

LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS : FONDEMENTS et ANIMATIONS

DEFINITION:

Pratiquer un jeu collectif c'est dans un ESPACE DEFINI et ORIENTE se situer simultanément AVEC les autres (partenaires), CONTRE les autres (adversaires) pour atteindre UNE CIBLE et en protéger UNE AUTRE.

L'ensemble des actions étant unifié par l'intermédiaire d'un ENGIN (ballon, foulards...) et se déroulant selon un certain nombre de REGLES connues à l'avance.

Donc pour jouer dans cet espace codifié, l'élève doit être capable de:

- Tenir les rôles de partenaire, adversaire, attaquant, défenseur, arbitre
- S'adapter en permanence à des intentions de communication et de contre-communication pour mettre en place des stratégies
- respecter des règles
- prendre des décisions rapides qui l'engagent et engagent son équipe
- Réguler son action motrice pour pouvoir enchaîner divers déplacements (avancer, reculer, sauter...) et diverses manipulations (recevoir, dribbler, protéger, passer, tirer...)
- Moduler son énergie en ayant des actions intenses pour poser des problèmes à son adversaire tout en conservant des réserves pour tenir toute la partie.

1. ANIMATION – GENERALITES.

ON RECHERCHE	ON REFUSE
Des jeux dynamiques à petit effectif pour jouer vraiment tous. Plusieurs groupes de jeux pour varier les actions. Que le maximum d'élèves joue en même temps. La construction progressive de projets impliquant les élèves.	Les jeux statiques (queue leu leu) Les jeux à effectifs pléthoriques Les jeux " à blanc" (un coup pour rien, sans rapport avec une pratique sociale de référence.)

2. CONDITIONS POUR QU'IL Y AIT VRAIMENT JEU

LES TACHES D'ANIMATION	LES OBJECTIS
<p>Préparer scrupuleusement le matériel nécessaire (ballons gonflés, maillots, sifflet...)</p> <p>Matérialiser l'espace de jeu (lignes, bornes, foulards...)</p> <p>Différencier les équipes ou les joueurs ayant un rôle particulier (dossards, bandeau...)</p>	<p>Faciliter le repérage de l'espace et des autres.</p>
<p>Faire démarrer le jeu:</p> <p>En ne donnant qu'un minimum de règles</p> <p>En faisant jouer le plus rapidement possible</p>	<p>Faire comprendre le but du jeu (c'est en jouant qu'on devient joueur !!!)</p>
<p>Arbitrer</p> <p>En fonction des règles essentielles</p> <p>En fonction des évolutions de règles</p> <p>En faisant arbitrer les élèves</p>	<p>Faire comprendre et admettre les règles par tous (c'est en arbitrant qu'on devient.... arbitre et citoyen!!!)</p>
<p>Déterminer et contrôler les temps de jeu.</p> <p>Equilibrer les chances de gagner: en modifiant les groupes, le nombre de joueurs, les espaces de jeu (les variables didactiques)</p>	<p>Tous les élèves ont un temps de jeu suffisant.</p> <p>Intéresser tout le monde.</p> <p>Admettre le risque de perdre.</p>
<p>Dédramatiser les résultats en relativisant la victoire ou la défaite par rapport à l'ensemble des actions positives réalisées.</p>	<p>Ne pas étouffer les conflits mais faciliter leur dépassement (critères de réussite observables quantifiables)</p> <p>Passer de la prise en compte du seul résultat à la recherche de différents moyens</p>
<p>Assurer des rencontres inter-groupes, classes, écoles</p>	<p>Favoriser l'élaboration de projets communs</p>

3. CONDITIONS POUR QU'IL Y AIT RECHERCHE DE PROGRES.

Taches d'animation	Objectifs
Chercher à caractériser les comportements par rapport à l'espace au ballon aux autres	Comprendre et cibler les difficultés pour mettre en place des situations de remédiation.
Définir avec les élèves les progrès possibles.	Eviter de plaquer des situations non finalisées par les enfants.
Définir avec les élèves un calendrier de rencontres et d'entraînement.	Elaborer un projet commun.

*

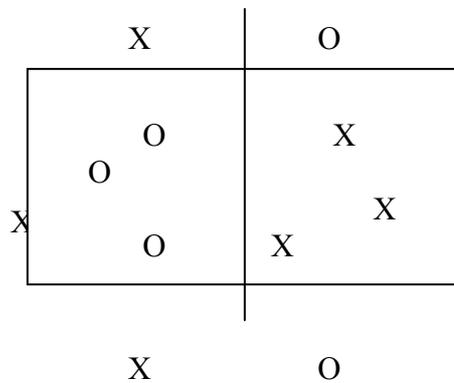
BALLON PRISONNIER 4 COINS

But du jeu :

Toucher tous les joueurs de l'équipe adverse.

Règles du jeu :

Tout joueur touché par un adversaire va dans la prison située **tout autour** du camp adverse. Un joueur peut bloquer la balle mais s'il la laisse tomber, il est considéré comme touché. Un prisonnier se délivre en touchant un joueur adverse.



O 2 équipes de 6
1 ballon
Terrain : 10*20
Durée de jeu : 10 à 15'

Nom du jeu : **La queue du diable**

But du jeu :

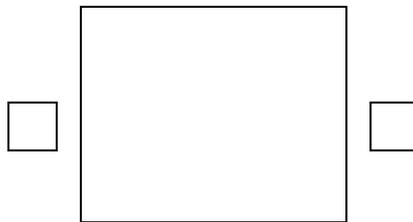
Attraper le plus de queues adverses sans se faire attraper la sienne

Matériel :

- un terrain de 15x15
- 2 caisses
- 2x10 queues
- 6 dossards

Dispositif :

2 équipes de 5 ou 6



Règles du jeu :

Chaque élève a une queue accrochée dans son dos (ceinture pantalon).

Il doit attraper une seule queue à la fois et la mettre dans sa caisse.

Quand un élève a sa queue prise il doit aller en chercher une autre dans sa caisse.

Si sa caisse est vide, il attend qu'une queue arrive.

L'équipe gagnante est celle qui a le plus de queue dans sa caisse et dans son dos.

Nom du jeu: **LES DEMENAGEURS**

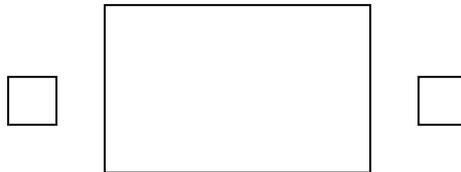
But du jeu: Vider sa caisse

Matériel:

- un terrain de 15x15
- 2 caisses
- 2x18 objets
- 6 dossards
- 2 bandeaux

Dispositif:

2 équipes de 5 à 6 joueurs



Règles du jeu:

Chaque élève prend un objet à la fois dans sa caisse et doit le porter dans la caisse adverse.

Chaque équipe a un épervier reconnaissable à son bandeau.

Tout joueur touché par l'épervier de l'équipe adverse doit remettre son objet dans sa caisse.

L'équipe gagnante est celle qui a le moins d'objets dans sa caisse.

ESQUIVE BALLON PAR EQUIPES

But du jeu :

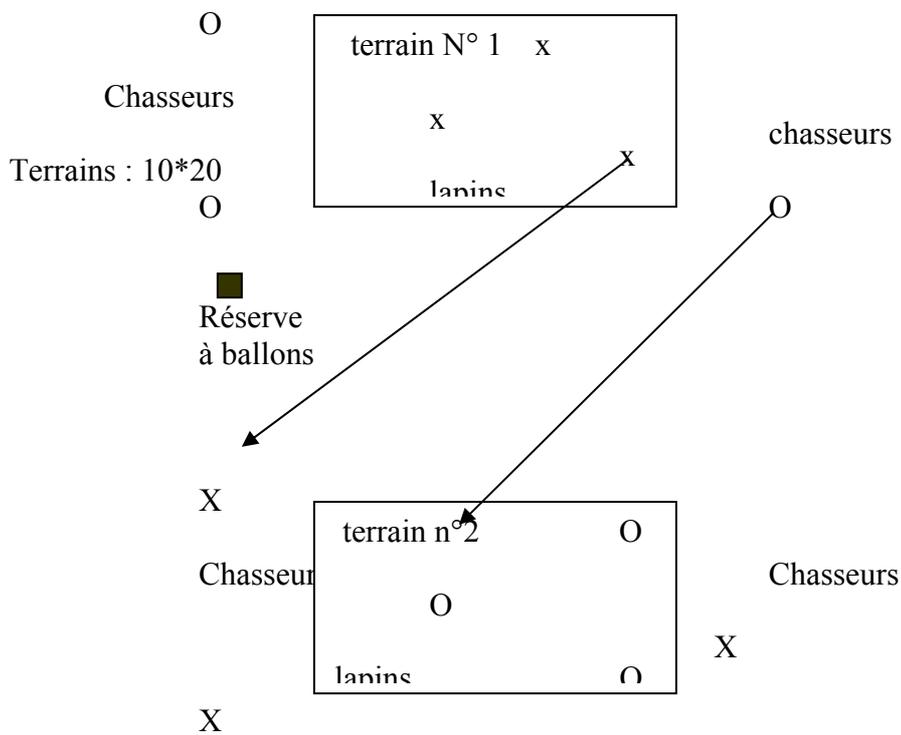
Toucher tous les lapins ou le plus grand nombre en un temps donné.

Règles :

Sur le terrain n°1 tout lapin (x) touché devient chasseur (x) sur le terrain n°2 et le chasseur (o) qui l'a touché devient lapin (o) sur le terrain n°2.

Chaque équipe doit conserver au moins 2 chasseurs autour de l'équipe adverse.

Durée du jeu : 10 à 15'



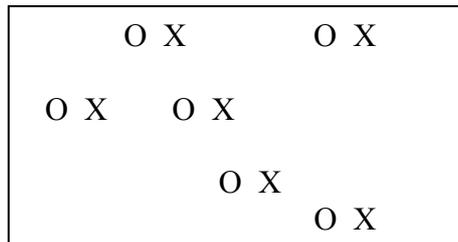
Passe à 5

But du jeu :

Faire 5 passes consécutives.

Règles du jeu.

Engagement au centre du terrain par un entre-deux. L'équipe qui récupère le ballon commence sa série de 5 passes. Le meneur doit toujours compter à haute voix. Si un joueur de l'équipe adverse intercepte la balle il commence une série de 5 passes pour son équipe. L'équipe qui a fait 5 passes marque 1 point. Le ballon revient alors à l'équipe adverse. Ne pas faire plus de 3 pas avec le ballon. Ne toucher en aucun cas ni partenaire ni adversaire. Le ballon ne peut pas être envoyé à celui dont on l'a reçu.



Terrain 10*20
Durée du jeu 5 à 10'
1 ballon

Nom du jeu : **Le ballon chronomètre**

But du jeu :

Pour les passeurs : faire tourner le ballon le plus vite possible.

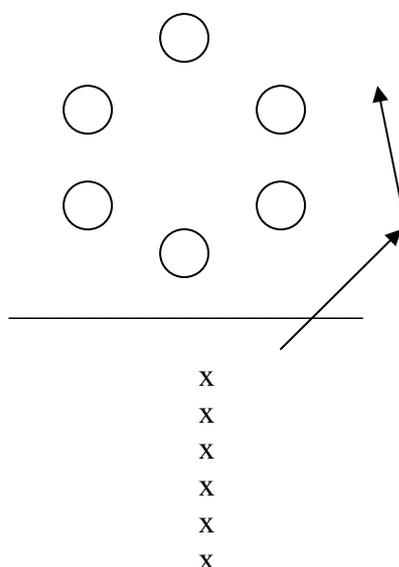
Pour les coureurs : faire le tour de l'horloge le plus vite possible.

Matériel :

- un ballon
- 1 témoin
- 6 dossards
- 6 cerceaux

Dispositif :

2 équipes de 5 ou 6



Règles du jeu :

Au signal de départ :

- Les passeurs se passent le ballon (lancer pas donner) , un joueur de l'équipe est le compte tour. Il compte les tours complets du ballon chaque fois qu'il revient dans ses mains.
- Le coureur 1 de l'équipe adverse part faire le tour de l'horloge et passe le relais au suivant.

Quand tous les coureurs sont passés ils crient stop ce qui arrête immédiatement le ballon de l'autre équipe. On comptabilise alors les tours de ballon.

On change de rôles. L'équipe gagnante est celle qui fait le relais le plus rapide (moins de tour de ballon).

Pour départager les équipes, possibilité de compter les tours complets plus le nombre de passes dans le tour entamé.

BALLE ASSISE PAR EQUIPES

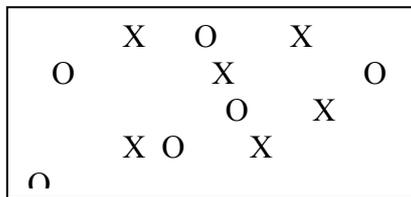
But du jeu :

Asseoir l'équipe adverse.

J'ai la balle je suis chasseur, je n'ai pas la balle, je suis lapin.

Tout joueur touché à la volée doit s'asseoir sur le terrain. Pour être délivré, le joueur doit avoir intercepté ou touché le ballon. Tout joueur peut s'emparer du ballon si celui-ci a touché le sol auparavant .

Toute balle sortie doit être remise en jeu par l'adversaire.



2 équipes

1 ballon

Terrain : 10*20

Durée du jeu : 5 à 10'

Nom du jeu : **La course aux trois anneaux**

But du jeu :

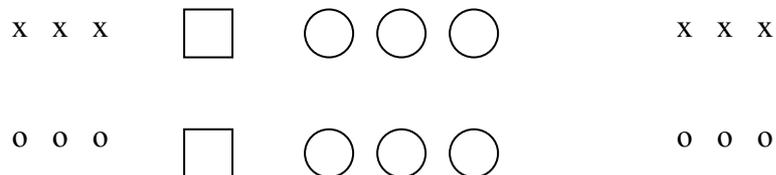
Faire le relais le plus vite possible.

Matériel :

- 2 caisses
- 6 cerceaux
- 6 dossards
- 6 cerceaux

Dispositif :

2 équipes de 5 ou 6



Règles du jeu :

Au signal de départ, les élèves 1 prennent un anneau dans leur caisse qu'ils portent dans le premier cerceau, puis ils reviennent

à leur caisse prendre un autre anneau qu'ils portent dans le deuxième cerceau, puis ils reviennent à leur caisse prendre un autre anneau qu'ils portent dans le troisième cerceau et tapent dans la main du 2 pour passer le relais et vont se ranger derrière le 6.

Les joueurs 2 vident les cerceaux un à un en ramenant les anneaux dans leur caisse. Ils tapent la main du 3 et vont se ranger derrière le 5.

Les 3 remplissent comme les 1, les 4 vident comme les 2 et les 5 remplissent comme les 1.

L'équipe gagnante est celle qui a réalisé le relais le plus vite.