

UN MODULE D'APPRENTISSAGE¹

POUR LE CYCLE 2

APPRENDRE AUX ELEVES A JOUER ENSEMBLE, A COOPERER A TRAVERS LES JEUX COLLECTIFS AVEC BALLONS

DES ENJEUX ESSENTIELS

Apprendre à jouer ensemble, apprendre à coopérer dans un espace et un temps partagés, en respectant des règles, des rôles et des contraintes, qui inscrivent les relations dans un rapport civilisé, respectueux des valeurs portées par l'école.

¹ Document du groupe de travail des conseillers pédagogiques EPS DSDEN - Rhône. Ce document peut être complété par le document « Des jeux traditionnels aux jeux collectifs avec ballon cycle 2 et cycle 3 » <http://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/eps/>

DES OBJECTIFS POUR JOUER ENSEMBLE¹ DANS UN CLIMAT DE CLASSE APAISE

- Apprendre à jouer avec TOUS les élèves de la classe, construire un sentiment d'appartenance et des coopérations dans la classe,
- Comprendre et respecter les règles pour pouvoir jouer ensemble,
- Développer de nouvelles compétences et trouver sa place dans un projet collectif,
- Prendre en compte l'autre : souci de partager, de construire ensemble, de s'entraider, de ne pas lui faire mal, d'inclure pour viser un but commun,
- Comprendre son action et celles de ses partenaires et adversaires,
- Apprendre à gérer ses émotions.

LA COOPERATION ET L'OPPOSITION S'APPRENNENT ET SE CONSTRUISENT PROGRESSIVEMENT

	CYCLE 2	CYCLE 3
Coopération	Recherche de différentes solutions ou stratégies dans l'équipe pour atteindre un but opposé à celui de l'autre équipe.	Une coopération assurée par des actions conjointes et complémentaires, organisées par un but commun et un projet de jeu (solution tactique partagée).
Opposition	Une opposition interpénétrée dans une zone limitée. LES STATUTS ATTAQUANT /DEFENSEUR SONT DIFFERENCIES. LES ACTIONS SE FONT SANS REVERSIBILITE DES STATUTS	Une opposition directe dans des espaces plus ou moins interpénétrés. LES ACTIONS SE FONT AVEC UNE REVERSIBILITE POSSIBLE (ATTAQUE /DEFENSE).

¹ L'action collective ne va pas de soi, l'école doit permettre aux élèves d'apprendre ensemble pour vivre ensemble tout au long de la vie

DES PRINCIPES PEDAGOGIQUES A METTRE EN ŒUVRE

ELABORER ET METTRE EN PLACE DES JEUX ADAPTES AUX RESSOURCES DES ELEVES

- **Faire jouer à effectif réduit** (en relation avec la taille du terrain), en utilisant le surnombre,
- **Jouer sur les variables et les règles** (plutôt que de changer de jeu) pour chacun puisse s'engager, ait le temps d'apprendre pour trouver du plaisir à jouer ensemble,
- Bannir certains jeux qui éliminent ou entachent l'intégrité physique de l'autre (lapin chasseur par exemple).

CONSTITUER OBLIGATOIREMENT LES EQUIPES (AUCUNE DELEGATION AUX ELEVES)

- **Construire l'appartenance à la classe** : permettre le changement de partenaires (mélimélo, tirage au sort, duos affinitaires, situations décrochées...),
- **Relativiser la place de la performance et du résultat**,
- **Apprendre et valoriser les rôles sociaux** au service de l'intérêt général et du jeu (rotation obligatoire).

ETRE TOUJOURS GARANT DES REGLES - FAVORISER LEUR RESPECT ET LEUR APPROPRIATION

- Distinguer clairement les règles en fonction de leur nature, **expliquer leur utilité et les faire respecter** (des règles de sécurité et de comportements NON NEGOCIABLES - des règles de fonctionnement et de jeu adaptables),
- Construire progressivement un rapport « semi autonome » aux règles du jeu,
- **Travailler en classe sur le rapport aux règles et à la loi** en lien avec le règlement de classe, d'école et les programmes de l'EMC.

VALORISER LES REALISATIONS COLLECTIVES TOUT EN PRENANT EN COMPTE LE PROGRES DE CHACUN

- **Mettre en relation le résultat et les manières de faire individuelles ou collectives**, interroger sur « comment vous avez fait pour... »,
- **Lister les réponses possibles** au sein d'un répertoire de la classe: le « coin des trouvailles ».

PERMETTRE AUX ELEVES DE COMPRENDRE LE JEU A L'AIDE D'UNE OBSERVATION ET D'UN RETOUR SUR L'ACTION

- **Diriger des temps de jeu – des temps d'observation – des temps de guidage** (expliquer les difficultés, montrer aux autres les manières de faire trouvées...),
- **Proposer des critères et /ou fiches d'observation simples**, faire verbaliser,
- **Se servir du résultat de ces observations** pour aider les élèves à trouver des solutions ou des tactiques simples

PERMETTRE A TOUS DE JOUER
ENSEMBLE ET DE REUSSIR

INSTAURER DES RELATIONS
APAISEES DANS LA CLASSE

CONSTRUIRE UN RAPPORT
POSITIF A LA REGLE

DEVELOPPER LA NOTION
D'EQUIPE ET LA REALISATION
DE SOI

COMPRENDRE SON ACTION
ET CELLE DES AUTRES

UNE DEMARCHE A INSTALLER
DANS LE MODULE D'APPRENTISSAGE : ENGAGER LES ELEVES DANS L'APPRENTISSAGE

TEMPS DE DECOUVERTE ET DE PRISE DE REPERES pour entrer dans l'activité et repérer ce que l'on sait faire (référence initiale)		TEMPS DE STRUCTURATION pour s'améliorer collectivement	TEMPS BILAN pour évaluer ce que l'on a appris
JOUER ENSEMBLE AVEC TOUS		JOUER ENSEMBLE, FAIRE EQUIPE	MESURER SES PROGRES
INSTALLER LES REGLES		COMPRENDRE POUR ELABORER UNE STRATEGIE	REINVESTIR CE QUE L'ON A APPRIS
Jeux et parcours	Vider la caisse, transporter <i>Des jeux faciles à mettre en œuvre, Donner des règles simples à respecter, Changer de partenaires et d'adversaires</i>	Corbeaux renard évolutif avec zones (situation complexe) <i>Commencer à fixer les équipes, donner un temps de jeu, d'observation et guider les équipes par rapport aux problèmes rencontrés</i>	Corbeau renard <i>Rencontres interclasses, USEP</i>

DANS LA SEANCE : PERMETTRE AUX ELEVES DE S'ENGAGER EN SECURITE ET COMPRENDRE LEUR PRATIQUE

AVANT EN CLASSE SE REMETTRE EN MEMOIRE - PREPARER	PENDANT REGULER L'ACTIVITE DES ELEVES	APRES EN CLASSE PRENDRE DU RECU PAR RAPPORT A SA PRATIQUE- COMPRENDRE
<ul style="list-style-type: none"> - Expliquer les enjeux et ce qu'il y a à apprendre. - Faire les équipes, expliquer leur constitution. - Présenter le jeu : dispositif, but, consignes, les critères de réussite. - Travailler sur les règles, leur utilité, les critères et/ou fiches d'observation. - Travailler sur les différents rôles et leur utilité. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expliquer ce qu'il y a à apprendre. - Expliquer les dispositifs, le but, les règles, les critères de réussite, les rôles. - Réguler par des variables. - Identifier et faire identifier les problèmes rencontrés. - Garder des traces. - Echanger sur le déroulement, sur les manières de faire collectives, sur les stratégies réalisées, sur « comment mieux jouer ensemble ? ». 	<ul style="list-style-type: none"> - Revenir sur le vécu, les règles, les rôles, les problèmes rencontrés, les résultats, les projets (écrits individuels ou échanges oraux, légendier des photos ou schémas). - Cibler les manières de faire en posant des questions ou en coloriant, légendant, cochant, écrivant, dessinant. - Envisager des perspectives de travail pour la prochaine séance. - Valoriser les progrès réalisés à partir des traces (schémas, graphiques, photos, plans, parcours, tableaux...). - Faire expliciter l'évolution des représentations en échange oral collectif (forme de jeu, mixité, place de chacun, projet...).
Donner du temps aux apprentissages : « déplier » un jeu sur plusieurs séances Faire des liens avec le parcours citoyen et le parcours éducatif de santé.		

1 - ENTRER DANS L' ACTIVITE - INSTALLER LES REGLES - APPRENDRE A JOUER AVEC TOUS

AVEC DES JEUX SIMPLES, DANS UNE OPPOSITION SIMULTANEE ET DANS DES ESPACES DIFFERENCIES.

- Ne pas hésiter à refaire plusieurs fois une séance en utilisant le même jeu, en changeant les variables.
- Installer les règles et les faire respecter pour que les élèves puissent ensuite jouer de manière plus autonome. L'ENSEIGNANT EN RESTE LE GARANT.
- Composer les équipes en veillant à changer les partenaires : mode méli-mélo, tirage au sort, à partir de duos affinitaires.
- Installer les rôles, organiser leur rotation, valoriser leur importance pour le groupe.
- Expliquer avant en classe - exploiter au retour ce qui a été vécu et réalisé.
- Repérer les difficultés des élèves et proposer des temps décrochés (parcours, manipulation de balle).



POUR LES ELEVES DE CP : il est important, pour débiter le module, de proposer **des situations dans lesquelles l'opposition n'est pas interpénétrée** (exemples : le jeu des déménageurs à partir d'une caisse centrale, vider le château...).

Compte tenu du nombre d'élèves, il est souvent nécessaire de faire jouer les élèves sur deux espaces en parallèle.

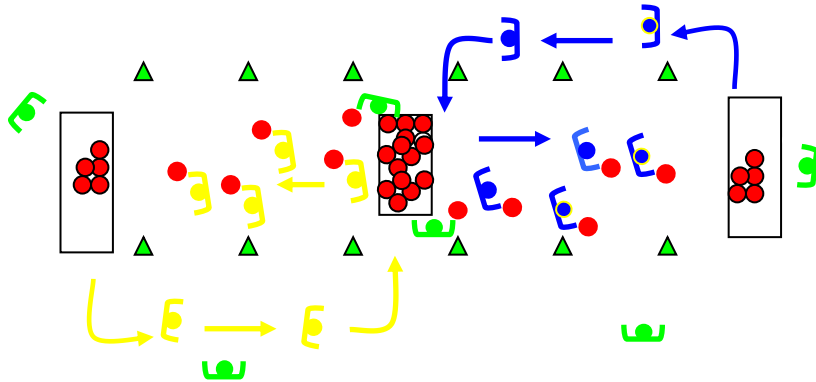
Des propositions :

- *Un terrain sous la direction de l'enseignant : les situations de jeu nouvelles ou complexes,*
- *Un terrain en parallèle « en semi autonomie »: travail en duos, en atelier, travail de révision d'un jeu déjà connu, où sont mis en place un auto arbitrage ou un arbitrage par un collectif d'arbitres.*

CE QU'IL Y A A APPRENDRE

Respecter les règles de sécurité et en comprendre l'utilité - Construire un premier un fonctionnement collectif (rôle) - Expérimenter différents types de motricité pour conduire un ballon avec précision.

DISPOSITIF



3 équipes de 6 joueurs - 3 caisses retournées - De nombreux ballons - Des plots - Des chasubles

DEROULEMENT

2 équipes jouent. 1 équipe juge et organise.

Les 2 équipes de joueurs conduisent leurs ballons dans la caisse correspondant à leur camp. Les joueurs reviennent par le couloir latéral.

Un membre de l'équipe juge donne les ballons aux joueurs afin d'éviter les collisions autour de la caisse centrale. Le jeu se termine quand la caisse est vide.

BUT

Ramener le plus de ballons possible dans sa caisse.

CONSIGNES

Le jeu démarre au signal. Il se termine quand il n'y a plus de ballon dans la caisse centrale. Quand on a posé un ballon dans la caisse de l'équipe, on revient par le couloir latéral.

REGLES

- Transporter le ballon en fonction de la modalité choisie par l'enseignant (voir variables ci-dessous)
- Revenir par le couloir latéral
- Un ballon à la fois.

CRITERE DE REUSSITE

Ramener plus de ballons que l'autre équipe.

POUR L'ENSEIGNANT - VARIABLES

- Motricité spécifique que l'on utilise : porter, en dribble, au pied, dribble en l'air, par 2, conduit avec une crosse...
- Avec un tapis intermédiaire où l'on vient déposer, où l'on passe : relais
- Avec une rivière interdite à traverser avec le ballon : on fait apparaître le problème de l'organisation collective. Nécessité de la règle et de la coopération
- Dans un temps donné(3mn)

2 - S'AMELIORER COLLECTIVEMENT - JOUER ENSEMBLE, FAIRE EQUIPE

COMPRENDRE POUR ELABORER UNE STRATEGIE - EVALUER SES PROGRES

AVEC LE JEU DES CORBEAUX RENARDS EVOLUTIF

- Refaire plusieurs fois ces jeux avec l'utilisation de variables si cela est nécessaire.
- Installer les règles et les faire respecter.
- Reperer les difficultés des élèves et proposer des entrainements si besoin (parcours, manipulation de balle).
- Composer et stabiliser les équipes (à partir de duos affinitaires pour constituer des équipes mixtes notamment).
- Installer les rôles et organiser leur rotation.
- Permettre des temps de jeu et des temps d'observation, des temps de régulation pour parler des difficultés de l'équipe et permettre l'élaboration de stratégies simples.
- Expliquer avant en classe.
- Exploiter au retour.
- Garder des traces.

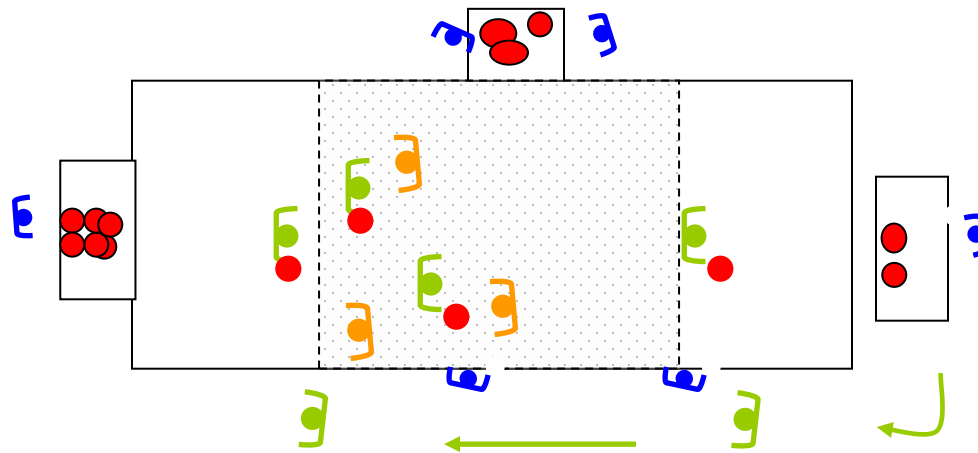
Compte tenu du nombre d'élèves, il est souvent nécessaire de faire jouer les élèves sur deux espaces en parallèle.

Des propositions :

- *Un terrain sous la direction de l'enseignant : les situations de jeu nouvelles ou complexes,*
- *Un terrain en parallèle « en semi autonomie »: travail en duos, en atelier, travail de révision d'un jeu déjà connu, où sont mis en place un auto arbitrage ou un arbitrage par un collectif d'arbitres.*

CE QU'IL Y A A APPRENDRE

Conduire sa balle sans se la faire prendre - Prendre des informations sur ses adversaires - Tenir des rôles sociaux ;

DISPOSITIF

3 équipes de 4 à 6 joueurs - 3 caisses - Un grand nombre de ballons - Des chasubles
Des plots - Le terrain comporte une zone centrale délimitée où évoluent les renards.

DEROULEMENT

Les renards et les corbeaux se regroupent derrière leur caisse respective. Au signal de début de jeu, les corbeaux prennent un ballon qu'ils essayent d'emmener dans la caisse située de l'autre côté. Les renards essayent de récupérer les ballons des corbeaux dans leur zone. Quand ils récupèrent un ballon, ils le mettent dans leur caisse.

POUR L'ENSEIGNANT - VARIABLES :

- Le rapport de force : le nombre de corbeaux / nombre de renards. (On peut penser que 3 renards pour 6 corbeaux font un rapport de force acceptable au début du jeu.
- La forme motrice utilisée : ballon porté, ballon conduit en dribble, joué au pied, etc.
- L'espace de jeu : la taille de la zone des renards est un élément important : pour un même nombre de renards, plus elle est grande, plus il y a d'espace pour les corbeaux.

BUT

Pour les corbeaux : transporter le plus de ballons possible dans leur caisse.

Pour les renards : intercepter le plus de ballons possible.

CONSIGNES

Le jeu démarre au signal, en respectant la règle de prise déterminée collectivement. Le jeu se termine quand il n'y a plus de ballons. Chaque équipe passe dans les différents rôles : corbeaux, renards et arbitres

REGLES

Les renards ne peuvent récupérer les ballons qu'à l'intérieur de leur zone.

Les contacts sont interdits – interdit d'arracher la balle mais il est possible de l'intercepter

CRITERE DE REUSSITE

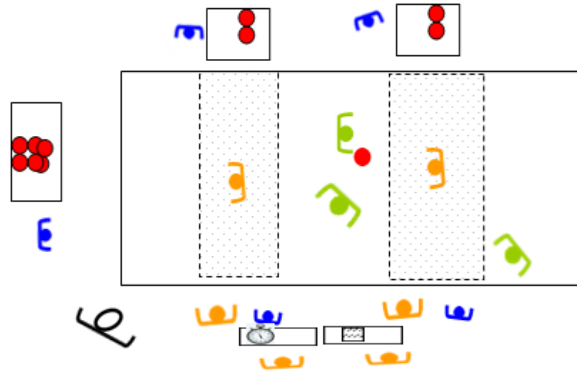
Avoir transporté et intercepté le plus de ballons possible.

CE QU'IL Y A A APPRENDRE

Pour les corbeaux : percevoir les espaces libres et /ou la position de son partenaire pour faire progresser la balle – faire un choix pour traverser la zone : seul ou en passe.

Pour les renards : gêner la passe - tenter d'intercepter la passe en se mettant sur la trajectoire de passe.

DISPOSITIF



3 équipes de 4 à 6 joueurs, 4 caisses, des chasubles, des plots, un grand nombre de ballons.
 3 corbeaux contre un renard dans chaque zone - deux zones délimitées pour les renards
 Des arbitres qui prennent en charge une règle et une seule, des responsables du temps et des scores.

DEROULEMENT

Les renards sont dans les zones et les corbeaux se regroupent derrière leur caisse respective. Les arbitres se mettent en place. Au signal de début de jeu, les corbeaux par deux prennent un ballon qu'ils essayent d'emmener dans la caisse située de l'autre côté.
 Les renards dans leur zone essayent de récupérer les ballons en gênant les passes entre les corbeaux. Quand ils récupèrent un ballon, ils le mettent dans leur caisse. Les résultats de l'équipe sont notés.

POUR L'ENSEIGNANT - VARIABLES

- Le rapport de force : le nombre de corbeaux / nombre de renards dans la zone, sur le terrain
- L'espace de jeu :
 - La taille des zones des renards est un élément important : pour un même nombre de renards, plus elles sont grandes, plus il y a d'espace pour les corbeaux, mais les renards ont plus de temps pour intervenir sur les corbeaux
 - Le nombre de zones à franchir : une seule zone est plus facile que deux.
- Des éléments qui facilitent la motricité: la taille et forme des ballons, les modalités de déplacement : jouer en marchant

BUT

Pour les corbeaux : transporter par deux : le plus de ballons possible dans leur caisse.

Pour les renards : intercepter le plus de ballons possible

CONSIGNES

Pour les corbeaux : pour traverser les zones avec le ballon, il faut dribbler ou passer.

Pour le renard : soit intercepter ou gêner les passes et tenter de récupérer le ballon

REGLES

Pour les corbeaux : Interdit de se déplacer en portant la balle.

Pour les renards : interdit de toucher le ballon ou de l'arracher, pas de contact avec le porteur de balle.

CRITERE DE REUSSITE

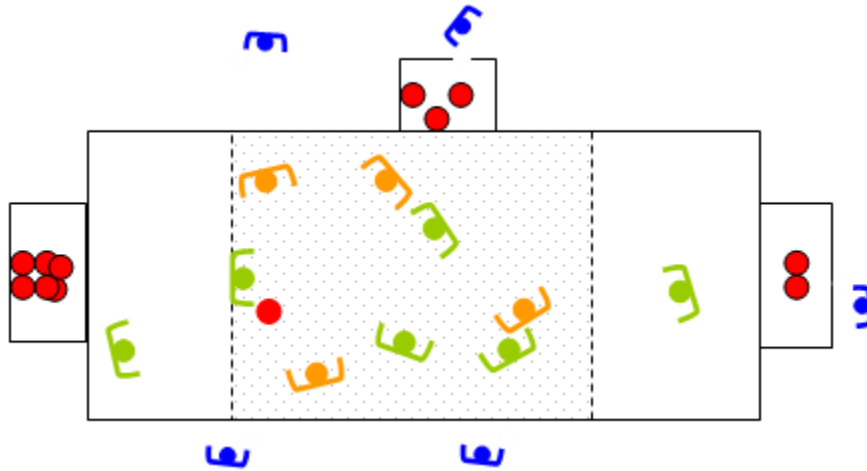
Pour les corbeaux : avoir transporté et intercepté le plus de ballons possible.

Pour les renards : avoir récupérer le plus de ballons possible.

CORBEAU RENARD POUR REINVESTIR CE QUE L'ON A APPRIS

Valider les acquisitions dans un contexte nouveau présentant plus de complexité sur le plan de la coopération et de l'opposition

DISPOSITIF



3 équipes de 4 à 6 joueurs - 3 caisses - 10 ballons - Des chasubles - Des plots
Le terrain comporte deux zones délimitées où évoluent les renards.

DEROULEMENT

Les renards et les corbeaux se regroupent derrière leur caisse respective. Au signal de début de jeu, les corbeaux mettent un ballon en jeu qu'ils essayent d'emmener dans la caisse située de l'autre côté. Les renards essaient de récupérer les ballons des corbeaux dans leur zone. Quand ils récupèrent le ballon, ils le mettent dans leur caisse

POUR L'ENSEIGNANT - VARIABLES :

- Le rapport de force : le nombre de corbeaux/ nombre de renards. Le surnombre est toujours possible en cas de difficulté des corbeaux
- La forme motrice utilisée : dribblé autorisé (attention au rapport de force)
- L'espace de jeu : la taille des zones des renards est un élément important : pour un même nombre de renards, plus elles sont grandes, plus il y a d'espace pour les corbeaux.

BUT

Pour les corbeaux : transporter le plus de ballons possible dans leur caisse en se faisant des passes
Pour les renards : intercepter le plus de ballons possible

CONSIGNES

Le jeu démarre au signal, Le jeu se termine quand il n'y a plus de ballon. Chaque équipe passe corbeaux puis renards.

REGLES



Les renards ne peuvent récupérer les ballons qu'à l'intérieur de leur zone, en l'interceptant
Aucun contact
Distance imposée de 1m autour du porteur de balle

CRITERE DE REUSSITE

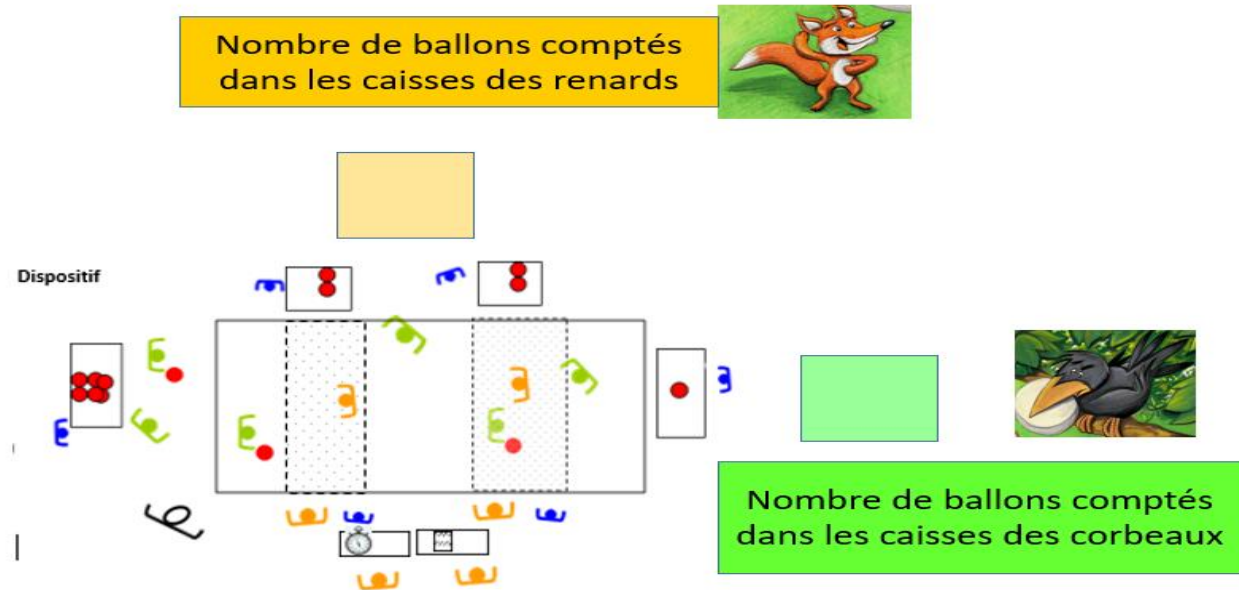
Avoir transporté et intercepté le plus de ballons possible.

DES EXEMPLES D'OUTILS D'OBSERVATION - CYCLE 2

A)

	1 ^e rencontre	2 ^e rencontre
 Ballons transportés jusqu'à la caisse par les corbeaux	2	4
 Ballons récupérés par les renards	5	3

B)



Dans la séance, une valorisation collective de la qualité de l'implication des élèves dans les rôles sociaux par l'enseignant. Les élèves doivent comprendre que les rôles sociaux sont utiles à la collectivité.

ANNEXES

DES OUTILS POUR LES ENSEIGNANTS

- **LES OBSTACLES RENCONTRES PAR LES ELEVES EN JEUX COLLECTIFS ET DES PISTES DE REMEDIATIONS**
- **LES REGLES AU SERVICE DU JEU ENSEMBLE**

UNE GRILLE DE LECTURE DU JEU POUR IDENTIFIER LES OBSTACLES DES ELEVES ET ADAPTER LES SITUATIONS

DU POINT DE VUE DES ATTITUDES ET CONNAISSANCES

Les élèves ont des difficultés à :	Pistes de travail en classe et en salle et gestes professionnels
<ul style="list-style-type: none"> - Maitriser l'engagement émotionnel : réactions explosives et/ou d'évitement, élève qui se fâche avec ses co-équipiers ou adversaires, élève égocentré, qui veut tout faire tout seul, élève qui refuse de jouer parce qu'il ne gagne pas. - Maitriser l'engagement physique : contrôle des actions difficiles, maladresse, se débarrasse de la balle, précipitation, course trop rapide, engagement trop intense qu'il ne peut tenir tout le jeu - Rester engagé du début jusqu'à la fin, - Respecter des règles simples, - Connaître et tenir les rôles de juge de marque, d'observateur, d'arbitre avec l'aide de l'enseignant. 	<ul style="list-style-type: none"> - Présenter de manière détaillée l'activité en ciblant ce qu'il y a à apprendre dans le module, et des enjeux à long terme de cette APS, - Débuter le module et les séances par des jeux simples (ou une révision du jeu déjà appris, refaire certains jeux déjà connus), - Travailler sur le « jouer avec tous » en changeant les duos, les partenaires et les adversaires, ne pas fixer dès la première séance les équipes, laisser à chacun la possibilité de jouer avec tous, - Expliquer l'utilité des règles : une règle protège TOUS les joueurs et permet de jouer ensemble, - Mettre en place les rôles avec une rotation pilotée par le chrono ou un nombre X de balles (une seule chose à faire, une seule règle, un critère d'observation par élève), - Regrouper les élèves pendant la séance pour faire un bilan intermédiaire : sur les difficultés rencontrées (exprimées par les élèves ou les observateurs), comment les résoudre, souligner les progrès, encourager à rester dans le jeu, - Relativiser les victoires et les défaites d'un jeu, qui ne sont que des moments particuliers, qui peuvent être inversés dans le jeu ou la répétition suivante.

DU POINT DE VUE DES SAVOIR-FAIRE ET CONNAISSANCES

Les élèves ont des difficultés à :	Pistes de travail en classe et en salle et gestes professionnels
<p>Maitriser la balle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ajuste irrégulièrement sa passe, garde longtemps la balle ou s'en débarrasse de manière aléatoire, passe toujours au même joueur (même s'il est mal placé), n'adapte pas sa passe au joueur qui va la recevoir, a du mal à passer loin, - Réceptionne avec difficulté : dos au porteur de balle, placé trop loin pour recevoir, pas dans le sens du jeu (progression vers le but), appelle la balle même si un adversaire est à côté, se déplace après la passe et ne la reçoit pas, - Intercepte avec difficulté car ne prend pas d'information sur la trajectoire de la balle. <p>Coordonner déplacement et actions sur la balle : passe et réceptionne en étant arrêté, perd fréquemment la balle.</p> <p>Prendre des informations</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sur un espace orienté par une cible : en tant que défenseur, ne se place pas entre le porteur de balle et la cible à protéger, - Sur ses partenaires et adversaires et leur position sur le terrain (porteur / non porteurs de balle) : se situe à des distances ou dans des espaces qui ne permettent pas de la solliciter, se trompe parfois d'équipe - Sur la trajectoire de balle. <p>Les informations sont prises de manière tardive et sont d'autant plus difficiles à prendre qu'il y a pression temporelle ou pression des adversaires. Cela se traduit par des maladresses, des pertes de balle, des passes ou des réceptions non maîtrisées, des déplacements non cohérents, notamment par rapport à la cible.</p> <p>Prendre des décisions comme des alternatives de choix : jouer seul / jouer avec les autres - conserver / tirer, accélérer / temporiser...,</p> <p>Avoir du recul sur le jeu : identifier et comprendre les difficultés rencontrées.</p> <p>Construire et partager organisation collective du jeu, pour élaborer une tactique de jeu simple et explicite.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Laisser le temps de manipuler les balles, une balle pour deux au minimum, des balles de taille adaptées et qui ne font pas mal (pas trop gonflées). - Proposer des situations décrochées permettant de travailler précisément l'action faisant obstacle, avec des retours au jeu initial ; apprendre à lancer et à réceptionner la balle (en apprenant à doser ses passes en fonction du réceptionneur, à s'orienter vers le passeur, à passer à différentes distances avec ou sans « gêneur », etc. - Travailler les actions de dribble sans opposition car dribbler reste difficile avant le CE1. - Donner du temps au porteur de balle, le protéger (pour permettre les prises d'informations) : maintien à distance des défenseurs (ex : se tenir à « un bras tendu » du porteur de balle, 1 m entre joueur, intouchable lorsqu'il lève la main, zones protégées, couloirs latéraux sans défenseurs dans laquelle on ne peut pas rester tout le temps, surnombre), jouer en marchant. - Ne pas hésiter à simplifier le jeu en proposant un jeu avec moins d'informations à traiter (nombre de partenaires et d'adversaires, taille de l'espace de jeu, vitesse du jeu) et les réintroduire progressivement. - Placer les élèves en observateurs pour qu'ils puissent mieux percevoir les informations utiles au jeu en étant en dehors du terrain. - Proposer, expliquer, démontrer (par des pairs) des alternatives simples pour faire progresser la balle vers la cible : chercher à orienter le jeu vers l'avant ou la cible, faire une grande passe vers l'avant, écartier le jeu, faire des passes proches mais rapides.... - Laisser le temps de verbaliser et d'expérimenter les solutions trouvées.

DES REGLES POUR COMPRENDRE LEUR UTILITE ET LEURS ADAPTATIONS au service du jeu

DES RÈGLES DE SÉCURITÉ

Elles garantissent la sécurité physique et psychique de tous et de chacun. L'enseignant en est le garant.

Apprendre aux élèves à agir en sécurité : des règles à faire respecter et comprendre


Ne pas faire mal : s'engager en faisant attention aux autres,

- Maîtriser son engagement et ses émotions dans ses déplacements et ses orientations,
- Distance de jeu, zéro contact, signal d'invulnérabilité du porteur de balle si besoin.

Ne pas faire des gestes interdits

- Ne pas tacler, arracher la balle ou l'objet,
- Ne pas bousculer, pousser volontairement,
- Passer en force.

Avoir une tenue adéquate : chaussures adaptées , pas de bijoux



EMC et
E Santé

Faire agir les élèves en sécurité

Des conditions matérielles

- Espaces délimités clairement et sécurisés
- Ballons adaptés en taille et en gonflage

Des conditions de jeu adaptées :

- Rapport optimal entre le nombre de joueurs et l'espace de jeu
- Rapport de force entre les équipes équilibré dans les situations de jeu
(attention au niveau et gabarit des joueurs)

Ces règles doivent être strictement appliquées dès la 1^o séance.

DES RÈGLES COMPORTEMENTALES À METTRE EN PLACE - INDISCUTABLES - À RESPECTER

Elles cadrent les interactions dans le respect des valeurs de l'école et sont en lien avec le règlement de classe. L'enseignant en est le garant.

- Aucune agression,
- Attitude respectueuse par rapport à tous les acteurs (partenaires, adversaires, adultes),
- Aucun contact volontaire,
- Accepter de jouer avec tous les élèves,
- Ne pas avoir de geste d'anti jeu,
- Accepter les décisions des arbitres et des adultes (aucune remarque déplacée),
- Accepter le résultat, le score, la victoire et la défaite,
- Accepter de remplir tous les rôles avec application.



Ces règles doivent être strictement appliquées et sanctionnées

DES RÈGLES DE FONCTIONNEMENT

Elles permettent à la classe de jouer plus rapidement et facilement. L'enseignant en est le garant.

Ces règles sont anticipées par l'enseignant et à ritualiser

Des exemples :

Rappel systématique des règles de sécurité,

Regroupement et rappel de consignes, dans une zone spécifique identique d'une fois sur l'autre (rond central par ex),

Repérage des terrains (limites clairement identifiées par des cônes),

Installation matérielle peut être progressivement prise en charge par des doublettes responsables du matériel (ballons, cône, dossards, fiches , sifflets....) qui tournent,

Ecouter pour se remettre en mémoire les consignes par rapport au jeu,

Attendre le signal de début du jeu et respecter la fin du jeu signifiée par enseignant.

DES RÈGLES DE JEU ET DU JEU POUR JOUER ENSEMBLE

Elles sont à interroger par l'enseignant dans sa préparation ; elle doivent simples et adaptées .

Leur utilité doit être expliquées et donc être préparées en classe. Elles peuvent être régulées avec les élèves voire co construites

La règle du jeu pour favoriser le jeu ensemble et avec tous

La règle pour s' adapter en fonction des problèmes rencontrés

La règle du jeu comme moyen de différenciation



DES LEVIERS

- l'espace
- le temps
- le mode d'interaction entre les joueurs
- les conditions d'intervention sur les objets, ballons
- les condition d'obtention du résultat

DES RÈGLES PAR RAPPORT À L'ESPACE

- longueur / largeur du terrain
- des zones pour étager les défenseurs, pour contraindre la progression
- des zones refuges ou relai
- des zones inviolables.....

DES RÈGLES PAR RAPPORT A LA CIBLE

Cible plus ou moins haute ou loin ou large , multi but, zone à atteindre, objet à renverser, , une seule cible , une cible centrale, défendue ou non

DES RÈGLES PAR RAPPORT AUX INTERVENTIONS SUR LA BALLE

avec ou sans déplacements avec la balle ou l'objet , avec ou sans dribble, en marchant

DES RÈGLES PAR RAPPORT AUX JOUEURS

- le SURNOMBRE, le joker , le joueur protégé, le joueur à statut particulier
- sans contact , ou avec contact dans certains jeux : toucher, avec contact simulé par l'arrachement d'un « flag » ,
- nature et nombre de passes imposés ou libre: par exemple avec rebond après 5 passes...

UN SYSTÈME DE REGLES AU SERVICE DU JEU

DES RÈGLES PAR RAPPORT AU TEMPS

Temps long de 2/3mn à 10mn -
Court de 30 secs. à 2/3mn
avantages - inconvénients
Avec des arrêts : Stop du porteur de balle

DES RÈGLES PAR RAPPORT AU SCORE

Cercle, panier, tous capitaines, par rapport à une manière de faire ou de marquer imposée.....