

# Jeux collectifs au cycle 1

Et si les jeux sportifs étaient vus comme des adaptations du jeu des déménageurs...

---



Document de présentation  
générale autour des cinq  
dominantes des jeux  
collectifs.

Document conçu par Olivier ROUSSEL - Conseiller pédagogique de la circonscription de  
Saintes - Charente-Maritime

# 1 - Tout jeu collectif est défini par un espace de

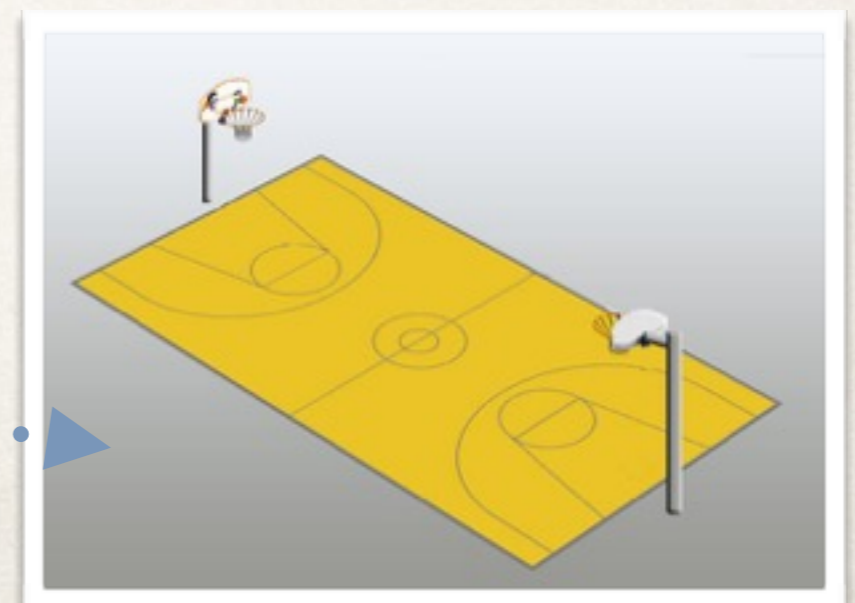
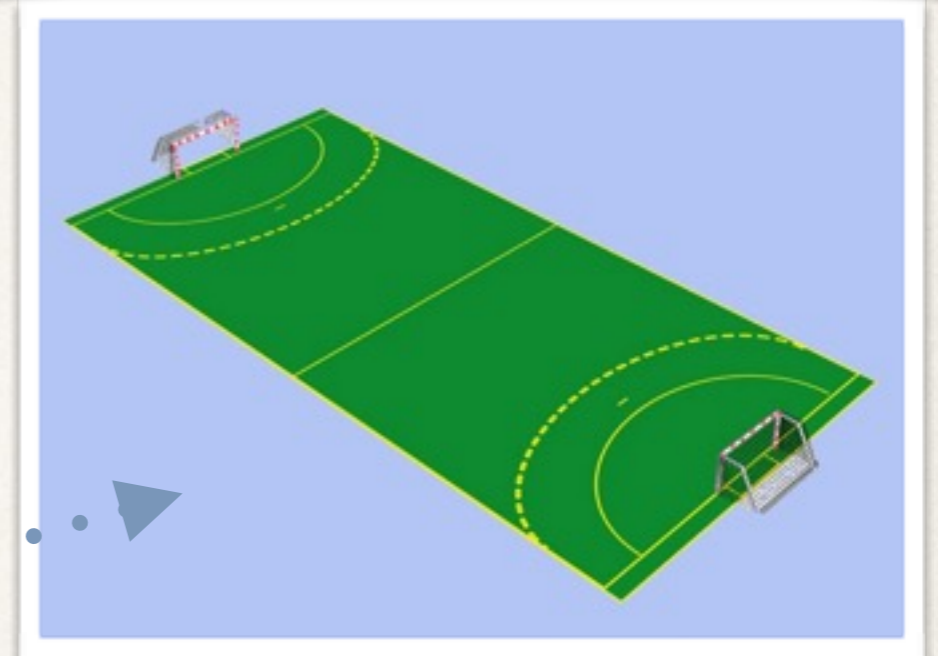
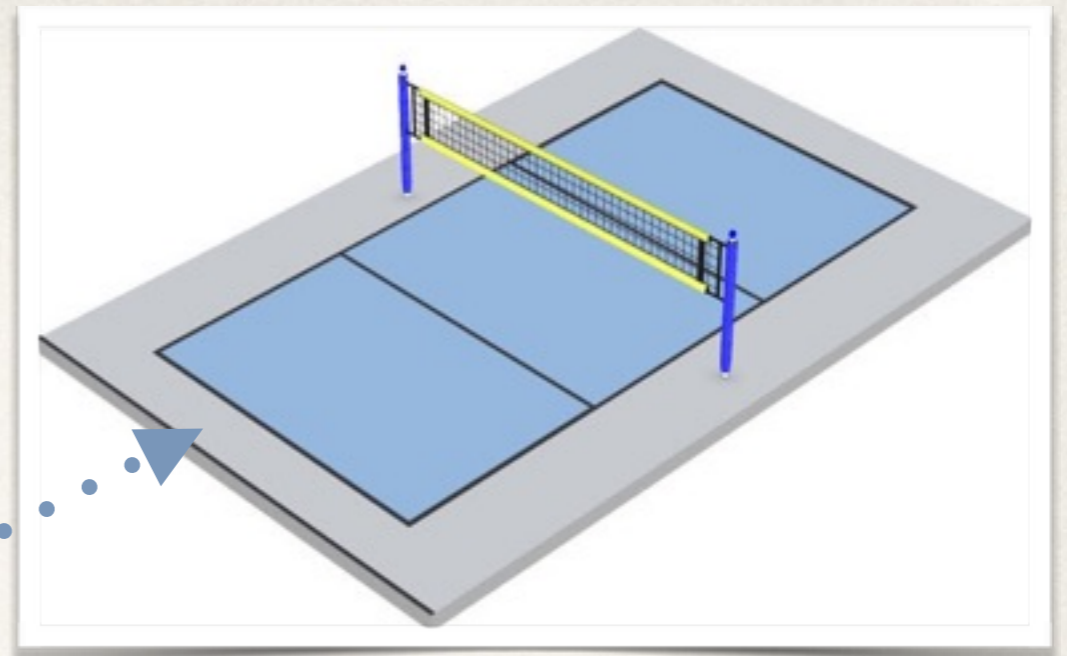
jeu particulier : Périmètre, zones autorisées, zones interdites, zones réservées à des joueurs particuliers, zones réservées à une équipe particulière, zones définies comme cible à atteindre...

Ces espaces de jeu sont plus ou moins complexes pour nos élèves.

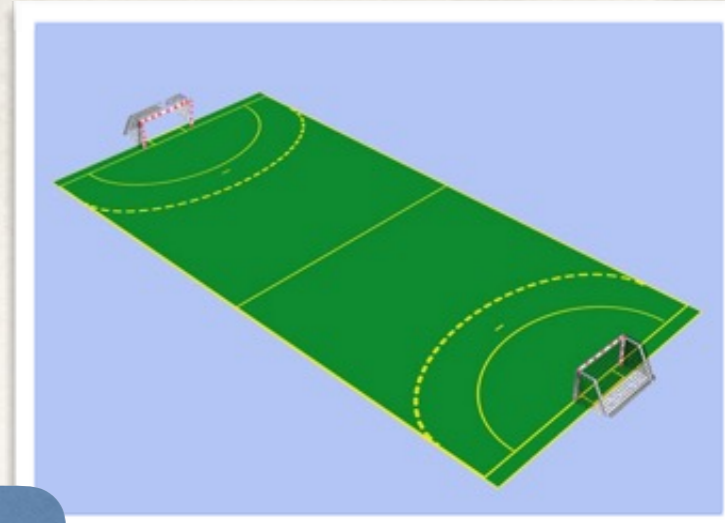
Exemple Volley Ball : Chaque équipe a un camp déterminé, les joueurs d'une équipe ne peuvent évoluer dans le camp de l'équipe adverse.

Exemple Handball : Les équipes sont libres d'évoluer dans le camp adverse mais deux zones sont interdites aux joueurs de champ et réservées aux gardiens.

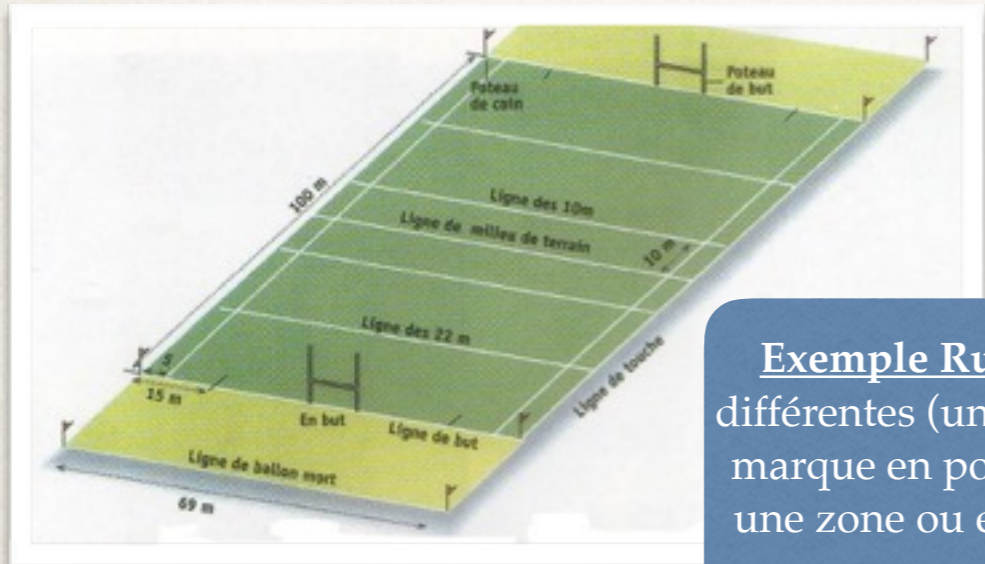
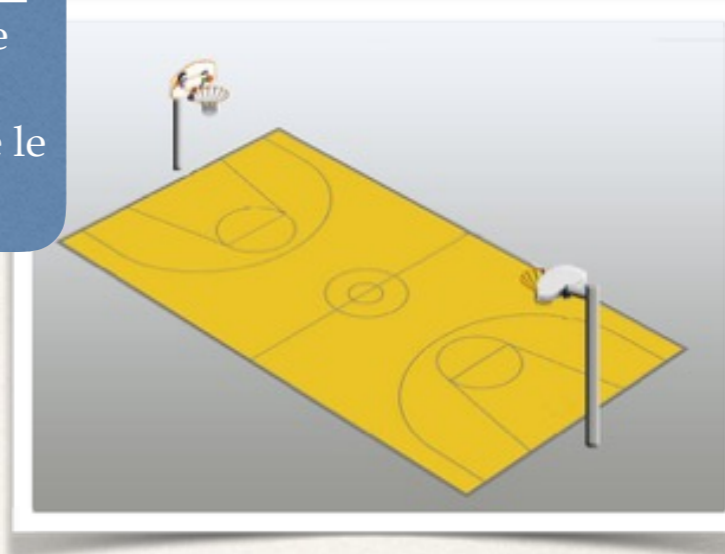
Exemple Basket Ball : Les joueurs des deux équipes sont libres d'évoluer sur toutes les zones mais l'une d'elles est soumise à condition : la raquette où il n'est pas possible de rester plus de trois secondes.



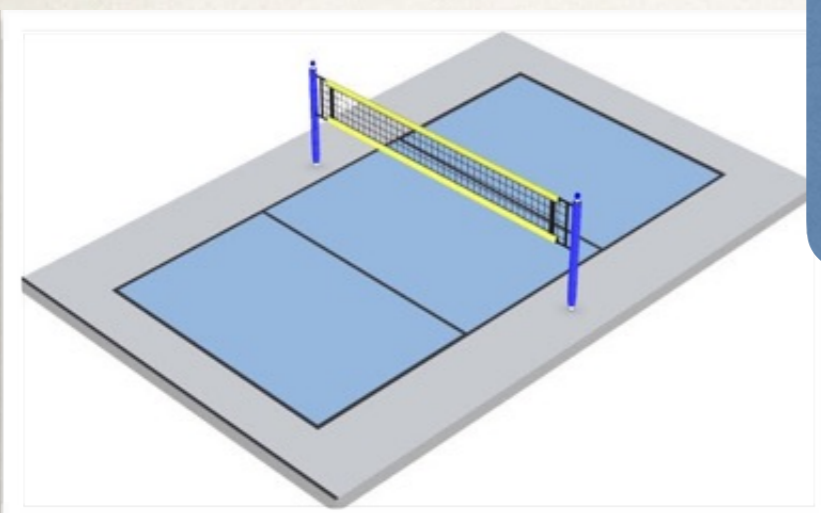
**2 - Tout jeu collectif est défini par des cibles à atteindre. Certains jeux mêlent plusieurs cibles, d'autres n'en n'ont qu'une** : Cela peut être une zone, un but, un panier ou un joueur. Ces cibles sont plus ou moins complexes à atteindre pour nos élèves.



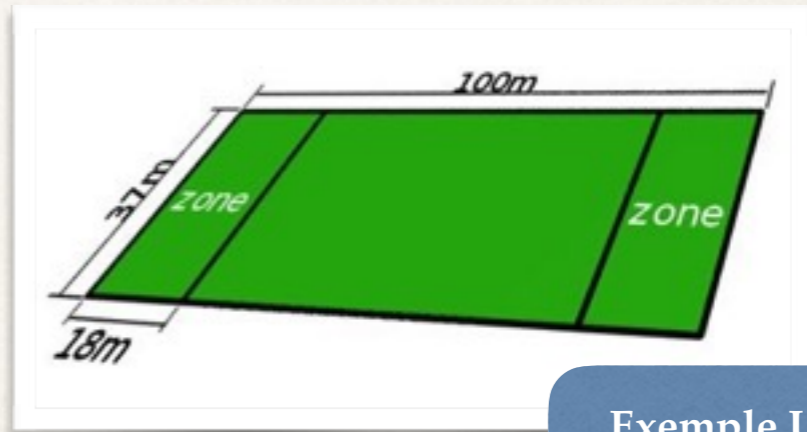
**Exemple Handball & Basket Ball** : 1 cible (but / panier) à l'intérieur de laquelle le ballon doit rentrer.



**Exemple Rugby**: 2 cibles de natures différentes (une zone & des perches). On marque en posant le ballon au sol dans une zone ou en faisant passer le ballon entre les perches.



**Exemple Volley-Ball** : 1 cible (zone de l'équipe adverse) à l'intérieur de laquelle je dois faire rebondir le ballon.



**Exemple Ultimate** : 1 cible (zone) à l'intérieur de laquelle un joueur de mon équipe doit réceptionner le frisbee.

### 3 - Tout jeu collectif est défini par un objet à faire progresser vers une cible et par des règles qui régissent la façon de le déplacer :

Ces règles sont très variables d'un jeu à un autre mais elles engendrent toutes des prises de décisions de la part de chaque joueur.

Les jeux permettent presque toujours (Sauf pour l'ultimate) de progresser seul avec l'objet ou bien d'utiliser un partenaire pour atteindre la cible.



**Exemple Handball :** Je suis un joueur de champ. Je ne peux diriger et contrôler le ballon qu'avec mes mains. Je peux progresser avec le ballon seul en faisant trois pas maximum ou bien en dribblant. Je peux passer mon ballon à un coéquipier pour le faire progresser.



**Exemple Ultimate:** Je suis un joueur de champ. Je ne peux diriger et contrôler le ballon qu'avec mes mains. Je ne peux pas me déplacer lorsque je possède le frisbee. Pour le faire progresser je dois le lancer vers un coéquipier.



**Exemple Rugby:** Je suis un joueur de champ. Je peux diriger et contrôler le ballon avec mes mains et avec mes pieds. Je peux progresser avec le ballon seul, je peux passer mon ballon à un coéquipier vers l'arrière uniquement, je peux taper au pied pour le faire progresser.

# 4 - Tout jeu collectif est défini par des espaces inter-pénétrés

ou non : Dans le cas des jeux avec espaces inter-pénétrés (football, basket-bal, handball, ultimate, water-polo,...), nos élèves auront davantage de difficultés à s'y repérer.



## Espaces inter-pénétrés

Exemple Handball : Les joueurs des deux équipes se « mélangent » sur le terrain. Chacune des deux équipes peut pénétrer le camp de l'autre.

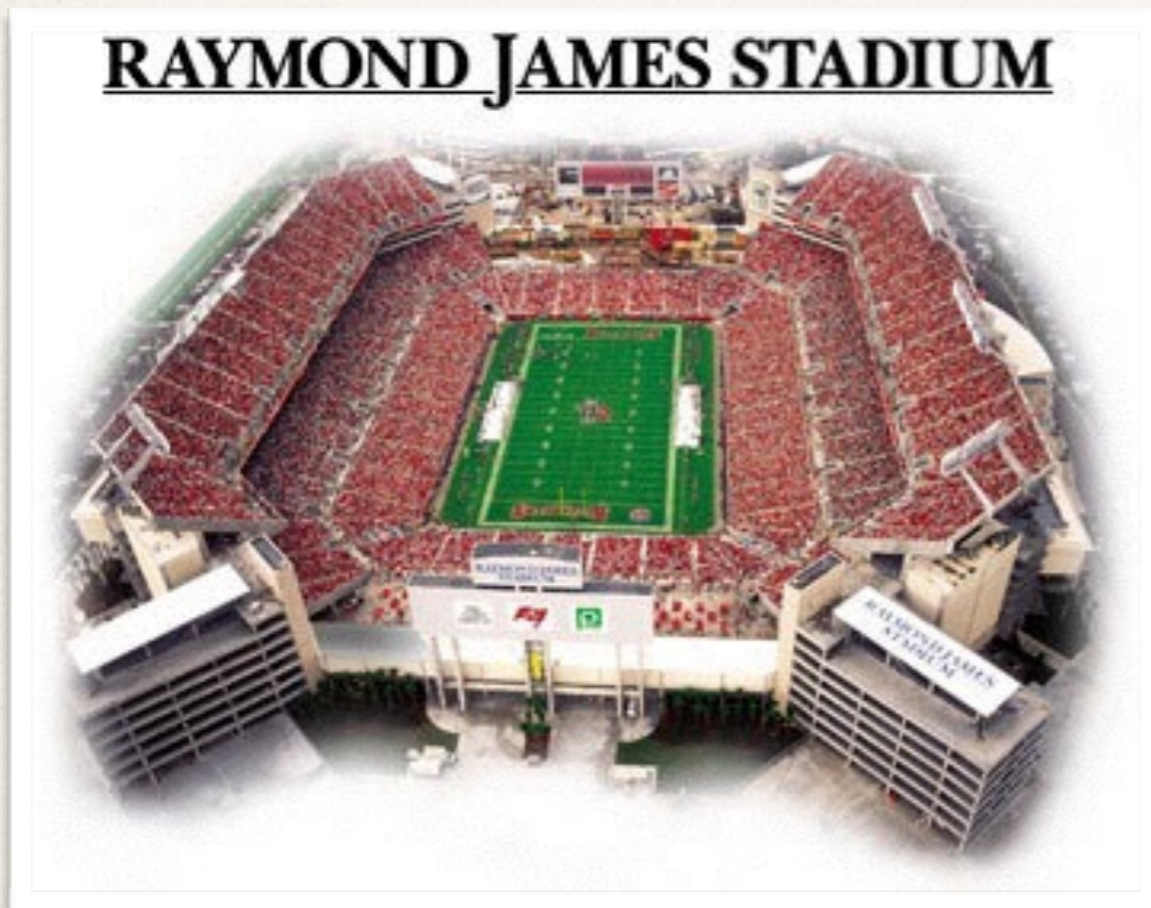


## Espaces distincts

Exemple Volley-Ball: Les joueurs des deux équipes ne pénètrent jamais dans la zone de l'équipe adverse. Ils restent groupés dans leur camp. Les prises d'indices dans l'espace sont simplifiées.

# 5 - Tout jeu collectif induit pour les joueurs des changements de statuts

au cours de la partie : Les élèves sont amenés à passer plus ou moins rapidement de statut de défenseur à celui d'attaquant ou inversement. Certains sports (Football américain, base-ball ou rugby à XIII) ont intégré des règles qui régissent (ou diffèrent) ce changement de statut. C'est une difficulté majeure pour nos élèves que de réguler leurs actions et leurs choix en se vivant à la fois défenseur et à la fois attaquant.



## Changements de statuts régulés

Exemple Football américain : Une équipe est porteuse du ballon pour attaquer. Elle possède plusieurs tentatives de suite pour faire progresser le ballon. L'équipe adverse est en position défensive pendant ces tentatives successives.



## Changements de statuts immédiats

Exemple Hockey sur herbe : Les alternances attaquant/défenseur sont immédiates. Elles ont lieu dès que le ballon est intercepté ou sorti des limites du terrain, ou après un but marqué.