

Jeux et sports collectifs avec ballons

**Inspection Académique de Vaucluse
Equipe EPS1 - 2003**

Avertissement

NOS PARTIS PRIS : La référence aux APS y est explicite quels que soient les cycles envisagés et les niveaux des pratiquants. La référence culturelle y est omniprésente. L'essence de l'activité, la logique interne, le problème fondamental sont évoqués ou définis, ils servent d'appui à la construction d'une programmation cohérente. Le traitement de l'activité n'en demeure pas moins systématiquement lié à l'acquisition des compétences et connaissances visées. La démarche pédagogique sera commune à tous les cycles : apprendre en jouant.

SOMMAIRE

Page

2	Avertissement et sommaire
3	Jeux et sports collectifs dans les programmes
4	Jeux et sports collectifs avec ballons : les trois familles
5	Catalogue des jeux collectifs avec ballons
6	Apprendre en jouant sera notre démarche
7	Comment mener un cycle de jeux collectifs avec ballons ?
9	Jeux de renvois en maternelle
10	Jeux de démarquage en maternelle
11	Jeu de combat en maternelle
12	Une illustration au cycle 1 : les balles brûlantes
14	Jeux de renvois au cycle 2
15	Jeux de démarquage au cycle 2
16	Jeux de combat au cycle 2
17	Une illustration au cycle 2 : les éperviers déménageurs
19	Jeux de renvois au cycle 3
20	Jeux de démarquage au cycle 3
21	Jeux de combat au cycle 3
22	Une illustration au cycle 3 : rugby à XIII
24	Bibliographie

Jeux et Sports collectifs dans les programmes



Compétence en jeu : S'affronter individuellement et collectivement

	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Exemples de compétences fin de cycle	Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur.	<p>Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :</p> <p><u>Comme attaquant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • courir et transporter un objet ou passer une balle ; • recevoir et passer ; • recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, passer la balle à un partenaire, poser la balle ou un objet dans l'espace de marque) <p><u>Comme défenseur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, • essayer d'intercepter la balle • courir et s'interposer 	<p>Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif</p> <p><u>Comme attaquant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • se démarquer dans un espace libre, • recevoir une balle, • progresser vers l'avant • la passer ou tirer (marquer) en position favorable <p><u>Comme défenseur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • courir pour gêner le porteur de balle • courir pour récupérer la balle • s'interposer entre les attaquants et le but
Compétences générales et connaissances	<ul style="list-style-type: none"> • s'engager dans l'action • faire un projet d'action • identifier et apprécier les effets de l'activité • se conduire dans un groupe en fonction de règles • 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engager lucidement dans l'action • Construire un projet d'action • Mesurer et apprécier les effets de l'activité • Appliquer et construire des règles de vie collective • 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engager lucidement dans l'action • Construire un projet d'action • Mesurer et apprécier les effets de l'activité • Appliquer et construire des principes de vie collective

Savoirs mis en jeu : Voir les tableaux pour chaque cycle, pages 9 à 21

Les objectifs de l'enseignant seront de permettre aux élèves d'acquérir les savoirs mis en jeu.

Jeux et sports collectifs avec ballons



Caractéristiques du domaine d'action	APS retenue	Fondamentaux	Composantes	Savoirs moteurs Actions motrices significatives
Affronter à plusieurs des adversaires Faire gagner l'équipe Respecter des règles	Jeux collectifs avec ballon	2 équipes terrain délimité ballon système de règles (+ score)	Conserver Progresser Marquer	Passer Dribbler Tirer Intercepter Réceptionner

Les trois familles

Jeu collectif de renvoi :

Jeu de frappe, défense de son camp, attaque du camp adverse, continuité et rupture de l'échange, risque de perdre ou de gagner le point

Ex : vider sa maison, balles brûlantes, volley-ball, tennis ballon

Jeu collectif de démarquage :

Un jeu en mouvement, la circulation de balle, la circulation de joueurs, le duel gardien tireur sauf en basket

Ex : franchir la rivière, joueur but, hand, basket, foot

Jeu collectif de combat :

Combat collectif, c'est le contact qui donne du sens

Ex : les écureuils, rugby

Catalogue des jeux collectifs avec ballons



Nous estimons que les jeux choisis permettent d'aborder tous les savoirs et de saturer les compétences.

La référence à la pratique sociale est omniprésente.

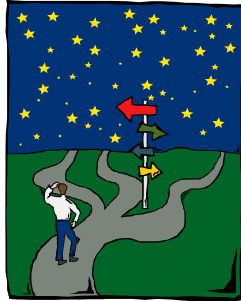
Tous les jeux proposés au cycle 1 peuvent être exploités (sous une forme complexifiée) au cycle 2.

Avant le cycle 3, il nous paraît difficile d'aborder les sports collectifs culturellement reconnus (foot, hand...). Il nous semble préférable de mettre en place des jeux pré-sportifs ou traditionnels.

	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
	<i>On commencera par des jeux de renvoi pour arriver en final aux jeux de combat</i>		<i>Aborder le volley en fin de cycle.</i>
JEUX DE RENVOI	Vider sa maison Vider son camp Les balles brûlantes Balle au fond	Ballon fond Ballon immortel Le camp ruiné	Volley ball Tennis-ballon
JEUX de DEMARQUAGE	La ville défendue Franchir la rivière	Epervier déménageur puis portier, puis double porte Balle au capitaine Joueur but La tour du château	Mini Hand Hand ball Basket ball Foot ball Hockey
JEUX de COMBAT	Les écureuils	Les écureuils Course aux 6 ballons Le facteur	Rugby (XIII et XV)

- ❖ Une bibliographie vous donnera une liste d'ouvrages où l'on pourra puiser pour élaborer une programmation de cycle ou d'école (voir page 24).

APPRENDRE EN JOUANT SERA NOTRE DEMARCHE



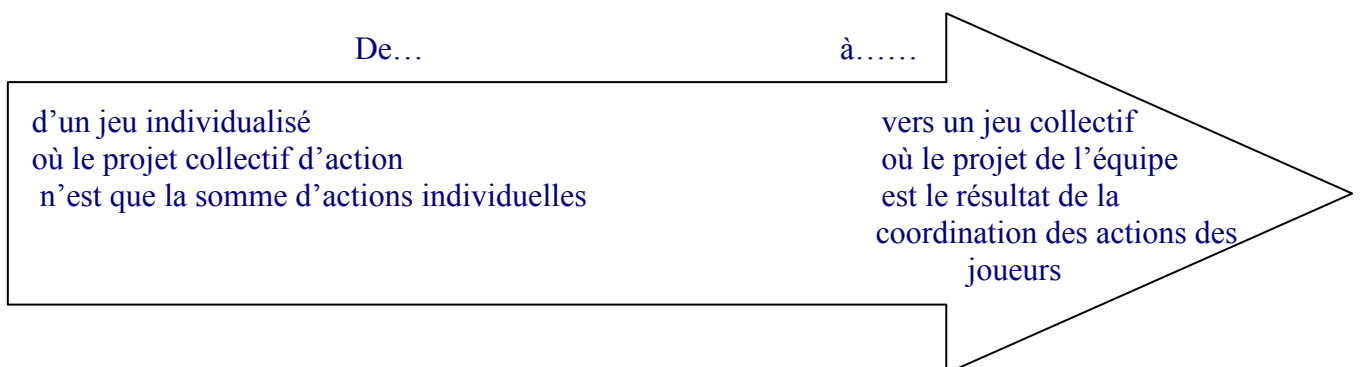
On propose une situation qui prend en compte l'essentiel du jeu (Conquet et Devaluez).

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.



COMMENT MENER UN CYCLE DE JEUX COLLECTIFS AVEC BALLONS



Les incontournables

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

Cet aménagement matériel et humain permet

- 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.

La situation de départ peut évoluer, en jouant sur les 4 paramètres suivants :

- ❖ **marque,**
- ❖ **espaces,**
- ❖ **relations,**
- ❖ **manipulations.**

L'unité d'apprentissage 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.

Programmation :

On évitera la juxtaposition d'une multiplicité de jeux. On préférera un jeu support que l'on fera évoluer en fonction des réponses des enfants, des objectifs visés, afin que les élèves puissent se construire des savoirs et des compétences.

On pourra faire évoluer chaque situation en jouant sur les paramètres suivants : marque, espace, relations et manipulations.

Problème du sens

Quelque soit le jeu /support choisi, on privilégiera toujours le rapport d'opposition (groupe-groupe) plutôt que le développement d'habilités spécifiques (acquisition de techniques)

L'enfant sera amené progressivement à :

- *Jouer selon des formes de regroupements variées avec et/ou contre d'autres ;*
- *Participer l'élaboration de règles et à leur évolution*
- *Tenir différents rôles (acteur, organisateur, arbitre, aide à l'apprentissage, observateur)*

Jeux collectifs / JEUX DE RENVOIS

PS MS GS

		PS	MS	GS
..... Vider sa maison				
..... Vider son camp				
..... Les balles brûlantes				
..... Les balles au fond				
Compétence	Savoirs			
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, courir pour se sauver..	Transporter « en courant » des objets d'un point à un autre	X		
	Lancer dans des espaces libres	X		
	Lancer loin, fort dans les espaces libres			X
	Renvoyer vite		X	X
	Identifier différents espaces de jeu	X		
	Défendre sa zone en attaquant celle de ses adversaires			X
	Identifier les espaces libres			X
	S'organiser pour occuper l'espace			X
	Intégrer la notion d'équipe (Appartenance à une équipe) : Je suis avec, je suis contre	X	X	X
	Construire la notion d'équipe	X	X	X
	Identifier <u>différents rôles</u> :			
	• joueur	X	X	X
	• observateur	X	X	X
	• arbitre			X
• attaquant, défenseur, (récupérateur, passeur, lanceur),		X	X	
Elaborer des stratégies collectives Attaquant (intérieur de la maison) Défenseur (extérieur de la maison)		X	X	
Prendre des informations	X	X	X	
Appréhender la notion de résultat de l'équipe	X	X	X	
Mettre en place un système de comptage	X	X	X	
Respecter les règles	X	X	X	

Jeux collectifs / JEU DE COMBAT

PS MS GS

		PS	MS	GS
		Les écureuils		
Compétence	Savoirs			
Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (de s objets des balles), courir pour attraper, courir pour se sauver..	Porter un ballon dans une cible	X	X	X
	Eviter un adversaire	X	X	X
	Accepter le contact de l'adversaire	X	X	X
	S'opposer à un adversaire par contact direct	X	X	X
	S'organiser pour occuper l'espace		X	X
	Construire la coopération			X
	Respecter les règles	X	X	X

Illustration au cycle 1 : LES BALLE BRULANTES

OUVRAGE DE REFERENCE : SPOCOMAT « LES JEUX COLLECTIFS AVEC BALLONS A LA MATERNELLE »

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

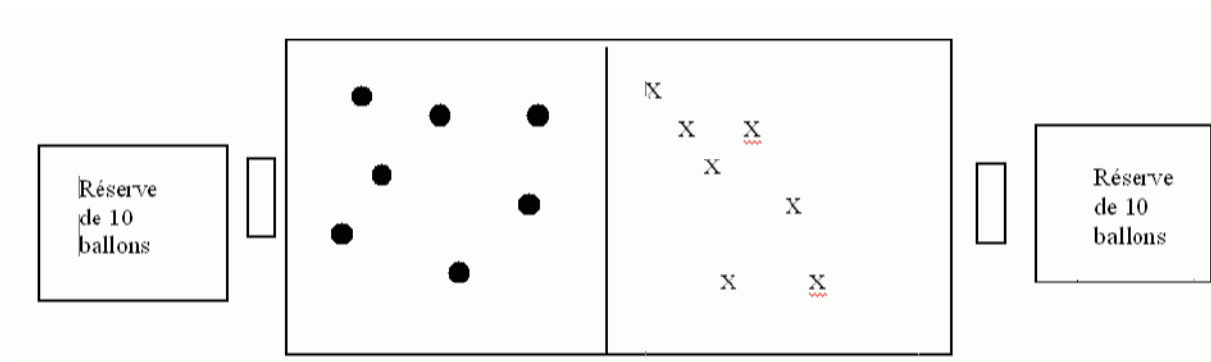
Consignes:

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



Exemples pour le jeu des balles brûlantes des comportements observables et des variables à proposer :

Comportements observables	Variables
<p>Nombre peu important d'actions</p> <p>Lenteur du jeu</p> <p>Perte de temps pour aller chercher les balles</p>	<p>Diminuer l'aire de jeu</p>
<p>Difficultés pour lancer (Lancer trop court ou sur les côtés...)</p>	<p>Augmenter la longueur</p> <p>Utiliser de petites balles</p>
<p>Difficultés pour réceptionner la balle</p>	<p>Utiliser de gros ballons</p>
<p>Difficultés pour lancer haut et loin</p> <p>Pas de geste de lance (poser)</p>	<p>Matérialiser l'espace aérien, la frontière (élastique, filet...)</p>
<p>Mauvaise organisation du groupe ou mauvaise occupation de l'espace</p>	<p>Diminuer le nombre de ballons</p>

Jeux collectifs / JEUX DE RENVOI CYCLE 2 : CP CE1

On pourra utiliser certains jeux du cycle1

		CP	CE1
	Les balles au fond (livre jaune)	■	
	Le ballon immortel (livre vert)	■■■■■	
	Le camp ruiné (livre jaune)		■■■
Compétence	Savoirs		
Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment : <u>Comme attaquant :</u> <ul style="list-style-type: none"> • courir et transporter un objet ou passer une balle ; • recevoir et passer ; • recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, passer la balle à un partenaire, poser la balle ou un objet dans l'espace de marque) <u>Comme défenseur :</u> <ul style="list-style-type: none"> • courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, • essayer d'intercepter la balle • courir et s'interposer 	Lancer dans des espaces libres		X
	Lancer loin, fort dans les espaces libres		X
	Renvoyer vite	X	X
	Identifier différents espaces de jeu	X	X
	Défendre sa zone en attaquant celle de ses adversaires	X	X
	Identifier les espaces libres	X	X
	S'organiser pour occuper l'espace	X	X
	Intégrer la notion d'équipe (Appartenance à une équipe) : Je suis avec, je suis contre	X	X
	Construire la notion d'équipe	X	X
	Identifier <u>différents rôles</u> :		
	<ul style="list-style-type: none"> • joueur • observateur • arbitre • attaquant, défenseur, (récupérateur, passeur, lanceur), 	X X X X	X X X X
	Elaborer des stratégies collectives Attaquant (intérieur de la maison) : Défenseur (extérieur de la maison)	X	X
	Prendre des informations	X	X
	Appréhender la notion de résultat de l'équipe	X	X
	Mettre en place un système de comptage	X	X
Respecter les règles	X	X	

Jeux collectifs / JEUX DE DEMARQUAGE CYCLE 2 : CP CE1

		CP	CE1
Compétence	Savoirs		
Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment : <u>Comme attaquant :</u> <ul style="list-style-type: none"> • courir et transporter un objet ou passer une balle ; • recevoir et passer ; • recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, passer la balle à un partenaire, poser la balle ou un objet dans l'espace de marque) <u>Comme défenseur :</u> <ul style="list-style-type: none"> • courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, • essayer d'intercepter la balle • courir et s'interposer ..	Atteindre une zone défendue par les adversaires	X	X
	Lancer dans les intervalles ou au-dessus afin d'éviter les adversaires pour faire progresser la balle	X	X
	Lancer à un partenaire avec précision	X	X
	Prendre des informations / faire des choix	X	X
	Bloquer la balle pour la conserver	X	X
	Intercepter	X	X
	Marquer en tirant sur une cible	X	X
	Se démarquer	X	X
	Faire progresser le ballon	X	X
	Faire progresser le ballon en dribblant		X
	Différents rôles : <ul style="list-style-type: none"> • Lanceur intercepteur • Observateur 	X	X
	Reconnaître partenaires et adversaires	X	X
	Comptage de la réserve de ballon	X	X
	Notion de temps	X	X
	Respecter les règles	X	X
S'organiser collectivement (attaque : défense)		X	

Jeux collectifs / JEUX DE COMBAT CYCLE 2 : CP CE1

		CP	CE1
	Le facteur (livre vert)		
	Les écureuil (document SPOCOMAT)		
	La course aux 6 ballons (livre vert)		
Compétence	Savoirs		
Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment : <u>Comme attaquant :</u> <ul style="list-style-type: none"> • courir et transporter un objet ou passer une balle ; • recevoir et passer ; • recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, passer la balle à un partenaire, poser la balle ou un objet dans l'espace de marque) <u>Comme défenseur :</u> <ul style="list-style-type: none"> • courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, • essayer d'intercepter la balle • courir et s'interposer 	Porter un ballon dans une cible	X	X
	Eviter un adversaire	X	X
	Accepter le contact de l'adversaire	X	X
	S'opposer à un adversaire par contact direct	X	X
	S'organiser pour occuper l'espace	X	X
	Construire la coopération	X	X
	Respecter les règles	X	X
..			

Illustration au cycle 2

JEU : LES EPERVIERS DEMENAGEURS

OUVRAGE DE REFERENCE : livre jaune

Jeu: LES EPERVIERS DEMENAGEURS

Objectifs:

- prendre des décisions dans l'action
- Réagir vite, faire des choix
- Reconnaître partenaire et adversaire

Organisation matérielle:

- 2 équipes de 6 joueurs (1 épervier et 5 déménageurs) qui jouent
- 2 équipes de 6 joueurs qui observent (arbitrage, mesure du temps et comptage)
- Matériel : maillots ou foulards de couleur, 2 caisses contenant 7 ballons chacune, 6 cerceaux (serviront de zone refuge)
- Terrain de type mini-hand (20m x 10m ou 30m x 15m) la zone d'en but servira de zone neutre, on y placera les caisses de ballons.
- Durée : 3'

But du jeu:

Vider sa caisse avant les autres... ou avoir moins de ballons que l'équipe adverse à la fin du jeu.

Consignes:

On ne transporte qu'un ballon à la fois (déménageurs) pour le porter dans la caisse adverse.

On ne peut pas être pris ni dans les refuges, ni dans la zone neutre.

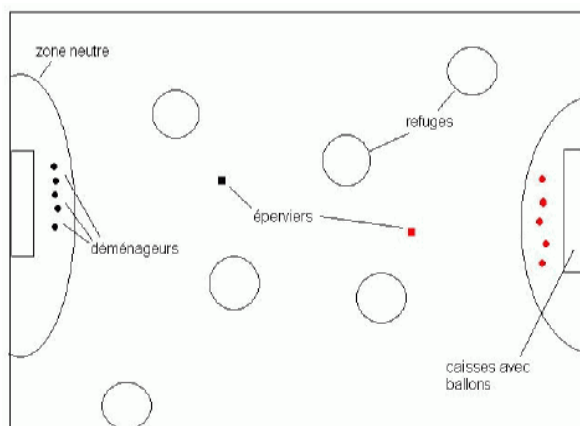
Touché par l'épervier adverse, le ballon en main, on rapporte le ballon dans sa caisse.

Critères de réussite:

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

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

Nombre de ballons perdus par les déménageurs



Exemples, pour le jeu des éperviers déménageurs, des comportements observables et des variables à proposer :

Comportements observables	Variables
Les déménageurs passent trop facilement	Augmenter le nombre d'éperviers
Les déménageurs ne prennent pas le temps de prendre des informations	Augmenter le nombre de zones refuges
Les déménageurs restent bloqués dans les refuges	Réduire le temps de stationnement dans les refuges ou le diminuer
L'épervier se positionne devant la réserve	Introduire la notion de zone neutre

Jeux collectifs / JEUX DE RENVOI

CE2 CM1 CM2

		CE2	CM1	CM2
	Jeux du cycle 2	████		
	Volley	███	████████	
	Tennis ballon	███	████████	
Compétence	Savoirs			
Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif <u>Comme attaquant :</u> <ul style="list-style-type: none"> • se démarquer dans un espace libre, • recevoir une balle, • progresser vers l'avant • la passer ou tirer (marquer) en position favorable <u>Comme défenseur :</u> <ul style="list-style-type: none"> • courir pour gêner le porteur de balle • courir pour récupérer la balle • s'interposer entre les attaquants et le but 	Identifier et lancer dans des espaces libres	X	X	X
	Identifier différents espaces de jeu	X	X	X
	Défendre sa zone en attaquant celle de ses adversaires	X	X	X
	S'organiser pour occuper l'espace	X	X	X
	Gérer son énergie dans la frappe	X	X	X
	Construire la notion d'équipe	X	X	X
	Identifier <u>différents rôles</u> et être capable d'en changer rapidement : <ul style="list-style-type: none"> • joueur • observateur • arbitre • attaquant, défenseur, (récupérateur, passeur, lanceur), 	X	X	X
	Elaborer des stratégies collectives Attaquant Défenseur	X	X	X
	Prendre des informations pour anticiper et agir	X	X	X
	Interpréter le résultat de l'équipe	X	X	X
Respecter les règles	X	X	X	

Jeux collectifs / JEUX DE DEMARQUAGE CE2 CM1 CM2

		CE2	CM1	CM2
	Mini hand			
	Foot			
	Basket			
	Hockey			
Compétence	Savoirs			
Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif <u>Comme attaquant :</u> <ul style="list-style-type: none"> • se démarquer dans un espace libre, • recevoir une balle, • progresser vers l'avant • la passer ou tirer (marquer) en position favorable <u>Comme défenseur :</u> <ul style="list-style-type: none"> • courir pour gêner le porteur de balle • courir pour récupérer la balle • s'interposer entre les attaquants et le but 	Atteindre une zone défendue par les adversaires	X	X	X
	Prendre des informations pour agir	X	X	X
	Se démarquer et marquer un adversaire	X	X	X
	Passer, recevoir, tirer, intercepter	X	X	X
	Bloquer la balle pour la conserver, Dribler	X	X	
	Rechercher des équilibres dynamiques			X
	Dissocier train inférieur et train supérieur			X
	Différents rôles : <ul style="list-style-type: none"> • Lanceur intercepteur • Observateur • Arbitre 	X	X	X
	Notion d'équipe de partenaires d'adversaires dans des zones bien définies	X	X	X
	Construire des stratégies d'attaque et de défense		X	X
Varier la vitesse des actions		X	X	
Respecter les règles et accepter leur évolution	X	X	X	

Jeux collectifs / JEUX DE COMBAT

CE2 CM1 CM2

		CE2	CM1	CM2
RUGBY à XIII				
RUGBY à XV				
Compétence	Savoirs			
<p>Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif</p> <p><u>Comme attaquant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • se démarquer dans un espace libre, • recevoir une balle, • progresser vers l'avant • la passer ou aplatir (marquer) en position favorable <p><u>Comme défenseur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • courir pour gêner le porteur de balle, plaquer • courir pour récupérer la balle • s'interposer entre les attaquants et le but 	Porter un ballon dans une cible	X	X	X
	Eviter un adversaire	X	X	X
	Aller au contact de l'adversaire en sécurité pour soi et pour les autres	X	X	X
	S'opposer à un adversaire par contact direct et plaquer	X	X	X
	S'organiser pour occuper l'espace	X	X	X
	Construire la coopération	X	X	X
	Faire progresser la balle en utilisant les passes en arrière	X	X	X
	Tenir différents rôles : <ul style="list-style-type: none"> • Attaquant • Défenseur • Observateur • Arbitre 	X	X	X
	Elaborer des stratégies d'attaque et de défense	X	X	X
	Respecter les règles	X	X	X

Illustration au cycle 3

JEU : RUGBY A 13

Ouvrage de Référence : « le rugby à XIII au cycle III ou apprendre en jouant » USEP, IA 84, Comité de Vaucluse de rugby à XIII

Situation de référence : « Le match »

Objectif : déposer le maximum de ballons derrière la ligne adverse

Descriptif

Terrain 10 x20

4 équipes de 5 joueurs (+ remplaçants)

deux équipes jouent deux équipes observent

temps de jeu deux fois 5 min

Règles :

- **le joueur a le ballon**, il peut :
 - ✓ faire une passe à son partenaire vers sa ligne de but
 - ✓ courir
 - ✓ conserver le ballon après immobilisation = condition du tenu *
*tenu : il doit toujours être joué de la même manière, adversaires à 5 m

- **les joueurs qui n'ont pas le ballon** peuvent
 - ✓ recevoir le ballon d'un partenaire ou d'un adversaire
 - ✓ pousser le porteur du ballon en dehors des limites du terrain
 - ✓ arrêter un joueur adverse avec le ballon et le plaquer sans mauvais gestes ni animosité

- ❖ **l'arbitre** doit être à 5 m côté défense, c'est le repère pour les enfants

- ❖ **quand il y a faute** : ballon au sol, joué au pied pour soi-même

- ❖ **tout ballon lâché** peut – être joué par les deux équipes

Exemples pour le rugby à XIII des comportements observables et des variables à proposer :

Comportements observables	Variables qui correspondent à des situations d'apprentissage
Un joueur seul fait la différence et va à l'essai	Etablir des zones de défense précises
Des joueurs évitent le contact	Créer une zone entonnoir Jouer au bérét
Difficultés à réaliser la passe en arrière	Positionnement des partenaires obligatoirement en arrière du porteur du ballon (utiliser la règle du tenu)

BIBLIOGRAPHIE

Pour élaborer une programmation d'école, on pourra puiser dans les ouvrages suivants :

- Le guide de l'enseignant tome 2 (livre jaune) Comment enseigner l'EPS aux enfants : les activités - éditeur : Revue EPS
- Les revues EPS1 (demandez à votre CP EPS des informations si votre école n'est pas abonnée)
- Jeux d'antan – jeux d'enfants Dossier USEP 2002 : USEP 84
- A l'école de l'éducation physique - guide pratique pour l'enseignant à l'école primaire - sous la direction de Michel Delaunay CRDP Pays de Loire (livre vert).
- SPOCOMAT « les jeux collectifs avec ballons à la maternelle » document élaboré par Serge Thiers, disponible à la bibliothèque pédagogique de Cavaillon ou sur le site de la circonscription d'Apt <http://emalapt.free.fr>
- Le rugby à XIII au cycle III ou apprendre en jouant : USEP, IA 84, Comité de Vaucluse de rugby à XIII
- Jeux collectifs – équipe EPS1 de l'Aisne – éditions Revue EPS