

CARACTERISTIQUES de l'activité : EDUSCOL « les jeux collectifs mobilisent et développent :

- de nouveaux pouvoirs moteurs = attraper, lancer, dribbler, passer, contrôler un ballon...
- des ressources perceptivo-motrices = lire une trajectoire de ballon pour l'attraper, contrôler une balle au pied...
- des ressources cognitives = prise d'information sur la position de ses partenaires et adversaires, sa position sur le terrain, faire des choix stratégiques
- des ressources relationnelles et sociales = jouer ensemble dans le respect des différences pour s'opposer à une équipe adverse, assumer différents rôles »

CARACTERISTIQUES des élèves de cycle 2 : « les élèves ont du temps pour apprendre et si les élèves apprennent ensemble, c'est de façon progressive et chacun à son rythme » :

- la maturation du système nerveux et les expériences physiques permettent de construire de nouvelles coordinations
- le développement de nouveaux pouvoirs moteurs passe par la régularité de l'activité physique et la variété des situations motrices
- les élèves doivent pouvoir constater par eux-mêmes qu'ils progressent et qu'ils réalisent de nouvelles actions

ADAPTATIONS en lien avec l'âge de l'enfant : il conviendra de :

- faciliter le jeu collectif en réduisant les difficultés liées au contrôle du ballon : utiliser des ballons légers dont la taille est adaptée aux élèves de cycle 2 et introduire la notion de dribble d'un adversaire seulement dans un 2nd module d'apprentissage afin que l'attention de l'élève ne soit pas focalisée sur la coordination motrice au détriment d'une bonne prise d'information sur le jeu
- réduire la charge informationnelle par un jeu à effectif réduit, facilitant ainsi la prise et la sélection de la bonne information sur la position des partenaires, des adversaires et de la position de l'élève au regard de la cible à atteindre
- mettre les élèves dans des situations d'opposition aménagées avec toujours l'enjeu du gain du match puisqu'il s'agit d'une activité liée à un affrontement collectif à remporter (marquer plus de points que l'adversaire, faire plus de passes dans une situation de type « passes à 5 »...)
- donner des règles du jeu simples et peu nombreuses en début d'apprentissage qui pourront se complexifier progressivement
- recourir aux jeux traditionnels avec ou sans ballon qui permettent d'accéder aux principes des sports collectifs