
Jeux de poursuite en MS/GS

CHRISTELLE DAVIOT, PROFESSEURE DES ÉCOLES
SÉQUENCE DE JEUX COLLECTIFS AVEC 10 ÉLÈVES DE MS ET 12 ÉLÈVES DE GS.

LA SÉQUENCE

OBJECTIFS

- Passer d'une réponse individuelle et aléatoire sans ballon à une stratégie collective avec ballon.
- Connaître les bases du jeu collectif (terrain, cible, équipe, statut et rôle, règles). Respecter les consignes de jeu (espace de jeu, statut du joueur, règles, usage du matériel, signaux).
- Élaborer et mettre en œuvre une stratégie individuelle, collective, la verbaliser (utiliser la vidéo).
- Développer les capacités motrices (courir vite avec changement de direction, lancer avec précision, échanger un ballon).
- Construire la notion d'espace de jeu (limites, intérieur, extérieur, une zone, plusieurs zones).
- Construire une représentation de différents jeux (en volume: maquette de manière plane: photographies, affiches, schémas).

COMPÉTENCES VISÉES

- Coopérer.
- Se repérer et se déplacer dans l'espace.
- Nommer les activités et les objets utilisés.
- Décrire et représenter un jeu.
- Écrire une règle du jeu.

JEUX DE POURSUITE SANS BALLON

ÉTAPES	CATÉGORIE	ORDRE DES JEUX	APPRENTISSAGES VISÉS	TRAVAIL EN CLASSE
Notion de règles et de limites de l'espace de jeu.	Jeux de poursuite sans ballon: - fuir; - se réfugier dans un lieu.	1. LE CHAT PERCHÉ Jeu travaillé l'année précédente pour certains élèves.	Pour les souris: repérer la trajectoire du chat et repérer les perchoirs libres, courir vite avec changement de rythme et de direction pour éviter le chat. Pour le chat: repérer les souris non perchées à sa portée et courir vite pour les attraper. Pour les deux: respecter les consignes et les règles du jeu, respecter les limites du terrain. Mettre en œuvre une stratégie individuelle et la verbaliser.	Règles énoncées en classe sans support visuel.
	Jeux de poursuite sans ballon: - fuir; - se réfugier auprès des autres.	2. CHAT, POULES ET POUSSINS Jeu travaillé l'année précédente pour certains élèves.	Pour les poules et les poussins: repérer son partenaire, ajuster sa course à son partenaire, accepter d'être pris et d'être emmené dans le panier du chat. Pour le chat: repérer les poussins seuls à sa portée et courir vite pour l'attraper. Pour les deux: respecter les règles, accepter de jouer à deux, mettre en œuvre une stratégie et la verbaliser.	
	Jeux de poursuite sans ballon: - fuir; - délivrer.	3. LE SORCIER	Pour le sorcier: repérer les joueurs à sa portée, courir vite et apprécier la trajectoire des joueurs. Pour les autres joueurs: repérer la trajectoire du sorcier et repérer les joueurs pétrifiés, courir vite avec changement de direction. Pour les deux: respecter les consignes et les règles du jeu, assumer les deux rôles [attraper/défendre, fuir/délivrer], mettre en œuvre une stratégie individuelle et la verbaliser.	

ÉTAPES	CATÉGORIE	ORDRE DES JEUX	APPRENTISSAGES VISÉS	TRAVAIL EN CLASSE
	Jeux de poursuite sans ballon : - fuir ; - passer malgré l'adversaire.	4. LE MUR CHINOIS	Pour le maçon : repérer les proies à sa portée, réagir vite et placer les briques de façon stratégique. Pour les briques : repérer la trajectoire du maçon, courir vite en variant sa trajectoire (changer de rythme et de direction), repérer la position des briques immobilisées pour les éviter. Pour les deux : respecter les consignes et les règles du jeu ; élaborer, mettre en œuvre et verbaliser une stratégie.	
Construire l'espace de jeu de manière à ce que les équipes s'affrontent en deux camps.	Jeux de poursuite sans ballon : - fuir ; - passer malgré l'adversaire.	5. LA RIVIÈRE AUX CROCODILES	Pour les gazelles : repérer la position des crocodiles et les espaces libres, courir vite en variant sa trajectoire de course (changement de rythme et de direction), feinter. Pour les crocodiles : repérer les gazelles à sa portée, se déplacer rapidement en pas chassé, feinter. Pour les deux : respecter les règles, mettre en œuvre une stratégie et la verbaliser.	<i>Idem</i> avec schéma à l'appui.
<i>Idem</i> avec introduction d'objets.	Jeux de poursuite sans ballon : - fuir ; - passer malgré l'adversaire.	6. LES CONTRE-BANDIERS ET LES DOUANIERS	Pour les contrebandiers : repérer les espaces libres, courir vite en variant sa trajectoire (changer de rythme et de direction). Pour les douaniers : repérer les contrebandiers à sa portée, réagir vite. Pour les deux : respecter les règles du jeu, élaborer, mettre en œuvre, verbaliser une stratégie individuelle puis collective.	<i>Idem</i> avec schéma à l'appui.

JEUX DE POURSUITE AVEC BALLON(S)

ÉTAPES	CATÉGORIE	ORDRE DES JEUX	APPRENTISSAGES VISÉS	TRAVAIL EN CLASSE
<i>Idem</i> avec introduction du ballon.	Jeu de concurrence collective (même statut pour tous).	7. LES BALLE BRÛLANTES	Respecter les consignes et les règles du jeu. Coopérer, prendre en compte l'intérêt commun. Viser et lancer avec force, rapidité et précision. Adapter son geste en force et direction. Verbaliser les actions.	Règles énoncées en classe avec schéma à l'appui.
Élaborer des stratégies.	Jeu de poursuite avec ballons deux statuts (poursuivi ou poursuivant).	8. LE BALLON-COULOIR	Pour les chasseurs : viser et lancer avec précision sur cible mobile. Pour les lapins : apprécier la trajectoire du ballon, courir en variant sa trajectoire, esquiver le ballon. Pour les deux : respecter les règles, Verbaliser les actions, identifier le gain et compter le score.	
	Jeu de poursuite avec ballons deux statuts (poursuivi ou poursui-vant) en alternance.	9. LA BALLE ASSISE	Pour le chasseur : viser et lancer un ballon sur cible mobile. Pour les lapins : apprécier la trajectoire du ballon, courir en variant sa trajectoire, esquiver le ballon. Pour les deux : respecter les règles, verbaliser les actions, identifier le gain et compter le score.	Vidéo exploitée avec les élèves pour élaborer le support écrit de la règle du jeu dans le cadre d'une correspondance. Retour en classe dessin du jeu.
	Jeu de poursuite avec ballons deux statuts (poursuivi ou poursuivant).	10. LES LAPINS ET LES CHASSEURS 3	Pour le chasseur : repérer une cible proche de lui, viser et lancer un ballon sur cible mobile. Pour les lapins : apprécier la trajectoire du ballon, courir en variant sa trajectoire, esquiver le ballon. Pour les deux : respecter les règles, élaborer une stratégie collective, verbaliser les actions, identifier le gain et compter le score.	Énoncer les règles avec support écrit et propositions de stratégies vérifiées.

ÉTAPES	CATÉGORIE	ORDRE DES JEUX	APPRENTISSAGES VISÉS	TRAVAIL EN CLASSE
Introduire la passe.	Jeu de poursuite avec ballons	11. BALLON PRISONNIER	Prendre des informations : repérer les limites, la position des adversaires, apprécier la trajectoire du ballon. Améliorer son adresse et sa coordination, enchaîner plusieurs actions (ramasser ou bloquer, se baisser ou esquiver). Assumer le changement de statut, passer d'attaquant à défenseur. Respecter les consignes et les règles du jeu. Élaborer une stratégie collective et la verbaliser.	Vidéo exploitée. Pour apprendre à schématiser le vécu sur un support écrit, Et pour l'utiliser afin de simuler et dégager des stratégies.
	Jeu de poursuite avec ballons	12. LE CHASSEUR	Pour le chasseur : viser et lancer un ballon avec précision sur une cible en mouvement. Pour les ramasseurs de balles : enchaîner rapidement deux actions (ramasser et apporter le ballon au chasseur). Pour les démenageurs : apprécier la trajectoire du ballon, courir avec changement de direction et de rythme pour esquiver.	Énoncer les règles avec support écrit et propositions de stratégies à vérifier.
Évaluer sous forme de rencontres entre les deux classes de MS/GS.	Jeu d'affrontement collectif	13. LE BALLON CHÂTEAU	Pour les attaquants : enchaîner les actions suivantes : ramasser un ballon et tirer rapidement sur une cible, ajuster son tir ou sa passe au placement du gardien. Pour les défenseurs : apprécier la trajectoire du ballon, se placer sur cette trajectoire, repousser le ballon. Pour les deux : respecter les règles, verbaliser les actions et les stratégies.	

DÉROULEMENT

Public concerné : classe de 10 MS et 12 GS/RRS (réseau de réussite scolaire).

Créneau horaire : 9h45 à 10h30.

Lieu : gymnase de l'école élémentaire.

Fréquence : chaque vendredi, des vacances de Toussaint aux vacances de printemps (environ quinze séances).

Forme de travail :

- équipes mixtes de MS-GS.
- une équipe d'observateurs avec des rôles définis (gérer le temps avec le sablier et le sifflet, aider à repérer les sorties de terrain, signaler les manquements, repérer les réussites et les stratégies) et deux équipes qui s'affrontent.

Au cours des premières séances, proposition d'un court échauffement (5 à 10 min) :

- Évacuer la nécessité de se « défouler » dans l'espace de jeu tout en prenant conscience des limites de l'espace de travail de la séance : course libre avec réponse aux consignes données à chaque coup de sifflet (ex. : je me mets dedans, dehors, assis, dans la zone rouge...).
- Réagir à un signal sonore identique sur l'ensemble des séances : un coup/le jeu démarre/je cours, deux coups/je m'arrête en statue pour observer la situation de jeu, trois coups/on se regroupe/fin du jeu...).

En parallèle de cette séquence, possibilité de mettre en place une séquence sur les activités de manipulations de ballons.

TRAVAIL EN CLASSE

TRAVAIL EN AMONT

OBJECTIFS DE L'ENSEIGNANT

- Présenter le projet de la séance.
- Créer des liens entre la séance précédente et ce qui va être fait aujourd'hui.
- Faciliter la compréhension du code de jeu dans un espace confortable et adéquat.

MÉTHODOLOGIE

- Rappeler le cadre de travail (jeux collectifs/jeux pour apprendre à...), donner le titre du jeu, présenter le jeu sous la forme d'une représentation par une maquette succincte ou par une grande affiche au tableau.
- Dans les dernières séances, les élèves créeront eux-mêmes l'affiche du nouveau jeu à expérimenter grâce aux indications de l'enseignant.
- Pour la maquette, des petits objets représentent le matériel et sa disposition. L'enseignant puis un élève anime un bonhomme à l'échelle du matériel et il verbalise les actions à réaliser.
- **Énoncer, faire reformuler :**
 - le but du jeu ; l'organisation ; les règles à respecter.
- Demander aux élèves d'énoncer les critères de réussite.
- Si les élèves connaissent déjà le jeu, ils pourront lors d'un moment de langage oral avant la pratique, prévoir des variables ou des stratégies à expérimenter les séances suivantes.

TRAVAIL EN AVAL : À PARTIR D'UNE VIDÉO

OBJECTIFS DE L'ENSEIGNANT

- Initier les élèves à l'observation de vidéos.
- Élaborer la trace écrite de la règle du jeu (critères de réussites, but, schéma, stratégies, matériel...) pour des correspondants éventuels. L'observation va permettre la verbalisation des actions, la compréhension et l'élaboration d'hypothèses tactiques.
- Créer des liens entre la séance vécue et la séance de jeu qui va suivre.

MÉTHODOLOGIE

- Pour améliorer la stratégie et analyser les déplacements et les actions des joueurs, l'enseignant peut utiliser la vidéo avec arrêt sur image. Il dresse une affiche sur le mur et projette les vidéos pour « dessiner » ce qui a été vécu.

DÉROULEMENT

- Les élèves, aidés de l'enseignant, pourront repérer le placement des joueurs, la distance entre le tireur et les adversaires ; décrire les actions des joueurs ; réajuster « Qu'aurait-il dû faire ? » ; anticiper « Que pourrait-il faire ? » ; faire des hypothèses « Et si le joueur est ici, un autre là-bas ; comment vont-ils s'y prendre ? ».

VISIONNAGE DES VIDEOS

- **Objectif** : utiliser la vidéo comme support d'analyse/retour-bilan sur le travail des élèves
- **Situation** : dessiner à partir de la vidéo la situation vécue, développer des stratégies à partir des hypothèses de l'enseignant(e).

PREMIÈRE SÉANCE VIDÉO LA BALLE ASSISE

Initier les élèves à l'observation de vidéos.

S'exprimer à partir d'un support imagé sur des situations vécues collectivement.

Repérer les réussites et les erreurs.

TROISIÈME SÉANCE VIDÉO LA BALLE AUX PRISONNIERS

Utiliser la vidéo pour créer « un tableau noir » en papier (coller une affiche blanche sur le mur et projeter les vidéos pour « dessiner » par-dessus les images projetées ce qui a été vécu) :

Dessiner l'espace de jeu (plots, prison, espaces de jeu respectifs).

Dessiner des joueurs.

Créer des images mentales pour améliorer les stratégies et les placements des joueurs.

Analyser les déplacements en repérant le placement de chacun des élèves :

réajuster : qu'aurait-il dû faire ?

anticiper : que pourrait-il faire ?

faire des hypothèses : et si le joueur est ici, un autre là-bas, comment vont-ils s'y prendre ?

reformuler les stratégies et les observer en faisant des arrêts sur image.

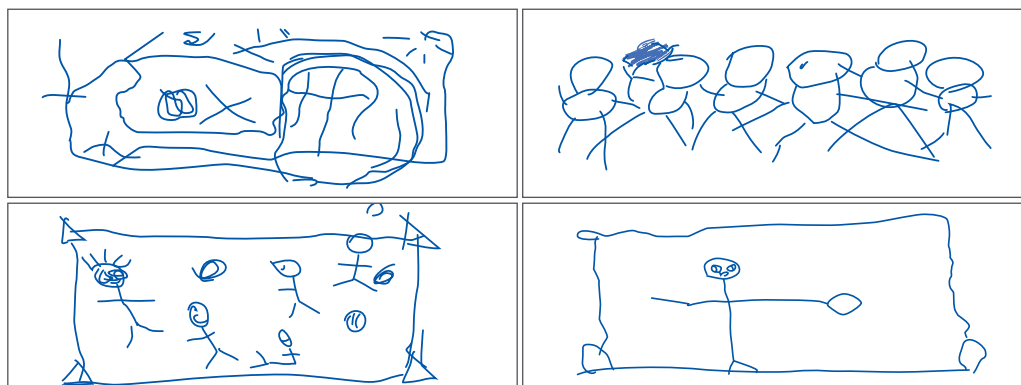
QUATRIÈME SÉANCE VIDÉO LA BALLE AUX PRISONNIERS

Utiliser le tableau noir pour :

anticiper en proposant des stratégies à tenter ;

proposer des règles de relance.

Phase intermédiaire de dessins du jeu par les élèves suivie d'une phase de mise en commun avec repérage des erreurs et des réussites puis choix collectif pour le dessin le plus pertinent (voir images ci-dessous).



**TRAVAIL EN AVAL :
DESSIN OU SÉANCE DE LANGAGE**

OBJECTIFS DE L'ENSEIGNANT

- Initier les élèves à décrire.
- Représenter un terrain de jeu sur une feuille.
- Élaborer un schéma et positionner dans l'espace graphique les objets et les joueurs (les limites du terrain, la position des plots et cerceaux par exemple, la position des attaquants et des défenseurs au début du jeu.)

MÉTHODOLOGIE

- L'enseignant fait reformuler le titre du jeu, le but du jeu, les règles à respecter et les critères de réussite.

- Il présente le déroulement de la séance: « Vous allez dans un premier temps dessiner individuellement le schéma du jeu que nous venons d'effectuer. Dans un second temps, nous afficherons les dessins au tableau pour repérer les réussites, les erreurs et les manques. Vous pourrez ensuite compléter votre dessin si nécessaire puis nous déterminerons le schéma le plus pertinent. »
 - L'enseignant veille, avant le lancement du schéma individuel, à faire rappeler par les élèves l'organisation vécue: « Comment était l'espace sur lequel nous avons travaillé? Quel matériel avons-nous emmené? Comment était-il disposé? »
- N.B.: Le recueil de leurs actions et des stratégies employées pourra faire l'objet d'une séance de langage oral.

TRACES PRODUITES

DESSINS

Le schéma du dispositif de jeu

- **Objectif:** passer de la simple lecture à l'élaboration collective d'un schéma de dispositif de jeu.
- **Situation:** construire un plan ou un schéma de jeu pour des pairs.

AVANT

Apprendre à lire un schéma, un plan.
Apprendre à décoder des dessins [icônes].

APRÈS

Apprendre à symboliser et représenter:
- Le matériel d'E.P.S.
- L'espace de jeu.
- Les équipes.

Productions des élèves

- Étape 1: Présentation réalisée par l'enseignante. (1)
- Étape 2: Première réalisation collective avec guidage de l'enseignant. (2)
- Étape 3: Seconde réalisation collective avec guidage des pairs. (3)

TRACES ÉCRITES

L'écrit de la règle du jeu

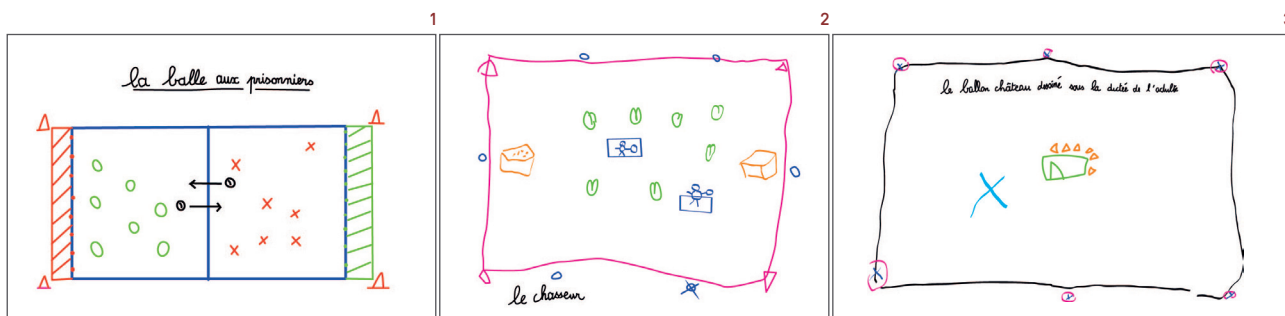
- **Objectif:** découvrir et s'approprier le support écrit de la règle du jeu.
- **Situation:** rédiger la règle d'un jeu collectif pour les correspondants.

AVANT

Découvrir le fond.
Découvrir la forme.
Dégager la trame de fond de l'écrit de la règle du jeu.

APRÈS

Résumer oralement:
- Le nom du jeu
- La règle du jeu
- Le but du jeu
Élaborer la trace écrite de la règle du jeu [critères de réussite, but, schéma, stratégies, matériel...] par dictée à l'adulte [remplir la trame de fond].



L'ÉCRIT RÈGLE DU JEU

STRUCTURE VIERGE À CONSTRUIRE ET À REMPLIR AVEC LES ÉLÈVES SOUS LA DICTÉE À L'ADULTE

Type de jeu :
Nom du jeu :

But du jeu :

Évolution du jeu (variables):

Critères de réussite :

Règles du jeu :

Matériel nécessaire:

Schéma du dispositif:

RÈGLE DU JEU RÉDIGÉE SOUS LA DICTÉE À L'ADULTE

À PARTIR DE LA STRUCTURE DÉGAGÉE AU PRÉALABLE AVEC LES ÉLÈVES

Type de jeu : jeux collectifs avec ballon(s).

Nom du jeu : La balle assise.

But du jeu :

Être le dernier joueur à rester debout.

Critères de réussite :

Esquiver le ballon.

Regarder la place des joueurs.

Lancer vite et bien.

Courir vite pour aller loin du ballon.

Évolution du jeu (variables) :

1- Jouer tous sur le même terrain, les tireurs sont placés sur le côté.

2- Jouer les uns contre les autres en deux camps séparés.

3- Le joueur assis peut se délivrer en allant chercher le ballon à quatre pattes.

Règles du jeu :

Toucher les adversaires avec le ballon.

Ne pas se déplacer avec le ballon.

Se mettre assis quand on est touché.

Matériel nécessaire :

Un ballon en mousse.

Quatre plots.

Des dossards.

Des cordes.

Schéma du dispositif :

Dessin le plus pertinent choisi collectivement.