

Animation « Sports collectifs cycle 1 »

Introduction

Programmes 2008 :

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :

- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ;
- coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ;

Savoirs à enseigner dans les jeux collectifs			
	Actions Motrices	Connaissances	Relation aux autres
PS- début MS	Courir pour fuir Courir vers Transporter	Comprendre une règle simple Réagir à un signal Reconnaître son camp	Accepter de jouer le même jeu que les autres
Fin MS- GS	Lancer vers Attraper Esquiver Poursuivre Frapper un ballon	Comprendre le résultat Reconnaître le gagnant Connaître les différents rôles	S'engager dans un but à plusieurs Respecter les règles simples Accepter et comprendre la relation de coopération Accepter de perdre

Variables :

Les variables vont permettre de mettre en place la différenciation selon les niveau de classe, les capacités motrices des élèves,...

<i>motrice</i>	<i>spatiale</i>	<i>temporelle</i>	<i>matérielle</i>	<i>Nbre de joueurs</i>	<i>règlement</i>
Action sur les habiletés	Action sur l'espace de jeu	Action sur le temps de jeu	Taille des ballons Type de matériel	Action sur l'opposition, la coopération	Action sur les stratégies Action sur les comportements

Organisation d'une séance :

- Pas d'échauffement spécifique : non nécessaire en maternelle. Eventuellement par un jeu en GS.
- Prévoir un seul jeu en le faisant évoluer
- Prévoir une situation de retour au calme

Faire évoluer les jeux :

L'évolution du jeu permet :

- de relancer l'intérêt des enfants
- de faire évoluer les comportements individuels et les stratégies collectives.
- De rééquilibrer les rapports de force entre les équipes (en augmentant ou en réduisant le pouvoir des joueurs)

Il faut qu'il y ait un réel enjeu pour que les enfants prennent plaisir à jouer.

Il est préférable de faire évoluer un jeu avec les élèves plutôt que de proposer une juxtaposition de jeux différents.

Ces évolutions peuvent porter sur les paramètres suivants :

- Le temps (types de signaux, temps du jeu)
- L'espace (les limites du jeu, les refuges....)
- Le nombre de joueurs (nombre de défenseurs...)
- Le droit des joueurs (sur les objets, dans les relations avec les autres...)
- Le matériel (type d'objets, de ballons, nombre ...)
- La cible (taille, emplacement)

(on retrouve les variables didactiques...).

Exemples d'évolution par rapport au niveau :

- PS : amener un objet dans une cible.
- MS : amener des objets dans des cibles repérées / imposées.
- GS : amener le plus d'objets possible dans une ou des cibles et dans un temps donné.

Ou

- PS : aller d'un point à un autre.
- MS : aller d'un point à un autre en repérant les limites.
- GS : aller d'un point à un autre sans sortir des limites.

Règles d'or

o Vérifier que l'aire de jeu est sans danger

o Dégagements autour de l'aire de jeu

o Matériel en bon état et adapté aux élèves

o Règles de vie (ne pas faire mal)

o Tenue adaptée

o Espace défini (lignes – plots)

o Equipes clairement identifiées (dossards)

o Durée de jeu définie (chronomètre)

o Règles introduites au fur et à mesure (et en les adaptant au niveau et au comportement des élèves)

Situations de jeu

3 typologies de jeu :

Jeu de poursuite

Minuit dans la bergerie – le chat perché – les sorciers 1- les trois tapes -

Jeu de conquête d'objet

Remplir la maison – les déménageurs – éperviers déménageurs -

Jeu de ballon

Les balles brûlantes 1- l'horloge 1 -

Sources

Dossier « jeux collectifs , EPS143
Site IUFM de la Réunion
Revue EPS