



## Jeux collectifs (cycle 2)



Cette rencontre USEP « Jeux collectifs » est une rencontre qui s'inscrira dans votre unité d'apprentissage liée au champ d'apprentissage 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif

Les objectifs poursuivis lors de cette UA :

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.
- Coordonner des actions motrices simples.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

**La répétition des jeux est importante** pour que les élèves puissent se familiariser avec les activités, assimiler les règles de manière efficace et prendre plaisir à jouer.

La répétition d'un même jeu permet par ailleurs de faire participer activement le groupe à l'évolution de celui-ci.

D'une séance à l'autre, il est intéressant de prendre en compte les problèmes rencontrés et de solliciter les élèves afin qu'ils trouvent des solutions pour la prochaine fois.

De plus, la pratique régulière de ces jeux peut permettre à la classe de se constituer une forme de culture sportive commune. L'UA peut s'organiser en une dizaine de séances

#### **Variables didactiques :**

- l'espace : la réduction d'une surface de jeu permet aux joueurs d'avoir moins de distance à parcourir ou peut obliger les élèves à adapter leurs lancers ;
- le temps : il est possible d'adapter la durée du jeu, d'une manche, en fonction de l'effort que les élèves peuvent fournir ou non ;
- le matériel : l'enseignant doit préparer le matériel en quantité suffisante afin que les élèves puissent manipuler. Ce matériel doit être adapté à leurs capacités et à leur niveau d'habileté ;
- le nombre de joueurs : cette variable dépend de l'espace disponible et des objectifs que l'on cherche à faire atteindre aux élèves. Dans les jeux avec ballon, moins il y aura de joueurs et plus ces joueurs auront la balle en main. Dans un jeu de course poursuite, plus il y a d'attaquants et plus le jeu se complexifie pour les défenseurs.

La rencontre USEP sera un moyen de dynamiser votre UA.

Elle permettra aux élèves de réinvestir leurs acquis dans un nouveau contexte.

La rencontre USEP est également un moment où les élèves devront mettre en œuvre leurs compétences civiques et sociales afin de s'insérer dans une organisation spécifique, hors des murs de l'école.

**6 jeux ont été retenus pour organiser la rencontre USEP :**

**jeux traditionnels avec balle en main**

- ballon prisonnier, version 2.0
- la balle au but

**jeux pré-sportifs de type football, avec balle au pied**

- Béret-slalom

**jeux pré-sportifs de type rugby, avec balle ovale**

- la chaîne des pompiers

**Jeu de poursuite :**

- Le bouchon

**Jeux de force**

- Tir à la corde

**Pour votre journée de rencontre, prévoir :**

- Au moins 2 parents accompagnateurs qui vous aideront dans la gestion de votre terrain. Pensez à leur donner connaissance du contenu de la rencontre avant le jour J. Les adultes-accompagnateurs doivent être informés en amont de la rencontre des objectifs d'une rencontre USEP (ce n'est pas un championnat!) et de son déroulement.
- Des chasubles pour les équipes de votre classe
- 1 chronomètre
- 1 sifflet
- Feuille de résultats pour chaque équipe (préparée) + support rigide + crayon
- 1 pharmacie

**Programme de la journée :**

9h45-10h00 : arrivée des classes.

10h-10h30 : briefing avec les enseignants, puis répartition des élèves grâce à la numérotation des ateliers.

10h30- 12h : 3 ateliers de 30 min

12h : Pause déjeuner

La pause méridienne usépienne se doit d'être un moment convivial de partage pour les adultes également. Je vous invite donc à l'anticiper pour que nous puissions nous retrouver au moins quelques instants au bureau d'accueil avant la reprise des activités.

13h- 14h30 : 3 ateliers de 30 min

14h30 : rangement puis regroupement

# La balle au but

Jeu de démarquage Progression vers un but

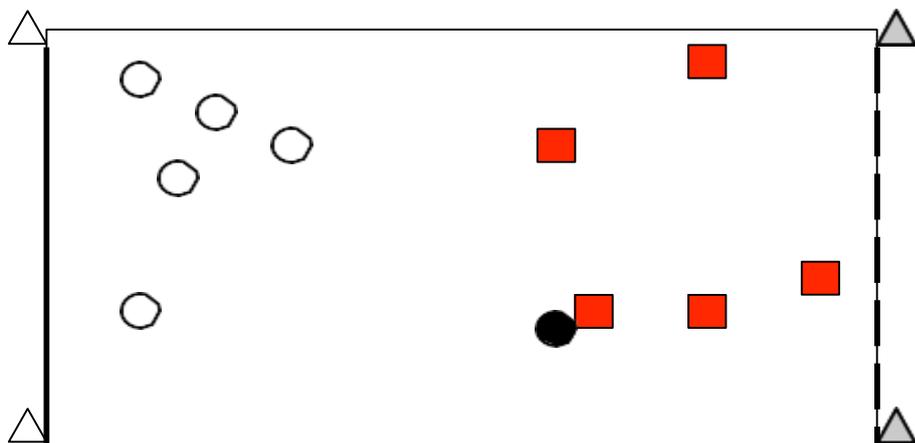
## Objectifs

- Prendre des informations et faire des choix en fonction du contexte : progresser ou passer, marquer un adversaire...
- Faire circuler la balle pour créer un espace libre permettant d'accéder au but.
- Élaborer collectivement des règles d'actions.

## Matériel

Équipes de 5 joueurs

- 2 ballons de handball.
- Dossards ou foulards
- De quoi matérialiser clairement deux terrains



Terrain de 16m sur 10m

## But du jeu pour chaque équipe :

**Poser** le ballon dans le but adverse (= ligne de fond entre les deux cônes)

## Règles:

- En début de partie : engagement au centre du terrain.
- Après un point : engagement depuis la ligne du fond, chaque équipe étant dans son camp.
- Contacts interdits.
- Progression du ballon : passes uniquement.
- Interdiction de se déplacer avec le ballon tenu (sauf dans l'élan : le temps de s'arrêter)
- Lorsque le ballon sort du terrain, il est remis en jeu par l'équipe non responsable de la sortie du ballon.
- Le porteur de ballon ne peut poser son ballon sur la ligne que si aucun défenseur ne s'est intercalé.

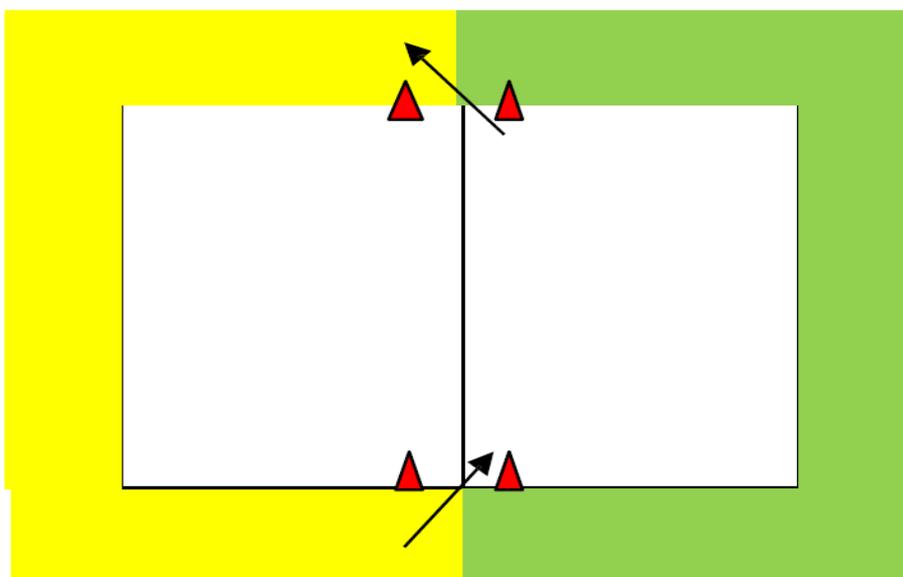
# Ballon prisonnier 2.0

**But du jeu :** tenter de faire prisonnier tous les joueurs de l'équipe adverse, avec un ballon joué à la main (balle en mousse dense de préférence).

## **Règles essentielles :**

- Un joueur visé qui bloque le ballon n'est pas pris
- Un joueur touché, qui ne bloque pas la balle, devient prisonnier
- Les passes dans l'équipe sont possibles mais pas obligatoires.
- Les prisonniers se répartissent autour du terrain adverse (cf schéma ci-dessous) à mesure qu'ils sont touchés
- Lorsqu'un prisonnier touche un adversaire, il ne se libère pas personnellement mais libère le premier d'entre eux qui a été pris.

**Critère de réussite :** On a gagné quand on a plus de joueurs sur son terrain que l'équipe adverse à la fin de la partie ou que tous les adversaires sont prisonniers.



## **Sur le plan tactique, comprendre que pour gagner, il faut :**

Toujours prendre de vitesse l'adversaire et le toucher sans qu'il réussisse à bloquer (en visant fort, avec précision, en le surprenant) :

- en faisant passer rapidement le ballon par-dessus le camp adverse de façon à déstabiliser les adversaires ;
- en faisant circuler la balle rapidement entre prisonniers ;
- en ayant un nombre adapté de prisonniers pour pouvoir éliminer les adversaires.

**Si mon équipe n'a pas la balle :** je prends des risques pour bloquer et prendre l'adversaire de vitesse.

# Le béret Slalom

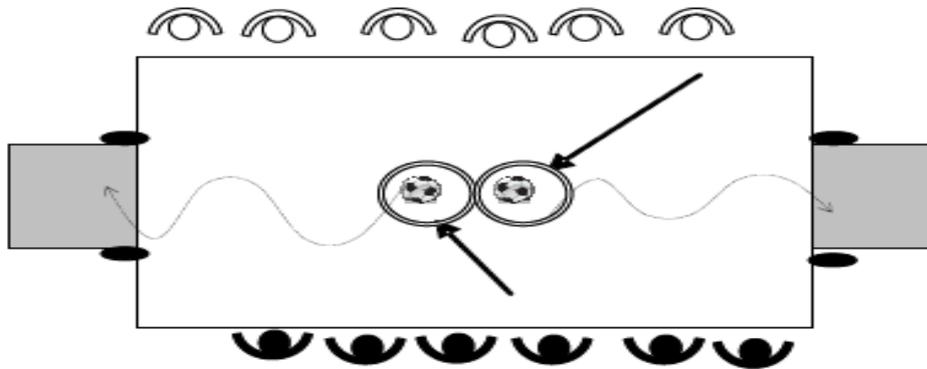
**Objectif:** Conduire seul le ballon au pied

**But du jeu :**

Courir ballon aux pieds pour l'arrêter dans la zone but, plus vite que son adversaire

**Descriptif :**

- 2 slaloms identiques entre le milieu de terrain et chaque zone de but
- 2 ballons placés au centre du terrain dans 2 cerceaux
- Les joueurs des 2 équipes face à face derrière la ligne de touche



**Déroulement du jeu :**

- Attribution d'un numéro de 1 à 6 à chaque élève de l'équipe.
- Le meneur appelle à voix haute un numéro.
- Le joueur correspondant, de chaque équipe, se dirige vers un des 2 ballons, effectue le slalom, emmène son ballon et le bloque dans la zone but.
- Ne toucher le ballon qu'avec les pieds.

**Décompte de points :**

- 2 points à l'équipe qui arrête son ballon dans la zone but la première
- 1 point pour la seconde
- 0 point si le slalom n'est pas réussi ou si le ballon sort des limites du terrain et/ou de la zone but

# Tir à la corde

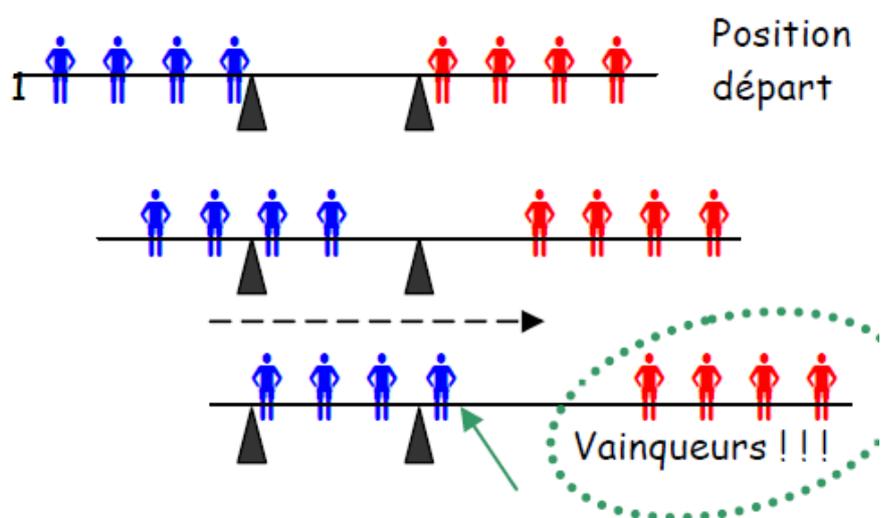
## Objectifs :

- Tirer l'adversaire par l'intermédiaire d'une corde
- Coopérer avec ses partenaires.

**But de la tâche :** amener les adversaires au-delà du repère fixé (voir schéma)

## Dispositif :

- Les 2 équipes sont placées aux extrémités opposées d'une corde. Ils peuvent se placer en quinconce pour moins se gêner.
- Chaque camp est marqué au sol
- Au signal, tirer sur la corde pour amener le 1er joueur de l'équipe adverse à franchir la limite de son propre camp.
- La partie se joue en 2 manches gagnantes.



Le jour de la rencontre, 2 animateurs adultes qui seront chargés d'accueillir 3 ou 4 équipes : les équipes seront nommées A, B, C et D. Les animateurs organiseront les oppositions d'équipes.

# Le Bouchon

Jeu de poursuite

## Dispositif

- 1 espace de jeu avec une zone cible
- 2 équipes identifiées par des couleurs différentes et de même nombre.

## Matériel :

- un « bouchon » ( petit objet qui tient dans la main sans être visible)
- chasubles ou foulards, plots.

## But du jeu :

Le joueur qui a le bouchon doit rentrer dans la zone protégée par les défenseurs sans être touché par un adversaire. Les défenseurs doivent toucher le porteur du bouchon avant qu'il ait atteint la cible.

## Gain de la partie :

L'équipe attaquante gagne la manche et marque 1 point si le bouchon arrive dans la zone. Si l'attaquant porteur du bouchon est touché, l'équipe défenseur marque 1 point. L'équipe qui gagne est celle qui marque le plus de points.

## Déroulement :

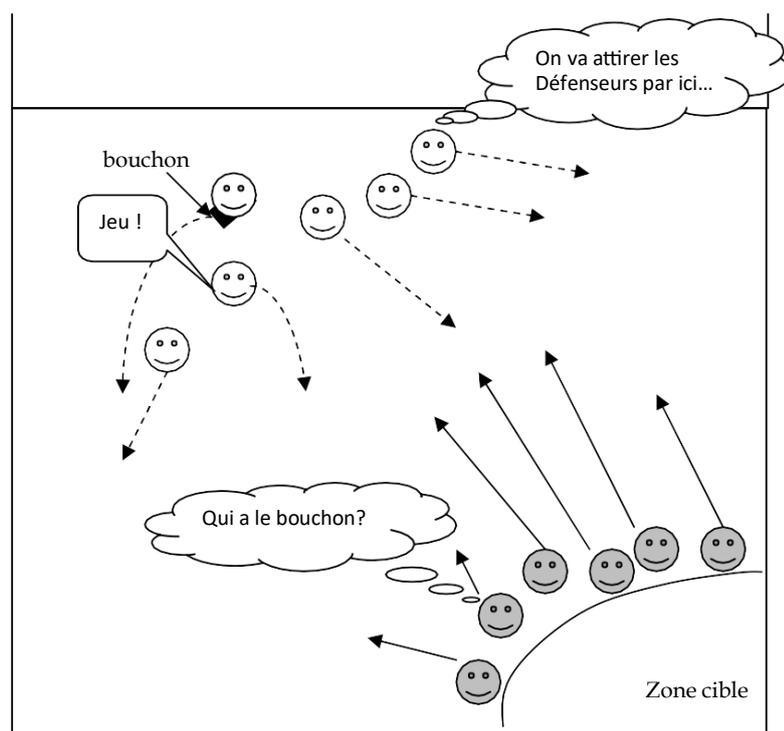
L'équipe attaquante choisit ( en secret ) le porteur du bouchon et se place dans l'aire de jeu. L'équipe des défenseurs se place devant la zone cible.

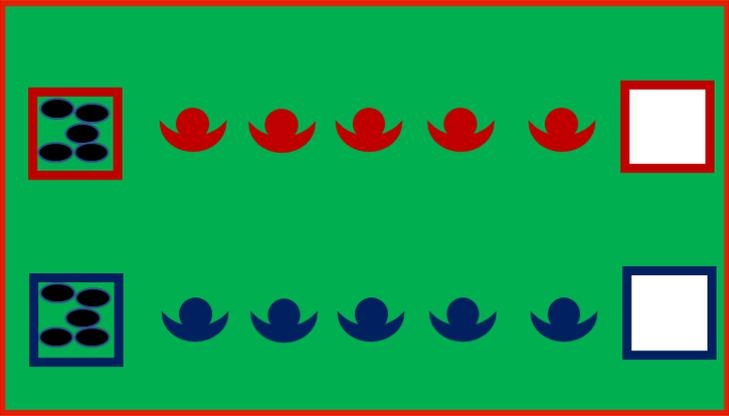
Les attaquants lancent le jeu dès qu'ils sont prêts. Au signal, les défenseurs essaient de toucher et éliminer les attaquants ( prioritairement le porteur du bouchon s'ils arrivent à l'identifier ).

La stratégie de l'équipe attaquante sera de tromper les défenseurs pour qu'ils n'identifient pas le porteur du bouchon...

## Règles :

- Un défenseur ne peut toucher qu'un seul attaquant. Celui-ci s'arrête sur place ainsi que celui qui l'a touché. Ils attendent la fin de la manche.
- Tout joueur qui sort des limites est éliminé (attaquants et défenseurs).
- Si l'attaquant porteur du bouchon arrive dans la zone cible, il crie « bouchon ».
- On ne peut cacher le bouchon que dans la main.



<p><u>vidéo</u> </p>	<h2>LA CHAINE DES POMPIERS</h2>	
<p><b>OBJECTIFS</b> Améliorer la technique de passe avec une contrainte temporelle</p>	<p><b>COMPORTEMENTS ATTENDUS</b> Maitriser la passe Coopérer</p>	
<p><b>DISPOSITIF</b></p> <p>2 équipes de 5 à 7 joueurs</p> <p>Terrain : 1 à 3 mètres entre les joueurs (variable selon le nombre de joueurs, le niveau et l'espace disponible)</p> <p>Temps : 10min</p> <p>Matériel : plots, ballons</p>  <p><b>REGLES</b></p> <p>Les joueurs doivent prendre un seul ballon à la fois. Les joueurs peuvent prendre un deuxième ballon uniquement lorsque le premier ballon est aplati. Lorsque le ballon tombe par terre, on recommence du début. Les joueurs ne doivent pas se déplacer.</p> <p><b>CONSIGNES</b></p> <p>Au signal, le premier joueur de chaque équipe doit récupérer un ballon dans la zone de départ puis le transmettre au joueur 2, le joueur 2 le transmet à joueur 3, etc... le dernier joueur aplati le ballon dans la zone de marque.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE</b></p> <p>Déménager tous les ballons avant l'autre équipe. Dans un temps limité, déménager le plus de ballons possibles.</p> <p><b>BUT/SCORE</b></p> <p>1 point pour l'équipe qui a déménagé tous ses ballons avant l'autre</p> <p><b>LANCEMENT DE JEU</b> par les joueurs</p>		
<p><b>EVALUER-REGULER</b></p>		
<p><u>Comportements Observés</u> Ballon tombé</p>	<p><u>Interventions Possibles</u> Travail sur le port du ballon</p>	
<p><b>EVOLUTIONS qui seront utilisées le jour de la rencontre</b></p>		
<p><u>Variantes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Modifier la forme de passe (passe au-dessus de la tête, entre les jambes, faire rouler le ballon ...)</li> <li>-Ajouter une manipulation avant de transmettre le ballon (lancer le ballon en dessus de sa tête et le rattraper, faire passer le ballon derrière le dos, entre les jambes, ...)</li> <li>-Modifier les lancements de jeu (tous les joueurs partent d'un plot extérieur)</li> </ul>	<p><u>Effets recherchés</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Travail de manipulation</li> <li>-Prise d'informations pour se placer sur l'espace</li> </ul>	

## FICHE DE RESULTATS de l'équipe

ECOLE.....ENSEIGNANT.....EQUIPE.....

Prénoms des joueurs : .....

### ATELIERS-JEUX

#### Chaîne des pompiers

Contrôle du ballon	1 (non acquis)	2 (à renforcer)	3 (très bien)
Rapidité d'exécution	1	2	3
Comportement général de l'équipe (coopération, solidarité, connaissance des règles, fair-play...)	1	2	3

#### Balle au but

Organisation collective	1	2	3
Adresse dans les passes	1	2	3
Comportement général de l'équipe (coopération, solidarité, connaissance des règles, fair-play...)	1	2	3

#### Le bouchon

Organisation tactique de l'équipe	1	2	3
Adaptation des courses pour fuir – esquiver / toucher	1	2	3
Comportement général de l'équipe (coopération, solidarité, connaissance des règles, fair-play...)	1	2	3

### Le bérêt slalom

Conduite de balle au pied	1	2	3
Réactivité lors de l'appel	1	2	3
Comportement général de l'équipe (coopération, solidarité, connaissance des règles, fair-play...)	1	2	3

### Tir à la corde

Coopération et engagement des élèves dans l'effort	1	2	3
Comportement général de l'équipe (coopération, solidarité, connaissance des règles, fair-play...)	1	2	3

### Ballon prisonnier 2.0

Rapidité d'exécution	1	2	3
Compréhension des règles	1	2	3
Comportement général de l'équipe (coopération, solidarité, connaissance des règles, fair-play...)	1	2	3

**Score sur les ateliers : .....**

**Infos à transmettre à l'enseignant de l'équipe :**