

**Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement/
Coopérer et/ou s'opposer individuellement ET collectivement**

VERS UNE OBJECTIVATION DES PROGRAMMES



**Participer et jouer aux jeux collectifs et jeux sportifs collectifs
c'est apprendre à**

Etape 1

Jouer parmi les autres

Etape 2

*Jouer avec les autres ou contre
les autres pour coopérer ou
s'opposer*

Etape 3

*Jouer avec les uns et contre les autres
pour coopérer et s'opposer*

Etape 4

*Coopérer avec des partenaires pour s'opposer
collectivement à un ou plusieurs adversaires
dans un jeu collectif comme attaquant OU
défenseur*

Etape 5

*Coopérer avec des partenaires pour
s'affronter collectivement à plusieurs
adversaires dans un jeu sportif collectif
comme attaquant ET défenseur*

DANS LE BUT DE

Etape 1

Jouer pour gagner

Etape 2

Jouer pour gagner collectivement

Etape 3

Jouer pour améliorer son score

Etape 4

Jouer pour améliorer la différence de score

Etape 5

Jouer pour améliorer la différence de score

Pour cela il faut apprendre à
1-SE RECONNAITRE DANS UN ROLE

Etape 1

Se reconnaître dans une équipe ou dans un rôle de poursuivant ou poursuivi
Ajuster son action au projet
Agir parmi les autres
Agir inter-individuellement pour un résultat d'équipe

Etape 2

Se reconnaître attaquant ou défenseur dans un jeu où l'opposition relative (espace différent et nombre restreint)
Accepter le rôle de partenaire : ajuster ses actions en fonction de l'autre, accepter d'agir avec les autres, collaborer en libérant des partenaires
Ajuster son action au projet : agir avec les autres ou agir malgré la présence d'un adversaire

Etape 3

Se reconnaître attaquant ou défenseur dans un jeu en opposition directe
Vivre des situations de poursuivant puis de poursuivi.
Agir avec les autres et contre les autres

Etape 4

Assurer alternativement des rôles différents attaquant défenseur dans des situations réversibles Assumer un rôle de défenseur ou d'attaquant
Arbitrer avec un adulte

Etape 5

Assurer simultanément des rôles différents attaquant et défenseur dans des situations complexes de dualité
Assumer un rôle d'attaquant porteur de ballon (engin) non porteur et de défenseur sur un joueur PB ou non PB en fonction de la cible
Arbitrer avec un pair

Pour cela il faut apprendre à

2-CONTROLLER UNE MOTRICITE SPECIFIQUE

Etape 1

Maîtriser un déplacement ou une manipulation
Orienter ses actions en fonction de la cible (tirer, lancer, viser...)

Etape 2

Maîtriser et coordonner un déplacement et une manipulation
Orienter et ajuster ses actions en fonction du but (ex : se rapprocher pour lancer vers un partenaire ou tirer dans ou sur une cible)

Etape 3

Enchaîner des actions de déplacement et de maîtrise d'objets de plus en plus complexes (courir puis lancer)
Ajuster ses actions à la cible (tirer sur des quilles, tirer dans ou sur une cible)
passer à un partenaire, recevoir)

Etape 4

Coordonner des actions de déplacement et de maîtrise d'objets de plus en plus complexes (courir et lancer, courir et tirer)
Ajuster ses actions à la cible (ex tirer d'un point idéal pour être plus efficace)
Evoluer de « lancer » à

- viser et tirer
- passer à un partenaire, recevoir d'un partenaire ; intercepter d'un adversaire
- lancer dans des espaces libres

Renvoyer vite, Réagir vite et faire des choix
Evoluer de courir vite à esquiver
Ajuster ses déplacements en fonction : des défenseurs, de la trajectoire du ballon, du Porteur de ballon
Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles :
Notamment d'attaquant :
courir et transporter un objet ou passer une balle, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer, (tirer, passer la balle à un partenaire, poser la balle ou un objet dans l'espace de marque),
Ou de défenseur :
courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter la balle, courir et s'interposer...

Etape 5

Passer pour progresser en avant (passer en avant (jeu de démarquage), passer en arrière (rugby)) à un partenaire favorable
Tirer sur/ dans la cible en position favorable (tirer fort, tirer précis)
Passer à un partenaire en mouvement, recevoir en mouvement
Passer pour permettre à un partenaire de tirer
S'interposer entre les attaquants et la cible
Agir spécifique : ex dribbler,
Ajuster ses déplacements en fonction de la cible
Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles :
Comme attaquant non porteur de ballon:
se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle, comme attaquant porteur de ballon progresser vers l'avant et la passer ou tirer /marquer-en position favorable
Comme défenseur :-
courir pour gêner le porteur de balle, ou courir pour récupérer la balle ou s'interposer entre les attaquants et le but

Pour cela il faut apprendre à
3-MONTER VERS LA CIBLE

Etape 1

Reconnaître sa cible

Etape 2

Identifier la cible à atteindre, les positions des partenaires ou de peu d'adversaires dans un jeu de coopération ou d'opposition (opposition indirecte ou relative)

Adapter sa trajectoire ou son trajet en fonction des autres

Etape 3

Identifier le but à atteindre, les positions des partenaires ou des adversaires dans un jeu d'opposition directe

Adapter continuellement sa trajectoire ou son trajet

Etape 4

Coopérer pour monter vers la cible (construire la notion de relais)

Identifier les zones idéales (tir, renvoi, passe, réception, défense, attaque)

Etape 5

Coopérer pour monter vers la cible (construire la notion de relais) dans des espaces interpénétrés

Identifier les zones idéales (tir, renvoi, passe, réception, défense, attaque) et les partenaires mieux placés

Construire rapidement la contre-attaque (se réorganiser d'une position de défense (empêcher la balle de monter vers la cible que je protège) à une position d'attaque (monter vers ma cible)

Pour cela il faut apprendre à
4-RESPECTER DES REGLES DU JEU

Etape 1

Respecter une règle simple

Etape 2

Respecter quelques règles simples

Etape 3

Respecter de plus en plus de règles simples
Observer et signaler l'application d'une règle

Etape 4

Respecter des règles simples et les faire appliquer avec le maître

Etape 5

Respecter des règles de plus en plus proches des sports collectifs
et les faire appliquer

Pour cela il faut apprendre à
5-ADAPTER SA STRATEGIE, SON PROJET EN FONCTION DU JEU

Etape 1

Etape 2

Etape 3

Etape 4

Chercher à construire une stratégie tenant compte
du temps (accélérer et coordonner les actions
entre joueurs)
OU
de l'espace (occuper l'espace en fonction de la
cible)
OU
des autres (agir efficacement en fonction des
partenaires et des adversaires)

Etape 5

chercher à construire une stratégie tenant compte
du temps (accélérer et coordonner les actions
entre joueurs)
ET
de l'espace (occuper l'espace en fonction de la
cible)
ET
des autres (agir efficacement en fonction des
partenaires et des adversaires)