

Stage régional du 25 au 27 janvier 2017/ Enseignants de cycles 3 et professeurs EPS

Lieu de formation : Lycée Français Gustave Eiffel Pays : Hongrie Ville : Budapest

Éducation Physique & Sportive

Du jeu collectif au sport collectif

Jeudi 26 janvier 2017

aefe

Agence pour
l'enseignement français
à l'étranger



Les finalités des jeux collectifs

A l'école, les enseignants utilisent souvent les jeux collectifs et les jeux sportifs collectifs pour permettre à l'élève de développer le champ d'apprentissage « conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel ». Mais concrètement que sont les jeux collectifs traditionnels, les jeux collectifs et les jeux sportifs collectifs ?

Quelques précisions utiles

- **Jeu** : activité spontanée, libre
- **Jeu traditionnel** : activité simplement codifiée, non institutionnalisée (permet des modes originaux d'action et d'interaction - Suppose l'acceptation partagée de la loi du jeu...)
- **Jeu collectif / sportif** : situation motrice codifiée, non institutionnalisée (contrat ludique qui implique une organisation sociale du jeu - Système de règles. Possibilité d'intentions éducatives)
- **Sport** : activité avec une codification extrême et institutionnalisation.

A l'école, il s'agit d'utiliser ces jeux au-delà d'une simple animation ou découverte d'un jeu (objectifs que l'on assigne au centre de vacances & de loisirs). Le but n'est pas seulement d'apprendre des jeux mais d'apprendre dans le jeu.



aefe
Agence pour
l'enseignement français
à l'étranger



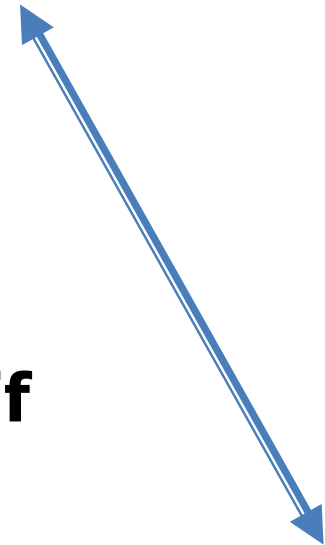
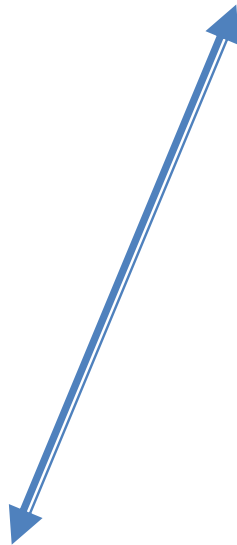
Les fondamentaux (vers une logique sportive)

jouer pour gagner

**Conduire et maîtriser
un affrontement collectif**

**contre
avec**

**en partageant des
règles & des rôles**



Les composantes de l'activité

Elles font partie des règles de fonctionnement et peuvent être organisées en 4 parties :

Construire l'espace

L'espace de jeu, la prise
d'information

Construire les rôles

Les différents rôles (moteurs et
sociaux)

Construire des habilités motrices spécifiques

En fonction du type de jeu choisi...

Construire la citoyenneté

Le rapport aux autres,
le rapport à la règle

Les niveaux d'habileté

- Du débutant, au débrouillé au confirmé

Mieux jouer collectivement

C'est passer de> à

- | C'est passer de |> à |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">▪ Respect des règles simples.▪ Jeu côte à côte au sein d'une équipe avec des stratégies individuelles.▪ Opposition modulée : n contre 1, 2, ...▪ Utilisation réduite, stéréotypée de l'espace.▪ Peu de contraintes dans l'utilisation ou le transport de l'objet.▪ Rôles déterminés fixes (chasseurs, souris, épervier,...) | <ul style="list-style-type: none">▪ Appropriation d'un code▪ Relations d'aide au sein d'une équipe et mise en œuvre de stratégies collectives.▪ Opposition équilibrée : 3x3, 4x4,...▪ Utilisation rationnelle et efficace de l'espace▪ Actions spécifiques sur l'objet (tirer, passer, réceptionner, entretenir le rebond du ballon, le conduire au pied...)▪ Changement de rôles (alternativement attaquant et défenseur / réversibilités des rôles). |

La construction des notions d'opposition et de coopération

Des formes d'opposition de plus en plus complexes:

Opposition indirecte

exemple « balles brûlantes », « je remplis pendant que d'autres vident »



Opposition directe, statuts différenciés

« corbeaux renards » « attaquer et défendre la tour »,



Opposition directe, statuts indifférenciés

« balle au capitaine » « poules renards vipères »

Des formes de coopération de plus en plus complexes

Résultat = somme des actions individuelles

Déménageurs simple



Résultat = prise en compte progressive du partenaire

(loup glacé avec délivrance, déménageurs avec zones)



Résultat = action conjointe des partenaires

(gendarmes voleurs)

Ces deux notions sont liées au partage ou non de l'espace par les équipes : l'interpénétration

1. Les espaces séparés

2. Les espaces sont différenciés : zone des corbeaux, zone protégée...

3. Les espaces sont interpénétrés

au cycle 1	au cycle 2	au cycle 3
Jouer à des jeux avec une opposition qui peut être différée ou en parallèle.	Jouer à des jeux avec une opposition directe, interpénétrée mais avec des statuts différenciés, surnombre possible.	D'interpénétrée avec statuts différenciés jusqu'à des statuts indifférenciés, surnombre possible.

Une progression possible pour construire la notion d'équipe

Les jeux de fusion (agir au milieu des autres) - Pas d'opposition réelle.

Les jeux en parallèle (agir dans un temps limité puis plus vite que les autres) - Opposition indirecte – Faire apparaître la confrontation.

Les jeux de groupes (agir malgré les autres dans le cadre d'une opposition déséquilibrée) - Opposition directe d'une équipe contre 3 - Rôles définis et irréversibles

Les jeux collectifs (agir malgré les autres dans le cadre d'une opposition équilibrée) – Opposition directe d'une équipe contre une autre dans un espace organisé avec des rôles bien définis (att. ou déf.) avec ou sans réversibilité.

Un inévitable rapport à la règle

Un système de règles minimales pour jouer ensemble doit prendre en compte :

→ **L'espace de jeu** et son aménagement
délimitation

→ **Le temps de jeu**

→ **Les conditions d'interactions entre les joueurs**

→ **Les conditions d'intervention sur les objets**

→ **Les conditions d'obtention du résultat**

Pour faire varier un jeu collectif

Règles du jeu initial

```
graph TD; A[Règles du jeu initial] --> B[1- Espace de jeu]; A --> C[2- Opposition]; A --> D[3- Gain]; A --> E[4- Droits des joueurs]; A --> F[5- Statut des joueurs];
```

1- Espace de jeu

- Réduire, élargir la surface de jeu
- Ajouter des zones interdites, des refuges
- Imposer des zones de passage (portes, couloirs)

Matériel

- Augmenter/réduire le nombre d'objets, de ballons
- Changer le type d'objets, de ballons

3-Gain

- Comment gagne-t-on? (temps, nb d'objets, de prisonniers...)

2-Opposition

- Différée, en parallèle, simultanée

Nombre de joueurs

- Créer un surnombre en attaque ou en défense

4-Droits des joueurs

- Jouer uniquement avec une partie de son corps
- Capturer/délivrer
- Etre invulnérable dans une situation donnée

5-Statut des joueurs

- Faire varier les statuts, ajouter des statuts, les rendre réversibles