Jeux Sports collectifs

avec balle / ballon / frisbee

Grégory Delboé
Formateur EPS
ESPE Lille Nord de France

Mise à jour : janvier 2017

Axes d'analyse et transposition didactique des APSA et des pratiques corporelles

ASPECTS TRAITÉS DANS CE DIAPORAMA + SOURCES	DÉFINITION
LOGIQUE INTERNE *J.DUGAL - Analyse et traitement didactique des APS, EPS n°230 - 1991*	« La notion de logique interne d'une APS(A) recouvre tout ce qui la caractérise, ce qui en fait l'essence ou l'essentiel. Elle correspond aux **caractéristiques fondamentales** de l'APS concernée : possibilités de marque, de déplacements dans l'espace, de relations, de manipulations d'engins… «
PROGRAMMES ET ACCOMPAGNEMENT DE PROGRAMMES *BO HS n°3 du 19/06/2008*	Les programmes nationaux de l'école primaire définissent pour chaque domaine d'enseignement les connaissances et compétences à atteindre dans le cadre des cycles ; ils indiquent des repères annuels pour organiser la progressivité des apprentissages (…). Ils laissent cependant **libre le choix des méthodes et des démarches**, témoignant ainsi de la confiance accordée aux maîtres pour une mise en œuvre adaptée aux élèves. **La liberté pédagogique induit une responsabilité : son exercice suppose des capacités de réflexion sur les pratiques et leurs effets.** Elle implique aussi, pour les maîtres, l'obligation de s'assurer et de rendre compte régulièrement des acquis des élèves.
PROBLÈME(S) FONDAMENTAL (AUX) *J. DUGAL - Analyse et traitement didactique des APS, EPS n°230 - 1991*	« C'est le problème auquel un élève est nécessairement confronté au cours de sa pratique, problème de **cohérence étroite avec la logique interne** de l'APS(A). Il décrit la **contradiction essentielle constitutive de celle-ci** . »
B.BODA et RÉCOPÉ – Instrument d'anayse et de traitement de l'APS à des fins d'enseignement de l'EPS, EPS n°231, 1991	**« Problème « minimal » et « suffisant » auquel doit constamment faire face tout sujet engagé dans l'activité**, sans distinction de niveau de pratique. Le respect absolu de ce problème fondamental semble être un **principe organisant la construction de toute tâche d'apprentissage »**
RESSOURCES MOBILISÉES *B.BODA et RÉCOPÉ – Instrument d'analyse et de traitement de l'APS à des fins d'enseignement de l'EPS, EPS n°231, 1991*	Ensemble des connaissances, déclaratives et procédurales, des capacités structurales et fonctionnelles, des aptitudes relatives aux composantes de la conduite, qui constitue le **répertoire caractérisant les pouvoirs d'un sujet**.
REPÈRES DIDACTIQUES *Ph. Meirieu - apprendre, oui mais comment ? - 1990*	Au sujet de la didactique : « Réflexions et propositions sur les méthodologies à mettre en œuvre pour permettre l'appropriation de contenus spécifiques. »
VARIABLES DIDACTIQUES V.LAMOTTE - Lexique de l'enseignement de l'EPS - 2007	« La manipulation des variables didactiques suppose de la part de l'enseignant une identification de celles-ci, ainsi qu'une identification la plus fine possible des ressources de l'élève. En effet, la maitrise de ces variables constituent le moyen principal pour construire le décalage optimal entre les contraintes de la tâche et les ressources de l'élève. Le jeu sur les variables est donc un élément essentiel puisque c'est lui qui détermine les possibilités de « perturbations adéquates » de l'élève afin qu'il puisse entrer dans une dynamique de transformation de ses comportements. »

Logique interne des JSC

- Affrontement entre deux équipes qui construisent des stratégies (coopérer avec ses partenaires) pour dominer l'équipe adverse (s'opposer collectivement à des adversaires)
- Le but est de loger un objet dans la cible adverse et de marquer plus de points que l'adversaire.
- Un ensemble de règles définissent les pouvoirs et les contraintes des joueurs et les limites de jeu.

➔On pourrait résumer ainsi : 2 équipes, 1 terrain délimité, 2 cibles opposées, 1 objet et un but (atteindre la cible)

Ce qu'il faut retenir : Pour espérer des transferts, la situation d'apprentissage doit être aussi proche que possible de la situation réelle, en respectant le plus possible sa logique interne. Donc, nécessité de simplifier sans dénaturer dans toutes les pratiques.

Ce que disent les programmes

CI : Bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015

CII – CIII : Bulletin officiel spécial n° 11 du 26 novembre 2015

CYCLE 1 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	**CYCLE 2**	**CYCLE 3**
« La pratique d'APA (…) les aident à construire leur latéralité, l'image orientée de leur propre corps et à mieux se situer dans l'espace et dans le temps. Ces expériences corporelles visent également à développer la coopération, à établir des rapports constructifs à l'autre, dans le respect des différences, et contribuer ainsi à la socialisation. » ➔ Voir la diapo suivante pour plus de détails	**Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel**	
	Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc .)	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères-renards, etc.)
	jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits)	jeux collectifs avec ou sans ballon
	jeux pré-sportifs	jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...)
	jeux de lutte, jeux de raquettes	jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis)

Extraits des programmes de maternelle

- **AGIR DANS L'ESPACE, DANS LA DURÉE ET SUR LES OBJETS**
  - Il découvre la possibilité d'enchaîner des comportements moteurs pour assurer une continuité d'action (prendre une balle, puis courir pour franchir un obstacle, puis viser une cible pour la faire tomber, puis repartir au point de départ pour prendre un nouveau projectile…).
  - Il progresse dans la perception et l'anticipation de la trajectoire d'un objet dans l'espace qui sont, même après l'âge de cinq ans, encore difficiles.
  - En agissant sur et avec des objets de tailles, de formes ou de poids différents (balles, ballons, sacs de graines, anneaux…), l'enfant en expérimente les propriétés, découvre des utilisations possibles (lancer, attraper, faire rouler…), essaie de reproduire un effet qu'il a obtenu au hasard des tâtonnements [cf.modèle G.Delboé]
- **COLLABORER, COOPÉRER, S'OPPOSER**
  - La fonction du collectif, l'appropriation de différents modes d'organisation, le partage du matériel et la compréhension des rôles nécessitent des apprentissages. Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits …) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres.
  - Pour les plus jeunes, l'atteinte d'un but commun se fait tout d'abord par **l'association d'actions réalisées en parallèle, sans réelle coordination**. Il s'agit, dans les formes de jeu les plus simples, de comprendre et de s'approprier un seul rôle. L'exercice de rôles différents instaure les premières collaborations (vider une zone des objets qui s'y trouvent, collaborer afin de les échanger, les transporter, les ranger dans un autre camp…). Puis, sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter…) ou une réversibilité des statuts des joueurs (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place…).
  - D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser…). Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu.

CYCLE 2

Dans des situations aménagées et très variées :

» s'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ;
» contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;
» connaitre le but du jeu ;
» reconnaitre ses partenaires et ses adversaires.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
» 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.	Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener les élèves à se reconnaitre comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle les élèves affrontent seuls un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

CYCLE 3

Attendus de fin de cycle

En situation aménagée ou à effectif réduit,

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. Coordonner des actions motrices simples. Se reconnaitre attaquant / défenseur. Coopérer pour attaquer et défendre. Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. S'informer pour agir.	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaitre comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, les élèves affrontent seuls un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

Tissage avec le socle : focus sur le domaine 3 (la formation de la personne et du citoyen)

➔ **Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble (programmes élémentaire)**

- Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur,…) .
- Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements .
- Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe .

Problèmes fondamentaux

- PROGRESSION VERS LA CIBLE : L'élève sait s'orienter dans un espace défini en fonction du but du jeu et de ses règles.
- CONTROLE INDIVIDUEL, CONSERVATION et TRANSMISSION COLLECTIVE DU BALLON : L'élève sait utiliser des actions simples ou plus complexes (courir, sauter, esquiver, passer, tirer, dribbler…) dans une action collective.
- ENCHAINEMENT ET CONTINUITE DES ACTIONS / RÉVERSIBILITÉ DES ROLES : L'élève comprend la réversibilité des rôles (attaquant/défenseur) et sait changer de statut en se rendant disponible pour permettre la continuité du jeu.
- EXPLOITATION PUIS CREATION D'UN DESEQUILIBRE EN SA FAVEUR : L'élève, par sa capacité à anticiper, à réagir, à se déplacer dans des espaces libres, permet des actions collectives efficaces.

« L'appartenance à une équipe constitue une condition préalable mais insuffisante pour permettre aux élèves d'engager des conduites motrices coopératives. Si le sens des savoirs réside dans le problème posé par l'opposition aux autres, c 'est le processus des apprentissages pour trouver des solutions, ensemble, qui constitue le savoir coopératif. Cette histoire d'un groupe faite de débats, d'échanges constitue le noyau des apprentissages en jeu. » **Les activités collectives à l'école primaire, Equipe EPS de la Charente Maritime, Avril 2003**

Ressources sollicitées

- Ressources bio-informationnelles :
  - le joueur doit prendre en compte **simultanément l'objet, la cible, les partenaires, les adversaires, les contraintes** (limites de jeu, vent …etc.)
  - ➔ prise d'informations et de décision.

- Ressources cognitives :
  - Élaborer, connaitre la règle, jouer avec la règle
  - définir et réguler un projet d'action collectif., en cours de jeu, après le jeu * Les JSC ont un haut niveau d'incertitude
  - faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper…
  - connaître les points forts et ses points faibles en situation de jeu, individuel / collectif, des partenaires / adversaires.
  - ➔ construction, mise en œuvre et régulation des choix individuels et collectifs

- Ressources motrices
  - adresse (passer, recevoir, tirer, …)
  - équilibre (changer d'appuis, de direction, …)
  - vitesse (réagir vite, …)
  - coordination (dribbler, tirer, …)
  - ➔ déplacements sur le terrain et manipulation de l'objet

- Ressources bioénergétiques : liées à la taille du terrain, à la vitesse de déplacement, à la durée du jeu, au « poste » occupé sur le terrain, à l'environnement (chaleur, altitude…) ➔ processus énergétiques : filière aérobie + anaérobie alactique / qualités physiques : force, vitesse, puissance, physionomie (taille, poids)

- Au plan affectif et social :
  - La rencontre et son issue, les rapports avec les partenaires / adversaires, rapport à l'objet, rapport aux spectateurs ➔ gérer ses émotions : joie, déception, peur, excitation, frustrations …etc.
  - Prendre des risques, des décisions, s'affirmer, mettre en œuvre un projet collectif, arbitrer ➔ se responsabiliser

* Expliquer l'écart entre ce qui avait été prévu et ce qui a été réalisé pendant la séquence de jeu.

VARIABLES DIDACTIQUES
Metzler, proposition d'outils pour concevoir et réguler les tâches – 1999 (cahier du CEDRE)

- La cible : taille, position (en limite / dans l'espace de jeu), forme, nombre, cible mouvante / fixe
- L'espace de jeu : dimensions, zones invulnérables (le joueur ne peut être attaqué), zone interdite
- L'objet : taille, forme, poids, gonflé / dégonflé, texture (mousse, cui, plastique)
- Nombre de partenaires et d'adversaires * : attaquant(s) / défenseur(s), rôles de chacun
- Règles : limitation de l'action du défenseur sur le porteur par exemple
- Temps : entre la récupération et la tentative de tir ou l'accès à la zone de marque par exemple

* En augmentant le nombre de joueurs, on augmente la quantité d'informations. Le déséquilibre provoqué par le surnombre doit faire varier les conduites motrices.

Pour aller plus loin : Thépaut Antoine, LéziartYvon, « De la nécessité de la prise en compte de la notion de " milieu didactique " pour l'étude des phénomènes de transmission et d'appropriation des savoirs : un exemple à propos de l'apprentissage de la passe en basket-ball », *Movement & Sport Sciences*, 2/2007 (n° 61), p. 57-71.

URL : http://www.cairn.info/revue-science-et-motricite1-2007-2-page-57.htm
DOI : 10.3917/sm.061.0057

Terminologie

- **L'attaque :** Situation où l'équipe se trouve en possession du ballon. Elle a la possibilité d'engager des actions de marque. **L'attaque placée** se caractérise par un jeu indirect (jeu en profondeur avant/arrière et en largeur axe/couloir), avec un espace de jeu effectif important permettant de créer des espaces libres. **La contre-attaque** s'initie dans les situations de surnombre ; elle se caractérise par un jeu direct, rapide, avec prise de risque.

- **Joueur en appui / en soutien** : joueur situé en avant / en arrière du porteur de balle

- **Couloir de jeu direct** : couloir (virtuel) qui va du porteur de balle à la cible

- **Intervalle** : espace libre défini entre deux défenseurs et/ou entre un défenseur et une ligne du terrain.

- **Interception** : reconquête de l'objet grâce à une anticipation issue des informations prises par le joueur

- **La fixation :** C'est l'action par laquelle un attaquant mobilise l'activité de un ou plusieurs défenseurs dans le but de libérer des espaces ou des attaquants du marquage adverse.

- **Contre attaque / attaque placée** : La contre-attaque est une attaque rapide, en jeu direct avec prise de risques, et s'initie lors de la récupération. L'équipe qui contre profite du déséquilibre et de la désorganisation de l'équipe adverse (causés par gestion de la transition attaque – défense). L'objectif de la contre - attaque est de faire progresser le ballon et de marquer avant que l'équipe adverse ne soit replacée et organisée défensivement. L'attaque placée est rythmée, de lente à rapide, et s'organise en jeu indirect en mesurant la prise de risque dans un questionnement du type prise de risques / chances de réussite. Son objectif est de rechercher les espaces libres pour atteindre la cible. La pertinence du choix de l'attaque interroge les conduites motrices des élèves.

- **La défense :** Situation où se trouve l'équipe qui lutte pour entrer en possession du ballon, afin d'engager l'attaque, contre attaque ou attaque placée en fonction du contexte. **La défense de zone** est un système de jeu dans lequel l'équipe en défense a devancé la contre attaque. Elle consiste à défendre des espaces et à empêcher le ballon d'y pénétrer, quelque soit le joueur. **La défense homme à homme, appelée aussi défense individuelle** (stricte). Dans ce système de jeu, chaque défenseur a en charge un attaquant (son vis à vis) et il le suit dans tous ses déplacements (dans certaines limites).

- **Interception** : reconquête de l'objet grâce à une anticipation issue des informations prises par le joueur. C'est le moment de la « **récupération** »

- **Contrer** : action qui consiste à faire opposition en se plaçant sur la trajectoire de l'objet

- **Le marquage :** Expression utilisée en défense. C'est l'action du défenseur qui interdit une action particulière (réception du ballon, progression, passe). On parle souvent de marquage individuel : chaque défenseur «marque» un joueur. Ce système de défense se différencie de la défense en zone.

- **Espace de jeu effectif** : C'est la surface occupée par les joueur. Elle est délimitée par les joueurs qui sont à la périphérie du groupe.

- **L'espace moteur :** C'est le volume, rapporté à l'axe du corps, dans lequel dans lequel les joueurs manipulent le ballon. Il s'agrandit quand le niveau augmente.

- **Anticipation :** Anticiper, c'est prévoir l'action ou la réaction de l'adversaire et se disposer à y répondre. L'anticipation et la décision forment un couple indissociable dans la mise en oeuvre des compétences en sports collectifs.

- **La technique :** Dans le domaine sportif, on peut l'assimiler à une forme corporelle supposée efficace, reproductible (G. Vigarello). Elle appartient au domaine de la culture. Attention : la technique est un moyen et non un but ! C'est dans ce sens que René DELEPLACE engage la réflexion sur les sports collectifs à bien fixer "le pourquoi comme déterminant du comment".

Evaluation des niveaux d'actions motrices (Jean Roche – La leçon d'EP : un système complexe et vivant, 1996)

simple → Complexe

Points de repère de nature temporelle

Superposition des actions	Juxtaposition des actions	Enchainement des actions	Anticipation des actions

Points de repère de nature spatiale

Espace avant, et prioritairement espace contrôlé par le regard (espace haut avant espace bas)	Espace latéral, avec priorité au côté de la latéralisation (espace haut avant espace bas)	Espace arrière (espace haut avant espace bas)

Espace proche *	Espace lointain *

Points de repère segmentaires

Interdépendance segmentaire	Dissociation segmentaire

Points de repère posturaux

Hypertonicité et blocage des articulations	Relâchement, sensations kinesthésiques

* Pour l'équipe : espace de jeu effectif (jeu en grappe chez les débutants) / Pour le joueur : espace moteur

Les enjeux

Les activités collectives permettent :

- de coopérer avec les autres pour résoudre les problèmes posés dans le jeu,

- de se construire des pouvoirs et des savoirs nouveaux par la relation à l'autre,

- de développer les capacités de perception, d'anticipation, de décision et une intelligence tactique (analyser une situation et élaborer des réponses motrices),

- de reconnaître et utiliser la règle,

- d'élaborer, d'accepter des règles communes pour jouer avec les autres.

Droits et devoirs des joueurs

Les règles définissent pour partie les modalités de coopération et d'opposition entre les joueurs. Les droits et devoirs des joueurs sont définis par trois éléments :

1. Les actions motrices d'opposition :
   - Toucher, plaquer, intercepter, contrer, prendre, gêner, tirer, esquiver, tenir,… …etc.

2. Les actions motrices de coopération :
   - Délivrer, se tenir, passer, se suivre, etc.

3. Les modes de déplacement pendant le jeu :
   - Courses libres, nombre de pas avec le ballon, interdiction de se déplacer pour le porteur …etc.

L'arbitrage

Principes

- faire arbitrer les élèves régulièrement lors des séances d'EPS
- diviser l'arbitrage d'un jeu en plusieurs tâches très précises
- faire évoluer les règles avec les élèves lors de litiges pendant le jeu
- formaliser les règles sous la forme de dessins et/ou écrites en fonction de l'âge des élèves

Des tâches d'arbitrage

- répartir les tâches entre différents arbitres pour un même jeu
- mettre éventuellement deux élèves par tâche
- faire respecter les règles du jeu
- comptabiliser les points
- expliquer ses décisions
- faire respecter l'espace de jeu (contrôleur de ligne)
- compter le temps de jeu

Les rôles, le système de jeu

Le système de jeu : Organisation générale de l'équipe qui inclut la répartition des tâches et des rôles.

Chaque entraîneur essaie de proposer des rôles qui permettent à la fois de rendre performant les systèmes de jeu qu'il a mis en place et de proposer aux joueurs des rôles dans lesquels ils ont envie de s'investir. Il est difficile de considérer le joueur comme un instrument au service de l'équipe. L'équipe est aussi à son service.

- Le capitaine : C'est un rôle qui a un fort retentissement symbolique . Ce n'est pas systématiquement le meilleur joueur. On recherche souvent un capitaine incarne les valeurs de l'équipe.

- L'entraîneur, le manager : Il doit présenter des compétences dans le domaine des connaissances (technique, technique, stratégie, préparation physique) et dans la gestion humaine (communication, « psychologie », gestion du groupe, autorité naturelle).

Attention, il ne faut pas confondre :

- les rôles dans le jeu (attaquant / défenseur),
- les rôles au sein de l'équipe (capitaine, entraineur)
- les postes (avant/arrière/milieu, à gauche/à droite, au centre) qui confèrent à chaque joueur, entre autre, la responsabilité d'une zone de jeu. Ils induisent également des relations particulières avec certains joueurs proches de cette zone, attaquants et défenseurs.

En conclusion

- **"De l'égalité des chances à l'inégalité du résultat" (B. JEU)**

  Toutes le compétitions sont "stratifiées", par niveau, par catégorie, à haut niveau comme en loisir. Un sport collectif ne prend de sens que si, au départ, on trouve deux équipes ayant, potentiellement, les mêmes chances de gagner le match qui les oppose, ou tout du moins, ayant des chances raisonnables de gagner.

- **Sport ou EPS ? La question en fil rouge…**

  - **L'enseignant** s'intéresse aux transformations du comportement de l'élève, au processus d'apprentissage. Il adapte l'activité au niveau des élèves et à ses objectifs. La recherche du résultat (la performance) est un prétexte aux apprentissages. La finalité, c'est la transformation de l'individu.

  - **L'entraîneur** s'intéresse aux résultats de l'équipe. Il adapte le comportement des joueurs aux contraintes du jeu. La finalité, c'est la victoire (le produit), la transformation des joueurs est un moyen.