

COMPETENCE SPECIFIQUE

" Conduire un affrontement individuel et/ou collectif "

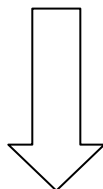
COMPETENCES TRANSVERSALES

" Se confronter à l'application et à la construction de règles de vie, assumer sa place dans le groupe "

CYCLE 3

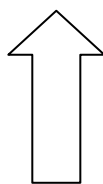
JEUX COLLECTIFS

- Module d'Apprentissage n° 2 -



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Adapter ses réponses motrices en fonction des changements (modes de groupement, espace, règles, matériel, ...)
- Identifier et respecter les règles démocratiques inhérentes au fonctionnement d'un groupe
- S'impliquer dans les différents rôles au sein de son groupe



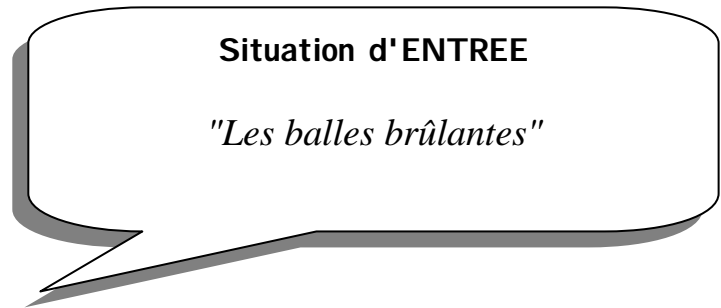
LANGAGE OUTIL

- ***Recueillir et analyser des résultats d'observation***
- ***Construire des rôles et des règles***

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p style="text-align: center;">Phase d'entrée</p> <p>Les situations proposées visent l'appropriation, par le groupe classe, des conditions de fonctionnement des jeux collectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • au niveau du matériel (type de ballons utilisés, limites du terrain, moyens de distinguer les équipes, la façon de marquer des points), • au niveau des règles : <ul style="list-style-type: none"> - de groupement (composition et gestion des équipes) - de sécurité (respect de l'intégrité physique des autres) - de jeu (connaissance, compréhension et application des règles de jeu), • au niveau des rôles : <ul style="list-style-type: none"> - identifier les différents rôles à tenir. 	<p>1 – « Les balles brûlantes » - page 4</p> <p>2 – « Les voleurs de ballons » - page 5</p> <p>3 – « La passe à cinq » - page 6</p> <p>Autres jeux connus collectifs traités de la même façon.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La classe est divisée par le maître en 3 groupes (A, B, C) mixtes, équilibrés, qui resteront identiques pendant toute la phase d'entrée. Tournoi systématique A/B, B/C, A/C. ➤ Lors de la 1^{ère} situation d'entrée, le maître dirige toute la séquence et à la fin de la séance, à l'aide d'affiches, il fait identifier: <ul style="list-style-type: none"> - ce qu'il a fait - ce que les élèves ont fait au niveau des modes de groupement, la mise en place du terrain, les règles de jeu, la sécurité. <p>La 3^{ème} équipe (celle qui ne joue pas) n'a pas de rôle précis au départ. A la fin de la 1^{ère} rencontre, la classe fait un bilan de ce qui se passe, et le maître commence à déléguer progressivement des tâches d'arbitrage.</p> ➤ Lors de la 2^{ème} situation d'entrée, les élèves installent le terrain à partir d'une fiche descriptive. Le maître explique les règles du jeu et les élèves arbitrent. ➤ Lors de la 3^{ème} situation d'entrée, le maître laisse les élèves organiser la séance à partir des règles du jeu données uniquement par une fiche (ou sur une affiche)..

<p>Situation de référence initiale</p> <ul style="list-style-type: none"> Recueillir des informations sur les difficultés de fonctionnement d'un groupe : <ul style="list-style-type: none"> organisation et mise en place d'une situation par des élèves, gestion du déroulement d'une activité par les élèves (arbitrage, comptage des points, ...). Relever les problèmes moteurs propres à chaque jeu. 	<p>"Jouons aux 3 jeux"</p> <ul style="list-style-type: none"> 15' par jeu comprenant l'organisation et la réalisation. Le maître siffle le début d'organisation d'un jeu et sa fin 5' de battement entre chaque jeu. <ul style="list-style-type: none"> Chaque groupe remplit sa fiche. Analyser, très vite ce qui vient de se passer. <p>Consignes à donner aux élèves En 15'</p> <ul style="list-style-type: none"> Vous lisez avec attention la totalité de la fiche. Vous vous organisez pour mettre en place situation de jeu. Vous jouez en respectant les règles et en remplissant tous les rôles. Vous arrêtez le jeu au signal du maître. Vous remplacez le matériel. Après vous remplirez ensemble la fiche de résultats du groupe. 	<ul style="list-style-type: none"> Vers la complexité de la gestion de 3 jeux nouveaux, il pourra être envisagé de conserver dans une 1^{ère} étape les 3 jeux découverts en "ENTREE", en adoptant les outils d'évaluation proposés. Le maître prépare 2 ou 3 groupes mixtes (en fonction de l'espace et du matériel disponibles) et équilibrés. Ils sont différents de ceux de la phase d'entrée et restent les mêmes pendant toute la situation de référence. Faire une affiche/jeu pour donner : matériel, but et dispositif. Faire une fiche individuelle avec les règles de chaque jeu. Chaque groupe possède sa fiche de résultats à compléter pendant et après la séance. Le maître fait vivre les 3 mêmes jeux à chaque groupe en même temps. Chaque groupe reste sur son terrain pendant toute la situation de référence. Le maître donne un temps à la fin de chaque jeu pour que chaque groupe remplisse le questionnaire collectif. Le maître observe les problèmes d'organisation, de gestion et n'intervient que pour des problèmes de sécurité (Voir fiche du maître). En classe, chaque élève donne son avis personnel sur son questionnaire individuel
<p>Phase d'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> A partir des problèmes repérés, le maître aidera les élèves à : <ul style="list-style-type: none"> mieux lire une fiche de jeu pour la comprendre, prévoir le matériel, l'installer en fonction des besoins des jeux, en se répartissant les tâches, mieux arbitrer, mieux travailler avec les autres en acceptant les différences, en prenant des décisions collectives en fonction de son équipe et de ses adversaires, être plus efficace dans ses actions, ses réponses motrices. 	<ol style="list-style-type: none"> « Les balles au sol, suite » - page 14 « L'attaque du château, suite » - page 16 « La balle aux cibles, suite » - page 18 « J'installe et je range » - page 19 « Je siffle » - page 20 « Le trésor et les gardiens » - page 23 « Le camp ruiné » - page 25 « 3 x 3 » - page 27 	<ul style="list-style-type: none"> Avant chaque séance sur le terrain, le maître consacrerait un temps de lecture, d'appropriation des fiches de jeu en classe. Pendant chaque séance, 2 situations différentes peuvent être vécues. On pourra les reprendre une 2^{ème} fois lors d'une autre séance. A la fin de la séance pratique et de retour en classe, le maître consacrerait un temps de bilan préparatoire à la prochaine séance. Le maître peut augmenter ou diminuer le guidage des élèves en constituant lui-même les équipes ou pas, en préparant le matériel ou pas, en commentant les fiches ou pas ...

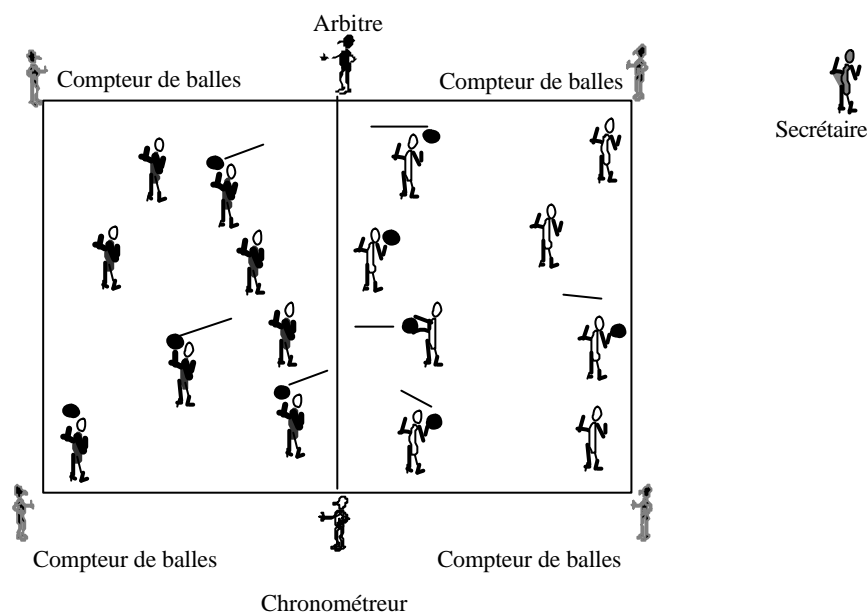
<p>Situation de référence finale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le maître repère les progrès réalisés du point de vue : <ul style="list-style-type: none"> - la préparation d'un jeu : lecture, installation du matériel, du terrain, les fiches de résultats, répartition des tâches, - l'arbitrage et du comptage des points, - la participation démocratique de tous les élèves (tenue de tous les rôles), - l'adaptation rapide des réponses motrices à des nouvelles règles de jeu. 	<p>"La rencontre"</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 groupes dans la classe. - Chaque groupe organise un jeu (à partir d'un fichier) pour le reste de la classe, ou pour une autre classe de l'école (ou dans le cadre des rencontres U.S.E.P.) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le maître prépare 3 groupes mixtes. ➤ Chaque groupe choisit un jeu à partir d'un fichier proposé par le maître. Il le prépare, prévoit le matériel. ➤ Chaque groupe vit son propre jeu pour mieux se préparer à le présenter aux autres groupes, au cours d'une 1^{ère} séance. ➤ Chaque groupe fait vivre son jeu aux 2 autres groupes, au cours d'une 2^{ème} séance. ➤ En classe, chaque élève donne son avis sur son questionnaire individuel. ➤ En classe, chaque groupe répond au questionnaire collectif. ➤ Le maître et la classe font un bilan général des apprentissages réalisés.
---	---	--



BUT : Envoyez le plus possible de balles chez l'adversaire en un temps donné

DISPOSITIF :

- Terrain sans dimensions précises partagé en deux par une ligne tracée au sol, et si possible clos (murs, grillage,...)
- Le jeu dure de 1 à 2 minutes.



MATERIEL :

- Une dizaine de ballons **légers et assez gros** (pas de balles de tennis par exemple pour des raisons de sécurité) de formes et de rebonds variés, disposés dans chaque camp.

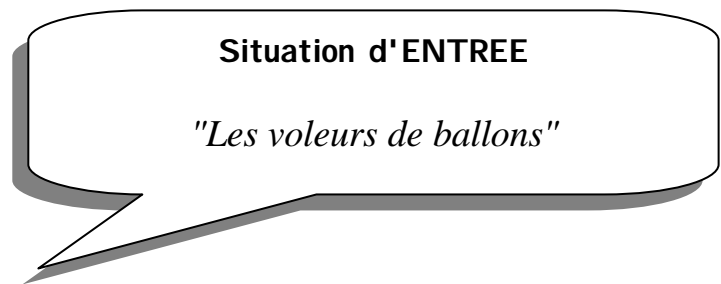
CONSIGNES :

- Au coup de sifflet de l'arbitre, chaque équipe cherche à se débarrasser à la main d'un maximum de balles en les envoyant chez l'adversaire.
- L'équipe qui a le moins de ballons dans son camp a gagné.

Règles de sécurité : sans tirer sur les adversaires (pénalités possibles)

ATTENTION :

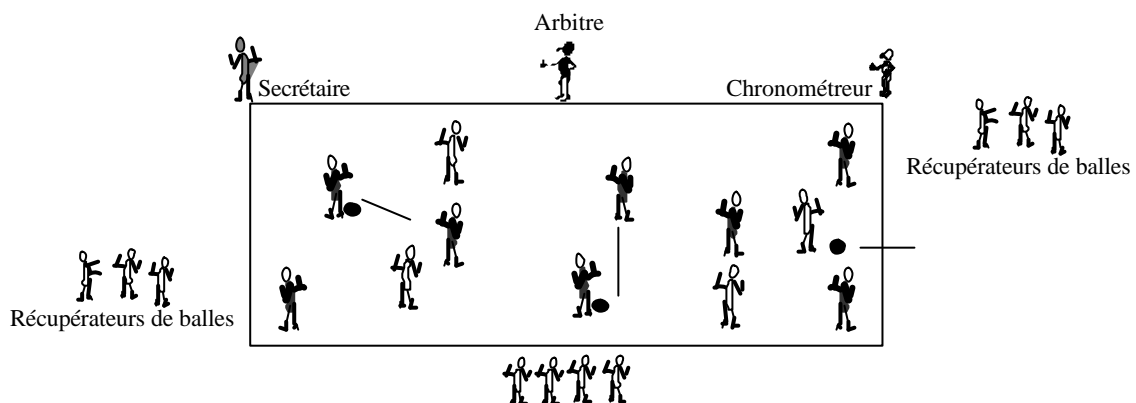
La difficulté pour le ou les compteurs est de bien repérer dans quel camp étaient les balles au coup de sifflet final : on accepte ou pas celles LANCEES juste avant le coup de sifflet final et qui sont encore en l'air.



BUT : Conserver un maximum de ballons dans son camp en un temps donné.

DISPOSITIF :

- Terrain délimité de la surface d'un terrain de basket (forme indifférente).
- Les "voleurs" partagent leur équipe en deux, chaque groupe jouant une mi-temps.
- Le jeu dure deux mi-temps de deux minutes. La totalité des ballons est remise en jeu à la mi-temps, lors du changement de "voleurs" .
- La revanche a lieu en inversant les rôles "possesseurs" – "voleurs" .



MATERIEL :

- Un ou plusieurs ballons de type football.

CONSIGNES :

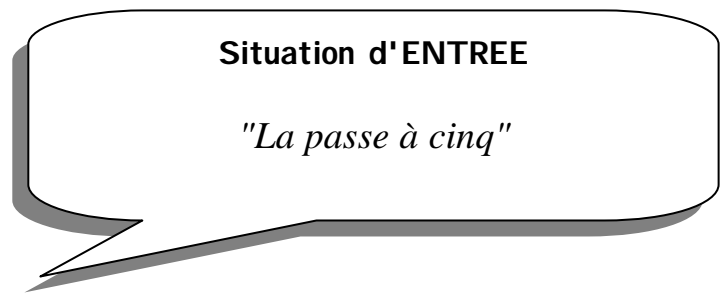
- Au coup de sifflet de l'arbitre, l' équipe possédant le ou les ballons tente de le(s) conserver dans l'espace de jeu.
- Au contraire les "voleurs" tentent de le(s) faire sortir au delà des limites.
- On ne peut toucher le ballon de type football qu'avec les pieds.
- L'équipe ayant conservé le **maximum de ballons à l'intérieur** du terrain **a gagné**.
Si tous les ballons ont été volés avant le coup de sifflet final, il est important de noter dans quel temps les "voleurs" y sont parvenus.

Règles de sécurité : pas d'intervention sur le porteur du ballon comme sur les autres joueurs.

VARIABLES :

- On fera varier la forme du terrain, le nombre de ballons, on permettra ou non des passes...

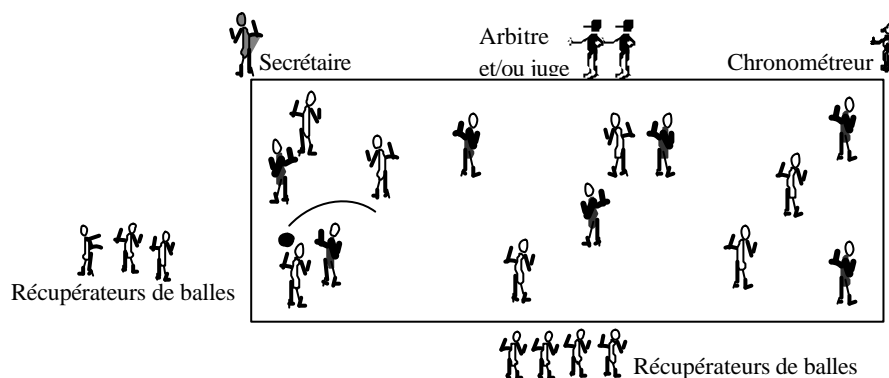
- Identifier la situation la plus intéressante et la reprendre en situation d'apprentissage.



BUT : Parvenir à se faire cinq (ou dix) passes en un temps donné.

DISPOSITIF :

- Terrain délimité de la surface d'un terrain de basket (forme indifférente).
- Le jeu dure de 2 à 5 minutes. On peut faire deux manches et une belle s'il y a lieu.



MATERIEL :

- Un ballon quelconque.

CONSIGNES :

- Au coup de sifflet de l'arbitre, le ballon est mis en jeu en le lançant en l'air.
- L'équipe qui s'en empare tente alors de réussir cinq (dix si les enfants sont très habiles) passes successives sans que le ballon ne touche le sol.
- L'équipe adverse tente évidemment d'en faire autant en s'emparant du ballon.
- On ne peut toucher le ballon (types variés dont on pourra changer) qu'avec les mains.
- L'arbitre (ou un juge) compte à haute voix le nombre de passes réussies en repartant à zéro dès que le ballon a touché le sol ou changé de mains.
- L'équipe qui, **la première**, arrive à **cinq (ou dix) marque un point**.

Règles de sécurité : pas de brutalités.

Situation de REFERENCE INITIALE

"Jouons aux 3 jeux"

CONSIGNES GENERALES

*** En 15 '**

1. Vous lisez avec attention la totalité de la fiche du jeu.
2. Vous vous organisez pour mettre en place le jeu.
3. Vous jouez en respectant les règles et en remplissant tous les rôles.
4. Vous arrêtez le jeu au signal du maître.
5. Vous replacez le matériel.

* Vous remplissez ensemble la fiche de résultats et le questionnaire collectif de votre groupe.

FICHE RESULTAT (A remplir après chaque jeu)

Entourer le bon résultat (gagné, perdu ou nul)

Indiquer le score (nombre de points marqués)

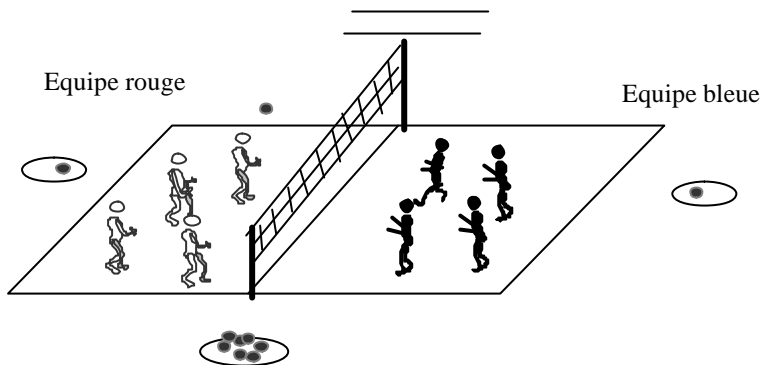
EQUIPE	JEU n°1	JEU n°2	JEU n°3
A	GAGNE NUL PERDU	GAGNE NUL PERDU	GAGNE NUL PERDU
	nombre de points marqués <input type="text"/>	nombre de points marqués <input type="text"/>	nombre de points marqués <input type="text"/>
B	GAGNE NUL PERDU	GAGNE NUL PERDU	GAGNE NUL PERDU
	nombre de points marqués <input type="text"/>	nombre de points marqués <input type="text"/>	nombre de points marqués <input type="text"/>

Situation de REFERENCE INITIALE

"Les balles au sol"

BUT : Marquer le plus de points avec 10 ballons joués **un par un** par chacune des équipes à tour de rôle, en atteignant avec la balle le terrain adverse.

DISPOSITIF :



MATERIEL :

- 10 ballons légers
- 3 cerceaux
- 1 terrain tracé de 10 m sur 6 m minimum divisé en deux par un filet à 1,80 m.

CONSIGNES :

- Faire 2 équipes de même nombre de joueur
- Après l'engagement chaque joueur essaie de renvoyer la balle dans le camp adverse en lançant ou frappant avec les membres supérieurs.

Si je suis JOUEUR :

JE PEUX

- attraper la balle avant de :
 - la lancer
 - la frapper
 avec les mains, les bras
- faire **UNE** passe dans mon camp

Si je suis ARBITRE :

JE SIFFLE

- en donnant la balle alternativement à une équipe pour indiquer le début
- lorsque le ballon tombe dans un camp
- lorsque le ballon se bloque dans le filet
- lorsqu'une équipe fait plus de 2 passes dans son propre camp

JE NE PEUX PAS

- lancer ou frapper avec autre chose que les mains ou les bras
- lancer plus de 2 fois la balle dans mon camp.

JE DIS

- point aux adversaires
- point aux adversaires
- point aux adversaires
- A chaque fois je vérifie que le ramasseur pose bien le ballon dans le cerceau de l'équipe qui marque

POUR DEMARRER LE JEU :

Lorsque les 2 équipes sont installées chacune dans leur camp,

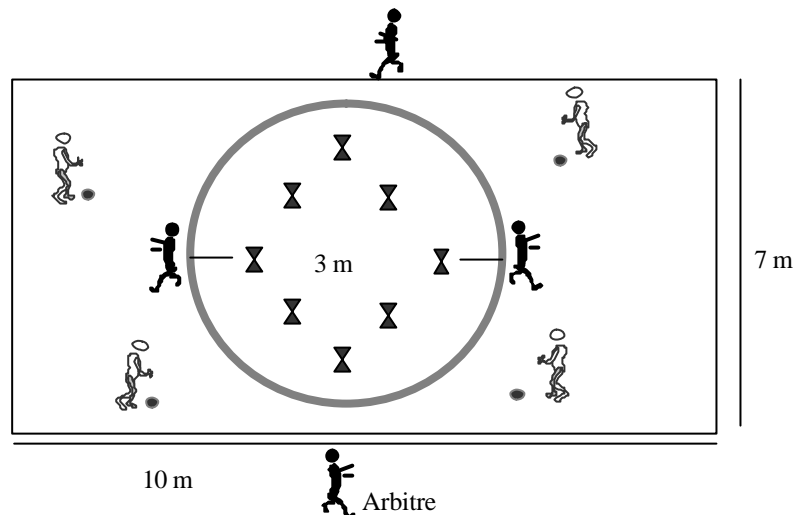
1 joueur de l'équipe rouge effectue un tirage au sort pour donner l'engagement à 1 des 2 équipes.

Situation de REFERENCE INITIALE

"L'attaque du château"

BUT : Les attaquants tentent de faire tomber les quilles avec les ballons roulant au sol, alors que les défenseurs tentent de la empêcher.

DISPOSITIF :



MATERIEL :

- 8 quilles (ou bouteilles lestée) - 4 ballons - Chronomètre - 4 ballons
- Craie pour traçage au sol - 2 ardoises - Dossards

CONSIGNES : Faire 2 équipes de même nombre de joueurs.

- Une équipe complète cherche à faire tomber les quilles avec les ballons. Chaque quille tombée rapporte 1 point.
- La 2^{ème} équipe se divise en 2 : 2 joueurs arbitrent et comptent les points, 2 joueurs défendent les quilles en renvoyant les ballons au pied.

Si je suis JOUEUR :

JE PEUX

- taper dans un ballon au pied
- me déplacer sur tout le terrain.

Si je suis ARBITRE :

JE SIFFLE

- lorsqu'un joueur ne joue pas au pied
- lorsqu'un joueur rentre dans le cercle interdit.

JE NE PEUX PAS

- jouer avec autre chose que les pieds
- rentrer dans le cercle interdit des quilles
- garder le ballon quand je suis défenseur.

JE DIS

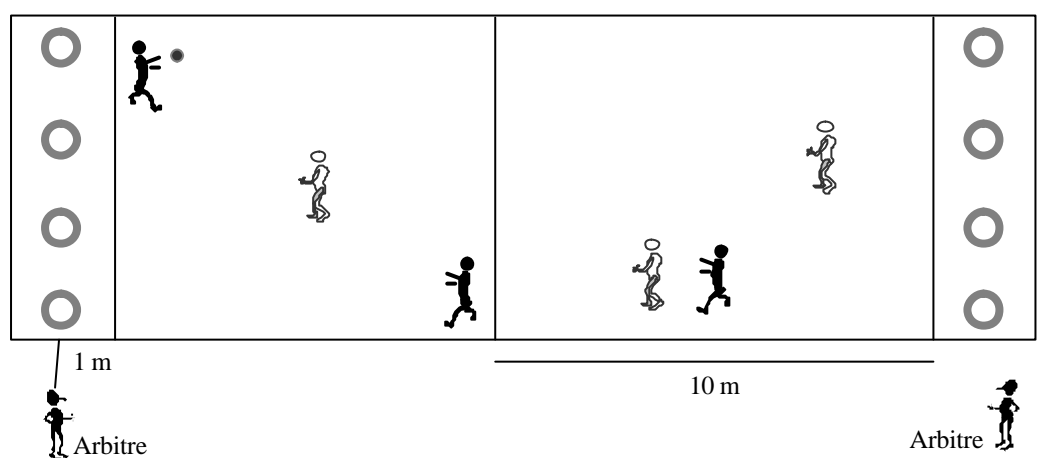
- balle à l'adversaire
- balle à l'adversaire
- le score en comptant les quilles tombées.

POUR DEMARRER LE JEU :

Les attaquants se trouvent sur les limites du terrain avec leur ballon et les défenseurs à proximité de la zone.
Le jeu commence lorsque siffle l'arbitre.

Situation de REFERENCE INITIALE*"La balle aux cibles"*

BUT : Atteindre une des cibles disposées dans le camp adverse avec le ballon.

DISPOSITIF :**MATERIEL :**

- 8 cerceaux
- 1 ballon
- 2 sifflets
- 10 plots

CONSIGNES : Faire 2 équipes de même nombre de joueurs et désigner 2 arbitres.

Si je suis **JOUEUR** :**JE PEUX**

- prendre la balle à la main
- me déplacer sur tout le terrain sans ballon.

Si je suis **ARBITRE** :**JE SIFFLE**

- lorsqu'un joueur se déplace avec la balle
- lorsqu'il y a contact entre joueur
- lorsque la balle touche une cible
- lorsque la balle sort du terrain (de côté ou en

JE NE PEUX PAS

- prendre la balle dans les mains de mon adversaire
- me déplacer avec le ballon.

JE DIS

- balle aux adversaires
- balle aux adversaires
- le score (à compter sur toute la partie)
- balle aux adversaires.

POUR DEMARRER LE JEU :

L'arbitre demande à chaque équipe d'être dans son camp. Il tire au sort l'équipe qui bénéficie de l'engagement et lui donne le ballon. Il siffle pour signifier le début du jeu.

QUESTIONNAIRE COLLECTIF

A remplir après chaque jeu (en groupe)

On vote pour dire combien de fois *OUI* et combien de fois *NON*.

On explique : Pourquoi *OUI* et pourquoi *NON*.

NOM DU JEU :				
QUESTIONS	OUI	NON	POURQUOI OUI ?	POURQUOI NON ?
Est-ce que vous avez joué au jeu avant que la maître dise d'arrêter ?				
Est-ce que c'était difficile de mettre en place ?				
Est-ce que chacun a pu donner son avis ?				

QUESTIONNAIRE INDIVIDUEL

A remplir en classe (individuellement)

On essaye de se rappeler le déroulement pour répondre aux 2 points.

Point 1 : Est-ce que vous pouvez expliquer comment vous vous y êtes pris pour mettre en place ?

.....

et ensuite

.....

puis.....

Point 2 : Est-ce que vous vous êtes répartis les tâches ? Qui a fait quoi ?

FICHE DU MAITRE

	BALES AUX CIBLES	BALES AU SOL
<p>GROUPE 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - début du jeu (temps) - conflit (ce que je perçois de loin) - implication de tous 		
<p>GROUPE 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - début du jeu (temps) - conflit (ce que je perçois de loin) - implication de tous 		
<p>GROUPE 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - début du jeu (temps) - conflit (ce que je perçois de loin) - implication de tous 		

			ATTAQUE DU CHATEAU
--	--	--	---------------------------

FICHE ELEVES

"BALLE au SOL"	MODIFICATIONS	Qu'est-ce que vous pensez que cela va modifier ?
<p>QUELLES PROPOSITIONS feriez-vous pour modifier :</p> <p>La façon d'attraper et jouer LA BALLE</p>	<p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>	<p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>
<p>LES DROITS DU JOUEUR</p>		
<p>L'INTRODUCTION de la BALLE</p>		
<p>AUTRES PROPOSITIONS :</p>		

"Les balles au sol (suite)"

Situation d'APPRENTISSAGE

Les difficultés rencontrées par les élèves dans la gestion des jeux pourront être surmontées en jouant sur les variables des situations.

En effet, en s'appuyant sur des structures souvent utilisées, de façon à ne pas créer des surcharges, les élèves gèrent des variables **pour faire évoluer les jeux** en anticipant les effets des transformations.

VARIABLES :

avec combinaisons possibles

- ▶ La balle est attrapée puis lancée
- ▶ La balle est attrapée, lancée puis frappée.
- ▶ La balle est attrapée puis lancée, frappée pour renvoi par un partenaire
- ▶ La balle frappée qui marque rapporte 2 points, la balle lancée qui marque vaut 1 point.
- ▶ La balle n'est pas attrapée mais toujours frappée.
- ▶ La balle peut être attrapée puis lancée puis frappée par le même joueur.
- ▶ La balle peut rebondir une fois dans un camp.
- ▶ La balle peut rebondir avant d'être frappée.
- ▶ Le joueur ne peut pas se déplacer avec la balle.
- ▶ Le terrain est moins long, mais plus large.
- ▶ Le terrain est plus long, mais moins large.
- ▶ La mise en jeu se fait d'où l'on veut.
- ▶ La mise en jeu se fait à deux mètres du filet.
- ▶ La mise en jeu se fait de la ligne de fond.

EFFETS RECHERCHES :

Par l'introduction de la variable ce qui :

Permet le jeu pour tous.

Permet l'approche du jeu en toucher

Permet de coopérer en jeu rapide.

Permet de hiérarchiser les types de réussite.

Favorise le jeu rapide

Favorise l'enchaînement d'actions.

Favorise la lecture de la trajectoire

Favorise la frappe

Nécessite des décisions rapides.

Favorise les déplacements latéraux et le jeu court.

Favorise les déplacements avant- arrière et les renvois longs

Favorise la mise en jeu par tous.

Réduit l'accès au terrain adverse

Favorise les lancers forts.

QUELLES TRANSFORMATIONS pour les JOUEURS ?

De

Peu de déplacements avec une lecture tardive des trajectoires,

Lancers ou frappes aléatoires,

Non prise en compte des partenaires,

Vers

mobilité et lecture adaptées au jeu de renvoi.

envois orientés vers les cibles possibles.

jeu construit avec les partenaires (langage commun) en fonction des opposants.

QUELLES TRANSFORMATIONS pour les ORGANISATEURS-JOUEURS ?

De

Vers

Jeu organisé avec des paramètres non adaptés,

choix judicieux des variables utilisés, après analyse du jeu produit.

"ATTAQUE du CHATEAU"	MODIFICATIONS	Qu'est-ce que vous pensez que cela va modifier ?
<p>QUELLES PROPOSITIONS feriez-vous pour modifier :</p> <p>LES CIBLES</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>		
<p>LA ZONE INTERDITE</p>		
<p>LA BALLE</p>		
<p>LES DROITS DU JOUEUR</p>		
<p>L'INTRODUCTION en JEU</p>		

"L'attaque au château (suite)"

Situation d'APPRENTISSAGE

VARIABLES :

avec combinaisons possibles

- ▶ Le nombre de cibles est réduit (de 8 à 6, 4, 2, 1).
- ▶ La zone de protection est augmentée (diamètre de 3 à 4 m).
- ▶ Les cibles sont dans 2, 3 zones.
- ▶ La cible est verticale (petite cage).
- ▶ La mise en jeu se fait dans une zone protégée plus ou moins grande.
- ▶ Le nombre de balles mises en jeu simultanément est réduit (de 4 à 3, 2, 1).
- ▶ La balle contrôlée par l'attaquant (un pied sur la balle) est protégée pendant 3 secondes.
- ▶ La balle contrôlée par l'attaquant (un pied sur la balle) met le défenseur à 3 m ou devant la zone.
- ▶ Une seule quille renversée est prise en compte à chaque tir.
- ▶ Le tir ne peut se faire si un adversaire est placé entre l'attaquant et la zone.

EFFETS RECHERCHES :

Par l'introduction de la variable ce qui :

Favorise le jeu précis.

Facilite le travail des attaquants.

Favorise les prises d'informations.

Orienté le jeu d'attaque

Facilite l'entrée dans le jeu..

Favorise le jeu concerté.

Favorise le jeu de l'attaquant.

Permet le jeu d'attaque pour tous..

Permet de privilégier le jeu d'adresse.

Permet le jeu de tous sans appréhension.

Les apprentissages liés aux difficultés rencontrées, retenues par les élèves devraient pouvoir s'inscrire en grande partie dans les propositions précédentes.

QUELLES TRANSFORMATIONS pour les JOUEURS ?

De

Des déplacements pour contrôler la balle

D'une lecture tardive des trajets ou trajectoires,

De frappes et passes aléatoires,

Non prise en compte des partenaires.

Vers

des déplacements en contrôlant la balle.

à des prises en compte rapide des informations.

à des tirs orientés vers les cibles et passes adaptées aux partenaires.

à un jeu construit avec les partenaires (langage

QUELLES TRANSFORMATIONS pour les ORGANISATEURS-JOUEURS ?

<p>De Jeu organisé avec des paramètres non adaptés,</p>	<p>Vers choix judicieux des variables utilisées, après analyse du jeu produit.</p>
--	---

"BALLEs aux CIBLEs"	MODIFICATIONS	Qu'est-ce que vous pensez que cela va modifier ?
<p>QUELLES PROPOSITIONS feriez-vous pour modifier :</p> <p>LES CIBLES et leur ZONE</p> <p style="margin-left: 40px;">-</p> <p style="margin-left: 40px;">-</p> <p style="margin-left: 40px;">-</p> <p style="margin-left: 40px;">-</p> <p style="margin-left: 40px;">-</p> <p style="margin-left: 40px;">-</p>		
<p>LE TERRAIN</p>		
<p>LES DROITS DES JOUEURS</p>		
<p>LA BALLE</p>		

"La balle aux cibles (suite)"

Situation d'APPRENTISSAGE

VARIABLES :

avec combinaisons possibles

- ▶ Les cibles sont placées dans un zone étroite.
- ▶ Les cibles sont protégées par une zone inviolable.
- ▶ Les cibles sont verticales (petite cage)
- ▶ Le nombre de cibles par camp est réduit (de 4 à 3, 2, 1).
- ▶ Deux ballons sont mis en jeu.
- ▶ Le terrain est divisé en trois zones. Dans chacune d'entre elles jouent deux adversaires.
Les joueurs changent de zone au tiers du temps.
- ▶ Le nombre de passes pour chaque équipe est limité (5 de suite).
- ▶ Pour attaquer les cibles adverses, il faut avoir fait 5 passes successives.
- ▶ Tout joueur qui conteste une décision est averti une première fois par l'arbitre, puis exclu du jeu à la nouvelle contestation.
- ▶ Le joueur peut faire (2, 3, 4, 5) appuis avec la balle..
- ▶ Le terrain est moins long, mais plus large.
- ▶ Le terrain est plus long, mais moins large.

EFFETS RECHERCHES :

Par l'introduction de la variable ce qui :

Permet l'accès aux cibles pour tous.

Favorise le jeu des défenseurs.

Favorise les lancers forts.

Privilégie les lancers forts et le jeu d'adresse.

Favorise les prises d'informations.

Favorise le jeu ouvert.

Favorise l'attaque rapide.

Permet de coopérer pour conserver la balle.

Favorise la reconnaissance du statut d'arbitre.

Favorise le démarquage.

Favorise le jeu latéral.

Favorise les lancers forts.

Les apprentissages liés aux difficultés rencontrées, retenues par les élèves devraient pouvoir s'inscrire en grande partie dans les propositions précédentes.

QUELLES TRANSFORMATIONS pour les JOUEURS ?

De

Peu de déplacements avec une lecture tardive des trajectoires,

Vers

mobilité et lecture adaptées au jeu de renvoi.

Lancers ou passes aléatoires,

tirs orientés vers les cibles possibles et passes modulées, efficaces aux partenaires

Pas de référentiel commun pour l'attaque et la défense.

jeu construit avec les partenaires (langage commun pour s'approprier, conserver la balle et pour attaquer et protéger son camp).

QUELLES TRANSFORMATIONS pour les ORGANISATEURS-JOUEURS ?

De

Jeu organisé avec des paramètres non adaptés,

Vers

choix judicieux des variables utilisées, après analyse du jeu produit.

"J'installe et je range"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Régler les problèmes posés par la gestion du matériel"

BUT : Construire la charte du bon organisateur

DISPOSITIF :

- A partir de la fiche élève pour la mise en œuvre de l'un des jeux utilisés comme situations d'entrée ou comme situation de référence initiale, confier à un groupe de trois élèves la tâche de trouver, transporter, installer récupérer, ranger le matériel nécessaire à la réalisation du jeu choisi. Un deuxième groupe de trois élèves est chargé d'observer la façon dont le premier groupe s'organise, de juger de son efficacité, de pointer les dysfonctionnements éventuels et de proposer des solutions pour y remédier.

MATERIEL :

- Le maître se contente, en début de module, de montrer le ou les lieux où est stocké le matériel, la façon dont il est rangé et pourquoi (emplacements, système d'accrochage, empilement...).

CONSIGNES :

- Le premier groupe a la responsabilité du matériel nécessaire à la réalisation du ou des jeu(x).
- Le deuxième groupe, sans jamais intervenir directement auprès du premier, note s'il y a eu :
 - des oublis,
 - des disputes,
 - des pertes de temps faute d'organisation et de répartition judicieuse des tâches,
 - une installation inadéquate,

- un transport malaisé ou dangereux
- un mauvais rangement.
- Il a aussi pour objectif de faire progresser le premier groupe en lui faisant des remarques constructives et sur le ton du conseil plus que du reproche.
- En ce sens il sera amené à faire des propositions pouvant aller jusqu'à la remise en cause de l'organisation de départ présentée par le maître.
- On pourra, en inversant les rôles, tester ces propositions lors d'une prochaine séance.
- Il est souhaitable que l'ensemble des élèves de la classe assume à tour de rôle cette responsabilité.
- A terme, l'idée est de construire progressivement, avec les élèves, une *"charte du bon organisateur"*, communicable aux autres classes de l'école, utilisatrices de ce même matériel. (affiches "pense-bête"...)

Situation d'APPRENTISSAGE

"Régler les problèmes posés par l'arbitrage"

"Je siffle quand il faut, comme il faut"

BUT : Construire la charte du bon arbitre

DISPOSITIF :

- A partir de la fiche élève pour la mise en œuvre de l'un des jeux utilisés comme situations d'entrée ou comme situation de référence initiale, confier à un ou deux élève(s) la responsabilité d'arbitre(s) chargé(s) de donner le signal de début et de fin de jeu et de faire appliquer les règles.
- Le maître s'assure au préalable que les règles sont connues et bien assimilées.
- Une autre doublette d'élèves est chargée d'observer et d'évaluer la prestation du ou des arbitres(s), de communiquer les résultats de cette évaluation et éventuellement, de faire des propositions pour améliorer l'arbitrage.
- Lors d'une autre séance, les rôles seront inversés.

CONSIGNES :

A L'ARBITRE :

- Chaque fois qu'un incident de jeu se produit, (suivant le jeu choisi : balle sortie des limites, balle gardée en mains, joueur en zone interdite, fautes telles brutalités...) tu siffles très distinctement (fort et bref) en indiquant clairement avec le bras que tu donnes la balle aux adversaires à tel endroit.
- Tu dois aussi en relation avec le chronométreur, siffler le début et la fin de la partie.

AUX OBSERVATEURS :

- Vous observez bien tout ce que fait l'arbitre (attention, déplacements, façon de siffler, clarté de la décision, rapidité, objectivité, calme, autorité...) et vous entourez chacun sur la fiche d'observation arbitre, la "note" que vous lui attribuez.

CRITERES DE REUSSITE :

- La maître veillera à ce que cette évaluation soit constructive et se fasse sur le ton du conseil plus que de la critique.
Il est important que l'ensemble des élèves de la classe, à tour de rôle, assume cette responsabilité d'arbitre.
- Pour les observateurs, il est sans doute bénéfique de faire remplir la fiche d'observation arbitre à chaque observateur pour une confrontation a posteriori, montrant la difficulté à juger objectivement la prestation d'un arbitre, et à faire expliciter les "notes", peut-être différentes, attribuées par chacun.
- A terme, l'idée est de construire progressivement, avec les élèves une "charte du bon arbitre" communicable aux autres.

FICHE d'OBSERVATION ARBITRE

0 : PAS DU TOUT

1 : ASSEZ BIEN

2 : TOUT A FAIT

IL EST ATTENTIF	0	1	2
IL SUIV LE JEU DE PRES	0	1	2
IL SIFFLE DISTINCTEMENT	0	1	2
IL SIFFLE TAPIDEMENT	0	1	2
IL INDIQUE BIEN OU ET A QUI IL DONNE LA BALLE	0	1	2
IL GARDE SON CALME	0	1	2
IL NE PARLE PAS TROP	0	1	2
IL SE FAIT RESPECTER	0	1	2
SES DECISIONS SONT JUSTES	0	1	2

FICHE d'OBSERVATION ORGANISATEUR

0 : PAS DU TOUT**1 : ASSEZ BIEN****2 : TOUT A FAIT**

Ils savent où est rangé le matériel	0	1	2
Ils s'organisent pour le transporter	0	1	2
Ils se sont répartis les tâches d'installation	0	1	2
Ils rangent correctement le matériel	0	1	2
Ils installent et rangent rapidement	0	1	2

Situation d'APPRENTISSAGE

"Améliorer la mise en place d'un jeu par les élèves"

"Le trésor et les gardiens" et "Le camp ruiné"

BUT : Construire une méthodologie pour lire une fiche de jeu et pouvoir mettre en œuvre efficacement.

DISPOSITIF :

- Avant la séance d'EPS, en classe, où l'on cherchera à, comprendre la fiche (donc le jeu) et prévoir les problèmes d'organisation qui se poseront.
- La séance d'EPS, où il s'agira d'agir, jouer, expérimenter.
- Après la séance d'EPS, en classe, où l'on analysera projet et réalisation pour déterminer les étapes incontournables à une mise en place collective d'un jeu.

Les séances avant et après ne sont pas des séances d'éducation physique. Elles constituent une excellente mise en pratique de compétences à développer dans le cadre des activités de français (lecture et écriture).

Les fiches jeux ("*Le trésor et les gardiens*" et "*Le camp ruiné*") sont à faire séparément (il n'y a pas d'ordre). Même si les fiches questionnaires (avant, après) sont assez semblables, il ne faut pas hésiter à modifier la seconde en fonction des remarques formulées avec les élèves dans la première.

CONSIGNES :**CE QUE L'ON VEUT FAIRE :**

- On va réfléchir sur la meilleure façon de mettre en place un jeu :
 - ▶ Comment s'y prendre ?
 - ▶ Ce qu'il y a à faire ?
 - ▶

Pour cela on va organiser ensemble un jeu qui s'appelle "*Le trésor et les gardiens*" (ou "*Le camp ruiné*").

On jouera mais on recherchera aussi une méthode pouvant s'appliquer à la mise en place d'autres jeux.

- On veut aussi jouer. Si la réflexion en classe a été efficace, on pourra jouer longtemps et de façon intéressante.

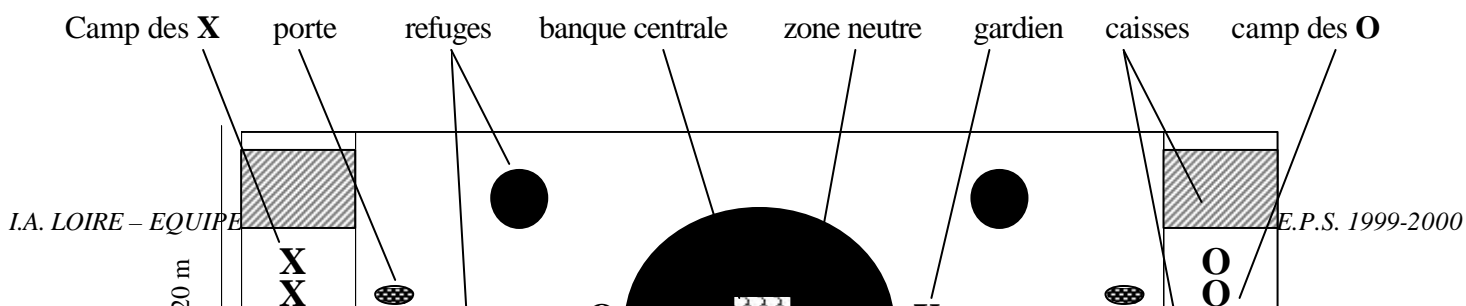
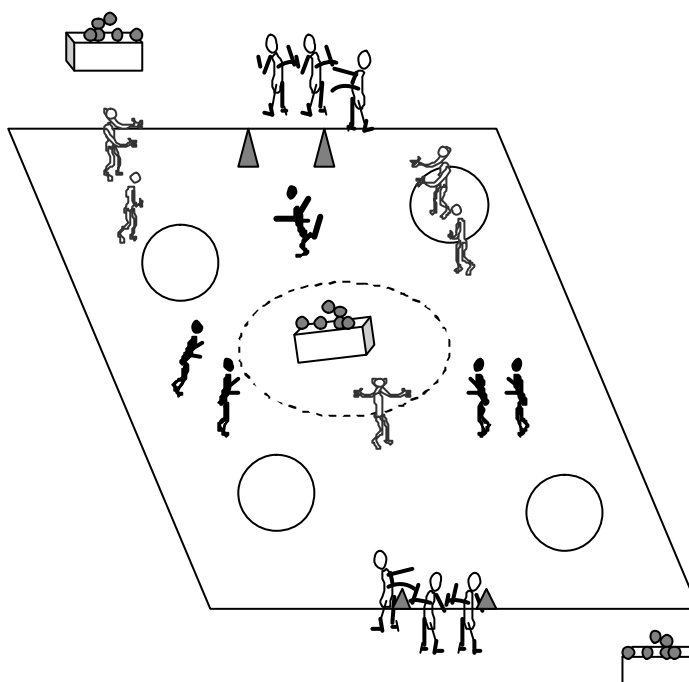
COMMENT ON VA FAIRE :

- 3 temps :

- ▶ Le 1^{er} et le 3^{ème} se passeront en classe. Pour ce travail voir fiches suivantes.
- ▶ Le 2^{ème} se déroulera à l'extérieur pendant la séance d'EPS.

FICHE JEU : "Le Trésor et les Gardiens"

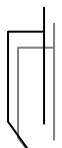
BUT du JEU : Ramener plus d'objets dans son camp que l'équipe adverse



REGLES :

- On ne peut transporter qu'un objet à la fois.
- Si on est touché par le gardien, objet en main, on va rendre l'objet, au centre du terrain, on rentre dans son camp, on repasse la porte pour jouer à nouveau.
- On ne peut être touché par le gardien ni dans la zone neutralisée ni dans les refuges.

FICHE COMPREHENSION : "Le Trésor et les Gardiens"

**AVANT DE POUVOIR JOUER**

QUESTIONS : *pour être sûr d'avoir bien compris les règles, les affirmations suivantes sont-elles vraies ou fausses ?*

- Ce sont 2 équipes qui s'affrontent.
- Les portes sont sur le côté du terrain.
- Le gardien peut toucher un joueur n'importe où sur le terrain.
- Un joueur peut transporter plusieurs objets à la fois.
- Le gardien peut toucher un joueur même s'il n'a pas d'objet en main.
- Le joueur touché par le gardien est éliminé.
- Pour gagner il suffit d'avoir un objet de plus que les autres.

REFLEXIONS : *pour ne rien oublier (vérifications à mener)*

Les rôles

- Quels sont les différents acteurs identifiés dans les règles ? N'y a-t-il pas d'autres acteurs (qui ne seraient pas désignés dans les règles) qui pourraient être utiles au bon déroulement du jeu ? Lorsque tous les acteurs sont trouvés, il faut constituer les équipes, se répartir les rôles dans la classe afin que tout le monde joue. Pour passer dans différents rôles, au cours de plusieurs jeux, pensez à faire un tableau.

Le matériel

- De quels matériels aurons-nous besoin ? Aide : Comment marquer, matérialiser le terrain ? Comment indiquer les refuges ? Comment reconnaître les différents acteurs ? Combien dure une partie ? et il y a peut-être encore d'autres questions.

Je sais dessiner le terrain.



APRES AVOIR JOUE

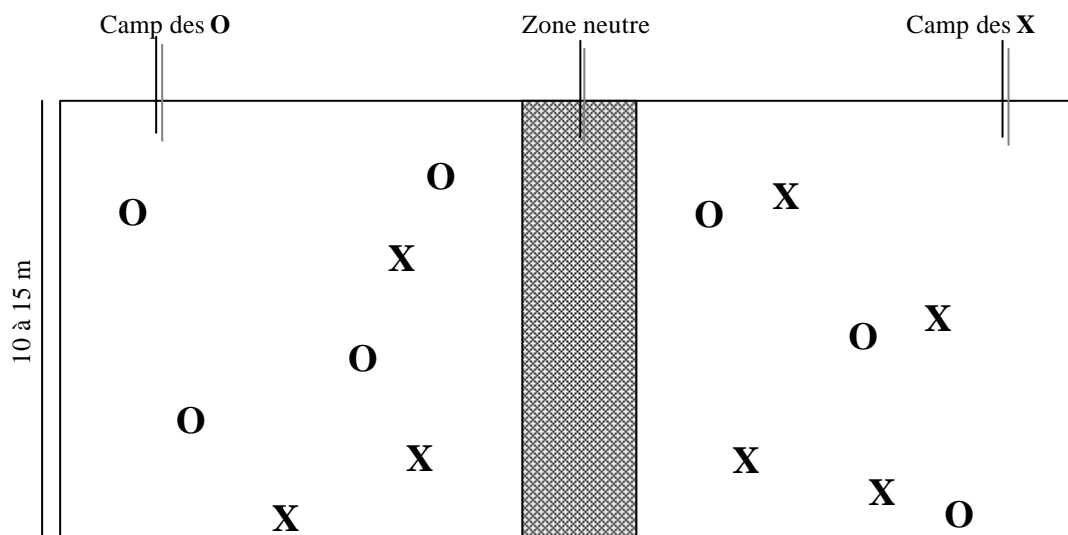
- Faire la liste des problèmes rencontrés.
- Essayer de savoir pourquoi il y a eu ces problèmes.
- Est-ce que l'on avait tout prévu ?

- Faire une fiche guide, à partir de ce qui a été constaté, pour pouvoir être efficace sur d'autres jeux. (par exemple) :
 - Lire le jeu
 - Se mettre d'accord collectivement (être sûr de comprendre tous la même chose).
 - Trouver tous les acteurs (précisés ou non les règles).
 - Se répartir les rôles.
 - Matériel.
 -

FICHE JEU : "Le camp ruiné"

BUT du JEU : Faire passer le plus possible de joueurs dans le camp adverse

DISPOSITIF :



4 m

20 à 30 m

REGLES :

- Deux équipes, d'effectif égal, se choisissent un camp.
- Une zone neutre sépare les camps.
- Pour commencer le jeu les équipiers se répartissent dans chaque camp.
- Le tirage au sort désigne l'équipe qui commence.
- Pour pouvoir passer dans le camp adverse il faut réussir à attraper la balle de volée (aucun rebond).
- Le joueur qui a attrapé un ballon, le conserve en passant dans le camp adverse.
- Si le ballon tombe au sol, pour remettre en jeu, on le donne à l'équipe qui ne vient pas de le lancer.
- Le jeu dure 5 minutes.

FICHE COMPREHENSION : "Le camp ruiné"

AVANT DE POUVOIR JOUER

QUESTIONS : pour être sûr d'avoir bien compris les règles, les affirmations suivantes sont-elles vraies ou fausses ?

- Un joueur peut aller où il veut sur toute la zone de jeu.
- Le jeu se termine seulement lorsque tous les joueurs d'une équipe ont envahi le camp adverse.
- Le joueur qui échappe le ballon doit le donner à l'équipe adverse.
- Un joueur qui est touché par un ballon et qui ne peut le stopper est éliminé.
- C'est le maître qui procède au coup d'envoi.

REFLEXIONS : pour ne rien oublier (vérifications à mener)

Les rôles

- Quels sont les différents acteurs identifiés dans les règles ? N'y a-t-il pas d'autres acteurs (qui ne seraient pas désignés dans les règles) qui pourraient être utiles au bon déroulement du jeu ? Lorsque tous les acteurs sont trouvés, il faut constituer les équipes, se répartir les rôles dans la classe afin que tout le monde joue. Pour passer dans différents rôles, au cours de plusieurs jeux, pensez à faire un tableau.

Le matériel

- De quels matériels aurons-nous besoin ? Aide : Comment marquer, matérialiser le terrain ? Comment indiquer les refuges ? Comment reconnaître les différents acteurs ? Combien dure une partie ? et il y a peut-être encore d'autres questions.

Je sais dessiner le terrain

APRES AVOIR JOUE

- Faire la liste des problèmes rencontrés.
- Essayer de savoir pourquoi il y a eu ces problèmes.
- Est-ce que l'on avait tout prévu ?
- Faire une fiche guide, à partir de ce qui a été constaté, pour pouvoir être efficace sur d'autres jeux. (par exemple) :
 - Lire le jeu
 - Se mettre d'accord collectivement (être sûr de comprendre tous la même chose).
 - Trouver tous les acteurs (précisés ou non les règles).
 - Se répartir les rôles.
 - Matériel.
 - ...

"3 X 3"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Prendre des décisions collectives en fonction de son équipe et du placement de ses adversaires"

BUT : 3 attaquants tentent de gagner leurs matchs contre 3 défenseurs ayant des espaces de jeu définis.

DISPOSITIF :

- Les élèves font des équipes de 3 joueurs. Le maître affecte 1 couleur de dossards à chaque équipe, et place 2 équipes sur chaque terrain.
- Dans chaque phase du jeu une équipe attaque 3 fois de suite (3 ballons) puis défend. Les équipes s'affrontent de la même façon dans les phases de jeu suivantes.
- Donner la fiche aux élèves qui s'organisent sur leur terrain.

MATERIEL :

- Plots pour délimiter les terrains, les zones.
- Cerceaux.
- 3 ballons par terrain.
- Dossards.
- Fiches de résultats, crayons.

CONSIGNES :

Déroulement :

- Vous jouez à la 1^{ère} réalisation du jeu en tenant les rôles d'attaquant et de défenseur.
- Vous remplissez la fiche de résultats.
- Vous passez à la réalisation du 2^{ème} jeu.....

Règles de jeu : les mêmes que "La balle aux Cibles"

- Les ballons sont uniquement joués à la main.
- Les joueurs peuvent se déplacer uniquement sans le ballon.
- Pour marquer 1 point, il faut que le ballon tombe ou touche une cible.

CRITERES DE REUSSITE :

- Les scores ne sont pas nuls.
- Lister les stratégies déployées en fonction des différents placements des défenseurs.

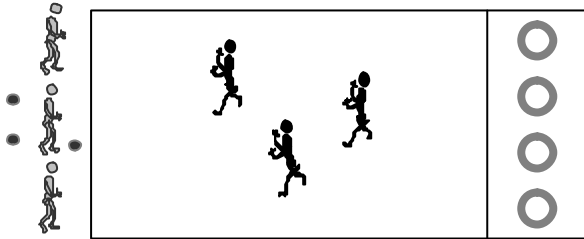
VARIABLES :

- Dans le même groupe, on modifie les équipes en changeant les partenaires.

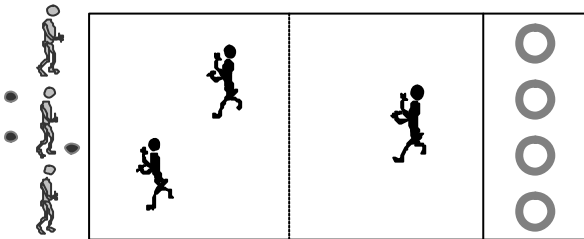
- Les équipes sont constituées de façon homogène ou hétérogène.
- Les zones des défenseurs peuvent être dans la longueur.
- Même jeu en jouant les ballons au pied, ou à la façon rugby.

Fiche de jeu 3X3

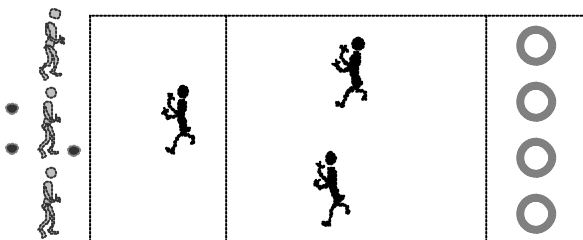
1^{er} JEU



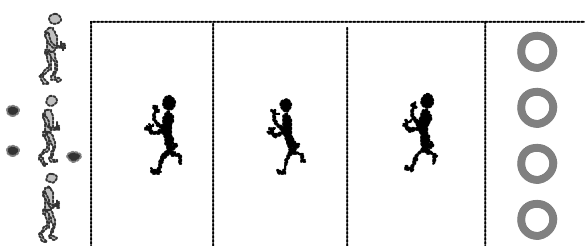
FICHE DE RESULTAT Points marqués en attaque		
	EQUIPE 1	EQUIPE 2
1 ^{er} Ballon		
2 ^{ème} Ballon		
3 ^{ème} Ballon		
TOTAL		



FICHE DE RESULTAT Points marqués en attaque		
	EQUIPE 1	EQUIPE 2
1 ^{er} Ballon		
2 ^{ème} Ballon		
3 ^{ème} Ballon		
TOTAL		



FICHE DE RESULTAT Points marqués en attaque		
	EQUIPE 1	EQUIPE 2
1 ^{er} Ballon		
2 ^{ème} Ballon		
3 ^{ème} Ballon		
TOTAL		



FICHE DE RESULTAT Points marqués en attaque		
	EQUIPE 1	EQUIPE 2
1 ^{er} Ballon		
2 ^{ème} Ballon		
3 ^{ème} Ballon		
TOTAL		

Fiche individuelle

Nom :		Groupe
J'ai été	Dans quel jeu	J'évalue de 1 à 3 ce que j'ai su faire
<ul style="list-style-type: none"> - Organisateur - Joueur - Arbitre - Chronométreur - Marqueur 		
J'ai préféré être		Pourquoi ?

Fiche collective

Questions pour les organisateurs	Pourquoi ?
<ul style="list-style-type: none"> - Pourquoi avez-vous choisi ce jeu ? - Est-ce que c'était difficile d'être en place ? - Est-ce que chacun a pu donner son avis ? - Est-ce que vous vous êtes répartis les tâches ? - Est-ce que le jeu s'est bien déroulé ? 	

Questions pour les joueurs	Pourquoi ?
-----------------------------------	-------------------

- Est-ce que ce jeu vous a plu ?
- Est-ce qu'il était bien organisé ?