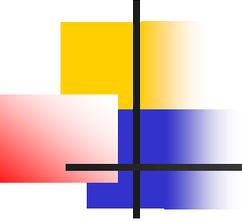


# Jeux collectifs

---

## La trame de variance

FR – Décembre 2018



# INTRODUCTION

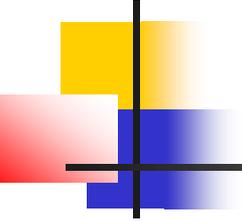
enjeu

jouer

plaisir

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

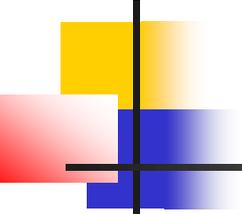
Jouer pour jouer n'offre guère de sensations pour les enfants, la motivation qui facilitera les apprentissages, se trouvera dans l'envie de gagner, le plaisir de jouer avec ses camarades.



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



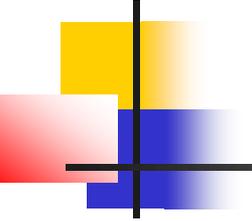
## L'évolution du jeu permet de

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

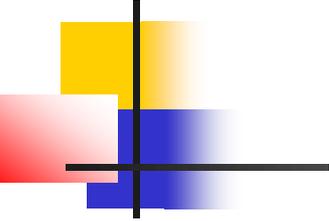
② Le temps

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 ?

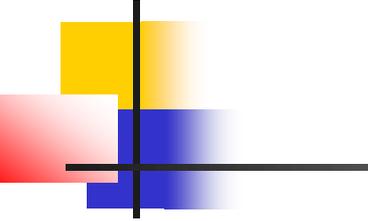
- l'attraper (à 1 main, à 2 mains, avec les pieds, avec un objet relais)
- le lancer (à 1 main, à 2 mains, avec les pieds, avec un objet relais) / (en l'air, avec rebond, en roulant, en arrière)
- le renvoyer sans contrôle (de volée)
- dribbler
- modes de déplacement

## 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

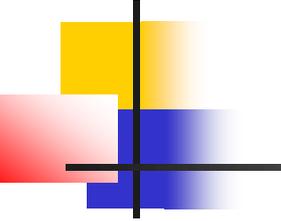


# Le temps

Temps de jeu

Types de signaux

sonores  
visuels

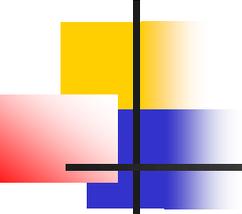


### Temps de jeu :

- durée du jeu
- périodicité des changements de rôles

### Types de signaux :

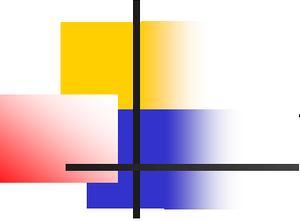
- sonores : sifflet, tambourin, mains, voix, musique, ...
- visuels : couleur de l'objet, forme de l'objet
- croiser différents signaux : ramener les foulards rouges



# Le matériel

Type d'objets ou de ballons

Nombre d'objets ou de ballons

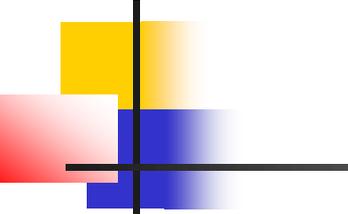


## Type

- 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

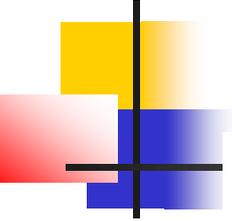


# Le nombre de joueurs

Nombre d'attaquants

Nombre de défenseurs

Surnombres

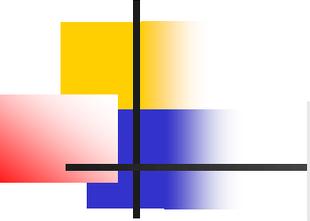


On préférera les situations où il y a plus d'attaquants que de défenseurs

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



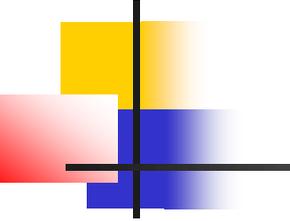
# L'espace

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

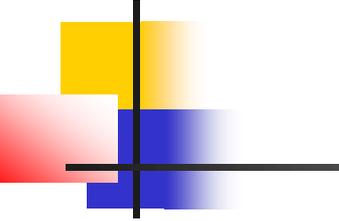
**plus elle est étroite**, plus elle favorise les situations de contact, la coopération et la défense

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)

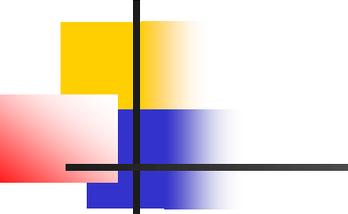


# La cible

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