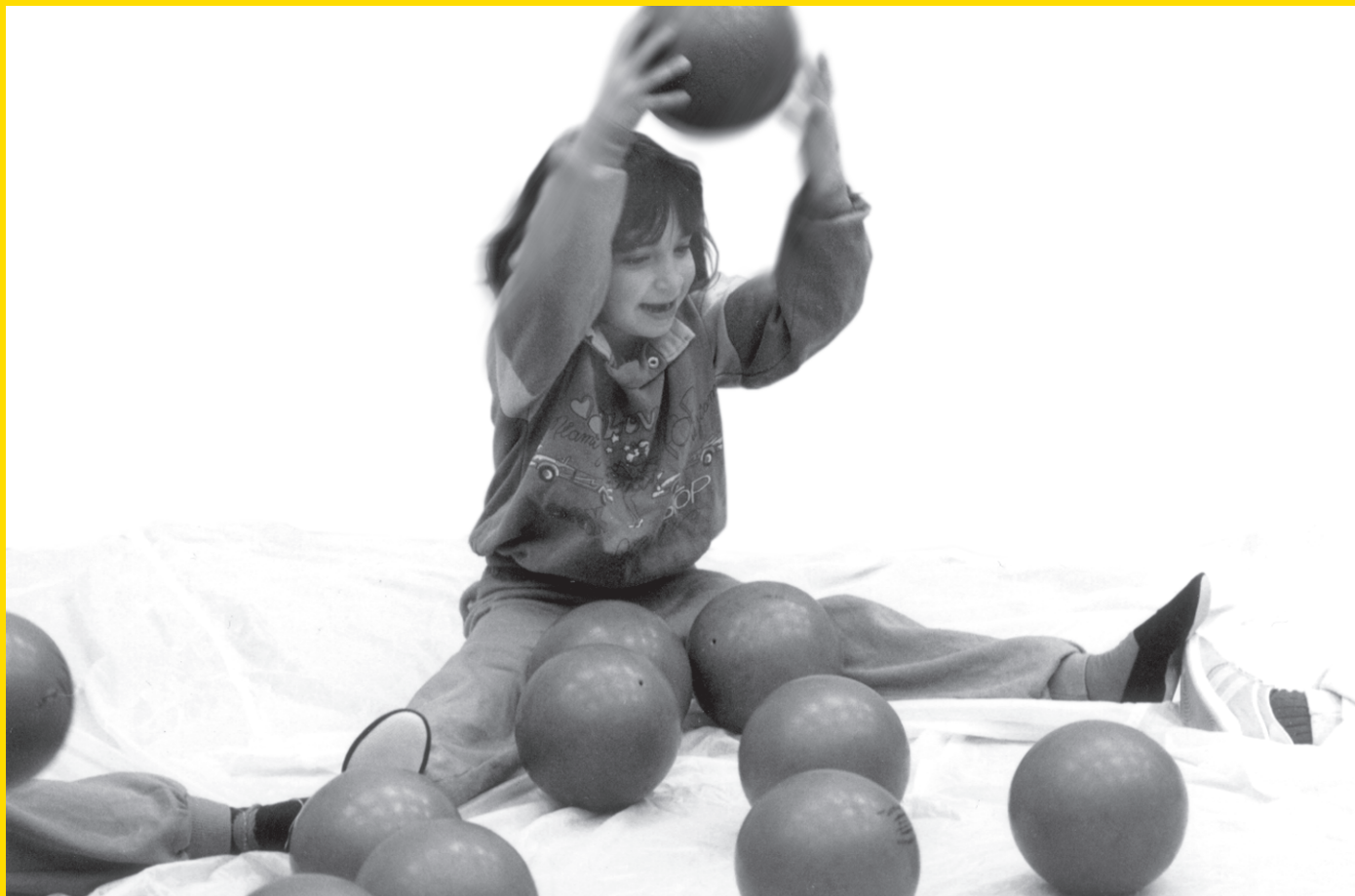


5

Manuel 3 Brochure 5

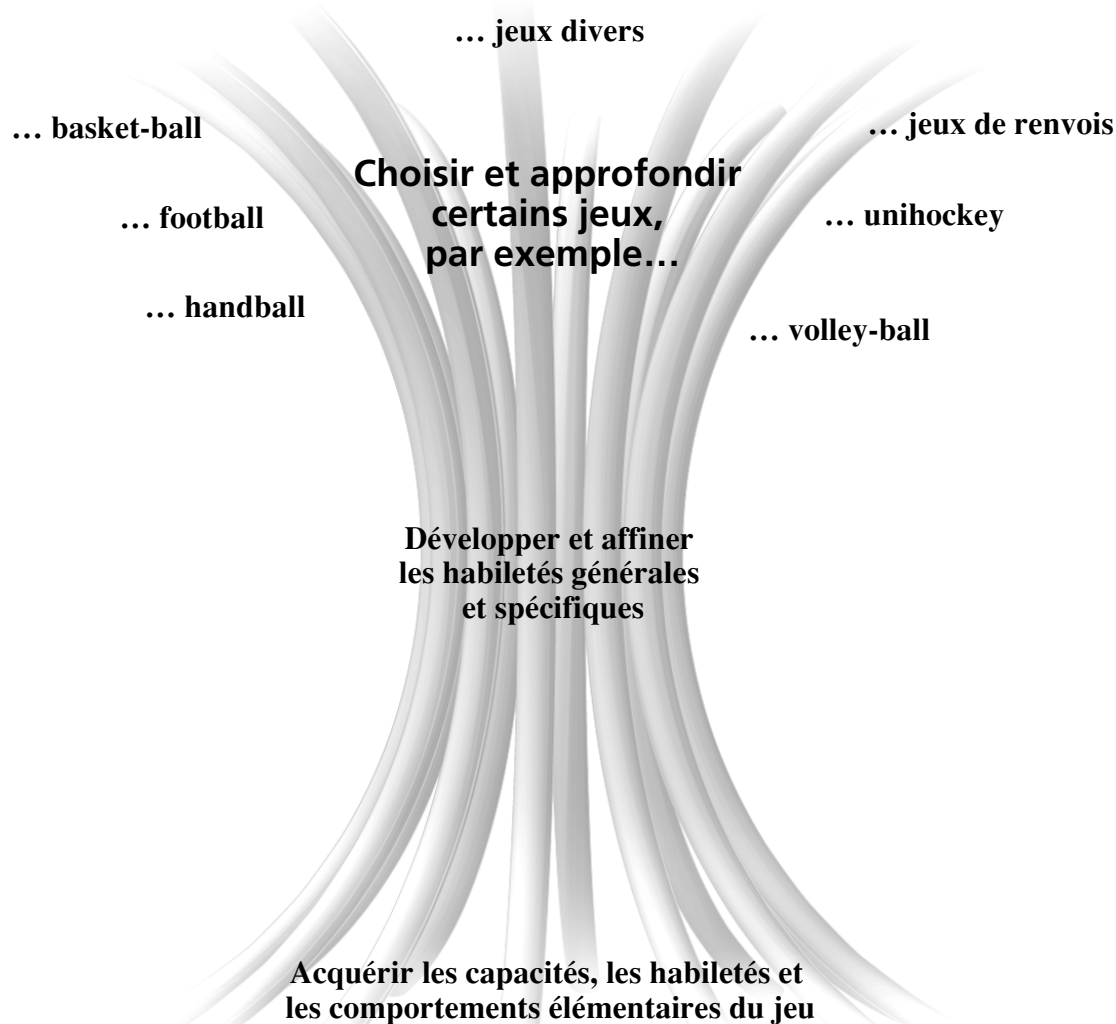


Jouer

SPORTERZIEHUNG
EDUCATION PHYSIQUE
EDUCAZIONE FISICA
EDUCAZIUN FISICA



La brochure 5 en un coup d'oeil



Les élèves acquièrent des compétences spécifiques au jeu (par ex. sens du jeu), des habiletés (par ex. maîtrise du ballon) et des comportements (par ex. fair-play, esprit d'équipe) et vivent le suspense, la fascination et le plaisir du jeu.

Accents de la brochure 5 des manuels 2 à 6:
➔ voir page 3 de la couverture à la fin de cette brochure.

Accents de la brochure 5 des manuels 2 à 6

- Jouer seul, à deux, en petits ou en grands groupes
- Découvrir et acquérir les capacités fondamentales du jeu dans des espaces originaux, avec du matériel attractif et principalement par des situations de jeu ouvertes
- Vivre des jeux de course, de poursuite, des jeux chantés, etc.
- Apprendre à respecter les règles et les adversaires



Ecole enfantine,
degré pré-scolaire

- Par des situations de jeu ouvertes, développer et appliquer de nouvelles formes et des règles de jeu
- Négocier les règles de jeu, les accepter et les respecter
- Ensemble, approfondir et varier les jeux connus
- Réaliser de multiples expériences de jeu en variant le matériel, l'espace et le temps
- Eveiller le sens du fair-play
- Apprendre à jouer en équipe



1^{re} – 4^e année scolaire

- Apprendre, appliquer et mettre en forme les éléments techniques et tactiques fondamentaux du jeu
- Acquérir les règles fondamentales de jeux codifiés
- Jouer à quelques jeux sportifs sous une forme scolaire
- S'intégrer dans une équipe et jouer avec loyauté
- Entraîner avec des balles des habiletés motrices spécifiques à d'autres domaines d'activités



4^e – 6^e année scolaire

- Approfondir les compétences fondamentales de jeu et affiner le sens du fair-play
- Exercer globalement les habiletés motrices spécifiques au jeu
- Apprendre à connaître de nouveaux jeux (d'autres cultures par ex.)
- Parler des problèmes liés au jeu tels que: la violence, l'agressivité, le fair-play, les règles, les élèves plus faibles, etc.
- Mettre l'accent sur un ou deux jeux sportifs



6^e – 9^e année scolaire

- Intensifier l'apprentissage de quelques jeux d'équipe sur une période prolongée
- Appliquer les capacités techniques et tactiques, développer la créativité
- Jouer sans arbitre (s'auto-arbitrer) et avec fair-play
- Découvrir et apprendre des jeux nouveaux ou traditionnels



10^e – 13^e année scolaire

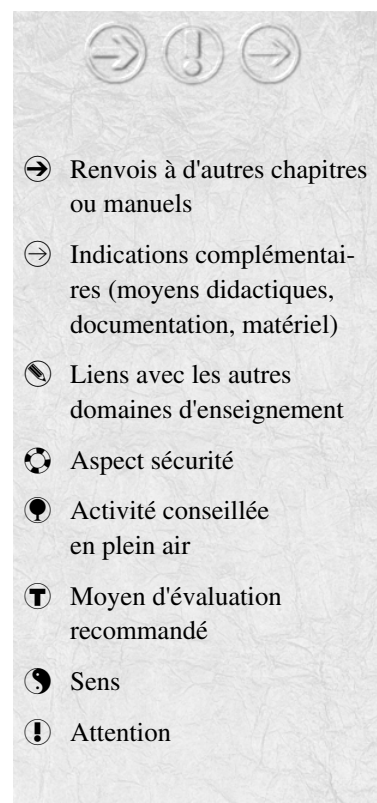
- Le *livret d'éducation physique et de sport* contient des remarques et des suggestions sur les thèmes suivants: idées de jeu pour les loisirs, règles de jeu, matériel, jonglage, fair-play, etc.



Livret d'éducation
physique et de sport

Table des matières

Introduction	2
1 Découvrir le matériel de jeu	
1.1 Chiffons - foulards de jonglage	4
1.2 Les ballons de baudruche	5
1.3 La planche à découper	6
1.4 Le mini-tennis	7
1.5 Les balles de jonglage	8
2 Jeux de balles avec les mains	
2.1 Rouler, porter, lancer, dribbler	9
2.2 Dribbler	10
2.3 Tours d'adresse avec une balle	12
2.4 Lancer sur des cibles	13
2.5 La dizaine	14
2.6 Jouer ensemble	15
2.7 Jeux de balles sur des tapis	16
2.8 Jeux de volley-ball	17
3 Jeux de balles avec les pieds et jeux de hockey	
3.1 Développer la sensation de la balle	18
3.2 Jeux de balles avec les pieds	19
3.3 Jeux de hockey	21
4 Jeux d'équipes	
4.1 Formation des équipes	23
4.2 Hétérogénéité de la performance dans le jeu	24
4.3 Améliorer la vision globale du jeu	25
4.4 Jeux de balle brûlée	26
4.5 Jeux de balle à deux camps et de balle-chasseur	28
4.6 Jeux de ballon derrière la ligne	30
5 Jeux d'hier et d'ailleurs	
5.1 Redécouvrir les jeux du passé	31
5.2 Jeux de nos parents	32
5.3 Autres pays, autres jeux?	33
5.4 Adapter des jeux connus	34
6 Objets de jeu fabriqués soi-même	
6.1 "Mon" jouet	35
6.2 Un ballon en tissu: fabrication "maison"	36
6.3 Jouer avec le ballon en tissu	37
6.4 Fabriquer des planches de volley-ball	38
6.5 Jouer avec la planche de volley-ball	39
Sources bibliographiques et prolongements	40



Introduction

Développer la compréhension et les compétences spécifiques

Pour les enfants, jouer est synonyme d'enthousiasme et d'expérimentation globale. Le jeu leur permet d'acquérir et développer les compétences spécifiques telles que la compréhension des règles et la réaction face à une situation de jeu (p.ex. se démarquer, vision périphérique ...), ainsi que certaines habiletés particulières (p.ex. lancer, attraper, dribbler ...). Le comportement social et le respect sont des notions tout aussi importantes de l'éducation des enfants et contribuent à leur socialisation. Les enfants doivent disposer de suffisamment de temps d'exercice et de jeu pour expérimenter de nouvelles formes ludiques de manière autonome et développer la *compréhension du jeu* et les *compétences spécifiques*.

Susciter et arranger des situations d'apprentissage ouvertes

- L'idéal est que chaque enfant dispose de son propre objet de jeu (ballon de baudruche, balle, balle en mousse, balle de tennis, etc.) pour garder une intensité de jeu élevée. Mais il faut aussi que les enfants soient confrontés les uns aux autres au travers de situations qui les conduisent à "partager" leur objet ludique et à collaborer.
- Proposer aux enfants des tâches ludiques orientées sur l'apprentissage mutuel et sur la création de jeux.

Choisir des objets de jeux appropriés

Certains enfants ont de la peine à maîtriser des balles lourdes et dures. Les ballons de baudruche, par contre, volent au ralenti et laissent ainsi le temps aux enfants. Les balles en mousse sont plus rapides mais restent des objets relativement légers et mous. Les petites balles tiennent facilement dans la main et se prêtent donc bien aux lancers. Les grosses balles sont faciles à pousser et, dans certains cas, à attraper.

Individualiser et différencier

Dans une même classe, certains enfants sont déjà bien expérimentés dans les jeux de balles. D'autres peuvent encore à peine faire rebondir, dribbler, lancer ou attraper une balle. Si, pour ces enfants la balle représente systématiquement une menace, comme dans les jeux où ils sont perpétuellement chassés par leurs camarades, il n'est pas étonnant qu'ils acquièrent voire renforcent la crainte du ballon. Certains enfants auront besoin de plus de temps pour explorer l'objet de jeu, alors que d'autres, au contraire, aiment à jouer avec et contre d'autres camarades (1 contre 1; 2 contre 2; 3 contre 3).

Varié au maximum

Il est important pour les enfants d'avoir un contact riche et varié avec l'objet: jouer avec les pieds et avec les mains (gauche et droite), avec des tâches d'observation supplémentaires ... Ceci leur permet de comprendre les propriétés (de vol) des objets. Toutes formes de concours dans lesquels l'enfant doit réagir promptement et avec adresse contribuent à l'enrichissement de son répertoire moteur.

➔ Agir de façon autonome: voir bro 1/3, p. 12; compréhension du jeu: voir bro 5/1, p. 6

➔ Jouer individuellement – par deux – en groupe: voir bro 5/1, p. 10



Développer la compréhension du jeu

Le but principal de l'éducation au jeu est d'une part l'acquisition et le renforcement de la notion de plaisir par la construction d'un répertoire moteur favorisant la réussite, d'autre part le développement de la capacité de *compréhension du jeu*, d'adaptation à différentes situations. Les enfants apprendront un certain nombre d'attitudes, de connaissances et de comportements tels que le respect d'autrui, les règles du jeu, l'observation du jeu, la capacité de réagir dans une situation de jeu, se démarquer, faire des passes, marquer ... selon la progression méthodologique "seul" – "par deux" – "en groupe" qui s'avère être efficace.

➔ Seul – à deux – en groupe: voir bro 5/1, p. 10 ss.

Eduquer les enfants au fair-play dans les jeux collectifs

Le prestige qu'engendre la victoire pousse parfois certains enfants à un engagement extrême. Souvent, ils sont prêts à tout donner d'eux-mêmes et si cela n'est pas suffisant, ils transgressent (ne serait-ce qu'un tout petit peu) les règles du jeu: la ligne de lancer devient parfois secondaire, les trajectoires de courses ne sont pas respectées et raccourcies de manière sensible. Si les règles n'ont pas été établies clairement dès le départ, certains enfants en profitent. Par conséquent, seules les transgressions évidentes sont sanctionnées ce qui engendre des situations conflictuelles pour cas moins visibles. Dans l'optique d'un jeu respectueux des partenaires et des règles, il est nécessaire de rappeler régulièrement les règles et de les adapter avec finesse aux conditions du jeu. Les enfants doivent progressivement devenir responsables de leur comportement dans le jeu. L'enseignant doit expliquer, spécialement aux enfants pratiquant déjà un sport, que les règles des grands jeux de compétition ne sont pas forcément (encore) connues et comprises par tous. Il est donc préférable, à l'école, de jouer sur des petits terrains, avec un petit nombre de joueurs, afin de permettre à tous les enfants de jouer de façon intensive et autonome.

Conseils pour l'éducation au jeu

- *Choix des objets*: balles tendres faciles à attraper: balles en mousse, ballons de plage peu gonflés, sacs de riz, sacs en plastic bourrés avec du papier de journal.
- *Grandeur des groupes pour le jeu collectif*: à plus de trois joueurs, le nombre de contacts avec l'objet de jeu est limité et l'aspect émotionnel diminue; les petits groupes sont donc préférables.
- *Grandeur du terrain et distances*: la grandeur du terrain peut augmenter selon le degré d'adresse des enfants. Dans un premier temps, il est préférable de jouer sans adversaires.
- *Règles*: le moins possible mais autant que nécessaire. Etablir oralement les règles (2–3) et les appliquer. Il est possible de demander à un groupe de réfléchir à développer des règles supplémentaires. Les enfants doivent apprendre que le respect est individuel et ne doit pas dépendre d'un arbitre.
- *Evolution du jeu*: comment exploiter les qualités de chacun? Adapter le jeu pour qu'il procure du plaisir à tous les joueurs!
- *Prix du fair-play*: une "coupe" fabriquée par les enfants est remise aux enfants ou aux équipes méritants.

➔ Développer des jeux, p.ex. du jeu avec des tapis au terrain de jeu: voir bro 5/3, p. 16; mettre en route un jeu: voir bro 5/1, p. 14

1 Découvrir le matériel de jeu

1.1 Chiffons – foulards de jonglage

Les foulards légers (chiffon, soie synthétique) d'env. 40 x 40 cm présentent l'avantage de retomber lentement à terre. On peut suivre aisément leur chute et saisir facilement au vol ces "parachutes". Une musique douce suscite des mouvements fins.

Lancer et attraper au ralenti

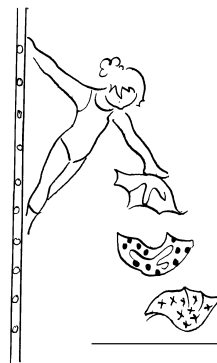
Le voile tombe: A quelle vitesse dois-je me déplacer pour éviter que mon voile ne tombe à terre (sur la main, la poitrine ...)? Rattraper les foulards qui tombent avec l'avant-bras, le cou-de-pied ou simplement avec la main.



🔪 Activités créatrices sur textiles: découpage de tissus en zig-zag avec un ciseau spécial.

C'est l'automne: Un enfant laisse tomber son foulard depuis une certaine hauteur (espaliers, caisson suédois, galerie). La partenaire de jeu se met à genoux ou s'assoit pour attraper le foulard qui tombe comme une feuille de son arbre puis le redonne. Changer les rôles.

- A (en-haut) lance le foulard à B une fois à gauche, puis à droite. B le rattrape avec la main droite, resp. la main gauche. Echanger les rôles.
- B ne peut ouvrir les yeux qu'à un signal donné.
- Le vent souffle: A fait une boule avec le foulard et le lance par-dessus B depuis l'arrière. B réagit et essaie de le rattraper.



C'est l'hiver: Les enfants lancent leur foulard haut dans les airs en prononçant un fort "Hop!" et essaient de le rattraper avec le visage (ou le dos, la poitrine, le pied ...) comme s'il s'agissait d'un flocon de neige.

- Est-il possible d'attraper le flocon sur le dos, avec les yeux fermés ou en passant une main entre ses jambes tendues?
- Bonhomme-hiver: quatre enfants lancent leur foulard sur le bonhomme-hiver de manière à ce qu'un maximum de flocons de neige y restent accrochés. Le bonhomme peut se montrer coopératif ou récalcitrant (essayant d'éviter les flocons).

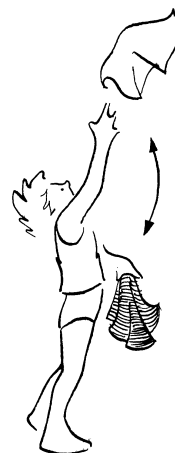


🌀 Interdisciplinarité: quelle forme ont les flocons de neige?

➔ Jeux hivernaux: voir bro 6/3, p. 19 ss.

Jongleurs: Chaque enfant tient un foulard rouge dans la main droite et un blanc dans la main gauche. Lancer les deux foulards simultanément en l'air, puis les rattraper. Un foulard, puis l'autre de manière alternée.

- Quelle est la meilleure solution? Où doit-on porter le regard: vers le haut, vers le bas ou droit devant?
- Lancer les foulards selon un rythme régulier: droite-gauche-droite ...
- Lancer les foulards en croix, c.-à-d. de la main gauche dans la main droite et vice-versa.
- Feinte: tous croient que la main à manqué son objectif mais elle fait intentionnellement une fois le tour du foulard avant de le rattraper.
- Deux foulards dans la même main: lancer le premier foulard, lancer le second juste avant d'attraper le premier, relancer le premier foulard et ainsi de suite.
- Est-il possible, à deux, de maintenir trois foulards simultanément en l'air avec une seule main?



➔ Le rythme facilite le mouvement.

❗ Les foulards décrivent un huit lorsqu'ils volent.

➔ Laisser les enfants compléter et présenter leurs petits numéros de jonglage.

🌞 Par un jour sans vent, ces formes sont aussi réalisables en plein air.

1.2 Ballons de baudruche

Les ballons de baudruche sont légers et volent lentement. Les enfants ont donc le temps de réagir. Ils réussissent plus souvent ce qu'ils entreprennent, ce qui augmente peu à peu leur habileté et leur plaisir de jouer.

Les ballons de baudruche volent lentement et rebondissent avec délicatesse sur le sol.

Comme une otarie: Il est très facile de maintenir un ballon en équilibre. Les enfants peuvent-ils:

- maintenir le ballon en équilibre sur le bout d'un doigt ou sur le nez,
- passer le ballon de la tête sur une épaule puis à nouveau le faire voler sur la tête,
- couchés, tourner sur eux-mêmes sur l'axe longitudinal et maintenir le ballon sur la tête,
- faire rebondir le ballon sur un doigt, le faire danser d'un doigt sur l'autre?



🔪 Activités créatrices: fabriquer des ballons de baudruche renforcés: voir bro 5/3, p. 36 s.

Ralenti: Faire rebondir successivement le ballon sur les mains, les pieds ou la tête. Réaliser divers mouvements entre les rebonds: se coucher, s'asseoir, marcher, tourner sur soi-même ...

- Après chaque contact, chercher et jouer avec un autre ballon. Essayer d'abord par petits groupes de 3-4 enfants.
- Combien de ballons un groupe peut-il maintenir en l'air simultanément de la sorte sans qu'aucun d'eux ne touche le sol?



➡ En musique: p.ex. VANGELIS. Antarctica (voir sources bibliogr. bro 5/3, p. 40) ou une quelconque musique de méditation.

Vol en montgolfière: Les enfants font avancer le ballon en le frappant avec la main ouverte au-dessus de leur tête ou en le poussant devant eux. L'itinéraire emprunté doit sans cesse croiser celui d'autres ballons. Attention aux autres équipages!

- Des piquets sont répartis dans la salle. Y fixer des pancartes de villages locaux ou de villes (suisses). Les enfants se rendent d'un lieu à un autre en ballon. Le groupe bleu part pour Lugano, les rouges vont à Genève, les verts à ...

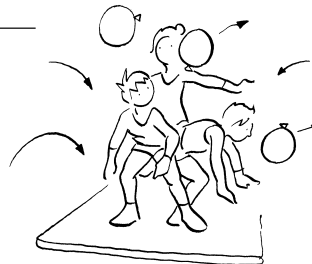


➡ Vision périphérique

🔪 Géographie: nous nous faisons une image de notre environnement, de notre canton ou de la Suisse.

Interdiction d'atterrir: Deux à trois enfants se trouvent dans un cercle, un carré de tapis ou autres et s'opposent aux "aérostiers" qui ont l'intention d'atterrir malgré l'interdiction d'atterrissage. Seront-ils capables de poser leur aéronef à l'endroit voulu en tapant le ballon d'une certaine manière malgré l'opposition?

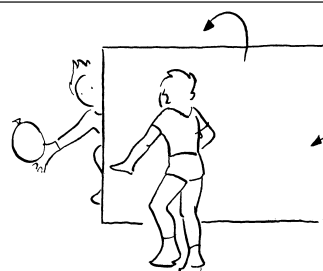
- Agrandir la surface d'atterrissage; limiter les moyens de la défense, p.ex. seulement avec les pieds.



🔪 Imposer des distances minimales et définir les règles de défense de manière à éviter qu'un enfant ne défende avec le pied au moment où un autre joueur joue le ballon avec la main (danger d'accident!).

Passes avec un ballon: Se faire des passes avec un ballon par-dessus un obstacle (p.ex. tapis en mousse fixés sur le chariot de transport); toucher le ballon avec une main, avec la tête ...

- Frapper, courir autour de l'obstacle, frapper.
- Se faire des passes à travers un élément de caisson surélevé, entre les anneaux balançants, par-dessus un cordeau tendu ...



➡ Par deux, se passer le ballon aussi avec des engins permettant de frapper (batte de balle brûlée, raquettes de Goba, de tennis, de badminton ou de tennis de table).

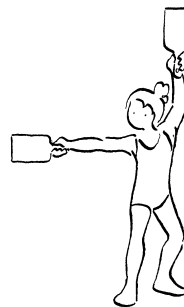
1.3 La planche à découper

La planche à découper ou planche à pain n'est pas uniquement un substitut de la raquette de tennis mais elle se prête à une grande quantité de jeux. Les enfants peuvent la fabriquer eux-mêmes et la décorer à volonté durant la leçon d'activités créatrices.

il est aussi possible de jouer avec une planche à découper.

L'aimant: Par 2, chaque enfant tient une planche et se "connecte" à son partenaire. La liaison est magnétique; les planches sont donc parallèles et distantes d'env. 5 cm. Un enfant guide l'autre.

- Ecouteurs: A maintient les deux planches près des oreilles de B comme des écouteurs et guide B sans autre contact complémentaire.
- A et B coincent une balle entre les deux planches. Ils se déplacent ensemble si possible sans la perdre.
- Contact: dribbler la balle. Essayer de la coincer entre deux planches au moment où elle rebondit.
- Par paires: A court, B le guide en lui faisant des signes avec deux planches tenues chacune dans une main. A tient une balle en équilibre sur sa planche.

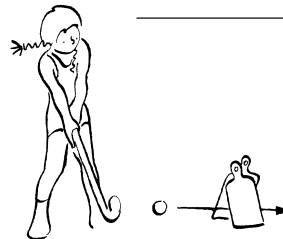


🧠 Connaissance interdisciplinaire: que peut-on faire avec des aimants à quelles fins les utilise-t-on?

⚠️ Faire attention à ses camarades.

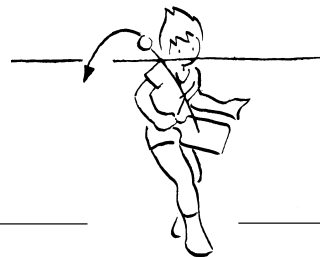
Trappe à souris: Appuyer deux planches l'une contre l'autre, prêtes à se refermer sur une balle venant les percuter. Les enfants essaient de rouler des balles à travers ces "trappes" qui sont réparties un peu partout.

- Avec le pied, une canne de hockey ou une planche.
- Définir la distance: réussi = 1 point; la trappe se ferme = tâche supplémentaire (p.ex. 1 tour en courant).



Tennis avec les planches: Tendre un cordeau à env. 1 m de hauteur. Deux enfants se passent une balle en mousse. 1 rebond avant de jouer la balle.

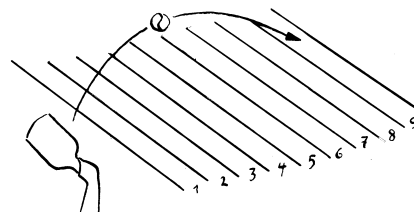
- Jouer avec la main gauche et avec la main droite.
- Tenir la planche avec les deux mains.
- Atteindre des cibles: cerceaux, cercles, sautoirs, etc.
- Petits concours: règles définies par les enfants.



🎯 Jeux de mini-tennis: voir bro 5/3, p. 7

Hornuss: Un enfant frappe la balle. Son partenaire essaie de rattraper la balle au vol, resp. de "stopper" l'envol de la balle avec sa planche. Plus la balle va loin, plus le frappeur obtient de points.

- Balle à la ligne: frapper la balle depuis l'endroit où elle a pu être stoppée. Essayer de repousser l'adversaire ainsi jusque derrière une limite.
- Balle brûlée: frapper la balle avec la planche. Les receveurs frappent eux aussi la balle.



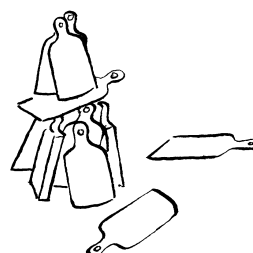
🏃 Espace suffisant; tous les enfants courent dans le même sens.

🎯 Recommandé aussi en plein air.

👉 Balle brûlée: voir bro 5/3, p. 26 s.

Pyramide de planches: Chaque équipe construit son propre "château de cartes". La hauteur n'est pas le seul critère; tenir compte de la forme et de l'originalité.

- Les planches sont debout, en cercle: faire tomber une planche à l'intérieur, une autre à l'extérieur, etc.
- Réaction en chaîne: appuyer deux planches l'une contre l'autre; juste à côté, placer les deux suivantes. Qui va déclencher la réaction en chaîne?



👉 Possible pour un retour au calme en fin de leçon.

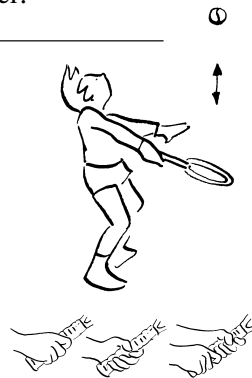
1.4 Mini-tennis

Le mini-tennis est un jeu pour jeunes et moins jeunes, avancés ou débutants. Il se pratique aisément à l'aide d'une balle en mousse et d'une raquette, et ne nécessite pas de longues heures d'exercice. Les enfants peuvent emprunter une raquette, ou employer p.ex. une planche à découper.

Nous jouons au "vrai" tennis mais sur de petits terrains.

Contrôle: Faire rebondir la balle sur la raquette, la laisser tomber une fois sur le sol puis la rattraper avec la raquette.

- Alternier coup droit - revers.
- Tenir la raquette à une main, avec les deux mains et faire rebondir la balle en coup droit - revers.
- Deux enfants se passent la balle en légère courbe et la laissent rebondir une fois dans leur camp. S'ils le souhaitent, ils peuvent faire rebondir la balle sur leur raquette (= contrôle) pour pouvoir faire une belle passe.



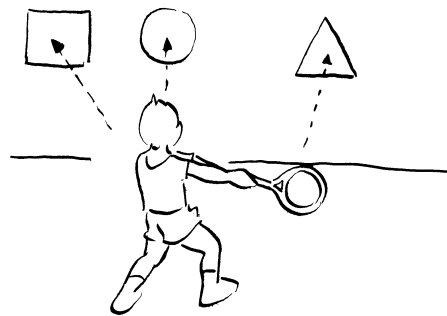
⇒ Matériel ludique:

- Balle en mousse d'env. 9 cm de diamètre
- Terrain de jeu: env. 5 x 12 m
- Filet/cordeau: hauteur env. 1 m
- Raquette: légère, manche court

⇒ Le mouvement de contrôle augmente le nombre de contacts avec la balle.

Jouer contre le mur: Le mur est un excellent partenaire de jeu: il renvoie toujours la balle.

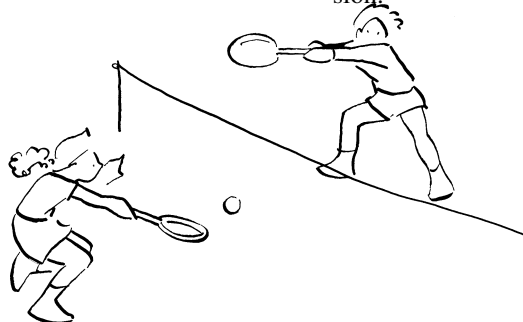
- Essayer d'atteindre une cible à plusieurs reprises (cercle, carré, feuille de papier de journal, ballon de baudruche ...). Combien de touchés en 2 minutes?
- Frapper la balle de manière à ce qu'elle rebondisse avant une marque sur le sol (p.ex. ligne, cordeau, corde à sauter ... à env. 3 m de la paroi).
- Qui peut frapper la balle en vol direct (= volée) avant qu'elle ne rebondisse sur le sol?
- Squash: jouer à deux en frappant la balle à tour de rôle contre le mur. A combien de reprises pourrions-nous renvoyer la balle contre le mur?



Par-dessus un "filet": Par deux, essayer de faire le plus grand nombre de passes possibles par-dessus un "filet" (cordeau, tapis, caisson ...).

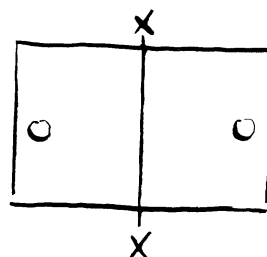
- Faire rebondir la balle quelquefois sur sa propre raquette (contrôle) puis la renvoyer en légère courbe.
- Essayer de jouer en coup droit et en revers.
- Plus difficile: essayer d'atteindre des cibles dans le camp adverse (cerceaux, cercles dessinés à la craie ...). Combien de temps faudra-t-il pour toucher cinq fois les cibles?
- Jouer des balles tantôt longues, tantôt courtes.
- Jouer en direction de l'adversaire, ou viser loin de lui.
- Inventer quelques formes ludiques de précision.

⚠ Jouer avec finesse et précision plutôt qu'avec énergie et imprécision.



Mini-tennis: Deux enfants déterminent ensemble la grandeur du terrain et les règles du jeu. Jouer jusqu'à 11 points ou en fonction du temps. L'enfant qui remporte le tirage au sort a le service: laisser rebondir la balle une fois sur le sol puis la jouer.

- Rejouer une partie contre le même adversaire mais avec un handicap défini en commun (p.ex. 3 points de retard pour le gagnant de la dernière partie).



⇒ Définir, voire modifier les règles en commun.

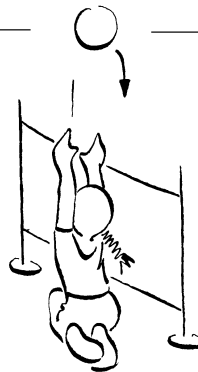
1.5 Balle de jonglage

Les enfants devraient pouvoir jouer avec des objets de taille, de poids et de structures différents afin d'améliorer leur habileté manuelle (→ fabrication de balles de jonglage: voir bro 7/3, p. 12).

Je suis agréable au toucher et bien que je sois ronde, je ne roule pas très loin.

Rideau: Suspendre des linges de bain que les enfants ont apportés pour la douche entre deux piquets à env. 10 cm du sol. Deux enfants sont à genoux de part et d'autre du rideau. L'un d'eux lance une balle de jonglage en l'air, presque à la verticale de manière dissimulée pour qu'elle retombe de l'autre côté du rideau. Avec le haut du corps, il peut aussi faire semblant de lancer la balle. L'autre enfant essaie de la rattraper.

- Jeux en comptant les points avec 2–3 balles.
- Peut-on faire tourner trois balles simultanément dans le même sens en renvoyant à chaque fois les balles sous le rideau?
- Lancer deux balles par-dessus, passer deux balles par-dessous ...
- Les enfants inventent un nouvel enchaînement, p.ex. en croisant les balles ...

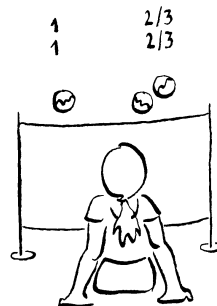


→ Travaux à l'aiguille: les enfants tricotent leurs propres balles.

→ Chiffons et foulards: voir bro 5/3, p. 4; jeux avec un drap: voir bro 2/2, p. 9 et bro 5/2, p. 25

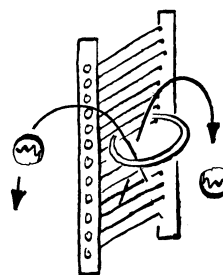
Au théâtre: Les enfants tiennent une balle de jonglage dans chaque main. Lancer les balles parallèlement au rideau et juste au-dessus du bord supérieur de manière irrégulière, p.ex. une fois à g. et deux fois à d. Le partenaire observe les balles, essaie de mémoriser l'enchaînement et de le reproduire.

- Plus facile: si l'utilisation de deux balles pose encore des problèmes, essayer avec une balle, mais en la passant d'une main dans l'autre.
- Les balles peuvent tomber par terre mais toujours au même endroit.



A travers le cerceau: Fixer un cerceau plus ou moins horizontal aux espaliers. Faire circuler la balle selon une trajectoire en huit: p.ex. lancer la balle par le bas avec la main droite en croisant à travers le cerceau et la rattraper de la main gauche en bas à l'extérieur. De là, relancer la balle à travers le cerceau vers la main droite.

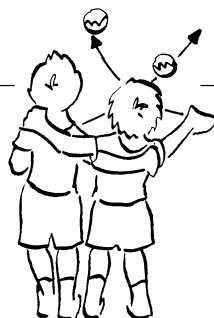
- Plus facile: 1 enfant de chaque côté du cerceau. Attraper et relancer les balles avec la main extérieure. De temps en temps, changer de côté.
- Faire circuler 2–3 balles simultanément.



→ Idéal pour le travail par postes. Fixer év. les cerceaux aussi à la verticale.

Presque sans obstacles: Deux enfants se tiennent bras dessus, bras dessous par l'épaule. La main libre extérieure attrape et relance la balle. Essayer des tours d'adresse avec une puis avec plusieurs balles.

- Lancer la balle depuis l'arrière, par le bas et par-dessus les épaules en contact. La rattraper devant soi.
- En se déplaçant ... A quoi ressemble votre "show"?



→ De l'action dirigée à l'action autonome: voir bro 1/3, p. 12

2 Jeux de balles avec les mains

2.1 Rouler, porter, lancer, dribbler

Lorsque les enfants sont nombreux à jouer les uns à côté des autres, ils perdent facilement la vue d'ensemble, c'est pourquoi il peut être souhaitable de limiter les dimensions du terrain et le nombre de joueurs. Une bonne organisation du jeu (limites du terrain, règles, etc.) est indispensable!

Prudence, nous sommes nombreux pour un espace limité!

Regarde à gauche et à droite: les enfants observent les objets ou les personnes en mouvements qui les environnent! Les lanceurs sont alignés, par paires, sur les longs côtés du terrain et se roulent une balle. Les coureurs traversent le terrain et essaient d'éviter les balles. Seules les balles roulées comptent! Les coureurs touchés prennent la place des chasseurs. Faire p.ex. 10 passages ou jouer durant 5 minutes.

- Les joueurs touchés se mettent à battre des ailes et à caqueter pour que les chasseurs ne prennent plus les "poules" touchées pour cible.
- Courir par paires, en se donnant la main.
- L'un des enfants est aveugle. Pourra-t-il échapper aux balles à l'aide de son (sa) partenaire?

Quand vient une voiture

Sais-tu donc ce que font les poules?

Toutes excitées, et à tout prix

Elles se mettent, toutes étourdies,
Et sans même regarder, à traverser

Pendant que les voitures roulent

Ont-elles donc perdu la boule?

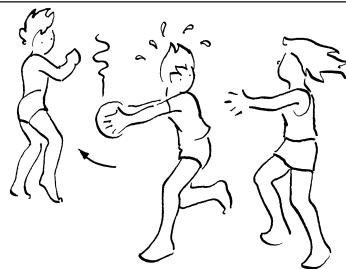
Pouvons-nous faire ainsi?

Jamais de la vie!

D'après: Guggenmos J.

🕒 S'orienter de diverses manières:
voir bro 7/3, p. 14

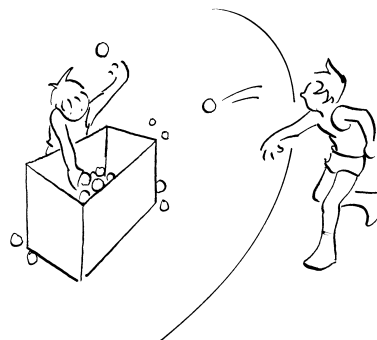
Patate chaude: La salle est subdivisée en plusieurs terrains. Env. six enfants et deux balles par terrain. Les porteurs du ballon essaient de toucher les autres enfants avec la balle en main. Ceux qui sont touchés "héritent" de la "patate chaude". Chaque enfant essaie de s'en débarrasser le plus vite possible. Le jeu est interrompu à des intervalles irréguliers. Celui qui tient une balle au moment de l'interruption devient arbitre pour la partie suivante.



⚠️ Les arbitres décident en cas de doute.

Vider les caisses: La salle est subdivisée en trois terrains de jeu, une caisse se trouve dans chacun des trois cercles de basket-ball. Quel enfant pourra-t-il vider les balles contenues dans la caisse composée de deux éléments de caissons pendant que les autres enfants essaient sans cesse de la remplir à nouveau. Règle: les enfants doivent avoir un pied sur le cercle pour pouvoir lancer une balle dans la caisse, afin d'éviter que les balles ne volent dans tous les sens à travers la salle.

- Chaque caisse est attribuée à une équipe. Remplir uniquement les caisses adverses. Quelle caisse sera la moins remplie du jeu?



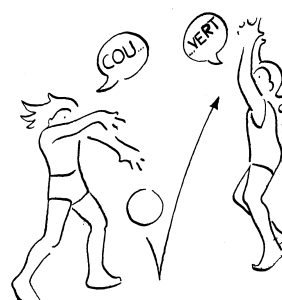
⚠️ Pour éviter la confusion et le désordre autour du caisson, les enfants ne doivent pas s'en approcher.

➡️ Utiliser diverses balles.

➡️ Marquer les caissons avec différentes couleurs de sautoirs.

Jeu des syllabes: Env. 4 enfants (numérotés) forment un groupe; une balle par groupe. A roule la balle en prononçant une première syllabe à voix haute, comme p.ex. "cou". B essaie de compléter le mot en répondant distinctement par "vert" avant d'intercepter la balle. Puis idem de B à C ...

- B pourrait aussi répondre par "tu" et renvoyer la balle immédiatement à A qui, dans ce cas-là, doit répondre par "rière".
- Chaque syllabe correcte compte pour un point. Qui du groupe marquera le plus de points?
- Faire rebondir les balles au lieu de les rouler.



🗣️ Expression orale: séparer et rassembler

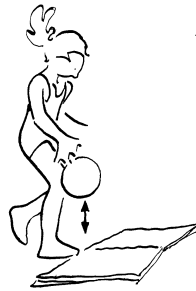
2.2 Dribbler

Difficile de résister à l'envie de jouer lorsque l'on a une balle dans les mains. Pour bien la maîtriser et avoir du plaisir, il faut s'adapter à sa taille et à son poids et exploiter ses particularités. Les balles en mousse sont plus faciles à attraper, les balles dures se prêtent bien au dribble.

Pour dribbler, accompagne la balle avec ta main, ne la frappe pas. Ainsi, tu la contrôleras.

Dribbler: Une feuille de papier de journal est posée devant chaque enfant qui essaie de dribbler sa balle (main gauche et main droite) sur celle-ci.

- Plus facile: dribbler la balle avec les deux mains et la rattraper après chaque dribble.
- Dribbler une fois sur le journal, une fois à côté, etc.
- Un petit groupe d'enfants installe un parcours de dribble en boucle, à l'aide de plusieurs feuilles de papier de journal et chacun dribble de feuille en feuille.
- Augmenter progressivement la difficulté: obstacles, distances plus élevées, cibles plus petites ...

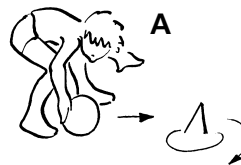


⇒ Utiliser aussi des restes de tapis, des cerceaux, des pneus de vélos ou des chambres à air.

Ⓜ Parcours de dribbles avec différents niveaux de difficultés.

Dribbler - rouler: Tous les A roulent leur balle autour des obstacles, tous les B la dribblent sur une feuille.

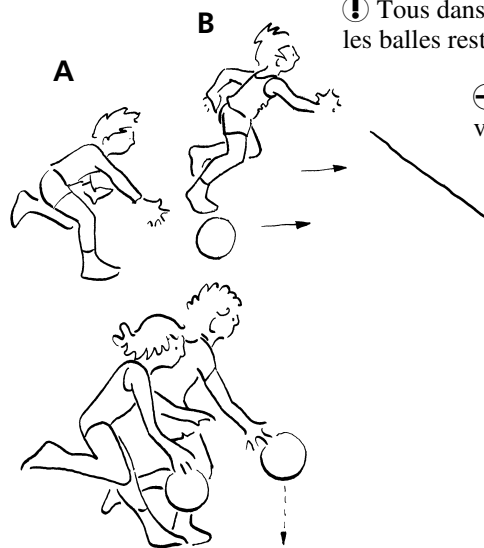
- Rouler la balle à un autre enfant en la faisant passer tout près de l'obstacle.
- Passer la balle à un enfant en la faisant rebondir sur une feuille; des deux mains, de la main g., etc.



⇒ Rouler la balle avec les pieds: voir bro 5/2, p. 19

Dribbler - rouler - réagir: A roule la balle, B la suit. A lâche la balle et court dans la direction de la ligne d'arrivée. B saisit la balle et essaie de la rouler de manière à ce qu'elle dépasse A avant la ligne d'arrivée.

- S'adapter aux dribbles: A dribble une balle sur place, en marchant ou en courant. B essaie de dribbler en respectant le rythme dicté par A.
- B peut-il poursuivre sur le rythme donné si A interrompt soudainement son dribble?
- Dribbler la balle et, au rebond, essayer de la coincer entre A et B sans l'aide des bras ou des mains. Se déplacer, tourner sur soi-même, s'asseoir et se relever sans perdre la balle.
- Combien d'enfants peuvent-ils "s'atteler" les uns aux autres au moyen d'une balle; dribbler, s'atteler, etc.
- A dribble librement une balle autour d'obstacles. B essaie de suivre A.
- A dribble sa balle et essaie de la protéger de B en faisant un écran avec son corps. B, de son côté, essaie de dribbler la sienne de manière à ce qu'elle vienne percuter celle de A.

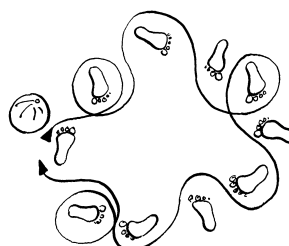


⚠ Tous dans la même direction; les balles restent au sol.

⇒ Courir vite: voir bro 4/3, p. 9 s.

Dribbleurs-acrobates: Debout, les enfants dribblent leur balle autour de leur corps avec les deux mains.

- D'une main seulement puis de l'autre
- Dribbler en huit autour des jambes écartées.
- Grand huit: un petit groupe d'enfants dribblent 1-2 balles autour de leurs jambes. Ils inventent un circuit et le perfectionnent. La seconde balle doit toujours rester à une certaine distance de la première ou, au contraire, la rattraper.



⇒ Toujours dans le sens des aiguilles de la montre et dans le sens inverse.

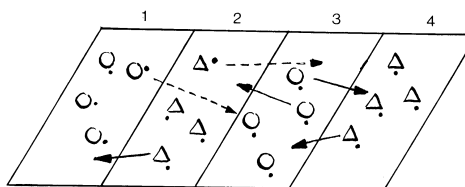
Jumeaux: Un enfant démontre des formes de dribble, son "jumeau" les imite: A dribble très bas, B fait de même. Si A dribble avec les deux mains, B a le droit d'en faire autant. Si A passe sa balle à B, il reçoit celle de B, etc. Changer les rôles.

- A décrit un itinéraire en dribblant et revient vers B. Ce dernier essaie de refaire le même parcours.
- Par deux, chacun une balle, se déplacer en dribblant main dans la main. Changer régulièrement de côté.
- Par deux, avec une balle et en se donnant la main: guider son "frère-jumeau" qui dribble sa balle en ayant les yeux fermés.
- Par deux, avec une balle et en se donnant la main: les "jumeaux" se passent (lancer et dribbler) la balle avec la main libre.



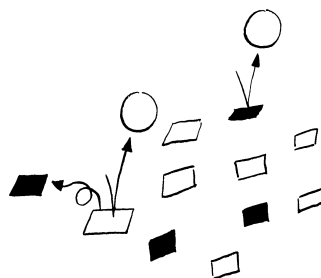
Chasse dribblée: Tous les enfants dribblent leur balle dans le terrain 1 et essaient de toucher les autres enfants avec leur main libre. Ceux qui y parviennent peuvent monter dans le terrain 2 etc. jusqu'au terrain 4. Si un enfant est touché dans les terrains 2-4, il doit redescendre. Qui peut atteindre le terrain 4 et y rester?

- La classe est répartie par couleurs (sautoirs): combien de points le groupe obtient-il après 3 minutes? Terrain 4 = 4 points, Terrain 3 = 3 points, etc.
- Toucher la balle pour pouvoir changer.



Noir-blanc: Des petites cartes en carton sont éparpillées sur le sol; le recto est blanc, le verso est noir. Au début, le nombre de cartes noires et blanches est équilibré. Les cartes que l'on réussit à toucher en dribblant peuvent être retournées. Une moitié de la classe retourne les cartes blanches, l'autre les noires. L'enseignant arrête le jeu après un certain temps. Les enfants stoppent leur balle sous un pied. Quelle équipe a-t-elle retourné le plus de cartes de l'adversaire?

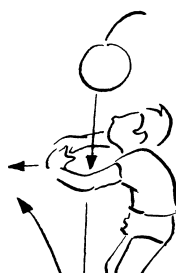
- Il est possible de défendre ses propres cartes en dribblant dessus de manière répétée.



➔ Viser - atteindre:
Voir bro 5/3, p. 13

Concert de dribbles: L'enseignant (ou un enfant) donne le tempo du dribble. Les autres le reprennent.

- Le groupe A essaie d'avoir ses balles au point culminant au moment où celles des B touchent le sol.
- B dribble deux fois plus vite que A.
- Cercle, front intérieur: après 4 dribbles synchronisés, reprendre la balle de son voisin sur sa droite.
- Suite de dribbles par petits groupes: dribbler 8 fois sur place en faisant un tour complet sur soi-même, 4 fois à gauche, 4 fois à droite, 4 fois lentement, 8 fois à double vitesse, etc.

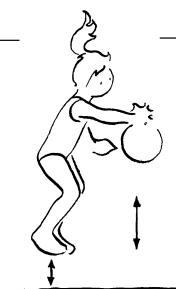


🕒 Apprentissage en mouvements durant la leçon de calcul: exercer p.ex. le livret du 2/3/4 selon un rythme moteur précis.

➔ Proposer dans un premier temps des variantes, laisser ensuite les enfants les combiner.

Ballet de balles: Les enfants dribblent leur balle et sautillent en respectant le même rythme.

- Est-ce aussi réalisable avec un déplacement latéral (p.ex. pas chassés) ou avec un déplacement en avant (p.ex. en faisant des pas marchés-sautillés)?
- Dribbler et se passer la balle par deux et en rythme.
- Un petit groupe développe un petit "ballet".
- Petite suite sur une musique de percussions.



➔ Musique, p.ex. GUEM + ZAKA: «La forêt vierge».

🕒 Démontrer un enchaînement de dribble avec un accompagnement rythmique.

2.3 Tours d'adresse avec une balle

Savoir lancer et attraper une balle sont des habiletés spécifiques de base dans l'apprentissage des jeux de balle. Les enfants exercent d'abord seuls les mouvements qui leur serviront plus tard pour le jeu collectif.

Lance-moi aussi haut que tu pourras et attends-moi car bientôt tu me reverras!

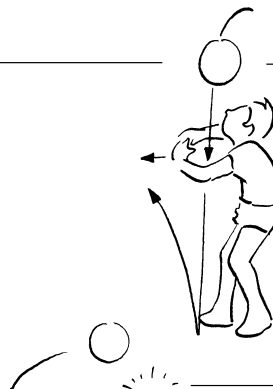
Réagir vite: Tenir une balle coincée entre les genoux, une main devant, l'autre derrière le corps. Changer les mains à chaque pas. Une démarche régulière et amortie facilite l'exercice.

- Tenir la balle derrière les genoux avec les deux mains, la lâcher, puis la rattraper devant les genoux.
- Lancer la balle contre un mur en la faisant passer entre les jambes (avec mouvement rapide des poignets), demi-tour et rattraper la balle devant soi.
- Tourner le corps complètement vers la gauche, lancer la balle en l'air avec une / les deux mains, se tourner très vite vers la droite et rattraper la balle.



Balles bondissantes: Les enfants font rebondir énergiquement les balles au sol (avec les deux mains). Avec les bras, ils forment un "petit panier" (cercle) dans lequel la balle doit retomber, puis la rattrapent.

- Faire rebondir la balle le plus haut possible du sol en prononçant un "hoop" énergique (expirer). Qui peut toucher le plafond?
- Lancer la balle en l'air de la position couchée, assise, etc. Les enfants seront-ils suffisamment rapides pour la rattraper debout?



⊗ Attention à ce que la balle ne rebondisse pas sur le nez depuis en-bas!

➞ Réaction/départ: voir bro 4/3, p. 9 s.

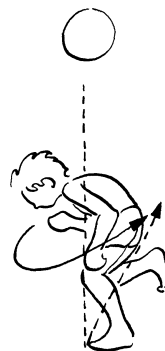
Balles volantes: A lance la balle de manière à ce que B ait le temps d'analyser la trajectoire.

- Au point culminant de la trajectoire, B frappe dans ses mains, saute en l'air ... Inventer d'autres formes.
- Reconnaître la rotation de la balle en l'air: elle tourne, elle ne tourne pas, rapidement en arrière, etc.
- A lance la balle 10 fois par-dessus un obstacle ou simplement en l'air. B essaie de placer un cerceau au point d'impact de la balle.



Balle en cloche: Les enfants lancent la balle en l'air et la rattrapent après un rebond. Réaliser une tâche motrice pendant que la balle est en l'air:

- "Plonger" sous la balle: est-il possible de faire un aller - retour?
- Toucher le sol x fois avant de rattraper la balle.
- Lancer la balle en l'air et la rattraper en position assise, les yeux fermés, dans le dos, etc.
- Lancer la balle en l'air. Se toucher brièvement le front avec la main droite et tenir simultanément le coude droit dans la main gauche; rattraper la balle avant qu'elle ne touche le sol.
- Sur le même principe, chacun invente et exerce une série de tâches complémentaires. Montrer son idée à un camarade. Peut-il l'imiter?



⊗ Utiliser des balles légères (p.ex. des ballons de plage ou des ballons de baudruche dans une enveloppe de tissu): voir bro 5/3, p. 36 s.

Ⓣ Lancer une balle 10 fois par-dessus un obstacle et la rattraper de l'autre côté.

2.4 Lancer sur des cibles

Un jeu que les enfants connaissent et apprécient est adapté en jeux de lancers de précision, par ex. chercher un trésor ou soulever des cartes de memory.

Les lignes de démarcation des terrains sont préparées par les enfants au moyen de couleur, de craie, de cordes ou de papier collant. Les enfants peuvent aussi déterminer, voire modifier eux-mêmes les règles du jeu à un certain poste.

Ces formes de jeux peuvent se composer de tâches motrices que les enfants travailleront de manière autonome (travail par demi-classe). Dans un travail par postes, les différentes activités peuvent avoir lieu simultanément.

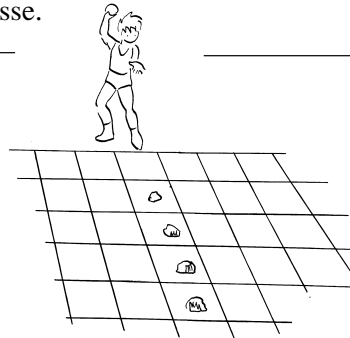
🎯 Les enfants doivent faire attention aux autres lorsqu'ils vont rechercher leur balle (c'est aussi cela le fair-play)! Pour des raisons de sécurité, on peut éventuellement se limiter à utiliser des balles en mousse.

Visse bien et tu seras récompensé!

🕒 Pause active:
voir bro 7/3, p. 8

Traverser un étang: Deux enfants sont face à face, séparés par le terrain de jeu. A tour de rôle, ils lancent une balle. Marquer la case d'impact de la balle avec une pierre. De combien de lancers, les deux joueurs auront-ils besoin pour pouvoir traverser l'étang "à pieds secs" (on ne peut marcher que sur les cases marquées)?

- Une seconde paire joue sur les deux autres côtés du carré. Lequel des deux groupes aura traversé l'étang le premier?
- Les pierres des adversaires peuvent être "coulées" et remplacées par une pierre de son équipe.

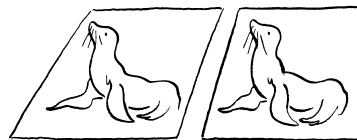


🎨 Les enfants dessinent leurs propres cibles avec une craie.

➔ Pour différencier les deux équipes, il est possible d'employer des sautoirs de couleurs à la place des pierres.

Memory: Des cartes (paires d'animaux) sont retournées dans les différentes cases d'une grille (voir "traverser un étang"). Les cases (cartes) atteintes appartiennent au joueur.

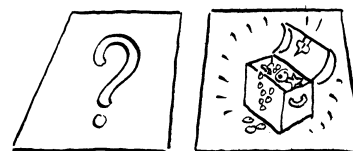
- Retourner les cartes atteintes. Si deux cartes identiques sont retournées, on peut les prendre.
- Poser des cartes de jass ou de poker. Chaque enfant reçoit un 10. S'il atteint une carte voisine (9 ou valet), l'enfant peut la garder. Qui sera le premier à arriver au six ou à l'as?



🎨 Dessin: fabriquer et illustrer des cartes d'animaux. Expression orale: les fables ou ce que les animaux peuvent nous apprendre.

➔ Il est aussi possible de jouer sans grille (cases).

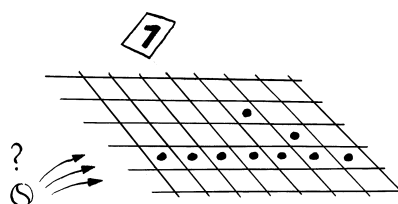
L'île au trésor: Des cartes sont retournées sur un terrain de jeu (l'île au trésor): une carte-trésor, des questions et des cartes vierges. Si une carte est atteinte, elle peut être retournée. Celui qui répond correctement une carte-question, peut rejouer. Celui qui trouve le trésor devient meneur du jeu et lira les questions lors de la partie suivante.



📖 Histoire: les grandes découvertes; expression orale: questions à propos de divers contenus et thèmes provenant de toutes les branches.

Figure: De combien de lancers un groupe aura-t-il besoin pour obtenir une figure (lettre, chiffre ...)? Marquer les cases touchées à l'aide de sautoirs ou autres.

- Dessiner des grilles aussi contre une paroi.
- Une case peut être cochée aussitôt qu'une certaine cible (anneaux, tapis, cerceau, etc.) a été atteinte.



🗣️ Expression orale: symboles simples tels que pictogrammes, lettres majuscules, chiffres ...

2.5 La dizaine

La dizaine est une forme ludique d'apprentissage intensif individualisé. Il est ici question d'un processus méthodologique et didactique qui doit encourager l'action spontanée et autonome des enfants.

Mettre en route le processus de création d'un jeu:

- Qu'est-ce qui rend un jeu captivant? Comment pouvons-nous collaborer?
- Joueurs: nombre, qui avec qui, qui contre qui?
- Espace de jeu: longueur, largeur, forme, év. cibles, buts?
- Matériel: quantité/nature des balles, moyens didactiques?
- Règles: que devons-nous définir ensemble pour que le jeu fonctionne, pour que tous aient les mêmes chances, pour éviter le plus grand nombre de situations ambiguës?
- Ne pas rivaliser pour des points dès le début. Un jeu doit d'abord être ro-dé!

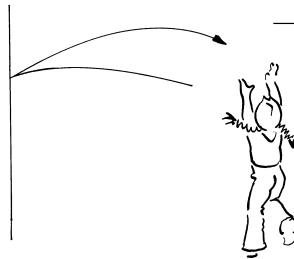
**Si tu t'exerces réguliè-
rement, tu deviendras
assurément un maître
du ballon.**

➔ Apprendre et enseigner des jeux: voir bro 5/1, p. 9 ss.

➔ L'enseignant conduit le proces-
sus d'apprentissage. Rendre les
enfants attentifs aux autres critè-
res seulement au moment où la si-
tuation de jeu l'exige.

La dizaine, individuellement: Chaque enfant lance une balle qu'il a lui-même choisie contre un mur de manière à pouvoir la rattraper (év. avec un rebond).

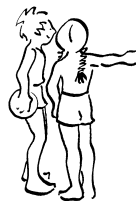
- Ajouter des difficultés supplémentaires: frapper dans les mains, toucher le sol, tourner sur soi-même, sauter et franchir la balle qui rebondit sur le sol...
- Une moitié de la classe observe les formes exécutées par les autres enfants puis tente de reproduire quelques exercices.
- Choisir un exercice et l'exercer jusqu'à la parfaite maîtrise.



⚠ Veiller à la distance par rap-
port au mur et à la hauteur des
lancers!

La dizaine, à deux: Deux enfants s'apprennent les exercices pratiqués ci-dessus.

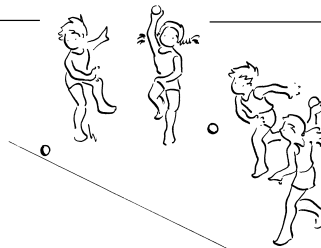
- Les exécuter ensemble, de manière synchronisée.
- Ensemble, inventer et exercer de nouvelles formes.
- Préparer une petite représentation; év. avec échange de balles, en chantant, en récitant une petite phrase rythmée ...



Ⓜ Les enfants apprennent et s'en-
seignent réciproquement. (partenariats d'apprentissage).

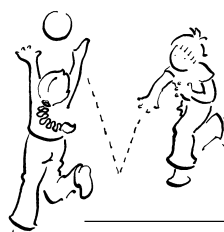
La dizaine, par quatre: Chaque paire montre et apprend ses idées à une autre paire. Peut-on réajuster ou modifier les formes pour qu'elles soient réalisables à quatre?

- Tous ensemble, sur le même rythme.
- 1 et 3 lancent; 2 et 4 attrapent.
- Avec changements de positions ...



La dizaine par deux et sans mur: Se passer la balle directement et de multiples manières.

- Cherchez un jeu avec une balle. Quelles seront la grandeur du terrain, la distance, les règles?
- Utilisez maintenant du matériel complémentaire tel que tapis, bancs, caissons, piquets, cerceaux ...
- Pensez-y: si vous avez une nouvelle idée, essayez-la tout de suite au lieu de perdre votre temps à vous demander si cela fonctionnera ou non.



➔ Passer à d'autres jeux
et formes ludiques, comme
p.ex. le ballon par-dessus
la corde, la balle au banc,
etc.

2.6 Jouer ensemble

Il est plus agréable de posséder quelque chose que de le partager avec un autre. Les formes ludiques suivantes ne fonctionnent que si les enfants transmettent la balle. Elles permettent donc de leur montrer les avantages du jeu collectif et de leur rappeler la nécessité du fair-play.

Ces jeux ne fonctionnent que si nous jouons ensemble.

A gauche et à droite: Les enfants forment deux cercles réguliers et concentriques. Ils font circuler deux balles; dans le sens des aiguilles de la montre sur le cercle extérieur et dans le sens contraire sur l'autre cercle; les balles se croisent toujours aux mêmes endroits.

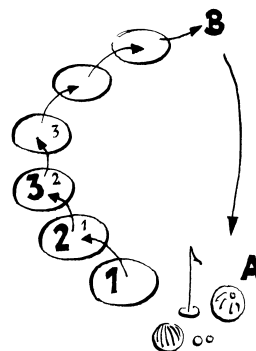
- Passer la balle au suivant en prononçant un "tsch" (expirer) distinct et en gardant le même rythme dans les deux cercles. Cette "locomotive à vapeur" peut-elle accélérer sans perdre une seule balle?
- Au signal du "mécanicien de la locomotive" (enfant/enseignant) le train change de direction ou freine d'urgence pour s'arrêter ...
- Le "train rapide" (extérieur) peut-il doubler le "tortillard" ou vice-versa?
- Changer de train: lorsqu'un enfant a passé sa balle, il change de cercle.
- Difficile: passer la balle au suivant avec un rebond.



☛ Toutes ces formes sont aussi réalisables en plein air.

Transport de balles: Transporter les balles du point A au point B. Un enfant se trouve dans la gare A (cerceau) avec les balles. L'enfant 1 donne une balle à l'enfant 2, 2 à 3, etc., 1 retourne chercher une balle jusqu'à ce que toutes les balles soient parvenues au point B.

- Mettre plus de cerceaux que d'enfants.
- Quelles solutions les enfants trouvent-ils pour mieux gérer le tout, év. en changeant de place, spécialement si l'on inclut des obstacles (p.ex. tunnel).
- Différencier: différentes longueurs de parcours.
- Se passer la balle à distance (rouler ou lancer): chaque enfant reste dans son cerceau.

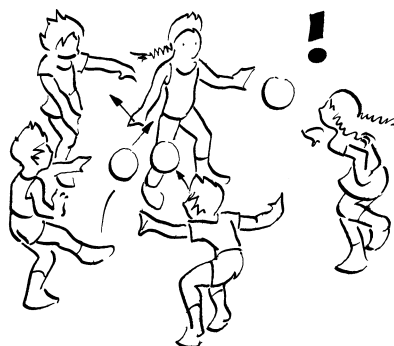


☛ Environ cinq enfants par train.

☛ Petits concours ou compétitions: voir bro 3/3, p. 30 s.

Observer-passer: Au maximum huit enfants forment un cercle et se passent des balles. Les passes sont libres: en l'air, au sol, rouler, avec le pied. Comme il y a plusieurs balles dans le jeu, les enfants doivent être attentifs et observer à qui et comment ils vont passer la balle. Il ne doit pas y avoir de collisions!

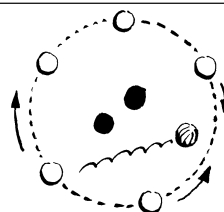
- Difficile: passes en mouvement et formation libre.
- La moitié du groupe se déplace sans balle, l'autre moitié reste sur place avec une balle. Celui à qui l'on roule une balle doit la renvoyer en la roulant; les passes avec un rebond sont retournées de la même manière, etc. changer les rôles.



☛ Commencer avec 2 balles!

A travers le cercle: Env. 6 enfants se déplacent sur un cercle/à l'extérieur d'un terrain. Deux défenseurs sont dans le cercle/terrain. Les attaquants se déplacent et roulent la balle de sorte que les défenseurs ne parviennent pas à la toucher. Changer les rôles.

- Jouer aussi avec passes directes ou avec un rebond.

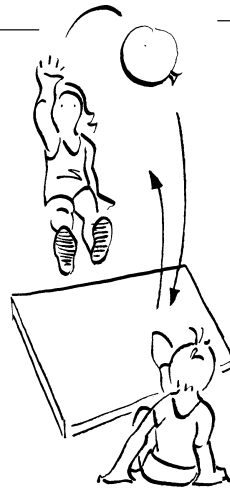


2.7 Jeux de balles sur des tapis

Les enfants peuvent jouer intensivement avec des moyens rudimentaires. Quelques modifications apportées par l'enseignant ou les enfants permettent de faire évoluer le jeu pour qu'il soit encore plus passionnant. Progressivement, de petites compétitions se développent, parfois au sein même du groupe.

Balle au tapis: Chaque paire d'enfants reçoit un tapis et une balle (balle avec enveloppe en tissu, ballon de plage ...). Le jeu consiste à faire rebondir la balle sur le terrain (tapis; en plein air: un drap ou une nappe). Les règles sont définies en commun par les enfants, p.ex.: la balle ne peut toucher le tapis qu'une seule fois, mais ne doit pas toucher le sol. La balle ne peut être jouée que vers l'avant et doit traverser le tapis dans le sens de la longueur.

- Toujours en mouvement: après chaque lancer, les enfants changent de côté dans le sens des aiguilles de la montre, à savoir: du grand au petit côté, etc.
- Seulement en frappant la balle sans l'attraper.
- A genoux, en appui facial, assis ...
- Jouer uniquement avec la tête, avec les avant-bras, les genoux, les pieds ...
- Le tapis ne constitue plus le terrain mais sert d'obstacle par-dessus lequel il faut jouer. Les enfants délimitent le nouveau terrain à l'aide de cordes à sauter, de sautoirs, en utilisant les lignes de la salle, des ficelles, des cordeaux, des piquets, des cônes etc.
- Remplacer le tapis par des bancs suédois, des éléments de caissons suédois, des cordeaux tendus ... On obtient des jeux qui s'apparentent au tennis.



🗣 Expression orale:
vidéo: La sorcière et Merlin l'enchanteur: "le combat des fantômes".

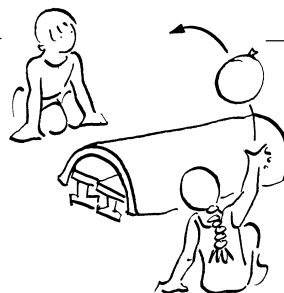
➡ Confectionner/jouer avec une balle recouverte de tissu: voir bro 5/3, p. 36

🗳 Marquer les terrains de jeu avec de la sciure (terrain en herbe) ou de la craie (terrain en dur).

➡ Jeux avec une planche à découper: voir bro 5/3, p. 6

Table haute: La surface de jeu (tapis) est rehaussée. Les enfants choisissent la structure inférieure, p.ex. deux bancs suédois qui permettront à deux groupes de jouer sur la même installation (la surface de jeu peut être plus haute si l'on utilise des éléments de caissons). Nous jouons au tennis de table ou au volley-ball.

- En plus des jeux de lancers "en hauteur", nous essayons de créer des jeux de rouler (tunnels).

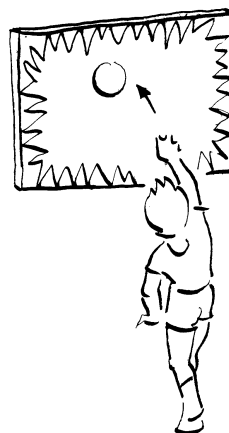


➡ Essayer différentes positions pour jouer: assis, à genoux, debout ...

➡ Pour des jeux de tunnels, utiliser p.ex. des balles de unihockey.

Dans la gueule du tigre: Dresser les tapis contre un mur. A l'aide de craies, les enfants y dessinent des gueules de tigres avec d'énormes dents. Est-il possible de jouer contre le tapis sans atteindre les dangereuses dents?

- Combien de fois un enfant réussira-t-il atteindre la cible pendant qu'un partenaire réalise un parcours donné?
- Quelle équipe de deux atteindra-t-elle le plus souvent la gueule du tigre en lançant à tour de rôle?
- Qui est capable d'atteindre la cible avec la main la plus faible?
- Jouer avec les pieds ou avec des ustensiles de frappe (p.ex. canne de unihockey, raquette de tennis ...).
- Faire un service avec une planche à découper, une raquette de tennis ou une planche de volley-ball.



➡ Planche à découper: voir bro 5/3, p. 6; Mini-tennis: voir bro 5/3, p. 7; confectionner/jouer avec une planche de volley-ball: voir bro 5/3, p. 38 s.

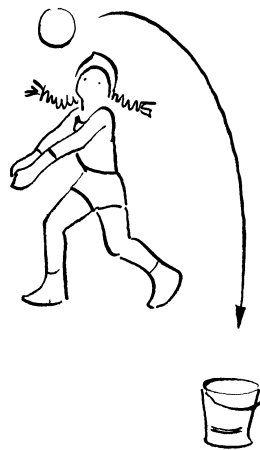
2.8 Jeux de volley-ball

Les formes de jeux par-dessus un banc stimulent les capacités propres aux jeux de balles aériennes (volley). La position basse et la manière d'attraper la balle sont des gestes préparatoires à la technique du volley-ball (p.ex. la manchette). Utiliser des balles lentes (balles recouvertes de tissu, ballons de plage).

Nous jouons au "volley" donc sans laisser la balle tomber par terre.

Aucune balle sur le sol: Deux enfants se passent une balle de multiples manières mais toujours avec les deux mains. Rattraper la balle après un tour sur soi-même, au-dessus de la tête, entre les jambes ... Les enfants trouvent leurs propres idées.

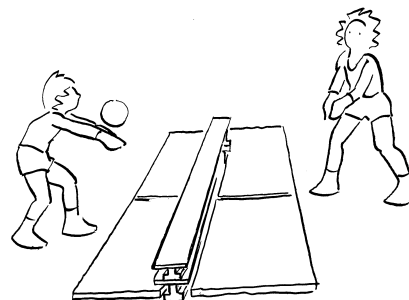
- Lancer la balle en cloche (trajectoire élevée) sur des cibles telles que seaux, cerceaux, boîtes en carton.
- Le receveur se tient à l'extérieur d'un terrain donné jusqu'à ce que son partenaire ait lancé sa balle. Il pénètre dans le terrain au moment où la balle a quitté ses mains et essaie de la rattraper avant qu'elle ne touche le sol.
- Idem, avec plusieurs receveurs numérotés. Le lanceur appelle un numéro avant de lancer la balle. L'enfant concerné essaie de la rattraper avant qu'elle ne touche le sol. Changer les rôles.
- Tous les receveurs sont dans le terrain. Ils sont assis, couchés sur le dos ... De cette position, ils réagissent au moment où ils sont appelés.
- Ballon par-dessus la corde 1 contre 1.



⚠ Si nous fléchissons les genoux et si nous nous tenons sur la pointe des pieds, nous pouvons réagir plus promptement! Est-ce exact? Essayer aussi le contraire!

Volley-ball par-dessus un banc: Placer deux bancs superposés ou tendre un cordeau sur la ligne centrale. Installer une piste de tapis de chaque côté. Le but du jeu consiste à lancer la balle de manière à ce qu'elle retombe dans le terrain adverse. L'adversaire essaie de rattraper la balle avant l'impact au sol. Règles du jeu:

1. le lanceur commet une faute si sa balle retombe sur la piste de tapis.
 2. jouer la balle depuis l'endroit où elle a été interceptée. Attraper la balle exclusivement avec les deux mains, au-dessous de la hauteur des épaules et si possible en ayant les bras tendus. Ne comptent que les lancers effectués depuis le bas et dirigés vers le haut.
- Avec des ballons de plage, il est aussi possible de renvoyer la balle directement avec les avant-bras tendus.
 - Jouer 2 contre 2 et 3 contre 3.

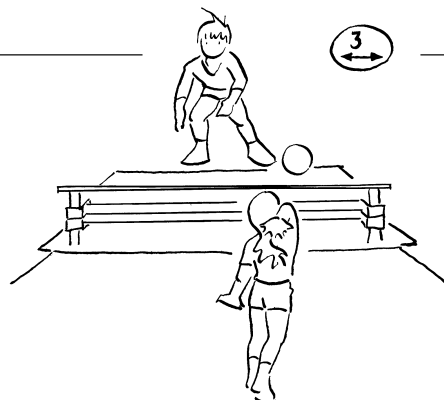


➔ Avec des obstacles plus élevés, on peut aussi jouer sans les tapis.

⚠ Un enfant par terrain de jeu veille au respect des règles.

1 contre 1 avec changements: Un enfant d'une équipe de trois joue contre un adversaire. Changement de joueur après trois fautes ou après avoir gagné contre deux adversaires.

- Changement après chaque troisième franchissement du banc par la balle mais sans interruption du jeu.
- 2 contre 2, changements sans interruption du jeu. Les 2 joueurs déterminent un rituel de changement volant, p.ex. se taper dans la main.
- Après chaque lancer de sa propre équipe, les joueurs doivent se toucher ou toucher une ligne.



➔ Négocier et fixer les règles du jeu en commun.

3 Jeux de balles avec les pieds et jeux de hockey

3.1 Développer le toucher de balle

Les pingouins n'ont pas de mains, c'est la raison pour laquelle ils poussent leurs oeufs avec beaucoup de précaution à l'aide de leurs pattes. Cette image peut inciter les enfants à manier leur balle avec finesse car jouer la balle du pied ne signifie pas seulement shooter fort ou se la disputer.

Imagine-toi que tu es un pingouin et que tu déplaces ton oeuf avec les pieds.

Tâter les balles: Avec les pieds, tâter différentes balles éparpillées sur le sol. Les faire rouler doucement: ont-elles des trous, des coutures, une valve; sont-elles petites ou grandes, dures ou tendres?

- Prendre une balle entre les pieds et "se dandiner" en av., en ar., de côté.
- Maintenir les balles en équilibre sur les pieds (cou-de-pied). Est-il possible de rester debout sur les talons, voire même de se déplacer en avant ou en arrière? Essayer avec des balles de tailles différentes.
- Ramener en douceur les balles qui partent en roulant avec la plante des pieds.

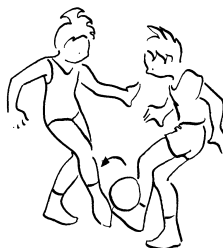


👉 Interdisciplinarité: où et comment les pingouins vivent-ils?

➔ La perception est meilleure si l'on joue pieds nus.

Transmettre des balles: Le pingouin A veut aller se dégourdir les jambes et transmet son oeuf à B. Combien de variantes les "pingouins" trouvent-ils?

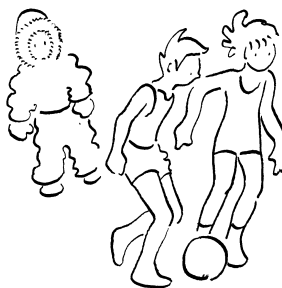
- A s'assied, la balle coincée entre ses pieds puis la lâche. B essaie de la rattraper en douceur.
- Comment peut-on rattraper des balles en douceur? Essayer de les amortir sans bruit.
- A roule une balle à B qui la laisse rouler sur le cou-de-pied.



⚠ Allez à la rencontre de la balle, accompagnez-la longtemps.

Se faire des passes: Un chasseur du grand Nord apparaît (enseignant/enfant); ne restons pas là! Les enfants se déplacent l'un à côté de l'autre en se roulant l'oeuf avec précaution pour aller le mettre en sécurité. Le chasseur marche librement dans la salle. Les pingouins l'observent et essaient de l'éviter.

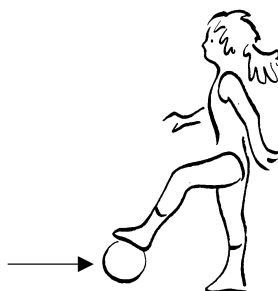
- Des "morceaux de glace" (tapis) font obstacle; les enfants doivent les contourner.
- Librement: est-il possible de se faire des passes le long d'une ligne?
- La balle peut-elle être renvoyée directement, en douceur et sans bruit?
- Avec différentes parties du pied: l'intérieur, l'extérieur, avec le cou-de-pied, le talon, la semelle.



⚠ Pour que les "oeufs" ne s'entrechoquent pas, les pingouins fuient tous dans la même direction et s'éloignent du chasseur.

Stopper des balles: 3-4 paires de joueurs sur un terrain délimité. Une balle pour 2. L'enfant A shoote sa balle vers le camp adverse. B essaie de la freiner avant qu'elle ne franchisse la ligne qui borde le terrain.

- Quelles techniques d'arrêt les enfants connaissent-ils? Lesquelles sont-elles les plus efficaces?
- Est-il possible d'arrêter une balle juste sur la ligne, comme si la balle restait collée au pied?
- A conduit sa balle avec la semelle en sautillant sur une jambe et en suivant une ligne. Alternier pied droit et pied gauche.



3.2 Jeux de balles au pied

Le grand terrain de jeu est quelque peu réduit au moyen de petits obstacles. Les enfants conduisent leur balle en évitant les obstacles et apprennent ainsi à mieux contrôler leur action. Ceux qui parviennent à contrôler le ballon en courant pourront aussi la garder plus longtemps.

Es-tu aussi habile avec les pieds qu'avec les mains ?

Nains: Des cartons (de chaussures), des cônes et des quilles sont dressés (comme des nains) dans le terrain. Les enfants courent et conduisent leur balle avec les pieds en essayant d'éviter de renverser les nains.

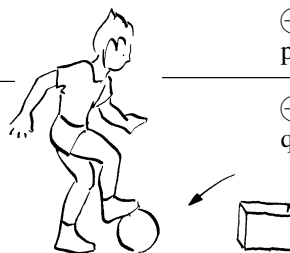
- Faire passer la balle à la droite d'un nain et courir en passant à sa gauche sans le toucher et vice-versa.
- "Danser sous son nez": essaie p.ex. de sautiller sur une jambe et de contourner le nain en conduisant la balle avec la semelle de ton autre pied. Essaie de réaliser plusieurs tours de suite jusqu'à avoir le tournis, puis change de sens.
- Boccia avec les pieds: shoote la balle en direction du nain sans le toucher.



☞ Nains: signification, symbolique, nains de jardin...

Ruelle: La moitié des enfants arrête la balle à env. 1 m d'un nain en posant un pied dessus. Les autres enfants conduisent leur balle à travers les "ruelles" ainsi obtenues. Changement des rôles dès qu'un nain est touché ou après avoir traversé 10 ruelles.

- Changement libre après une certaine durée.

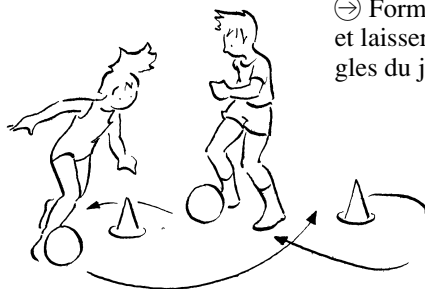


☞ Peut aussi faire l'objet d'un poste, pour un jeu de groupe.

☞ Fair-play: comment faire pour que tout le monde joue?

Course en huit: Deux enfants se poursuivent en contournant deux nains. Celui qui se fait toucher par derrière ou qui renverse un nain a perdu et va chercher un nouveau partenaire.

- Par groupes, les enfants construisent une piste de slalom avec des "géants" (piquets) et des "nains". Contrairement aux "nains", les "géants" ne tombent pas si facilement (prise de risques plus élevée).
- Jouer à travers des éléments de caissons. En plein air, jouer à travers des piquets croisés, des haies, etc.
- Essayer les pistes de slalom des autres enfants. Qui réalise le meilleur temps?



☞ Former des paires équilibrées et laisser les enfants établir les règles du jeu.

Défendre – jouer collectivement: 1:1, une balle: chaque enfant défend une quille. Après trois quilles renversées, chercher un nouveau partenaire de jeu.

- 2:2: chaque équipe forme son but avec 2 quilles (cônes ...). Par des passes, essayer de faire passer la balle entre les quilles adverses. Si une quille est renversée, le but ne compte pas.
- 2:2: celui qui fait tomber une quille perd un point.
- 2:2 sur un terrain jonché de "nains": les paires essaient d'en renverser le plus possible; seuls les attaquants peuvent marquer des points. Les "nains" sont divisés en "lutins" et en "nabots porte-malheur". Un "lutin" renversé rapporte un point, un "nabot" en fait perdre un.

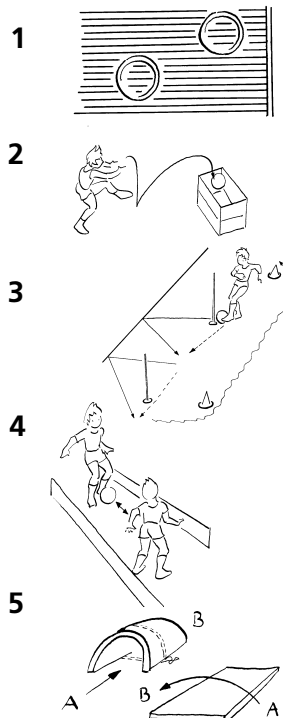


⚠ Orienter tous les terrains de jeu dans le même sens, (p.ex. dans le sens de la largeur).

☞ Donner quelques règles, puis laisser les enfants en trouver d'autres.

Postes avec cibles: Divers aménagements avec cibles exigent et sollicitent la précision de tir.

- 1 Des cerceaux sont suspendus aux espaliers à des hauteurs différentes. Celui qui a atteint 10 cibles peut changer de poste.
- 2 Balle dans une main, la laisser rebondir une fois sur le sol et la dégager comme un gardien de but directement dans un caisson. Changer de poste après 5 tirs réussis. Varier la distance du caisson.
- 3 Une-deux: placer des piquets ou des cônes à env. 2m du mur et séparés d'env. 3m (= joueurs adverses). Courir parallèlement au mur et jouer la balle contre le mur de manière à passer les "adversaires" et la reprendre dans la course. Revenir par l'extérieur et recommencer. Changement après 3 tours.
- 4 Passes dans la ruelle: deux enfants se font des passes entre deux lignes (bancs suédois) avec une balle en essayant d'éviter de toucher les lignes. Combien de passes réussiront-ils? Changement après 20 passes contrôlées.
- 5 Piste de tapis: quelques tapis en forme de "tunnel", d'autres à plat. Se faire des passes, à deux: par-dessus le tapis, par-dessous, du côté gauche ou droit, etc. Changement après 5 minutes.



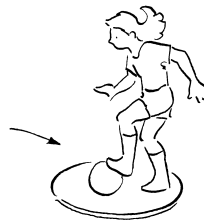
⇒ Organiser un tournus ou laisser les enfants changer librement. Développer les règles en commun et attribuer des points aux différentes activités, les modifier si nécessaire.

⚠ Proposer plusieurs possibilités de jeu à un même poste pour permettre une activité accrue.

⇒ Tunnel: attacher le tapis à l'aide de deux cordes à sauter.

Balle stoppée: Une grande quantité de cerceaux est éparpillée dans la salle. Un enfant roule la balle à sa partenaire de manière à ce qu'elle réussisse à la stopper dans un cerceau. Changer les rôles et de cerceau.

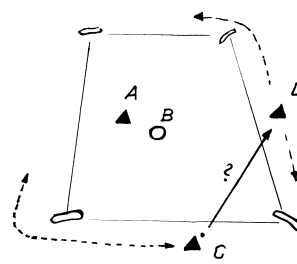
- Augmenter la distance.
- Il est plus difficile de stopper une balle qui rebondit.
- Combien d'essais sont nécessaires pour stopper 15 balles correctement?
- Quelles passes sont les plus précises? Celles effectuées avec le pied intérieur ou extérieur?
- 2:2 avec 3-4 cerceaux: un point est marqué si un enfant réussit à stopper une balle dans un cerceau.
- Shooter la balle en direction d'un cerceau, contourner un piquet puis aller stopper la balle dans le cerceau.



⇒ Aborder le thème du fair-play.

Se démarquer: Le terrain est délimité dans les coins, p.ex. à l'aide de sautoirs. Un prisonnier A et un gardien B se trouvent sur le terrain. Deux enfants (C et D) se déplacent librement autour du terrain. Une balle est en jeu. C et D sont-ils capables de faire une passe à A en évitant B? S'ils y parviennent, A est délivré et B devient prisonnier à son tour. C et D ont le droit de jouer ensemble.

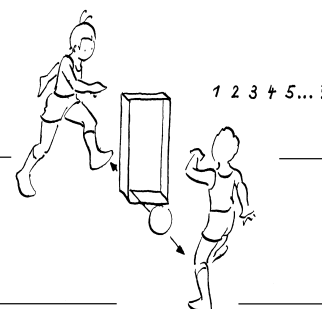
- Seul un gardien se trouve sur le terrain: 3 enfants sont à l'extérieur. Les passes touchées par le gardien ne comptent pas pour un point. Franchir un coin = 1 point, franchir 2 coins = 2 points. Changer le gardien après 10 points. Variante: le gardien (gardien de but) a le droit d'utiliser ses mains.



⇒ Délimiter les terrains à l'aide de caissons suédois ou de piquets.

⚠ Jeu éprouvant: changer souvent le gardien.

Notre test de football: Avec les enfants, créer un test comprenant les habiletés suivantes: conduite et contrôle de la balle, précision du tir et de la passe.



⚠ Les enfants créent la feuille de test et fixent les critères de réussite durant une leçon de français.

3.3 Jeux de hockey

Le unihockey est praticable aussi bien en plein air qu'en salle et sans gros investissement en matériel. Il faut seulement que chaque enfant dispose d'une canne et d'une balle. Les enfants développent les techniques de conduite de balle par diverses situations ludiques.

N'as-tu pas l'impression d'avoir un bras à rallonge?

Manier la canne/conduire la balle: Les enfants maintiennent la canne (sans balle) autour des autres joueurs en maintenant la palette au niveau du sol; aussi en courant en arrière et de côté.

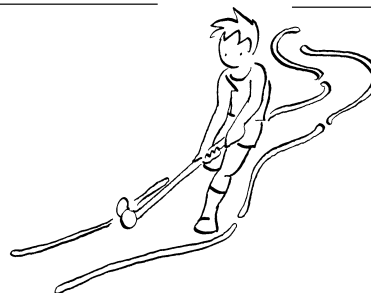
- La moitié des enfants de la classe conduit sa balle autour des autres enfants sans les toucher.
- Par deux: essayer de faire passer la balle entre les jambes d'un partenaire qui se déplace en marchant. Changer les rôles après 5 réussites.
- Essayez de toucher les chaussures de votre partenaire. Créez vos propres règles de jeu.



🏑 Prendre garde aux camarades.

Piste de cordes: Les enfants construisent un circuit délimité à droite et à gauche par des cordes à sauter (canal étroit = difficile, large = facile).

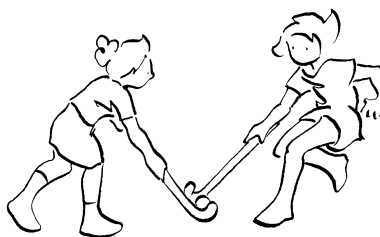
- Ceux qui jouent à gauche essaient aussi à droite; avec la canne à l'endroit, avec le revers; en tirant la palette vers soi, en arrière ...
- Inclure des bancs et des éléments de caissons ...
- Essayer les circuits des autres groupes.
- Minigolf: chaque groupe crée sa piste (p.ex. jouer sur des quilles, sur une feuille de journal ...).



➞ S'exercer en suivant le "courant"; recommencer à chaque fois depuis le début.

Les voleurs de balle: La moitié des enfants conduit une balle. Les autres essaient de la leur subtiliser sans contact corporel et sans donner de coups. Ceux qui ont pris une balle la conduisent et la gardent le plus longtemps possible.

- Les joueurs sans balle peuvent mettre leur canne en travers de la trajectoire des conducteurs de balles. Ces derniers sont-ils capables de soulever leur balle et de la faire franchir ces obstacles sans la perdre?
- Les attaquants se couchent en travers. Les conducteurs peuvent-ils les franchir en soulevant leur balle?



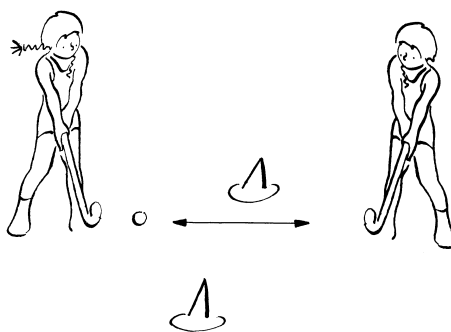
➞ Attribuer év. un terrain aux garçons et un autre aux filles.

🏑 Les coups de cannes sont interdits; retirer la balle pour l'enlever mais ne pas la frapper.

⚠ De quelle manière la palette peut-elle se glisser sous la balle?

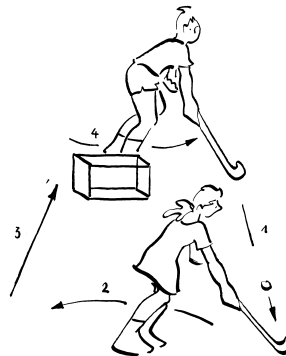
Tirs aux buts: Les enfants installent des buts de différentes largeurs à l'aide de piquets ou cônes. Par deux, ils dribblent et se font une passe à travers chaque but.

- A conduit sa balle et B essaie de l'empêcher de marquer un but. Changer les rôles à chaque tir manqué.
- Balle-château: quatre "portes" et un "fossé" (utiliser les lignes de la salle ou des cordes à sauter) représentent une ville (médiévale). Celle-ci est assiégée et "bombardée" de tous les côtés. Plusieurs balles sont en jeu et circulent autour de la ville. Les habitants sont dans le fossé et empêchent les boulets de passer. Le siège dure 2 minutes. Combien de "boulets de canons" passent-ils les portes? Après 2 minutes, les assaillants annoncent le nombre de leurs réussites. Changer les rôles.



Revers-coup droit: Deux enfants, face à face, réalisent des passes autour d'un élément de caisson: intercepter la balle avec le revers, passer en coup droit depuis l'autre côté. Conseil: pour un meilleur équilibre, repositionner à chaque fois les jambes et les pieds.

- Jouer directement, c.-à-d. intercepter brièvement la balle, se mettre en position et faire la passe.
- Série de passes dans l'ordre inverse: intercepter la balle en coup droit et la renvoyer en revers.
- Inclure un élément de caisson comme but dans la série de passes. P.ex. interception en revers, passe en diagonale à travers l'élément de caisson ...
- Pour les plus avancés: balle levée par-dessus l'élément, l'arrêter, faire une passe à travers l'élément.

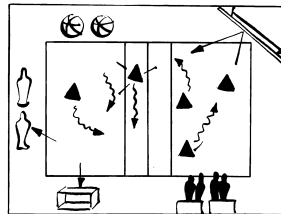


⚠ Laisser la palette au niveau du sol!

➡ Permettre des séries personnalisées!

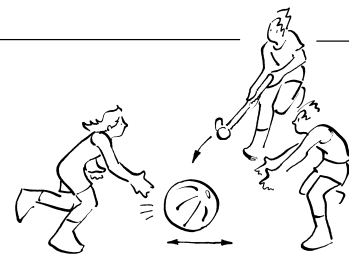
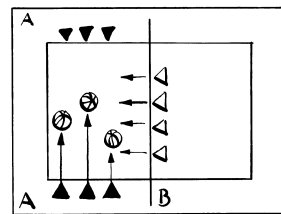
Tirs tous azimuts: Dribbler librement dans le terrain de volley-ball. Depuis les lignes, on peut tirer sur des cibles (quilles, élément de caisson, quille sur un élément de caisson, cerceau suspendu aux espaliers, boîtes de conserve, boules de papier ...) placées devant les murs. On ne peut tirer que si la balle est arrêtée.

- Par deux: mettre au défi un partenaire; celui qui atteint en premier une cible peut choisir la prochaine.



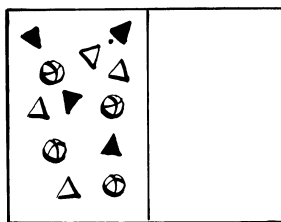
➡ Les élèves expérimentés montrent diverses techniques de tirs aux autres enfants.

Ballons lourds en mouvement: Terrain de jeu: une demi-salle. Par paires, les joueurs de l'équipe A se placent face à face sur les côtés latéraux. Ils se roulent des ballons lourds. Les joueurs de l'équipe B se trouvent sur la ligne centrale et essaient d'atteindre les balles par des tirs puissants. Aller rechercher les balles à chaque interruption. Combien de manches faudra-t-il à l'équipe B pour marquer 20 points? Changement.



Hockey avec ballons lourds: Terrain de jeu: une demi-salle. Deux équipes composées de 2 à 3 lignes ("bloc") de 3-4 enfants chacune. Buts: 3-6 ballons lourds éparpillés sur le terrain de jeu. Chaque ballon touché compte pour un point. Le jeu se poursuit sans remise en jeu. On ne peut marquer que deux points consécutifs sur le même ballon. La première équipe à 5 points est vainqueur. Elle est remplacée par une ligne au repos. Les lignes en attente comptent les points.

- Chaque équipe défend 3 ballons marqués par des sautoirs. Tirer uniquement dans un but adverse.
- En guise d'échauffement: toutes les équipes se font des passes en même temps sur le même terrain.



⚠ Introduire les règles du jeu et les faire évoluer.

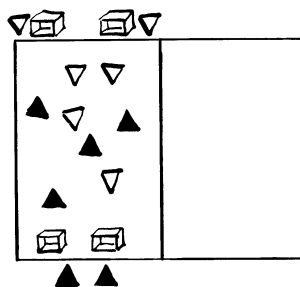
Engagement corporel: il est interdit de retenir, de pousser l'adversaire avec les mains, de lui rentrer dedans en marche arrière ou de lui couper la route.

Manipulation de la canne: interdit de lever la palette plus haut que la taille lors d'un tir.

➡ Autres règles de unihockey: voir bro 5/4, p. 66

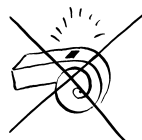
Hockey-caisson: Terrain sur une demi-salle. Deux équipes de 4 avec 2 remplaçants chacune. Buts: chaque équipe possède deux éléments de caisson séparés d'env. 3 m et joue sans gardien. Celui qui marque un but se fait remplacer.

- Définir les changements: le joueur 1 quitte le terrain après 1 minute, le joueur 2 après 2 minutes, etc.



➡ Gestion du temps et supervision du jeu par des enfants dispensés ou par l'enseignant.

Sans arbitre: Jouer à 5:5. Un but (élément de caisson) et un gardien par équipe. Les enfants dirigent et gèrent leur partie. Comment s'opèrent les changements? Qui remplace le gardien? Que faire en cas de doute? Etc.



Ⓜ Concevoir, réaliser et évaluer un jeu en commun.

🗣 Expression orale: évoquer les expériences vécues (fair-play ...).

4 Jeux d'équipes

4.1 Formation des équipes

Il est d'usage de laisser les enfants choisir eux-mêmes les équipes. Cette pratique est discriminatoire pour les enfants peu doués en sports et donc pas très pédagogique. Pour cette raison, il est indispensable d'expérimenter en éducation physique toute la panoplie des procédures existantes.

Le hasard décide

- Tous les enfants portant des t-shirts de couleurs, motifs, semblables sont ensemble (gris et blancs contre les rayés), ...
- Ceux qui se trouvent par hasard dans un certain espace sont ensemble.
- Tous ceux qui sont nés un jour impair forment une équipe.
- Les enfants du printemps jouent contre ceux de l'automne, etc.
- Ceux qui ont les yeux bleus contre ceux qui ont les yeux bruns.
- Former des paires par pupitres (de la classe) ou en regroupant deux enfants de même taille et les répartir dans différentes équipes.
- Tirage au sort, avec un dé, etc.

La formation aléatoire d'équipes comporte évidemment un risque de déséquilibre et donc de démotivation de l'équipe la plus faible. Il existe évidemment d'autres bons procédés de formation d'équipes que celui du hasard. L'enseignant peut, par ex., procéder lui-même à la répartition des élèves.

Equipes stables pour une période prolongée

Chaque enfant appartient à la même équipe durant un mois mais assumera, au cours de cette période, tous les rôles possibles. Sur une fiche d'équipe, les enfants noteront p.ex. s'ils ont été attaquants, défenseurs ou gardien de but. Leur attention pourra ainsi être focalisée sur la tactique de jeu. Les discussions d'équipe sont nécessaires, par ex. pour aborder les points suivants:

- Les attaquants et les défenseurs d'une même équipe ne doivent pas se trouver dans le même secteur de jeu.
- Aujourd'hui, seuls trois joueurs (choisis en secret) d'une même équipe et inconnus de l'équipe adverse peuvent marquer des buts. Aussitôt que chacun d'eux a marqué son but, le jeu est terminé.
- Les buts marqués par un "enfant-joker" comptent pour le double, etc.

Equipes à niveaux

Sur la base de leurs résultats, l'enseignant répartit les équipes par classes de niveaux ("ligues"). Ce type de compétition incite naturellement à imiter les comportements et attitudes de leurs idoles sportives ou de stars connues. Les comportements peuvent être discutés en classe, p.ex. sous l'angle de "gagner et perdre". Comment gérons-nous cela? Répartir les enfants par niveaux ou groupes d'intérêts:

- L'équipe qui gagne peut monter d'une ligue, celle qui perd redescend.
- Garçons et filles jouent chacun dans une moitié de salle.
- Compter les points sur un terrain, pas sur l'autre.
- Jouer au hockey sur un terrain, au mini-volley sur un autre, etc.

➔ Organisation de groupes: voir bro 1/1, p. 103 s.



➔ Favoriser la collaboration et l'autonomie dans l'action: voir bro 1/3, p. 12 et bro 5/1, p. 7

4.2 Hétérogénéité de la performance dans le jeu

Les différences de performances entre les enfants d'une même classe peuvent être très élevées. D'un côté, la recherche d'enfants talentueux est de plus en plus précoce au sein des clubs et des sociétés sportives. Il n'est donc pas exclu - et par ailleurs tout à fait compréhensible - de voir apparaître dans chaque classe d'école primaire de "petites stars" qui ont le désir d'appliquer et de démontrer leurs capacités acquises aux entraînements des clubs. D'un autre côté, d'autres enfants ont peu envie de rivaliser dans un combat inégal avec des enfants meilleurs qu'eux et de se sentir dévalorisés. Le défi pour l'enseignant est de réussir à faire jouer ensemble et à satisfaire pleinement tous les enfants de la classe malgré ces différences importantes.



Intégrer les trouble-fête comme partenaires de jeu

Ne considérons pas simplement les enfants qui posent problème dans les jeux comme les "moutons noirs" inéducables de la classe. Essayons plutôt de les intégrer comme partenaires de jeu et exploitons leur grande sensibilité pour indiquer à quel moment le jeu manque d'intérêt ou déborde. Ces "gâcheurs" qui ont le courage et la force de nager à contre-courant sont souvent d'excellents meneurs de jeu s'ils trouvent l'opportunité d'investir leurs compétences de manière constructive.

➔ Réaliser:
voir bro 5/1, p. 14

Conseils pour la pratique

- En cas de grandes différences de niveau, impliquer les enfants habiles comme aides dans la phase d'apprentissage.
- Les jeux compétitifs n'ont un sens que si tous les enfants sont en mesure de participer avec une certaine chance de victoire. Si cette condition fait défaut, cela signifie que le jeu est inadapté et qu'il faut revenir à d'autres formes plus simples.
- Dans le jeu à but compétitif, former des groupes à niveaux. Laisser s'affronter des enfants qui sont en mesure de le faire et qui, surtout, en ont envie.
- Il n'est pas nécessaire que tous les enfants jouent en même temps. Diviser l'espace disponible en ateliers complémentaires. Prévoir une place pour d'autres activités telles que l'équilibre, le jonglage etc. Aménager un emplacement pour l'apprentissage de la technique de balle, un autre pour la condition physique avec des cordes à sauter, des élastiques, etc. Ce type d'organisation est idéal pour le développement du partenariat.
- Préserver un équilibre entre tension et décontraction. Il est souhaitable que les enfants soient en mesure de passer de l'un à l'autre état de manière autonome, afin qu'ils apprennent à faire par eux-mêmes le choix de l'activité la plus adaptée à leur besoin.

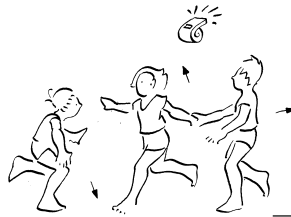
4.3 Améliorer la vision périphérique

En situation de jeu, les enfants s'engagent souvent sans discernement. Par un apprentissage ludique efficace, ils apprendront à se démarquer et à occuper des espaces vides. Ainsi, le jeu gagnera en fluidité et en sécurité.

Bien jouer c'est d'abord observer!

Course par paires: Un enfant essaie d'attraper ses camarades. Pour être en sécurité, il faut être rapide ou se mettre par 2. A un signal donné, toutes les paires doivent se séparer et se reformer différemment.

- Le chasseur ou l'enseignant annonce le nombre d'élèves qui doivent se regrouper ("trois", "cinq" ...).



➔ Répartir la classe sur plusieurs terrains: plus d'intensité et davantage de réussite.

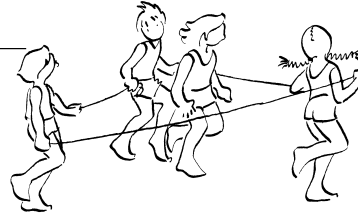
La ligne: 3 enfants se déplacent dans l'espace. Celle/celui qui se trouve au milieu réagit de manière à rester toujours sur la même ligne que ces 2 partenaires.

- Idem par groupes de 4 avec 2 enfants au milieu.
- Le point: la pointe des pieds des enfants du groupe se touchent. Quel groupe d'enfants est-il capable de se maintenir en équilibre ainsi en se donnant la main et en tendant les bras vers le haut.
- Idem sur un pied.



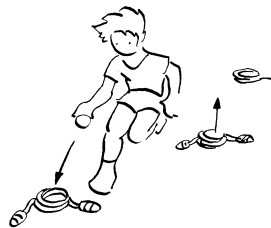
🗨️ Vocabulaire: le point, la ligne, droit.

Toile d'araignée: Groupe de quatre: 3 enfants forment un triangle au moyen de cordes à sauter tendues. L'attelage ainsi obtenu se déplace dans toute la salle en évitant que le quatrième enfant se trouvant au milieu du triangle ne soit touché par une corde.



➔ Sciences naturelles: toutes les araignées tissent-elles des toiles?

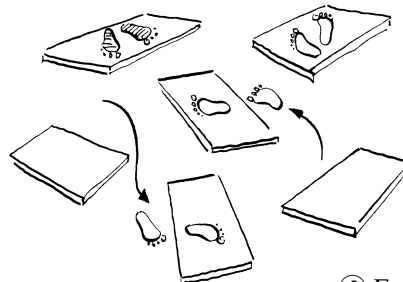
Oeufs de serpents: Enroulés sur eux-mêmes, les serpents (cordes) dorment dans toute la salle. Les "enchanteurs" essaient de déposer un oeuf (balle de tennis, caillou, noix, feuille ...) dans chaque nid pendant que d'autres les enlèvent. Les enfants vont chercher les oeufs au dépôt de matériel ou les y ramènent. Quelle doit être la grandeur des groupes pour que le jeu reste intéressant? Prévoir 2-3 dépôts de matériel.



➔ Interdisciplinarité: animaux que nous craignons? Pourquoi? Autres jeux avec des animaux: voir bro 4/3, p. 5 s.

Occupé: Un nombre de refuges (cercles de cordes) supérieur au nombre de défenseurs est réparti dans la salle. Un point est marqué si l'on réussit à poser un pied sur un tapis libre. Si un tapis est occupé par un défenseur, on ne peut y marquer de point. Les attaquants ont env. 3 minutes pour marquer des points.

- Trois équipes jouent simultanément. A et B attaquent et C défend; changer les rôles. A la fin de chaque partie, les équipes comptent et retiennent leurs points (secrètement - mais sans tricher!).
- Préparer deux installations de lancers à l'extérieur du terrain. Celui qui a marqué un point sur un tapis sort immédiatement du terrain et obtient un lancer franc. Qui, de A ou de B remportera le duel de lancers (p.ex. le premier à avoir atteint 10 fois sa cible)?



➔ Performance individuelle ou collective?

➔ Franchir des fossés et des obstacles: voir bro 4/3, p. 11 s.

4.4 Jeux de balle brûlée

La progression de jeu qui suit montre, à titre d'exemple, comment il est possible de développer et varier une idée de jeu pour aboutir à une forme ludique plus riche et plus complexe. En premier lieu, la balle brûlée doit rester un jeu intensif et coopératif.

Observe le jeu et ne fonce pas tête baissée!

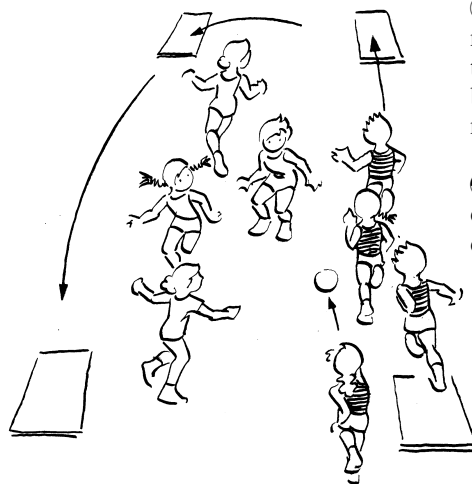
Idée de jeu: Deux équipes s'affrontent. Un membre de l'équipe des coureurs lance/frappe vers l'équipe adverse et court de refuge en refuge. Chaque tour bouclé compte pour un point. Après 5 minutes ou 10 balles lancées/frappées ou encore si tous les coureurs sont bloqués sur un tour, les équipes s'échangent les rôles. Les receveurs essaient de faire parvenir la balle dans un but (= balle brûlée). Les balles interceptées au vol rapportent un point à l'équipe.

Autres possibilités pour les coureurs:

- Un nombre libre d'enfants peut partir en courant.
- Les enfants n'ayant pas réussi à atteindre un refuge à temps retournent au départ et recommencent.
- Franchir des obstacles ou réaliser d'autres tâches tout au long du parcours.

Autres possibilités pour les receveurs:

- Avant d'être "brûlée", la balle doit être touchée par 5 joueurs de l'équipe.
- Tous les receveurs forment une colonne et écartent les jambes derrière celui qui a attrapé la balle. Ce dernier roule la balle entre les jambes de ses partenaires. Le dernier joueur lève la balle au-dessus de sa tête et crie "stop!".

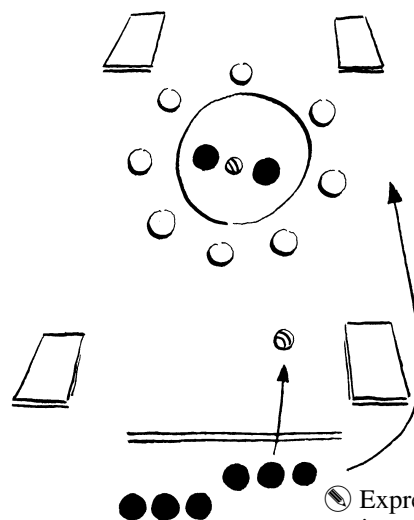


⚠ Principe: jouer et ne pas trop devoir attendre! Un jeu équilibré est plus passionnant.

🏀 Séparer les espaces de lancers et de course.

Variantes de balle brûlée:

- Au lieu de faire des tours, les coureurs touchent trois receveurs avant de retourner derrière la ligne de lancer. Les receveurs peuvent éviter d'être touchés. Dès que la balle est "brûlée", le jeu est interrompu et tous les joueurs s'immobilisent sur place. Ils se remettent en mouvement aussitôt qu'une nouvelle balle est en jeu.
- Le "foyer" est au centre de la salle (cercle central) et est défendu par deux coureurs. Ces "gardiens" compliquent la tâche des receveurs en essayant d'intercepter les balles. Les receveurs n'ont pas le droit de pénétrer dans la zone de but.
- Les receveurs peuvent barrer un ou plusieurs refuges en les touchant avec la balle (se déplacer avec la balle ou non). Les coureurs ne peuvent s'arrêter à un refuge barré et doivent faire demi-tour.
- Les receveurs essaient de toucher les coureurs avec la balle (sauf sur un tapis). Changer les rôles après trois coureurs touchés.
- Si l'atmosphère devient trop tendue, on peut ajouter un facteur aléatoire ou planifier une activité annexe. Ex.: Avant de courir, jeter un dé (1-6 points) ou faire trois lancers sur des cibles (1-3 points). Le nombre de points obtenus détermine l'enjeu pour le tour suivant.



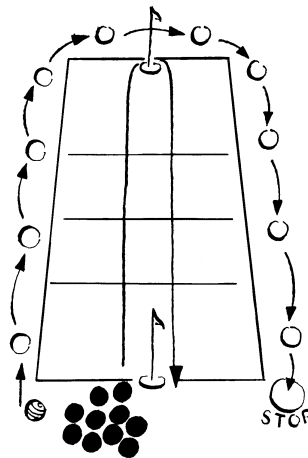
➡ But: inverser momentanément les comportements.

🗣 Expression orale: Qu'est-ce qui est important lorsqu'on joue? Le savoir-faire? Le fair-play? La tactique?

➡ Préparer un chantier annexe de lancers dans l'aire de départ.

Balle brûlée à rebours: Les coureurs se déplacent sur le terrain de volley-ball, les lanceurs sont à l'extérieur. Les coureurs se préparent derrière la ligne de départ-arrivée (ligne de fond de volley-ball). Au signal, ils vont contourner un piquet qui se trouve à 18 m et reviennent au départ pendant que les lanceurs se passent une balle le plus vite possible autour du terrain de volley-ball. Combien de coureurs sont-ils de retour avant la balle? Changer les rôles après env. 4 passages.

- Plus simple pour les lanceurs: réduire la distance ou impliquer seulement 4 lanceurs ou receveurs par passage.
- Plus simple pour les coureurs: quelques coureurs seulement par passage (p.ex. un quart).
- Différencier les buts à atteindre: à 18 mètres (d'une ligne de fond à l'autre) = 3 points, à 12 mètres = 2 points, à 9 mètres = 1 point. Les enfants choisissent eux-mêmes la distance et les risques qu'ils veulent encourir et annoncent leurs résultats au "bureau des comptes" à l'arrivée. Un enfant (év. dispensé de la leçon) tient la comptabilité, calcule les résultats des équipes et annonce le vainqueur après p. ex. 10 passages.

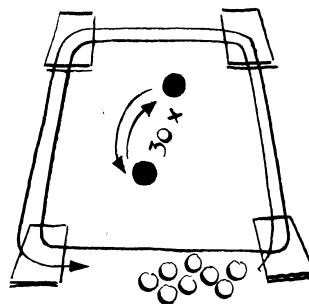


➔ Fixer les règles: qu'arrive-t-il p.ex. si la balle tombe à terre?

✎ Ecriture/expression orale: créer une feuille de match.

Horloge humaine: Deux lanceurs (volontaires) affrontent toute la classe. A une distance définie (p.ex. chaque lanceur se trouve sur un tapis), ils se font 30 passes avec une balle. Combien de tours de circuit la classe pourra-t-elle réaliser pendant ce temps? 4 points par tour complet, 1 point par quart de tour supplémentaire. Quelle paire concédera-t-elle le moins de tours?

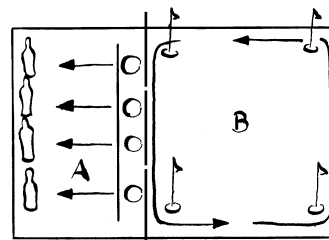
- Même distance entre les lanceurs. Ils doivent se passer la balle par-dessus un cordeau (env. 1.80 m de hauteur). Quel groupe aura-t-il la moindre différence de points par rapport au premier passage?
- Se passer la balle avec un rebond contre un mur.



➔ Un enfant aide les lanceurs en comptant les passes correctes (sans rebond).

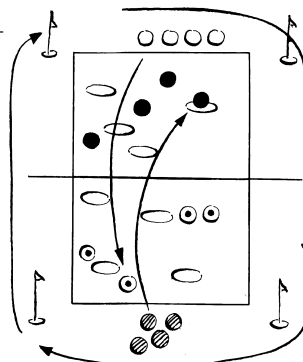
Ⓜ Par deux, se passer une avec une certaine distance et sans la laisser tomber.

Renverser des quilles: Env. 20 quilles sont dressées devant un mur. Marquer leur emplacement pour maintenir les distances. Des bancs suédois destinés à retenir les balles qui roulent sont placés derrière les lanceurs. Ceux-ci essaient de renverser toutes les quilles le plus vite possible (b. en mousse ou b. de tennis). Le temps de course du/des coureur(s) est stoppé dès que la dernière quille est tombée. Combien de points l'équipe coureuse aura-t-elle le temps de marquer? Changer les rôles au terme de chaque partie. Faire un petit bilan après chaque cycle (év. bureau des comptes).



➔ Lancers de précision: voir bro 4/3, p. 22 ss.

Traversée du terrain: Un lanceur (de chaque équipe) lance chacun sa balle en direction de son équipe se trouvant dans la demi-salle opposée. Leurs partenaires se passent ensuite la balle de cerceau en cerceau. Il n'est pas permis d'avancer avec la balle. Dès qu'une balle est attrapée dans le dernier cerceau, le temps s'arrête pour les coureurs de l'équipe adverse. Les lanceurs envoient la balle à tour de rôle pour marquer des points (1 point par piquet). Changement après 4 lancers.



Ⓜ Un enfant-arbitre assiste dans chaque demi-salle. Coup de sifflet = stop pour les blancs, "stop!" = stop pour les noirs.

➔ Il est possible d'utiliser des tapis à la place des cerceaux.

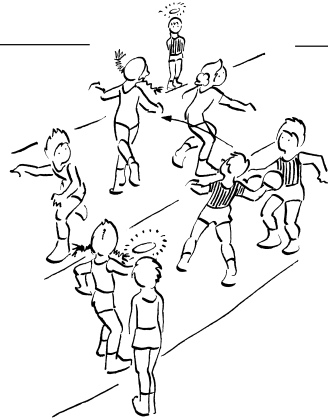
4.5 Jeux de balle à deux camps et de balle-chasseur

La balle à deux camps est un jeu traditionnel fort apprécié et pratiqué couramment du fait de la simplicité de son organisation. Ce jeu n'a pourtant de sens que si, par un choix adapté du matériel (balles en mousse) et des règles du jeu, les joueurs les plus faibles sont eux aussi en mesure de s'investir activement et sans crainte. Pour certains, en général les plus faibles, ce jeu se limite exclusivement à une fuite de la balle et ne représente qu'un jeu de poursuite; la balle n'est qu'une menace à leurs yeux. Le jeu devra donc être modifié de manière à éviter que les porteurs du ballon soient sans défense et que le jeu évolue d'un jeu de lancers individuels à un jeu collectif. Il est recommandé de discuter avec les enfants et de faire une réflexion approfondie au sujet des éliminations.

Comment jouez-vous à la balle à deux camps? A la balle-chasseur?

Forme de base: Deux groupes s'affrontent sur deux camps. Le but est d'"envoyer au ciel" un adversaire "vivant" d'un tir précis. Le jeu est gagné dès qu'une équipe a réussi à envoyer tous les joueurs adverses au ciel. En début de partie, un prisonnier provisoire se trouve déjà au ciel. Il est remplacé par le premier joueur de son équipe touché, et peut revenir momentanément sur terre. Celui qui réussit à attraper la balle au vol conserve sa vie.

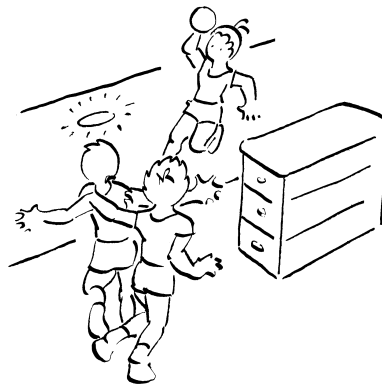
- 2-3 enfants par équipe doivent tirer avec la main la plus faible. Qui relève ce défi?
- On ne peut tirer qu'avec les deux mains.



⇒ D'un point de vue pédagogique, il vaut mieux utiliser le jeu de base.

Trouver refuge: 1-2 caissons suédois derrière lesquels les enfants menacés peuvent se mettre en sécurité sont placés dans chacun des camps. Il est dorénavant indispensable de collaborer avec les enfants "au ciel".

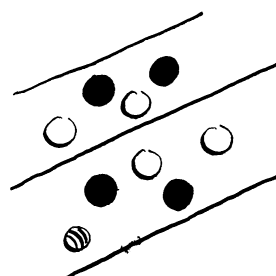
- 3 "anges gardiens" par camp (enfants avec sautoir). Ils peuvent protéger leurs joueurs en se plaçant devant eux et ne peuvent être éliminés. Ils ne peuvent cependant que dévier les balles et ne pas les intercepter, les ramasser ou les lancer.
- Un ange gardien touché 10 fois peut transmettre son rôle à un(e) partenaire s'il (elle) le désire.
- Passer ou tirer? 1-3 "intrus" se déplacent dans le camp adverse. Au lieu de tirer, on peut leur passer la balle pour qu'ils touchent un adversaire avec la balle sans la lancer et sans se déplacer avec la balle dans les mains. L'adversaire touché se rend au ciel et ne peut plus être engagé comme ange gardien.



⇒ Vouloir être ange gardien est une affaire d'honneur ce qui peut permettre d'occuper autrement les joueurs tirant très fort.

Changement de côté: La moitié de chaque équipe se trouve dans chacun des camps. Par un jeu de passes habiles, les "intrus" et les "maîtres des lieux" essaient de toucher les adversaires sans lancer la balle. Les touchés changent successivement de côté. Lorsque l'un des deux camps est occupé exclusivement par des joueurs de la même équipe, celle-ci a gagné.

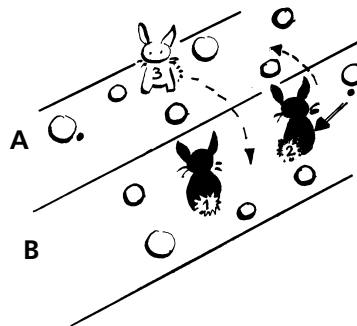
- Un maximum de 1/2/3 pas avec la balle dans les mains est permis (s'adapter au niveau des joueurs).
- Les passes des adversaires peuvent être interceptées.



❗ Balle à 2 camps sans tirs!

Balle-chasseur en parallèle: Une équipe joue sur le terrain A, l'autre sur le terrain B. Par des passes habiles, chaque équipe tente de toucher l'un des deux lièvres adverses sans se déplacer avec la balle et sans la lancer. Si le lapin no 2 est touché, il retourne dans son camp et devient chasseur. Il est remplacé par le lapin no 3. L'équipe gagnante est celle qui réussit à éliminer tous les lièvres adverses.

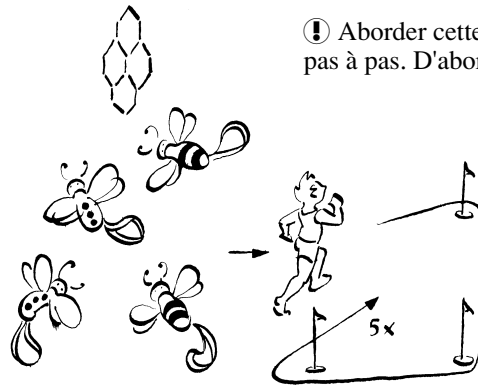
- Les équipes élaborent une tactique: quelqu'un suit-il le lièvre? Les joueurs vont-ils couvrir des zones? Dans quel ordre les lièvres vont-ils passer?



- ⊗ Quel est le comportement du lièvre? Comment s'enfuit-il lorsqu'il est en danger?

Les populations d'abeilles: Deux populations d'abeilles jouent sur un grand terrain. Chacune d'elles possède un grain de "pollen" (queue-sautoir) de la couleur de sa population. Elles doivent "piquer" l'adversaire sans lancer la balle. Plusieurs balles peuvent être en jeu. Les abeilles touchées effectuent un parcours en courant ou accomplissent une tâche qui dure env. 1 minute. Si on réussit à ôter le sautoir à une porteuse du ballon sans être touché par celle-ci, on gagne non seulement le ballon, mais on l'envoie sur le parcours. Laquelle des deux populations annoncera-t-elle le moins d'"excursions" après env. 10 min.?

- Chaque population désigne un couple royal qui est immunisé contre les "piqûres". Le couple essaie de subtiliser les sautoirs des porteuses de balles. Est-il possible d'envoyer toute la population adverse simultanément sur le parcours?

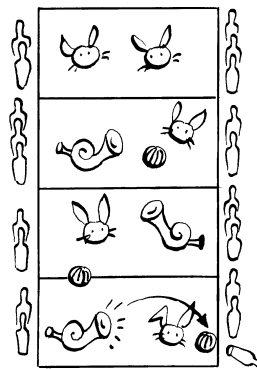


- ⊗ Aborder cette forme complexe pas à pas. D'abord avec une balle.

- ⊗ 3 enfants aident l'enseignant pour l'arbitrage en se plaçant près de chaque ligne du terrain.

Cibles: Trois équipes permutent successivement leurs tâches. Equipe C: arbitre dans les différentes zones. A et B sont les équipes de chasseurs et de lièvres et jouent sur le terrain de volley-ball divisé en 4 zones. 2-3 Balles sont en jeu. 2-3 quilles par côté sont dressées au bord de chaque zone à une distance d'env. 2 m de la ligne. Les chasseurs se passent la balle avec ou sans déplacements. Les lièvres fuient les zones où se trouve une balle. Les chasseurs marquent un point s'ils parviennent à renverser une quille dans une zone où se trouve encore au moins un lièvre. Changer les rôles.

- Combien de points les chasseurs ont-ils après 5 min?
- Combien de temps leur faut-il pour avoir 10 points?

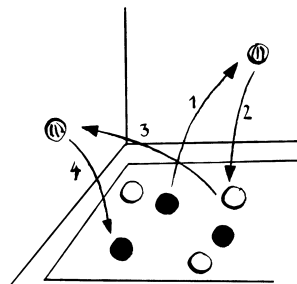


- ⊗ But: tirer sur les quilles et plus sur les camarades. Les chasseurs relèvent les quilles. Les enfants arbitrent.

Balle au mur: Se joue à deux équipes, semblable au squash et comprend un mur et un terrain de jeu délimité (p.ex. moitié du terrain de volley-ball). Chaque équipe se divise en deux. L'équipe A1 joue contre l'équipe B1 sur le terrain 1 (3 murs + la moitié du terrain de volley-ball), A 2 contre B 2; puis A 1 contre B 2, etc. Recommandation: jouer avec des balles en mousse.

Règles:

Lancer la balle contre le mur, de manière à empêcher l'autre équipe de la rattraper. Un point est marqué si la balle ne peut être attrapée après un rebond dans le terrain; un point est perdu si la balle retombe à l'extérieur du terrain.



- ⊗ Donner les règles de base; les équipes développent ensuite ces règles en cours de jeu.

4.6 Jeux de balles avec les lignes

Il est plus facile de conclure une action de jeu avec succès si l'on dispose de plusieurs petits buts. Mais pour atteindre l'objectif, les enfants doivent avoir la capacité d'exploiter les erreurs commises par l'équipe adverse. Ils apprendront peu à peu à adapter leur comportement tactique et à observer le jeu.

Pour gagner, joue intelligemment avec tes partenaires.

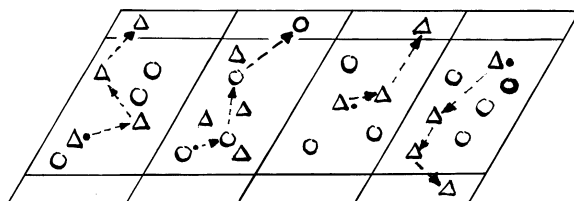
Forme de base: Par des passes rapides et précises, chaque équipe doit poser la balle derrière la ligne adverse avant ses adversaires. Chaque balle attrapée en l'air et posée derrière la ligne rapporte un point. Les adversaires s'efforcent d'intercepter la balle en organisant habilement la défense et en anticipant le jeu de l'autre équipe.

Règles du jeu:

Règles simplifiées des jeux de compétition (basket et handball). Développer aussi les règles avec les enfants, établir une charte de fair-play.

2 à 8 joueurs par équipe: 2:2. Plusieurs terrains (dans le sens de la largeur) ou év. 1 seul terrain (dans le sens de la longueur avec deux équipes).

➔ Règles scolaires des jeux de compétition: voir bro 5/4, p. 65 ss.

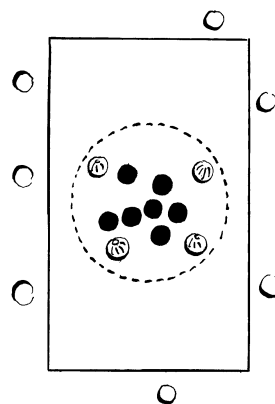


➔ Plus facile: rouler la balle au lieu de la lancer.

➔ Formation des équipes: voir bro 5/3, p. 23

Echapper-défendre: 2 équipes. Les joueurs tentent de poser la balle derrière une ligne définie (pas toujours la même!) sans se faire toucher par les adversaires. Les défenseurs sont à l'extérieur du terrain de volley-ball. Les joueurs touchés ou qui ont marqué un point retournent au centre et recommencent.

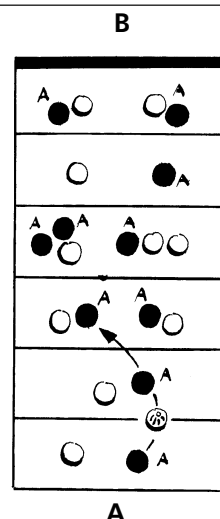
- Tous les joueurs ont un sautoir coincé dans leur dos à leur vêtement. Si les défenseurs réussissent à leur enlever un sautoir, ils marquent un point. Il est interdit de retenir un adversaire.
- Les joueurs qui ont perdu leur sautoir changent de rôle ou deviennent défenseurs jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux attaquants.
- Une balle pour 2 joueurs de manière à obliger les passes entre partenaires.



➔ Diviser év. la classe en deux; chaque groupe défend une moitié du terrain de jeu (seulement 3 côtés); la ligne centrale demeure fermée pour tous. Les enfants participent à l'arbitrage.

Balle-frontière: Equipe A contre B. Plusieurs balles en mousse sont en jeu. Les joueurs n'ont pas le droit de quitter la zone qui leur a été impartie. A essaie de faire parvenir les balles dans le but de B et inversement. Les balles ne peuvent pas être transportées mais uniquement lancées. La balle doit obligatoirement être touchée par au moins un joueur dans chaque zone.

- Uniquement rouler les balles; jouer avec les pieds ...
- Chaque zone doit envoyer la balle vers la zone suivante en utilisant une technique précise.
- Les joueurs peuvent changer de zone si les règles de passes ont été respectées.
- Si un joueur qui tient la balle dans ses mains est touché par un adversaire, il doit la lui donner. Il est interdit de gêner l'adversaire lors de la remise en jeu.
- Avec sautoirs coincés au vêtement: pour obtenir la balle, il faut enlever le sautoir du porteur du ballon.



➔ Expression orale: parler de la notion de "frontière".

➔ Intensité: aussitôt que les enfants ont compris le jeu, utiliser plusieurs balles.

5 Jeux d'hier et d'ailleurs

5.1 Redécouvrir les jeux du passé

Les jeux – reflets des cultures

Chaque génération et chaque culture possèdent leurs propres jeux qui reflètent l'esprit du moment de manière surprenante. Beaucoup de jeux très populaires par le passé peuvent encore être d'actualité de nos jours, autant pour les enfants que pour les adultes.

Lorsque les enfants jouent à la marelle, ils ne se doutent probablement pas que ce jeu était déjà connu à l'antiquité. Plus tard, elle symbolisera le passage de l'âme chrétienne de la terre aux cieux. Ce qui semble être à juste titre une évidence pour les enfants d'aujourd'hui est en fait un reste de rites religieux d'antan.

L'éducation au jeu doit aussi permettre de faire vivre les jeux traditionnels. Il est néanmoins nécessaire de s'interroger sur les jeux à reprendre sans autre ou à adapter le cas échéant. La question se pose en effet pour les jeux tels que la balle-chasseur ou la balle à deux camps joués dans un esprit plutôt guerrier à l'origine. Les expériences négatives de la balle (avoir peur de la balle, être visé et éliminé intentionnellement, être violemment atteint, etc.) vécues au travers de ces jeux belliqueux nuisent au jeu éducatif et plaisant. Il est donc indispensable d'adapter et de modifier ces jeux afin que tous les enfants aient du plaisir à jouer ensemble.

Intégrer les parents comme animateurs

Certains parents connaissent de nombreux jeux d'enfants de par le milieu social dans lequel ils ont grandi, parce qu'éventuellement issus d'une famille nombreuse, par l'intermédiaire d'organisations ou de groupes de jeunesse d'autrefois, etc. Pourquoi ne pas les inviter à venir présenter, voire réaliser leurs "jeux d'enfance" avec la classe dans le cadre d'une leçon spéciale ou d'une journée de jeux?

Récolter des idées de jeux – une idée pour un projet

La redécouverte de jeux anciens pourrait faire l'objet d'une recherche dans le cadre d'un projet transdisciplinaire. Les enfants peuvent, par ex., interroger des personnes âgées à propos des jeux de leur enfance et des règles ou rechercher des jeux anciens dans des livres. Avant d'être expérimentés, les jeux recueillis sont dessinés, le matériel nécessaire est réalisé. Un jeu qui plaît bien aux enfants peut être exercé et amélioré pendant une certaine période.

➔ Jeux du monde:
voir bibliogr. bro 5/3, p. 40;
transformation et histoire:
voir bro 5/1, p. 2 ss.



➔ Enseignement par projet:
voir bro 7/3, p. 12 ss.

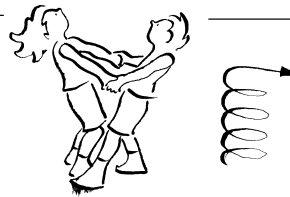
5.2 Jeux de nos parents

Après avoir questionné leurs (grand-) parents à propos de leurs jeux d'enfance, les enfants les présentent en leçon. Les jeux appropriés sont analysés dans le détail et expérimentés. Certains parents seraient-ils d'accord de participer?

A quoi tes parents et tes grand-parents jouaient-ils lorsqu'ils étaient enfants?

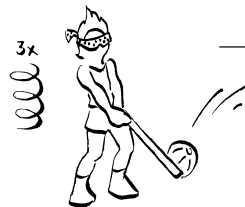
La toupie: Deux enfants se tiennent par les mains et tournent très vite sur eux-mêmes. Chaque enfant tient la responsabilité de l'autre "entre ses mains".

- A lâche sa prise après s'être assuré que l'espace environnant est libre. B essaie de se freiner et d'adopter une pose intéressante.
- Une toupie s'élançe et essaie de réaliser un parcours (ou d'autres figures).



☞ Musées locaux ou nationaux, musée de l'enfance à Baden; musée du sport à Bâle; peinture de Brueghel à propos des jeux d'enfants.

Frapper le pot: Par deux: A a les yeux bandés. B tourne A trois fois sur lui-même, lui tend un bâton de gymnastique, une canne de unihockey, une branche, ... A est-il capable de frapper le pot (balle, boîte de conserve) au moins une fois en trois essais?

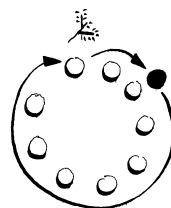


☞ Jeu incitant au calme, p.ex. au terme d'une leçon; former plusieurs paires.

Ponts d'acier: Plusieurs paires d'élèves se tiennent par les mains (bras levés = portique d'acier). 1 enfant symbolise le bien, l'autre, le mal. Par groupes, les autres enfants se déplacent à la file indienne (en se donnant la main) à travers les portiques ouverts (bras levés): "Avancez, avancez, le dernier enfant doit payer!", les bras s'abaissent et le portique se referme. L'enfant prisonnier se rattache au bien ou au mal. Dès qu'il y a deux enfants par côté, les paires essaient de tirer l'autre par-dessus une ligne, après quoi tout le groupe forme une nouvelle colonne par quatre ambulante.

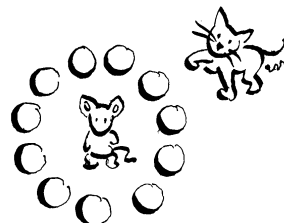


Je traîne mon balai: Les enfants sont debout en cercle. Un enfant (A) se déplace autour du cercle. Il laisse tomber discrètement le mouchoir (sautoir, branche) derrière un enfant (B). B ramasse l'objet et essaie d'attraper A. S'il y parvient avant que celui-ci n'occupe la place, A est prisonnier et s'assied au centre du cercle. Si A arrive à temps, B recommence le jeu.



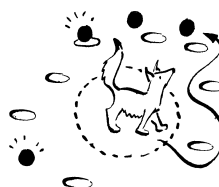
☞ Aussi en chantant: "Je traîne, je traîne mon balai, je le donne à qui je veux".

Chat et souris: Les enfants forment un cercle, front intérieur et se donnent la main. Une souris se trouve à l'intérieur et un chat à l'extérieur du cercle. Avant la chasse, un jeu de questions-réponses rituelles doit avoir lieu. La poursuite peut commencer. Toutes les portes sont ouvertes pour la souris, mais pas pour le chat. Les portes se referment assez tôt, pour éviter que le chat ne se heurte aux mains des enfants.



☞ Exemple de dialogue:
Chat: "Petite souris, que fais-tu dans mon jardin?"
Souris: "Je grignote le romarin!"
Chat: "Et si j'arrive?"
Souris: "Je m'esquive!"

Renard, sors de ton terrier: Des cerceaux sont éparpillés dans la salle: un renard se trouve dans son "terrier" (p.ex. cercle central). Les lapins essaient d'attirer le renard hors de son terrier. Si le renard parvient à attraper un enfant en sautant sur une jambe avant que celui-ci n'atteigne un cerceau, ils s'échangent les rôles.



☞ Piquets au lieu des cerceaux. Avec des classes nombreuses, jouer avec plusieurs renards et plusieurs terriers.

5.3 Autres pays - autres jeux?

Ce qui est étranger provoque souvent un sentiment d'insécurité, de peur voire même de rejet parce qu'il nous est inconnu, peu familier et imprévisible. De plus en plus d'enfants de cultures étrangères fréquentent nos écoles. Nous pouvons beaucoup apprendre d'eux car chaque culture possède un caractère particulier et connaît des jeux intéressants. Au travers des formes ludiques ci-dessous, les enfants expérimenteront que la qualité du mouvement est décisive. Un résultat initial peu concluant indique souvent que les capacités et la compréhension du jeu doivent encore être approfondies.

Kora: Prendre 25 cailloux dans une main et les lancer en l'air. Essayer d'en rattraper le plus possible avec le dos de la même main. Recommencer l'opération une seconde fois. Passer le reste des cailloux dans l'autre main. Lancer un caillou en l'air en gardant les autres dans la main et ramasser à nouveau un caillou avant de le rattraper. Poursuivre l'opération jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de ramasser de caillou supplémentaire (ne pas toucher les autres cailloux tombés à terre) et jusqu'à ce que le caillou lancé en l'air ne puisse plus être attrapé.

- Qui a le plus de cailloux à la fin de la partie?



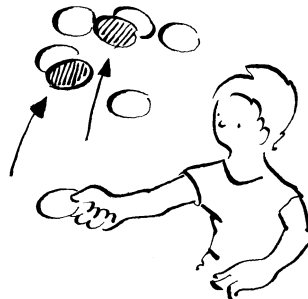
Chaque pays et chaque culture ont leurs propres jeux et traditions. Nous voulons en connaître quelques-unes.

☞ Aspects interculturels: voir bro 7/3, p. 10

☞ Jeu de cailloux provenant du Kenya. A l'origine, le jeu était pratiqué assis par équipe de trois joueurs.

Ona chicky: Les enfants ont chacun 10 sous-verres de bière (ou autres). A tour de rôle, ils lancent un sous-verre sur un terrain défini. Si quelqu'un réussit à couvrir un ou plusieurs autre(s) sous-verre(s) avec un des siens, il le(s) gagne.

- Exerce-toi d'abord: combien de tes sous-verres se toucheront-ils?
- Peux-tu obtenir une ligne, un cercle, un triangle en lançant tes sous-verres?
- Jouez par quatre: deux contre deux.
- Les sous-verres n'ont pas tous la même valeur. On peut donc miser comme au "Poker".

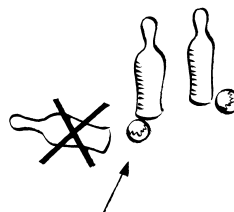


☞ Japon; voir "Caps", Hawaï, U.S.A.

☞ Expression orale: origine arabe de notre (!) écriture. Ecriture: découper des cartons en forme de Yin/Yang év. des carrés en carton noirs/blancs et y dessiner des signes personnels.

Bowling à l'indienne: En salle: il faut une quille et une balle de jonglage, en plein air une boîte de conserve (ou autre) et des cailloux. Par petits groupes, les enfants essaient de s'approcher de leur cible sans la faire tomber. Celui qui est le plus prêt marque le point.

- Lancer les objets sur les quilles ou sur les boîtes de manière à les propulser derrière une ligne.
- Quel équipe de deux réussira-t-elle à propulser en premier sa cible derrière la ligne d'arrivée?



☞ Etats-Unis. Faire des balles de jonglage soi-même: voir bro 7/3, p. 12

Attraper: Les enfants forment des groupes de deux ou trois. A tour de rôle, chaque groupe lance env. 4 balles de jonglage en l'air. Celles-ci doivent retomber le plus près possible les une des autres. Tâche: "Prends la première balle et lance-la en l'air. Ramasse la seconde et attrape la première, etc. Est-il possible de rattraper la quatrième balle sans perdre les trois autres?"



☞ Chine. Balle de jonglage: voir bro 5/3, p. 8

☞ Les 4 balles sur une ligne ...

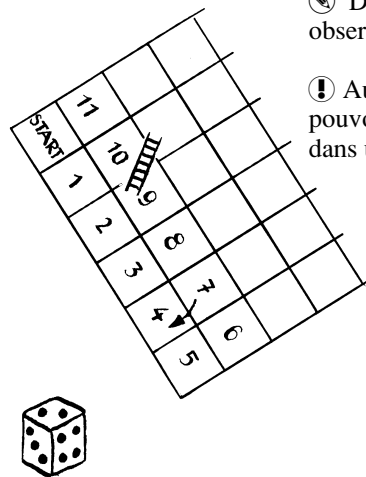
☞ Organiser tous ces jeux si possible aussi en plein air.

5.4 Adapter des jeux connus

A partir de jeux de société connus, créer des plans de jeux similaires (p.ex. leçon de dessin) et établir ensemble les règles du nouveau jeu (p.ex. leçon d'expression orale). Les jeux ainsi élaborés peuvent ensuite être testés en éducation physique par les enfants de manière autonome.

Jeu de l'échelle: But du jeu: de la case départ, parvenir à la case arrivée le plus vite possible en jouant avec un dé. A chaque case correspond une tâche motrice: case 1: lancers de précision sur ..., case 2: x sauts à la corde, etc. Les enfants inventent ainsi env. 20 postes. Chaque poste comprend un numéro ainsi qu'un descriptif de la tâche réalisée par les enfants. Les cases "échelle" permettent de gagner du temps en faisant sauter plusieurs cases. Le joueur doit cependant grimper (p.ex. aux espaliers) avant de pouvoir relancer le dé. Celui qui manque de chance et qui tombe sur une case "toboggan" doit reculer de quelques cases (toboggan = se faire remorquer dans un circuit sur un morceau de tapis). On joue son pion dès que la tâche est accomplie.

- Jeu de course et de recherche: 50 questions numérotées sont réparties sur le terrain de sport ou dans la forêt. Lancer le dé, avancer un pion et partir à la recherche du numéro de la case correspondante. Revenir vers l'animateur du jeu si possible avec la réponse. Si la réponse est fausse, le joueur doit reculer d'une case. Si elle est juste, il peut rejouer, etc.

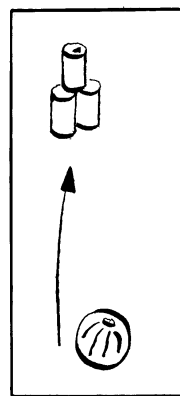


🎨 Dessin/activités créatrices: observer des planches de jeux.

⚠️ Au moins trois enfants doivent pouvoir jouer l'un à côté de l'autre dans un poste de tâche motrice.

"Dépêche-toi": "Hâte-toi lentement" est un jeu connu de beaucoup d'enfants. Il ne devrait pas comporter de phases d'inactivité. Sur le banc, l'enfant garde sa position jusqu'à ce que l'enfant suivant rétrograde. Ceci peut durer un certain temps. Il ne doit cependant pas y avoir de moments d'attente: Pour 10 sauts à la corde réussis, 5 cibles touchées, s'il est délivré, etc., il peut avancer d'une case. Pour pouvoir avancer, il faut aussi lancer le dé. Chaque chiffre impair entraîne l'accomplissement d'une tâche motrice (imposer des tâches ou laisser les enfants les déterminer):

- 1 Réaliser un parcours en courant.
- 2 Debout, lancer cinq fois une balle en l'air et la rattraper en position assise.
- 3 Renverser trois quilles puis les redresser.
- 4 A quatre pattes, réaliser un parcours en slalom en poussant un ballon lourd avec la tête.
- 5 Réussir un certain enchaînement de sauts à l'élastique; recommencer si une erreur est commise (tendre l'élastique entre deux caissons ou autres).
- 6 Faire une série de noeuds au moyen d'une corde, montrer les noeuds à un arbitre, puis les dénouer.



⚠️ Les enfants dispensés aident au bon déroulement. Les enfants déterminent (év. dessinent) individuellement les activités motrices (1-6); ne choisir que des tâches motrices maîtrisées par les enfants.

👉 Concours par groupes: transmission des tâches autorisée!



6 Objets de jeu fabriqués soi-même

6.1 "Mon" jouet

Avoir du soin de son objet

Les enfants grandissent dans un monde rempli de choses attrayantes et de jouets. On leur offre quantité de choses dont ils ne profitent finalement que très peu. Il n'est de ce fait pas étonnant que des objets ludiques ne procurant pas de plaisir sont laissés de côté. L'attention des enfants se porte davantage sur des objets auxquels ils s'identifient, qu'ils ont mis du temps à mettre au point et qui leur sont propre.

Faire soi-même

Les budgets pour le matériel scolaire de base sont calculés au plus juste, spécialement dans les petites écoles. C'est une bonne incitation à fabriquer soi-même des objets de jeu. Un artisan local sera-t-il peut-être d'accord de mettre à disposition du matériel approprié au prix d'achat, voire même gratuitement? Ceci permettra peut être d'intégrer la fabrication des objets prévus à un projet plus global lié à la connaissance de l'environnement: que fabriquent nos artisans locaux, quelles matières premières, quels moyens et quelles techniques utilisent-ils? Quelles sont *nos* possibilités?

Aménager les locaux et les installations

Les enseignants de l'école primaire, souvent en collaboration avec les enfants, aménagent leur salle de classe de manière à ce qu'elle corresponde à leur personnalité, à ce qu'elle soit autant que possible propice à un apprentissage agréable et efficace. Ce n'est pas le cas pour les installations sportives et les salles de gymnastique qui sont normalisées, souvent impersonnelles et "froides". Pour des raisons de sécurité, elles doivent être limitées au strict minimum. Il serait pourtant imaginable de colorer les murs ou le cadre suédois, d'aménager les espaliers en portée musicale, d'agrémenter les murs de différentes figures et de formes géométriques pouvant servir de cibles. Pourquoi ne pas pourvoir les caissons suédois, les bancs, mais aussi les tapis de sol d'une petite touche colorée personnalisée et propre à certaines classes afin que la salle de gymnastique d'habitude si "morose" nous apparaisse plus gaie? Des solutions durables sont sans aucun doute envisageables si les idées sont planifiées avec bon sens, en relation avec l'enseignement des activités créatrices manuelles et avec la collaboration du concierge. Les modifications et améliorations apportées seront sans doute aussi utiles aux différentes sociétés sportives locales.

Créer des places de jeux

Il est possible d'aménager des places de jeux (postes d'équilibre, parcours pour vélos, cibles de lancers, slalom pour patins In-line, circuits, etc.) en bordure d'un terrain de sport, derrière une colline, dans une forêt avoisinante ... Ainsi, l'école, en dehors de la salle de classe, deviendra un espace de jeu que les élèves n'hésiteront pas à utiliser.

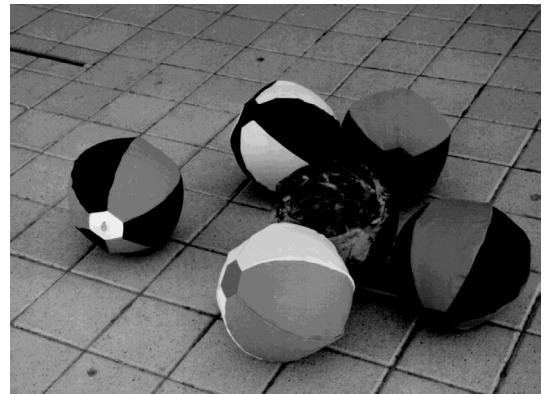


➔ Cibles: voir bro 4/3, p. 24 et bro 5/3, p. 13

➔ Engins d'équilibre: voir bro 3/3, p. 7

6.2 Un ballon en tissu: fabrication "maison"

Pour réaliser des ballons en tissu avec les élèves, il est conseillé de collaborer avec l'enseignant(e) d'activités créatrices sur textile qui pourra donner aux enfants d'autres idées pour la fabrication d'objets ludiques. Comme le travail manuel exige une certaine habileté, l'aide des parents est aussi envisageable. Une fois achevés, les ballons peuvent être expérimentés dans le cadre d'un après-midi de jeu. Un stock de balles de tailles différentes peut p.ex. être créé durant une semaine hors-cadre avec plusieurs classes. L'aide d'élèves plus âgé(e)s y sera la bienvenue.



Outillage

Ciseaux, crayon, mètre, machine à coudre, fer à repasser.

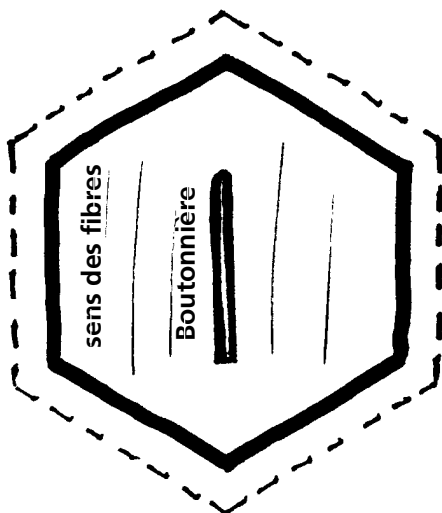
Matériel

Patrons éventuellement agrandis de A5 à A3 (→ voir modèle ci-contre), restes de tissus, fil, viseline, ballon de baudruche.

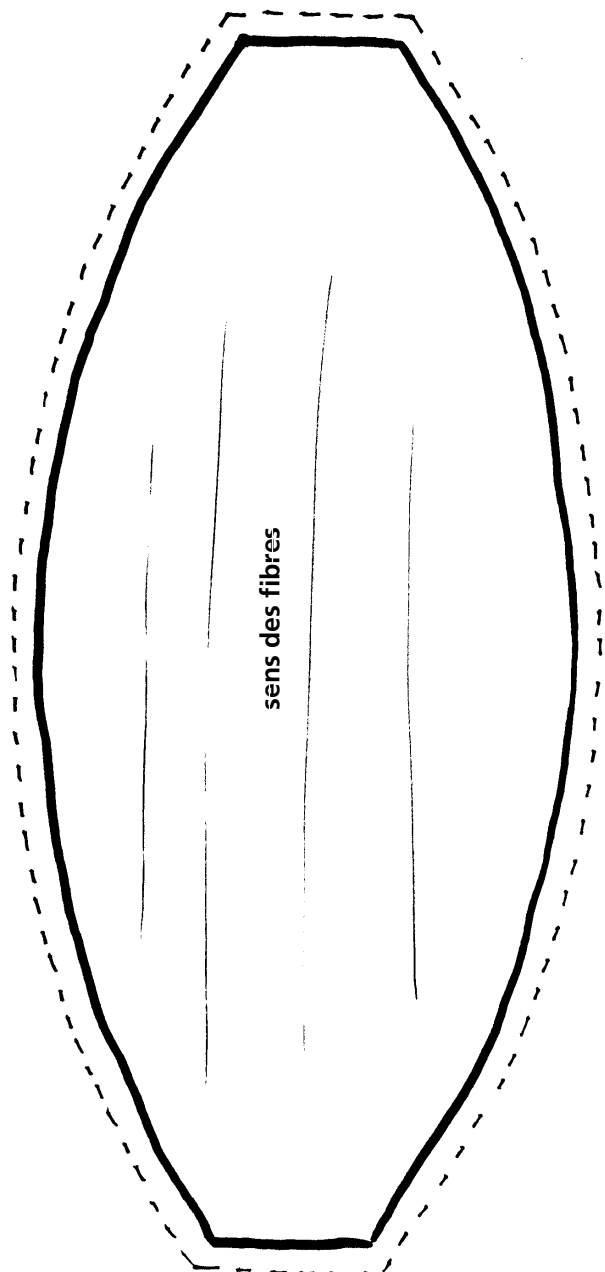
Etapes de travail

- 1 Agrandir les modèles à volonté et découper les copies.
- 2 Fixer les patrons sur le tissu dans le sens des fibres.
- 3 Découper le tissu avec précision.
- 4 Découper la bordure du patron hexagonal et deux morceaux de toile de renfort thermique selon ce format.
- 5 Appliquer les deux morceaux de toile de renfort thermique sur chaque pièce hexagonale au fer à repasser.
- 6 Dessiner la boutonnière et la découper (elle doit être plus longue d'env. 1 cm si l'on emploie du tissu résistant).
- 7 Coudre les 6 pièces latérales aux petites pièces, nouer les extrémités des fils ou doubler la couture.
- 8 Coudre les pièces latérales ensemble et zigzaguer la bordure.
- 9 Retourner la balle par la boutonnière, introduire le ballon de baudruche, le gonfler ... et jouer.

Alternative pour le contenu du ballon: remplir l'enveloppe de la balle avec des flocons de matière synthétique ou quelque chose de semblable et recoudre la boutonnière.



Découper deux pièces hexagonales (l'une d'elles portera une boutonnière)



Découper six pièces

6.3 Jouer avec le ballon en tissu

Le ballon en tissu a des propriétés de vol et de rebond variables selon le choix du tissu utilisé et le contenu. Il est spécialement destiné aux enfants. Ce jouet qu'ils auront réalisé eux-mêmes les enchante et les sensibilisera à vouer un soin particulier à un objet.

Joue avec le ballon que tu as fait toi-même!

Expérimenter le ballon: Maintenir le ballon en équilibre sur la tête, sur les épaules, le dos de la main, sur une oreille, etc.

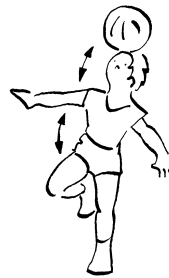
- Faire rouler la balle sur tout le corps. Qui peut le porter sur le dos et se déplacer?
- Lancer le ballon en l'air et le rattraper sur les bras tendus, sans utiliser les mains.
- Avec un partenaire: s'échanger les ballons sans les laisser tomber.



➔ Formes de lancers ludiques: voir bro 4/3, p. 22 ss.

Faire rebondir le ballon: Sur une épaule, sur la tête, sur un genou ...

- Depuis le genou sur la tête, de la tête sur ...
- Faire rebondir le ballon sur le sol, le frapper une fois avec la main gauche, une fois avec la main droite...
- Le lancer dans un caisson, dans des cerceaux, entre les cordes des anneaux balançants.
- Dribbler le ballon avec une main, jouer contre un mur, contre un panneau de basket et le rattraper. Quelle distance ou quelle hauteur peut-il atteindre?



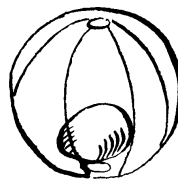
➔ Jouer par-dessus des obstacles: voir bro 5/3, p. 17

➔ Inciter les enfants à jouer de manière autonome.

➔ Jeux de balles sur des tapis: voir bro 5/3, p. 16

Un autre ballon: Glisser une pièce de monnaie ou un caillou plat dans l'enveloppe du ballon. Essayer de dribbler le ballon, de le rattraper, de le passer à un autre enfant ...

- Verser des grains de riz dans le ballon: fermer les yeux et le rouler au loin. Où est-il maintenant?
- Yeux fermés: deux équipes de trois sont face à face et essaient de dévier les ballons qui roulent dans leur but. Un enfant-arbitre aide.



🕒 Qu'entends-tu? voir bro 2/3, p. 7

➔ Découverte du sport-handicap.

Rythme et élocution: Intégrer des mouvements rythmés dans le processus d'apprentissage de la langue, p.ex. sur une adaptation française de la poésie de Josef Guggenmos "Mon ballon".

- Sur le "puis", le ballon touche le sol, puis rebondit "haut comme ..."
- Les enfants remplacent les balles; ils sautent "haut comme un taureau ..."

Mon ballon

Mon ballon, il va très haut,
puis,
il vole haut comme un oiseau,
il saute haut comme un taureau,
puis
haut comme un veau,
puis,
haut comme un nabot,
puis,
haut comme un souriceau,
puis, il fait do-do.

Josef Guggenmos

🕒 Lien avec l'expression orale; aussi réalisable ailleurs qu'en salle de gymnastique.

➔ Adaptation française de "Mon ballon". Edition originale: "Gefunden". Gedichte für die Grundschule, © 1985 Diesterweg, Frankfurt a. M.: voir bibliogr. bro 5/3, p. 40

6.4 Fabriquer des planches de volley-ball

La grandeur de ces planches de jeu: de la taille d'une raquette de «GOBA» (petite assiette) à celle d'une planche de volley-ball (35 x 35 cm). La fabrication d'un "Dumbo" (éléphant) ou d'une "Milly" (vache) au cours de la leçon de travaux manuels est une activité créative, attrayante et intéressante. Mais la planche de volley peut prendre toutes sortes de formes comme p. ex. des lapins aux grandes oreilles, des fruits, des champignons avec leur cep, etc. Chaque enfant fait à son idée. Il est aussi possible de choisir un thème pour toute la classe, p.ex.: "l'Arche de Noé", "le panier de fruits", "le cirque", etc. La fabrication de lots de deux planches identiques facilite le travail et simplifie le regroupement par paires durant la leçon d'éducation physique.

➔ Fabriquer des raquettes de GOBA: voir bro 5/4, p. 54 s.

Outillage

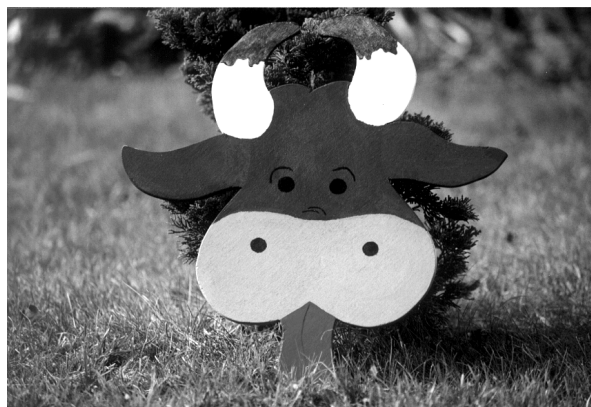
- Scie à découper
- Râpe
- Papier de verre
- Crayon de papier
- Pinceau
- Perceuse à manivelle
- Serre-joint

Matériel

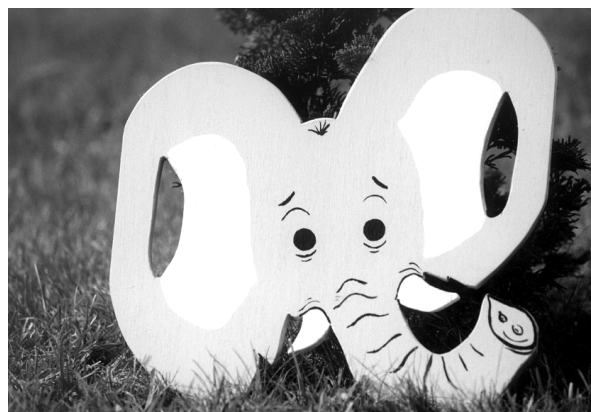
- Bois contre-plaqué, épaisseur env. 1 cm
- Peinture pour bois
- Vernis incolore

Étapes de la fabrication

- 1 Dessiner le projet et le reproduire sur le bois (utiliser du papier à décalquer). ⚠ Les découpes étroites se cassent facilement. Les poignées doivent avoir une largeur minimale de 4 cm!
- 2 Découper soigneusement le motif.
- 3 Percer les trous pour les yeux; plus ils sont grands, plus la vision sera accrue lorsque l'on jouera au-dessus de la tête.
- 4 Arrondir les angles à l'aide de la râpe et du papier de verre et poncer les surfaces pour qu'elles soient parfaitement lisses.
- 5 Colorier avec fantaisie.
- 6 Laisser sécher.
- 7 Vernir.
- 8 Laisser sécher et ... jouer!



"Milly"



"Dumbo"

6.5 Jouer avec la planche de volley-ball

La planche de volley-ball permet une grande quantité d'expériences motrices et d'activités ludiques différentes allant du tennis de table au volley-ball. On peut jouer avec une ou deux mains et utiliser diverses balles telles que ballon de plage, balles de unihockey, de tennis de table et balles en mousse.

Service compris: La moitié de la classe livre les "commandes" (balles, petits sacs ...) à un certain endroit. Les autres ramènent les objets. Les marchandises ne peuvent pas être portées avec les mains.

- À mi-chemin, transmettre la marchandise à un autre enfant.
- Self-service: Le groupe peut-il ramener la "vaisselle sale" à la cuisine, comme sur un tapis roulant?



➔ Instructions de fabrication: voir bro 5/3, p. 38

➔ Jeux avec boules de papier: voir bro 4/3, p. 22

🕒 Comment fonctionne le service d'un hôtel, d'un hôpital?

Jeux de casseroles: Poser une "casserole" en équilibre sur sa tête à l'arrêt ou en se déplaçant.

- Maintenir la "casserole" sur sa tête avec une main, y poser un objet et essayer de le transporter.
- Lancer une balle dans la casserole d'un enfant. Qui réussit l'exercice avec la plus grande distance?
- Lancer une balle en l'air et la rattraper en douceur à l'aide de la casserole.
- La pièce tourne dans la casserole: une balle circule sur le contour de la "casserole" sans tomber.
- Faire rebondir la balle sur la planche. Peux-tu ajouter d'autres mouvements (s'asseoir, se lever, marcher, courir, sautiller ...)?

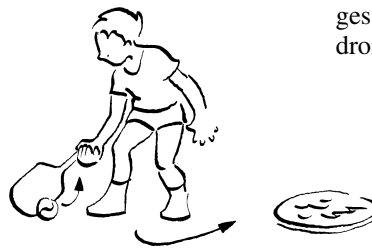


🕒 Tiers-monde: comparer les moyens rudimentaires (p.ex. porter les cruches d'eau sur la tête) avec nos moyens techniques.

🕒 Us et coutumes (suisses) p.ex. tourner une pièce de monnaie dans un récipient.

Puiser et peller: Des cerceaux, des cercles de cordes ou des feuilles de papier de journal (flaques d'eau) jonchent le sol. Rouler une balle en direction des flaques.

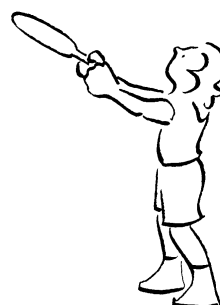
- Débarrasser le terrain: un groupe d'enfants joue sur un terrain. Essayer de peller et de renvoyer les balles intruses avec la planche.
- 3-5 enfants sont sur un cercle et défendent des boîtes en carton, des éléments de caissons ... dans lesquels les autres enfants essaient de frapper des balles. Tenir la planche avec une ou deux mains.



🕒 Peller, év. soulever des charges: en fléchissant les genoux, dos droit!

Petits rebonds: Tenir la planche à deux mains et faire rebondir la balle sur la planche ou dribbler entre la planche et le sol.

- Essayer de répéter un enchaînement à plusieurs reprises, p.ex.: 3 fois planche, 1 fois sol, 3 fois planche ...
- En marchant: 3 fois planche, 1 fois tête, 1 fois sol ...
- Avec partenaire; aussi avec 2 balles.
- Le partenaire lance la balle avec une main, essayer de la renvoyer directement avec la planche.
- Essayer de renvoyer la balle directement sur une cible (tapis, panneau de basket, cerceau).
- Jouer la balle en l'air de manière à ce qu'elle retombe sur une ligne. De combien d'essais as-tu besoin pour atteindre ta cible?
- Tennis par-dessus une ligne, définir les règles.



➔ Mettre au point un numéro de jonglage, év. même en musique.

➔ Formes ludiques de tennis et de volley-ball: voir bro 5/3, p. 17

Sources bibliographiques et prolongements

ADAM, R.:	Education physique et créativité par le jeu. Editions d'Arc. Ottawa 1991.
COLLECTIF D'AUTEURS:	Faites vos jeux: recueil des annexes pratiques de la brochure "Education physique à l'école". ASEP. Berne 1996.
BAUMBERGER, J.:	Apprendre à jouer au handball. Fédération suisse de handball. 1993.
BRUGGER, L.:	1000 exercices et jeux d'échauffement. Vigot. Paris 1994.
BUCHER, W.:	1000 exercices et jeux sportifs par spécialités. Vigot. Paris 1989.
CARTERON, D.:	Jeux de hockey (gazon, salle, glace,...). Editions EP.S. Paris 1996.
CHAUVEAU, J.:	Mini-tennis à l'école élémentaire. Editions EP.S. Paris 1990.
COLLECTIF D'AUTEURS:	Des jeux à la carte. Editions EP.S. Paris.
COLLECTIF D'AUTEURS:	Le handball des 9/12 ans. Activité sportive et éducation. Editions EP.S. Paris.
DE GRANDMONT, N.:	Le jeu éducatif, conseils et activités pratiques. Editions LOGIQUES. Montréal 1994.
FLURI, H.:	1000 exercices et jeux de plein air. Vigot. Paris.
LE MERCIER, F.:	Baseball: formes jouées. Editions EP.S. Paris.
PELON, G.:	Situations éducatives de jeux collectifs pour l'école élémentaire. Vigot. Paris 1994.
RAFFY, G.:	Jeux sportifs collectifs. Nathan. Paris.
REVUE:	EPS 1, paraît 5 fois par an. Editions EP.S. Paris.
ROLLET, M.:	Les thèmes transversaux en éducation physique. Editions EP.S. Paris.
VERNHES, F.:	Fichier de jeux. Les Francas, Jeunes années. Paris.
VERNHES, F.:	Jeux de tradition enfantine pour les enfants de 4 à 12 ans. Les Francas, Jeunes années. Paris.

CASSETTES VIDEO

ECOLE FEDERALE DE SPORT DE MACOLIN:	Série de cassettes vidéo sur divers jeux et sports collectifs. EFSM. Macolin.
FEDERATION SUISSE DE TCHOUKBALL:	Tchoukball. Présentation du jeu.

La bibliographie de référence peut être consultée dans le manuel paru en allemand



Editions ASEP

Littérature spécialisée: brochures, manuels, vidéo, cassettes audio, moyens didactiques, compléments aux manuels officiels