

Jeux traditionnels collectifs



Logique interne de l'activité :

Activité d'opposition et de coopération dans laquelle des joueurs s'opposent dans le but d'atteindre un objectif commun.

Les variables possibles sont :

- avec ou sans engin,
- individuel ou en équipe,
- avec ou sans équipe,
- espace ouvert ou espace fermé,
- terrain interpénétré ou terrain séparé
- ...

Classification Parlebas :

Les jeux et sports collectifs :

- avec ou sans partenaire
- avec ou sans adversaire
- sans incertitude liée au milieu

Les jeux traditionnels collectifs sont donc des activités socio motrices

Problèmes fondamentaux :

Maitrise de l'engin
Orientation vers la cible
Coopérer avec des partenaires
S'opposer à des adversaires
Prises d'informations

Inscriptions dans les I.O. :

ECOLE MATERNELLE :

Collaborer, coopérer, s'opposer

Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits ...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres. Puis, sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...) ou une réversibilité des statuts des joueurs (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...). D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer en contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relations avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...). Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement

s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

ECOLE ELEMENTAIRE :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se connaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, les élèves affrontent seuls un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

Attendus de fin de cycle 2	Attendus de fin de cycle 3
Dans des situations aménagées et très variées : <ul style="list-style-type: none">- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.- Connaître le but du jeu.- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.	En situation aménagée ou à effectif réduit : <ul style="list-style-type: none">- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

	connaissances	capacités	attitudes
Maîtriser l'engin	<ul style="list-style-type: none"> -connaître la spécificité de l'utilisation de l'engin (foulard, ballon rond, ovale) -connaître le nom de l'engin -lier l'engin à son contexte culturel (ballon au poing) 	<ul style="list-style-type: none"> -être capable d'utiliser l'engin pour contrôler, conduire, dribbler, passer, tirer 	<ul style="list-style-type: none"> -respecter les règles d'utilisation de l'engin (pied, main, tête, rebond)
Repérer et s'orienter vers la cible	<ul style="list-style-type: none"> -connaître la spécificité de la cible en fonction du jeu (fixe, en mouvement) -connaître les règles de comptage -comprendre le résultat 	<ul style="list-style-type: none"> -être capable d'effectuer son tir en fonction de la spécificité de la cible -être capable de se construire une zone de tir favorable en tenant compte des contraintes (zone adverse, partenaire) -être capable de repérer des espaces libres. 	<ul style="list-style-type: none"> -adapter ses choix en fonction de la cible -respecter les règles de comptage
S'opposer à des adversaires	<ul style="list-style-type: none"> - connaître les différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre) - connaître la notion d'espace libre, de marquage et de démarquage 	<ul style="list-style-type: none"> -être capable de percevoir, d'anticiper les actions de l'adversaire -être capable de récupérer, d'intercepter et empêcher la progression de l'engin -être capable de mettre en avant des intentions défensives pour récupérer l'engin : gêner, provoquer, dissuader, intercepter, aider -être capable de soutenir l'action défensive d'un partenaire pour en augmenter l'efficacité 	<ul style="list-style-type: none"> -savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires, des partenaires, de l'arbitre -accepter les contacts physiques

<p>Coopérer avec des partenaires</p>	<ul style="list-style-type: none"> -connaître les rôles de soutien et d'appui -connaître la notion d'espace libre, de marquage et de démarquage 	<ul style="list-style-type: none"> -être capable d'occuper le terrain collectivement en fonction des choix, des stratégies mises en place en équipe -être capable de coordonner ses actions avec celles de ses partenaires 	<ul style="list-style-type: none"> -s'engager dans la construction et la réalisation d'un projet collectif -accepter la répartition des rôles de l'équipe -assumer la responsabilité de ses actes
<p>Prise d'informations</p>	<ul style="list-style-type: none"> -connaître et nommer des éléments relatifs aux différents jeux : les règles du jeu, les espaces de jeux, les limites de terrain, les engins, les cibles à atteindre, les différents rôles à tenir -dans une situation donnée, connaître les informations pertinentes à prélever. 	<ul style="list-style-type: none"> -prendre des repères dans l'espace et le temps pour être plus efficace -faire des choix pertinents d'action pour atteindre la cible (stratégies)- 	<ul style="list-style-type: none"> -s'adapter aux différents types de prise d'information relatifs aux jeux -adapter ses choix en fonction de la prise d'information