

JEUX COLLECTIFS

La Définition des jeux collectifs donnent des éléments incontournables pour comprendre ce qui est fondamental dans les jeux d'opposition et que l'on retrouve de la maternelle à la terminale. La Classification des jeux répertorie et classe les différents jeux en fonction des rapports de coopération et d'opposition qu'ils installent.

A partir de l'activité sociale de référence (jeuxco, sports co, jeux trad) , les Textes officiels, les Compétences spécifiques , les Compétences transversales et connaissances définissent le contenu scolaire lié aux activités d'opposition. Pour éduquer corporellement un élève Les jeux collectifs aident à construire des habiletés dans différents registres.

Pour prendre en compte le niveau des élèves, les Niveaux d'habileté définissent des indicateurs de niveau et des objectifs à poursuivre. La connaissance synthétique de la Progression en jeu collectif permet d'appréhender un fil conducteur dans l'évolution des jeux.

Le tableau sur Les variables d'un jeu donne à l'enseignant les différentes possibilités de modifier un jeu pour que les élèves apprennent. (connaître ce tableau nous paraît obligatoire). Dernière étape, la Mise en œuvre d'un jeu collectif tente de répondre à la question du comment faire pratiquement pour réussir à enseigner les jeux collectifs. La dernière page intitulée Les jeux traditionnels précisent les caractéristiques de ces jeux .

DEFINITION Jeux collectifs

Résoudre à plusieurs et en actions, par des attitudes d'aides et d'oppositions, des problèmes posés par le déplacement de mobiles (personnes ou objet) dont les trajets et trajectoires sont plus ou moins prévisibles, tout en répondant à des règles.

Les jeux sportifs collectifs

Problème fondamental:

Régler en sa faveur un rapport de force dans une opposition collective.

Objectifs visés.

- Faire des choix, prendre des décisions devant des alternatives
- Se reconnaître attaquant ou défenseur, partenaires ou adversaires.
- Agir et réagir au sein d'un groupe constitué, s'organiser à 2,3, ou 4 pour élaborer des stratégies de jeu
- Respecter les règles du jeu
- Se construire des habiletés spécifiques. conduire, transporter, tirer, affronter, attraper,
- Jouer différents rôles: acteur, organisateur, observateur, évaluateur.

Sens de l'action motrice : situation d'opposition entre deux groupes pour lesquels : tout ce qui est gagné par l'un est perdu pour l'autre ; la finalité est toujours de gagner la partie, le gain est objectivé par un SCORE ; les ESPACES DE JEU sont caractérisés par une CIBLE à atteindre (avec un objet) par équipe et des espaces de déplacements autorisés et interdits, ; les possibilités d'ACTION des joueurs sont précisées (manipulation de l'objet, contacts entre joueurs).

Environnement de l'action : le pratiquant doit prendre en compte les espaces (autorisés et les cibles), les positions et déplacements des joueurs (partenaires et adversaires), de la balle : les événements ne sont donc pas prévus ni prévisibles.

RESSOURCES MOBILISEES

INFORMATIONS : prendre et sélectionner des informations visuelles ...pour prendre des décisions en action et opérer des choix tactiques de plus en plus pertinents... devant des problèmes (circulations des joueurs et de la balle) non prévus à l'avance.

STRATÉGIES : analyser les résultats obtenus (score) et les moyens employés pour construire des stratégies de coopération et de communication efficaces (projet collectif).

ACTIONS :

Mettre en jeu des capacités

- D'adresse (passer, recevoir,
- de force (lancer loin, pousser, tirer)
- d'équilibre (changer d'appuis, de direction
- de vitesse (réagir vite)
- de dissociations segmentaires
- de coordination d'actions

Pour construire des habiletés spécifiques de manipulation de la balle dans des situations d'opposition réelle ou modulée, c'est à dire avec une pression.

RÈGLES ET RÔLES : construire, intégrer et respecter des règles de jeu pour s'engager dans des situations d'opposition (contre) et de coopération (avec) et y assumer des statuts opposés (attaque et défense des cibles) et des rôles.

CLASSIFICATION .

Sont présentes les notions de COOPERATION et d'OPPOSITION.

De nombreuses classification existent. Les critères peuvent être

Les actions Jeux d'attrape –jeux de transport d'objets- jeux de ballon(sports collectifs)

Relation

1. 1) JEUX dans lesquels la dimension collective n'apparaît pas. Il faut simplement être à plusieurs pour mettre le jeu en place. On joue seul contre les autres.
 - Le cercle honteux. (*se mettre dans des cerceaux après course en O-D dont certains sont « honteux »*)
 - La balle assise (*c'est un défi personnel et d'entraide ensuite =sociogramme de la classe*)

1.3) JEUX de GROUPE. Les joueurs ont un comportement identique, on dit que le groupe est en fusion. Ils ont à réagir à un danger commun qui les menace tous. Ce sont en général des jeux d'attrape. Les souris et le chat. Ils conviennent bien pour faire émerger chez les petits le sentiment d'appartenance à un collectif: les enfants, les élèves. C'est alors souvent l'adulte qui tient le rôle de la menace, ce qui lui permet de la doser, de jouer avec l'émotion très forte que traduisent les comportements des enfants. Certains se précipitent dans les bras du loup. Les cris, les mimiques montrent avec quelle intensité est vécue la situation .

Il n'y a pas dans ces jeux de coopération nécessaire pour atteindre le but du jeu qui est simplement de ne pas se faire attraper. dans la bergerie, Chat-Souris, et d'une manière générale, tous les jeux d'attrape avec un seul danger. (*Minuit dans la bergerie les moutons se promènent, le maître demande au loup qu'elle heure est-il le loup fixe son heure à minuit il coure après les moutons qui courent à la bergerie*)

1.4) JEUX où deux équipes s'affrontent

*dans une opposition indirecte. Le résultat est obtenu par l'addition des actions individuelles des joueurs.

Jeux de relais, Les déménageurs sans opposition.

*avec des droits et des devoirs différents. Ici, la coopération est aléatoire, elle dépend du niveau des joueurs. Cela peut aller de la simple cohabitation à une coordination très poussée.
---- >Gendarmes et Voleurs, Esquive ballon, Balle au chasseur.

*avec des droits et des devoirs identiques.

---- > Balle au prisonnier, Volley-Ball, dans lesquels l'espace n'est pas inter-pénétré.

---- > Passe à dix, Abattre les quilles, Ballon château,

... Sports collectifs dans lesquels l'espace est inter-pénétré et orienté ou non.

Remarque : Rares sont les jeux où la coopération est obligatoire : Au foot je peux marquer seul.

Coopération obligé : Un exemple les déménageurs qui doivent se passer des objets au dessus de la rivière pour les mettre dans leur camp

JEUX COLLECTIFS et TEXTES OFFICIELS

Conduire un affrontement individuel et/ou collectif.

- Affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle.
- Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif

COMPETENCES SPECIFIQUES

Cycle 1	<p>Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif: transporter, lancer, (des objets, des balles), courir pour attraper, pour se sauver.</p> <p><u>Exemple de compétence</u></p> <p>Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur.</p> <p><u>Mise en œuvre:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• avec les petits :jeux collectifs (y compris les jeux de tradition avec ou sans ballon): jeux de poursuite, de transports d'objets, activités de lancers de balle et ballon sur des cibles-buts et à des distances variées.• Avec les moyens et les grands: ces mêmes jeux sont menés dans des espaces délimités, avec des rôles différents à jouer.
Cycle 2	<p>Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur.</p> <p><u>Exemple de compétence</u></p> <p>Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment.</p> <ul style="list-style-type: none">-D'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque)- De défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer...- <u>Mise en œuvre:</u> jeux collectifs y compris jeux traditionnels avec ou sans ballon
Cycle 3	<p>Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif,</p> <p><u>Exemple de compétence</u></p> <p>Comme attaquant : Se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle, progresser vers l'avant et la passer, ou tirer en position favorable</p> <p>Comme défenseur : Courir pour gêner le porteur de balle, et/ou courir et s'interposer entre les attaquants et le but.</p>

COMPETENCES TRANSVERSALES et CONNAISSANCES

Compétences générales et connaissances (aspect méthodologique des apprentissages)		Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Etre capable de	S'engager lucidement dans l'action <i>(oser s'engager en toute sécurité, choisir des stratégies efficaces, contrôler ses émotions)</i>	Jouer successivement les différents rôles S'orienter dans un espace défini Identifier poursuivi et poursuivant	Identifier les rôles d'attaquant, de défenseur, de partenaire, d'adversaire.	Comprendre et identifier dans un jeu les éléments de réussite ou d'échec
	Construire un projet d'action <i>(le formuler, le mettre en œuvre)</i>	Proposer des actions à faire Découvrir, connaître, nommer des éléments relatifs aux différentes activités.	Repérer des règles d'action efficace dans les différentes phases de jeu	Faire un projet d'action en s'engageant individuellement ou en groupe
	Mesurer et apprécier les effets de l'activité <i>(lectures d'indices variés, mise en relation espace/tempss)</i>	Evaluer les résultats des actions, dire qui a gagné	Organiser un jeu avec comptage des points.	Construire des règles d'action efficace : expliquer sa propre action.
	Appliquer et construire des principes de vie collective	Respecter la règle Etablir des relations de plus en plus nombreuses avec les autres.	Respecter des règles simples	Comprendre et respecter des règles de + en + contraignantes Assurer différents rôles : joueur, arbitre, évaluateur, Inventer et organiser un jeu avec décompte des pts
Avoir compris et retenu	<i>Les connaissances et savoirs sont intégrées dans les compétences transversales listées ci-dessus.</i>			
	Que l'on peut acquérir des connaissances spécifiques dans l'APS (savoirs sur les techniques de réalisations d'actions spécifiques, émotions, sensations)			
	Des savoirs précis sur les différentes APS rencontrées.			

Les jeux collectifs aident à construire des

<p>HABILETES MOTRICES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordination, adresse : Passer, courir, lancer, viser, conduire un ballon ou une balle, Coordonner ces actions (courir-passer, courir-attraper, courir-tirer) ▪ Déplacement : accélérer, ralentir, changer de direction, changer d'appuis, éviter, feinter ▪ Développement des ressources physiologiques : courir longtemps, s'arrêter, redémarrer, répéter un effort ▪ Force musculaire : lancer loin, s'interposer, pousser, ▪ Vitesse du geste : réagir vite,
<p>ATTITUDES</p>	<p>La construction de la personnalité, l'acquisition de l'autonomie, l'apprentissage de la vie sociale.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Accepter et respecter les autres ▪ Exercer différentes fonctions(joueur, organisateur, arbitre) ▪ Ecouter les autres de façon à s'entraider et à être plus solidaire, écouter l'enseignant pour progresser ▪ être plus autonome dans un espace de pratique défini, par rapport aux autres ▪ Acquérir une attitude de sécurité par la connaissance des lieux, du matériel, des conditions de pratique des jeux collectifs. <p style="text-align: center;">Le désir de connaître et d'apprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Repérer et décrire les phases significatives du déroulement d'un jeu, les règles ▪ Dégager les principes simples d'un jeu ▪ Accepter des contraintes pour acquérir des comportements plus efficaces ▪ Emettre des hypothèses, faire des choix, et contrôler ses actions pour progresser et acquérir de nouvelles habiletés ▪ Faire preuve de rigueur et d'application dans la réalisation des tâches proposées.
<p>METHODES</p>	<p>Le développement de la mémoire :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mémoriser les règles et les conditions de réalisation d'un jeu afin d'en assurer les différentes fonctions <p>L'acquisition de méthodes de travail</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Analyser, corriger son comportement selon le rôle ou la fonction ▪ Elaborer ou mener à bien un projet individuel puis participer à un projet collectif <p>L'amélioration de la prise d'information :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ S'informer par le regard pour se repérer dans les limites du terrain, situer la cible ou le but à atteindre, localiser les adversaires et les partenaires attaquer ou protéger l'en but, gêner un adversaire, protéger et aider un partenaire, se démarquer

PROGRESSION en JEU COLLECTIF : pour proposer des jeux adaptés

Passer de	à
Fonctionnement individuel au sein d'une équipe	Stratégies collectives
Rôle fixe déterminé en début de jeu	Changement de rôles(attaquant, défenseur, partenaire, adversaire)
Utilisation de l'espace réduite	Utilisation efficace et rationnelle de l'espace
Peu de contraintes dans l'utilisation ou le transfert d'objet	Actions spécifiques sur l'objet(dribble main, conduite au pied, conduite avec crosse)
Opposition modulée, avantage aux poursuivis	Opposition équilibrée
Respect de règles simples	Appropriation d'un code

Rôle

Fixe, déterminé au début du jeu : Chat souris

Fixe avec intégration de 2 choix pour un ou les 2 rôles: Chat- glacé possibilité d'être libéré

Changements de rôle en fonction

de l'espace occupé

de la possession du ballon ou d'un objet ou du but

NIVEAUX d'HABILETE :

Pour évaluer un niveau de départ,
Pour fixer des objectifs à acquérir

COMPETENCES SPECIFIQUES	NIVEAU de JEU
<ul style="list-style-type: none"> • Transporte et lance des objets • Actions motrices simples <ul style="list-style-type: none"> Courir pour se sauver, attraper Lancer des objets , des balles. Transporter • Prend en compte adversaire et but à atteindre. S'oriente dans un espace défini • Identifier le poursuivi du poursuivant • Assure un statut à la fois • Réalise la tâche souvent de manière stéréotypée. • Respecte la règle dont il comprend l'utilité 	<p>Jouer avec les autres en respectant la règle.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Conduit, fait rebondir un ballon en présence d'adversaires réduits en nombre ou limités dans leur intervention(s'arrête pour s'informer) <ul style="list-style-type: none"> Enchaîner des actions selon le rôle. <ul style="list-style-type: none"> courir –passer courir – toucher courir - tirer • Modifie l'amplitude, la vitesse, la fréquence de ses actions pour dépasser l'adversaire • Déceler le moment opportun pour agir vers la cible • Prend en compte adversaires et but, partenaires et but. • Se reconnaît attaquant ou défenseur, sait changer de statut. • Organise ses actions en fonction des règles. • Prend en compte le partenaire situé dans son champ de vision pour passer et recevoir. • Participe à l'organisation du jeu 	<p>Jouer avec les autres, en assumant un rôle d'attaquant ou de défenseur, dans une opposition modulée, selon les règles du jeu.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Passe, reçoit, conduit un ballon malgré une opposition(s'arrête pour s'informer) • Actions motrices spécifiques au non porteur et porteur de balle (en attaque et en défenseur). <ul style="list-style-type: none"> - se démarquer pour recevoir - marquer un adversaire • Utilise de manière intentionnelle l'objet (utilise la vitesse du geste pour lancer loin) en tenant compte des adversaires, des partenaires et du but à atteindre • Repérer les espaces libres • Passe dans le jeu, du statut d'attaquant à celui de défenseur . • S'approprie la règle pour un fonctionnement efficace • Assume le rôle d'arbitre. 	<p>Participer à un jeu collectif au sein d'une équipe à effectif réduit, en étant capable d'assumer un rôle d'attaquant et de défenseur, dans le respect d'un code de jeu.</p>

LE DROIT DES JOUEURS

- Sur l'espace: être invulnérable dans une zone, dans une position
- Sur autrui: toucher, prendre contact (pousser, prendre, plaquer)
- Sur le matériel: jouer avec les pieds, les mains, par l'intermédiaire d'un engin
- Par rapport aux actions réalisables et leur modalité selon les règles: intercepter, esquiver, passer, dribbler, faire rebondir.

LE NOMBRE DES JOUEURS

- Selon l'espace de jeu et la phase dans laquelle il se déroule (début de cycle, apprentissage)

LE STATUT des JOUEURS

- Avant, arrière, gardien, joker, épervier, attaquant, défenseur.

LES VARIABLES d'un JEU

Pour rétablir l'équilibre entre les pouvoirs des joueurs et permettre à tous d'apprendre et de progresser.

LE MATERIEL

- Adapté aux capacités des joueurs pour faciliter leurs actions
- En nombre suffisant pour favoriser les échanges et la quantité de travail.

LE TEMPS

- Temps libre, relatif à la réussite de l'épreuve ou la rapidité de la victoire, fixé à l'avance.

L'ESPACE

- Agrandir, élargir la surface totale de jeu.
- Modifier la forme (couloir, triangle, cercle)
- Définir des zones interdites, des

MISE EN ŒUVRE d'UN JEU COLLECTIF

1. Préparer

Adapter les conditions de jeu aux

- **Objectifs recherchés**
- **L'âge et les acquis des élèves**
- **Les conditions matérielles**
- **Les conditions atmosphériques**

Prévoir

- Faire l'inventaire du matériel disponible, Tracer les limites du terrain de façon claire
- Prévoir les équipes et la durée du jeu en fonction du nombre d'équipes, de terrain et du temps disponible.
- Préparer des chasubles ou signes distinctifs

2. Présenter le jeu/Organiser

En classe, mettre les élèves en projet

Présenter les règles minimales qui permettent d'entrer dans le jeu

Utiliser la démonstration si nécessaire, éviter les explications superflues et/ou trop longues.

Mettre en place l'organisation prévue(placement des enfants)

Passer progressivement à la prise en charge par les élèves des tâches matérielles et de la répartition des rôles.

3. Conduire

3.1. Faire débiter le jeu

- Accepter un désordre normal en début de jeu
- Veiller à la sécurité des élèves. (arrêter si nécessaire)
- Veiller au respect des règles
- Inciter les timides ou les élèves en retrait à participer activement sans arrêter le jeu
- Valoriser les initiatives positives
- Ne pas donner la solution

3.2. Observer pour réguler au jeu suivant.

- Les réponses motrices prometteuses ou en régression.
- les élèves en difficulté dans le groupe
- L'investissement de chacun.
- Le respect des consignes
- Les actions positives à mettre en valeur

4. Réguler

Utiliser les temps de repos pour analyser avec les élèves ce qui s'est passé et apporter des régulations

- Evaluer le résultat, les vainqueurs, le score
- Questionner les élèves pour les aider à prendre du recul sur leur action, à mieux cerner leurs réussites ou leurs échecs, à verbaliser le problème posé.
- Respect des règles et des consignes, actions à réaliser pour réussir, actions à ne surtout pas faire.
 - Introduire progressivement les consignes
- Inciter les élèves à construire des stratégies d'attaque, de défense

Mettre en place le jeu suivant (modifier ou non)

Les jeux traditionnels

Les jeux sportifs traditionnels : ce sont les jeux physiques codifiés, non institutionnalisés, et souvent issus d'une longue tradition ludo-culturelle - la Chandelle, les Barres, le Cheval fondu, la Galine, le Drapeau...

Par leur activité d'imitation, de mime, de simulation ou de moquerie, par les comptines et l'utilisation ritualisée du langage, de nombreux jeux traditionnels suscitent des comportements de représentation. Beaucoup d'entre eux conjuguent des rôles expressifs et une activité motrice. La dimension symbolique est forte. Les réseaux non équilibrés abondent dans les jeux traditionnels. Parfois ces possibilités d'interactions contradictoires persistent pendant tout le jeu. (Balle assise, chat, 4 coins). Parfois un joueur peut rapidement passer d'un rôle à un rôle opposé. Les jeux traditionnels par leur nature (fonctionnement sur d'autres normes, représentations sociales peu marquées, caractère adaptatif)

- donnent à chaque joueur des pouvoirs. Ils ne marginalisent pas les élèves en difficulté.
- Ils facilitent l'autonomie et l'intégration dans le groupe
- Ils installent la règle comme conditions du jeu et comme moyen de rétablir des équilibres. La règle devient négociable, elle évolue au cours du jeu.
- La décision d'action peut être individuelle et non pas influencée par l'appartenance à un groupe.

Les jeux peuvent être analysés par rapport à

1. **Le temps:** libre: pas de fin règlementaire(chat)
relatif à l'équilibre des forces en présence
fixé à l'avance
mesuré par comparaison

2. **L'espace** de jeu peut être avec ou sans limite, avec ou sans refuge;

Pas de refuge	Sans limite ni localisations
	Avec limites ou localisations
refuge	Dans l'espace
	Dans une position
	Dans une coopération.

La différenciation des espaces va mettre en place des statuts, des rôles,
Des espaces construits, signifiants en rapport avec la distance de coopération ou de charge, l'orientation du jeu, les directions dans cet espace,

3. Les interactions

Les règles de fonctionnement déterminent des statuts, des rôles, des fonctions des relations structurées en réseau dynamique qui organisent les réponses motrices et la communication.

Le statut

Origine ethnologique et sociologique. C'est l'ensemble des droits, contraintes et interdits imposés par les règles du jeu. C'est l'aspect statique, juridique du contrat de jeu.

Le rôle

C'est l'aspect dynamique et fonctionnel du jeu. Il détermine les comportements moteurs associés à un statut précis. Plusieurs rôles peuvent être rattachés à un statut.

Réseau de relation.

Les jeux déterminent des oppositions et des coopérations. Par l'intermédiaire des rôles imposées par les règles du jeu, des réseaux de relations s'installent entre les différents joueurs.

Ex : Jeu du drapeau.

