

# ANIMATION JEUX COLLECTIFS C2/C3

## 1/ Plan départemental

Rappel du plan départemental

## 2/ Rappel des programmes

C2

### • Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement :

- Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

C3

### Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement :

Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

## 3/ Premier jeu

### Passé à 5 (puis à 10)

#### But du jeu :

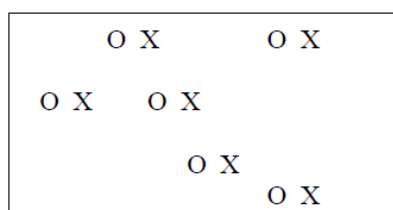
Faire 5 passes consécutives.

#### Règles du jeu.

Engagement au centre du terrain par un entre-deux. L'équipe qui récupère le ballon commence sa série de 5 passes. Le meneur doit toujours compter à haute voix. Si un joueur de l'équipe adverse intercepte la balle il commence une série de 5 passes pour son équipe. L'équipe qui a fait 5 passes marque 1 point. Le ballon revient alors à l'équipe adverse.

Ne pas faire plus de 3 pas avec le ballon. Ne toucher en aucun cas ni partenaire ni adversaire.

Le ballon ne peut pas être envoyé à celui dont on l'a reçu.



Terrain 10\*20  
Durée du jeu 5 à 10'  
1 ballon

## 4/ Définition de jeu collectif

Logique interne de l'activité : 2 équipes, 1 terrain délimité, 2 cibles opposées, 1 ballon, but : atteindre la cible.

**Diverses classifications des sports collectifs** : sports collectifs de renvoi (volley), de démarquage (hand) de combat (rugby)...ou jeux de concurrence, jeux de poursuite, jeux d'affrontement...

### L'élève doit être capable de:

- Tenir les rôles de partenaire, adversaire, attaquant, défenseur, arbitre
- S'adapter en permanence à des intentions de communication et de contrecommunication pour mettre en place des stratégies
- respecter des règles
- prendre des décisions rapides qui l'engagent et engagent son équipe
- Réguler son action motrice pour pouvoir enchaîner divers déplacements (avancer, reculer, sauter...) et diverses manipulations (recevoir, dribbler, protéger, passer, tirer...)
- Moduler son énergie en ayant des actions intenses pour poser des problèmes à son adversaire tout en conservant des réserves pour tenir toute la partie.

ON RECHERCHE	ON REFUSE
Des jeux dynamiques à petit effectif pour jouer vraiment tous. Plusieurs groupes de jeux pour varier les actions. Que le maximum d'élèves joue en même temps. La construction progressive de projets impliquant les élèves.	Les jeux statiques ( queue leu leu) Les jeux à effectifs pléthoriques Les jeux " à blanc" ( un coup pour rien, sans rapport avec une pratique sociale de référence.)

### Construction d'une séquence d'apprentissage :

Chaque compétence est traitée au travers d'une ou plusieurs activités. Il serait **souhaitable, pour que les apprentissages soient réels, que les modules d'apprentissage soient de 10 à 15 séances.** Par souci de réalisme, le minimum est fixé à cinq ou six séances de chaque activité pour un module d'apprentissage.

Avant que le cycle ne se réalise, l'enseignant doit essayer d'anticiper les difficultés qui vont être rencontrées (ex : "grappe" d'enfants autour du ballon ; manque de mouvement ; lancer du ballon peu précis, sans force ; mauvaise réception ...). Anticiper les difficultés que rencontreront les élèves permet d'identifier les d'objectifs à atteindre.

### **A) séance 1 : découverte de l'activité (situation de référence)**

(Évaluation diagnostique)

Objectif : familiarisation de l'élève avec les règles de l'activité

### **B) séance 2 à ... : des situations pour progresser**

A partir des réussites et des difficultés rencontrées lors de cette première séance, l'enseignant (avec l'aide des élèves) proposera des situations qui simplifient ou qui complexifient le jeu de départ. Chaque séance doit avoir un objectif !

### **C) dernière séance : revenir à la situation de référence**

(participer à une manifestation sportive)

(Évaluation finale)

Objectif : terminer le cycle de manière festive (organisation d'un tournoi au sein de la classe ou entre classes...; participation à une rencontre), tout en permettant à l'enfant de réinvestir tout ce qu'il a appris au cours du cycle.

Lors d'une première séance, beaucoup de temps est consacré à l'explication des règles. C'est pourquoi une même séance peut être vécue une deuxième fois. L'enfant apprend en répétant !

Le recours à une grille d'observation/évaluation peut être pertinent, en début et en fin de cycle, autour d'une même situation (appelée situation de référence).

Cela permet à chaque enfant de savoir où il doit fournir des efforts (au début du cycle); de voir s'il y a eu ou non progrès(en fin de cycle)

### **Construction d'une séance**

Une consigne importante : faire démarrer le jeu !

En ne donnant qu'un minimum de règles, en faisant jouer le plus rapidement possible, et faire comprendre le but du jeu (c'est en jouant qu'on devient joueur !)

## **Conseils pour faire évoluer une situation pédagogique de jeu collectif**

L'évolution du jeu permet :

- de relancer l'intérêt des enfants
- de faire évoluer les comportements individuels et les stratégies collectives.
- De rééquilibrer les rapports de force entre les équipes (en augmentant ou en réduisant le pouvoir des joueurs)

Il faut qu'il y ait un réel enjeu pour que les enfants prennent plaisir à jouer.

Il est préférable de faire évoluer un jeu avec les élèves plutôt que de proposer une juxtaposition de jeux différents

Ces évolutions peuvent porter sur les paramètres suivants :

- Le temps (types de signaux, temps du jeu)
- L'espace (les limites du jeu, les refuges....)
- Le nombre de joueurs (nombre de défenseurs...)
- Le droit des joueurs (sur les objets, dans les relations avec les autres...)
- Le matériel (type d'objets, de ballons, nombre ...)
- La cible (taille, emplacement)