

## Les nouveaux jeux collectifs

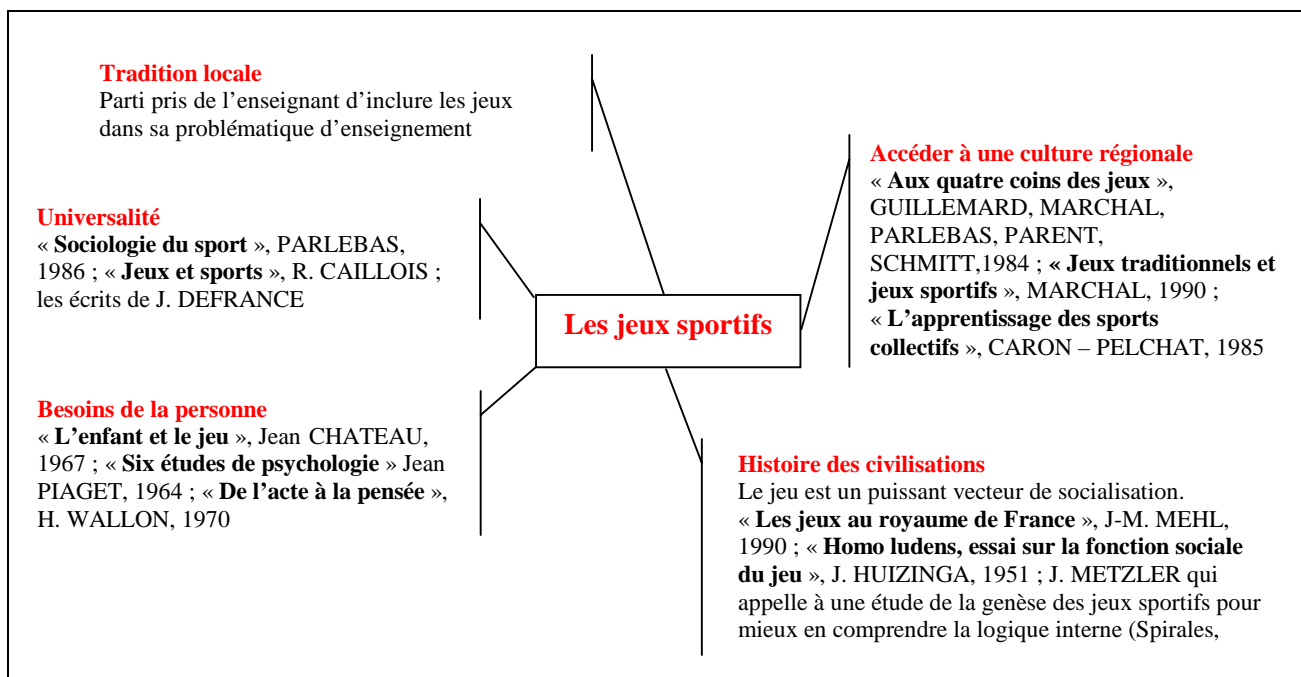
### Les « jeux » engageant la personne du point de vue de sa motricité.

Qu'il soit spontané ou institutionnalisé, le jeu n'existe qu'à la condition que les personnes s'accordent sur **les règles**.

Ces règles peuvent être décidées dans l'instant par les protagonistes (quasi-jeux), avoir une certaine souplesse (les jeux traditionnels ou modernes et leurs multiples variantes) ou marquées du sceau de la codification (les jeux sportifs, hyper codifiés car institutionnalisés).

Ce corps de règles structure la logique de l'activité. La personne qui joue organise ses comportements dans un rapport au temps, à l'espace, aux objets, aux autres joueurs, au score, etc., qui se veut singulier. Il est possible d'interpréter ses comportements sur un axe simplicité – complexité.

### Les différents axes d'analyse des jeux



### Les jeux « collectifs »

Par jeu collectif, il faut entendre toutes les formes de **situation motrice** où les différents protagonistes construisent des **interactions** : le comportement d'un joueur **influence** le comportement de tous les autres joueurs (on peut parler d'**influence réciproque**). Il pèse lourdement sur les décisions motrices des personnes.

Les jeux d'équipe ne représentent qu'une partie des jeux collectifs.

### Les « nouveaux » jeux collectifs

Récents ou inconnus ?

Confidentiels ou largement diffusés ?

Culturels ou universels ?

Les nouveaux jeux appartiennent nécessairement à toutes ces catégories...

### Un ensemble riche et divers

Tous les jeux peuvent être classés dans une famille qui s'organise autour de principes fondateurs.

1. **Les jeux de chasse** : *jeu d'approche, jeu de poursuite, jeu d'esquive ballon.*

2. **Les jeux de vie** (la balle utilisée par le joueur lui ouvre un droit au jeu. Mais elle peut avoir un destin incertain et rend fragile ce droit à jouer) : *jeu de balle au mur, jeu de renvoi, jeu de batteurs et de trimeurs.*
3. **les jeux de bataille** : *jeu de balle au but.*

### **Les jeux collectifs : pour quoi faire ?**

Les perspectives sont diverses. Elles relèvent fondamentalement d'un projet d'intervention.

1. jeu collectif = APSA = support d'un **cycle d'enseignement**.
2. jeu collectif = vecteur d'apprentissage de **connaissances utiles** au développement d'une compétence (se démarquer = contenu d'enseignement).
3. jeu collectif = situation d'apprentissage permettant à l'élève de faire l'expérience d'une **notion fondamentale** (groupe – équipe ; partenariat – adversité ; stratégie – tactique) sans être gêné par des problèmes d'ordre technique.
4. jeu collectif = situation d'apprentissage permettant de **multiplier les occasions de mettre en œuvre des règles d'actions** élaborées en d'autres occasions (règle d'action = savoir fondamental = contenu d'apprentissage pour l'élève).
5. jeu collectif = **alternative d'apprentissage** tant du point de vue diachronique que du point de vue synchronique (diversification des parcours d'apprentissage).
6. jeu collectif = des variantes infinies pour que chacun donne du **sens** à ses apprentissages.
7. proposer un échauffement en posant le problème à traiter...

### **La place des jeux collectifs dans les programmes**

**Au collège :**

Les programmes de collège sont déclinés en termes de compétences générales et de compétences propres à un groupe d'activités.

Les groupes d'activités rassemblent les APSA ayant une structure similaire.

Aucune APSA n'est mentionnée en particulier. Toutes sont donc envisageables *a priori*...

Les documents d'accompagnement sont un exemple de traitement didactique proposant, pour une APSA donnée, les compétences spécifiques qui s'y rapporte.

2 recommandations :

1. l'enseignant doit « programmer un ensemble équilibré d'activités ».
2. 10 heures de pratique sont nécessaires dans une APSA donnée « pour valider une compétence de premier niveau ».

#### **Les programmes**

##### **Activités de coopération et d'opposition : les sports collectifs 6<sup>ème</sup>**

- *s'inscrire dans un jeu collectif et chercher à marquer plus de points que l'adversaire :*
  - *différencier jouer contre et jouer avec,*
  - *se reconnaître attaquant ou défenseur,*
  - *intégrer la notion de cible.*
- *respecter dans le jeu les règles essentielles du sport collectif pratiqué,*
- *faire les choix élémentaires permettant d'atteindre la cible :*
  - *jouer seul ou jouer avec un partenaire,*
  - *tirer ou passer,*
  - *jouer court ou jouer long.*
- *maîtriser quelques techniques nécessaires à la forme de jeu développée et relative :*
  - *à l'occupation de l'espace,*
  - *à l'action de tir et de marque,*
  - *au déplacement éventuel avec la balle,*
  - *à la liaison réceptionneur / non réceptionneur, porteur / non porteur, lorsqu'elle est nécessaire et possible*

**Commentaires :**

*En sixième, les compétences et connaissances à acquérir dans le cadre d'un jeu à effectifs réduits doivent permettre, en coopération avec les partenaires, de mettre en difficulté l'équipe adverse et de valoriser un jeu vers le but.*

### **Activités de coopération et d'opposition : les sports collectifs 5ème - 4ème**

- *Occuper les rôles nécessaires à la continuité et à la discontinuité du jeu.*
  - *En attaque :*
    - *porteur de balle (passeur, tireur, éventuellement dribbleur)*
    - *non porteur de balle (appui, soutien, relais)*
  - *En défense : interception, gêne...*
- *Mettre en œuvre des actions individuelles et collectives adaptées aux réactions de l'adversaire :*
  - *exploiter à bon escient le jeu direct (action vers la cible) ou le jeu indirect (action à la périphérie) ;*
  - *occuper l'espace de jeu de façon équilibrée en attaque et en défense ;*
  - *se repérer et se situer pour agir en fonction de la cible, des partenaires et des adversaires ;*
  - *identifier dans l'action et exploiter les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé ;*
  - *enchaîner selon le cas les actions de reconquête du ballon ou de remplacement défensif.*
- *Maîtriser les solutions nécessaires pour :*
  - *utiliser des espaces permettant d'agir en attaque et en défense;*
  - *agir sur le déplacement de la balle en attaque et en défense;*
  - *pouvoir atteindre la cible.*
  - *Appliquer et faire appliquer dans le jeu un règlement adapté.*

### **Commentaires :**

*À l'issue de la classe de 4 e , dans les matches où l'effectif des équipes est adapté, les compétences acquises doivent permettre à l'élève de s'inscrire dans un jeu rapide ou de contre-attaque, et dans un jeu où commence à s'organiser l'attaque placée. Il doit pouvoir mettre en œuvre les alternatives créées par ces types de jeu.*

### **Activités de coopération et d'opposition : les sports collectifs 3ème**

***L'activité programmée en troisième a déjà fait l'objet d'une durée de pratique au collège au moins égale à 20 heures effectives.***

*L'accent sera mis sur :*

- ***L'optimisation des compétences attendues au niveau de la 4ème.*** *On recherchera essentiellement à ce stade l'intensité et le dynamisme des actions. Cette consolidation doit permettre à l'élève de stabiliser et d'automatiser un certain nombre de compétences spécifiques à l'activité pratiquée, en vue d'une plus grande efficacité au service d'un projet d'action collectif.*
- *en situation, une plus grande compréhension des modifications des rapports de force et de leurs implications sur les choix offensifs ou défensifs, une meilleure maîtrise de l'alternative entre un jeu personnel et un jeu collectif.*
- *un retour réflexif individuel et collectif sur les pratiques pour mieux ajuster les actions ou les stratégies au regard des effets produits.*

*Dans ce contexte, les compétences acquises en fin de collège s'exprimeront comme pour les niveaux précédents dans une situation de jeu réelle mais adaptée. Elles devront permettre à l'élève :*

- *de s'inscrire en attaque, dans une organisation collective axée sur l'action de marque en condition favorable, autour de la gestion de l'alternative :*
  - *jeu rapide ou de contre-attaque lors d'un rapport de force favorable,*
  - *jeu plus stabilisé proche de la cible (ou attaque différée), face à une défense qui s'organise.*
- *de s'inscrire en défense, dans une organisation collective adaptée aux caractéristiques de l'attaque développée :*
  - *reconquête de la balle,*
  - *protection de la cible.*

***L'activité programmée en troisième est nouvelle ou a fait l'objet d'un temps de pratique réduit inférieur à 20 heures effectives.***

*L'accent est mis sur :*

- *le réinvestissement des compétences acquises antérieurement et leur exploitation dans la nouvelle activité, eu égard aux objectifs de la 5ème et 4ème. Exemples : la perception des espaces libres, la notion de couloir de jeu direct, la progression assurée du ballon vers l'espace de marque ("gagne terrain")...*
- *le développement des techniques nécessaires au niveau de jeu attendu en 5ème et 4ème.*

*Dans ce contexte, les compétences acquises en fin de collège doivent permettre à l'élève, dans une situation de jeu réelle mais adaptée de :*

- *développer en attaque les conduites utiles à la gestion collective de l'alternative, faire progresser la balle rapidement vers la cible ou de façon plus assurée ("jeu rapide" ou "gagne terrain") ;*
- *s'inscrire en défense dans un jeu de reconquête de balle.*

*Dans tous les cas, les acquisitions des élèves sont à renforcer tout au long du cursus, par la mise en évidence de liens pouvant exister entre les différents sports collectifs abordés.*

*Ces corrélations pourront faciliter des réinvestissements plus rapides d'une activité à l'autre et aider la consolidation d'acquis antérieurs.*

*Elles peuvent se retrouver entre autres dans :*

- *l'appropriation et le réinvestissement de la logique de coopération sous-tendue par la pratique des sports collectifs (l'action individuelle mise au service du groupe) ;*
- *l'identification et la remise en contexte de similitudes, de proximités entre des situations de jeu vécues dans des sports collectifs différents ;*
- *la structuration de moyens de communication entre partenaires à partir de mises en relation d'événements communément partagés en jeu ;*

*la tenue de différents rôles sociaux afférents à la pratique des sports collectifs :*

- *liés à la connaissance et au respect des règles permettant le bon déroulement de l'activité au niveau concerné (joueurs, arbitres),*
- *liés à la compréhension et la reproduction de procédures d'échauffement.*

#### **Au lycée :**

Les compétences attendues sont identifiées précisément et déclinées en 2 niveaux. Elles sont mises en rapport avec une APSA de référence.

Concernant les activités de raquettes et les activités type jeux collectifs, seules les activités sportives ont été retenues (VB, HB, Rugby, BB, FB, Bad, TT).

Dans le cadre de cette problématique, les nouveaux jeux collectifs ne peuvent être retenus qu'en termes d'alternatives d'apprentissage.

Quelques recommandations pouvant justifier leur utilisation :

Il est souhaitable de « diversifier les modes d'entrée » dans l'activité de référence. A cette occasion, les nouveaux jeux collectifs peuvent être le relais ponctuel qui permettent « de prendre en compte les différents profils d'élèves » (p26 du BO), l'objectif étant en fin de compte de « favoriser un renouveau de motivation ... y compris dans des activités considérées comme traditionnelles ».

#### ***Les nouveaux jeux comme alternative d'évaluation***

La situation d'évaluation est l'occasion pour les élèves de faire la démonstration de ce qu'ils ont appris. Elle peut être la même pour tous ou revêtir plusieurs formes, chacune s'adaptant alors aux diverses possibilités des élèves.

Certains jeux ont l'avantage sur nombre de sports d'être épurés d'un point de vue technique (il est fait appel la plupart du temps à des actions d'une grande simplicité : courir, esquiver, lancer, attraper, toucher...), ce qui permet d'appréhender plus facilement l'objet de la situation d'apprentissage.

Il devient alors plus aisé pour l'enseignant d'observer les comportements attendus et seulement eux.