

JEUX COLLECTIFS VERS LES SPORTS COLLECTIFS

POUR LE CYCLE 3

PRINCIPE GENERAL :

Il s'agit de proposer aux élèves de cycle 3 dans une même rencontre, des jeux collectifs proches des sports collectifs codifiés tels que le football, le rugby, le hand ball, le basket ball, le volley ball. L'idée est de développer des compétences communes à l'ensemble des sports collectifs, tout en développant quelques spécificités.

ORGANISATION GÉNÉRALE:

Dans l'idéal, ces jeux devraient se dérouler sur herbe pour le football, et rugby, et en salle pour le basket ball, le volley ball et le handball. Si, sur un même site, nous avons ces deux surfaces, nous proposerions 3 jeux sur herbe et 3 jeux dans la salle annexe. Les enfants auraient alors 2 paires de chaussures distinctes (une pour l'extérieur, une pour l'intérieur). Les feuilles de route seraient faites de manière à ce qu'il n'y ait qu'un seul changement de chaussures lors de la rencontre. Le problème des deux paires de chaussures risque de se poser.

Si ces conditions ne sont pas réunies (ce qui est à envisager), des adaptations sont prévues pour jouer "tous les jeux" sur un grand terrain en herbe, ou "tous les jeux" dans deux grandes salles omnisport (configuration rare dans notre circonscription).

Inconvénient, sur herbe, le Hand et le Basket doivent être dénaturés en profondeur car "pas de rebond possible".

Inconvénient, en salle, le rugby doit être dénaturé car pas de placage possible.

Les propositions ci dessous prévoient ces adaptations, avec plus ou moins de "pertinence".

Pour une rencontre à 3 classes, 3 à 4 équipes par classe, donc 10 à 12 équipes pour 5 ou 6 jeux.

Le temps de jeu est de 10 minutes par jeu, dans le cas de 6 jeux proposés (12 minutes pour 5 jeux).

Soit une bonne heure d'activité + les temps de rotation et de mise en place.

UNE TOUCHE D'EDUCATION MORALE ET CIVIQUE :

- Arbitrage pris en charge par les enfants. Utilisez les enfants en surnombre dans une équipe. Mettez en place un double arbitrage (c'est l'enfant qui arbitre, épaulé par un adulte qui intervient en cas de doute de l'enfant). Mettez en place un arbitrage explicite : Chaque décision est annoncée et commentée d'une phrase courte qui explique (exemples : "touche, ballon rouge", "but vert, vert un, rouge zéro", "contact, ballon vert", etc...).

- Un Quizz proposé en annexe sur le sujet "sports collectifs et EMC" peut remplacer un des 6 jeux (au souhait de l'organisateur).

- Eventuellement règles négociées (handicap consenti pour une équipe trop forte, ou aide pour une équipe plus faible).

- Intervenir verbalement sur tout comportement malsain envers d'autres joueurs ou envers l'arbitre (insulte, contestations intempestives), pour traiter le problème (explications ou sanction = faute = ballon rendu à l'autre équipe, ou point, ou exclusion temporaire en cas de récidive).

JEUX PROPOSES :

- 1) Mini Rugby (si terrain en herbe) ou flag Rugby (si en salle)
- 2) Foot à 7 (sur herbe) ou Football à 5 (en salle).
- 3) Mini Hand adapté (si terrain en herbe), ou mini Hand classique (si en salle)
- 4) Basket au capitaine (si terrain en herbe ou en salle)
- 5) Volley à deux contre deux sur herbe ou en salle.
- 6) Kin Ball (activité en découverte le jour de la rencontre, non travaillée en classe)

MINI RUGBY (SI SUR TERRAIN EN HERBE) OU FLAG RUGBY (SI EN SALLE)

Ici, les deux options proposées sur herbe et en salle sont très différentes, puisqu'une des spécificités fortes du Rugby reste le contact et l'opposition duelle (proche des jeux d'opposition), absente dans le Flag Rugby. Toutefois, quelques fondamentaux restent communs (courses, trajectoires, passes, placements).

Compétences spécifiques :

- Progresser vers un embut, dans une confrontation collective ou duelle permettant un engagement corporel (ou pas si Flag Rugby).

Des dispositions communes :

- Un terrain d'environ 20m sur 13 m.
- 2 équipes de 7 joueurs (+ un remplaçant).
- 1 ballon de Rugby
- 2x 8 chasubles (2 couleurs).
- Des plots pour matérialiser le terrain.

Règles fondamentales communes au mini Rugby sur herbe et au Flag Rugby en salle :

- Pour marquer un point, il faut déposer le ballon dans l'embut adverse.
- L'équipe qui a le plus de points après 10 minutes de jeu est déclarée "vainqueur".
- Si le ballon sort des limites(ou le joueur), il est donné à l'autre équipe à l'endroit où il est sorti.
- Pour ce qui concerne la passe en avant : Laissez jouer quand celle-ci n'est pas intentionnelle (exemple : un ballon tombe, il roule en avant et est récupéré, pas de problème, on joue). N'intervenir que si un enfant placé devant le porteur reçoit le ballon après l'avoir appelé. Astuce pour favoriser les passes en arrière : A chaque remise en jeu, inciter les partenaires à se placer derrière le porteur du ballon.
- Après une faute , le ballon est rendu à l'endroit de la faute à celui qui l'a subie (voir détails dans "règles spécifiques" ci dessous).
- Après un essai, le ballon est rendu au milieu du terrain à l'équipe qui vient d'encaisser cet essai.

Règles spécifiques au Mini Rugby (sur herbe) :

- On peut prendre le ballon d'un adversaire en lui arrachant des mains, ou en l'amenant au sol, après blocage (il doit alors lâcher le ballon), ou en emmenant le joueur en touche (sans le lâcher). Pour un bon placage, il faut attraper l'enfant au niveau de la ceinture et l'emmener avec soi au sol sans le lâcher.
- Les fautes sanctionnées sont :
 - Ballon non lâché par un joueur au sol.
 - Placage dangereux (poussée, non tenu, trop haut)
 - Jeu dangereux (tournoiement, poussée non contrôlée, choc non contrôlé).

Règles spécifiques au Flag Rugby (en salle), simplifiées par rapport au véritable flag Rugby :

- Chaque joueur porte à la ceinture 2 flags (rubans ou morceaux de rubalyse bien visibles). Il sont coincés à la hanche dans l'élastique du short ou survêtement , un de chaque côté, et dépassent d'au moins 30 centimètres.
- On ne peut pas toucher l'adversaire, et encore moins le plaquer. Le seul moyen de l'arrêter quand il est porteur du ballon est de lui "enlever" un flag (on n'enlève pas le flag d'un non porteur du ballon).
- Si un joueur se fait prendre son flag, il doit poser le ballon et c'est le joueur de l'autre équipe qui lui a pris qui le récupère. Le flag a été laissé au sol et le joueur doit se le remettre avant de pouvoir rejouer.
- Les fautes sanctionnées sont : Contact avec un autre joueur.

FOOTBALL A SEPT (sur herbe)
FOOTBALL A CINQ (en salle)

Pas de problème majeur pour adapter ce sport sur les deux surfaces. Seules les dimensions du terrain et le nombre de joueurs changent.

Compétences spécifiques :

- Progresser vers un embut, dans une confrontation collective ou duelle dans un jeu au pied.

Des dispositions communes :

- 1 ballon de football (pas trop dur).
- 2x 8 chasubles (2 couleurs).
- Des plots pour matérialiser le terrain.
- Des petits buts (ou au pire 4 plots hauts) (environ 2 mètres de large)

Quelques règles fondamentales communes aux deux configurations (à 5 ou à 7) :

- Pour marquer un but, il faut que le ballon entre entièrement dans la cage.
- L'équipe qui a le plus de points après 10 minutes de jeu est déclarée "vainqueur".
- Ballon donné à l'autre équipe pour un ballon touché de la main, pour un contact sur un joueur.
- Touche pour un ballon sorti sur les côtés (ballon lancé à la main).
- Ballon redonné au gardien pour un ballon sorti derrière le but par un attaquant
- «Corner» (dans un coin) pour un ballon sorti derrière le but par un défenseur, ou par le gardien.
- Remise en jeu après un but, au milieu du terrain.
- Pour ce qui concerne le hors jeu, laissez jouer dans toutes les positions mais demandez aux joueurs (notamment lorsque le ballon est à l'arrêt) de se replacer devant le dernier défenseur (option éducative vers la maîtrise de cette règle complexe).

Spécificités pour le football à 7 sur herbe :

- Un terrain d'environ 40m sur 20 m.
- 7 contre 7.
- Un remplaçant. L'équipe s'organise pour les changements

Spécificités pour le football à 5 en salle :

- Un terrain d'environ 20m sur 13 m (un tiers de la salle)
- 5 contre 5.
- 3 remplaçants (un système d'appel peut être mis en place : Chaque joueur a un numéro. Toutes les deux minutes, on appelle "Un sort ", "deux sort", "trois sort", etc..., ou autre formule selon le volontariat des joueurs.

MINI HAND (adapté sur herbe)

MINI HAND (classique en salle)

Quand c'est possible, tentez de faire jouer sur un sol dur pour permettre le déplacement avec rebonds (spécificité forte du Hand Ball). Dehors, on pourra par exemple jouer sur un city stade ou un sol macadam.

Compétences spécifiques :

- Progresser vers un embut, dans une confrontation collective ou duelle dans un jeu de passes fréquentes, avec tir au but à la main.

Des dispositions communes :

- 1 ballon de Hand
- 4 joueurs de champ + 1 gardien + 3 remplaçants.
- 2x 8 chasubles (2 couleurs).
- Des plots pour matérialiser le terrain (voir dimensions ci dessous).
- Des petits buts (ou au pire 4 plots hauts) (environ 2 mètres de large)

Quelques règles fondamentales communes aux deux configurations (sur herbe ou en salle) :

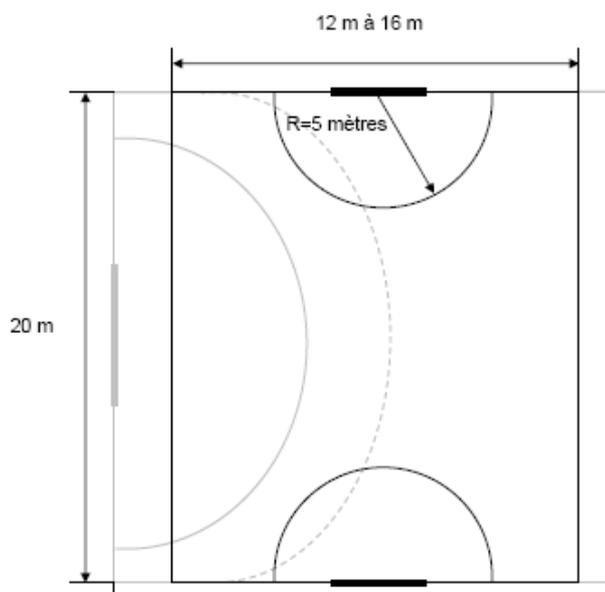
- Pour marquer un but, il faut que le ballon entre entièrement dans la cage.
- L'équipe qui a le plus de points après 10 minutes de jeu est déclarée "vainqueur".
- 4 joueurs de champ + 1 gardien et 3 remplaçants.
- Un remplaçant rentre quand il le veut, quand un joueur sort bien sûr (mêmes suggestions pour gérer les remplaçants que dans Football à 5).
- Une zone interdite aux attaquants, comme aux défenseurs. (attaquants admis en suspension).
- Ballon donné au gardien en cas d'intrusion dans la zone d'un attaquant.
- Ballon donné aux attaquants en cas d'intrusion d'un défenseur dans la zone.
- Ballon donné à l'autre équipe en cas de contact d'un joueur sur un autre.
- Si le gardien détourne un tir sur les côtés de son but, il récupère le ballon.
- Si un défenseur détourne un tir sur les côtés de son but, il est donné à l'équipe qui attaque.
- Si un ballon sort des limites sur les côtés, c'est une touche (ballon donné à l'autre équipe).

Spécificités pour le mini Hand en salle :

- Un joueur peut se déplacer en faisant rebondir son ballon au sol.
- Il peut faire 3 pas avec le ballon en main, dribbler et refaire 3 pas avant de passer son ballon.

Spécificités pour le mini Hand sur herbe :

- Pas de rebond possible dans l'herbe, donc toujours 3 pas permis avec le ballon, mais ensuite, une passe est donc obligatoire (ou un tir).



BASKET AU CAPITAINE (sur herbe) BASKET AU CAPITAINE (en salle)

Le problème majeur pour initier les enfants au Basket Ball est l'absence de paniers mobiles sécurisés dans nos écoles. Dès lors, toute proposition sera forcément éloignée de la nature du jeu. Toutefois, je tente de proposer une sorte de balle au capitaine avec pour geste final (tir) un lancer en cloche vers le capitaine se trouvant derrière un obstacle haut (rubalyse).

Quand c'est possible, tentez de faire jouer sur un sol dur pour permettre le déplacement avec rebonds (autre spécificité du Basket). Dehors, on pourra par exemple jouer sur un city stade ou un sol macadam.

Compétences spécifiques :

- Progresser vers un embut, dans une confrontation collective ou duelle dans un jeu de passes fréquentes, avec un tir sur cible suspendue.

Des dispositions communes :

- 1 ballon de Basket
- 2x 8 chasubles (2 couleurs).
- Des plots pour matérialiser le terrain (20 m x 13 m).
- Un joueur capitaine dans cerceau (pour chaque équipe de chaque côté du terrain) derrière un rubalyse à 2m50 mètres de hauteur (voir explications et dessin ci dessous).

Quelques règles fondamentales communes aux deux configurations (sur herbe ou en salle) :

- Le point est marqué si le capitaine rattrappe le ballon sans sortir de son cerceau (en salle, vous pouvez tenter d'utiliser les paniers, mais les réussites des élèves seront faibles. Une autre variante consiste à accorder le point, lorsque le panneau de bois derrière le panier est touché.
- L'équipe qui a le plus de points après 10 minutes de jeu est déclarée "vainqueur".
- 4 joueurs de champ + 4 remplaçants.
- Changement complet de l'équipe toutes les deux minutes trente.
- Ballon donné à l'autre équipe en cas de contact d'un joueur sur un autre.
- Si un ballon sort des limites sur les côtés, c'est une touche, idem derrière le panier (ballon donné à l'autre équipe).

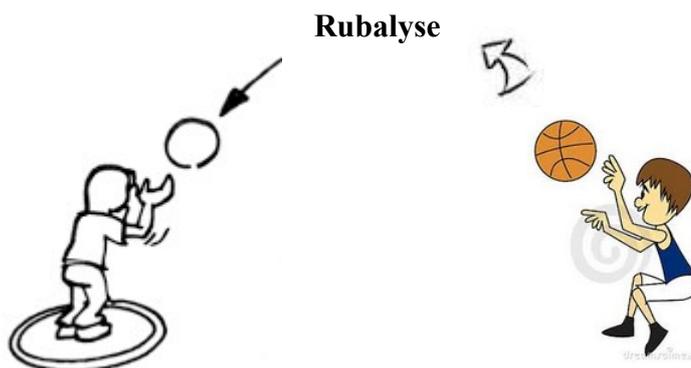


Spécificités pour le Basket sur herbe :

Pas de rebond possible, donc 3 pas maximum et passe ou tir

Pas de panier, donc le jeu devient une sorte de ballon au capitaine avec une particularité pour favoriser le "tir en cloche" :

Le capitaine doit resté dans un cerceau et ne peut recevoir le ballon que si celui ci a passé le rubalyse tendu à 2 m 50 de hauteur. Le cerceau se trouve juste derrière la rubalyse pour obliger à un lancer plutôt en cloche (1 à 2m). Il reste à trouver des supports pour attacher un rubalyse à 2 m 50 de haut.



KIN BALL (sur herbe ou en salle)

Même jeu sur herbe ou en salle.

Compétences spécifiques :

- Coopérer, et communiquer au sein d'un jeu de manipulation d'un gros ballon de Kin Ball, autour d'actions de réception, d'équilibrage, et de renvoi.

Organisation :

- 1 ballon de Kin Ball.

- 4x4 chasubles (4 couleurs).

Exemple :

équipe A = 4 rouges + 4 bleus

équipe B = 4 jaunes + 4 vert.

- Des plots pour matérialiser le terrain (13 m x 13 m).

Quelques règles fondamentales (adaptées, modifiées en rapport au véritable Kin Ball):

- Un point est marqué quand l'équipe appelée n'a pas réussi à rattraper le ballon (si celui ci touche le sol).

- Un point est marqué (par l'autre équipe) si le ballon est envoyé en dehors des limites.

- Un point est marqué (par l'autre équipe) si lors de l'annonce orale, le joueur appelle sa propre couleur ou l'autre couleur liée à son équipe.

- Un point est marqué (par l'autre équipe), si un joueur non concerné par l'annonce touche le ballon, ou gêne les autres joueurs concernés.

- Avant le renvoi, il y a la phase de réception, puis une phase de "gel" du ballon.

- Le ballon peut être réceptionné par un, deux, trois ou quatre joueurs, mais lorsqu'il est gelé, les quatre joueurs doivent avoir un contact avec le ballon, et un genou au sol.

- Un des 4 joueurs peut alors produire à voix haute et claire son annonce **avant** de frapper le ballon vers le haut (faire varier les frappeurs).

Exemple d'annonce : "Kin Ball Rouge" = Ce sont les rouges qui doivent rattraper le ballon.

- L'équipe qui a le plus de points après 10 minutes de jeu est déclarée "vainqueur".