

JEUX COLLECTIFS  
PRINCIPES GÉNÉRAUX  
Stage EPS 2014

### **Spécificité de l'activité**

Ce sont des situations dans lesquelles le joueur est confronté à des actions de coopération avec ses partenaires, d'opposition avec des adversaires (au moins 1).

### **Démarche**

Après les premiers niveaux de collaboration (PS-MS) développer des stratégies collectives simples  
Dépasser la juxtaposition (addition) d'actions individuelles en aménageant les règles : exemple pour le jeu du démenageur : interdiction de franchir « une rivière » par les joueurs au milieu du parcours donc obligation de se transmettre les objets entre partenaires.

### Eléments à observer dans un premier temps dans l'activité des joueurs

- La défense doit poser des problèmes surmontables pour les élèves en attaque. Tout en préservant l'égalité des chances dans le rapport de force (risque de « découragement » de défenseurs, inciter les attaquants à s'adapter à la difficulté rencontrée). Donner dans un premier temps l'avantage aux attaquants puis réguler en accordant plus de droit aux défenseurs, et ainsi de suite en fonction de la progression de chaque équipe.
- Le rapport de force doit être équilibré, si possible équipes hétérogènes en leur sein et homogènes entre-elles. Modifier si nécessaires les équipes ou utiliser le principe des défis coopératifs : dès qu'un écart de point est observé l'équipe qui gagne reçoit une règle qui la contraint ou l'équipe qui perd reçoit une règle qui l'avantage. Exemples sur le site de l'USEP 74 pour les rencontres de foot et hand.
- Tous les élèves doivent pouvoir s'engager dans des actions offensives et défensives (réussite de tous).

Variables à exploiter afin de réguler le jeu en fonction des éléments observés ci-dessus et des objectifs de progression (sans dénaturer la logique du jeu).

**L'espace** : dimension de l'espace de jeu (à mettre en relation avec le nombre de joueur : densité), également la constitution de zones.

#### **L'effectif** :

Effet d'un effectif réduit (conseillé en début d'apprentissage) : augmenter le nombre de manipulation de balles de chaque joueur (progrès techniques), donner du temps au porteur de balle pour maîtriser la balle et prendre une décision car les défenseurs sont peu nombreux, favoriser la participation de tous ... sachant qu'un nombre réduit de partenaires limite les possibilités de passes donc complexifie la tâche sur ce point.

Favoriser l'attaque en lui attribuant une supériorité numérique : exemple d'un ou plusieurs joueurs « jokers » neutres avec lesquels l'équipe en possession de la balle peut coopérer.

#### **Les règles du jeu** :

Pour favoriser l'attaque et/ou les élèves en difficulté mettre en place le principe « d'invulnérabilité » ou « joker » qui consiste à protéger le porteur de balle : dès lors que le ballon est bloqué le défenseur ne peut prendre le ballon au PDB. Soit en définissant des zones qui protègent les joueurs en attaque soit en désignant des joueurs jokers protégés dans une zone ou non.

Dans certains jeux sportifs type hand, basket, foot ne pas prendre en compte dans un premier temps les règles posant trop de problème moteur comme par exemple le « marcher » ou la « reprise de dribble » ou de problème cognitif comme par exemple le « hors jeu ».

#### **La marque(le score)** :

Pour valoriser ou faire émerger une action spécifique liée à un objectif d'apprentissage l'introduire au score de l'équipe : exemple si l'équipe passe par le joueur joker pour marquer alors le point compte double.

Pour valoriser ou faire émerger une action collective de la part d'un joueur particulier : exemple le « bon » joueur s'il réussit sur la durée d' un match dans un jeu sportif à effectuer 5 passes décisives (qui amène le PDB en position de marquer) ou 2 passes au joueur joker dans le jeu de la passe à 10 alors 1 point est attribué à son équipe (principe d'un contrat individuel).

Pour imposer une action spécifique liée à un objectif d'apprentissage : exemple au jeu de la passe à 10 le ballon doit obligatoirement passer par le joueur joker au moins une fois pour que le point soit validé.

**Le but :**

Pour faciliter la marque aménager la taille des buts ou en mettre plusieurs ou matérialiser une zone dans lequel le ballon doit être bloqué.

**Bibliographie**

Dossier revue contre pied : football - hors série de l'hebdomadaire du syndicat national de l'éducation physique de l'enseignement public-FSU

Dossier revue contre pied : handball - hors série de l'hebdomadaire du syndicat national de l'éducation physique de l'enseignement public-FSU

Dossier EPS n°78 l'élève débutant en EPS Maxime Travert, Nicolas Mascret et Olivier Rey  
Site de l'USEP 74 rubrique Thema les grands projets annuels de l'USEP74

Yannick Mouthon  
CPDEPS  
DSDEN 74