Fondamental

- cycle 2 -

Fiche d'exercices

Faire évoluer les jeux simples

Partant de L'observation des élèves cette fiche présente les adaptations qui permettent à l'enseignant de faire évoluer trois jeux collectifs (voir article p.32 de la même revue).

Parmi la richesse du répertoire des jeux collectifs, les stratégies de l'enseignement peuvent être similaires pour proposer et faire évoluer les principaux jeux d'une même typologie. Nous faisons le choix d'organiser les variables de progrès en quatre thèmes (rapport à la règle, attitudes, efficacité motrice, stratégies individuelle et collective) qui facilitent la prise d'indices des comportements observés.

Le béret

Type : jeu de poursuite.
Matériel : un objet (sac de graines, anneau, balle mousse, ballon, etc.) ; deux jeux de dossards, des plots et craies.
Dispositif : l'objet est placé sur la ligne centrale à égale distance des deux camps matérialisés dans lesquels se positionnent les joueurs numérotés de 1 à X.
Règles minimales
But : attraper l'adversaire ou l'esquiver en fonction du rôle tenu.
Modalités : à l'appel de son numéro, courir pour ramasser puis rapporter l'objet dans son camp sans se faire toucher.
Comportements observés et remédiations
Rapport à la règle :
- l'enfant conteste la touche : mettre en place un ou deux juges.

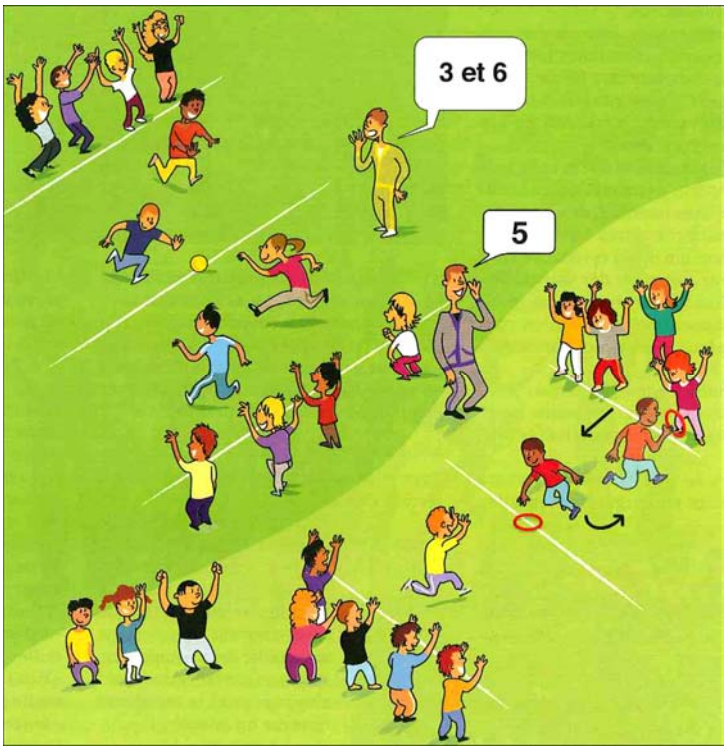
Attitudes :
- il ne réagit pas à l'appel de son numéro : organiser plusieurs parties simultanées en réduisant le nombre de joueurs par équipe ;
- il attend la prise de l'objet par l'adversaire pour l'attraper : toucher juste après la prise annule l'action et ne donne pas de point.

Efficacité motrice :
- l'élève court sans prendre en compte l'adversaire : modifier les numéros des joueurs pour varier les duels ;
- il ne saisit pas l'objet efficacement : diversifier la taille des objets et les placer à différentes hauteurs (sur un cône, une petite table, etc.) ;
- il touche l'adversaire trop facilement ; exiger la touche à une seule main, dans le dos, etc.

Stratégies individuelle et collective :
- l'enfant prend l'objet sans s'occuper de l'adversaire : rappeler la règle (rapporter l'objet sans se faire toucher);
- les tentatives de feintes sont inefficaces : varier les espaces de jeux (2 demi-cercles ou 2 demi-carrés) et les distances de course.

Les balles brûlantes

Type : jeu collectif sur terrain séparé



Matériel : des objets (anneaux, balles mousse, ballons, etc.); de la craie; un sifflet.
Dispositif : deux camps séparés par une ligne infranchissable ; deux équipes ayant chacune un nombre d'objets équivalent.
Règles minimales
But : au signal de fin de jeu, avoir moins d'objets dans son camp que l'équipe adverse.
Modalités : envoyer les objets dans la zone adverse.
Comportements observés et remédiations
Rapport à la règle :
- l'enfant subit ou ne respecte pas les règles du jeu : renforcer la matérialisation des deux camps (banc, élastique, zone...); varier les signaux ; mettre en place des observateurs, des arbitres ; choisir avec les élèves un système de pénalités (par exemple: points en moins...) ;
- la partie est déséquilibrée : jouer sur la taille de l'espace et la quantité d'objets.

Attitudes :
- l'enfant évite l'objet : varier leur poids, taille, forme et leur nombre ;
- il arrache l'objet des mains d'un camarade : construire progressivement des règles de respect avec les élèves ;
- il reste passif : jouer sur la composition des équipes

(choix libre ou dirigé) et créer un surnombre.

Efficacité motrice :

- l'enfant réceptionne ou lance inefficacement : exiger différentes formes d'actions (pousser, faire rouler avec les mains, avec les pieds, etc.), utiliser des raquettes, crosses, etc. ;
- il se déplace peu, attend que la balle arrive sur lui : répartir des zones de jeu ; délimiter des espaces interdits, des refuges;
- la participation est très hétérogène : compter le nombre d'objets renvoyés par chaque joueur ; accorder des valeurs différentes selon l'objet (forme, couleur), le type de lancer (avec rebond, en roulant sous un banc, en lançant par-dessus un filet, etc.).

Stratégies individuelle et collective :

- l'enfant garde l'objet en main longtemps: évoquer des images (balles brûlantes...) ;
- les joueurs se précipitent à plusieurs sur le même objet : organiser les rôles d'attaquant et de défenseur ; interdire le déplacement avec l'objet en main ;
- ils occupent peu l'espace : moduler la taille du terrain et le nombre de joueurs ;
- aucune stratégie collective n'est mise en place (réception/renvoi) : autoriser et/ou imposer un nombre de passes.

La balle aux deux cercles

Type : jeu collectif interpénétré sur un terrain commun.

Matériel : trois jeux de dossards ou brassards; un ballon.

Dispositif : un cercle tracé à la craie au centre de chaque demi-terrain comportant une quille ; deux équipes distinguées par leurs dossards s'opposent et la troisième observe ou arbitre.

Règles minimales

But : faire tomber la quille adverse d'un tir libre (direct ou rebond possible).

Modalités : jouer à la main. Comportements observés et remédiations

Rapport à la règle :

- les phases de jeu sont confuses : introduire des règles de remise en jeu (au centre du terrain, sur le bord de sa zone ; par le joueur à l'origine de la sortie ou par l'équipe qui a marqué) ;
- les espaces ne sont pas respectés : définir des zones (interdites aux attaquants, aux défenseurs ou à tous les joueurs) ;
- la fin du jeu n'est pas perçue : jouer plusieurs manches en un temps donné ou pour atteindre un score.

Attitudes :

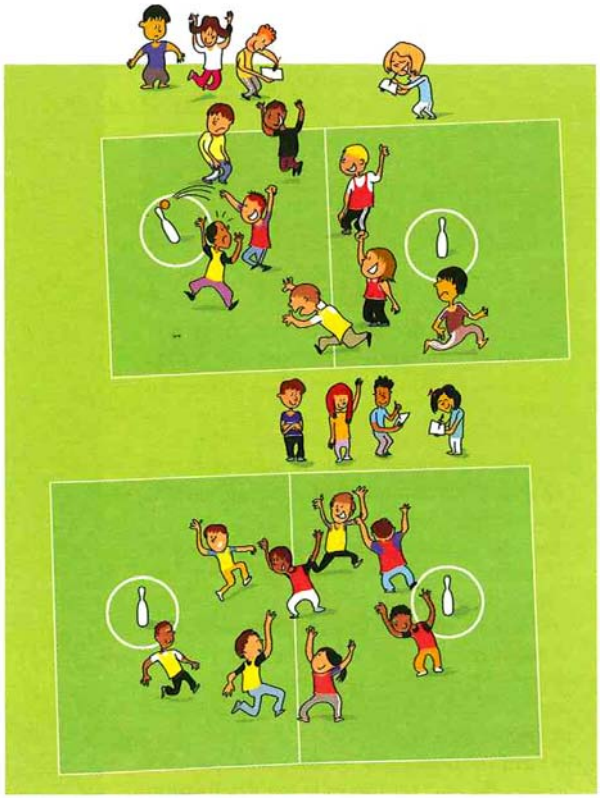
- l'enfant ne joue pas (passivité, agressivité, refus de l'autre) : moduler la composition des équipes (fixe ou évolutive, choix libre ou dirigé) ;
- il semble perdu sur le terrain, ne sait pas à quelle équipe il appartient, n'a pas repéré la cible : diminuer la taille du terrain ou le nombre de joueurs par équipe ; aménager le jeu pour n'avoir qu'un seul rôle d'attaquant ou de défenseur.

Efficacité motrice :

- l'élève n'attrape pas le ballon : varier sa taille ;
- il n'atteint pas la cible : remplacer la quille par une caissette ou un carton ;
- le jeu manque de dynamisme : réduire la taille de la zone ; limiter les déplacements avec la balle.

Stratégies individuelle et collective

- un enfant conserve le ballon : limiter les temps de possession ;
- il n'a jamais le ballon : réduire le nombre de pas ;
- il « se débarrasse » du ballon : imposer un nombre de passes minimum avant le tir ;
- la balle est perdue après un tir raté : organiser les rôles, réguler l'action des défenseurs pour aller vers le 1 contre 1 ;
- la défense ne s'organise pas et gêne peu l'adversaire : structurer une occupation de l'espace efficace et concertée ; être actif lorsqu'on n'a pas le ballon ; lire pour anticiper les trajectoires de course ou du ballon

L'équipe EPS de Paris (75)
Illustrations : M. Diament.

Extrait de la revue EPS1 n°138, mai-juin-juillet 2008, pp. 21-22
www.revue-eps.com