

ACTIVITÉS DE JEUX ET SPORTS COLLECTIFS

Enjeux :

Coopérer avec les autres, anticiper, prendre des décisions, développer une stratégie ensemble pour gagner, connaître une règle, identifier son rôle et celui des autres.

Sur le plan moteur, il s'agit de développer ses capacités : d'adresse, d'équilibre, de vitesse et de coordination.

Aides pédagogiques :

- Limiter le nombre de joueurs par équipe pour favoriser la coopération ou l'opposition.
- Mettre en surnombre l'équipe attaquante qui a la balle
- Identifier les différents rôles avec des dossards

L'espace de jeu est délimité par des plots ou un marquage au sol. On pourra agrandir ou réduire l'espace de jeu pour favoriser une meilleure coopération/opposition.

L'arbitrage : faire arbitrer les enfants lors des séances, faire évoluer les règles lors de litiges pendant le jeu, faire respecter les règles, compter le temps et les points.

Difficulté principale = l'enfant veut toujours avoir la balle.

- Proposer des situations simultanées (faire des passes entre élèves)
- Proposer des jeux sans ballon pour favoriser la coopération (épervier)
- Proposer des ateliers qui développent une habileté spécifique ex : recevoir/tirer/lancer

L'effet grappe = tous les élèves se trouvent autour du porteur de ballon.

Les jeux collectifs

Maternelle

On favorise les jeux où **le groupe est en fusion** : tous contre 1, le danger est facile à identifier. On facilite le repérage visuel par des dossards et on délimite le terrain avec des bandelettes.

Evaluation : connait et respecte les règles / adopte des stratégies / joue en fonction des autres

Sans ballon	Avec ballon
<ul style="list-style-type: none"> -Les sorciers : 1 sorcier doit toucher 4 joueurs. -L'épervier : 1 joueur doit toucher tous les joueurs. -La rivière au crocodile : idem mais le croco doit rester dans une zone délimitée. -Minuit dans la bergerie : un loup (puis plusieurs) doit attraper les moutons au signal du PE. Les loups coopèrent pour attraper les moutons, ils se placent près des refuges. -Chat perché -La queue du diable 	<ul style="list-style-type: none"> -Les déménageurs : s'aider pour transporter des objets. -Les balles brûlantes -La balle assise

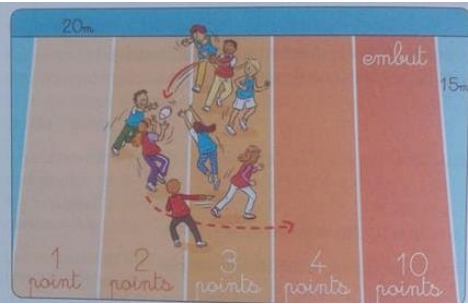

Cycle 2 / Cycle 3

En élémentaire on propose des jeux **avec réversibilité des rôles** (attaquants/défenseurs)

Evaluation/progrès = utilise l'espace / coopère / change de rôle / a des intentions tactiques / prend en compte ses adversaires /


Sans ballon	Avec ballon
<ul style="list-style-type: none"> -Le poule renard vipère : coopérer pour attraper l'équipe adverse sans se faire prendre par l'autre équipe. -Le drapeau simple -Gendarmes et voleurs 	<ul style="list-style-type: none"> -La passe à 10 : se faire des passes sans se faire intercepter le ballon par l'équipe adverse. -La balle aux prisonniers : coopérer pour faire prisonnier l'équipe adverse ou pour délivrer ses partenaires. -L'attaque du château : coopérer pour empêcher les tirs sur les tours (plots) ou coopérer pour faire tomber les tours en tirant avec un ballon. -La balle au capitaine : coopérer pour transmettre la balle au capitaine ou pour empêcher la transmission de la balle au capitaine adverse

Les pré-sports collectifs

Sport	Difficultés	Aide pédagogique
<p>RUGBY = s'organiser pour progresser vers l'avant sans perdre le ballon ou pour ne pas céder de terrain à l'adversaire.</p>	<p>un attaquant par seul avec le ballon</p> <p>les attaquants ne prennent pas en compte la configuration de la défense.</p> <p>Les défenseurs ne prennent pas en compte la configuration de l'attaque (groupée ou déployée).</p>	<p>Les attaquants définissent une stratégie</p> <p>Les attaquants/défenseurs prennent compte de l'organisation adverse pour adapter leur stratégie.</p> <p>Ils alternent jeu groupé ou déployé.</p>
<p>A l'école : jeu des zones pour faire progresser le ballon</p> 		
<p>HAND BALL = dribbler jusqu'à l'espace de marque, marquer un but ou gêner l'attaquant.</p> <p>Hockey</p>	<p>L'attaquant tire trop loin du but</p> <p>Le défenseur ne se place pas entre l'attaquant et le but</p> <p>L'attaquant tire dans le gardien</p>	<p>L'attaquant envoie le ballon dans les coins du but.</p> <p>L'attaquant prend de la vitesse.</p> <p>L'attaquant feinte pour éliminer le défenseur.</p> <p>Le défenseur se déplace entre l'attaquant et la cible.</p>
<p>Améliorer les passes : dribble puis passe</p> 	<p>Améliorer la précision du tir : les quilles</p> <p>Faire tomber les quilles</p> 	<p>Améliorer le dribble : épervier (chaque mouton se déplace en dribblant, l'épervier doit toucher le ballon)</p> <p>Ou : faire un relais en dribblant.</p>

<p>FOOTBALL = marquer des buts</p>	<p>Le joueur qui récupère le ballon ne regarde pas la configuration du jeu.</p>	<p>Le joueur qui a le ballon regarde la position des joueurs pour solliciter un autre attaquant. Les défenseurs reviennent protéger leur but.</p>
<p>KORFBALL = se démarquer pour tirer et marquer des paniers. Il est interdit de se déplacer avec le ballon</p> 	<p>Le porteur de balle dribble et fait une faute. Le non porteur de balle ne se démarque pas. Le défenseur ne s'oppose pas à son vis-à-vis désigné.</p>	<p>Le NPB se déplace sans cesse pour se démarquer. Les défenseurs se positionnent entre leur vis-à-vis et la cible.</p>
<p>TCHOUK BALL = tirer sur le cadre et faire en sorte que la balle rebondisse. L'autre équipe intercepte la balle après le rebond pour tirer à son tour. Pas de contact avec les joueurs. Points positifs = le fair-play, disparité de niveaux entre les élèves : tout le monde joue,</p> 	<p>Le porteur de balle se déplace en dribblant (interdit). Les NPB ne se démarquent pas.</p>	<p>Les tireurs recherchent des angles de rebond pour éviter la récupération. Les défenseurs se positionnent pour récupérer le ballon après le tir. Je regarde la direction du ballon pour bien me placer.</p>
<p>KIN BALL = 3 équipes 4 joueurs/équipe (3 qui tiennent la balle 1 qui tape dedans : il crie le nom d'une équipe qui doit rattraper la balle.</p>	<p>Peur du bruit de la frappe. Ne se répartit pas sur le terrain.</p> 	<p>Se placer en carré : où que la balle soit lancée, un joueur pourra la rattraper.</p>

Epreuve d'admission - EPS

<u>VOLLEY BALL</u> =		
<u>ULTIMATE</u> = 2 équipes de 7 utilisant un frisbee et progressant vers la zone d'en-but	<ul style="list-style-type: none"> -Lancer droit vers un tapis. -Lancer droit vers un tapis à travers un cerceau. -Lancer droit dans un couloir (de plus en plus loin). -Atelier passes -Passes avec un élève qui intercepte le frisbee. -Les rivières -Vers l'ultimate 	
<u>BASKET BALL</u> =	<ul style="list-style-type: none"> -Dribbles en slalom : je lève la tête pour regarder où je vais. -Relais -Ateliers tirs au panier 	
<p>A l'école :</p>  <p>le jeu des 4 paniers</p>		
<u>THEQUE</u> = 4 cerceaux tous les 25m (= les bases) lancer le vortex de manière stratégique	<ul style="list-style-type: none"> -La thèque -Vers le base-ball 	-Remplacer le vortex par la balle
<u>HOCKEY</u> = faire rentrer le palet dans la bannette avec la crosse.		

ACTIVITÉS DE JEUX ET SPORTS COLLECTIFS – CYCLE 1

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

30 à 45 min/jour

Attendus en fin de cycle 1

- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

ACTIVITÉS DE JEUX ET SPORTS COLLECTIFS – CYCLE 2

Cycle 2/3 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Attendus en fin de cycle 2

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples
- Connaître le but du jeu
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires

ACTIVITÉS DE JEUX ET SPORTS COLLECTIFS – CYCLE 3

Cycle 2/3 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Attendus en fin de cycle 3

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.