

COURS ANIMATEURS ET NIVEAU 1.

1. INTRODUCTION.

Ce cours est destiné aux futurs « Animateurs » et « niveau 1 » dans le cadre de la formation des jeunes joueurs et l'encadrement des équipes sénières.

Le contenu de la première partie du cours sera surtout adressé à une tranche d'âge bien spécifique : **les enfants de 6 à 12 ans.**

Au-delà de son aspect purement sportif, le basket-ball, pour cette tranche d'âge, est avant tout un jeu qui doit être appréhendé en tant que tel, c'est-à-dire comme l'un des moyens appropriés pour la formation et l'éducation de l'individu.

C'est pourquoi les « animateurs » et les « entraîneurs » sont avant tout des « éducateurs ». Le mot éduquer implique la recherche de la voie la plus opportune pour atteindre des objectifs définis à l'avance et qui vont dans le sens d'une évolution des enfants. Dans cette perspective, les éducateurs disposent de « technique » qu'ils maîtrisent parfaitement, mais qui ne constituent pas une fin en soi. « Le Mini Basket pour les enfants » de Cathy MALFOIS.

Pour rappel, le basket-ball, notamment à cette période de l'enfance est avant tout, **un jeu avant d'être un sport.**

« Chaque homme cache en lui un enfant qui veut jouer ». Nietzsche.

La seconde partie du cours est destinée à la catégorie d'âge suivante : **joueurs de 12 à 16 ans.** Cette période est très difficile et importante pour le jeune joueur ainsi que pour l'animateur ou l'entraîneur (l'éducateur).

En effet, le jeune joueur devra petit à petit choisir entre deux formules de formation :

- soit vers la formule « sport loisir »
- soit vers la formule « préparation vers le haut niveau »

Après 16 ans, sa formation continuera en fonction de la formule choisie au départ. Dans les deux cas de figure, l'éducateur devra respecter le choix du jeune joueur et de toute façon lui accorder un sérieux dans le travail.

Il est évident qu'il pourra encore y avoir des changements en cours de formation.

2. QUI EST L'ENFANT DE 6 A 12 ANS ?

2.1. Comment aborder le basket durant cette période de l'enfance ?

- Comment travailler les outils fondamentaux à la maîtrise de l'activité basket chez ces jeunes sans que cela soit coercitif ?
- Comment leur proposer des situations de travail qui soient... ludiques ?
- Autrement dit, comment leur proposer de développer leurs qualités de futur basketteur en jouant ?
- Le basket doit être au service du développement du jeune ; il faut avoir ce principe à l'esprit avant de penser à développer ses qualités de basketteur.
- Entre 7 et 10 ans, c'est la période la plus propice pour l'acquisition de nouvelles techniques. Il est donc important de développer certaines capacités lors de cette période favorable :
 - la capacité de réaction (importante en sports collectifs)
 - la capacité d'exécution simultanée de mouvements différents
 - la capacité d'orientation dans l'espace et dans le temps(importance en sports collectifs)
 - la capacité d'exécution de mouvements partiels
 - le sens de l'équilibre
 - le sens du rythme
 - la capacité de variations rapides de direction et de vitessed'exécution (qualité très importante pour les sports d'équipe)

2.2. Caractéristiques de l'enfant.

- *Le développement physique* : les enfants ne grandissent pas de la même manière, mais ils grandissent de manière équilibrée et progressive. La croissance est lente jusqu'au début de la puberté, pour connaître un pic important à la puberté (celle-ci débute entre 11 et 13 ans pour les filles et entre 13 et 15 ans pour les garçons).
- *Le développement moteur* : l'évolution motrice se fait de manière progressive et est surtout spécifique à chaque enfant. L'enfant devra apprendre à maîtriser son schéma corporel (acquis pendant la période entre 6 et 8 ans). Pendant cette période, la latéralisation n'est pas acquise ainsi que la notion de distance (appréciation). Entre 9 et 12 ans, les mouvements seront de plus en plus précis, la notion d'équilibre s'améliore ainsi que la coordination des gestes. La notion d'espace, temps et la latéralisation s'installent de plus en plus.

- *Le développement social* : se socialiser : apprendre à côtoyer d'autres enfants ne se fait pas sans frustrations. Il va apprendre petit à petit à s'intégrer dans un groupe et à prendre conscience de certaines valeurs morales : la justice, l'égalité et l'honnêteté. Il devra apprendre également à vivre avec les règles au sein du groupe. L'organisation de ce groupe débouchera sur la désignation d'un meneur qui s'impose par ses qualités de compétiteur, voire d'organisateur.
- *L'importance du jeu* : le jeu va contribuer à développer tous les points cités ci-dessus. Il va aider l'enfant à résoudre des problèmes, à se sociabiliser. Par le jeu, il découvrira aussi l'**enjeu** (autour duquel est organisé le jeu de règles), la difficulté de perdre, le sentiment d'échec.

Jouer, c'est « s'adonner à une activité pour se divertir, pour en tirer du plaisir ».
(F.Ferland-2002).

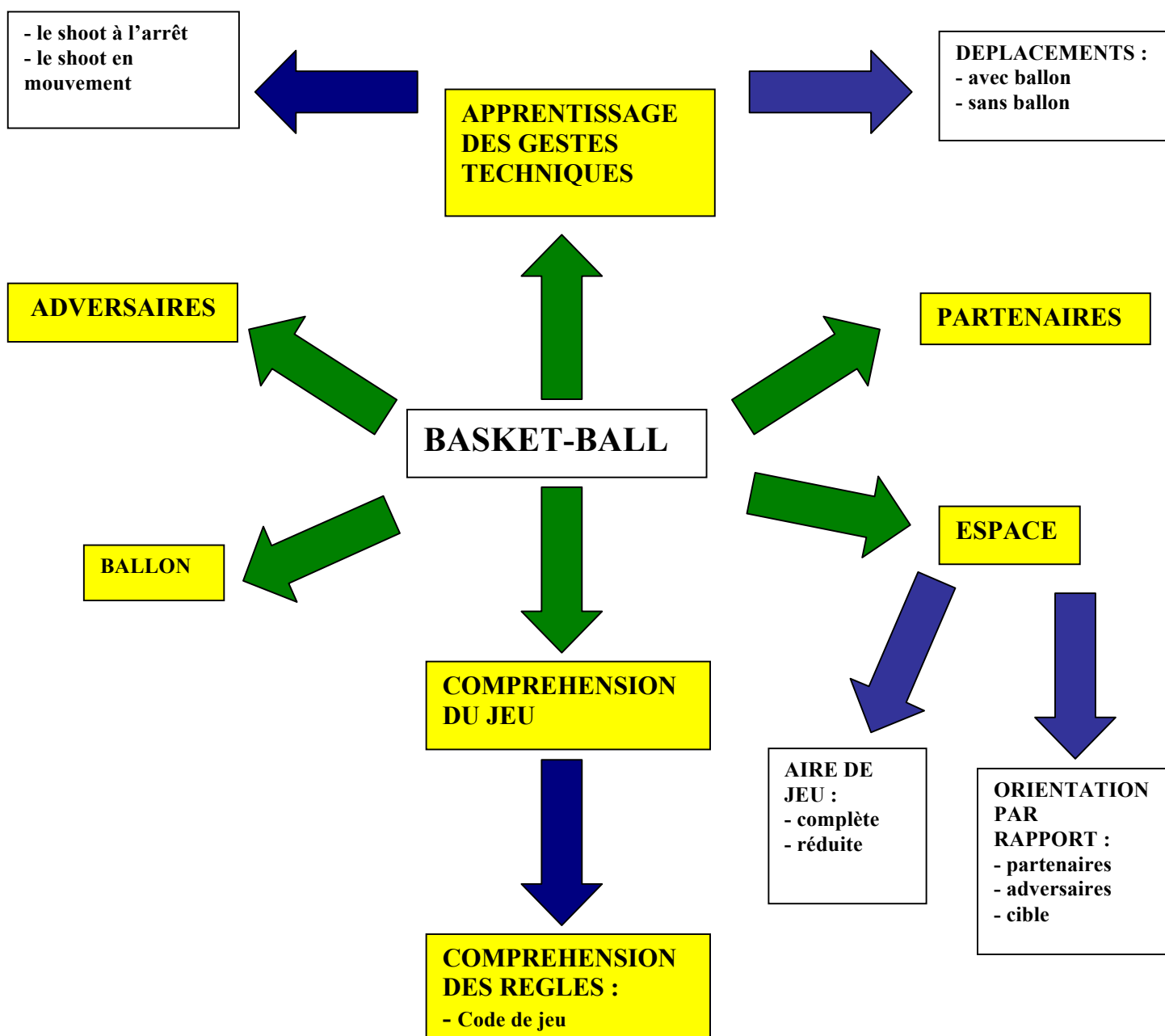
Le jeu est un « moyen irremplaçable de s'exprimer et de progresser sur les plans culturel et psychologique...C'est en jouant que l'enfant acquiert des habilités corporelles et intellectuelles ». (A.Michelet-99).

2.3. Caractéristiques de la discipline.

Le basket-ball est caractérisé par un jeu de transition applicable aux deux secteurs de jeu : **l'attaque et la défense**, ceux-ci faisant appel à la participation à un jeu collectif.

- *Objectif de la discipline* : amener le ballon dans la cible par un jeu d'entraide et d'opposition en fonction des déplacements des joueurs et du ballon.
- *Objectif de l'enfant* : de posséder le ballon le plus vite possible, de jouer, de marquer, de conquérir l'espace, et de gagner au détriment dans un premier temps de se préoccuper de ses partenaires.
- *Principes premiers de l'attaque* : - conserver le ballon
- progresser vers la cible : avec le ballon, sans le ballon
- attaquer la cible
- *Principes premiers de la défense* : - récupérer le ballon
- empêcher la progression du ballon
- protéger la cible

- *Contraintes du jeu* : l'enfant va rencontrer certaines contraintes par rapport aux principes premiers de l'attaque et de la défense :
 - présence de partenaires
 - présence d'adversaires
 - les déplacements des joueurs et du ballon
 - l'espace : aire de jeu complète ou partielle. Par rapport à ses équipiers, les adversaires et la cible
 - le ballon : un seul ballon pour deux équipes
 - la cible
 - les règles : code de jeu



- *Règles spécifiques de la discipline :*
 - contacts interdits
 - ne pas se déplacer avec le ballon dans les mains : règle du « marcher »
 - ne pas dribbler, s'arrêter de dribbler et repartir : règle « double dribble »
 - les deux équipes jouent dans le même espace
 - hauteur de la cible
 - le ballon : la taille et le poids

- *Gestes techniques :* la pratique du basket-ball doit permettre à l'enfant de développer des compétences spécifiques :
 - s'orienter vers l'avant et par rapport à la cible
 - repérer la cible : analyser la distance
 - organisation de l'espace
 - se rendre disponible pour recevoir le ballon
 - maîtriser le dribble, la passe et le shoot
 - enchaîner des gestes techniques différents : dribble/passe, dribble/shoot,.....
 - Repérer l'adversaire
 - Protéger la cible

- *Comportements individuels :*
 - l'enfant est directement attiré par le ballon
 - il shoote sans analyse préalable : distance par rapport à la cible, seul ou devant un adversaire
 - l'enfant a peur du ballon
 - l'enfant garde longtemps le ballon en main
 - l'enfant aura plus vite le réflexe du dribble que de la passe
 - l'enfant ne sait pas où se trouve son adversaire direct
 - difficulté de protéger la cible : marquer son adversaire (qui ? comment ?)

- *Comportements collectifs :*
 - tous les joueurs sont attirés par le ballon
 - mauvaise occupation de l'espace : aire de jeu, par rapport aux partenaires, aux adversaires, à la cible
 - difficulté de faire progresser le ballon vers l'avant

- *Moyens pédagogiques :* par rapport aux différents points cités ci-dessus, l'éducateur choisira des moyens adaptés afin que l'enfant puisse s'exprimer et participer de manière active à l'activité :
 - jeux adaptés à la tranche d'âge de l'enfant
 - jeux adaptés aux gestes techniques
 - jeux adaptés aux contraintes
 - jeux adaptés aux règles
 - privilégier les situations globales aux situations analytiques : développer les capacités générales avant les spécifiques

3. ENSEIGNEMENT DE LA DISCIPLINE.

« L'entraînement des enfants n'est pas une forme réduite de celui des adolescents, encore moins des adultes. Ses objectifs, ses contenus et ses principes lui sont propres ». (B. Grosgeorge).

Chez les enfants de 6 à 12 ans il est préférable de parler **d' « animation, de découverte de la discipline, d'initiation » que d'entraînement.**

L'enseignement du basket-ball doit favoriser l'apprentissage et le développement :

- des capacités de coordination
- les savoir-faire techniques et la compréhension du jeu
- des habilités motrices
- des règles fondamentales du jeu
- de l'esprit d'équipe et de coopération
- de la maîtrise des réactions émotionnelles

En basket-ball, il existe deux moyens pour se déplacer sur le terrain :

- en courant sans ballon : course avant, course arrière
- en courant avec ballon : le dribble et la passe

Il sera donc important de développer les habilités motrices (l'enfance est une période décisive pour le développement moteur) sur bases d'exercices ludiques, simples et globaux.

Le principe de la pédagogie de la découverte semble être au départ la plus performante (l'enfant cherche ses propres réponses motrices, et est acteur de sa propre construction).

« Les enfants doivent expérimenter, s'ils n'expérimentent pas, ils n'apprennent pas ». (M. Mondoni).

A 6 – 8ans, l'éducateur mettra l'accent sur la **motricité générale et les habilités en générales**, c'est-à-dire où l'enfant devra apprivoiser son corps et le ballon ; il devra apprendre à courir, à sauter, à attraper, à lancer.

A 9 – 12 ans, l'éducateur mettra l'accent sur le **développement de la motricité et des habilités plus orienté vers le basket-ball :**

- situations d'équilibre : les arrêts après le dribble, après une réception de passe, pivoter pour s'orienter par rapport à la cible, à un partenaire, les feintes
- occupation du terrain
- la dextérité : le maniement de ballon, la conduite et le contrôle du ballon
- progression vers la cible avec ou sans ballon
- contrôle de l'adversaire
- récupération du ballon
- exploitation des actions de jeu et des espaces
- le tir en mouvement (utilisation main droite, main gauche)
- préparation au jeu collectif, la passe est un outil de liaison

L'éducateur pourra à cet âge commencer à organiser des petites compétitions (les enfants aiment tester leurs capacités et de les comparer aux autres, la compétition correspond à un véritable désir chez eux).

L'éducateur devra être très attentif, car lors de compétition, certains enfants refusent de terminer le jeu parce qu'ils sentent qu'ils vont perdre. Cela peut se traduire par un sentiment de frustration, d'échec et par une difficulté d'accepter la défaite.

La compétition est source d'apprentissage du fair-play.

L'éducateur ne devra pas se focaliser sur le fait de « gagner », il valorisera plutôt la notion de plaisir tiré de l'activité, reconnaître ce que ressent l'enfant.

Il doit valoriser la « **coopération** » et le plaisir de « **s'amuser pour s'amuser** » et éviter de récupérer les jeux compétitifs pour faire des classements ou hiérarchiser les enfants (éviter par exemple les compositions d'équipes faites par les enfants eux-mêmes qui laissent toujours à la fin les plus faibles, ce qui peut contribuer à une démotivation ou à l'abandon total de l'activité).

4. ROLES ET ATTITUDE DE L'EDUCATEUR.

« L'éducateur ne doit pas considérer les enfants comme des adultes en réduction mais des individus ayant ses besoins propres en fonction de leurs natures » (FFBB – Mini basket 2007).

L'éducateur doit se fixer en priorité deux objectifs importants dans son enseignement du basket-ball : **LE PLAISIR** et **LA SATISFACTION**.

Il devra également s'armer de **PATIENCE**.

A cet âge le basket-ball doit rester **LUDIQUE**, l'éducateur doit transmettre aux enfants le « goût de l'activité ».

Il ne faut pas se diriger trop tôt vers des séances d'entraînement spécialisées.

4.1. Qualité de l'enseignement.

Son enseignement sera de qualité s'il respecte les quelques règles de base :

- être disponible, être à l'écoute des enfants
- savoir communiquer : utiliser un vocabulaire simple, imagé
- être capable de démontrer
- doit s'adapter au niveau des enfants : aspects psychologique, physique et intellectuel
- avoir de l'autorité : établir des règles de conduite, de comportement (nécessaire si on ne veut pas de dérapage)
- ne doit montrer le moindre signe de découragement
- il doit préparer la/les séances : ne pas improviser. Importance d'une bonne préparation, mais savoir en sortir pendant la séance

4.2. Comportement pendant la séance.

L'éducateur doit penser avant tout à **ANIMER** sa séance, être présent, ne pas seulement donner des exercices pour des exercices.

- langage clair, simple et à haute voix
- parler en étant vu de tous les enfants
- position sur le terrain par rapport à la forme d'organisation
- tenue sportive obligatoire
- être positif, encourager
- corriger, essayer au maximum de toujours terminer par une note positive
- être détendu, souriant. Développer une bonne ambiance de travail

4.3. Les étapes à respecter.

ETAPES	REMARQUES
1. La prise en main du groupe.	§ rassembler tous les enfants et se placer devant (par exemple au centre du terrain). § les enfants doivent arrêter de shooter, de dribbler. § ils doivent réagir le plus vite possible au signal.
2. Le placement du matériel.	§ diriger avec les enfants le placement du matériel. § organisation du placement : ne pas perdre du temps.
3. Enoncer et justifier.	§ nommer la situation. § définir l'objectif ou le thème de la séance. § explications : le but, l'aire de jeu, le sens de rotation. § vocabulaire simple.
4. Démontrer.	§ l'éducateur peut montrer lui-même. § faire démontrer par un enfant plus expérimenté.
5. Faire réaliser.	§ la partie la plus longue, en durée, de la situation d'apprentissage.
6. Observer.	§ l'ensemble de la situation. § les difficultés rencontrées par les enfants. § l'objectif principal de la séance.
7. Corriger.	§ la correction doit être principalement portée sur l'objectif principal. § correction individuelle : appeler l'enfant, le sortir du contexte et lui donner la consigne et l'explication nécessaire. § correction collective : arrêter le déroulement de la situation et donner la consigne et l'explication nécessaire.
8. Adapter.	§ voir s'il ne faut pas simplifier la situation. § voir s'il ne faut pas complexifier la situation.
9. Evaluer.	§ l'éducateur fait le bilan. § l'éducateur peut faire participer les enfants : points positifs et négatifs.

Re marques: l'enseignement d'une situation nécessite le respect de règles et d'étapes.

4.4. L'organisation et le contenu de la séance.

Quelque soit le niveau et les objectifs à atteindre, il est nécessaire de préparer, d'organiser et de construire la séance de l'activité proposée.

4.4.1. Préparation de la séance :

- la préparation doit se rédiger sur support écrit. Elle doit être **précise, cohérente, descriptive.**
- Les consignes d'organisation : la forme de travail utilisée, le matériel utilisé (placement et rangement), le minutage de la séance.

4.4.2. Parties de la séance :

- La prise en main : premier contact avec le groupe. Présenter aux enfants le contenu de la séance, le thème du jour et les objectifs à atteindre.
- L'échauffement : il va permettre de préparer l'organisme de l'enfant à l'activité. La durée de l'échauffement est variable selon : l'âge, le moment de la journée, la température des locaux, la durée totale de la séance. Il est préférable d'utiliser de suite des ballons. Dans l'échauffement, l'éducateur utilisera différentes formes de travail :
 - jeux
 - ateliers
 - circuit
 - travail en vagues.
- Le corps de la séance : l'éducateur va se focaliser sur le développement des habilités générales de l'activité. Le choix des exercices doivent avoir comme objectifs principaux :
 - découverte des gestes techniques de base.
 - les premiers principes de l'attaque : comment attaquer la cible ? Comment faire progresser le ballon ? Comment conserver le ballon ? Comment se démarquer ? Développer les compétences spécifiques et l'occupation du terrain.
 - Les premiers principes de la défense : comment protéger la cible ? comment empêcher la progression du ballon ? Comment repérer son adversaire ?
 - Le jeu en opposition.

4.4.3. Le retour au calme.

Moment important de la séance, il va permettre aux enfants :

- de récupérer : diminuer l'intensité avant de terminer la séance
- d'évaluer leur séance : individuellement ou collectivement
- d'apporter des éléments, des solutions pour la séance suivante

4.5. Formes de travail :

L'éducateur utilisera des organisations différentes pour présenter ses différents exercices :

- Circuit : va permettre à l'enfant d'utiliser plusieurs savoir-faire en même temps et en un seul passage. Permet d'utiliser un maximum d'espace
- Vagues : permet de travailler avec un grand nombre d'enfant et de donner un temps de récupération correcte
- Ateliers : permet de développer l'esprit de groupe (d'équipe), le nombre d'enfants est réduit par atelier, d'où une bonne intensité de travail. Permet de travailler un seul savoir-faire à la fois ou de combiner plusieurs savoir-faire, de travailler différents thèmes sur la même séance.

TABLEAU RECAPITULATIF DU CONTENU DE LA SEANCE.

1. Contenu.

Contenu de la séance	Objectifs généraux	Remarques
1. LA PRISE EN MAIN.	§ premier contact avec le groupe. § présenter la séance. § objectifs à atteindre.	Moment important, mais il doit être court.
2. L'ECHAUFFEMENT.	§ activation cardio-pulmonaire. § mobilisation musculaire et articulaire.	§ travail avec ballon de suite. § jeux. § circuit. § ateliers. § vagues.
3. LE CORPS DE LA SEANCE.	§ développement des habilités motrices et technique générales. § le jeu en opposition : découverte du basket-ball dans sa globalité.	§ utilisation d'exercices basés souvent sur le jeu. § ces exercices ne doivent pas être la partie essentiel de la séance. § ne pas donner trop d'exercices différents : simplification ou complexification d'une même situation. § intégrer les différentes formes de tir : jeu d'adresse. § partie importante de la séance : situation à effectif réduit ou non, avec ou sans surnombre. § 2C/2 – 2C/1 – 3C/3 – 3C/1- etc.
4. LE RETOUR AU CALME.	§ récupération. § évaluation. § rangement du matériel.	§ retour au calme actif : intensité moindre. § en groupe et permettre de faire l'évaluation. § faire participer les enfants au rangement.
5. L'EVALUATION.	§ objectif atteint. § thèmes appropriés. § comportement du groupe.	§ l'éducateur seul donne son avis. § les enfants participent.

Remarques :

1. **il est très important de prévoir des pauses pendant la séance : repos et prise de boisson.**
2. **différencier jeux et jeu :**
 - **jeux** : les jeux traditionnels ou non, adaptés au basket-ball. **Avantage de faire appel à une seule composante du basket : le dribble, la passe, le tir.....**
 - **le jeu en opposition** : à privilégier dans l'initiation. **Situation globale ou réduite, avec surnombre ou non, effectif réduit ou non.**

2. Formes de travail.

Formes de travail	Avantages	Inconvénients	Remarques
1. Circuit	§ utilisation optimale de l'espace. § intensité importante de travail.	§ corrections difficiles. § possibilité d'embouteillage.	§ demande une bonne préparation. § utilisée souvent pour les échauffements.
2. Ateliers	§ utilisation optimale de l'espace. § intensité importante de travail. § permet de travailler avec un grand nombre d'enfants. § permet d'intégrer le jeu d'opposition.	§ difficile pour l'éducateur de tout voir.	§ demande une bonne préparation. § organiser le placement du matériel. § attention à la formation des groupes. § forme de travail qui doit être privilégiée. § l'éducateur porte son attention sur un atelier bien précis.
3. Vagues	§ permet un temps de récupération. § permet de travailler avec un grand nombre d'enfants. § permet une intensité ponctuelle importante. § permet de faire comprendre la transition	§ temps d'attente parfois un peu long. § le nombre d'enfants qui travaille en même temps est réduit.	§ forme de travail à utiliser avec les plus jeunes.

Remarques : on peut combiner, bien sûr, ces différentes formes de travail, et l'on pourrait imaginer des ateliers à base de parcours (circuit) ou bien intégrer dans les ateliers le jeu d'opposition.

CE QUE L'EDUCATEUR DOIT RETENIR :

1. **Pour le contenu : différencier jeux et jeu d'opposition.**
2. **Pour les formes de travail : privilégier le travail en ateliers.**

4.6. L'évaluation.

L'évaluation sera dirigée par l'éducateur en collaboration avec les enfants ou les enfants évaluent eux-mêmes. L'éducateur observera à partir de critères établis et de situations de références.

- Evaluer les enfants sur leur prestation individuelle et/ou collective afin de leur donner les éléments à améliorer et de valider les acquis. De permettre aux enfants de comprendre leurs erreurs commises.
- Évaluer la séance :
 - thèmes choisis appropriés
 - objectif(s) atteint(s)
 - comportement du groupe
 - l'éducateur s'auto-évalue

Exemple :

Thèmes : le dribble

Situation de référence : travail en circuit : effectuer le parcours en dribblant

Critères de réussite :

- regarder les obstacles pour anticiper
- dribbler sur le côté du pied
- dribbler bas pour ne pas perdre le ballon
- utilisation des deux mains (dribble main droite, dribble main gauche)
- protection du ballon avec la main opposée au dribble

Erreurs observées :

- l'enfant regarde son ballon
- hauteur du dribble
- l'enfant dribble devant lui
- l'enfant n'utilise pas les deux mains
- l'enfant arrête son dribble, puis il repart

5. LE JEU.

Moyen pédagogique important pour l'éducateur dans l'apprentissage de l'activité.

5.1. Objectifs du jeu, il va permettre :

- à l'enfant d'apprendre de nouveaux savoir-faire
- à l'enfant d'acquérir de nouvelles compétences
- de développer les habilités motrices générales
- de respecter des règles
- de développer la communication, la coopération

- de développer la socialisation
- de développer la perception des notions d'espace et de temps
- la mise en œuvre de stratégie

5.2. Qu'est-ce que jouer ?

- avant tout c'est prendre du plaisir
- s'amuser
- respecter des règles simples voir plus complexes
- gagner ou perdre

5.3. Quels types de jeux utiliser ?

L'éducateur choisira des jeux adaptés à l'âge des enfants, suivant le thème qu'il choisit de travailler et les objectifs poursuivis.

Nous classerons les jeux en quatre catégories :

- *les jeux à courir* : « Ils mettent en jeu des actions de grande motricité : courir vite, esquiver, poursuivre, changer d'allure...Ils sollicitent avant tout
 - la capacité à réagir vite à un signal, à des informations provenant de partenaires ou d'adversaires ;
 - l'anticipation des déplacements.

Les tâches à accomplir, seul ou en équipe, ne rencontrent que peu ou pas d'opposants. C'est d'abord l'action motrice qui est sollicitée » (Les jeux collectifs au cycle 2. J.-Cl. BOULO / J.-Cl. OLIVIER 2002).

- *Les jeux de ballon* : « ils font appel à la saisie, la manipulation, l'adresse. Ils mettent l'accent sur la prise de conscience de :
 - la notion de coopération, nécessité de s'impliquer à plusieurs pour effectuer une tâche ;
 - la notion d'opposition, nécessite de s'organiser au sein d'une équipe pour défendre et attaquer.

Ils nécessitent la compréhension, l'élaboration, le respect des règles nécessaires au bon déroulement du jeu, au maintien de bonnes relations entre les joueurs. Les tâches sont à accomplir le plus souvent en équipes, face à un groupe d'opposants » (Les jeux collectifs au cycle 2. J.-Cl. BOULO / J.-Cl. OLIVIER 2002).

- *Les jeux collectifs de balle* : « Au cours de ces jeux, les relations entre partenaires, entre partenaires et adversaires, se font par l'intermédiaire de balles ou ballons. Ces relations s'enrichissent et se complexifient. La réussite dépend, plus que pour les jeux à courir, de la qualité des relations instaurées à l'intérieur de l'équipe » » (Les jeux collectifs au cycle 2. J.-Cl. BOULO / J.-Cl. OLIVIER 2002).
- *Les jeux présportifs* : « la relation interjoueurs établie dans les jeux présportifs est nécessairement du type équipe-équipe. Chaque enfant en action doit installer, à l'intérieur des contraintes de terrain et des règles, un haut niveau de communication avec ses partenaires et ses adversaires. Il doit de plus agir sur un engin (le ballon) à la fois porteur de plaisir et d'inquiétude, vecteur de réussite ou d'échec. Les jeux de ce groupe préfigurent évidemment les modèles sportifs adultes » (Les jeux collectifs au cycle 2. J.-Cl. BOULO / J.-Cl. OLIVIER 2002).

	6 – 8 ANS	8 – 10 ANS	10 – 12 ANS
Jeux à courir	OUI	OUI	OUI
Jeux de ballon	OUI		
Jeux collectifs de balle		OUI	OUI
Jeux pré sportifs		OUI	OUI

5.4. Quelle démarche à suivre ?

« Pour chaque unité d'apprentissage, l'enseignant, en fonction de ses objectifs, mettra en place des situations qu'il fera évoluer et dont il évaluera les effets.

Au fil des séances, l'enfant se confrontera aux problèmes posés par les situations, essaiera de les résoudre. Ce faisant, il se transformera, se construira, il acquerra des savoirs ».

- **Chronologie de la démarche**

- « l'enseignant propose une situation de départ simple ; il présente les règles minimales, nécessaires au départ du jeu ».
 - « les enfants jouent, se confrontent aux problèmes posés tandis que l'enseignant : observe les comportements, les stratégies, il analyse les causes au manque ».
 - « l'enseignant et les enfants dressent un constat des difficultés rencontrées :
1. *au plan individuel* : maîtrise de l'engin, perceptions, placements, prises de décision, respect des règles...
 2. *au plan collectif* : relations aux partenaires, aux adversaires, niveau de communication... ».
- « l'enseignant propose des remédiations et fait jouer, laisse jouer, accorde le temps de l'adaptation ».
 - « Au fur et à mesure des progrès, il modifie la situation de jeu, l'aménage, la complexifie en jouant sur les variables : terrain (forme et dimensions), règles, matériel, relation aux autres (rôles des joueurs, nombre de joueurs, nombre de groupes), temps (durée) ».
 - « Pour finir, l'enseignant évalue :
1. *au regard des progrès individuels et relationnels*
 2. *par les résultats au cours des « rencontres »*
 3. *il organise l'éventuelle auto-évaluation ».*

(Les jeux collectifs au cycle 2. J.-Cl. BOULO / J.-Cl. OLIVIER 2002).