

LES JEUX COLLECTIFS AVEC BALLONS

A LA MATERNELLE

Serge THIERS, CPC EPS

Avec le concours de l'équipe pédagogique
de l'Ecole Camille Claudel, Cavaillon

1. JEUX COLLECTIFS AVEC BALLONS.....	3
1.1. COMPETENCES DEVELOPPEES DANS LES ACTIONS COLLECTIVES DE COOPERATION ET D’AFFRONTMENT.....	3
1.1.1. SPECIFIQUES AUX DIFFERENTS DOMAINES.....	3
1.1.2. TRANSVERSALES	3
1.2. APPRENDRE EN JOUANT SERA NOTRE DEMARCHE.....	4
1.3. CLASSIFICATION DES JEUX COLLECTIFS AVEC BALLONS.....	4
1.4. COMMENT MENER UN CYCLE DE JEU COLLECTIF AVEC BALLONS.....	4
2. VERS LES JEUX DE RENVOI.....	6
2.1. PETITE SECTION.....	6
2.1.1. PREMIERE ETAPE :	6
2.1.2. DEUXIEME ETAPE :	8
2.2. MOYENNE SECTION :	9
2.2.1. PREMIERE ETAPE :	9
2.2.2. DEUXIEME ETAPE :	10
2.2.3. TROISIEME ETAPE :	11
2.3. GRANDE SECTION.....	12
2.3.1. PREMIERE ETAPE.....	12
2.3.2. DEUXIEME ETAPE.....	13
3. VERS LES JEUX DE DEMARQUAGE.....	15
3.1. PETITE SECTION.....	15
3.1.1. PREMIERE ETAPE.....	15
3.1.2. DEUXIEME ETAPE :	16
3.2. MOYENNE SECTION.....	18
3.2.1. PREMIERE ETAPE.....	18
3.2.2. DEUXIEME ETAPE :	19
3.3. GRANDE SECTION :	20
3.3.1. PREMIERE ETAPE :	20
3.3.2. DEUXIEME ETAPE :	21
4. VERS LES JEUX DE COMBAT.....	22
4.1. PETITE SECTION.....	22
4.1.1. PREMIERE ETAPE.....	22
4.1.2. DEUXIEME ETAPE.....	23
4.2. MOYENNE SECTION.....	24
4.2.1. PREMIERE ETAPE.....	24
4.2.2. DEUXIEME ETAPE.....	25
4.2.3. TROISIEME ETAPE.....	25
4.3. GRANDE SECTION.....	26
4.3.1. PREMIERE ETAPE	26
4.3.2. DEUXIEME ETAPE	26

1. JEUX COLLECTIFS AVEC BALLONS

1.1. COMPETENCES DEVELOPPEES DANS LES ACTIONS COLLECTIVES DE COOPERATION ET D'AFFRONTEMENT

1.1.1. SPECIFIQUES AUX DIFFERENTS DOMAINES

- Vivre ensemble :
 - s'organiser collectivement
 - accepter différents rôles
 - respecter les règles
- Agir dans le monde :
 - participer et coopérer avec les autres à la construction d'actions (défendre et attaquer)
 - coordonner ses actions
- Apprendre à parler
- Apprendre à construire son langage
- S'initier au monde de l'écrit :
 - représenter une situation vécue
 - utiliser un langage adapté et précis pour décrire des actions
 - comptabiliser le résultat d'une action

1.1.2. TRANSVERSALES

- Construction des concepts d'espace et de temps :
 - repérer les espaces de jeux
 - gérer une durée de jeu
- Traitement de l'information
 - identifier la situation
 - comprendre et exécuter des consignes
- Méthode de travail :
 - identifier, analyser et corriger ses erreurs avec l'aide de l'adulte
 - participer à un projet dont il connaît l'objet

1.2. APPRENDRE EN JOUANT SERA NOTRE DEMARCHE

- On propose une situation qui prend en compte l'essentiel du jeu (Conquet et Devaluez).
- Celle-ci est comprise comme une situation d'apprentissage qui, par la mise en place de temps de non-jeu alternant avec les temps de jeu, installe les enfants dans une attitude réflexive à l'égard des problèmes qu'ils ont à résoudre.
- Cette option porte l'accent non pas sur le développement d'habiletés motrices spécifiques mais sur le développement de la capacité par un groupe restreint d'élaborer et mettre en œuvre un projet collectif d'action, en étant autonome dans ses choix, ses intentions et ses décisions.
- Le niveau de développement des enfants de maternelle ne permet pas d'obtenir d'emblée un projet collectif d'action coordonné pour un groupe sur un jeu intégrant l'essence de l'activité.
- Le cheminement s'opère d'un jeu individualisé où le projet collectif d'action n'est que la somme d'actions individuelles vers un jeu collectif où le projet de l'équipe est le résultat de la coordination des actions des joueurs.

1.3. CLASSIFICATION DES JEUX COLLECTIFS AVEC BALLONS

- Première famille : **les jeux collectifs de renvoi (volley-ball et le tennis ballon)**
- Deuxième famille : **les jeux collectifs de démarquage (football, handball, basket-ball, hockey)**
- Troisième famille : **les jeux collectifs de combat (rugby)**

D'où l'importance de mettre en place une programmation

1.4. COMMENT MENER UN CYCLE DE JEU COLLECTIF AVEC BALLONS

1. Prévoir un cycle (module) de 10 à 15 séances consécutives
2. Durant chaque séance, proposer 2 à 3 situations de jeu aux enfants
3. Comment concevoir une situation de jeu ?
 - **une situation de jeu collectif avec ballons** doit être une situation d'affrontement entre 2 groupes équilibrés
 - **elle doit être adaptée aux possibilités** motrices, de compréhension et d'organisation des enfants

Pour cela il faut :

- ◆ des espaces bien matérialisés
- ◆ des cibles accessibles par tous les élèves, bien matérialisées, accueillantes
- ◆ des ballons en nombre suffisant, de volume et de poids en rapport avec les possibilités de chacun

- ◆ des maillots, chasubles, foulards de couleurs différentes pour l'identification des équipes
- ◆ des effectifs réduits et des groupes hétérogènes
- ◆ des statuts :attaquants, défenseurs, arbitres, observateurs...
- ◆ des critères de réussite simples et accessibles à tous
- ◆ la connaissance du résultat de l'action

Tous ces éléments permettent :

- ◆ une continuité du jeu
- ◆ une alternance jeu/non- jeu, le temps de non-jeu permettant aux élèves d'évaluer les stratégies utilisées et d'en définir de nouvelles.
- **Elle peut évoluer**, en jouant sur les 4 paramètres :marque, espaces, relations, manipulations
- **Elle doit faire l'objet d'une évaluation**

Evaluation de départ :

Objectif_: à partir des situations proposées, pouvoir évaluer le niveau de compréhension et d'organisation motrice et sociale du groupe

Evaluation formative :

Objectif_: vérifier comment les enfants s'approprient des savoirs, savoir-être, savoir-faire. évaluer comment ils vont passer d'une activité individuelle à une activité collective aller vers un projet collectif d'action

Evaluation sommative :

Objectif : vérifier si les élèves ont acquis de nouvelles compétences
Ceci peut se faire dans le cadre d'une rencontre (dans la classe, inter-classe) ou bien au travers d'un autre jeu, choisi dans la même famille.

2. VERS LES JEUX DE RENVOI

2.1. PETITE SECTION

2.1.1. PREMIERE ETAPE :

Jeu : Vider sa maison

Objectifs :

Lancer dans des espaces libres

Renvoyer vite

Défendre sa zone en attaquant celle de l'adversaire

Organisation matérielle :

Délimiter la maison avec des bancs ou autres...

Balles, ballons (jouer sur la forme, la couleur...)

Dossards de couleurs

But du jeu :

Avoir dans sa maison le moins de ballons possibles

Consignes :

Dans un premier temps, l'adulte vide et les enfants ramènent les ballons dans la maison

:

avec les mains

un seul objet à la fois

poser le ballon dans la maison.

Critères de réussite :

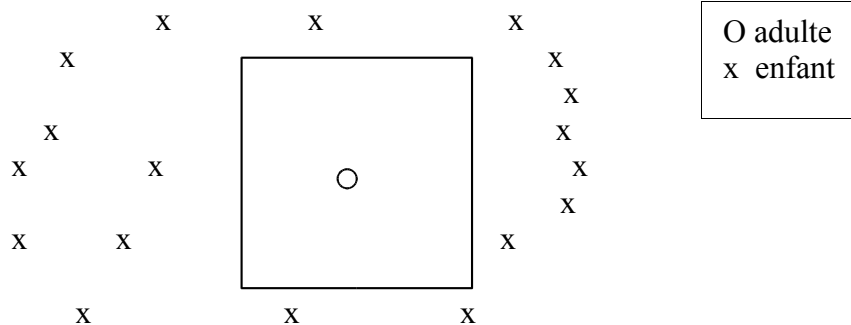
Constat au bout de 3' de jeu

Variables possibles :

Ramener uniquement les gros ballons, les balles...

Ramener en fonction de la couleur de son dossard...

AU COURS DE CETTE PHASE L'OPPOSITION SE CONSTRUIT EN RAPPORT A L'ADULTE



Il est essentiel de faire évoluer le jeu au cours des séquences suivantes en gardant le même dispositif.

1- Variables :

L'opposition se construit en rapport à l'adulte et quelques enfants dans la maison.

Il faut lancer le ballon dans la maison.

2- Variables :

L'opposition se construit en rapport à d'autres enfants.

Intégrer la notion d'équipe :

1 dans la maison qui vide

1 à l'extérieur qui pose, lance les ballons

1 qui observe.

3- Variables :

Mise en place d'une zone interdite, matérialisée par des tapis, autour de la maison, "la rivière aux crocodiles".

Zone interdite doublée. (travail sur les lancers, l'occupation de l'espace)

Remarques :

Difficultés rencontrées :

Les enfants extérieurs à la maison ont des difficultés à construire l'opposition en rapport aux enfants qui la vident, la présence de l'adulte semble indispensable pour captiver leur attention et permettre le bon déroulement du jeu.

Les enfants ont des difficultés pour respecter la zone interdite : bien la matérialiser.

Les enfants ont des difficultés pour lancer les ballons. (habiletés motrices)

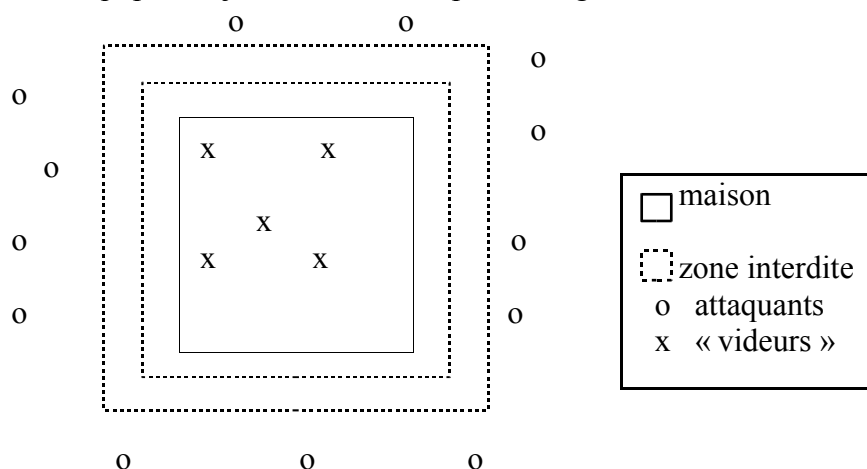
4- Variables :

Essayer d'introduire la notion de victoire d'équipe en comptabilisant les ballons. 20 ballons dans la maison au départ.

Lancer à bras cassé.

3' de jeu. (la pression temporelle est un facteur motivant)

Prévoir 3 équipes : 2 jouent, 1 observe puis changement de rôles.



2.1.2. DEUXIEME ETAPE :

Jeu : Vider son camp (principe des balles brûlantes)

Objectifs :

Lancer dans des espaces libres
Renvoyer vite
S'organiser pour occuper l'espace.

Organisation matérielle :

Joueurs : 2 équipes jouent, 1 ou 2 observent (en fonction du nombre d'enfants)
Matériel : dossards, réserve de 10 ballons par équipe, bancs pour délimiter les camps.

Durée : séquence de 3'.

But du jeu :

Avoir dans son camp moins de ballons que l'équipe adverse.

Consignes :

Au signal de début de jeu : lancer les ballons dans le camp adverse.
Au signal de fin de jeu : poser les ballons dans les réserves.

Critères de réussite :

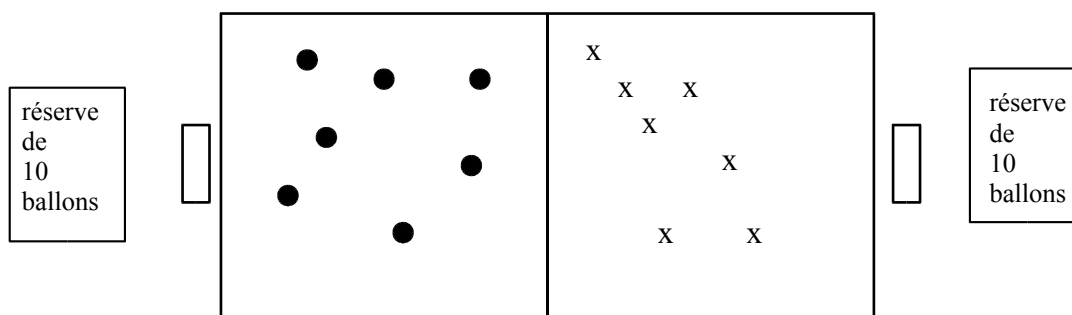
Nombre de ballons dans chaque camp, à la fin du jeu.
L'équipe qui gagne est celle qui a le moins de ballons.

Remarques :

Certains enfants portent leur ballon dans l'autre camp. (repérage dans l'espace)
Certains enfants lancent du fond, d'où échec. (bien s'avancer jusqu'à la limite)

Variables :

Diminuer le nombre de ballons pour amorcer la coopération.
Travailler, en fonction des réponses des enfants, sur les différents rôles possibles. (récupérateur, passeur, lanceur)



2.2.MOYENNE SECTION :

2.2.1.PREMIERE ETAPE :

Jeu : Vider sa maison

Objectifs :

Lancer dans des espaces libres

Renvoyer vite

Défendre sa zone en attaquant celle de l'adversaire

Organisation matérielle :

Délimiter la maison avec des bancs ou autres...

Balles, ballons

Dossards de couleurs

But du jeu :

Avoir dans sa maison le moins de ballons possibles

Consignes :

Dans un premier temps, l'adulte vide et les enfants ramènent les ballons dans la maison

:

avec les mains

un seul objet à la fois

poser le ballon

Critères de réussite :

Constat au bout de 3' de jeu

Variantes possibles :

Ramener uniquement les gros ballons, les balles...

Ramener en fonction de la couleur de son dossard...

2, 3, 4... enfants aident l'adulte à vider la maison

Il est essentiel de faire évoluer le jeu au cours des séquences suivantes en gardant le même dispositif.

Variantes :

L'opposition se construit en rapport à l'adulte aidé d'enfants, puis en rapport à des enfants uniquement.

Les enfants doivent lancer les ballons dans la maison, 2 mains, 1 main, au pied...

Mise en place d'une zone interdite, matérialisée par des tapis, autour de la maison, "la rivière aux crocodiles".

Zone interdite doublée. (lancers, occupation de l'espace)

2.2.2.DEUXIEME ETAPE :

Jeu : Vider sa maison

Objectifs : Lancer dans des espaces libres
Renvoyer vite
Défendre sa zone en attaquant celle de l'adversaire
Construire la notion d'équipe

Organisation matérielle : 1 équipe dans la maison qui vide
1 équipe qui remplit la maison en lançant
1 équipe en observation
20 ballons dans la maison au départ
la rivière aux crocodiles matérialisée par des tapis

Durée : 3' puis on change les rôles

But du jeu : Avoir le moins de ballons dans sa zone au bout des 3'

Critères de réussite : Comptabiliser les ballons au bout des 3'

Remarques : Il est essentiel de bien mettre en place un système de comptage (ranger les ballons les uns à la suite des autres, utiliser des gommettes, dessiner les ballons...), de façon à faire émerger la notion de victoire d'équipe : *passer du MOI, J'AI GAGNE à NOUS AVONS GAGNE PARCE QUE...*

Il faut également bien préciser le rôle des observateurs :
contrôler la zone interdite
contrôler les lancers
identifier des stratégies éventuelles

Difficultés rencontrées : Nette supériorité de l'équipe qui vide la maison parce que les ballons sont dans un espace réduit et que certains lanceurs cherchent les espaces libres. Par contre, mauvaise occupation de l'espace de l'équipe qui doit remplir la maison, pas de stratégie mise en place, difficultés au niveau des lancers. D'où la nécessité de multiplier les séquences.

Variantes : Les enfants qui pénètrent dans la zone interdite sont écartés du jeu et les ballons qui tombent dans cette zone ne sont pas comptabiliser.

Elaboration de stratégies collectives :

Pour les joueurs à l'intérieur de la maison :

essayer de lancer les ballons dans les zones libres
essayer de bloquer et de renvoyer tout de suite
ne pas rentrer en conflit avec un partenaire lorsque le nombre de ballons diminue

Pour les joueurs à l'extérieur de la maison :

bien occuper l'espace autour de la maison
récupérer les ballons et s'avancer au bord de la zone avant de lancer
lancer pour éviter la zone interdite
observer et identifier rapidement les ballons qui sont relancés
introduire les différents rôles possibles : récupérateur, passeur, lanceur.

2.2.3.TROISIEME ETAPE :

Jeu : Les balles brûlantes

Objectifs :

- Lancer dans des espaces libres
- Renvoyer vite
- S'organiser pour occuper l'espace

Organisation matérielle :

Joueurs : 2 équipes jouent, 1 ou 2 observent, puis mettre en place 2 zones de jeu en parallèles

Matériel : dossards, réserve de 10 ballons par équipe

Durée : 3'

But du jeu :

Avoir, dans son camp, moins de ballons que l'équipe adverse

Consignes :

Au signal de début de jeu : lancer les ballons dans le camp adverse

Au signal de fin de jeu : arrêter les lancers, poser les ballons dans les réserves respectives

Rester dans son camp

Critères de réussite :

Nombre de ballons dans chaque camp, à la fin du jeu

L'équipe qui gagne est celle qui a le moins de ballons

Variantes :

Diminuer l'aire de jeu pour augmenter la vivacité des actions

Augmenter la longueur pour lancer loin

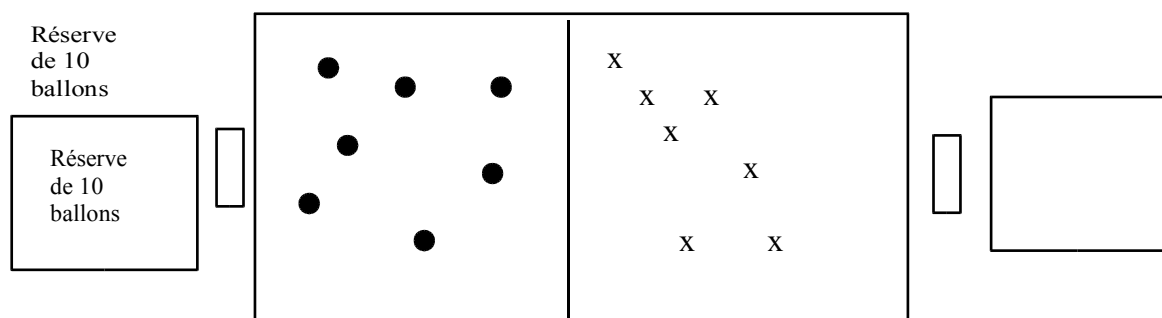
Diminuer le nombre de ballons pour une meilleure occupation de l'espace, une meilleure organisation du groupe, pour favoriser l'interception

Matérialiser la frontière (élastique, filet...) pour introduire des formes de lancers

(dessus, dessous, au pied, bras cassé, 2 mains...)

Utiliser de gros ballons pour favoriser le rattraper

Utiliser de petites balles pour favoriser le lancer



2.3. GRANDE SECTION

2.3.1. PREMIERE ETAPE

Jeu : Les balles brûlantes

Objectifs : Lancer dans des espaces libres
Renvoyer vite
S'organiser pour occuper l'espace

Organisation matérielle :

Joueurs : 2 équipes jouent, 1 ou 2 observent, arbitrent, puis mettre en place 2 zones de jeu en parallèles

Matériel : dossards, réserve de 10 ballons par équipe

Durée : 3' géré par l'adulte puis par l'enfant

But du jeu : Avoir, dans son camp, moins de ballons que l'équipe adverse

Consignes :

Au signal de début de jeu : lancer les ballons dans le camp adverse

Au signal de fin de jeu : arrêter les lancers, poser les ballons dans les réserves respectives

Rester dans son camp

Critères de réussite :

Nombre de ballons dans chaque camp, à la fin du jeu

L'équipe qui gagne est celle qui a le moins de ballons

Variantes :

Diminuer l'aire de jeu pour augmenter la vivacité des actions

Augmenter la longueur pour lancer loin

Diminuer le nombre de ballons pour une meilleure occupation de l'espace, une meilleure organisation du groupe, pour favoriser l'interception

Matérialiser la frontière (élastique, filet...) pour introduire des formes de lancers

(dessus, dessous, au pied, bras cassé, 2 mains...)

Frapper le ballon avec les mains (volley)

Utiliser de gros ballons pour favoriser le rattraper

Utiliser de petites balles pour favoriser le lancer

Mettre en place les différents rôles : récupérateur, passeur, lanceur, observateur, arbitres, pour construire la notion d'équipe.

Remarques :

Avec les variables, il est très facile de construire un module de 12 séances.

Au fil des séquences, le comportement des joueurs évoluent :

le jeu augmente en intensité (course, interception, lancer, réception...)

l'évaluation se fait rapidement en comptant les ballons dans les réserves.

la prise d'information augmente.

les équipes qui observent encouragent les joueurs (notion d'équipe, de victoire)

les enfants passent du JE... au NOUS... puis à EUX...

2.3.2.DEUXIEME ETAPE

Jeu : Balle au fond

Objectifs :

Lancer loin et fort dans des espaces libres

S'organiser collectivement

Organisation matérielle :

Joueurs : 2 équipes jouent, 2 équipes observent puis mettre en place 2 zones de jeu en parallèles

Matériel : dossards, réserve de 10 ballons par équipe, élastique tendu ou filet (faire varier la hauteur)

Durée : jusqu'au dernier ballon qui franchit une ligne de fond, l'équipe qui observe peut être utilisée pour immobiliser les ballons morts et remettre en jeu les ballons sortis latéralement.

But du jeu :

Renvoyer les ballons pour leur faire franchir la ligne de fond (1 point par ballon)

Consignes :

Au signal de début de jeu, lancer les ballons dans le camp adverse

Lancer par dessus l'élastique ou le filet

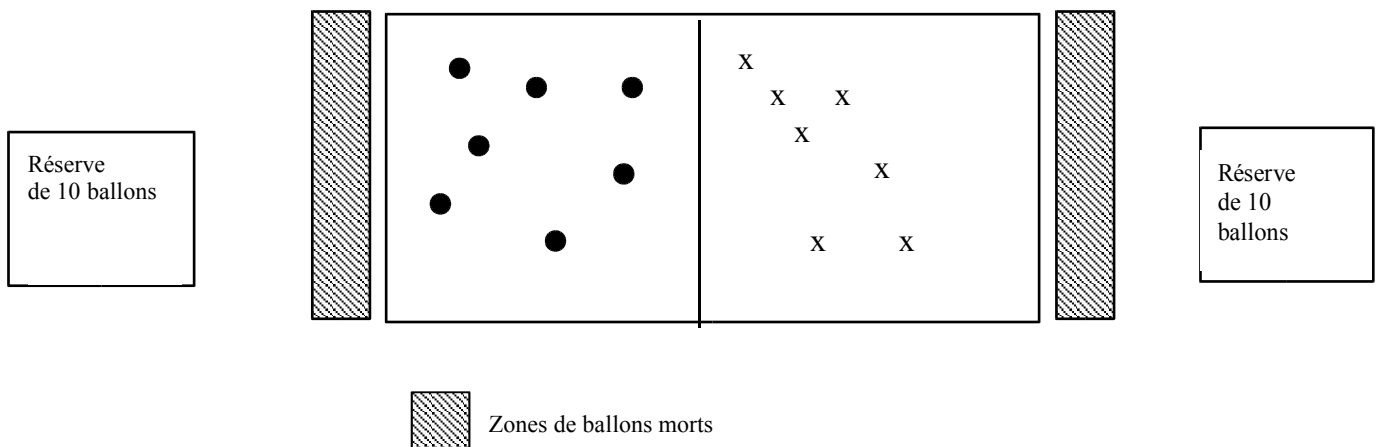
Il est interdit de franchir la ligne médiane

Tout ballon qui franchit la ligne de fond est "mort"; il ne peut être récupéré par les joueurs avant la fin de la manche

Critères de réussite :

Comptabiliser le nombre de ballons "morts" qui donnera le nombre de points par équipe

L'équipe qui gagne est celle qui a le plus grand nombre de points.



Comportements observables :

Sensiblement identiques à la balle brûlante, mais la diminution progressive du nombre de ballons en jeu oblige les enfants à tenir compte des autres et à s'organiser.

Les joueurs se répartissent le long de la ligne de fond pour bloquer les ballons puis courent jusqu'à la ligne médiane pour lancer. (interdire de courir avec le ballon, le passer à un partenaire)

Organisation en 2 lignes : intercepteur- passeurs, tireurs

Variantes :

Augmenter la longueur pour développer la puissance des tirs

Diminuer la longueur ou élargir la base pour une organisation défensive plus stricte

Varier la taille des ballons, plus gros, il facilite le blocage, plus petit, il facilite le lancer

Varier la hauteur de l'élastique et demander de lancer par dessus, par dessous, avec la main, avec le pied, pour modifier la façon de tirer

Jouer avec le pied sur un terrain plus grand pour travailler le tir avec le pied

Insister sur la coopération en changeant le statut des joueurs

3. VERS LES JEUX DE DEMARQUAGE

3.1.PETITE SECTION

3.1.1.PREMIERE ETAPE

Jeu : La ville défendue

Objectifs :

Atteindre une zone défendue par des adversaires

Lancer dans les intervalles ou au dessus afin d'éviter les adversaires

Lancer à un partenaire avec précision

Prendre des informations

Organisation matérielle :

Délimiter la "ville" et la zone des défenseurs avec des bancs, des tapis...

Dossards, réserve de 20 ballons pour l'équipe qui attaque "la ville", réserve vide pour les défenseurs

2 équipes jouent, 1 ou 2 observent, l'adulte sert de référent dans "la ville"

Durée : jusqu'à épuisement des ballons

But du jeu :

Envoyer les ballons à l'adulte qui se trouve dans "la ville"

Consignes :

Les attaquants doivent lancer le ballon à l'adulte en évitant les défenseurs .

Critères de réussite :

Nombre de ballons dans les réserves respectives (adulte, défenseurs).

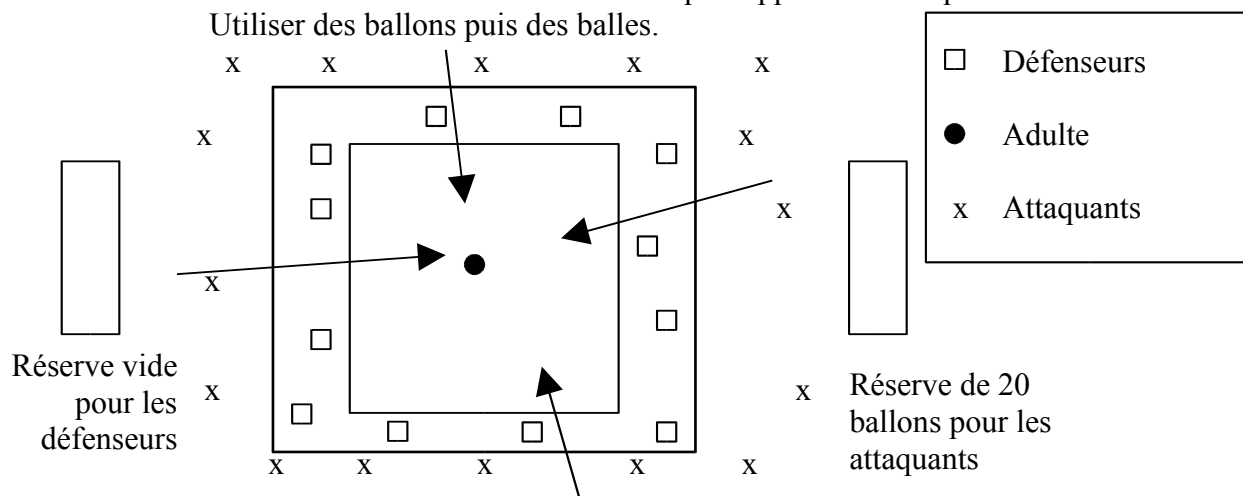
Variables possibles :

Un élève à la place du maître

Deux, trois... élèves

Faire varier le nombre de défenseurs par rapport aux attaquants

Utiliser des ballons puis des balles.



3.1.2.DEUXIEME ETAPE :

Jeu : Franchir la rivière

Objectifs :

Atteindre une zone défendue par des adversaires
Lancer dans les intervalles ou au dessus afin d'éviter les adversaires
Lancer à un partenaire avec précision
Prendre des informations

Organisation matérielle :

Délimiter le terrain de jeu en 3 zones
Dossards, réserve de 20 ballons pour l'équipe qui attaque et réserve vide pour les défenseurs
2 équipes jouent, 2 équipes observent

Durée : jusqu'à épuisement des ballons

But du jeu :

Faire franchir la rivière au 20 ballons

Consignes :

Pour les attaquants :

Zone 1 : envoyer les ballons de la réserve 1 à leurs partenaires de la zone 2
Zone 2 : récupérer les ballons lancés par leurs partenaires de la zone 1 et les poser dans la réserve 2

Pour les défenseurs :

Zone 3 : intercepter les ballons pendant le franchissement de leur zone et les poser dans réserve 3

Critères de réussite :

Comptabiliser le nombre de ballons de la réserve 2 et de la réserve 3
L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de ballons

Comportements observables :

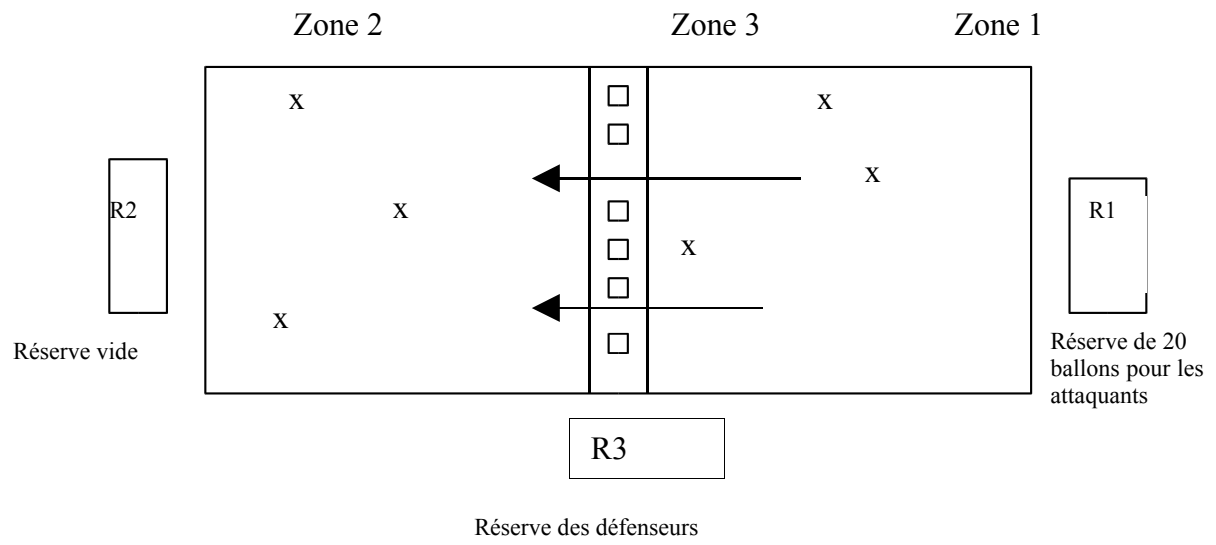
Les enfants se repèrent mieux dans l'espace (par rapport à " La ville défendue ")

De timides stratégies se mettent en place :

pour les défenseurs : certains lèvent les bras, se placent devant le porteur du ballon
pour les attaquants : certains lancent haut et entre les défenseurs

Variables possibles :

Mettre en place le même jeu en insistant sur :
l'occupation de l'espace
les différents rôles (lanceur, récepteur, intercepteur, observateur)
la notion d'équipe, de partenaire, d'adversaire
l'évaluation en comptant les ballons, dessins, gommettes...
les verbes d'action, lancer, attraper, bloquer, intercepter, poser, de déplacer, récupérer



3.2.MOYENNE SECTION

3.2.1.PREMIERE ETAPE

Jeu : La ville défendue

Objectifs : Atteindre une zone défendue par des adversaires
Lancer dans les intervalles ou au dessus afin d'éviter les adversaires
Lancer à un partenaire avec précision
Prendre des informations

Organisation matérielle :

Délimiter la ""ville" et la zone des défenseurs avec des bancs, des tapis...
Dossards, réserve de 20 ballons pour l'équipe qui attaque "la ville", réserve vide pour les défenseurs
2 équipes jouent, 1 ou 2 observent, l'adulte sert de référent dans "la ville"
Durée : jusqu'à épuisement des ballons

But du jeu : Envoyer les ballons à l'adulte qui se trouve dans "la ville"

Consignes : Les attaquants doivent lancer le ballon à l'adulte en évitant les défenseurs .

Critères de réussite : Nombre de ballons dans les réserves respectives.(adulte, défenseurs)

Variables possibles :

Un élève à la place du maître.
Deux, trois ...élèves
Faire varier le nombre de défenseurs par rapport aux attaquants.
Utiliser des ballons puis des balles.

3.2.2.DEUXIEME ETAPE :

Jeu : Franchir la rivière

Objectifs : Atteindre une zone défendue par des adversaires
Lancer dans les intervalles ou au dessus afin d'éviter les adversaires
Lancer à un partenaire avec précision
Prendre des informations

Organisation matérielle : Délimiter le terrain de jeu en 3 zones
Dossards, réserve de 20 ballons pour l'équipe qui attaque et
réserve vide pour les défenseurs
2 équipes jouent, 2 équipes observent
Durée : jusqu'à épuisement des ballons

But du jeu : Faire franchir la rivière au 20 ballons

Consignes : **Pour les attaquants** :

Zone 1 : envoyer les ballons de la réserve 1 à leurs partenaires de la zone 2
Zone 2 : récupérer les ballons lancés par leurs partenaires de la zone 1 et les poser
dans la réserve 2

Pour les défenseurs :

Zone 3 : intercepter les ballons pendant le franchissement de leur zone et les poser
dans la réserve 3

Critères de réussite : Comptabiliser le nombre de ballons de la réserve 2 et de la réserve 3
L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de ballons

Comportements observables : Meilleure occupation de l'espace
Les attaquants sont plus performants

Variables possibles :

Après l'analyse des résultats essayer de mettre en place des stratégies afin d'améliorer
les performances individuelles et collectives en insistant sur le rôle de chaque joueur :

le lanceur : il récupère un ballon dans la réserve et le lance, puis il récupère un ballon
dans la réserve et le passe à un partenaire mieux placé qui le lance (coopération)

le récupérateur : il attrape le ballon et le porte dans la réserve, puis il attrape le
ballon et le passe à un partenaire qui le pose dans la réserve

le défenseur : il intercepte le ballon et le porte dans la réserve, puis il intercepte le
ballon et le passe à un partenaire qui le pose dans la réserve

Pour que le ballon lancé soit validé il faut le rattraper avant qu'il ne touche le sol
Pour que le ballon lancé soit validé il faut le rattraper avant qu'il ne touche le
sol puis le passer à un partenaire qui le pose dans la réserve
Mettre en place un tournoi
Pour l'évaluation, penser à faire effectuer le trajet retour aux ballons, élaborer
des fiches ...
Instaurer des arbitres...

3.3.GRANDE SECTION :

3.3.1.PREMIERE ETAPE :

Jeu : Franchir la rivière

Objectifs :

Atteindre une zone défendue par des adversaires

Lancer dans les intervalles ou au dessus afin d'éviter les adversaires

Lancer à un partenaire avec précision

Prendre des informations

Organisation matérielle :

Délimiter le terrain de jeu en 3 zones

Dossards, réserve de 20 ballons pour l'équipe qui attaque et réserve vide pour les défenseurs

2 équipes jouent, 2 équipes observent

Durée : jusqu'à épuisement des ballons

But du jeu :

Faire franchir la rivière au 20 ballons

Consignes :

Pour les attaquants :

Zone 1 : envoyer les ballons de la réserve 1 à leurs partenaires de la zone 2

Zone 2 : récupérer les ballons lancés par leurs partenaires de la zone 1 et les poser dans la réserve 2

Pour les défenseurs :

Zone 3 : intercepter les ballons pendant le franchissement de leur zone et les poser dans la réserve 3

Critères de réussite :

Comptabiliser le nombre de ballons de la réserve 2 et de la réserve 3

L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de ballons

Comportements observables :

Difficultés pour les défenseurs d'intercepter les ballons : lancers trop hauts ou hors zone

Variable :

Augmenter la largeur de la zone des défenseurs afin de diminuer les tentatives de lobs et inciter les attaquants à chercher les intervalles entre les défenseurs

3.3.2.DEUXIEME ETAPE :

Mettre en place le même jeu et utiliser la démarche précédente.

Variables :

Utiliser les précédentes

Les déplacements avec les ballons doivent se faire en dribblant

Les ballons ne sont validés qu'après le marquage d'un " panier ", ...

Modifier le nombre d'attaquants, de défenseurs

Comportements observables :

Pour les attaquants :

Ils lancent les ballons dans la zone correspondante mais sans essayer d'atteindre correctement leurs partenaires, d'où de nombreux ballons perdus.

Quelques réponses apportées par les enfants : appeler son partenaire, utiliser un rebond, lancer entre les défenseurs, feinter...

Pour les défenseurs :

Ils sautent, lèvent les bras pour intercepter les ballons, puis ils commencent à se déplacer latéralement en bloc .

Constats :

Beaucoup de ballons ne peuvent être pris en compte car ils sont hors zone ou non bloqués, d'où une remédiation qui doit porter sur la prise d'informations, l'amélioration des lancers, le dosage des efforts, la notion de trajectoire des joueurs et du ballon

4. VERS LES JEUX DE COMBAT

4.1.PETITE SECTION

4.1.1.PREMIERE ETAPE

Jeu : Les écureuils

Objectifs :

- Porter un ballon dans une cible
- Eviter un adversaire
- Accepter le contact de l'adversaire
- S'opposer à un adversaire par contact direct

Organisation matérielle :

- Délimiter une aire de jeu
- Délimiter une zone d'intervention à l'aide de tapis
- Délimiter une zone cible
- Réserve de 20 ballons pour les écureuils
- Réserve pour les loups
- 1 équipe d'écureuils
- 1 équipe de loups
- 2 équipes observent
- Changement de rôle

Durée : jusqu'à épuisement de la réserve des écureuils

But du jeu :

Transporter les ballons dans la cible après avoir franchi la zone tapis

Consignes :

pour les écureuils :

prendre un ballon dans la réserve et le transporter dans la cible avec l'obligation de passer sur les tapis en évitant les loups

lâcher le ballon quand on est touché et retourner en récupérer un autre

pour les loups :

occuper l'espace tapis et intercepter les écureuils porteurs en les touchant

déposer les ballons récupérés dans la réserve

Critères de réussite :

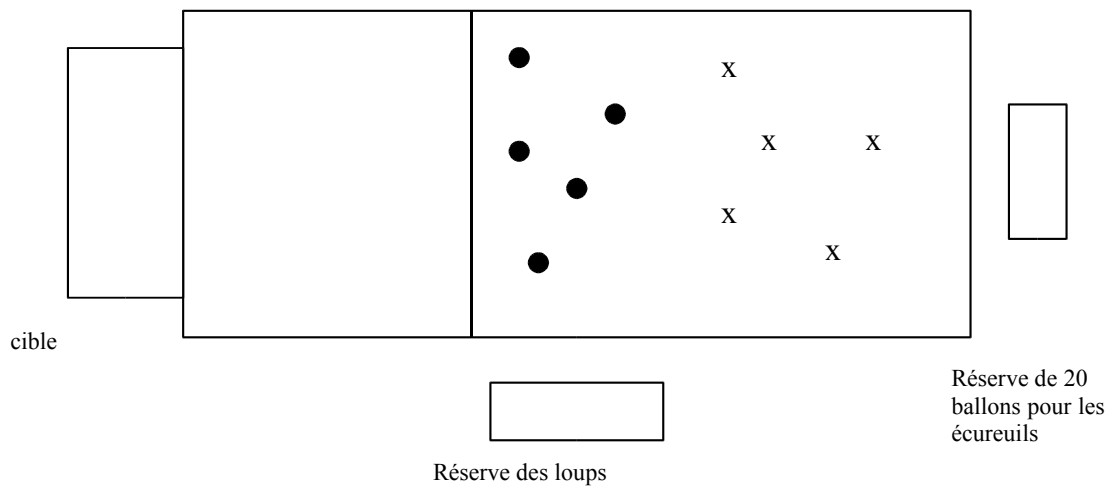
Comptabiliser les ballons transportés dans la cible et les ballons interceptés

L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de ballons dans sa réserve

Variables :

Les loups peuvent ceinturer les écureuils puis les immobiliser sur le tapis

Mettre en place 2 zones avec des tapis occupées par des loups



4.1.2. DEUXIEME ETAPE

Mettre en place le même jeu, en utilisant la même démarche.

Variables :

Utiliser les précédentes.

Modifier le nombre d'attaquants et/ou de défenseurs.

Mettre moins de ballons que de joueurs (pour inciter à la coopération), mais proposer plusieurs passages pour que tous les enfants soient à un moment porteurs du ballon.

4.2.MOYENNE SECTION

4.2.1.PREMIERE ETAPE

Jeu : Les écureuils

Objectifs :

Porter un ballon dans une cible

Eviter un adversaire

Accepter le contact de l'adversaire

S'opposer à un adversaire par contact direct

S'organiser pour occuper l'espace

Construire la coopération

Organisation matérielle :

Délimiter une aire de jeu

Délimiter une zone d'intervention à l'aide de tapis

Délimiter une zone cible

Réserve de 20 ballons pour les écureuils

Réserve pour les loups

1 équipe d'écureuils

1 équipe de loups

2 équipes observent

Changement de rôle

Durée : jusqu'à épuisement de la réserve des écureuils

But du jeu :

Transporter les ballons dans la cible après avoir franchi la zone tapis

Consignes :

pour les écureuils :

prendre un ballon dans la réserve et le transporter dans la cible avec l'obligation de passer sur les tapis en évitant les loups

lâcher le ballon quand on est touché et retourner en récupérer un autre

pour les loups :

occuper l'espace tapis et intercepter les écureuils porteurs en les touchant

déposer les ballons récupérés dans la réserve

Critères de réussite :

Comptabiliser les ballons transportés dans la cible et les ballons interceptés

L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de ballons dans sa réserve

Variables :

Les loups peuvent ceinturer les écureuils puis les immobiliser sur le tapis

Mettre en place 2 zones avec des tapis occupées par des loups

Augmenter la zone des tapis

4.2.2.DEUXIEME ETAPE

Mettre en place le même jeu, en utilisant la même démarche.

Variables :

Utiliser les précédentes.

Modifier le nombre d'attaquants et/ou de défenseurs.

Mettre moins de ballons que de joueurs (pour inciter à la coopération), mais proposer plusieurs passages pour que tous les enfants soient à un moment porteurs du ballon.

4.2.3.TROISIEME ETAPE

Mettre en place le même jeu, mais en utilisant un espace herbeux si possible et en délimitant la zone d'intervention sur toute la largeur du terrain à l'aide de plots.

Jouer sur les différents paramètres : attaquants, défenseurs, nombre de ballons, dimensions des zones.

Inciter à la coopération, à la notion de partenaire, d'adversaire, de stratégie d'attaque et de défense.

4.3.GRANDE SECTION

4.3.1.PREMIERE ETAPE

Jeu : Les écureuils

Mettre en place la même démarche que pour la moyenne section.

4.3.2.DEUXIEME ETAPE

Jeu : Les écureuils

Mettre en place toujours le même jeu, mais en exigeant de ne transporter qu'un seul ballon à la fois, afin d'amener les enfants à coopérer. Une réserve de 10 ballons, 2 équipes jouent, 2 équipes observent et changement de rôle.

L'idéal serait un espace herbeux, avec une zone d'intervention sur toute la largeur, sinon utiliser des tapis.

Essayer de passer du toucher au ceinturer puis à immobiliser au sol, en insistant sur les règles d'or de sécurité.

Variables : Mettre en place 2 zones d'intervention

La zone d'intervention devient zone-refuge et les zones libres deviennent zones d'intervention (prise d'information avant d'agir)

NB : A ne mettre en place qu'en fonction des réponses des enfants, de leur niveau de pratique et des modules suivis précédemment.

Comportements observables :

Pour les attaquants :

- Ne participe pas au jeu
- Evite les zones d'intervention et sort du terrain
- Hésite à s'engager
- Jette son ballon dès qu'un défenseur apparaît
- Prends la décision d'avancer puis se ravise
- Essaie de contourner systématiquement l'adversaire
- Accepte de traverser la zone d'intervention
- Recherche un espace libre
- Recherche le contact
- Lance le ballon à un partenaire pour avancer
- Récupère le ballon lâché ou lancé par un partenaire en danger
- Sollicite les ballons pour marquer
- Provoque l'affrontement ou le contournement

Pour les défenseurs :

- Reste immobile dans sa zone
- Evite tout contact avec l'attaquant
- Résiste à l'avancée d'un attaquant
- Suit le déplacement latéral d'un attaquant avant que celui-ci n'entre dans la zone
- Touche, ceinture, bloque, immobilise l'attaquant sans appréhension
- Organise collectivement les interventions.