

Les premiers jeux collectifs en Cycle 1

Nous vous proposons un module d'apprentissage jeux collectifs :

Le module est composé de plusieurs étapes qui sont évolutives pour aider les élèves à construire petit à petit la notion d'appartenance à une équipe et rapidement à construire le « je joue avec.. » / « je joue contre.. ».

Ces étapes sont une indication mais en aucun cas une prescription, c'est à l'enseignant de juger de l'avancée et surtout du besoin de répéter certaines séances afin de stabiliser les apprentissages.

Ce sont des situations qui ont pour but de mettre les élèves en action et surtout en réflexion autour de leur pratique : agir, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique.

SYNTHESE CYCLE 1 : école maternelle BO n°2 26 mars 2015

| Objectifs et éléments de progressivité | | Programmation |
|---|--|--|
| <p>La pratique d'activités physiques et artistiques contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants. Ces activités mobilisent, stimulent, enrichissent l'imaginaire et sont l'occasion d'éprouver des émotions, des sensations nouvelles. Elles permettent aux enfants d'explorer leurs possibilités physiques, d'élargir et d'affiner leurs habiletés motrices, de maîtriser de nouveaux équilibres. Elles les aident à construire leur latéralité, l'image orientée de leur propre corps et à mieux se situer dans l'espace et dans le temps.</p> <p>Ces expériences corporelles visent à :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ développer la coopération, à établir des rapports constructifs à l'autre, dans le respect des différences, et contribuer ainsi à la socialisation. ▪ chercher à lutter contre les stéréotypes et contribuent à la construction de l'égalité entre filles et garçons grâce à la participation de tous les enfants à l'ensemble des activités physiques proposées, l'organisation et les démarches mises en œuvre ▪ participer à une éducation à la santé en conduisant tous les enfants, quelles que soient leurs « performances », à éprouver le plaisir du mouvement et de l'effort, à mieux connaître leur corps pour le respecter. | | <p>Le choix des activités physiques variées, prenant toujours des formes adaptées à l'âge des enfants, relève de l'enseignant, dans le cadre d'une programmation de classe et de cycle pour permettre d'atteindre les quatre objectifs caractéristiques de ce domaine d'apprentissage.</p> <p>Le besoin de mouvement des enfants est réel. Il est donc impératif d'organiser une séance quotidienne (de trente à quarante-cinq minutes environ, selon la nature des activités, l'organisation choisie, l'intensité des actions réalisées, le moment dans l'année, les comportements des enfants...).</p> <p>Ces séances doivent être organisées en cycles de durée suffisante pour que les enfants disposent d'un temps qui garantisse une véritable exploration et permette la construction de conquêtes motrices significatives.</p> |
| Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle | Agir, s'exprimer à travers l'activité physique | Les différents attendus en fonction des âges |
| <p>Construire la notion d'action collective, de rôles Construire la notion d'espace Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action. Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun.</p> <p>Construire la notion de règles Construire la notion de gain Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui. Construire des formes d'actions sur le corps de l'autre pour s'opposer à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité</p> | <p style="color: magenta;">Collaborer, coopérer, s'opposer</p> | <p>TPS/PS Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.</p> <p>MS Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.</p> <p>Les attendus fin de GS Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</p> |
| <p>Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. - Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés. - Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun. | |

LIENS AVEC LES AUTRES DOMAINES

-S'approprier le langage : nommer avec exactitude un objet, une personne, une action..., raconter, en se faisant comprendre un épisode vécu, formuler une description, questionner, décrire, expliquer, exprimer son point de vue, expliquer son projet.

-Découvrir l'écrit : Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte.

-Devenir élève : respecter les autres et respecter les règles de vie commune, éprouver de la confiance en soi, contrôler ses émotions, exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires, dire ce qu'il apprend.

-Découvrir le monde : nommer les principales parties du corps humain et leur fonction, distinguer les 5 sens et leur fonction, situer les événements les uns par rapport aux autres, se situer dans l'espace, situer les objets par rapport à soi, comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et l'espace

ETAPE N° 1 : « Vider, remplir la maison »

| OBJECTIFS | CONSIGNES | BUT | AMENAGEMENTS MATERIELS ET HUMAINS | CRITERES DE REUSSITE | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--|-----------------------------------|---|----------|---|---|--|--|--|--|---|---|---|---|--|--|--|
| <p>« je suis contre... »</p> <p>« je joue dans un espace limité... »</p> | <p>CONSIGNES : Les 😡 et 😊 remplissent la maison</p> <p>Les 😊 : vident la maison et ne peuvent sortir de leur maison.</p> <p>Le jeu s'arrête au signal (1min30 à 2min)</p> <p>Chaque joueur a un ballon en début de jeu dans et hors de la maison.</p> <p>Ballons : initiation volley, pas chers, légers, le même pour tous (un par élève, y compris ceux qui sont dans la maison).</p> <p>Mettre plus de ballons au départ que de joueurs.</p> | <p>Pour les joueurs dans la maison, avoir le moins de ballons possibles.</p> <p>Pour les joueurs autour de la maison, remplir au maximum la maison en envoyant les ballons à l'intérieur de la maison.</p> | | <p>Feuille ou tableau de marquage :</p> <table border="1"> <tr> <td>Equipe :</td> <td>○</td> <td>○</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>😊</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>L'équipe compare et s'approprie la notion de quantité pour savoir quand : « c'est mieux » ou « moins bien ».</p> | Equipe : | ○ | ○ | | | | | 😊 | ○ | ○ | ○ | | | |
| Equipe : | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 😊 | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | |

Pour simplifier la tâche :

Des videurs : autoriser le jeu au pied, réduire la taille de la maison

Des remplisseurs : ajouter des ballons, agrandir la taille de la maison des videurs

COMMENT FAIT-ON ?

- Pour les videurs : lancer dans les espaces libres / pertinence des envois loin/près selon position des adversaires / rapidité / organisation spatiale avec partenaires
- Pour les remplisseurs : précision des lancers / rapidité

Pour aller plus loin :

Le nombre de ballon disponibles, s'il y a moins de ballons, les élèves seront amenés à élaborer des stratégies plus fines (niveau supérieur)

ETAPE N° 2 : « Remplir la maison sans se faire toucher »

| OBJECTIFS | CONSIGNES | BUT | AMENAGEMENTS MATERIELS ET HUMAINS | CRITERES DE REUSSITE | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|-----------------------------------|--|----------|---|---|--|--|--|--|---|---|---|---|--|--|--|
| <p>« je suis contre... »</p> <p>« je suis avec... »</p> <p>« je joue dans un espace limité... »</p> | <p>CONSIGNES : Les 😡 et 😊 remplissent la maison en passant dans la zone des « voleurs », si je suis touché je vais poser mon ballon au point départ et j'en prends un autre.</p> <p>😊 les empêchent de passer en les touchant. Ils ne peuvent sortir de leur zone. Le jeu s'arrête au signal (1min minimum 2min maximum).</p> <p>Mettre plus de ballons au départ que de joueurs puis dans un deuxième temps mettre moins de ballons.</p> <p>Lorsque je n'ai plus de ballon disponible, je peux aider mes partenaires : par la « passe »</p> <p>Faire émerger l'intérêt de la coopération</p> | <p>Remplir la maison</p> <p>Les empêcher de remplir la maison</p> | <p>Point de départ</p> | <p>Feuille ou tableau de marquage :</p> <table border="1"> <tr> <td>Equipe :</td> <td>○</td> <td>○</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>😊</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>L'équipe compare et s'approprie la notion de quantité pour savoir quand : « c'est mieux » ou « moins bien »</p> <p>Verbalisation du « pourquoi c'est mieux ?, qu'a fait l'équipe pour que ce soit mieux ? »</p> | Equipe : | ○ | ○ | | | | | 😊 | ○ | ○ | ○ | | | |
| Equipe : | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 😊 | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | |

Pour simplifier la tâche :

Des 😊 : agrandir la taille de la zone

Des 😊 😡 : ajouter des ballons, réduire la taille de la zone des toucheurs

COMMENT FAIT-ON ?

- Pour les remplisseurs : repérer les espaces libres / rapidité / lancer le ballon à son partenaire
- Pour les voleurs : rapidité / organisation spatiale avec partenaires

Pour aller plus loin :

Le nombre de ballons disponibles, s'il y a moins de ballons, les élèves seront amenés à élaborer des stratégies plus fines : la coopération

ETAPE N° 3 : « Remplir la maison sans se faire toucher »

| OBJECTIFS | CONSIGNES | BUT | AMENAGEMENTS MATERIELS ET HUMAINS | CRITERES DE REUSSITE | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|-------------------|-----------------------------------|--|----------|---|---|--|--|--|--|---|---|---|---|--|--|--|
| <p>« je suis contre... »</p> <p>« je suis avec... »</p> <p>« je joue dans un espace limité... »</p> | <p>CONSIGNES : Les 😡 et 😊 remplissent la maison en passant dans la zone des « toucheurs », si je suis touché je donne mon ballon à 😊.</p> <p>Si 😊 touche un joueur, il récupère le ballon pour le mettre dans sa maison.</p> <p>Le jeu s'arrête au signal (1min30 à 2min maximum).</p> <p>Mettre plus de ballons au départ que de joueurs puis dans un deuxième temps mettre moins de ballons.</p> <p>Lorsque je n'ai plus de ballon disponible, je peux aider mes partenaires : par la « passe »</p> <p>Faire émerger l'intérêt de la coopération pour les 😡 et 😊 et pour les 😊</p> | Remplir sa maison | <p>Point de départ</p> | <p>Feuille ou tableau de marquage :</p> <table border="1"> <tr> <td>Equipe :</td> <td>○</td> <td>○</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>😊</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>L'équipe compare et s'approprie la notion de quantité pour savoir quand : « c'est mieux » ou « moins bien »</p> <p>Verbalisation du « pourquoi c'est mieux ?, qu'a fait l'équipe pour que ce soit mieux ? »</p> | Equipe : | ○ | ○ | | | | | 😊 | ○ | ○ | ○ | | | |
| Equipe : | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 😊 | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | |

Pour simplifier la tâche :

Des 😊 : agrandir la taille de la zone

Des 😡 et 😊 : ajouter des ballons, réduire la taille de la zone des toucheurs

COMMENT FAIT-ON ?

- Pour les passeurs : repérer les espaces libres / rapidité / lancer le ballon à son partenaire
- Pour les toucheurs : rapidité / organisation spatiale avec partenaires / coopérer pour remplir plus vite sa maison

Pour aller plus loin :

Le nombre de ballons disponibles, s'il y a moins de ballons, les élèves seront amenés à élaborer des stratégies plus fines pour attaquer ou défendre : la coopération

ETAPE N° 4 : « Remplir sa maison »

| OBJECTIFS | CONSIGNES | BUT | AMENAGEMENTS MATERIELS ET HUMAINS | CRITERES DE REUSSITE | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|-------------------|--|--|----------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| <p>« je suis contre... »</p> <p>« je suis avec... »</p> <p>« je joue dans un espace limité... »</p> | <p>CONSIGNES : Les et remplissent la maison en passant dans la zone des « toucheurs », si je suis touché je donne mon ballon à .</p> <p>Si touche un joueur, il récupère le ballon pour le mettre dans sa maison. Ils ne peuvent sortir de leur zone qu'avec un ballon dans la main.</p> <p>Le jeu s'arrête au signal (1min minimum 2min maximum).</p> <p>Mettre plus de ballons au départ que de joueurs puis dans un deuxième temps mettre moins de ballons.</p> <p>Lorsque je n'ai plus de ballon disponible, je peux aider mes partenaires : par la « passe »</p> <p>Faire émerger l'intérêt de la coopération</p> | Remplir sa maison | <p>Point de départ</p> <p>Maison des </p> <p>Maison des </p> | <p>Feuille ou tableau de marquage :</p> <table border="1"> <tr> <td>Equipe :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>L'équipe compare et s'approprié la notion de quantité pour savoir quand : « c'est mieux » ou « moins bien »</p> <p>Verbalisation du « pourquoi c'est mieux ?, qu'a fait l'équipe pour que ce soit mieux ? »</p> | Equipe : | | | | | | | | | | | | | |
| Equipe : | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Pour simplifier la tâche :

- Des : agrandir la taille de la zone
- Des : ajouter des ballons, réduire la taille de la zone des toucheurs

COMMENT FAIT-ON ?

- Pour les passeurs : repérer les espaces libres / rapidité / lancer le ballon à son partenaire
- Pour les toucheurs : rapidité / organisation spatiale avec partenaires / coopérer pour remplir plus vite sa maison

Pour aller plus loin :

Le nombre de ballons disponibles, s'il y a moins de ballons, les élèves seront amenés à élaborer des stratégies plus fines pour attaquer ou défendre : la coopération

ETAPE N° 5 : « Remplir sa maison »

| OBJECTIFS | CONSIGNES | BUT | AMENAGEMENTS MATERIELS ET HUMAINS | CRITERES DE REUSSITE | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|-------------------|-----------------------------------|--|----------|---|---|--|--|--|--|---|---|---|---|--|--|--|
| <p>« je suis contre... »</p> <p>« je suis avec... »</p> <p>« je joue dans un espace limité... »</p> | <p>CONSIGNES : Les 😡 et 😊 remplissent la maison s'ils traversent le terrain sans se faire toucher.</p> <p>SI 😊 touche un joueur, il récupère le ballon pour le mettre dans sa maison. Ils peuvent toucher n'importe où sauf aux abords de la maison.</p> <p>Le jeu s'arrête au signal (1min minimum 2min maximum). Mettre plus de ballons au départ que de joueurs puis dans un deuxième temps mettre moins de ballons.</p> <p>Lorsque je n'ai plus de ballon disponible, je peux aider mes partenaires : par la « passe »</p> <p>Faire émerger l'intérêt de la coopération pour remplir sa maison plus rapidement</p> | Remplir sa maison | | <p>Feuille ou tableau de marquage :</p> <table border="1"> <tr> <td>Equipe :</td> <td>○</td> <td>○</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>😊</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>L'équipe compare et s'approprie la notion de quantité pour savoir quand : « c'est mieux » ou « moins bien »</p> <p>Verbalisation du « pourquoi c'est mieux ?, qu'a fait l'équipe pour que ce soit mieux ? »</p> | Equipe : | ○ | ○ | | | | | 😊 | ○ | ○ | ○ | | | |
| Equipe : | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 😊 | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | |

Pour simplifier la tâche :

Nombre de joueurs par équipe, mettre une zone à ne pas dépasser pour les 😊

COMMENT FAIT-ON ?

- Pour les passeurs : repérer les espaces libres / rapidité / lancer le ballon à son partenaire
- Pour les toucheurs : rapidité / organisation spatiale avec partenaires / coopérer pour remplir plus vite sa maison

Pour aller plus loin :

Donner la possibilité aux 😡 et 😊 de toucher à leur tour lorsqu'il n'y a pas plus de ballon disponible

Échelle de compétences



Du plus simple au plus complexe

| | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----------------|---|----------------------------------|--|--|
| Rôles | Observe les autres, ne bouge pas ou s'investit dans la course mais pas dans le jeu. | Confond les rôles. Joue contre. | Joue avec des partenaires, contre une autre équipe | Reconnait quand il (elle) est attaquant / défenseur ; coopère avec les membres de son équipe. Met en place de stratégies |
| Espace | Reste immobile | Se déplace de façon aléatoire. | Respecte sa propre zone. | Va vers la cible, respecte les limites du terrain. |
| Règles | Garde le ballon dans les mains ; va vers le(s) voleur(s) | Connait partiellement les règles | Connait et accepte partiellement les règles | Connait et accepte toutes les règles. |
| Notion de gain | Agit sans donner de sens, sans but / confond le but à atteindre. | Connait le but du jeu | Cherche à gagner, sans notion d'équipe | Cherche à gagner, à faire gagner l'équipe. Élabore des stratégies. |

Observations :

- 2 manches successives avec le même rôle pour chaque équipe pour pouvoir comparer les résultats et repérer, pointer et améliorer les stratégies efficaces + donc construire les rôles.
- Le but du jeu est donné sans que ne soit évoquée aucune opération, ni aucune stratégie pour que tous les élèves puissent jouer (cf. PS). Des règles seront progressivement introduites pour résoudre les problèmes rencontrés si le résultat obtenu ne correspond pas aux attentes de l'enseignant.
- Exigence sur l'explicitation des actions par les élèves dans chacun des rôles (cf. maîtrise de la langue), inventaire des possibles.
- Aléatoire du résultat : les manches durent de 1min30 à 2 min, l'enseignant doit repérer la situation de remplissage la plus souvent observée et privilégier les arrêts sur ces moments-là en évitant l'arrêt sur des moments non représentatifs.
- Tenir un ou plusieurs ballons ? peu importe : naturellement, les joueurs transportent majoritairement un seul ballon (la taille des ballons a une influence).
- Le sablier peut constituer un repère de temps visible. Les enfants peuvent s'appropriier la durée d'une manche.
- L'exploitation des tableaux de résultats se fera en classe : travail sur bande numérique individuelle.
- Pour que les élèves puissent facilement comparer les résultats entre 2 manches successives même s'ils ont encore des difficultés pour compter, utilisation de feuilles de papier (si possible de couleur correspondant aux couleurs des dossards) : une feuille correspond à un ballon, toutes les feuilles-ballons sont posées l'une à côté de l'autre en constituant un chemin. Il suffira donc de comparer la longueur des chemins de feuilles pour savoir sur quelle partie, ils en ont récupérées le plus. Cette comparaison pourra se refaire en classe si on garde les tas de feuilles correspondant à chaque manche.

L'évolution :

Le dernier jeu détient les codes et la logique de n'importe quel jeu collectif interpénétré. On observe alors une évolution rapide dans le jeu des adultes vers des stratégies de démarque et un fonctionnement plutôt à 3 pour plus d'efficacité : intérêt du choix de lancer au partenaire le mieux positionné.

Le jeu collectif consiste à « Résoudre seul ou à plusieurs une cascade de choix » (P. Parlebas)