

Fiche d'exercices

Apprendre à jouer ensemble

Les jeux collectifs traditionnels offrent des possibilités d'adaptation qui en font un réel support d'apprentissage.

Agir et s'exprimer avec son corps : L'activité physique et les expériences corporelles contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant.

Les compétences EPS : Coopérer et s'opposer collectivement en acceptant les contraintes collectives

Au cycle 1, la pratique des jeux collectifs contribue à des apprentissages dans différents domaines:

- les habiletés motrices: utilisation et affinement du répertoire moteur (marcher, courir, jeter, lancer, saisir, etc.);
- les méthodes : identifier et différencier la coopération et l'opposition (individuelle et collective) ;
- les attitudes : comprendre, accepter et respecter la règle;
- les notions et connaissances : repérer les espaces et temps d'action, comprendre les successions de phases de jeu et l'alternance des rôles.

Ce module d'apprentissage(1) est construit à partir d'une situation de référence, les balles brûlantes(2) : proposée en début d'activité, elle met les élèves en réelle situation de jeu pour qu'ils agissent en intégrant des contraintes explicites et adaptées à leur niveau (espace, temps, organisation, équipes, rôles). L'observation permet d'identifier leurs difficultés afin de cibler les acquisitions futures. Quatre objectifs d'apprentissage (tenir différents rôles, apprendre à passer un ballon, appliquer des consignes simples, se repérer sur un terrain) sont ainsi déterminés pour

lesquels un jeu caractéristique est présenté. À l'issue du module d'apprentissage, la reprise de la situation de référence permet d'apprécier et de valider les acquis des élèves.

Tenir différents rôles

Le ballon voyageur

Objectif : coopérer à une tâche commune.

But : transporter le ballon en deux temps.

Organisation matérielle : un terrain matérialisé avec un couloir central d'1 m ; sur un côté, les enfants sont regroupés par binôme avec un ballon.

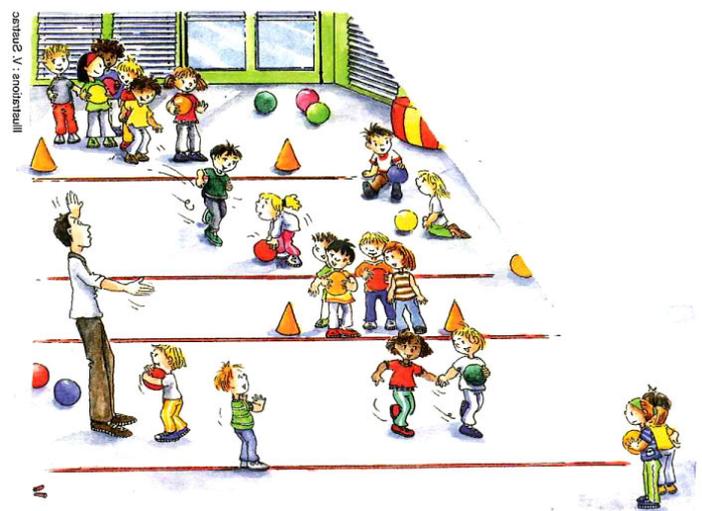
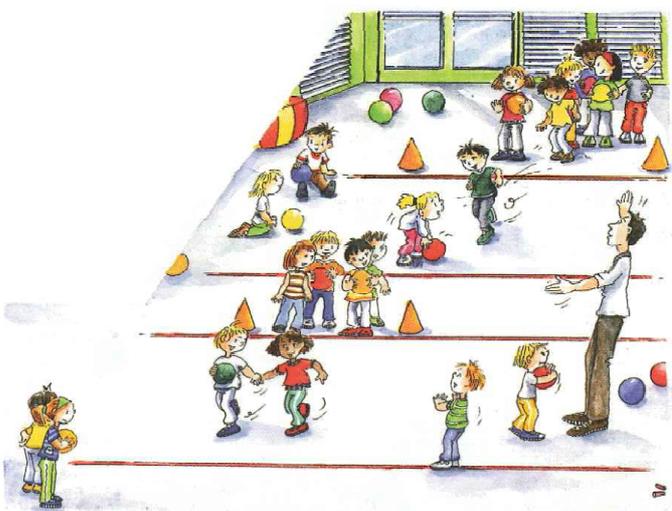
Déroulement : au signal, le premier joueur du binôme court déposer le ballon dans le couloir central ; son partenaire s'élance alors pour le rejoindre, ramasser le ballon et tous les deux poursuivent la traversée du terrain en se tenant la main.

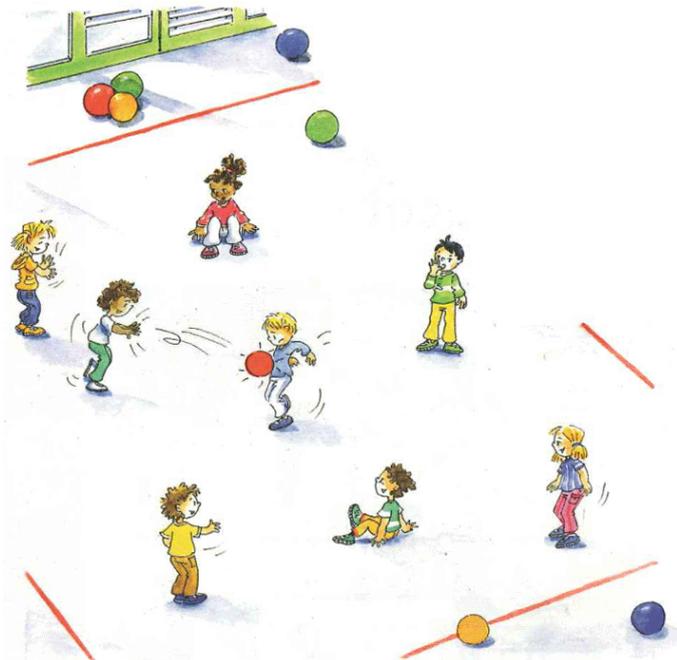
Variante : adapter les dimensions de chaque demi-terrain.

Critère de réussite : arriver à 2 en tenant le ballon.

Critère d'évaluation : l'attention portée au partenaire.

Apprendre à passer un ballon





Le grand déménagement

Objectifs : effectuer des passes et coopérer.

But : amener le ballon le plus vite possible dans son but.

Organisation matérielle : un terrain comportant trois zones ; à une extrémité, une réserve de ballons et, à l'autre, un but ; 3 équipes de 3 joueurs dont 1 prend place dans chaque zone.

Déroulement : le premier joueur attrape le ballon lancé par le maître pour le passer à son équipier et, de zone en zone, atteindre le but.

Variantes : placer des joueurs en opposition pour gêner la progression du ballon ; distinguer 3 buts (1 par équipe).

Critère de réussite : le nombre de ballons atteignant son but.

Critère d'évaluation : le nombre de balles perdues.

Appliquer des consignes simples

La balle assise

Objectifs : aviser et toucher un joueur en mouvement.

But : faire asseoir le plus de joueurs possible.

Organisation matérielle : un terrain délimité ; un ballon pour 7-8 joueurs.

Déroulement : les joueurs se déplacent dans tout l'espace ; celui qui est en possession du ballon doit viser un camarade qui, s'il est touché, s'assoit. Un prisonnier peut se délivrer et reprendre le jeu s'il s'empare du ballon qui passe à sa portée.

Variantes : le nombre de joueurs en action, la taille du ballon.

Critères de réussite : pour le tireur, réussir son tir ; pour les autres, ne pas se faire toucher.

Critère d'évaluation : l'implication dans le jeu (stratégie pour toucher, esquiver, se faire prendre ou délivrer).

Se repérer sur un terrain

Défendre une cible

Objectif : repérer son camp et sa cible.

But : transporter des ballons dans son but sans être intercepté.

Organisation matérielle : 2 équipes distinguées par des dossards ; des ballons dans une caisse ; à l'opposé de cette réserve, une caisse vide placée sur des tapis gardée par des défenseurs et une autre à l'extérieur de l'aire de jeu.

Déroulement : les attaquants transportent les ballons d'une caisse à l'autre sans se faire prendre. Si les défenseurs, placés hors des tapis, interceptent les ballons avant qu'ils ne soient dans la caisse, ils les déposent dans leur réserve.

Variantes : augmenter le nombre d'attaquants par rapport aux défenseurs ; limiter le temps d'action ; élargir la zone interdite (surface de tapis).

Critère de réussite : le nombre de ballons déposés dans la caisse de son équipe.

Critère d'évaluation : le respect des espaces et des sens de déplacement, des caisses-cibles selon le rôle des équipes.

(1) Cet outil pédagogique est extrait du « Manuel EPS1 du Cantal », <http://cantal.ac-clermont.fr>, rubrique « espace pédagogique EPS ».

(2) Le jeu des balles brûlantes est décrit dans la fiche cycle 1 parue dans le n° 135 de la *Revue EPS 1* (nov.-déc. 2007).

En complément à cette fiche, une grille d'observation des élèves est téléchargeable sur www.revue-eps.com (rubrique EPS 1, n° 139, sommaire).

Alain Larrieu

Illustrations : C. Müller

Extrait de la revue EPS1 n°139, août-septembre-octobre 2008, pp. 17-18

