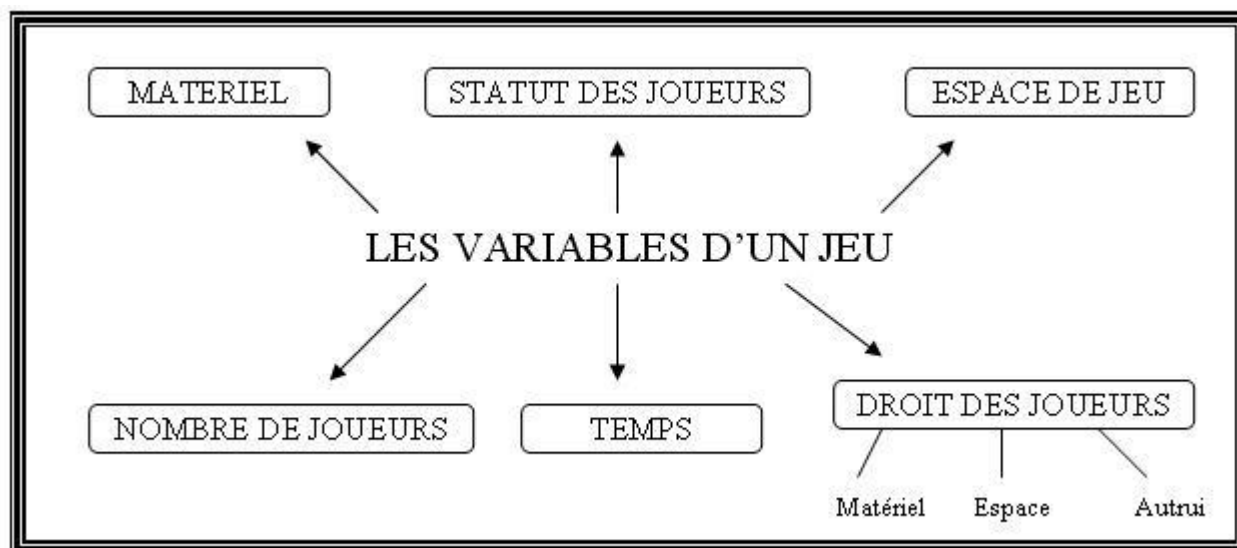




JOUER, C'EST :
- JOUER SUR DES VARIABLES
- RETABLIR UN EQUILIBRE ENTRE LES POUVOIRS DES JOUEURS

Pour favoriser le bon déroulement d'un jeu ou pour le faire évoluer, le maître devra agir sur l'une des variables.



1. Le nombre de joueurs

Il dépend de l'espace dont on dispose.

Dans la phase de structuration ou d'entraînement, il est souhaitable de créer un surnombre, c'est-à-dire prévoir plus d'attaquant que de défenseurs.

2. Le matériel

Il doit être adapté aux capacités des enfants pour faciliter leur action.

Il doit être en nombre suffisant pour favoriser les échanges. Prévoir si possible 1 ballon pour 6 joueurs au minimum, surtout dans les premières phases de jeu (l'idéal serait un ballon par enfant).

3. Les droits des joueurs

* SUR LE MATERIEL :

- possibilités de jouer uniquement avec les pieds, les mains ou l'intermédiaire d'un engin (crosse, raquette)
- l'objet permet de neutraliser l'adversaire par toucher (balle), par prise (cordelette, foulard).

| | | |
|---------------------------------|-------------|-------------------|
| Différentes actions possibles : | Intercepter | Passer |
| Esquiver | Dribbler | Faire rebondir... |

* SUR L'ESPACE : être invulnérable dans une zone, une position.

* SUR AUTRUI

| | | |
|-----------------|--------------------|---------|
| Toucher | Prendre un foulard | Plaquer |
| Avoir barre sur | Délivrer... | |

4. Le statut

Etre gardien, joueur de champ, épervier, avant, arrière...

5. L'espace

Possibilité d'élargir ou de rétrécir la surface de jeu.

Définir des zones interdites ou de refuge

Mettre en place des camps

Imposer des zones de passages (couloir, porte...)

Mettre plusieurs buts.

LES NIVEAUX D'HABILETE

MIEUX JOUER COLLECTIVEMENT

C'est passer de ----- → à ...

| | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Respect des règles simples • Jeu côte à côte au sein d'une équipe avec des stratégies individuelles. • Opposition modulée : n contre 1, 2, ... • Utilisation réduite, stéréotypée de l'espace. • Peu de contraintes dans l'utilisation ou le transport de l'objet. • Rôles déterminés, fixes (chasseur, souris, épervier...) | <ul style="list-style-type: none"> • Appropriation d'un code. • Relations d'aide au sein d'une équipe et mise en œuvre de stratégies collectives. • Opposition équilibrée : 3 x 3, 4 x 4, ... • Utilisation rationnelle et efficace de l'espace. • Actions spécifiques sur l'objet (entretenir le rebond du ballon, le conduire au pied, tirer, passer, réceptionner...) • Changement de rôles (alternativement attaquant et défenseur : réversibilité des rôles) |
|---|---|

| Savoirs et connaissances en 3 niveaux de plus en plus complexes | Niveaux de jeu |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Transporte et lance des objets • Prend en compte adversaire et but à atteindre • Assure un statut à la fois • Respecte la règle dont il comprend l'utilité • Réalise la tâche souvent de manière stéréotypée | <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 leurs interventions (s'arrête pour s'informer). • 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 assurant 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) • Utilise de façon intentionnelle l'objet en tenant compte des adversaires des partenaires, et du but à atteindre. • 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>Participe à un jeu collectif au sein d'une équipe) effectif réduit, en étant capable d'assumer un rôle d'attaquant et de défenseur, dans le respect d'un code de jeu.</p> |

SPORTS COLLECTIFS

| Niveau 1 Jeu indirect – jeu de relais | Niveau 2 Jeu direct | Niveau 3 Jeu d'appui et de soutien |
|--|---|--|
| <p>Organisation du groupe Regroupement des enfants autour du porteur du ballon : c'est la grappe. Si la balle est lancée, c'est un groupe d'enfants indifférenciés entre eux qui se déplace en suivant la balle. Cette « comète » ne tient pas compte des buts.</p> | <p>Les actions sont orientées vers le but adverse. Les échanges sont plus nombreux. On ne joue plus en face du porteur, il y a recherche du jeu vers l'avant. Les enfants utilisent principalement le couloir de jeu direct (couloir qui se situe en ligne droite entre le porteur du ballon et le but attaqué)</p> | <p>Il existe des notions d'attaque et de défense organisées. Il y a une différenciation des rôles en fonction du lieu d'intervention.</p> |
| <p>Circulation du ballon Circulation du ballon d'une équipe à l'autre, au hasard. Il n'y a pas d'échanges réels de la balle, elle change souvent de mains.</p> | <p>Des actions individuelles vers le but. Des actions collectives concertées occasionnelles. On ne joue plus devant le porteur de ballon, mais on recherche le jeu en avant. Les réceptionnistes seront les quelques partenaires situés en avant.</p> | <p>Des actions collectives élaborées en attaque, orientés vers le but à atteindre. Le porteur de balle reçoit une aide dans le couloir d'accès direct, mais aussi dans les couloirs latéraux et en arrière du porteur.</p> |
| <p>Les passes Les enfants ont des difficultés pour s'organiser pour attraper le ballon. Il roule très souvent à terre, et les enfants courent derrière pour l'attraper.</p> | <p>Le passeur s'oriente vers le but. Il lance parfois la balle plus dans une direction que vers un partenaire (notion de point fictif). Les passes sont longues, dans le couloir d'accès direct.</p> | <p>Le porteur se retourne complètement ou partiellement pour dégager le ballon ou reste de face, éloigne le ballon en arrière, et contrôle son adversaire avec le bras. Les pauses sont longues ou courtes dans le couloir de jeu direct ou le lanceur utilise les joueurs dans les couloirs latéraux.</p> |
| <p>Les tirs Pas ou peu de tirs</p> | <p>Les tirs se font depuis la partie médiane, le plus possible face au but et au gardien.</p> | <p>Les tirs se font plus précis, des notions de feintes du gardien apparaissent parfois. Les tirs sont variés : en appui, en suspension (en contre attaque ou au-dessus d'un joueur).</p> |
| <p>Les dribbles C'est un dribble de conservation de la balle. Le joueur débutant frappe le ballon vers le sol (en basket et hand), il s'incline vers le ballon et suit le ballon des yeux.</p> | <p>Le dribble devient un moyen de progression vers le but à attaquer. Le regard se libère de plus en plus du ballon pour se porter vers les positions des partenaires et adversaires.</p> | <p>Le dribble sert à progresser, mais se nuance pour résoudre des combats singuliers : dribble de débordement, de protection, de recul.</p> |
| <p>La reconquête du ballon Les enfants sont centrés sur la balle : gagner le ballon.</p> | <p>Les enfants sont centrés sur la balle, le porteur du ballon, et les trajectoires répétées, main-sol (dribble) : voler le ballon pendant le dribble.</p> | <p>Les enfants sont centrés sur la balle, les dribbles, mais aussi les trajectoires possibles : voler le ballon pendant le dribble, intercepter les passes. Il est préférable de ne pas mettre en place des systèmes de défense (zones) pour favoriser l'attaque par rapport à la défense.</p> |

Découvrez comment nos collègues-stagiaires ont travaillé durant ce stage :

<http://epsrural.site.voila.fr/jeux0.htm>