

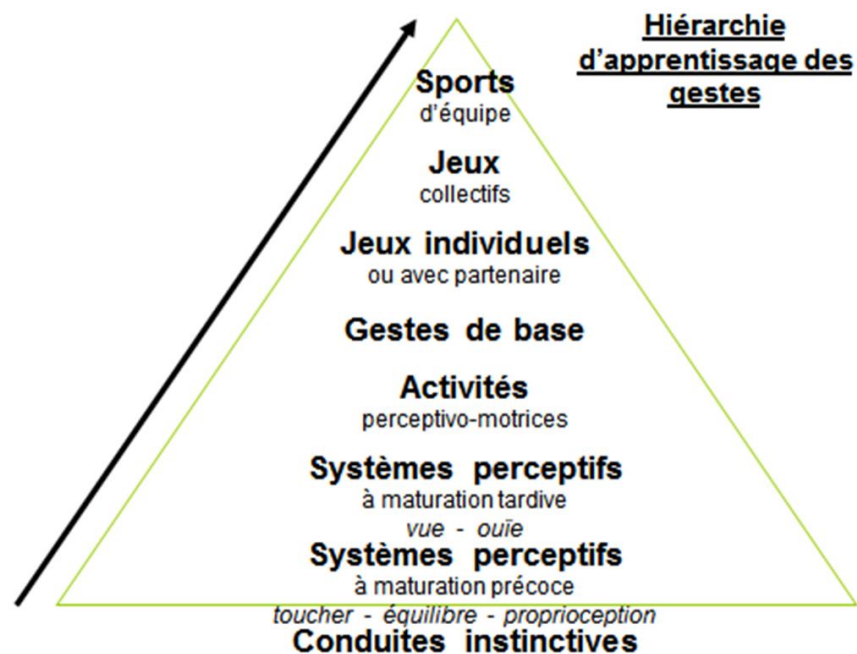


De l'activité individuelle au sport collectif

Objectifs :

- Se sensibiliser à la pyramide des apprentissages chez les 5-10 ans
- Approche pratique : partir d'un sport co pour le décomposer et poser les bases de l'apprentissage

1. Pyramide des apprentissages



2. Approche pratique (Sources : Sara Cotroneo)

Type de jeu	Spécificité	Description	Exemple de jeu	Remarques
Jeu individuel	L'autre n'a pas besoin d'exister pour que le jeu puisse se dérouler	Je m'occupe uniquement de ma personne	Les statues	
			Les chaises musicales	
Jeu de poursuite sans objet	1) Sans changement (inversion) de rôle	Je reste loup/chat... jusqu'à la fin de la partie ou avec un temps donné	Le pac man et les fantômes	On peut aussi avoir 1+3 ou 4, et 2+ 3ou 4
	2) Avec changement de rôle	Quand je touche, mon rôle se multiplie ou s'inverse	Les poules et les renards	
	3) Orienté	D'un point A à un point B	Les chats et les souris	
	4) Libre	Dans toute la salle	Le loup	
Jeu de poursuite avec objet	C'est l'objet qui touche et non plus la main	orienté	Les crocodiles et les chasseurs	On peut également avoir avec ou sans changement de rôle
		libre	Balle assise sous toutes ses formes	
Jeu collectif	orienté	L'info ne vient que de 2 côtés (devant et derrière)	Balle à 2 camps	
	libre	On s'approche des formes finales des jeux normés. Il y a des attaquants et des défenseurs	Balle au chasseur	
			Balle derrière la ligne	
			Passe à 10	
Jeux normés	Règles officielles des fédérations		basket, football, volleyball, etc...	

Type de jeu	Exemple de jeu	Description du jeu
Jeu individuel	Les statues	Les enfants courent dans la salle sur le bruit de la musique, du tambourin... Au signal, ils s'arrêtent comme des statues.
	Les chaises musicales	Idem mais lorsque la musique s'arrête, on cherche une maison (sautoir, cerceau) et on s'arrête dedans.
Jeu de poursuite sans objet	Le pac man et les fantômes	Plusieurs fantômes doivent toucher les pac men. Tout le monde se déplace sur les lignes de la salle (=labyrinthe). Lorsque je suis touché, je m'assieds et le labyrinthe est bloqué à cet endroit-là.
	Les poules et les renards	4 bancs disposés en carré, un renard au centre. Les poules se déplacent de leur poulailler à un autre poulailler sans se faire toucher par le renard. Si je suis touché, je deviens renard.
	Les chats et les souris	Plusieurs chats essaient d'attraper la queue des souris (longue corde qui touche par terre glissée dans le short) avec le pied. Les souris se déplacent toujours d'un point A à un point B. Les chats sont dans une zone délimitée. Lorsque je n'ai plus de queue, je peux en reprendre une dans le réserve (elle se trouve au début du « champ avec les chats » à traverser)
	Le loup	Jeu de poursuite classique. Quand je suis touché, je deviens loup.
Jeu de poursuite avec objet	Les crocodiles et les chasseurs	Les crocodiles doivent traverser la rivière (point A à un point B). Les chasseurs, avec leurs balles en mousse, doivent la faire rouler et toucher les crocodiles lorsqu'ils traversent la rivière. On peut rajouter des challenges aux crocodiles s'ils sont trop forts, ou augmenter les munitions des chasseurs.
	Balle assise sous toutes ses formes	
Jeu collectif	Balle à 2 camps	
	Balle au chasseur	Mêmes règles que la balle assise, mais avec 2 équipes.
	Balle derrière la ligne	2 équipes. Un point est marqué lorsque la balle est déposée derrière la ligne. Interdiction de marcher avec la balle.
	Passé à 10	Au bout de 10 passes consécutives, je marque un point et je donne la balle à l'adversaire.