



Jeux collectifs

La trame de variance

FR – Décembre 2018



INTRODUCTION

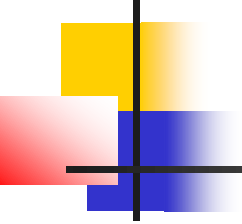
enjeu

jouer

plaisir

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

Jouer pour jouer n'offre guère de sensations pour les enfants, la motivation qui facilitera les apprentissages, se trouvera dans l'envie de gagner, le plaisir de jouer avec ses camarades.



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

La participation des élèves des élèves à l'élaboration des règles de jeu présente plusieurs avantages :

- comprendre la nécessité de la règle
- une règle n'est pas figée, elle évolue en fonction des situations
- la règle répond à des besoins de société
- travail sur la maîtrise du langage :
 - oral
 - écrit



L'évolution du jeu permet de

relancer
l'intérêt des
enfants

faire évoluer
les
comportements
individuels et
les stratégies
collectives

rééquilibrer
les rapports
de force
entre les
équipes en
augmentant
ou en
réduisant le
pouvoir des
joueurs

Les différentes interventions de l'adulte sont destinées à mettre l'enfant en réelle situation problème visant à l'apprentissage, plutôt que des interventions personnalisées (et frontales) du genre : « essaie de faire comme ceci ou comme cela »



Les évolutions peuvent porter sur les paramètres suivants

① Le droit des joueurs

② Le temps

③ Le matériel

④ Le nombre de joueurs

⑤ L'espace

⑥ La cible



Le droit des joueurs

sur les objets
dans les relations
avec les autres
moteur & corporel

Objets : que puis-je faire ?

- l'attraper (à 1 main, à 2 mains, avec les pieds, avec un objet relais)
- le lancer (à 1 main, à 2 mains, avec les pieds, avec un objet relais) / (en l'air, avec rebond, en roulant, en arrière)
- le renvoyer sans contrôle (de volée)
- dribbler
- modes de déplacement

Relations :

- contact physique : interdit, limité, autorisé
- statut particulier (gardien de hand)
- permutation de rôle
- délivrance ou redonner une vie

Corporel :

- partie du corps à viser
- mode de déplacement
- sens de déplacement



Le temps

Temps de jeu

Types de signaux

sonores
visuels



Temps de jeu :

- durée du jeu
- périodicité des changements de rôles

Types de signaux :

- sonores : sifflet, tambourin, mains, voix, musique, ...
- visuels : couleur de l'objet, forme de l'objet
- croiser différents signaux : ramener les foulards rouges



Le matériel

Type d'objets ou de ballons

Nombre d'objets ou de ballons



Type

- cerceaux, balles, ballons, anneaux, foulards, briques, ...
- rond, ovale
- gros, petit
- lourd, léger
- référentiels bondissants, non-bondissants
- avec adjonction d'un autre objet : raquette (badminton, ping pong, tennis), crosse, batte, ...

Nombre

- plus, autant, moins que de joueurs

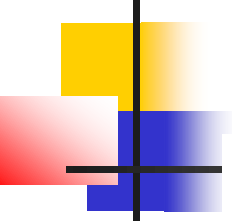


Le nombre de joueurs

Nombre d'attaquants

Nombre de défenseurs

Surnombres



On préférera les situations où il y a plus d'attaquants que de défenseurs

Bien mettre en place les droits des attaquants et des défenseurs

Ne pas oublier la situation X contre 0

Joueur supplémentaire n'intervenant qu'en situation d'attaque



L'espace

La taille du terrain de jeu

Les refuges

Les zones interdites

Le sens du jeu



Dimensions de l'aire de jeu :

plus elle est large, plus elle favorise les courses individuelles, les situations d'évitement, les passes et l'attaque

plus elle est étroite, plus elle favorise les situations de contact, la coopération et la défense

Nature de l'aire de jeu : cour, gymnase, terrain gazonné

Refuges : aides

Zones interdites : observation des règles des sports collectifs

Sens du jeu : orientation du terrain (voir aussi Cible)



La cible

Taille

Nature

Emplacement



Cible

- taille de la cible par rapport à l'objet à y faire pénétrer
- nature : but (hand, hockey, foot) ou ligne à atteindre ou dépasser ou caisse en plastique ou carton ou bâton ou zone
- emplacement :
 - * sur les largeurs du terrain
 - * sur les longueurs du terrain
 - * plus que 1 par équipe
 - * horizontales
 - * verticales
 - * obliques
 - * en hauteur ou au sol
 - * mobiles