

L'ITINERAIRE D'APPRENTISSAGE

DES JEUX EN FUSION

FAIRE POUR COMPRENDRE UNE REGLE SIMPLE

Entrer dans les jeux collectifs en acceptant de jouer au même jeu que les autres.

On attend des élèves qu'ils soient capables de :

- jouer dans un espace délimité.
- respecter le début et la fin du jeu.
- transporter les objets un par un, accepter d'être touché, changer de maison, ...

Cette étape se caractérise par la pratique de jeux en fusion qui se définissent par :

- une opposition « floue » (tous contre l'enseignant puis contre 2 ou 3 élèves).
- des espaces délimités.
- l'absence de rôles définis.

DES JEUX EN PARALLELE

Les deux formules suivantes doivent être proposées à chaque fois

FAIRE DANS UN TEMPS LIMITE

Chaque groupe doit essayer de réussir dans un « temps limité » (musique, comptine, comptage, ...).

Le « temps limité » donne du sens à l'action et permet de construire la notion de gain.

On propose aux élèves différents jeux simples qui leur permettent, en plus des connaissances évoquées, de développer un répertoire moteur de base (simplicité des règles = forte implication motrice).

Cette étape se caractérise par la pratique de jeux en parallèle qui se définissent par :

- une opposition indirecte (en groupes puis en équipes).
- un espace organisé
- l'absence de rôles définis.

FAIRE PLUS VITE QUE LES AUTRES

Chaque équipe doit essayer de réussir la première.

Le « plus vite que » fait apparaître la confrontation et l'appartenance qui permettent de construire la notion d'équipe.

DES JEUX DE GROUPE

FAIRE MALGRE DANS LE CADRE D'UNE OPPOSITION DESEQUILIBREE

Le « malgré » dans le cas d'une opposition déséquilibrée donne naissance à l'affrontement et permet l'émergence de stratégies individuelles.

On propose aux élèves des jeux plus complexes qui leur permettent, en plus des connaissances évoquées, d'enrichir le répertoire moteur (actions spécifiques).

Cette étape se caractérise par la pratique de jeux de groupe qui se définissent par :

- une opposition directe en équipes (déséquilibrée puis équilibrée).
- un espace clairement défini.
- des rôles définis (attaquants **ou** défenseurs) sans réversibilité.

FAIRE MALGRE DANS LE CADRE D'UNE OPPOSITION EQUILIBREE

Le « malgré » dans le cas d'une opposition équilibrée donne naissance à l'affrontement et à la coopération et permet l'émergence de stratégies individuelles et collectives.

PPOGRESSIVITE DES APPRENTISSAGES		
ETAPES	MATERNELLE	CYCLE 2
JEUX EN FUSION		<i>Gammes</i>
JEUX EN PARALLELE		
JEUX DE GROUPE (DESEQUILIBRE)		
JEUX DE GROUPE (EQUILIBRE)		

Gammes

Situations à proposer aux élèves en tant qu'« échauffement » (ou lors d'ateliers individualisés de renforcement). On entend par « échauffement » une mise en état de disponibilité physique et mentale en relation avec l'APSA abordée pendant une séance d'EPS.

DEUX EXEMPLES D'ITINERAIRES D'APPRENTISSAGE		
ETAPES	VERS LA BAGUETTE	VERS LE JOUEUR BUT
JEUX EN FUSION	REEMPLIR LA MAISON DU MAITRE	
JEUX EN PARALLELE	LES DEMENAGEURS	LES BALLONS VOYAGEURS
JEUX DE GROUPE (DESEQUILIBRE)	LA RIVIERE AUX CROCODILES	LE(S) VOLEUR(S) DE BALLON
JEUX DE GROUPE (EQUILIBRE)	LA BAGUETTE	LE JOUEUR BUT

VERS LA BAGUETTE

UN JEU DE FUSION

REEMPLIR LA MAISON DU MAÎTRE

UN JEU EN PARALLELE

LES DEMENAGEURS

UN JEU DE GROUPE EN DESEQUILIBRE

LA RIVIERE AUX CROCODILES

UN JEU DE GROUPE EN EQUILIBRE

LA BAGUETTE

REEMPLIR LA MAISON DU MAITRE

But du jeu

Transporter le plus d'objets possible dans la maison du maître.

Déroulement

Au signal, les élèves tentent de déposer le plus d'objets possible dans sa maison du maître qui les relance à l'extérieur de sa maison.

Astuce

Au début du jeu, tous les objets ont été éparpillés dans la salle.

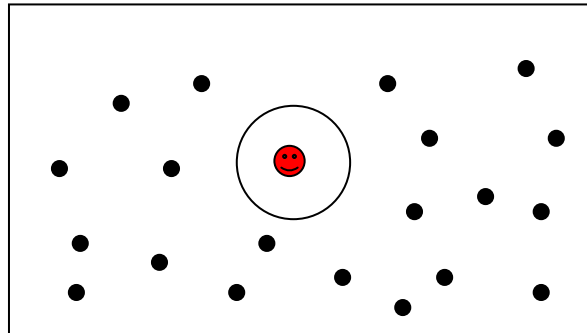
Comportement attendu

Respecter l'espace de jeu, les signaux de début et de fin d'activité. Transporter les objets un par un dans la maison du maître et accepter de s'en séparer..

Matériel : une « maison » (des bancs, des plots, des tapis, ...), de nombreux objets, ...

Organisation de la classe : La classe joue contre le maître (puis contre 2 ou 3 élèves).

Variables : nombre d'objets à transporter, diversité des objets, le temps de jeu, une zone interdite (des plots, des tapis, ...) autour de la maison, des obstacles, ...



LES DEMENAGEURS

But du jeu

Vider les caisses le plus rapidement possible.

Déroulement

Les élèves doivent vider le plus rapidement possible une caisse contenant des objets ou des ballons dans un espace d'action clairement identifié.

Gain

L'équipe gagnante est celle dont les joueurs ont vidé la caisse avant la fin de la musique ou le plus rapidement possible.

Matériel : des caisses, des objets ou des ballons (nombre de joueurs X 3), des chasubles ou des foulards (ils ne sont pas indispensables), ...

Organisation de la classe : 4 équipes de 5 à 8 élèves

Variables : nombre d'élèves par groupe, distance entre les caisses, stratégies pour transporter les objets (tous ensemble, en relais, ...), obstacles, mode de déplacement, ...



LA RIVIERE AUX CROCODILES

But du jeu

Traverser la rivière sans se faire toucher.

Déroulement

Les élèves doivent transporter des objets d'une caisse à l'autre. Lorsqu'ils passent dans la rivière, ils doivent éviter les « crocodiles ». Les élèves qui parviennent à traverser la rivière sans se faire toucher déposent leur objet dans leur caisse. Un élève touché dépose son objet dans l'une des caisses bleues. Dans les 2 cas, les élèves retournent chercher un objet tant qu'il y en a (pas d'élimination).

Etre vigilant sur les « retours ». Imposer les côtés.

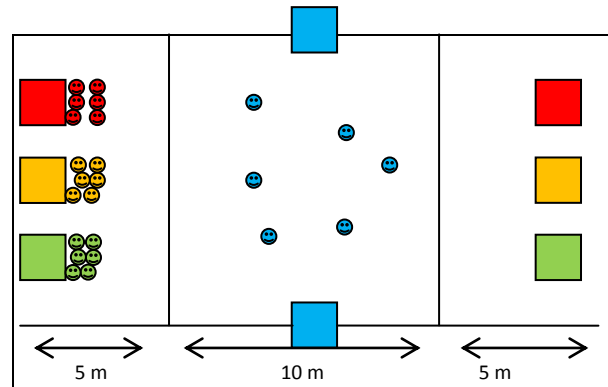
Gain

L'équipe qui a gagné est celle qui a réussi à transporter le plus d'objets.

Matériel : des caisses, des objets ou des ballons (nombre de joueurs X 3), des chasubles ou foulards

Organisation de la classe : 4 équipes de 5 à 8 élèves

Variables : le nombre de défenseurs, la taille de la rivière, la taille et la forme des ballons (ou frisbee), formes des lancers, ...



LA BAGUETTE

But du jeu :

Transporter un objet jusqu'à la cible sans se faire toucher par les adversaires.

Déroulement :

La baguette est cachée dans la main de l'un des contrebandiers. Les gendarmes ne doivent pas le savoir.

Au signal, contrebandiers et gendarmes rentrent dans le terrain. Les contrebandiers doivent réussir à faire traverser la baguette (jusqu'à l'autre camp).

Tout contrebandier touché est prisonnier et le gendarme concerné le garde (il ne peut plus toucher d'autres joueurs). Lorsque tous les contrebandiers sont prisonniers ou à l'abri dans le camp visé, ils ouvrent leurs mains et on constate si la baguette est passée ou non.

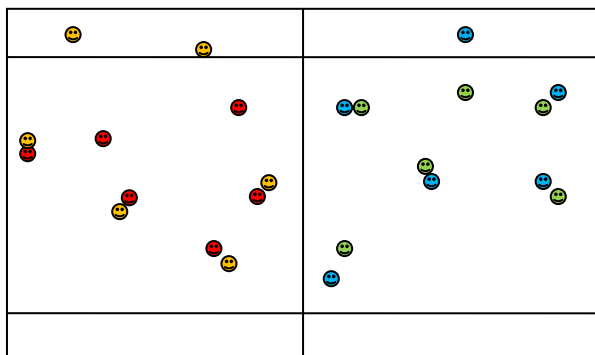
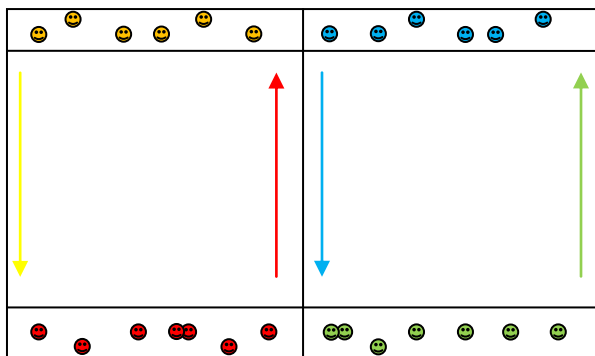
Gain :

L'équipe qui a gagné est celle qui, à la fin de la partie, a réussi à faire passer la baguette le plus grand nombre de fois. *une partie = un certain nombre de traversées (3 pour l'équipe rouge puis 3 pour l'équipe jaune)*

Matériel : une baguette (bâton, craie, pierre, jeton), chasubles ou foulards, plots, ...

Organisation de la classe : 4 équipes de 5 à 8 élèves

Variables : le nombre de joueurs, la taille de la zone d'interception, la présence de zones de refuge, le nombre de traversées dans une partie, les formes de capture, le nombre de baguettes, ...



VERS LE JOUEUR BUT

UN JEU DE FUSION	REEMPLIR LA MAISON
UN JEU EN PARALLELE	LES BALLONS VOYAGEURS
UN JEU DE GROUPE EN DESEQUILIBRE	LE(S) VOLEUR(S) DE BALLON
UN JEU DE GROUPE EN EQUILIBRE	LE JOUEUR BUT

REEMPLIR LA MAISON

But du jeu
Lancer le plus d'objets possible dans la maison du maître.

Déroulement
Au signal, les élèves tentent de lancer le plus d'objets possible dans sa maison du maître qui les relance à l'extérieur de sa maison.

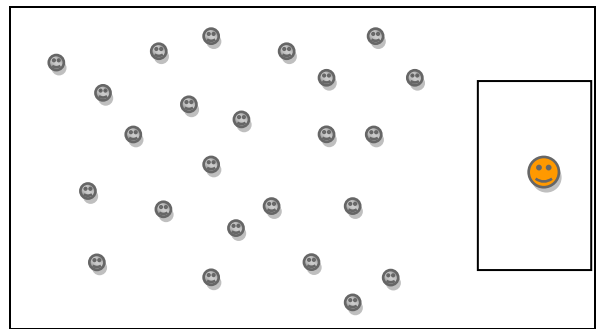
Astuce
Au début du jeu, tous les objets ont été éparpillés dans la salle.

Comportement attendu
Respecter l'espace de jeu, les signaux de début et de fin d'activité. Transporter et lancer les objets un par un dans la maison du maître. Accepter de s'en séparer..

Matériel : une « maison » et une « rivière » (des bancs, des plots, des tapis, ...), de nombreux objets à lancer = des sacs de graines, ...

Variables : nombre d'objets à lancer, diversité des objets, le temps de jeu, la taille de la zone interdite autour de la maison, des obstacles, ...

Organisation de la classe : la classe joue contre le maître (puis contre 2 ou 3 élèves).



LES BALLONS VOYAGEURS

But du jeu
Faire voyager les ballons d'une caisse à l'autre le plus rapidement possible.

Déroulement
Au signal, les élèves doivent faire voyager les ballons d'une caisse à l'autre le plus rapidement possible. Au début, ils peuvent se passer les ballons de mains en mains. Puis, ils devront se lancer les ballons (aménagement de l'espace = zones dans lesquelles les élèves ne peuvent pas marcher) de très près d'abord puis de plus en plus loin. Introduire, ensuite, l'interdiction de se déplacer avec un ballon pour initier une passe de qualité. A partir d'un certain niveau de maîtrise, les élèves pourront s'organiser comme ils le souhaitent sur le terrain.

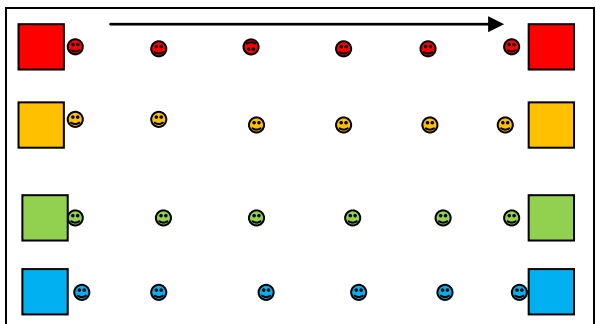
Des « gammes » en début de séance sur le thème du lancer et de la réception de ballons seront très utiles.

Gain
L'équipe gagnante est celle dont les joueurs ont vidé la caisse avant la fin de la musique ou le plus rapidement possible.

Matériel : des caisses, des ballons (de 5 à 10 par équipe), des chasubles ou des foulards (ils ne sont pas indispensables), ...

Organisation de la classe : 4 équipes de 5 à 8 élèves

Variables : nombre d'élèves par groupe, distance entre les caisses et entre les élèves, stratégies pour faire voyager les ballons, obstacles, types de passes, formes des ballons, nature des objets à lancer, ...



LE(S) VOLEUR(S) DE BALLON

But du jeu

Faire voyager d'une caisse à l'autre le plus de ballons possible (de 5 à 10 par équipe).

Déroulement

Au signal, l'équipe en possession des ballons commencent à jouer. Les joueurs concernés (les attaquants) essaient de faire voyager les ballons, un par un, d'une caisse à l'autre. Le joueur en possession du ballon ne peut pas se déplacer avec. Seuls ses partenaires peuvent se déplacer et ainsi se démarquer. Si le défenseur intercepte le ballon, il le dépose dans l'une des caisses noires. Si le ballon tombe au sol, le statut du joueur qui s'en empare décide de son sort (attaquant = le jeu reprend, défenseur = ballon perdu). Si le ballon sort des limites du jeu, le ballon est perdu.

Un point est marqué à chaque fois que le joueur dans la « zone de but » attrape un ballon (après rebonds au début et de volée ensuite). Il le dépose alors dans la caisse située près de lui.

Dès le début, il est indispensable d'imposer l'auto-arbitrage. Les fautes (contacts interdits, sorties, ...) doivent être annoncées par les joueurs eux-mêmes.

Variantes

Il n'y a pas, au départ, de joueur dans la « zone but ». Tout joueur qui pénètre à l'intérieur pendant une action de jeu devient le « joueur but ».

Important

Introduire dès que possible (quand les équipes font voyager les ballons sans trop de difficulté) un deuxième voleur. *Un troisième voleur est envisageable dans le cas de classes à grands effectifs.*

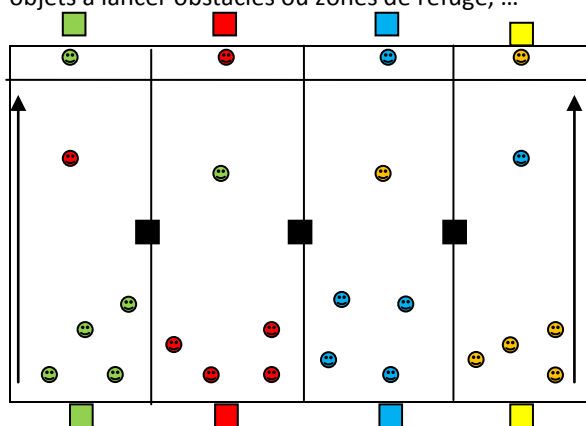
Gain

L'équipe qui a gagné est celle qui a marqué le plus de points à la fin de la partie.

Matériel : des ballons, des chasubles ou des foulards, des « caisses » (boîtes, cartons, cerceaux, ...), des plots pour délimiter les espaces de jeu, ...

Organisation de la classe : 4 équipes de 6 à 8 élèves

Variables : nombre d'élèves par groupe, nombre de ballons, type de passes, forme des ballons ou des objets à lancer, obstacles ou zones de refuge, ...



LE JOUEUR BUT

But du jeu

Transmettre le plus de ballons possible à son joueur but (de 5 à 10 par équipe).

Déroulement

Au signal, l'équipe en possession des ballons commencent à jouer. Les joueurs concernés (les attaquants) essaient de faire voyager les ballons, un par un, d'une caisse à l'autre. Le joueur en possession du ballon ne peut pas se déplacer avec. Seuls ses partenaires peuvent se déplacer et ainsi se démarquer. Si le défenseur intercepte le ballon, il le dépose dans l'une des caisses noires. Si le ballon tombe au sol, le statut du joueur qui s'en empare décide de son sort (attaquant = le jeu reprend, défenseur = ballon perdu). Si le ballon sort des limites du jeu, le ballon est perdu. Un point est marqué à chaque fois que le joueur dans la « zone de but » attrape un ballon (après rebonds au début et de volée ensuite). Il le dépose alors dans la caisse située près de lui.

Dès le début, il est indispensable d'imposer l'auto-arbitrage. Les fautes (contacts interdits, sorties, ...) doivent être annoncées par les joueurs eux-mêmes.

Variantes

Il n'y a pas, au départ, de joueur dans la « zone but ».

Tout joueur qui pénètre à l'intérieur pendant une action de jeu devient le « joueur but ».

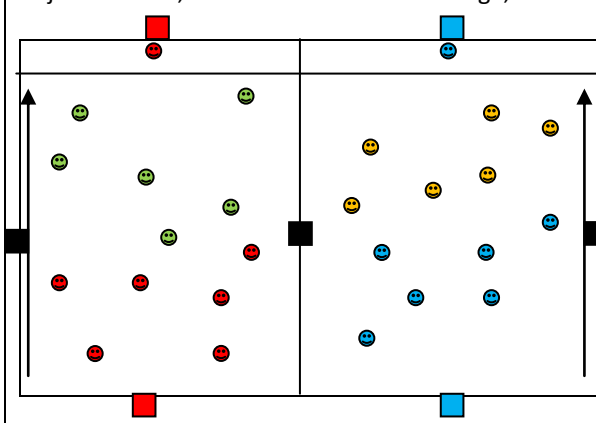
Gain

L'équipe qui a gagné est celle qui a marqué le plus de points après échange les statuts des joueurs.

Matériel : des ballons, des chasubles ou des foulards, des « caisses » (boîtes, cartons, cerceaux, ...), des plots pour délimiter les espaces de jeu, ...

Organisation de la classe : 4 équipes de 6 à 8 élèves

Variables : nombre d'élèves par groupe, nombre de ballons, type de passes, forme des ballons ou des objets à lancer, obstacles ou zones de refuge, ...



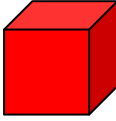
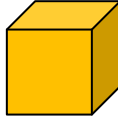
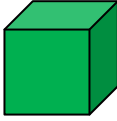
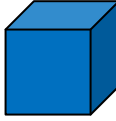
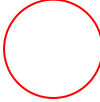

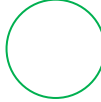
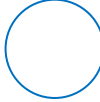












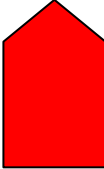

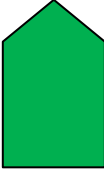





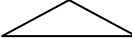
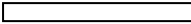
LE MATERIEL INDISPENSABLE

Le choix des quatre couleurs doit être respecté. Il conditionne la réussite d'un grand nombre de jeux.

Le matériel présenté dans le tableau correspond à une classe dont l'effectif serait de 28 élèves. Si l'effectif de votre classe est différent, il convient d'ajuster les quantités indiquées comme suit :

- le nombre de caisses, de coupelles, de balles, d'objets pour structurer l'espace ne change pas.
- le nombre de cerceaux et de chasubles doit correspondre au nombre d'élèves dans le respect des 4 couleurs.
- le nombre de petits objets à transporter et de foulards doit correspondre à l'égalité suivante (1 élève = 3 objets ou foulards) dans le respect des 4 couleurs.

Ce matériel présente l'avantage d'être déplaçable. Il permet d'implanter l'activité là où vous le souhaitez. Les caisses servent à le transporter.

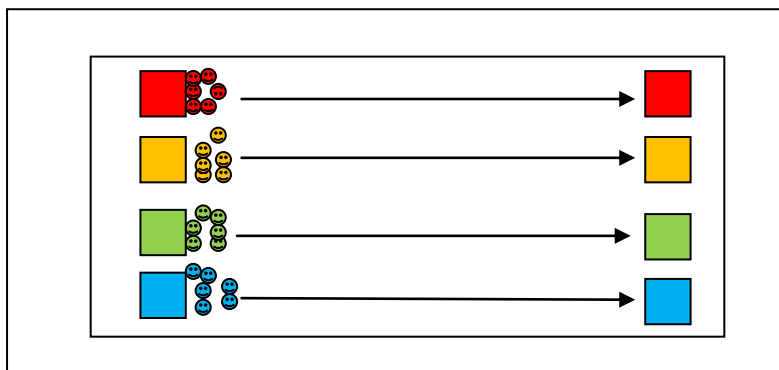
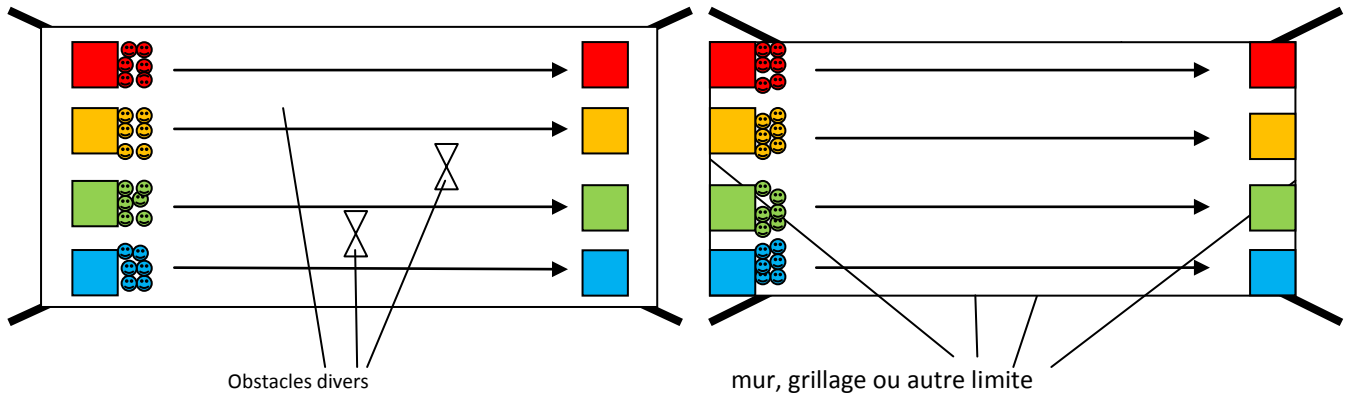
DES CAISSES, BOÎTES OU CARTONS			
			
2	2	2	2
DES CERCEAUX			
			
7	7	7	7
DES COUPELLES			
			
DES PETITS OBJETS A TRANSPORTER			
			
21	21	21	21
DES BALLEES			
			
de 1 à 10	de 1 à 10	de 1 à 10	de 1 à 10
DES CHASUBLES			
			
7	7	7	7
DES FOULARDS			
			
21	21	21	21
DU MATERIEL POUR STRUCTURER LES ESPACES DE JEU			
	de 45 à 60 coupelles blanches ou ...		...des bandes blanches de marquage au sol

DES CHOIX A EFFECTUER

L'ESPACE DE JEU

Il ne doit présenter aucun danger. L'attention des élèves est totalement concentrée sur l'activité. L'espace de jeu retenu ne peut donc, en aucun cas inclure des « pièges » quelconques (poteaux, bancs, poubelles, ...). C'est pourquoi le matériel utilisé est facilement déplaçable.

Il doit permettre aux élèves de sortir de l'espace de jeu. Son pourtour doit être dégagé.



« PIÈGES » DANS L'AIRE DE JEU

POURTOUR DE L'AIRE DE JEU DEGAGE

ATTENTION AUX MURS ET GRILLAGES

QUELQUES HABITUDES A FIXER AU PLUS VITE

Dès que l'on aborde les jeux en parallèle.

Les équipes doivent être connues des élèves avant de sortir de la classe. Elles doivent rester inchangées pendant cette étape. Cela permet de gagner du temps et de renforcer le sentiment d'appartenance au groupe. L'enseignant et les élèves doivent ensemble décider de la manière dont les groupes vont signaler qu'ils ont fini la tâche qui leur est proposée (faire 5 tours d'horloge par exemple). Différents signaux peuvent être retenus : former une ronde, s'asseoir tous par terre, A vous et à vos élèves de décider.

La durée des jeux doit être définie et connue des élèves. Il faut donc choisir un moyen de marquer le temps qui passe. Les élèves doivent le comprendre et y trouver des repères qui vont les aider à structurer leur activité. Une comptine, une musique, un comptage (de 1 à 10 en tapant des mains ou sur un tambourin), A vous de choisir. Nous recommandons la musique qui restera un repère fixe et qui, lorsqu'on en change, permet aux élèves (écoute en classe) de repérer s'ils vont avoir plus ou moins de temps que la dernière fois.

Dès que l'on aborde les jeux de groupe.

Les jeux de cette étape imposent aux élèves de nombreux retours dans leur camp. Ces déplacements doivent être organisés ; les espaces et les sens de circulation sont à définir et à faire respecter absolument.

Ces jeux ne fonctionnent si une forme simple d'auto-arbitrage est mise en place. L'enseignant ne peut pas tout voir et c'est aux élèves d'assumer, en partie, le respect des règles annoncées. Dans le jeu « La rivière aux crocodiles », l'attaquant doit annoncer au défenseur qu'il l'a touché (« Touché ») et celui-ci doit accepter l'annonce et aller déposer l'objet qu'il transportait dans l'une des boîtes prévues à cet effet.