

Circonscription de Saint–Maixent Niort

Education physique et sportive

**Construire un module d'apprentissage
en jeux collectifs
aux cycles 2 et 3**

Animation pédagogique

21 mars 2007

Sainte Némaye

L'Éducation Physique et Sportive à L'ÉCOLE PRIMAIRE (Programmes 2002)

DES OBJECTIFS		
<u>CYCLE 1</u>	<u>CYCLE 2</u>	<u>CYCLE 3</u>
<ul style="list-style-type: none"> • favoriser la construction des actions motrices fondamentales : locomotion, équilibre, manipulation... • permettre une première prise de contact avec les diverses activités physiques, pratiques sociales de référence • faire acquérir des compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé 	<ul style="list-style-type: none"> • développer les capacités et les ressources nécessaires aux conduites motrices • accéder au patrimoine culturel que représentent les diverses activités physiques, sportives et artistiques, pratiques sociales de référence • acquérir des compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé 	<ul style="list-style-type: none"> • développer les capacités et les ressources nécessaires aux conduites motrices • accéder au patrimoine culturel que représentent les diverses activités physiques, sportives et artistiques, pratiques sociales de référence • acquérir des compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé
DES COMPETENCES SPECIFIQUES		
<u>CYCLE 1</u>	<u>CYCLE 2</u>	<u>CYCLE 3</u>
<ul style="list-style-type: none"> • réaliser une performance que l'on peut mesurer : activités athlétiques • adapter ses déplacements à différents types d'environnement : activités gymniques, d'orientation, aquatiques, de roule et glisse, d'escalade, d'équitation • coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement : jeux d'opposition duelle, jeux collectifs et de tradition • réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive : danse, mime, rondes et jeux dansés, manipulation de matériel, activités gymniques, activités de cirque 	<ul style="list-style-type: none"> • réaliser une performance mesurée : activités athlétiques, activités de natation • adapter ses déplacements à différents types d'environnement : activités d'orientation, d'escalade, de natation, de roule et glisse, d'équitation • s'opposer individuellement ou collectivement : jeux de lutte, jeux de raquettes, jeux collectifs et de tradition • concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive : danse, mime, activités gymniques, activités de cirque, gymnastique rythmique 	<ul style="list-style-type: none"> • réaliser une performance mesurée : activités athlétiques, activités de natation • adapter ses déplacements à différents types d'environnement : activités d'orientation, d'escalade, nautiques, de roule et glisse, d'équitation • s'affronter individuellement ou collectivement : jeux de lutte, jeux de raquettes, jeux collectifs traditionnels ou sportifs • concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive : danse, gymnastique artistique et rythmique, activités de cirque, natation synchronisée
DES COMPETENCES TRANSVERSALES		
<u>CYCLE 1</u>	<u>CYCLE 2</u>	<u>CYCLE 3</u>
<ul style="list-style-type: none"> • s'engager dans l'action : oser s'engager en toute sécurité, contrôler ses émotions • faire un projet d'action : à court terme • identifier et apprécier les effets de l'activité : prendre des indices simples, prendre des repères dans l'espace et le temps, constater ses progrès • se conduire dans le groupe en fonction de règles : participer à des actions collectives, comprendre des règles, écouter et respecter les autres, coopérer 	<ul style="list-style-type: none"> • s'engager lucidement dans l'action : oser s'engager en toute sécurité, choisir des stratégies efficaces, contrôler ses émotions • construire un projet d'action : le formuler, le mettre en œuvre • mesurer et apprécier les effets de l'activité : lecture d'indices variés, mise en relation des notions d'espace et de temps, appréciation de ses actions, de ses progrès et de ceux des autres • appliquer des règles de vie collective : commencer à se sentir responsable, comprendre des règles, écouter et respecter les autres, les adultes 	<ul style="list-style-type: none"> • s'engager lucidement dans l'action : oser s'engager en toute sécurité, choisir des stratégies efficaces, contrôler ses émotions • construire un projet d'action : le formuler, le mettre en œuvre, s'engager contractuellement • mesurer et apprécier les effets de l'activité : lecture d'indices complexes, mise en relation des notions d'espace et de temps, application des principes d'actions, appréciation de ses actions • appliquer et construire des principes de vie collective : se conduire dans le groupe en fonction des règles, des codes, écouter et respecter les autres, coopérer

Construire un module d'apprentissage en jeux collectifs

1. Les programmes en EPS à l'école primaire.

Cycle 1 : Construire le répertoire moteur de base, constitué d'actions motrices fondamentales :

- les locomotions (déplacements),
- les équilibres (attitudes stabilisées),
- les manipulations (saisir, tirer, pousser),
- les projections et les réceptions d'objets (lancer, recevoir).

Ces actions se retrouvent seules ou en combinaison avec d'autres dans toutes les activités physiques.

Cycle 2 : Enrichir et perfectionner le répertoire moteur :

Les actions motrices vont être perfectionnées dans leur forme, en vitesse d'exécution, en précision, en force ; les élèves deviendront capables d'en enchaîner plusieurs d'où un élargissement du répertoire moteur.

Cycle 3 : Les enfants vont complexifier les actions, devenant plus performants à la fois dans le nombre d'actions qu'ils peuvent réaliser, enchaîner, mais aussi dans leurs différentes formes et combinaisons, ainsi que dans la maîtrise de leur exécution.

Cycles 2 et 3 : Trois objectifs généraux :

- développement des capacités et des ressources nécessaires aux conduites motrices,
- l'accès au patrimoine culturel sportif (pratiques sociales de référence),
- l'acquisition de compétences et de connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé.

La programmation.

- ❖ Cycles 2 et 3 : Trois heures hebdomadaires seront réparties sur au moins deux jours distincts.
- ❖ Les quatre types de compétences (**voir tableau : des compétences spécifiques**) seront abordées dans chacune des trois années du cycle.
- ❖ Chaque compétence sera traitée au travers d'une ou plusieurs activités
- ❖ Chaque activité se déroulera sur un module d'apprentissage de six à dix séances.
- ❖ « **La compétence "S'opposer individuellement ou collectivement" est obligatoirement travaillée chaque année grâce à un module d'apprentissage sur les jeux collectifs, traditionnels ou non** » (Prog. 2002).

2. L'évolution de la compétence spécifique en jeux collectifs et de sa mise en œuvre au cours des trois cycles (Extrait des Programmes 2002)

Cycle 1 : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Etre capable de :

- 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.

Mise en œuvre :

- jeux collectifs (y compris les jeux de tradition avec ou sans ballons) : jeux de poursuite, jeux de transport d'objets, activités de lancers de balles et ballons sur des cibles- buts et à des distances variées

- avec les moyens et les grands : ces mêmes jeux et activités sont menés dans des espaces délimités, avec des rôles différents à jouer

Exemple de compétence à atteindre en fin d'école maternelle :

- jeux collectifs : avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur.

Cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement.

(Extrait du document d'application des programmes en EPS pour le cycle 2)

Etre capable de :

- coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur.

Mise en œuvre :

- Jeux collectifs (y compris jeux traditionnels avec et sans ballon).

Les compétences à atteindre en fin de cycle :

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

- d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque)
- de défenseur : courir et toucher les porteurs de balles ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer...

Cycle 3 : S'affronter individuellement ou collectivement.

(Extrait du document d'application des programmes en EPS pour le cycle 3)

Etre capable de :

- coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif,
- conduire un affrontement individuel et/ou collectif.

Mise en œuvre :

- jeux collectifs (traditionnels ou sportifs).

Les compétences à atteindre en fin de cycle :

Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif (type basket, handball...) :

- comme attaquant :
 - porteur de balle : dribbler sur quelques mètres, progresser vers l'avant, passer la balle à un partenaire arrêté ou en mouvement, ou tirer en position favorable
 - non porteur de balle : se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle,
- comme défenseur :
 - courir pour gêner le porteur de balle et/ou courir et s'interposer entre les attaquants et le but
- passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement.

Education physique et sportive aux cycles 2 et 3

Construire un module d'apprentissage en jeux collectifs

1. Le « Module d'apprentissage », comment l'élaborer ?

Il permet à l'enseignant d'organiser son enseignement : quelles activités pour quelles acquisitions ? Comment les évaluer ?

Il est centré sur l'élève qui apprend et non pas sur ce que l'enseignant enseigne.

Il est composé de 3 phases et se déroule sur environ 12 à 15 séances :

- Phase diagnostique : 2 séances pour entrer dans l'activité et 1 séance réservée à « **la situation de référence** » au cours desquelles les élèves agissent ; l'enseignant observe les réponses des élèves puis dégage les savoirs à acquérir.
- Phase d'apprentissage : 6 à 8 séances
Pour acquérir de nouveaux savoirs et progresser.
- Phase d'évaluation : 1 séance d'évaluation sommative en reprenant la situation de référence pour mesurer les effets des apprentissages (choisir des indicateurs de progrès par rapport à la situation de référence) et 2 séances pour la complexifier en y ajoutant des éléments de la trame de variance. (voir document annexe)

2. Présentation du Module d'apprentissage en CP

I. Jeux qui précèdent la situation de référence (séances 1 et 2)

1) **Lapins chasseurs en cercle**

Règles de base : Les lapins à l'intérieur du cercle et les chasseurs à l'extérieur. Tout lapin touché par un ballon sort du cercle. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de lapins.

Un lapin touché devient chasseur.

Temps limité à 1 minute (on compte le nombre de lapins touchés)

Variante : jouer avec 2 ballons ; agrandir l'espace de jeu.

2) **La balle assise**

Règles de base : Les 10 joueurs sont dispersés sur un terrain de 10m x 10m.

Ils doivent s'emparer du ballon pour tirer sur les adversaires.

Un joueur touché doit s'asseoir.

Le dernier joueur touché a gagné.

Un joueur assis qui touche ou reçoit le ballon est délivré.

Le porteur de balle peut se déplacer en possession de la balle.

Variante : 2 équipes différenciées, l'une ayant le ballon au départ ; l'équipe qui parvient à faire asseoir tous les joueurs adverses gagne la partie.

Le porteur de balle ne peut pas se déplacer avec la balle.

Si un joueur bloque le ballon de volée, il n'est pas pris.

Jouer avec 2 ballons ; agrandir l'espace de jeu.

Temps limité à 1 minute (on compte le nombre de joueurs assis).

II. Situation de référence : Le gagne-terrain (séance 3)

Organisation : terrain de hand - deux équipes de 8 joueurs

Matériel : un ballon léger (type mousse) – 16 chasubles (2 couleurs)

Règles de base : il s'agit de gagner du terrain en faisant reculer l'équipe adverse jusque derrière sa ligne de fond. L'équipe qui engage lance la balle le plus loin possible dans le camp adverse. Le joueur qui la reçoit la relance de l'endroit où il l'a ramassée.

Critères observables (de réussite) :

- compter le nombre de lancers par équipe,

- apprécier le lancer en terme de distance (prêt, loin)
- compter le nombre de réception après 1 rebond
- compter le nombre de réception de volée
- quelles formes d'occupation de l'espace (déplacement ou non)

Variante : si le ballon est contrôlé après un seul rebond de la balle le joueur avance de 3 pas.

Si le ballon est contrôlé de volée le joueur avance de 5 pas.

III. Situations d'apprentissage (séances 4, 5, 6, 7)

Quelles compétences les élèves doivent-ils acquérir pour progresser dans ce jeu ?

Quelles situations d'apprentissage peut-on mettre en place pour chacune d'elles ?

1) Lancer de balle à distance :

- « **Gagne-terrain à 2** » : face à face sur un terrain de 20m x 4m. Faire reculer l'adversaire jusqu'à la ligne de fond en lui lançant le ballon le plus loin possible. Le receveur renvoie de l'endroit où il a pu bloquer le ballon. Voir « 100 heures d'EPS » cycle 2 page 158

2) Attraper la balle le plus tôt possible (de volée, après rebond).

- « **Passer sur les voleurs** » : Groupes de 4 serveurs, 4 receveurs, 4 voleurs sur un terrain de 8 x 8m. Les serveurs frappent chacun 3 ballons vers leurs receveurs sans que les voleurs puissent les intercepter. Le groupe qui récupère le plus de ballons a gagné.

Variante : Les receveurs doivent attraper le ballon après un rebond.

Les receveurs doivent bloquer le ballon de volée.

Voir « 100 heures d'EPS » cycle 2 page 159

- Groupes de 3 joueurs :

1 passeur envoie le ballon vers les 2 autres. Celui qui réussit à l'attraper le premier marque 1 point. Varier le mode de lancer.

3) Coopérer par l'occupation de l'espace :

- « **Le drapeau** » : terrain de 15m x 10m avec un camp à chaque extrémité.

2 équipes (8 attaquants et 8 défenseurs) ; 1 drapeau à 5 m du camp des défenseurs. Les attaquants marquent 1 point s'ils réussissent à prendre et rapporter le drapeau dans leur camp. (ils peuvent le réaliser en plusieurs fois). Les défenseurs marquent 1 point s'ils touchent un adversaire porteur du drapeau. Si le défenseur touche un attaquant qui ne porte pas le drapeau, ce dernier est éliminé. Si le cavalier (attaquant mais qui n'a pas le droit de rapporter le drapeau) touche un défenseur, celui-ci est éliminé. Toute sortie du terrain est éliminatoire. Voir « 100 heures d'EPS » cycle 2 page 143

- « **Les sorciers** » : Plusieurs terrains de 8 x 8m, comprenant chacun une prison, avec un sorcier contre cinq joueurs. Le sorcier essaie de toucher tous les joueurs. Un joueur touché se rend en prison, d'où il peut être délivré par un partenaire. Changement de rôles quand tous les joueurs sont en prison.

Variante : Mettre deux sorciers.

Les joueurs touchés s'assoient dans le terrain au lieu d'aller en prison.

Voir « 100 heures d'EPS » cycle 2 page 136

IV. Situation de référence (séance 8)

V. Complexification de la situation de référence (séances 9 et 10)

En travaillant :

- Passe aux partenaires
- Opposition à l'adversaire : le gêner sans le toucher

Réactivation au cours de l'année

Introduire l'arbitrage par les enfants : 3 équipes, 2 jouent et 1 observe ou 1 élève observe 1 joueur.

3. Présentation du Module d'apprentissage en CE2

I. Jeux qui précèdent la situation de référence (séances 1 et 2)

1) Vol ballons

Règles de base : un terrain de 30m x 20m séparé en 2 camps par une ligne médiane.

2 équipes différenciées (A et B) ; 1 ballon pour 2. Les ballons sont dans les mains des équipiers A. Au signal, ils essaient de conduire avec la main leur ballon derrière la ligne de fond adverse. Les adversaires B peuvent intercepter les ballons et les amener derrière la ligne de fond de l'équipe A.

Critère de réussite : l'équipe, qui à la fin du temps de jeu, a amené le plus de ballons derrière la ligne de fond adverse a gagné.

Variante : 1 ballon pour trois

1 ballon pour 4

Se déplacer en dribblant avec le ballon

2) Passe à cinq

Règles de base : un terrain de 15m x 10m.

8 joueurs : 5 attaquants contre 2 défenseurs avec 1 arbitre. 1 ballon par groupe. 5 chasubles d'une couleur, 2 d'une autre couleur.

Les attaquants doivent s'échanger le ballon en effectuant des passes à la main. Ils remplissent leur contrat quand ils effectuent 5 passes consécutives sans interception

des défenseurs ou sortie de balle hors des limites du terrain. On change les rôles au bout d'une minute.

Critère de réussite : comptabiliser le meilleur score réussi à la fin du temps de jeu.

Variante : 5 attaquants contre 3 défenseurs

II. Situation de référence : Le monokorf (séance 3)

Terrain carré de 20 x 20m (ou 10 x 10m) - 4 angles de 5 m délimités par des plots –

1 panier de basket central (hauteur 3m environ) - 1 ballon de mini-basket

2 équipes **mixtes** de 4 joueurs

Consignes : la mise en jeu se fait par l'un des joueurs de l'équipe attaquante désignée par tirage au sort ; de l'un des 4 angles, par une balle en l'air en direction d'un coéquipier.

Lorsque l'équipe défensive récupère le ballon, un de ses joueurs se place dans un angle pour le relancer.

Cette équipe devient alors attaquante.

Critères de réussite : un but est marqué lorsque le ballon passe de haut en bas au travers du panier. Chaque but vaut un point.

Infractions aux règles de jeu :

- se déplacer ou dribbler avec le ballon ou se faire des passes à soi-même
une fois le ballon saisi, le joueur doit tout mettre en œuvre pour s'arrêter et ensuite garder obligatoirement un pied au sol (qui peut servir de pivot).
- toucher volontairement le ballon du pied ou de la jambe.

- céder le ballon à un coéquipier de la main à la main.
- prendre ou frapper le ballon des mains d'un adversaire.

- gêner un adversaire de sexe opposé.
- frapper le ballon du poing.
- provoquer un contact quel qu'il soit, avec un adversaire.
- toucher le panier.

Sanctions : Lancer franc joué à l'endroit même de la faute. Tous les joueurs se placent à une distance d'au moins 2 m.

III. Situations d'apprentissage (séances 4, 5, 6, 7)

Quelles compétences les élèves doivent-ils acquérir pour progresser dans ce jeu ?

Quelles situations d'apprentissage peut-on mettre en place pour chacune d'elles ?

1) Faire une passe rapide, plus ou moins longue, précise :

- « **la thèque basket** » : un terrain de 20m x 10m - un panier de basket - 2 ballons de basket – un grand cercle – 2 équipes A et B

Consignes : l'équipe A se place sur le cercle et les joueurs de l'équipe B se dispersent autour, à l'extérieur. Au départ, le joueur A1 tient les 2 ballons. Au signal, il lance un ballon le plus loin possible et passe à la main l'autre ballon à A2 qui le passe à A3, etc...le plus vite possible. Pendant ce temps, les joueurs de l'équipe B récupèrent le ballon et, par un jeu de passes à la main, essaient de marquer un panier.

La partie s'arrête lorsque le panier est marqué.

Critères de réussite : compter le nombre de passes réalisées par l'équipe A.

Une deuxième partie commence avec A2 qui tient les 2 ballons. Lorsque tous les joueurs de l'équipe A ont lancé, on change les rôles.

2) Tirer au panier :

- « **le béret ballon** » : un terrain de 20m x 10m - 2 paniers de basket - 1 ballon de basket - 2 équipes.

Consignes : Le meneur appelle un numéro. Les 2 joueurs répondant à ce numéro se précipitent vers le ballon, afin de marquer dans leur panier respectif. Quand le panier est marqué ou le ballon sorti des limites, le meneur appelle un autre numéro et les deux premiers joueurs regagnent leur place.

Critères de réussite : on compte les paniers marqués lorsque tous les joueurs ont été appelés. Le meneur peut appeler plusieurs numéros à la fois.

3) Occuper les espaces libres, se démarquer :

- « **faire un maximum de passes** » : un terrain de 15m x 12m. – 6 attaquants (3 sur le terrain et 3 à l'extérieur) - 3 défenseurs à l'intérieur du terrain.

Consignes : Les attaquants à l'intérieur du terrain essaient de réaliser un maximum de passes en 1 minute. Les attaquants à l'extérieur facilitent la tâche en renvoyant le ballon ou en le ramassant.

Ne pas comptabiliser les passes faites aux joueurs extérieurs.

Recommencer le décompte à 0 si un défenseur attrape le ballon ou l'envoie hors des limites.

4) Faire opposition au porteur de balle :

- « **attaque-défense** » : un terrain de 12m x 12m - 2 paniers de basket - 2 équipes de 3 joueurs.

Consignes : L'équipe attaquante dispose de 5 ballons qu'elle utilise les uns après les autres. Elle essaie de marquer le plus de paniers possible en restant dans l'aire de jeu. Lorsque les défenseurs récupèrent le ballon ils marquent aussi un point.

Jouer au temps

Critère de réussite : compter le nombre de points par équipe.

5) Se déplacer pour empêcher la passe, intercepter le ballon :

- « **balle au capitaine** » : un terrain de 20m x 15m - en-but : zone de 2m de large à chaque extrémité (sur toute la largeur) - 2 équipes de 6 à 8 joueurs.

Consignes : Chaque équipe place un joueur-but dans l'en-but adverse. Les équipiers doivent lui faire parvenir le ballon pour marquer un point. Une équipe perd le ballon si un de ses joueurs se déplacent avec le ballon, l'envoie hors des limites ou bouscule un adversaire. Possibilité de matérialiser une zone interdite à tous les joueurs à proximité des joueurs-buts.

Demander au joueur-but de bloquer le ballon pour valider le point.

La zone peut être remplacée par un cercle.

Critère de réussite : compter le nombre de points par équipe.

IV. Situation de référence (séance 8)

V. Complexification de la situation de référence (séances 9 et 10)

Ajouter aux règles de base :

- On ne peut tirer lorsqu'on est « couvert » par un défenseur (de même sexe).

- S'emparer du ballon en position « tombée » (pour l'équipe défensive).

Réactivation : au cours de l'année

Arbitrage par les élèves

Années 2 et 3 (CM1 et CM2) :

Situations de référence : Basket-Ball, Handball, Football, Rugby

Bibliographie :

- Education physique : le guide de l'enseignant tome 2 Revue EPS
- l'EPS aux cycles 2 et 3 Equipe EPS du Tarn CRDP Midi-Pyrénées
- L'arbitrage par les enfants dans les sports collectifs USEP 79
- 100 heures d'EPS pour chaque classe du cycle 2 USEP CRDP Languedoc-Roussillon
- 100 heures d'EPS pour chaque classe du cycle 2 USEP CRDP Languedoc-Roussillon
- Pratiquer l'EPS 8 à 12 ans des activités physiques et sportives au cycle 3
Equipe des conseillers pédagogiques en EPS du Bas-Rhin

LA MANIPULATION – LE MATERIEL

Détermine des habiletés motrices spécifiques

La mise en situation de verbes d'action comme : jongler, dribbler, shooter, frapper, rattraper, lancer, passer, envoyer loin, plonger et bloquer, plonger et frapper...

EN UTILISANT L'OBJET À MANIPULER

balles
ballons
palets
autres

Formes (rond, ovale...)
Taille (gros, petit...)
Matière (cuir, plastique, tissu, caoutchouc...)
Etat (gonflé, dégonflé, dur, flasque...)
Poids (lourd, léger...)

DIRECTEMENT

AVEC

Mains (D et G)
Pieds (D et G)
Tête

INDIRECTEMENT

AVEC

Crosses
Bâtons
Raquettes

L'ESPACE

Détermine l'amplitude du jeu et les formes motrices

INTERIEUR / EXTERIEUR

Avec limite

- intérieur
- extérieur

grand
petit

FORMES
carré
rectangle
cercle
triangle...

Avec des zones interdites

- la place — aménagées ou non
- la forme — obstacles dispersés ou organisés

Avec obstacles

- naturels
- aménagés

Avec des cibles ou non

hautes, basses
mobiles, immobiles
plates, profondes
gardées, non gardées

LES FACTEURS

LA REGLE

Détermine la gestion des interdits et des obligations
Les variantes portent sur :

- les enfants
 - âges
 - capacités
 - nombre
- les lieux de jeu
- les temps de jeu
- les manipulations
- les rôles
- les façons de marquer
- la comptabilisation des points

N.B. : La règle n'est pas la consigne. Elle résulte d'un certain nombre de paramètres qui, à un moment donné, tiennent compte du niveau des joueurs et des formes de jeu escomptées. La règle dans l'éducation au jeu est temporaire.

DE VARIANCE

LES RÔLES

Détermine les relations entre les joueurs

Notion de partenaire
d'adversaire
d'arbitre

Notion d'attaquant

Notion de défenseur

VARIANTES :

Je fais

- seul face à un adversaire (un contre un),
- avec un partenaire face à un adversaire (deux contre un, notion de surnombre),
- avec un ou plusieurs partenaires contre un ou plusieurs adversaires.

Nous sommes

- constamment attaquants **ou** défenseurs
- constamment attaquants **et** défenseurs

N.B. : La combinaison d'un certain nombre de variantes peut aboutir à des formes de jeux « hors normes ».
Ex. : 3 équipes, 3 buts, 2 ballons.

LE TEMPS

Détermine : - la dextérité motrice
- les capacités fonctionnelles des enfants

Accélération

- plus vite
- moins vite

Ralentissement

Temps de jeu :

- changement de camp
- changement de rôles
- changement de partenaires

Capacités fonctionnelles :

- âge des enfants
- capacité d'endurance
- conditions climatiques
- période de l'année