Tâche

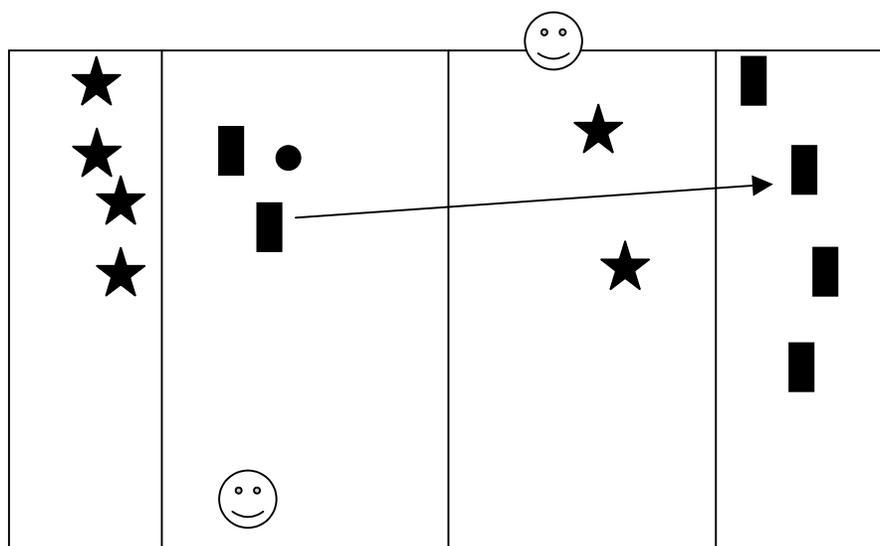
But : faciliter la délivrance de ses partenaires.

Critère de réussite : la première équipe à avoir délivré tous ses prisonniers.

Consigne : si un joueur bloque le ballon sans le relâcher, il n'est pas pris. Il faut définir un ordre de passage pour les joueurs prisonniers.

Déroulement et organisation matérielle : Le porteur de balle peut soit tirer pour faire prisonnier, soit passer le ballon à un partenaire prisonnier. Tout joueur fait prisonnier conserve la balle pour tenter de se délivrer après sa capture.

- Limiter le nombre de joueurs à 6.
- Adapter la taille du terrain à la distance de lancer des élèves.
- Variante : si la balle sort du camp des prisonniers, elle est remise à l'équipe adverse.
- Variante : si la balle est bloquée, le lanceur est fait prisonnier.



Comportements attendus

- Les prisonniers s'organisent pour qu'un ordre soit respecté dans les tentatives de délivrance.
- Les joueurs des équipes font des passes précises pour empêcher les interceptions et/ou récupérations.

La balle aux prisonniers variante n°4 : le jeu se déroule avec deux ballons simultanément.

Objectif : coopérer pour faire prisonnier l'équipe adverse.
coopérer pour délivrer ses partenaires.

Tâche

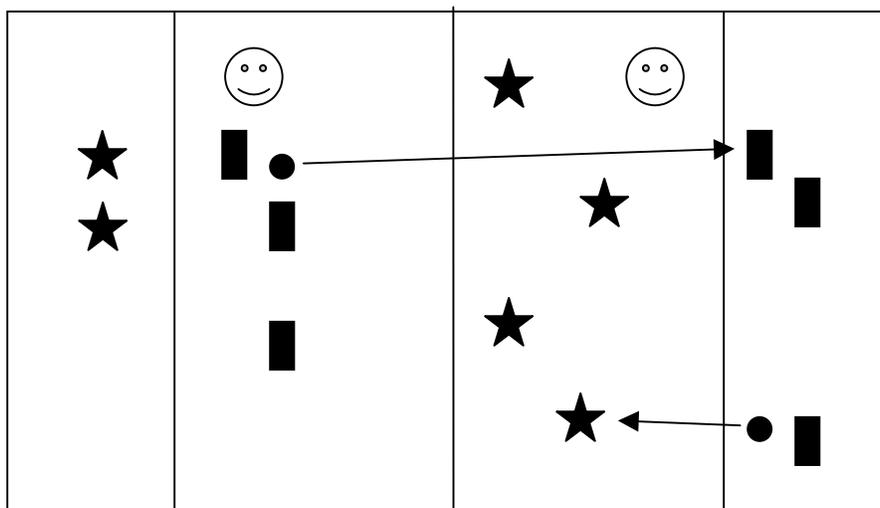
But : toucher tous les adversaires le plus vite possible.

Critère de réussite : avoir fait prisonnier tous les adversaires ou à la fin du temps de jeu, avoir le moins de joueurs de son équipe en prison.

Consigne : Si un joueur bloque le ballon sans le relâcher, il n'est pas pris. Il faut définir un ordre de passage pour les joueurs prisonniers.

Déroulement et organisation matérielle : le porteur de balle peut soit tirer pour faire prisonnier, soit passer le ballon à un partenaire prisonnier. Tout joueur fait prisonnier conserve la balle pour tenter de se délivrer après sa capture.

- Limiter le nombre de joueurs à 6.
- Adapter la taille du terrain à la distance de lancer des élèves.
- Variante : si la balle sort du camp des prisonniers, elle est remise à l'équipe adverse.
- Variante : si la balle est bloquée, le lanceur est fait prisonnier.



Comportements attendus

- Les prisonniers s'organisent pour que l'ordre soit respecté.
- Les joueurs des équipes sont attentifs aux joueurs en possession du ballon pour éviter de se faire surprendre par un tir.

La balle aux prisonniers variante n°5 : le camp des prisonniers est beaucoup plus large.

Objectif : coopérer pour faire prisonnier l'équipe adverse.
coopérer pour délivrer ses partenaires.

Tâche

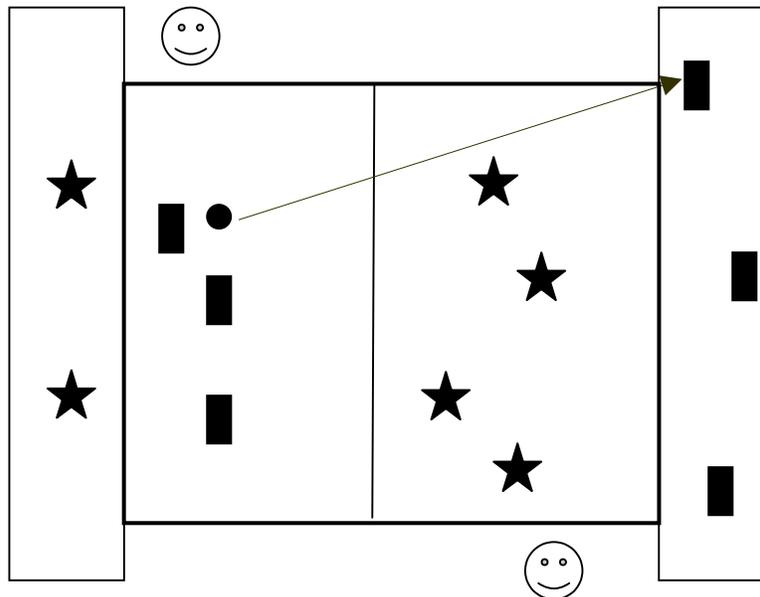
But : toucher tous les adversaires le plus vite possible.

Critère de réussite : avoir fait prisonniers tous les adversaires ou à la fin du temps de jeu, avoir le moins de joueurs de son équipe en prison.

Consigne : si un joueur bloque le ballon sans le relâcher, il n'est pas pris. Il faut définir un ordre de passage pour les prisonniers.

Déroulement et organisation matérielle : le porteur de balle peut soit tirer pour faire prisonnier, soit passer le ballon à un partenaire prisonnier. Tout joueur fait prisonnier conserve le ballon pour tenter de se délivrer après sa capture.

- Limiter le nombre de joueurs à 6.
- Adapter la taille du terrain à la distance de lancer des élèves.
- Variante : si la balle sort du camp des prisonniers, elle est remise à l'équipe adverse.
- Variante : si la balle est bloquée, le lanceur est fait prisonnier.



Comportements attendus

- Les prisonniers s'organisent pour que l'ordre soit respecté.
- Les prisonniers obtiennent facilement le ballon, il y a beaucoup de rotations dans les deux équipes entre les rôles de joueur libre et joueur prisonnier.

Cycle 3 L'attaque du château

Objectif : attaquant : coopérer pour détruire les tours du château.
défenseur : coopérer pour empêcher la destruction des tours.

Tâche

But : attaquant : faire tomber les tours en tirant avec un ballon.
défenseur : empêcher les tirs sur les tours.

Critère de réussite : le nombre de réussites / nombre de tentatives.

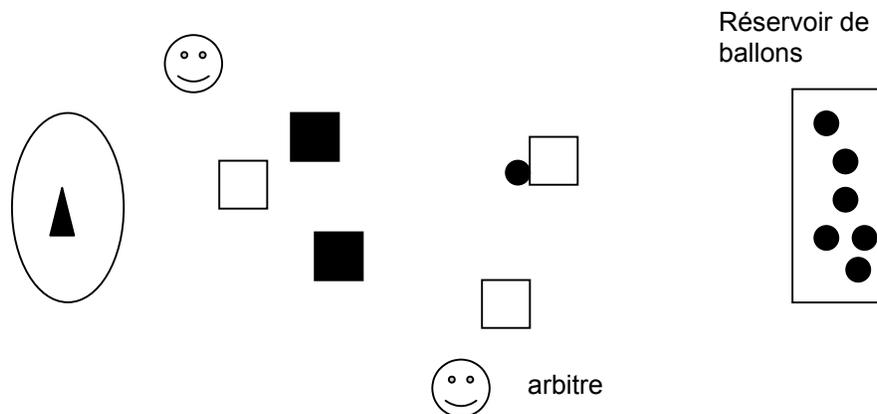
Consigne : attaquant : vous devez faire tomber les murs. Quelques pas avec le ballon, le dribble et les passes sont autorisés.

défenseur : vous devez empêcher les tirs.

Déroulement et organisation matérielle : les attaquants s'engagent avec le ballon vers la tour du château. Lorsqu'un tir est effectué ou quand le ballon est récupéré par les défenseurs, l'attaque est terminée.

- Limiter le nombre de joueurs à 3 ou 4 par équipe.
- Alternier 7 à 10 tentatives successives pour chaque équipe.
- Mettre au moins un attaquant de plus que de défenseurs.

▲ Plots à faire tomber (ils représentent la tour).



Comportements observés

- Un attaquant va seul en marchant vers le château sans regarder la position de ses équipiers et des défenseurs. La balle est souvent perdue.
- L'attaquant s'arrête tire de trop loin et/ou rate la cible.
- Le rapport nombre de réussites / nombre de tentatives est de 10 à 30 %.

L'attaque du château variante n°1 : plusieurs tours sont installées dans l'aire du jeu.

Objectif : attaquant : coopérer pour détruire les tours du château
défenseur : coopérer pour empêcher la destruction des tours

Tâche

But : attaquant : faire tomber les tours en tirant avec un ballon.
défenseur : empêcher les tirs sur les tours.

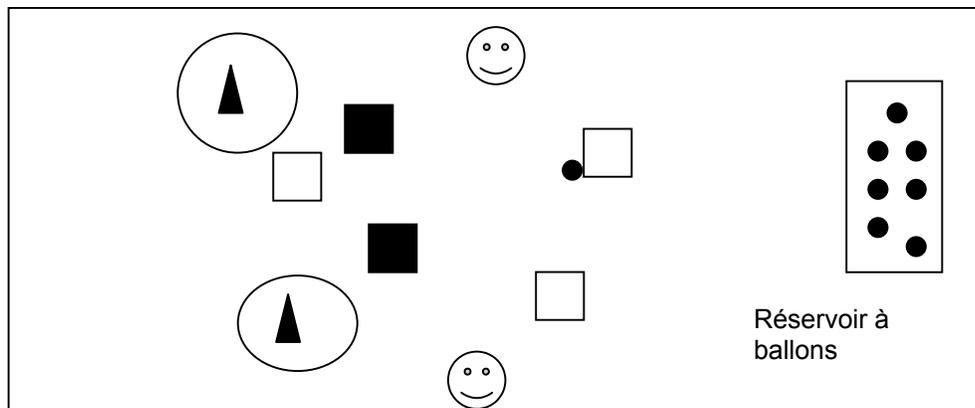
Critère de réussite : le nombre de réussites / nombre de tentatives.

Consigne : attaquant : vous devez faire tomber les murs. Quelques pas avec le ballon, le dribble et les passes sont autorisés.
défenseur : vous devez empêcher les tirs.

Déroulement et organisation matérielle : les attaquants s'engagent avec le ballon vers la tour du château. Lorsqu'un tir est effectué ou quand le ballon est récupéré par les défenseurs, l'attaque est terminée.

- Limiter le nombre de joueurs à 3 ou 4 par équipe.
- Alternier 7 à 10 tentatives successives pour chaque équipe.
- Mettre au moins un attaquant de plus que de défenseurs.
- Mettre une tour de plus que le nombre de défenseurs.

▲ plots à faire tomber (ils représentent la tour).



Comportements attendus

- Attaquants : les attaquants vont attaquer la tour non défendue par les défenseurs
- Défenseurs : ils se répartissent pour pouvoir intercepter les passes ou les tirs des attaquants.

L'attaque du château variante n°2 : les attaquants disposent de deux ballons par tentative.

Objectif : attaquant : coopérer pour détruire les tours du château.
défenseur : coopérer pour empêcher la destruction des tours.

Tâche

But : attaquant : faire tomber les tours en tirant avec un ballon.
défenseur : empêcher les tirs sur les tours.

Critère de réussite : le nombre de réussites / nombre de tentatives.

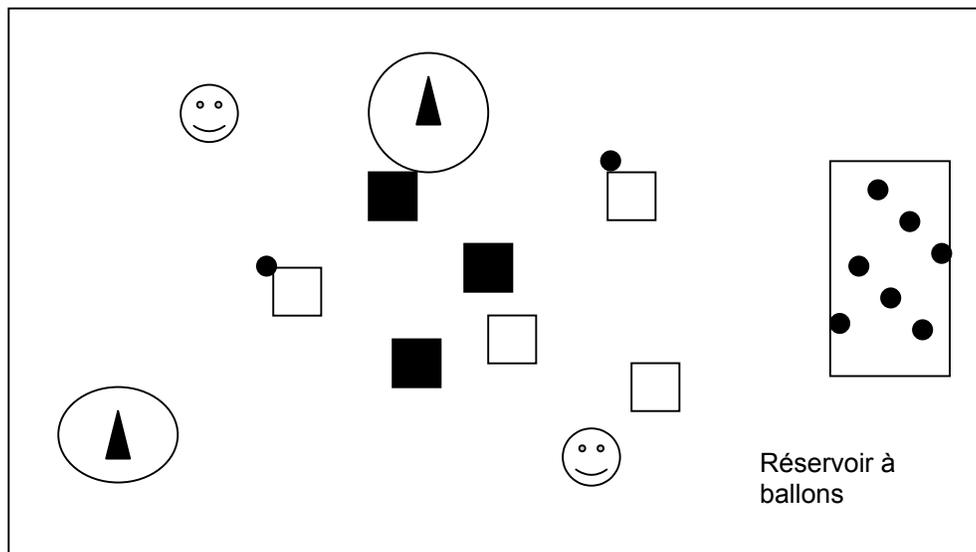
Consigne : attaquant : vous devez faire tomber les murs. Quelques pas avec le ballon, le dribble et les passes sont autorisés.

défenseur : vous devez empêcher les tirs.

Déroulement et organisation matérielle : les attaquants s'engagent avec le ballon vers la tour du château. Lorsqu'un tir est effectué ou quand le ballon est récupéré par les défenseurs, l'attaque est terminée.

- Alternier 7 à 10 tentatives successives pour chaque équipe.
- 4 joueurs par équipe, mettre au moins un attaquant de plus que le nombre de défenseurs.

▲ plots à faire tomber (ils représentent la tour).



Comportements attendus

- Attaquants : les attaquants vont attaquer la tour non défendue par les défenseurs. Ils se concertent pour éviter d'attaquer la même tour.
- Défenseurs : ils se répartissent pour protéger les tours et pouvoir intercepter les passes ou les tirs des attaquants.

L'attaque du château variante n°3 : les défenseurs protègent les tours dans un espace délimité.

Objectif : attaquant : coopérer pour détruire les tours du château.
défenseur : coopérer pour empêcher la destruction des tours.

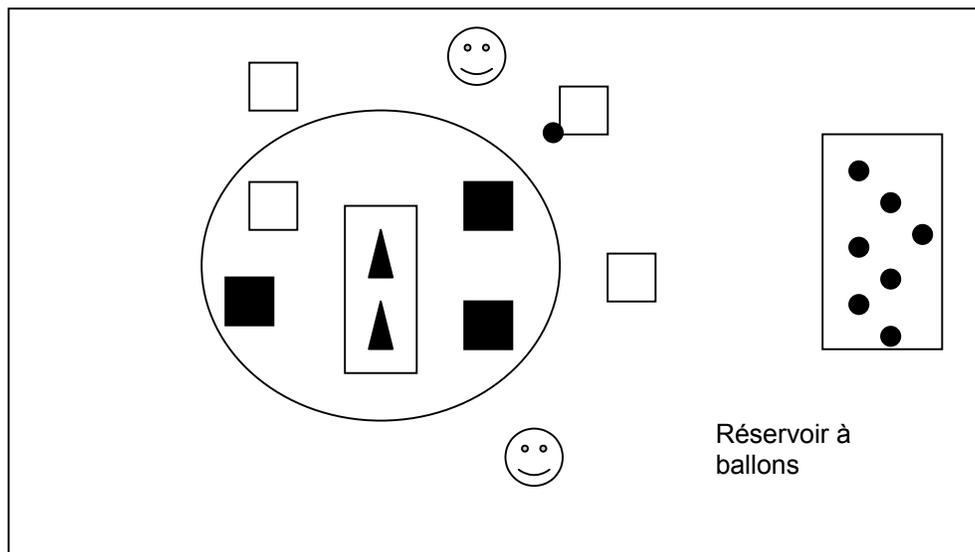
Tâche

But : attaquant : faire tomber les tours en tirant avec un ballon
défenseur : empêcher les tirs sur les tours
Critère de réussite : le nombre de réussites / nombre de tentatives.
Consigne : attaquant : vous devez faire tomber les murs. Quelques pas avec le ballon, le dribble et les passes sont autorisés.
défenseur : vous devez empêcher les tirs.

Déroulement et organisation matérielle : les attaquants s'engagent avec le ballon vers la tour du château. Ils peuvent rentrer dans l'espace des défenseurs. Les défenseurs restent dans l'espace délimité.

- Alternier 7 à 10 tentatives successives pour chaque équipe.
- 4 joueurs par équipe, mettre au moins un attaquant de plus que le nombre de défenseurs.

▲ plots à faire tomber (ils représentent la tour).



Comportements attendus

- Attaquants : Les attaquants essaient de s'approcher des tours pour réussir leurs tirs.
- Défenseurs : ils se répartissent pour protéger les tours et empêcher les tirs en se plaçant entre l'attaquant qui a le ballon et la tour.

Cycle 3 La balle au capitaine

Objectif : attaquants : coopérer pour transmettre la balle au capitaine.
défenseurs : coopérer pour empêcher la transmission de la balle au capitaine adverse.

Tâche

But : marquer un point.

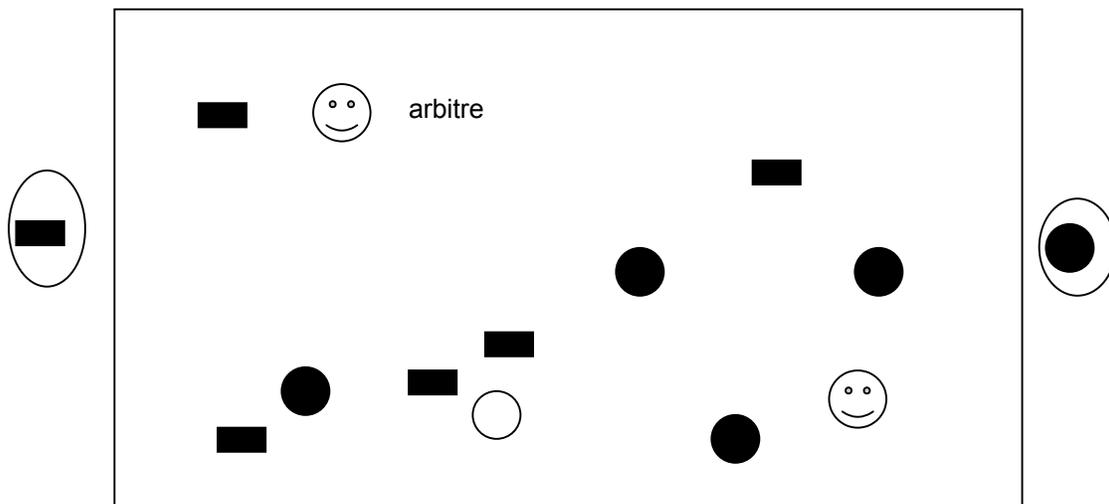
Critère de réussite : nombre de points marqués sur le temps de jeu.

Consigne : attaquants : le porteur de balle a le droit de faire un nombre limité de pas. Il peut se déplacer en dribblant.

défenseurs : il est interdit de tenir, de pousser, ...

Déroulement et organisation matérielle : Les balles qui sont sorties de l'aire de jeu sont remises à l'autre équipe. Lorsqu'un point est marqué, l'équipe adverse fait la remise en jeu près de la zone du gardien.

- Limiter le nombre de joueurs à 4 ou 5.
- Terrain : 30m x 15m.



porteur de balle



non porteur de balle

Comportements observés

- Les joueurs se concentrent dans l'axe des zones des capitaines et /ou suivent le ballon.
- Les attaquants sont proches du porteur de balle.
- Les défenseurs vont gêner le porteur de balle.

La balle au capitaine variante n°1 : la zone du capitaine est étendue à la largeur de l'aire de jeu.

Objectif : attaquants : se coordonner avec le capitaine en fonction de la position des défenseurs.
défenseurs : prendre en compte les déplacements du capitaine adverse pour défendre.

Tâche

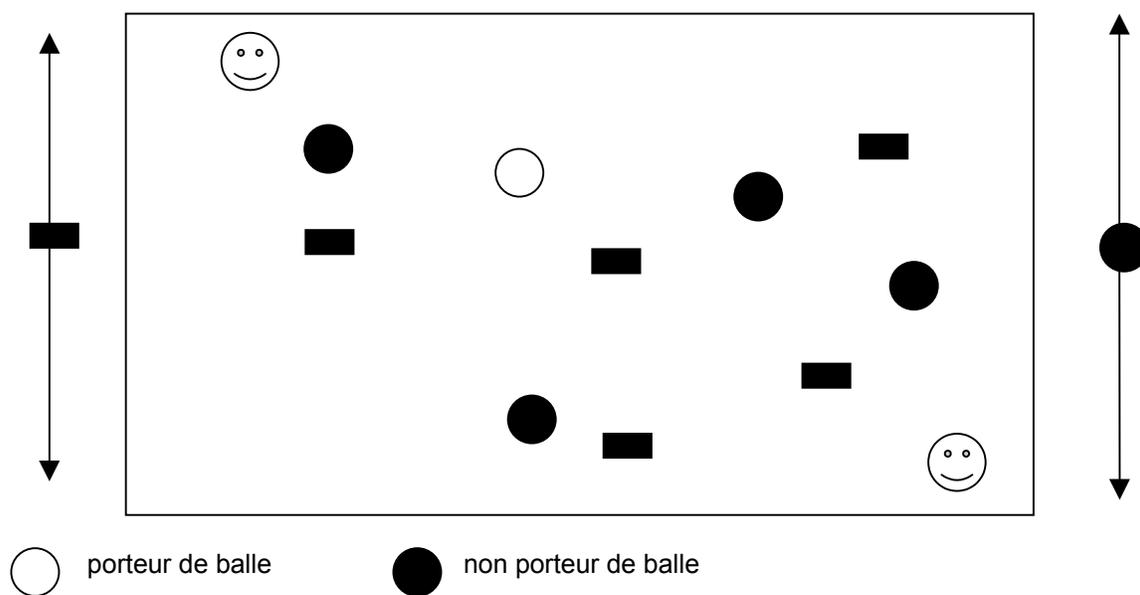
But : marquer un point.

Critère de réussite : nombre de points marqués sur le temps de jeu.

Consignes : attaquants : le porteur de balle a le droit de faire un nombre limité de pas. Il peut se déplacer en dribblant.

Déroulement et organisation matérielle : Les balles qui sont sorties de l'aire de jeu sont remises à l'autre équipe. Lorsqu'un point est marqué, l'équipe adverse fait la remise en jeu près de la zone du gardien.

- Limiter le nombre de joueurs à 4 ou 5.
- Prévoir des temps de jeu suffisants, 5 à 10 minutes.
- Terrain 30m x 15m.



Comportements observés

- Les NPB se placent sur le terrain en fonction du PB et du capitaine.
- Certains défenseurs vont gêner le porteur de balle, d'autres suivent le capitaine pour intercepter la passe décisive.

La balle au capitaine variante 2 : il y a deux capitaines par équipe.

Objectif : attaquants : se coordonner avec le capitaine en fonction des positions des défenseurs.
défenseurs : prendre en compte les zones des capitaines adverses pour défendre.
jouer vite après la récupération de la balle.

Tâche

But : marquer un point.

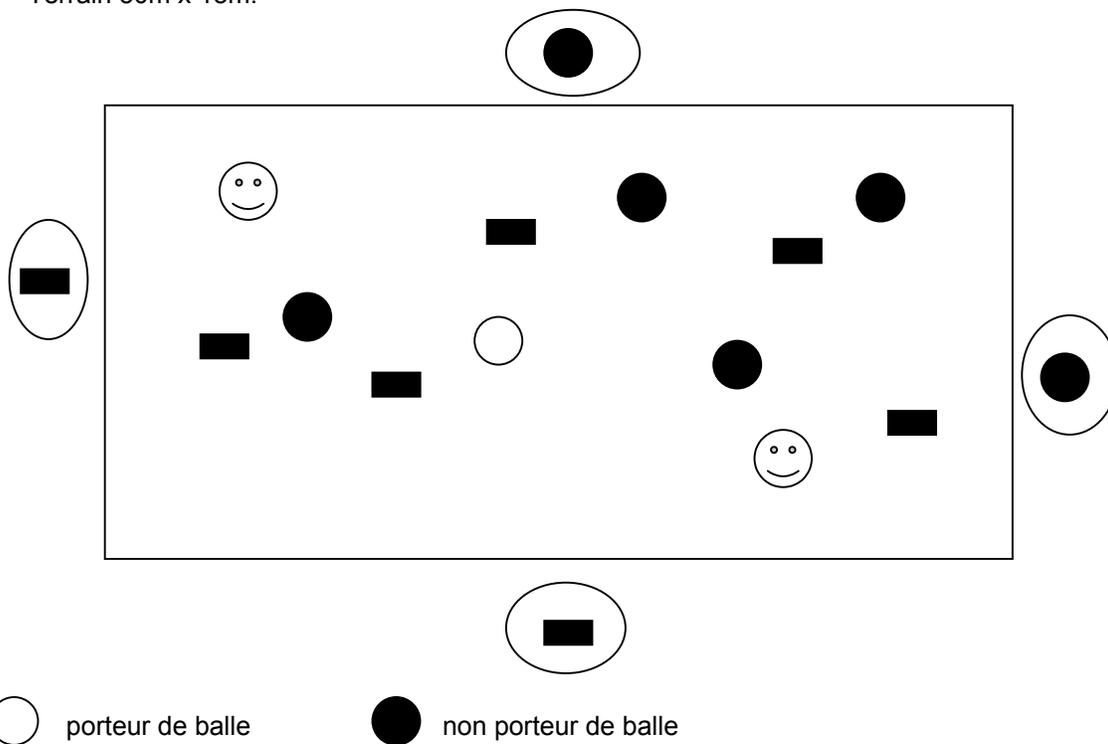
Critère de réussite : nombre de points marqués sur le temps de jeu.

Consignes : attaquants : le porteur de balle a le droit de faire un nombre limité de pas. Il peut se déplacer en dribblant.

défenseurs : il est interdit de tenir, de pousser, ...

Déroulement et organisation matérielle : Les balles qui sont sorties de l'aire de jeu sont remises à l'autre équipe. Lorsqu'un point est marqué, l'équipe adverse fait la remise en jeu près de la zone du gardien.

- Limiter le nombre de joueurs à 5 ou 6.
- Prévoir des temps de jeu suffisants, 5 à 10 minutes.
- Varier les emplacements des capitaines (placer les deux capitaines de la même équipe sur des diagonales opposées).
- Terrain 30m x 15m.



- Les NPB se placent pour pouvoir jouer sur l'un ou l'autre des capitaines en fonction des positions des défenseurs.
- Certains défenseurs se répartissent pour gêner les deux capitaines.
- Le joueur, qui récupère la balle, doit choisir le plus vite possible le capitaine vers lequel il va jouer.

Hand-ball ou basket-ball

Objectif : acquérir une habileté spécifique pour marquer un but.

Tâche

But : marquer un but.

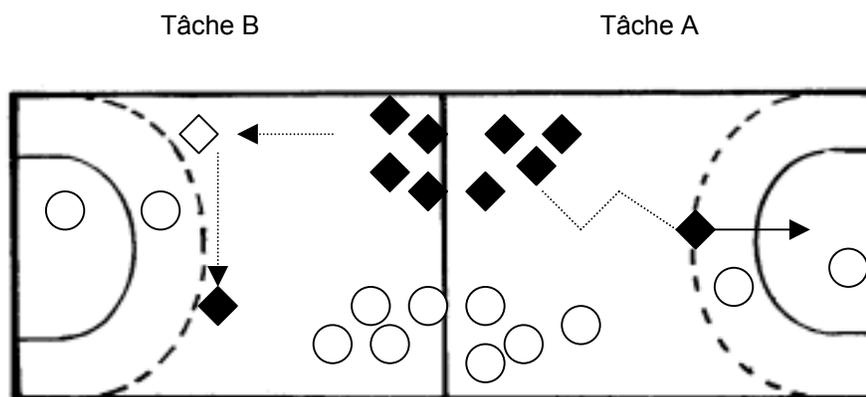
Critère de réussite : % de réussite de tirs, de buts.

Consigne : attaquant : dribbler jusqu'à l'espace de marque.
défenseur : gêner l'attaquant.

Déroulement et organisation matérielle :

Tâche A : Les défenseurs gênent les attaquants avec un handicap (un bras dans le dos ou une main dans les poches). Ils deviennent gardien après avoir été défenseurs. Les attaquants se déplacent en dribblant vers le but. Ils doivent avoir réalisé cinq tentatives de tirs avant de devenir défenseurs.

Tâche B : Les défenseurs gênent les attaquants avec un handicap (un bras dans le dos ou une main dans les poches.). Ils deviennent gardien après avoir été défenseurs. Les attaquants passent la balle au joueur relais. Ils doivent avoir réalisé cinq tentatives de tirs avant de devenir défenseurs. Le passeur est changé lorsque tous les attaquants ont effectué une tentative chacun.



○ défenseur ◆ attaquant ◇ joueur relais

Conseil :

- Diminuer ou augmenter les distances à parcourir en dribblant, en fonction de la maîtrise des élèves.
- Diminuer ou augmenter les espaces entre les attaquants et le passeur, entre les attaquants les défenseurs.

Comportements observés

- L'attaquant se heurte au défenseur ou se retrouve dans la zone.
- L'attaquant s'arrête loin du but et tire en cloche par-dessus le défenseur.
- L'attaquant et/ou le passeur ajuste mal leur passe ou n'attrape pas la balle.
- Le défenseur ne se place pas entre l'attaquant et le but.
- L'attaquant tire dans le gardien.

Comportements attendus

- L'attaquant varie ses tirs avec ou sans rebonds, et envoie le ballon dans les coins du but.
- L'attaquant saute dans la zone pour se rapprocher le plus de la ligne de but.
- L'attaquant prend de vitesse le défenseur.
- L'attaquant feinte pour éliminer le défenseur.
- Le défenseur tente toujours de se déplacer entre l'attaquant et la cible.

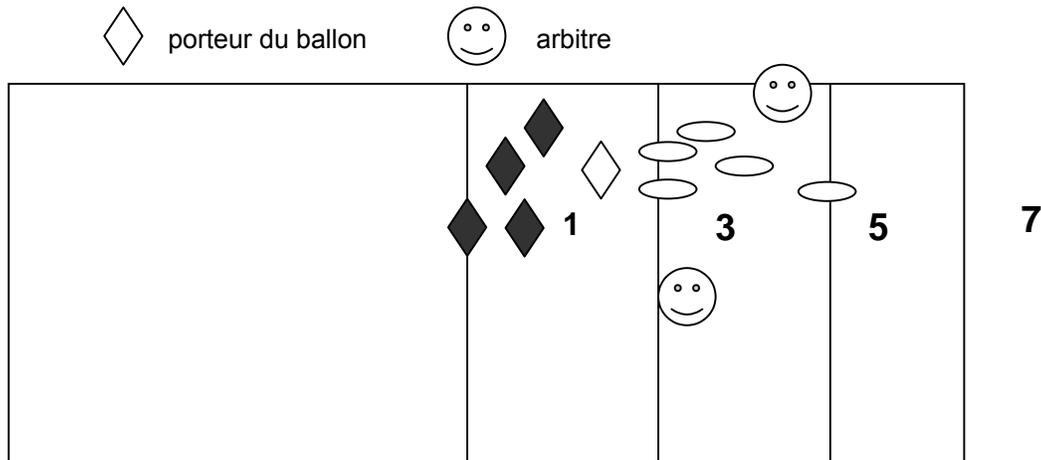
Vers le rugby

Objectif : attaquant : s'organiser pour progresser vers l'avant.
défenseur : s'organiser pour ne pas céder de terrain à l'adversaire.

Tâche

But : attaquant : avancer le plus loin possible sans perdre le ballon.
défenseur : récupérer le ballon en empêchant les attaquants d'avancer.
Critère de réussite : nombre de points marqués à l'issue de X tentatives.
Consigne : les attaquants annoncent lorsqu'ils marquent un essai.

Déroulement et organisation matérielle : les attaquants ont X tentatives d'affilée. Ils ne marquent aucun point si ils font sortir la balle du terrain, si le ballon est récupéré par les adversaires. Les remises en jeu se font par une passe. Pour l'engagement, l'arbitre passe la balle à un attaquant différent à chaque attaque. Les passes se font en arrière. Les défenseurs peuvent empêcher le porteur de ballon d'avancer en le ceinturant ou en le plaquant.



Conseils : varier la taille des terrains (20m x 10m à 40m x 20m).
varier le nombre de joueurs (4 à 7).
5 tentatives consécutives au moins.

Comportements observés

- Un attaquant part seul avec le ballon et se fait prendre la balle par les défenseurs.
- Les attaquants ne prennent pas en compte la configuration de la défense (groupée ou déployée).
- Les défenseurs ne prennent pas en compte la configuration de l'attaque (groupée ou déployée).

Comportements attendus

- Les attaquants définissent une stratégie avant la tentative en respectant le principe d'avancer le plus loin possible.
- Les attaquants changent de stratégie entre les différentes tentatives et tiennent compte de l'organisation de la défense.
- Les défenseurs avancent vers les attaquants le plus vite possible pour les bloquer.
- Les défenseurs essaient de s'adapter à l'alternance jeu groupé/jeu déployé.

Football – hand-ball

Objectif : attaquant : prendre de vitesse la défense.
défense : revenir protéger son but.

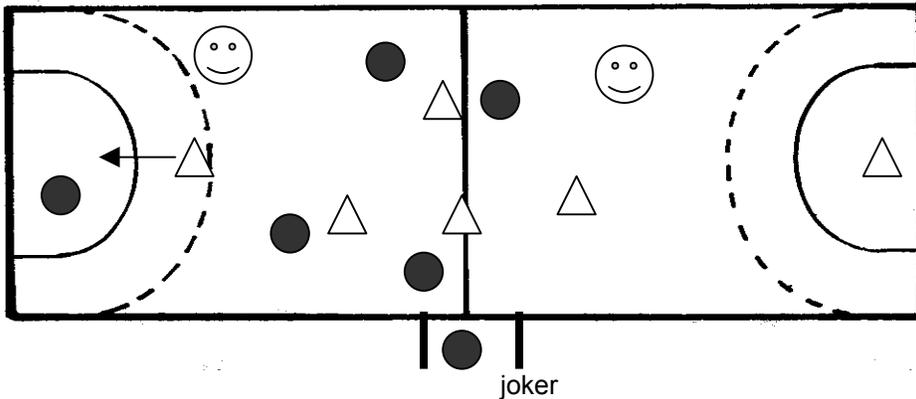
Tâche

But : marquer des buts.

Critère de réussite : % de tirs et de buts marqués en situation de contre-attaque.

Consigne : le joker ne peut entrer en jeu que si son équipe est en possession du ballon.

Déroulement et organisation matérielle : Le joker est posté sur la touche au milieu du terrain. Il entre en jeu lorsque son équipe possède le ballon et sort du jeu lorsque son équipe est en défense.



Conseils : Varier le nombre de joueurs (5 à 7).
Terrain 40m x 20m.

Comportements observés

- Le joueur, qui récupère le ballon, ne regarde pas la configuration du jeu.

Comportements attendus

- Le joueur, qui récupère le ballon, regarde la position des défenseurs pour choisir de solliciter le joker ou un autre attaquant.
- Les défenseurs reviennent protéger leur but en prenant en compte le joker.

Korf-ball (mono korf-ball)

Objectif : attaquant : se démarquer pour tirer.
défenseur : récupérer et s'opposer au tir.

Tâche

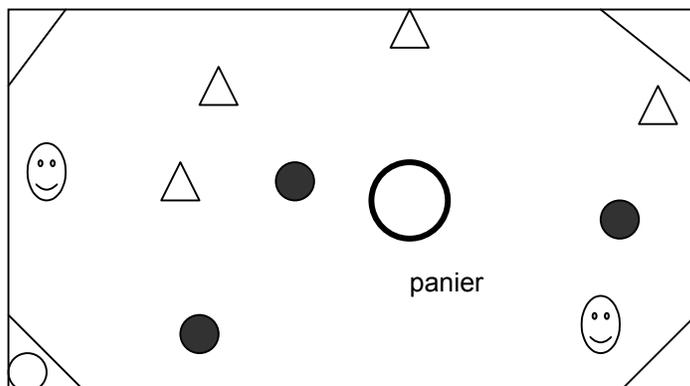
But : marquer des paniers.

Critère de réussite : nombre d'attaques (récupération),
nombre de tirs (démarquage),
nombre de paniers (habileté).

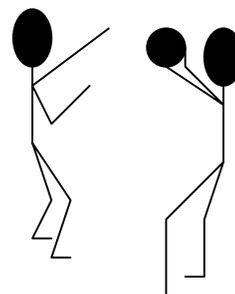
Consigne : attaquant : vous ne pouvez pas tirer si votre vis à vis s'oppose en « couvrant » votre tir.
défenseur : vous ne pouvez « couvrir » que votre vis à vis désigné avant le début du jeu.

Déroulement et organisation matérielle : le jeu se pratique à la main. Il est interdit de se déplacer avec le ballon (tolérance de 1 ou 2 pas). Il est interdit de toucher les adversaires et de leur prendre la balle dans les mains. Le ballon récupéré par une équipe doit passer par l'un des 4 coins pour devenir une balle d'attaque. Les remises en jeu, après un panier, sont réalisées de l'un des coins au choix de l'équipe. Lors d'une sortie du ballon de l'aire de jeu, la balle revient à l'équipe adverse qui doit faire passer le ballon par l'un des 4 coins pour pouvoir attaquer.

- nombre de joueurs 3 à 4.
- terrain 15mx10m.
- dossards avec des numéros.
- panier de mini-basket (2m30) ou une zone autour du panier.



Le défenseur
« couvre » l'attaquant.



- porteur de balle
- non porteur de balle

Comportements observés

- Le PB se déplace en dribblant, et fait faute.
- Les NPB ne se démarquent pas.
- Les défenseurs ne s'opposent pas à leur vis à vis désigné.

Comportements attendus

- Le NPB se déplace sans cesse pour se démarquer.
- Les défenseurs se positionnent entre leur vis à vis et la cible.

Tchouk ball

Objectif : attaquant : se démarquer pour tirer.
Défenseur : intercepter la balle, récupérer la balle après le tir avant de toucher le sol.

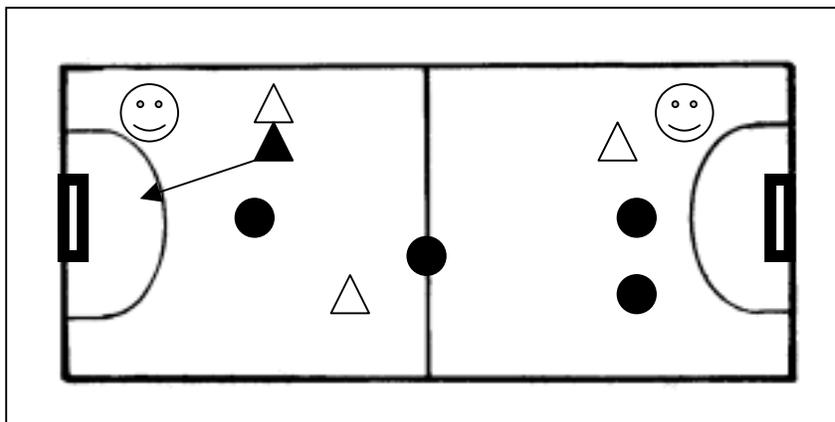
Tâche

But : marquer le plus de points possibles.

Critère de réussite : attaquant : nombre de tirs à 2 points.
défenseur : nombre de tirs récupérés.

Consigne : Il est interdit de dribbler. Tout contact est interdit. Les défenseurs s'effacent devant un tir. Après un tir, si les défenseurs attrapent la balle avant qu'elle ne touche le sol, aucun point n'est marqué. La zone est interdite à tous les joueurs.

Déroulement et organisation matérielle : La balle est transmise à la main. Le porteur de balle ne peut pas se déplacer avec la balle. Les défenseurs doivent rester à environ 1 m du porteur de balle, tout contact est interdit. Il est interdit de gêner les actions de tir. Les touches sont réalisées à l'endroit de la sortie de la balle. Le jeu ne s'arrête pas après des points marqués.
Pour marquer 2 points : la balle doit rebondir en dehors de la zone et toucher le sol.
Pour marquer 1 point : la balle doit toucher le sol dans la zone.
Si la balle passe la ligne de fond, l'équipe adverse marque 1 point.



▲ porteur de balle (PB)

△ non porteur de balle (NPB)

Terrain 20m x 10m

▲ But avec une surface rebondissante

Comportements observés

- Le PB se déplace en dribblant, et fait faute.
- Les NPB ne se démarquent pas.
- Les défenseurs s'opposent au tir.

Comportements attendus

- Les tireurs recherchent des angles de rebond pour éviter la récupération.
- Les défenseurs se positionnent pour récupérer le ballon après le tir.

Bibliographie

- Le guide de l'enseignant coédition AEEPS / revue EPS 1994
- L'EPS aux cycles 2 et 3 CDDP du Tarn CRDP Midi – Pyrénées 1997
- Jeux traditionnels et jeux sportifs J-C Marchal
éditions Vigot 1990
- Aux quatre coins des jeux Guillemot, Marchal, Parlebas, Schmitt
éditions du scarabée 1984
- Le boustrophédon, jeux de pleine nature, grands jeux
éditions du scarabée 1974
- Jouer, apprendre et progresser Billard, Macé
CRDP de Basse Normandie 1998
- Vous avez dit sports co... revue Contre-pied
centre national d'étude et d'information 2002
- Didactique des sports collectifs à l'école dossier EPS N°17
Editions revue EPS 1994
- Les jeux et sports collectifs équipe EPS inspection académique de
l'Essonne
- L'arbitrage par les enfants dans les sports collectifs commission sports
collectifs USEP des Deux Sèvres
- Pour les sports collectifs, korf-ball, tchouk-ball, ultimate et kimball, l'USEP et
l'UFOLEP développent ses activités collectives.

USEP – Ligue 17

30, rue Saint Léonard
BP 1020
17087 La Rochelle
Tél : 05 46 41 73 13 – fax : 05 46 41 00 46
Mél : ufolep-usep@laligue.org