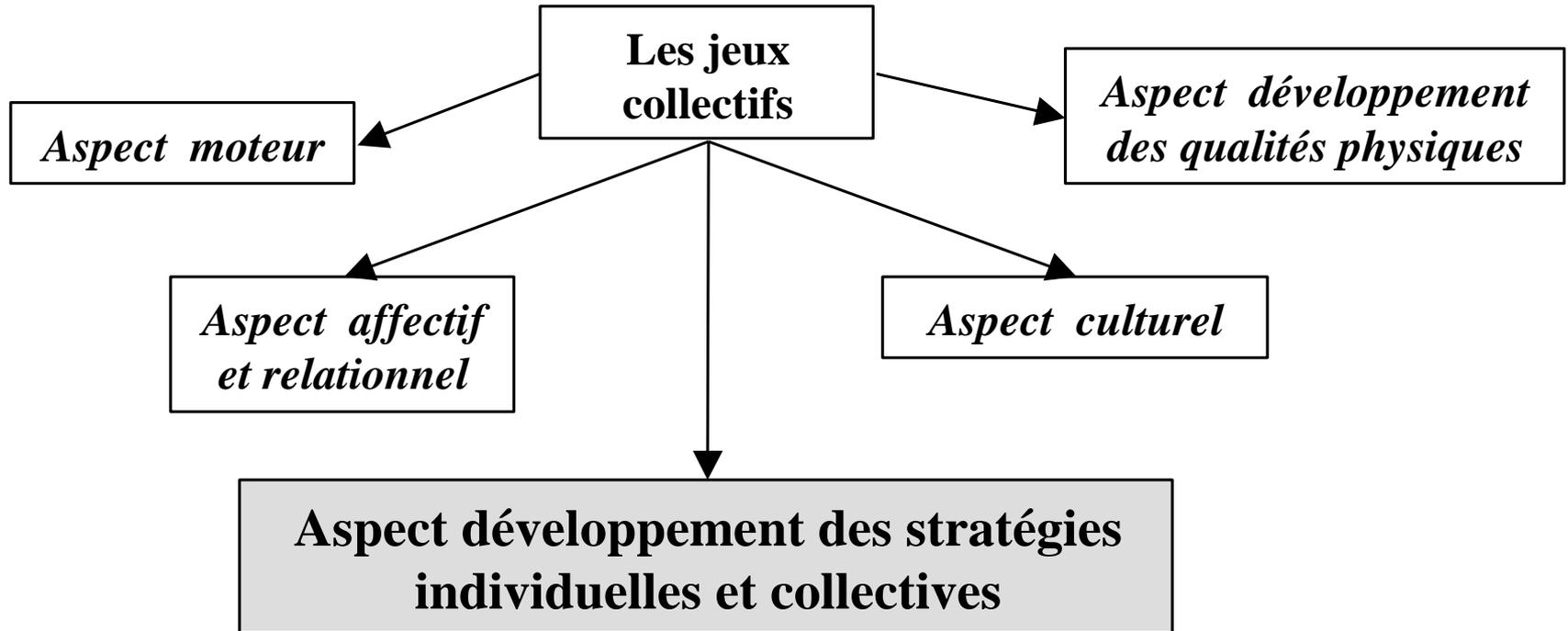
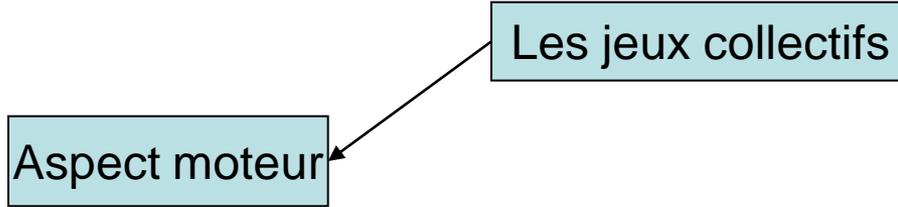


Les jeux collectifs

Objectifs visés par les jeux





il correspond aux actions motrices mises en œuvre dans le jeu. Il permet à l'enseignant de comprendre une partie des enjeux des jeux :

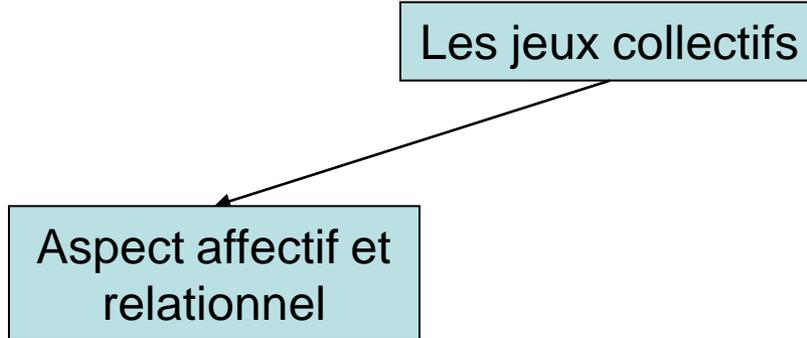
- * Développer les habiletés motrices (locomotion, attraper, lancer...)
- * Développer les capacités de perception, d'anticipation et de décision

Ce sont par exemple :

Chat perché : courir, grimper

Le coupe jarret : sauter, faire tourner une corde

L'esquive ballon en cercle : lancer, esquiver, rattraper



Il concerne les rôles sociaux et la nature des relations qui existent entre les joueurs. Utiliser les jeux conformément à leurs caractéristiques relationnelles, c'est s'attacher à faire progresser :

- Les communications entre les équipiers
- Le niveau d'organisation des équipes en présence.
- La compréhension et l'acceptation de la règle
- L'acceptation des décisions de l'arbitre
- L'acceptation collective du gain ou de la perte de la partie
- L'acceptation de la victoire ou de la défaite individuelle
- La compréhension de la vie associative
- La compréhension des fonctions d'acteur, d'organisateur et d'évaluateur

Les jeux collectifs

```
graph TD; A[Les jeux collectifs] --> B[Aspect développement des stratégies individuelles et collectives];
```

Aspect développement des stratégies individuelles et collectives

Un des enjeux majeurs des jeux collectifs à l'école primaire, « **faire construire et mettre en œuvre des stratégies individuelles et/ou collective** ».

les enfants identifient progressivement partenaires et adversaires, et prennent en compte :

- Les contraintes d'espace et de temps (les positions et les déplacements des partenaires et des adversaires, la position des buts...).
- Les qualités physiques des partenaires et des adversaires.
- Les qualités mentales de leurs partenaires et adversaires
- Les niveaux d'habileté dans le maniement de la balle ou des objets.

dans le but de gagner

Les jeux collectifs

```
graph TD; A[Les jeux collectifs] --> B[Aspect culturel]
```

Aspect culturel

Les jeux ont différentes origines. Ils font partie du patrimoine à transmettre ou qui se transmet dans les cours d'école. Il est toujours utile d'y faire référence, (jeux des différentes régions de France et des départements d'outre mer). Ce sont par exemple :

Au maire

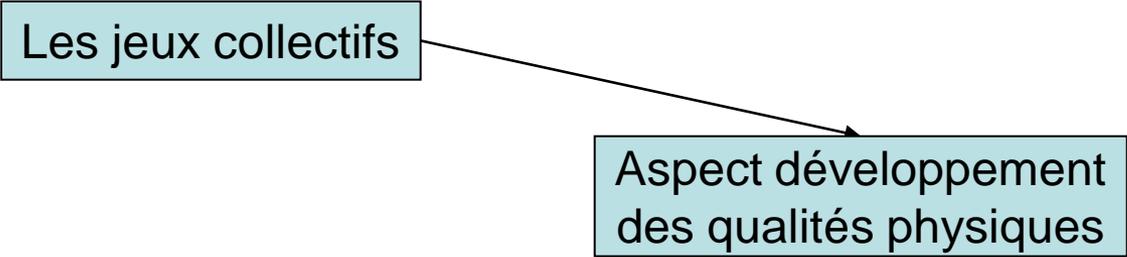
Grand-mère Kal : (jeu réunionnais)

Les jeux de balle au mur (basque)

Les enfants se sont transmis ces jeux de cours car ils leur permettent de se confronter, de s'affronter, de s'exercer, de s'intégrer, de s'affilier

Mais c'est aussi l'approche des pratiques sociales institutionnalisées (handball, football, rugby...)

Les jeux collectifs



Aspect développement
des qualités physiques

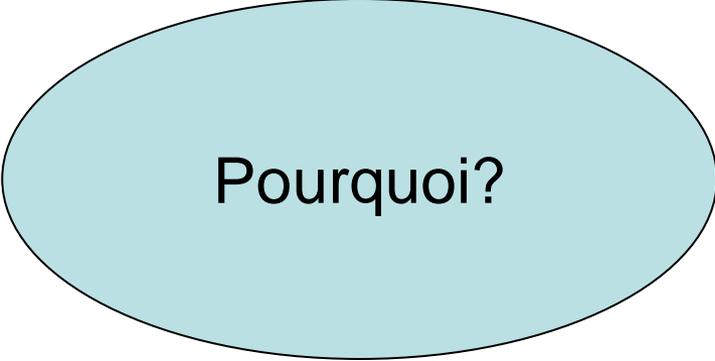
Les jeux permettent contribuent à l'amélioration des qualités physiques :

- Capacités aérobies et anaérobie,
- Puissance aérobie et anaérobie
- vitesse gestuelle,
- Amélioration de la chronaxie

Par exemple :

- La rivière aux crocodiles (capacité aérobie (travail en court-court))
- Les trois tapes (vitesse gestuelle)
- Le béret (vitesse de réaction au signal)

Les classifications de jeux



Pourquoi?

CLASSIFICATION DES activités ludiques de **ROGER CAILLOIS**

4 types d'activité supposant dans tous les cas que le jeu place l'individu dans une situation qui suppose un rapport avec le monde différent de celui qui est habituel dans la vie.

- La Compétition (agon)
- Le hasard (aléa)
- La recherche d'un certain vertige (ilynx)
- Le simulacre ou le " faire semblant " (mimicry)

Classification de Pierre Parlebas

Critère: lié à la "logique interne " de l'activité :

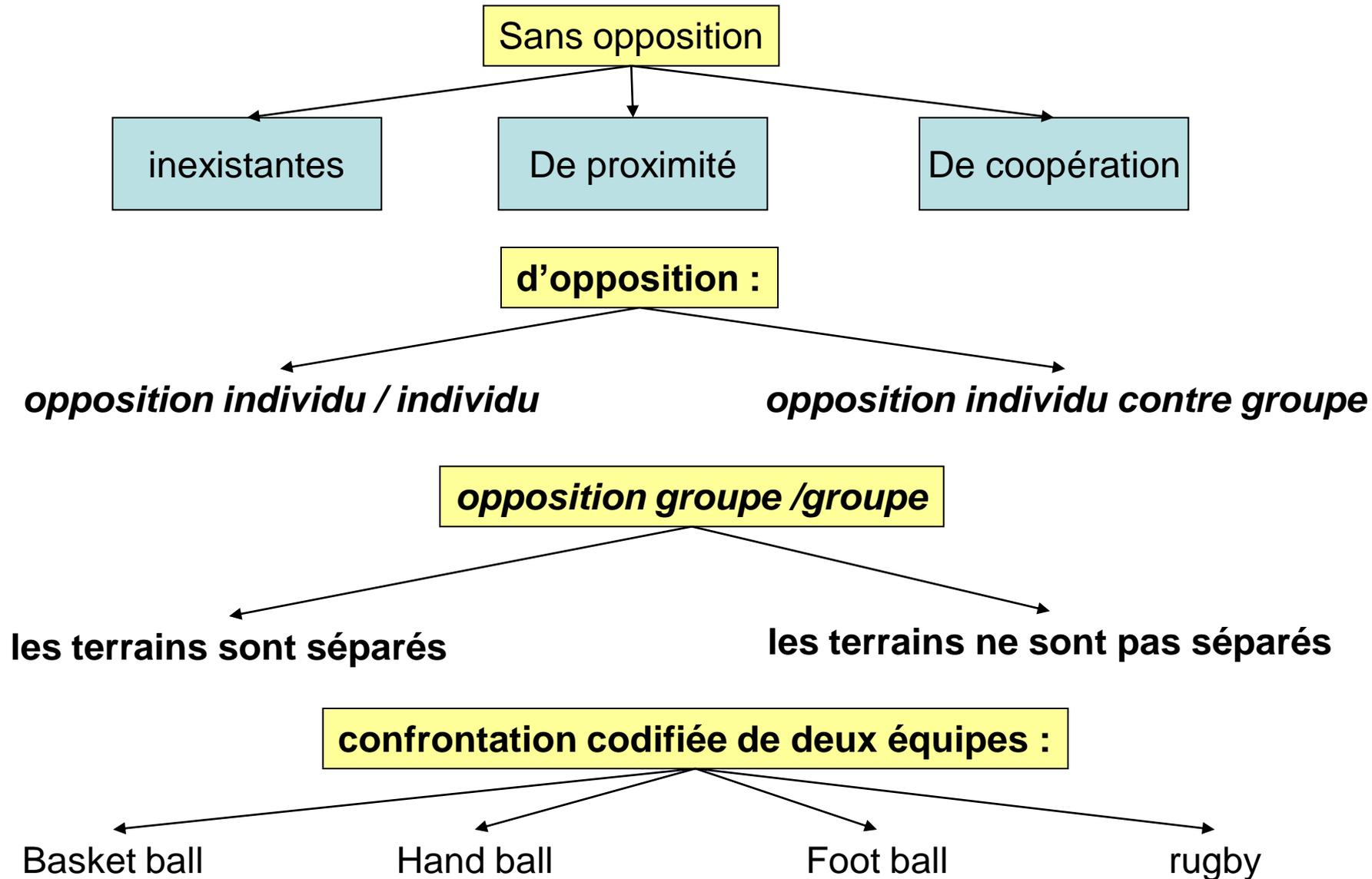
3 CRITÈRES AVEC ABSENCE OU/ET PRÉSENCE

I	INCERTITUDE DE L'ENVIRONNEMENT	avec (I)ou sans (i)
P	PARTENAIRE	avec (P)ou sans (p)
A	ADVERSAIRE	avec (A)ou sans (a)

8 GROUPE D'ACTIVITÉS

Milieu certain - en isolé	saut, gym, plongeon..	api
Milieu certain - communication avec partenaires	kayak à 2, relais,	aPi
Milieu certain - contre communication motrice	sport de combat, escrime..	Api
Milieu certain - partenaires et adversaires	sports co, tennis, jeux sportif traditionnel	APi
Milieu incertain - communication motrice avec partenaire :	voile en équipage, spéléo...	aPI
Milieu incertain -contre communication motrice contre adversaire :	voile, cross, cyclo-cross	ApI
Milieu incertain -partenaires et adversaires :	voile, cross, cyclisme sur route, grands jeux de pleine nature, jeux de piste	API
Milieu incertain -en isolé	ski alpin, canoë	apl

Classification des jeux : En fonction des relations entre joueurs



Sans opposition

inexistantes

De proximité

De coopération

L'enfant est isolé, il joue seul, par exemple dans le jeu « les kangourous »...

L'enfant est parmi les autres, il est influencé par les autres, par exemple dans le jeu « sur la rive ». « les roues du vélo »...

Un projet commun sans adversaire direct.
Ce sont les jeux les moins contraignants sur le plan de la socialisation. L'enfant participe à la réalisation d'un but commun avec les autres par exemple « faire voler les ballons ».
: vider la caisse, les pompiers, les déménageurs...
Ils peuvent s'organiser également en opposition groupe contre groupe

d'opposition :

opposition individu / individu

Ces jeux amènent des relations duelles, avec un travail de feinte, de vitesse. Ils sont peu contraignants sur le plan de la socialisation car l'enfant doit prendre en compte un seul adversaire et n'a pas plusieurs facteurs à analyser :

Comme jeux ils sont le plus souvent pratiqués en GS, CP., par exemple : les trois tapes, le béret...

opposition individu contre groupe

Ils amènent une prise de conscience d'une communauté d'action, l'action est orientée par la perception de l'adversaire et se focalise sur lui. On pourrait distinguer plusieurs niveaux en fonction de la relative cohérence du groupe : rassemblement, groupe en fusion, groupe organisé.

Ils se pratiquent en GS, CP, CE1, par exemple : les quatre coins, minuit dans la bergerie, ballon couloir...

opposition groupe /groupe

les terrains sont séparés

- joueurs en contact avec leurs seuls partenaires
- relations de coopération plus ou moins importantes
- des relations d'opposition qui se succèdent dans le temps. (Le passage du rôle d'attaquant à celui de défenseur est très facile à percevoir.)

Ils se jouent principalement en GS CP CE1.

Ce sont par exemple : le ballon prisonnier, l'esquive ballon en cercle...

les terrains ne sont pas séparés

- joueurs en contact avec leurs partenaires et leurs adversaires.
- Les rôles changent dans le temps, soit de manière convenue (coup de sifflet, fin d'une manche), soit de manière très rapide en fonction du changement de possession du ballon ou de la situation d'un joueur.

Ces jeux sont beaucoup plus contraignants, posent des problèmes moteurs, relationnels et de décryptage des actions. Ils existent à partir du CP CE1 et jusqu'en CM2.

Ce sont par exemple : les barres, la passe à dix, la chasse à courre, le joueur but,

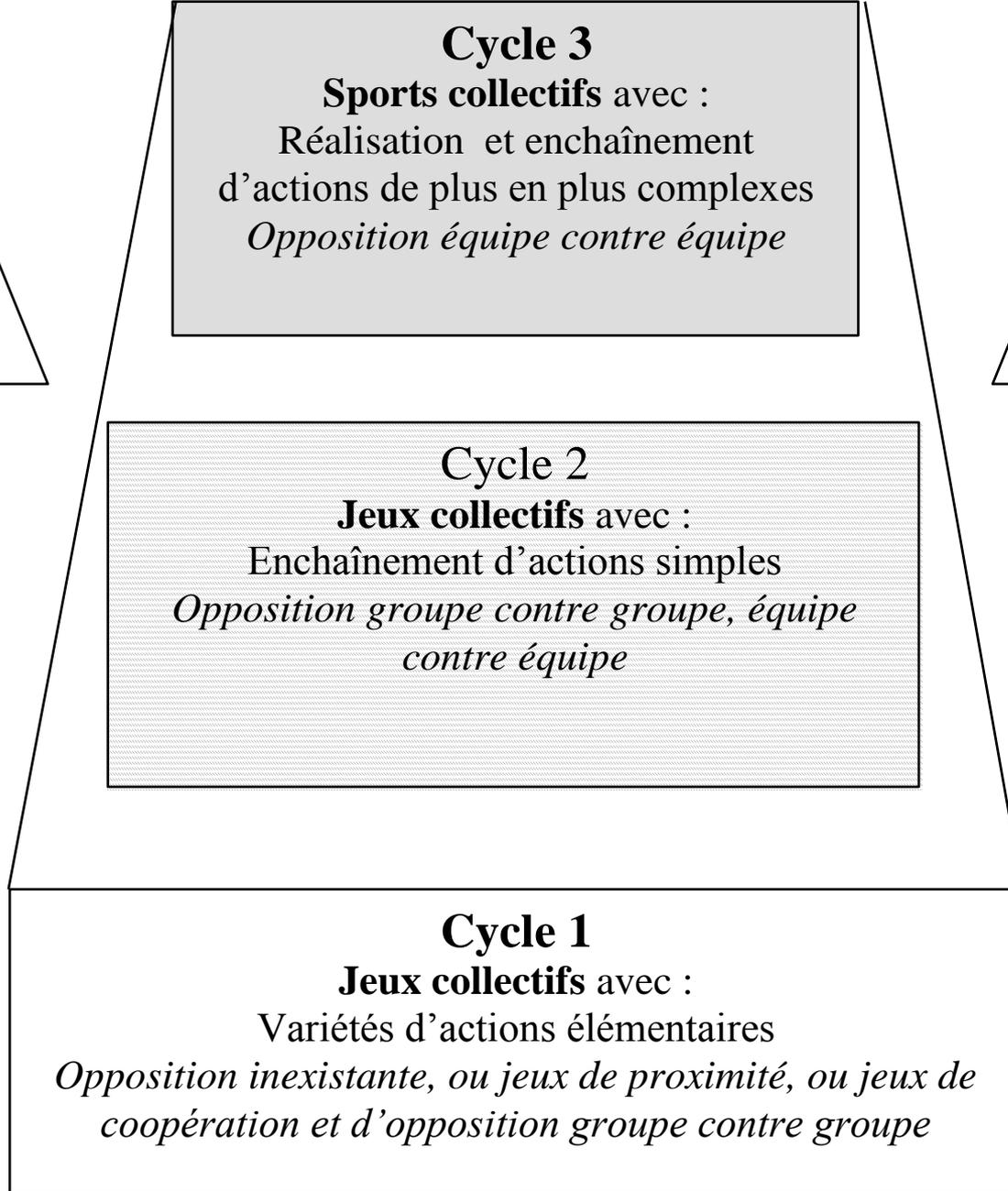
confrontation codifiée de deux équipes :



- Les terrains sont très spécialisés, les tâches individuelles et collectives sont beaucoup plus précises,
- Le règlement est conçu à partir du règlement du sport codifié officiel, par exemple : mais avec une adaptation forte en fonction de sa classe, des terrains disponibles, des possibilités motrices des élèves
football à 7, mini basket et basket, balle ovale et rugby..
- Ils se jouent au cycle 3

En résumé

Des jeux traditionnels aux sports collectifs



Complexification et enchaînements des différentes actions

En cycle 1

Les jeux en cycle 1 sont au départ des jeux, de coopération, avec peu ou pas d'opposition

L'opposition se construit plus facilement par rapport à l'adulte, puis la maitresse aidée par des enfants puis avec les enfants entre eux
les jeux d'opposition simples sur des terrains séparés

il s'agit :

- d'inviter l'enfant à utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires courir, esquiver feinter lancer fort loin, vite
- en coopérant avec des partenaires
- et en affrontant individuellement ou collectivement un ou plusieurs adversaires

Par exemple

- Courir pour retrouver un espace défini, par exemple : chacun dans sa maison.
- Courir pour se sauver et/ou pour attraper, par exemple : Loup y es-tu , Minuit dans la bergerie , Le renard dans le poulailler , Chat et souris...
- Lancer individuellement des balles (ou des objets légers) et des ballons sur des cibles variées (par exemple : tirs sur cibles , lapins et chasseurs), ou collectivement d'un terrain à un autre (par exemple : les balles brûlantes...).
- Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur. (par exemple : « Remplir sa maison », « Epervier déménageur » ...)

Exemple de programmation en cycle 1

Petite section	
Moyenne section	
Grande section	

A la fin du cycle 2,

l'enfant doit être capable d'enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

- d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque).
- de défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer ...

La coopération est beaucoup plus forte et structurée, l'opposition également.

Si en début de cycle on retrouve encore des jeux de poursuite, individuelle ou collective avec une opposition relative simple, on assiste en fin de cycle à des rencontres par équipes, sur des terrains non séparés.

Dans la littérature, il est parfois envisagé de faire du "baby", basket, hand, foot....Mais avant d'envisager les "baby ", il reste important d'utiliser les jeux du patrimoine.

Exemple de programmation en cycle 1 : une séance de jeu par semaine

	Jeux simples	Jeux de poursuite	Jeux avec ballons
Petite section	Nous avons tous cette couleur Les écureuils en cage Passer sous le pont Le passage de la rivière Mon ombre me suit	Le filet du pêcheur Les lapins dans la clairière Le bérêt	Vider le panier Il n'y a plus de souris dans notre jardin Ballon vole
Moyenne section	Les chats les poules et leurs poussins Les 4 roues de la voiture Sur le trottoir, dans la flaque	La rivière aux crocodiles Minuit dans la bergerie Epervier déménageur	Ballon en cage Abattre les quilles La chaîne des pompiers
Grande section	La course aux couleurs Les bons petits chiens Le cheval et son cavalier	Au maire Lion gazelle Les petits taquins	Le ballon aux prénoms Balles brûlantes Remplir sa maison

Exemple de programmation en cycle 2 : une séance de jeu par semaine

	Jeux de poursuite	Jeux avec ballons
CP	<ul style="list-style-type: none">•Au maire perché•Grand mèr Kal et les trois refuges•Le coucou et les 4 nids•Les trois tapes•La queue du scorpion	<ul style="list-style-type: none">•Ballon prisonnier•La balle au mur•La muraille de chine•Ballon couloir•Ballon roulé•Ballon redoute
CE1	<ul style="list-style-type: none">•Au maire coupé•les trois refuges•Le drapeau simple•Les barres	<ul style="list-style-type: none">•Esquive ballon en cercle•La balle assise individuelle•Les vifs d'or (ballon cordon)•Ballon anglais•Ballon prisonnier sur 3 côtés•La balle assise par équipe•Balles brûlantes

Evolution d'un jeu

Savoirs visés

Rôles du maître

Leçon 1

Mise en place des règles d'or :

- Compréhension du but du jeu
- Des limites du terrain
- Des signaux de début et de fin
- Des relations avec partenaires adversaires ballon

Evaluation diagnostique
Rappel des règles, arbitrage ou organisation de l'arbitrage
Ajustements nécessaires sur les groupes, la durée du jeu, l'espace...
Faire constater les résultats des rencontres
Premiers questionnements sur les règles ou sur que faut-il faire pour gagner
Ecrire ou faire écrire les propositions de modification de règles

Leçon 2 et...

Elaboration des stratégies individuelles ou collectives par les enfants
Verbalisation progressive des critères de réalisation

Débuter la séance par :

- Rappel des règles (gestion de l'arbitrage)
- Question sur comment faire pour gagner (les enfants réfléchissent mais ne donnent pas leurs réponses) et sur les règles (ils proposent)

Gestion du temps de la séance (temps de jeu et temps de réflexion)
Ecrire ou faire écrire les propositions de modification des règles

Leçon x...

Le jeu est repris « pour s'exercer », lisser les apprentissages et se faire plaisir au cours de leçon

Rappel rapide des règles (utiliser la fiche construite au fur et à mesure avec les enfants : lecture)
Gestion du temps de la leçon
Evaluation, observation

Trame pour une unité d'apprentissage exemple en cycle 2

Leçon N°1	Jeu n°1 apprentissage des principales règles
Leçon N°2	Jeu n°1 élaboration de stratégies
Leçon N°3	Jeu n°1 élaboration de stratégies
Leçon N°4	Jeu n°2 apprentissage des principales règles Reprise du jeu N°1
Leçon N°5	Jeu n°2 élaboration de stratégies Reprise du jeu N°1
Leçon N°6	Jeu n°2 élaboration de stratégies Reprise du jeu N°1
Leçon N°7	Jeu n°3 apprentissage des principales règles Reprise du jeu N°2
....	...

Des démarches possibles

```
graph TD; A[Des démarches possibles] --> B[Toutes les règles sont apportées par l'enseignant :]; A --> C[L'enseignant donne les règles minimales,]; A --> D[L'enseignant donne seulement un but de jeu, tout le jeu est construit par les élèves.];
```

Toutes les règles sont apportées par l'enseignant :

L'enseignant donne les règles minimales,

L'enseignant donne seulement un but de jeu, tout le jeu est construit par les élèves.

Interdisciplinarité et jeux collectifs

À partir d'un album par exemple

Lire :

- Lire certaines pages de l'album
- Lire une règle d'un jeu collectif
- Lire la légende de la maquette
- Lire la liste de matériel
- Lire les règles du jeu écrites par les élèves
- Lire le portrait du personnage
- Lire le compte rendu d'une partie

Dire :

- Faire un projet de jeu
- S'appropriier l'histoire à la suite de la lecture de l'enseignant
- Restituer en groupe classe les résultats du travail de groupe (travail sur la maquette, sur les règles...)
- Faire des propositions dans le cadre du jeu
- Rappeler les règles du jeu, le matériel,
- commenter les événements représentés par les photos
- Dire sa façon de faire

Structuration de l'espace:

- Réaliser une maquette avec le jeu de construction
- Réaliser une maquette en pâte à modeler
- Dessiner le jeu
- Mettre en place à partir de photos, de maquette, de dessin le jeu

Mise en place d'un grand jeu collectif

Découvrir les formes et les grandeurs

Se repérer dans le temps

Approcher les quantités et les nombres

Écrire :

- Écrire la légende de la maquette
- Écrire le portrait des personnages du jeu
- Écrire la liste du matériel
- Écrire la règle du jeu
- Écrire un compte rendu de partie
- Écrire la légende d'une photo du jeu

Écouter:

Écouter la lecture de certains passages
Écouter les autres enfants s'exprimer
Comprendre les règles , les remarques, les stratégies