



Pages clés pour suivre la séance du jour

Construction d'une unité d'apprentissage : les principes retenus	page 10
La séance d'EPS : principes retenus	page 12
UNITE D'APPRENTISSAGE sur les jeux collectifs (compétence 3)	page 21
Séances 1, 2 et 3 : Des situations globales pour entrer dans l'activité	page 22
Séance 4 : Situation de référence	page 28
Comportements observables lors de la situation de référence et tableau de report	page 30/31
Fiche évaluation pour les élèves	page 32
Séance 5 : Situation d'apprentissage (20 mars 2008)	page 33
Les fiches de jeux servant de support aux situations d'apprentissage	page 39

Jeux collectifs

Unité d'apprentissage – Cycle 2

CAFIPEMF – option EPS

Pierre Toussaint Casabianca
20/03/2008



Unité d'apprentissage – Jeux collectifs au cycle 2

Sommaire

L'EPS à l'école.....	4
Des objectifs généraux.....	4
Les compétences liées à l'enseignement de l'EPS à travers les 3 cycles	4
Démarche générale d'apprentissage	6
Cycle des apprentissages premiers.....	6
Cycle des apprentissages fondamentaux.....	6
Cycle des approfondissements	6
Une notion centrale : développement, enrichissement et perfectionnement des actions motrices élémentaires	7
Le lien avec les autres domaines de l'école	7
Parler, lire et écrire en éducation physique.....	7
L'éducation physique, la formation globale et la formation du citoyen.....	8
Articulation avec d'autres champs disciplinaires.....	8
L'EPS au cycle 2	8
Exemples d'apprentissages langagiers en liaison avec l'EPS au cycle 2.....	9
Construction d'une unité d'apprentissage : les principes retenus	10
Les étapes proposées.....	10
Temps 1 : Un temps pour entrer dans l'activité... ..	10
Temps 2 : Un temps pour voir où on en est.....	10
Temps 3 : Un temps pour apprendre et progresser	10
Temps 4 : Un temps pour mesurer les progrès.....	10
Temps 5 : Un temps pour évaluer et réinvestir	11
La séance d'EPS : principes retenues	12
Le déroulement.....	12
Différents niveaux de contraintes de la tâche	13
Différents types d'organisation de classe	14
Logique de l'activité « jeux collectifs »	15
Les jeux collectifs (selon Harel).....	15
De façon générale, à l'école.....	15
Règles d'or des activités de jeux collectifs.....	16
Conditions de sécurité	16
Des compétences qui se complexifient du cycle 1 au cycle 3.....	16
Des observations en cours de jeux aux attentes de fin de cycle	17

Logique de l'activité au cycle 2	19
Ce que l'élève apprend	19
Les niveaux de complexité d'un jeu collectif ou d'un jeu traditionnel	20
UNITE D'APPRENTISSAGE sur les jeux collectifs (compétence 3)	21
Séances 1, 2 et 3 : Des situations globales pour entrer dans l'activité.....	22
Séance 4 : Situation de référence	28
Comportements observables lors de la situation de référence et tableau de report.....	30
Fiche évaluation pour les élèves	32
Séance 5 : Situation d'apprentissage	33
Les fiches de jeux servant de support aux situations d'apprentissage.....	39
ACQUISITION : « Contrôle de la motricité spécifique »	39
ACQUISITION : « Mouvement vers la cible »	40
ACQUISITION : « Créer un déséquilibre en sa faveur »	41
ACQUISITION : « Choix stratégique individuel et collectif. »	42
Les sources et les ressources	43

L'EPS à l'école

Discipline scolaire obligatoire, l'EPS poursuit les finalités de l'École. L'EPS doit contribuer à la réussite de tous, elle a pour mission de faire acquérir une culture commune partagée. De façon plus spécifique, elle participe à l'éducation à la santé et à la sécurité.

Des objectifs généraux

- Développer des capacités et des ressources nécessaires aux conduites motrices.
- Accéder au patrimoine culturel que représentent les diverses activités physiques, sportives et artistiques, pratiques sociales de référence.
- Acquérir des compétences et des connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en forme.

Les compétences liées à l'enseignement de l'EPS à travers les 3 cycles

CYCLE 1 Agir et s'exprimer avec son corps (pratique quotidienne : 30 à 45 min)		CYCLE 2, CYCLE 3 Éducation Physique et Sportive (3h par semaine)	
COMPETENCES SPECIFIQUES	ACTIVITES	COMPETENCES SPECIFIQUES	ACTIVITES
1 - Réaliser une action que l'on peut mesurer	Vers les activités athlétiques (lancer, sauter, lancer)	1 - Réaliser une performance mesurée	Activités athlétiques, activités de natation
2 - Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	Vers les activités gymniques; activités d'orientation, de roule, de glisse, aquatiques, d'escalade, d'équitation	2 - Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	Activités d'escalade, d'orientation, de roule, de glisse, d'équitation... Cycle 2 : activités de natation Cycle 3 : activités nautiques
3 - Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	Jeux d'opposition, collectifs, de poursuite, de transport d'objets, activités de lancers de balles et ballons	3 - Cycle 2 : s'opposer individuellement ou collectivement Cycle 3 : s'affronter individuellement ou collectivement	Jeux de lutte, jeux de raquettes Cycle 2 : jeux collectifs, y compris les jeux traditionnels avec et sans ballon Cycle 3 : jeux collectifs, traditionnels ou sportifs
4 - Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	Danse, mime, rondes et jeux dansés. Manipulation de petit matériel. G.S. : activités gymniques, activités de cirque	4 - Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	Danse, gymnastique rythmique, activités de cirque Cycle 2 : mime, activités gymniques Cycle 3 : gymnastique artistique, natation synchronisée

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
<p>Réaliser une action que l'on peut mesurer</p> <p>Courir, sauter, lancer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - de différentes façons - dans des espaces et avec des matériels variés - pour battre son record. 	<p>Réaliser une performance mesurée</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mettant en jeu des actions motrices variées, caractérisées par leur force, leur vitesse. - Dans des espaces et avec des matériels variés. - Dans des types d'efforts variés - De plus en plus régulièrement. 	<p>Réaliser une performance mesurée</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mettant en jeu des actions motrices caractérisées par leur force, leur vitesse. -Dans des espaces et avec des matériels variés. -Dans des types d'efforts variés (relation vitesse, distance, durée) -Régulièrement et/ou à une échéance donnée (pour égaler ou battre son record)
<p>Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</p> <p>Se déplacer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre. - dans des environnements proches, puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains. - avec ou sur des engins instables - dans ou sur des milieux instables 	<p>Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</p> <p>Se déplacer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre. - dans des milieux ou sur des engins instables variés - dans des environnements progressivement éloignés et chargés d'incertitude. 	<p>Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre. - Dans des milieux et/ou sur des engins instables de plus en plus diversifiés, dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude. - En fournissant des efforts de types variés
<p>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte (tirer, pousser, saisir...) - Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif (transporter, courir pour attraper) 	<p>S'opposer individuellement ou collectivement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle - Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur 	<p>S'affronter individuellement et/ou collectivement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle (attaquer, (se) défendre) - Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif (diversifier ses actions d'attaquant et de défenseur)
<p>Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états. - Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions. - S'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel 	<p>Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états. - Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions. - Réaliser des actions acrobatiques mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits). - S'exprimer de façon libre ou en suivant différents rythmes sur des supports sonores divers, avec ou sans engins 	<p>Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exprimer corporellement seul ou en groupe, des images, des sentiments, des états.... - Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions. - Réaliser des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits). - S'exprimer de façon libre ou en suivant différents types de rythmes sur des supports variés (musicaux ou non), avec ou sans engins.

CONNAISSANCES ET COMPETENCES TRANSVERSALES

CYCLE 1	CYCLE 2, CYCLE 3
<p>Par la pratique des différentes activités, les enfants acquièrent des :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Connaissances sur soi : sensations motrices, émotions ressenties, façons de se conduire dans un groupe. Elles constituent un répertoire qui s'enrichit au fur et à mesure 2. Savoirs pratiques : actions spécifiques, techniques, tactiques, principes de jeu, stratégies... 3. Connaissances sur les activités, sur les instruments, sur les règles : vocabulaire(s) spécifique(s), aspect culturel et social, historique, relations entre ou avec d'autres activités physiques et d'autres disciplines scolaires <p>Être capable, dans différentes situations, de :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. s'engager dans l'action 2. faire un projet d'action (à court terme) 3. identifier et apprécier les effets de l'activité 4. se conduire dans le groupe en fonction de règles 	<p>Avoir compris et retenu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. que l'on peut acquérir des connaissances spécifiques dans l'activité physique et sportive (sensations, émotions, savoirs sur les techniques de réalisation d'actions spécifiques...); 2. des savoirs précis sur les différentes activités physiques et sportives rencontrées. <p>Être capable, dans différentes situations, de :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. s'engager lucidement dans l'action ; 2. construire un projet d'action ; 3. mesurer et apprécier les effets de l'activité ; 4. appliquer des règles de vie collectives.

Démarche générale d'apprentissage

Cycle des apprentissages premiers

Dans ce cycle, l'enfant construit prioritairement ses conduites en s'engageant dans l'action. Progressivement, il prend en compte les résultats de son activité. Il compare les effets obtenus et les effets recherchés.

Cycle des apprentissages fondamentaux

Dans ce cycle, l'enfant structure ses conduites en analysant son activité. Il établit des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action. Il prend en compte ces relations pour réorganiser son projet d'action.

Cycle des approfondissements

Dans ce cycle, l'enfant ajuste, affine et développe plus méthodiquement ses conduites motrices en anticipant sur les actions à réaliser. Il choisit les stratégies d'action les plus efficaces parmi celles qu'on lui propose ou qu'il conçoit.

D'autres compétences sont sollicitées dans un module d'apprentissage : notamment la maîtrise de la langue et les **compétences transversales** par la verbalisation - le codage - l'échange.

Compétences transversales			
	Avant la séance	Pendant la séance	Après la séance
2/ 4 ans	Développer les capacités d'écoute : comprendre la règle simple	Oser faire Comprendre et respecter la consigne Se reconnaître dans le groupe / participer avec les autres Partager le matériel ; respecter le matériel Reconnaître et nommer les éléments du dispositif mis en place	Raconter, évoquer les émotions vécues (expression orale, dessin, dictée à l'adulte) Faire l'inventaire des actions réalisées
4/6 ans	Lire et reconnaître les pictogrammes (explicatifs des actions à réaliser) Comprendre le projet final	Participer à l'aménagement. Respecter le matériel et les règles données Reconnaître le vainqueur du jeu. Tenir différents rôles Reconnaître le dispositif spatial (les	Écrire, dessiner ce que l'on a réalisé Expliquer comment on a réalisé (les procédures) Coder sa production

		différentes zones du jeu) Accepter de se produire devant les autres	
Cycle 2	Lire et comprendre un document explicatif (schéma, texte, plan...). Se répartir les rôles. Accepter et comprendre son propre rôle. Annoncer un contrat réaliste	Installer les dispositifs Éprouver et contrôler ses émotions dans l'action (en prenant des risques mesurés) « S'engager » pour vouloir mieux faire	Apprécier les performances, Évaluer les progrès
Cycle 3	Lire, comprendre, préparer un document explicatif, une grille d'observation. Chercher à atteindre un niveau de performance « reconnu » (cadrage institutionnel)	Participer en tenant tous les rôles. Coopérer en acceptant les propositions des autres. Choisir une épreuve, un contrat, adapté à ses possibilités. Dans l'action, savoir choisir entre plusieurs opportunités.	Mettre en rapport la performance et des règles d'action simples (pour, il faut). Lire et analyser une grille d'observation : -Pour faire un bilan d'évaluation des performances. -Pour réadapter son niveau d'exigence

Une notion centrale : développement, enrichissement et perfectionnement des actions motrices élémentaires

- Les locomotions (ou déplacements)
- Les équilibres (attitudes stabilisées)
- Les manipulations
- Les projections et réceptions d'objets

Le lien avec les autres domaines de l'école

Parler, lire et écrire en éducation physique

Si l'éducation physique et sportive vise en priorité l'aspect moteur du développement des élèves de l'école primaire, l'un de ses objectifs est aussi, à côté des autres disciplines, de contribuer au développement des compétences dans le domaine de la langue orale et écrite.

Cette contribution de l'éducation physique présente un aspect particulier : la pratique réelle, avec ses sensations, ses émotions de nature diverse, et souvent profondes, est un support de verbalisation extrêmement intéressant pour les élèves.

Du cycle 1 EXPERIENCES CORPORELLES et LANGAGE	au cycle 3 EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE
- Nommer des actions : celle que l'on a envie de faire, celle que l'on sait faire... - Se situer dans l'espace, dans le temps - Formuler une question - Exprimer ses émotions - Donner son avis - Communiquer avec les autres pour élaborer un jeu, ... Verbalisation relayée par: - Un dessin - Un écrit à l'adulte	PARLER - Utiliser le lexique spécifique - Participer à l'élaboration d'un projet - Expliciter les difficultés
	LIRE - Une règle de jeu, une fiche technique - Chercher des informations sur la toile
	ECRIRE - Rédiger une fiche technique pour un jeu - Rédiger son projet d'apprentissage - Rendre compte d'un évènement sportif : une rencontre USEP

L'éducation physique, la formation globale et la formation du citoyen

L'apport de l'éducation physique et sportive à la formation globale est irremplaçable. Elle participe de façon spécifique à l'éducation :

- à la santé, en aidant notamment à mieux connaître son corps en action;
- à la sécurité, que ce soit la sienne et celle des autres, dans des situations réelles où la prise de risque est contrôlée (au niveau de l'environnement, du matériel, des règles d'action...).

Dans des situations pédagogiques où l'engagement physique peut être réel mais contrôlé, les élèves peuvent jouer avec la règle, concilier l'envie de "gagner", de "prendre le dessus", avec le respect de conventions, de règles strictes, s'approprier dans l'action des règles apprises par ailleurs.

Articulation avec d'autres champs disciplinaires

L'éducation physique à l'école, par la diversité des expériences qu'elle propose, aide, en relation avec d'autres champs disciplinaires, à concrétiser certaines connaissances et notions abstraites, et à en faciliter la compréhension et l'acquisition.

L'EPS au cycle 2

Trois objectifs pour l'enseignement de l'EPS au cycle 2 qui vise à :

1. développer des capacités et des ressources nécessaires aux conduites motrices ;
2. accéder au patrimoine culturel que représentent les diverses activités physiques, sportives et artistiques, pratiques sociales de référence ;
3. acquérir des compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé.

Des horaires :

- 3 heures hebdomadaires réparties au minimum sur 2 jours distincts par semaine.
- Pratique journalière recherchée à chaque fois que c'est possible (réalisable dans des conditions acceptables).

Des compétences spécifiques à l'EPS :

- Réaliser une performance mesurée.
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.
- **S'opposer individuellement ou collectivement.**
- Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

Des compétences générales et connaissances :

- S'engager lucidement dans l'action.
- Construire un projet d'action.
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité.
- Appliquer des règles de vie collective.

Mise en œuvre préconisée pour une éducation physique et sportive cohérente, complète et équilibrée :

- Les 4 compétences spécifiques sont abordées dans chacune des années du cycle.
- Chaque compétence est traitée au travers d'une ou plusieurs activités. **La compétence 3 est obligatoirement travaillée chaque année au travers d'un module d'apprentissage sur les jeux collectifs.**
- **Pour chaque activité, le module d'apprentissage prévoit 5 à 6 séances minimum (par souci de réalisme, mais 10 à 15 conseillées).**
- Les activités de natation (lorsque cela est possible) sont programmées en priorité pour les élèves de ce cycle (au moins 12 séances annuelles).

Articulation de l'EPS avec les autres champs disciplinaires :

- Parler, lire et écrire en EPS : **la pratique physique est un support d'expression extrêmement intéressant au cycle des apprentissages fondamentaux où se construisent les éléments fondamentaux de la lecture et de l'écriture (voir tableau page suivante).**
- L'EPS participe de façon spécifique à l'éducation à la santé, la sécurité et la citoyenneté ; elle offre des occasions concrètes d'accéder aux valeurs sociales et morales.
- L'EPS permet aussi d'expérimenter des situations exploitables dans le domaine « Découvrir le monde » et de faire le lien avec l'éducation artistique (arts visuels et éducation musicale).

Exemples d'apprentissages langagiers en liaison avec l'EPS au cycle 2

DIRE	LIRE	ECRIRE
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les connaissances et le lexique spécifique à l'Éducation Physique et Sportive dans les différentes situations didactiques mises en jeu - Prendre la parole au sein d'un groupe - Interroger, demander des explications - Être précis pour se faire comprendre - Participer à un dialogue dans le cadre des activités physiques - Donner son opinion - Participer à un travail collectif - Rapporter un événement, un récit, une information, une observation en se faisant clairement comprendre, et en adaptant son niveau de langage à un destinataire précis - Reformuler dans ses propres mots une consigne, un but, un critère de réussite, une explication ou un récit fait oralement par le maître ou un autre élève en reprenant les informations essentielles. - Utiliser le vocabulaire aux positions relatives d'objets ou à la description de déplacements (devant, derrière, dessus dessous, entre, à droite de, à gauche de, sur, sous, dessus, dessous, au dessus de, en dessous de - Établir des liaisons entre démarches et procédés - Formuler des hypothèses d'actions - Faire des propositions d'interprétation pour oraliser un schéma, une affiche... - 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les lettres des mots liés au matériel ou à l'activité physique - Reconnaître les mots liés au matériel et à l'activité physique - Lire seul une consigne simple et usuelle et la reformuler avec ses propres mots - Comprendre les informations d'une affiche, un schéma - Utiliser un sablier, un chronomètre pour lire, comparer, déterminer des durées - Lire en la comprenant la description d'un graphique, du plan de la classe, de l'école - Lire des éléments à partir de photographies, de plans, de plans de la classe, de l'école - Lire des règles, des fiches, des résultats - 	<ul style="list-style-type: none"> - Copier dans une écriture cursive lisible, par mots entiers ou groupes de mots, un court texte en respectant l'orthographe et la ponctuation - Formuler son projet - Choisir son contrat - Remplir sa fiche de résultats - Écrire sous la dictée un texte de 5 lignes maximum - Savoir imprimer un document avec l'équipement informatique - Rédiger un texte clair dans le cadre suite à une activité physique en se faisant clairement comprendre et en adaptant le niveau de langue à la situation de production (courte lettre, récit, résumé) -

Construction d'une unité d'apprentissage : les principes retenus

C'est le cadre méthodologique qui va permettre de structurer l'enseignement d'une activité physique et sportive pour concevoir des situations pédagogiques articulées entre elles, et de veiller à l'enchaînement chronologique cohérent de ces différentes séquences en fonction d'objectifs clairs dans une perspective finalisée.

"Il s'agit alors d'essayer de placer les élèves en situation de projet, et de leur permettre de donner du sens à leurs apprentissages." (Réf. : L'E.P.S. aux cycles 2 et 3 CDDP du Tarn)

Les étapes proposées

Temps 1 : Un temps pour entrer dans l'activité...

Proposer des situations simples, ludiques, globales. (1 à 2 séances).

- pour les enfants : c'est un premier contact avec les projets de travail. Cela leur permet d'établir une relation positive avec l'activité, d'y prendre du plaisir.
- pour le maître il s'agit :
 - d'apprécier le niveau de compétences antérieurement acquis des enfants (évaluation diagnostique)
 - d'identifier les représentations des enfants par rapport à l'activité (leurs éventuelles réticences...)
 - d'organiser progressivement la classe
 - d'aider les enfants à analyser les manques et les difficultés

Temps 2 : Un temps pour voir où on en est...

La situation de référence (1 séance)

C'est une situation d'apprentissage ludique, globale, qui doit mettre en jeu l'ensemble des capacités demandées dans l'activité choisie ...

...avec un niveau d'exigence tel que l'enfant le moins en réussite puisse y accéder, mais que l'enfant le plus en réussite n'y arrive pas totalement.

Elle doit permettre au maître (en y faisant référence) de décider avec les enfants :

- des apprentissages à mener
- des progrès à rechercher
- d'analyser les manques, les difficultés
- d'intégrer l'enfant à ses apprentissages

On retrouvera la même situation d'apprentissage en fin de cycle afin que l'enfant puisse mesurer les progrès qu'il aura accomplis.

Temps 3 : Un temps pour apprendre et progresser

Les situations d'apprentissage (6 à 8 séances)

En prenant appui sur les différentes observations réalisées lors de la situation de référence, puis analysées en classe avec les enfants, le maître va pouvoir organiser un ensemble de situations d'apprentissage propices aux progrès des enfants, en fonction d'objectifs clairs. Ce temps d'apprentissage doit être assez long pour permettre à l'enfant d'exercer sa pratique. Cette démarche suppose de laisser le temps à l'enfant de ses apprentissages.

Temps 4 : Un temps pour mesurer les progrès

Retour à la situation de référence pour que l'enfant puisse mesurer les progrès accomplis (1 séance), ce qui implique des critères de réussite clairs et facilement observables).

Temps 5 : Un temps pour évaluer et réinvestir

C'est une évaluation sommative de fin de cycle (2 à 4 séances, en fonction de la programmation de rencontres sportives) qui fait le bilan des capacités des enfants dans l'activité proposée.

Cette construction d'unité d'apprentissage suppose :

- de rendre l'enfant acteur et responsable de ses apprentissages
- de lui laisser le temps de les construire

"Une utilisation de certains outils sur un temps trop court ou sur une pratique occasionnelle d'une activité physique et sportive serait une déviation du sens initial et ne voudrait plus rien dire."

UNITE D'APPRENTISSAGE					
<i>Cette ossature d'unité d'apprentissage est empruntée à l'équipe EPS du TARN (cf. son ouvrage "l'EPS aux cycles 2 et 3").</i>					
Situations globales pour entrer dans l'activité	Une situation de référence pour voir où on en est...	Pour apprendre et progresser, objectifs et situations proposées		Pour mesurer les progrès, évaluer les acquis...	
				Une situation de référence	Une situation de réinvestissement
Activité(s) support(s)	Activité(s) support(s)	OBJECTIF 1 :	Les situations d'apprentissage	Reprise de la situation de référence	Activité(s) support(s)
		OBJECTIF 2 :	Les situations d'apprentissage		
		OBJECTIF 3 :	Les situations d'apprentissage		
		OBJECTIF 4 :	Les situations d'apprentissage		
LE MAITRE OBSERVE : Évaluation diagnostique 2 à 3 séances		LE MAITRE ENSEIGNE : Évaluation formative 6 à 8 séances		LE MAITRE COMPARE : Évaluation sommative 2 à 4 séances	

La séance d'EPS : principes retenus

Le déroulement

<p>Avant la séance (souvent en classe)</p>	<p>Le bilan de la séance précédente ayant été fait, le maître doit, en tenant compte des différents niveaux d'habileté :</p> <ul style="list-style-type: none"> choisir des compétences spécifiques à acquérir par les élèves choisir l'objectif spécifique (parmi les contenus d'apprentissage) choisir des compétences transversales à développer et définir des situations d'apprentissage 	<p>Le maître et les élèves échangent pour élaborer</p> <ul style="list-style-type: none"> la mise en œuvre de situations d'apprentissage les consignes et les critères de réussite les outils d'évaluation <p>Les élèves participent</p> <ul style="list-style-type: none"> à l'organisation du groupe classe à l'organisation matérielle 	<p>De 10' à 30' en fonction du cycle et de la place dans la progression</p>
<p>L'échauffement et l'entrée dans l'activité</p>	<ul style="list-style-type: none"> Il n'est pas toujours nécessaire notamment avec les petits. Sa durée est de quelques minutes. <p>Lorsqu'il a lieu, il doit être :</p> <ul style="list-style-type: none"> Progressif En relation avec le contenu de la séance Ludique <p>Déroulement</p> <ul style="list-style-type: none"> mise en place du matériel (5' max) mise en activité en rapport avec l'objectif choisi et l'APSA support. (5' max) 	<ul style="list-style-type: none"> Les efforts demandés pendant l'échauffement doivent aller du peu vers le plus. Ils sont ponctués de moments de respiration et de décontraction pour favoriser l'oxygénation musculaire et éviter les contractures et les points de côté. Il faut cibler l'échauffement vers les parties du corps qui seront le plus sollicitées lors de l'activité. Les grandes fonctions (respiratoire, cardiaque et musculaire) doivent être préparées à l'effort. <p>A l'école primaire, il s'agit davantage d'une mobilisation de l'attention des élèves sur leur projet d'action que d'un échauffement musculaire.</p>	<p>En cycle 1 : -- En cycle 2 : 5' à 10' En cycle 3 : 5' à 10'</p>
<p>La situation pédagogique</p>	<ul style="list-style-type: none"> Tous les enfants sont impliqués. Ils sont tous intéressés malgré les différences de capacités motrices. La situation est présentée de telle façon que les efforts à faire soient acceptés par les enfants. <p>Déroulement</p> <ul style="list-style-type: none"> Reprise d'une ou deux situations issues des séances précédentes (reprise de ce qui a été vécu, sécurisation, motivation) (10' max) Les situations (de 2 situations avec évolutions à 5 situations en fonctions des objectifs et des durées retenues) : <ul style="list-style-type: none"> Lancement avec rappel des consignes et des critères de réussite (1' max par situation) grâce au travail effectué avant la séance, elles permettent (20') : <ul style="list-style-type: none"> de responsabiliser les élèves, de les faire travailler en autonomie et de gérer les ateliers (le maître observe et relève des infos pour intervention différée, analyse de la séance) d'avoir un maximum de temps d'activité pendant la séance (passage d'une situation à l'autre), dans la situation d'apprentissage (nombre de répétitions nécessaires à l'acquisition des compétences au regard des critères de réussite déterminés au préalable et des supports d'évaluation construits) d'avoir des temps de régulation (1' par situation) : grâce à son positionnement et à son observation, l'enseignant doit remédier immédiatement en fonction des besoins des élèves et des objectifs poursuivis 	<ul style="list-style-type: none"> La situation pédagogique doit avoir un sens pour les enfants. Elle constitue une difficulté à franchir pour l'enfant. La difficulté de la tâche est fondée sur les comportements observés. Les élèves doivent s'interroger sur les raisons des réussites et des échecs. La réflexion collective peut permettre l'élaboration de règles d'action. 	<p>En cycle 1 : 30' En cycle 2 : 30' à 40' En cycle 3 : 40' à 45'</p>
<p>Le rangement du matériel et le retour au calme</p>	<p>Comme pour l'échauffement, son contenu et sa durée varient selon :</p> <ul style="list-style-type: none"> l'activité pratiquée, le niveau de sollicitation atteint pendant la séance, l'environnement matériel. <p>Il peut être obtenu :</p> <ul style="list-style-type: none"> par des mouvements d'étirement faits debout, assis, couché, seul ou à deux, par des mouvements de perception corporelle sur un fond musical ou non (pour les plus jeunes), par des attitudes de relaxation. 	<ul style="list-style-type: none"> Il peut se réduire au moment du rhabillage et à la durée du trajet pour revenir en classe si la dépense énergétique et l'excitation ont été faibles. Il est en relation avec le moment suivant (éviter un retour au calme poussé avant de conduire les enfants en récréation). 	<p>En cycle 1 : 5' En cycle 2 : 5' En cycle 3 : 5'</p>
<p>Le bilan</p>	<p>C'est un court moment qui permet, avec les enfants, de :</p> <ul style="list-style-type: none"> comparer les résultats obtenus dans les différentes situations, fixer les objectifs à court et moyen termes (séance prochaine et les suivantes). <p>Les points d'observation et de réflexion peuvent porter sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> L'activité physique elle-même. Le comportement de chacun. L'organisation La façon de progresser La prochaine séance ... 	<ul style="list-style-type: none"> Il peut se faire dans la classe. Il porte sur un ou deux points d'observation. Le bilan est fait par l'enseignant ET les enfants. Il peut aussi parfois se faire avant le retour au calme ou s'y substituer. <p>Le maître doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> envisager des ajustements et des développements qui participeront au choix de l'objectif et des situations d'apprentissage de la séance suivante mettre en place des outils de référence à partir des observations et des analyses. <p><i>Prolongement sur les domaines retenus dans la progression.</i></p>	<p>En cycle 1 : 5' En cycle 2 : 5' En cycle 3 : 5'</p>

Différents niveaux de contraintes de la tâche

C'est la consigne qui organise la relation de l'enfant à l'environnement. Elle peut indiquer l'ensemble ou une partie des composantes de la tâche qui sont : le but, les moyens d'exécution, les aménagements matériels, les critères de réussite.

Tableau schématique des niveaux de contraintes de la tâche et des modes d'apprentissage des élèves en EPS.

Tâche motrice :	Consignes sur :	Objectifs et interventions du maître :	Activité de l'élève :
Non définie -Pédagogie de la découverte. -Apprentissage auto-adaptatif, spontané	Le dispositif (aménagement matériel) : -matériel : espaces délimités, petits matériels... -humain : ind. ou en groupes, rôles... -temporel : durées, nbr. de répétitions... -% sécurité : prévention des risques objectifs.	Laisser explorer un milieu sollicitant des actions motrices. -invite, encourage. -relance -intervient sur l'aménagement	Agit pour lui -se fixe ses propres buts (projet enfantin) -fait ce qu'il sait déjà faire. -fait ce qui lui procure du plaisir. -agit fortuitement avec les autres
Semi-définie Pédagogies actives -Apprentissage par adaptation du comportement au(x) problème(s) posé(s) par la réalisation du but de la tâche (à la portée des élèves)	Le but de la tâche (du jeu) pour l'élève, assorti ou non de contraintes -donne une orientation, un sens à l'activité de l'élève, une source de motivation. -Les critères de réussite : •taux attendu de réussite du but •signal d'achèvement de la tâche •moyen d'auto-évaluation	Faire rechercher des solutions au(x) problème(s) posé(s) -rappelle les consignes. -interroge sur : •l'écart but/résultat, •les actions utilisées, •les difficultés de la tâche, •les actions envisagées. -guide la recherche : •en proposant des actions à expérimenter •en isolant un problème à résoudre	S'adapte au(x) problème(s) posé(s) -Essaie et se corrige intuitivement -Évalue sa réussite -Décrit ce qu'il a fait -Observe, code, compare -Fait des hypothèses, expérimente -Argumente ses choix et négocie -Propose des règles d'action et des modifications de la tâche
Définie -Pédagogie du modèle -Apprentissage par répétition	Les opérations, actions à effectuer : 1. à priori sans relation à un but (exercice à vide) 2. pour réussir le but (règles d'action), validées par le groupe comme utiles à systématiser (renforcement)	Faire reproduire un geste, un enchaînement d'actions 1. décrit ce qu'il faut faire 2. fait décrire ce qu'il faut faire •démontre ou fait démontrer •fait répéter et corrige.	Reproduit 1. ce que le maître a dit 2. ce que le groupe a sélectionné. • Imité • Répète • S'exerce

Différents types d'organisation de classe

L'enseignant peut s'appuyer sur différentes organisations possibles.

Quelques organisations de classe possibles (cette liste n'est pas exhaustive)	Avantages	Inconvénients
Utilisation libre d'un aménagement de milieu	<ul style="list-style-type: none"> -Quantité d'actions variées -Diversification des actions motrices -Motivation -Respect des rythmes des enfants 	<ul style="list-style-type: none"> -Gestion du groupe par l'enseignant - Sécurité -Mise en place, installation, rangement -Place et rôle de l'enseignant -Observation et évaluation difficiles
Parcours parallèles à tâche identique APS = Athlétisme Exemples : -Plusieurs couloirs pour Courir, Sauter, Lancer -Plusieurs cibles pour lancer	<ul style="list-style-type: none"> -Forte quantité d'actions -Consigne unique => facilité -Installation et rangement possibles par les élèves -Observation des élèves plus simple 	<ul style="list-style-type: none"> -Pas de différenciation possible -Difficulté à gérer plusieurs parcours en même temps -Respect de la consigne : difficile à apprécier
Grand groupe à tâche identique au même moment APS = Jeux collectifs Ex : épervier-déménageur	<ul style="list-style-type: none"> -Vision globale par l'enseignant -Respect de la consigne -Évolution du jeu facilitée pour l'enseignant 	<ul style="list-style-type: none"> -Pas de différenciation possible -Quantité d'action variable selon les élèves -Pas d'autonomie des élèves
Parcours parallèles à niveaux de réalisation différents¹ APS = Natation Courses au trésor en Petit Bain et en Grand Bain	<ul style="list-style-type: none"> -Autonomie liée au niveau d'apprentissage -Contrainte adaptée à la ressource de l'enfant -Observation individuelle et remédiation possibles 	<ul style="list-style-type: none"> -Difficile de gérer 2 ou 3 parcours en même temps -Avoir bien apprécié le niveau de ressources des élèves -Installation matérielle longue et compliquée
Ateliers tournants à tâches différentes² APS = Jeux de raquettes	<ul style="list-style-type: none"> -Autonomie complète sur les ateliers -Rotation = organisation facile -Composition des groupes à l'initiative de l'enseignant -Consignes données 1 seule fois -Gestion du temps 	<ul style="list-style-type: none"> -Manque d'adulte dans les groupes -Peu d'individualisation de l'enseignement -Respect de la consigne difficile à apprécier -La rotation des groupes rompt avec la progressivité des apprentissages dans les ateliers
Petits groupes de travail³ APS = GRS •3 engins différents •actions motrices différentes •prises de risque différentes	<ul style="list-style-type: none"> -Chaque groupe gère son contrat d'apprentissage -Tâche adaptée au niveau de réalisation des élèves -Enseignant = personne ressource pour faire progresser 	<ul style="list-style-type: none"> -L'enseignant doit se fixer sur 1 seul groupe sinon dispersion des conseils -Effet de frustration possible chez les élèves -Durée de l'apprentissage limitée

¹ Ces 3 formes d'organisation de la classe nécessitent, pour les élèves, des habitudes d'autonomie que l'enseignant aura appréciées au préalable.

² Ces 3 formes d'organisation de la classe nécessitent, pour les élèves, des habitudes d'autonomie que l'enseignant aura appréciées au préalable.

³ Ces 3 formes d'organisation de la classe nécessitent, pour les élèves, des habitudes d'autonomie que l'enseignant aura appréciées au préalable.

Logique de l'activité « jeux collectifs »

Les jeux collectifs (selon Harel).

Sébastien Harel (2002) distingue trois types d'activités porteuses pour l'enseignement de comportements citoyens.

- les activités à risque corporel et stratégiques permettent aux élèves de comprendre la nécessité de ne pas céder face à l'échec et au doute mais au contraire de se surpasser dans l'effort et l'engagement. Ainsi, c'est un citoyen conscient de ses actes qui se construit.
- les activités de coopération (acrosport, gymnastique, danse), à travers les échanges critiques liés à l'élaboration des enchaînements des figures, favorisent le développement du citoyen critique qui donne son avis.
- les activités d'opposition collective ou jeux collectifs contribuent au respect collectif des règles du jeu, à travers des situations de conflit générées par l'opposition entre deux équipes. Au niveau des relations sociales, les membres d'une équipe se doivent de coopérer afin d'atteindre un objectif identique : battre l'équipe adverse.

De façon générale, à l'école

Au cours des 3 cycles :

- **Cycle 1** : coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
- **Cycle 2** : s'opposer individuellement ou collectivement.
- **Cycle 3** : s'affronter individuellement ou collectivement.

L'enseignant insistera sur tout ce qui a trait à l'aspect collectif de l'activité : la coopération doit être indispensable dans les situations mises en place pour atteindre le résultat escompté.

- Travailler en petits groupes de 3 à 5 enfants identifiables par des couleurs (maillots, chasubles).
- Identifier les victoires ou les défaites de l'équipe.
- Jouer tout le temps de jeu (durée précise et annoncée).

Les connaissances sont à la fois liées à l'activité et à la compétence. Elles ont donc un rapport à la gestion des espaces, à la recherche de la cible, à la manipulation et aux trajectoires des objets mais également avec tout ce qui touche à la règle et aux rôles. Elles peuvent être classées en trois catégories :

- Celles qui se réfèrent au pouvoir moteur : geste adapté, atteinte de la cible...
- Celles qui se réfèrent à l'appréciation de la situation dans laquelle se passe le geste : la prise d'information, le rôle à tenir, la perception de l'espace à parcourir ou à protéger.
- Celles qui se réfèrent à la gestion des espaces, de l'adversité (inégalité numérique).

Le projet de transformation est issu du diagnostic porté par l'enseignant sur ce que savent les enfants avant la séance et les difficultés rencontrées dans la situation. La mise en situation ne suffit pas, dans chacune des fiches de l'unité, est indiqué :

- Le but : ce qu'il y a à faire.
- La consigne : ce que l'on dit aux enfants, la consigne reprend le but et les conditions dans lesquelles l'enfant va chercher à l'atteindre.
- Les règles : l'ensemble des contraintes que l'on impose aux enfants ou que l'on construit avec eux.
- Le critère de réussite : au cycle 1, il est important qu'il soit matérialisé. La réussite se regarde, s'observe, se mesure.
- Les variables et les variantes : les premières jouent sur la difficulté. Elles peuvent diminuer ou augmenter les contraintes, elles ne modifient pas le jeu. Les variantes changent le problème qui est posé à l'enfant.

- La durée : n'oublions pas qu'un des objectifs principaux de l'EPS est de développer les qualités organiques et foncières chez les enfants.
- Les répétitions : la répétition des situations reste en bonne place parmi les lois d'apprentissage.

La règle d'action est consciente. Elle permet de planifier son action et elle contribue à l'explication de l'action. Elle peut se formuler ainsi : « Si... donc » ou « Si je veux..., je dois... ».

Les séances alterneront les temps de jeu et de non jeu (retour sur l'activité), tout en sachant que le temps de jeu doit rester très important.

Règles d'or des activités de jeux collectifs

- Dans toutes les activités de jeux collectifs, le respect des règles, de l'autre, de sa propre intégrité physique, et le respect des décisions de l'arbitre doivent devenir des règles de vie.
- Il est nécessaire d'introduire les règles conformes à la logique du jeu au fur et à mesure de leur nécessité.
- Il est nécessaire de préciser les espaces d'action et de prévoir le temps de jeu ainsi que les conditions de fin de partie.
- Il est nécessaire que les élèves d'une même équipe puissent s'identifier facilement. (maillots, foulards de couleur...)
- Une tenue adaptée est nécessaire : chaussures lacées, pas de chaussures à crampons...

Conditions de sécurité

- Utiliser du matériel en bon état et conforme à la réglementation en vigueur (vérifier la solidité des points d'ancrage).
- S'assurer que les dégagements autour des aires de jeux sont suffisants.
- Vérifier que la surface de jeu est sans danger (sans trous, sans gravillons, non glissante...)

Des compétences qui se complexifient du cycle 1 au cycle 3

Des compétences qui se complexifient du cycle 1 au cycle 3			
Composantes des jeux collectifs	Cycle 1	Cycle 2	Cycles 3
Équipe	Se reconnaître comme appartenant à une équipe	Reconnaître son équipe	Reconnaître son équipe et coopérer
But	Comprendre qu'il y a un but commun	Reconnaître le but commun	Atteindre un but commun
Espace de jeu	Reconnaître un espace de jeu matérialisé	Différencier espace de jeu et espace extérieur	Utiliser l'espace de jeu en fonction de la cible et des phases de jeu
Enjeu	Comprendre l'enjeu : savoir ce qu'il faut faire pour gagner	Identifier l'enjeu : savoir ce qu'il faut faire pour gagner	Maîtriser l'enjeu : s'organiser au sein de l'équipe pour gagner
Rôles	Identifier un rôle, des rôles : -Chat/souris, touché/délivré -Observateurs	Identifier un rôle, des rôles : -Attaquant/défenseur -Observateur -Arbitre	Assurer des rôles différents selon les phases de jeu : -Attaquants/défenseurs -Arbitre -Organisateur
Motricité	Développer une motricité spécifique : courir pour attraper, pour se sauver, transporter, lancer...	Développer une efficacité motrice spécifique : courir, lancer, attraper, se démarquer, gêner l'adversaire	Organiser une activité motrice adaptée en combinant les actions : courir, lancer, attraper, se démarquer, feinter...

Des observations en cours de jeux aux attentes de fin de cycle

Des observations en cours de jeux aux attentes de fin de cycle						
Composantes des jeux	Cycle 1		Cycle 2		Cycle 3	
Évolution	De	A	De	A	De	A
Rapport à la règle	-Ne prend pas en compte les règles	-Joue en fonction d'une règle simple	-Subit, conteste ou ne respecte pas les règles	-Comprend et respecte les règles du jeu -Participe à la construction de règles	-Comprend et respecte les règles du jeu	-Propose des solutions pour faire évoluer le jeu -Sait arbitrer
Attitudes	-Ne joue pas -Court partout -Garde l'objet	-Joue avec plaisir -Organise son déplacement en fonction du but	-Passivité -Peur de l'objet -effet de grappe	-S'engage dans le jeu -Comprend l'enjeu	-S'engage dès le début du jeu	-S'engage physiquement dans le jeu -Occupe l'espace de jeu
Efficacité motrice	-Maladresses	-Transporte des objets -Court pour attraper ou éviter	-Maîtrise peu le lancer/ rattraper -Court sans intention précise -Subit le jeu, agit en réaction, en retard	-Maîtrise du lancer -Réceptionne mieux -Adapte ses déplacements au but du jeu -S'engage dans l'action	-Orie son action en fonction de la cible -Court vite pour échapper ou attraper	-Lance loin, précis -Réceptionne plus efficacement -Prend des indices pour organiser son déplacement et anticiper -Combine les actions
stratégies individuelle s et collectives	-Pas de stratégie même individuelle, réagit à la situation	-Joue seul	-Ne prend pas en compte l'adversaire -N'a pas intégré la dimension collective du jeu	-Identifie les différents rôles -Commence à proposer des stratégies collectives	-Développe des stratégies de feinte et d'évitement	-Se place en fonction de son rôle dans l'équipe -Joue en fonction des partenaires et des adversaires -Prend conscience de la nécessité d'une stratégie collective

Atteindre la cible

Atteindre la cible				
↙		↓	↘	
Attaquer		Protéger		Déséquilibrer
↙	↘		↙	↘
Seul	Partenaire	Défenseur	Attaquant	Défenseur
↓	↓	↓	↓	↓
Contrôler Conduire Tirer	Coopérer Lancer Passer Envoyer	S'interposer Récupérer	Éviter Éliminer	S'opposer

Pour développer la compétence spécifique associée aux jeux collectifs l'enseignant doit connaître:

- Les différentes variables d'une situation de jeu collectif
- Les connaissances et savoirs à faire acquérir que l'on peut énoncer ainsi :
 - S'informer, comprendre et décider
 - Reconnaissance de rôles, choix stratégique individuel et/ou collectif
 - En fonction de la séquence de jeu et de la stratégie choisie, le joueur doit élaborer des choix pertinents pour déclencher son action
 - Agir en continuité en variant les rythmes
 - Création d'un déséquilibre en sa faveur

Le joueur doit enchaîner des actions maîtrisées et efficaces avec des changements de rythme et de direction :

- Construire des habiletés spécifiques
- Contrôle de la motricité spécifique
- Ces habiletés permettent au joueur de pouvoir réaliser le geste adapté à l'action choisie et doivent être automatisées
- Gérer les variables spatiales et temporelles
- Mouvement vers la cible, choix stratégique individuel et/ou collectif, création d'un déséquilibre en sa faveur

La répartition des joueurs sur le terrain évolue en permanence pour provoquer le déséquilibre de l'équipe adverse ou participer à la récupération collective du ballon.

Logique de l'activité au cycle 2

Ce que l'élève apprend

Compétence spécifique	Compétences générales et connaissances
<p>S'opposer individuellement ou collectivement Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur (sans ballon ou avec ballons)</p> <p>Attaquant :</p> <p>Enchaîner des actions simples</p> <ul style="list-style-type: none">-courir pour attraper-courir et transporter un objet ou un ballon-recevoir et passer-recevoir et courir vers un but pour aller marquer <p>Faire des choix stratégiques</p> <ul style="list-style-type: none">-courir pour attraper ou empêcher de délivrer-progresser vers la cible pour poser un objet ou passer à un partenaire-progresser seul ou à plusieurs avec la balle ou se démarquer <p>Défenseur</p> <ul style="list-style-type: none">-courir pour s'échapper-courir et toucher les porteurs de balle ou d'objet-essayer d'intercepter le ballon-courir et s'interposer-délivrer sans se faire prendre-courir, esquiver, éviter	<p>S'engager lucidement dans l'action</p> <ul style="list-style-type: none">-ressentir des sensations motrices inhabituelles (vitesse, accélération, changement de direction, esquivé...)-nommer et contrôler ses émotions (plaisir de réussir, déplaisir d'avoir perdu...) <p>Construire un projet d'action</p> <ul style="list-style-type: none">-proposer de nouvelles règles de jeu.-organiser un jeu avec comptage de points. <p>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</p> <ul style="list-style-type: none">-apprécier, repérer des indices de plus en plus variés (limites de l'espace de jeu, déplacements des partenaires et adversaires) permettant d'organiser ses actions, de prendre en compte le résultat de son action-établir des relations entre les actions réalisées et le résultat de son action-apprécier l'action des autres en tant qu'observateur, marqueur <p>Appliquer des règles de vie collective</p> <ul style="list-style-type: none">-se conduire dans le groupe en fonction de règles que l'on connaît, comprend, respecte et fait respecter-coopérer, écouter, être tolérant et respecter les autres pour agir ensemble ou élaborer un projet en commun-connaître et assurer plusieurs rôles (observateur, marqueur)-accepter de perdre

Les niveaux de complexité d'un jeu collectif ou d'un jeu traditionnel

Les niveaux de complexité d'un jeu collectif ou d'un jeu traditionnel

	<u>Types d'action</u>	<u>Rôles</u>	<u>Espace</u>	<u>Objet</u>	<u>Opposition</u>	<u>Tâche terminale (cible)</u>
<u>Niveau 1</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Courir pour fuir - Courir pour toucher - Transporter - Lancer 	Un seul rôle dans le jeu	Pas de limite de jeu ou Espaces totalement séparés entre les équipes	Aucun objet Ou Une multitude d'objets	Pas d'opposition	<ul style="list-style-type: none"> - Simple - Largeur(s) et accessibilité de la (des) cible(s) (ex : un joueur partenaire)
<u>Niveau 2</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Lancer/ attraper un ballon - Dribbler 	2 rôles différenciés mais en alternance (les temps d'arrêt permettent à l'enfant de reconnaître son rôle)	En partie limité (avec des refuges)	Un objet à conquérir par équipe	Opposition limitée (en sous nombre ou en liberté de mouvement)	<ul style="list-style-type: none"> - Moyennement difficile - Accessibilité moyenne de la cible
<u>Niveau 3</u>	Combiner des actions et des trajectoires : <ul style="list-style-type: none"> - Lancer/ attraper en déplacement - Dribbler puis tirer ... 	2 rôles dans le même temps de jeu (l'enfant doit repérer quand il est attaquant ou défenseur) NB : quelques jeux prévoient que l'on puisse tenir plusieurs rôles <i>simultanément</i> (ex poules / renards / vipères)	Espace totalement limité et interpénétré (tous les joueurs sont sur le même espace de jeu)	Un objet à conquérir pour le jeu	Opposition équilibrée	Complexe (la cible est petite et défendue)

UNITE D'APPRENTISSAGE sur les jeux collectifs (compétence 3)

UNITE D'APPRENTISSAGE jeux collectifs					
<i>Cette ossature d'unité d'apprentissage est empruntée à l'équipe EPS du TARN (cf. son ouvrage "l'EPS aux cycles 2 et 3").</i>					
Situations globales pour entrer dans l'activité	Une situation de référence pour voir où on en est...	Pour apprendre et progresser, objectifs et situations proposées		Pour mesurer les progrès, évaluer les acquis...	
				Une situation de référence	Une situation de réinvestissement
Séances 1, 2, 3	Séance 4	Séance 5 et suivantes			
Esquive ballon et variantes (régulations avec les règles) Épervier et variantes Horloge Passe en colonne	Ballon capitaine (ou Joueur But)	OBJECTIF 1 :	Le Ballon-posé	Ballon capitaine (ou Joueur But)	Roulhand, ballon prisonnier...
		« Mouvement vers la cible »	Le ramène ballon L'épervier déménageur		
		OBJECTIF 2 :	Gendarmes et vloeurs		
		« Choix stratégique individuel et collectif »	Réserve de ballon Béret ballon La passe à cinq (à dix)		
OBJECTIF 3 :	La passe à cinq (à dix)				
« Contrôle de la motricité spécifique »	L'éclate cerceaux Le chat et le rat				
OBJECTIF 4 :	Epervier par équipe				
« Création d'un déséquilibre en sa faveur »	Ballon cordon Attaque de l'île				
LE MAITRE OBSERVE : Évaluation diagnostique 4 séances		LE MAITRE ENSEIGNE : Évaluation formative 6 séances		LE MAITRE COMPARE : Évaluation sommative 2 séances	

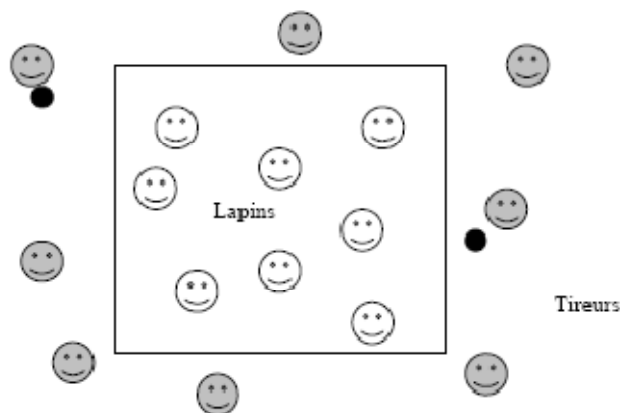
Remarque : une reprise de la situation de référence pourra être proposée à mis parcours des 6 séances des situations d'apprentissage pour réajuster le projet d'apprentissage.

Séances 1, 2 et 3 : Des situations globales pour entrer dans l'activité

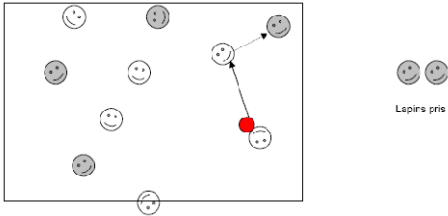
SITUATION SUPPORT	OBJECTIFS	BUTS	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	COMMENT AIDER L'ENFANT A RÉALISER Critères de réalisation
ESQUIVE BALLON Contrôle individuel du ballon et tir	Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer, esquiver, viser, tirer...) Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre...) S'orienter dans un espace défini Comprendre et respecter des règles.	Attaquants tireurs : Toucher le plus de lapins possible sur le temps donné (1 point par touche de volée) Défenseurs lapins : Ne pas se faire toucher par le ballon ou l'attraper de volée (2 points de moins pour les tireurs)	Tireurs : On ne rentre pas dans le terrain Lapins : On ne sort pas du terrain Je sors les ballons bloqués sur le terrain Temps du jeu : 3' minutes en position de tireurs Puis inversion des rôles	MATERIEL : Terrain 6 m X 6 m délimité A adapter selon réussites 2 petits ballons en mousse Maillots de couleurs pour chaque équipe HUMAINS : 2 équipes de 8 joueurs	Tireurs : Tous : se répartir autour du terrain Je n'ai pas la balle : J'anticipe la trajectoire des tirs Je suis actif pour récupérer le ballon J'ai la balle : Je suis rapide Je tire à bras cassé Esquiver : Je me place loin du ballon Je choisis les ballons à attraper de volée

Critères de réussite : avoir marqué plus de points que l'équipe adverse en position de tireurs

Consigne de sécurité : interdiction de visée la tête des « lapins »



	Déroulement et consigne	Organisation matériel/humaine	Durée
En classe	Questions sur le rôle de la règle	Groupe classe	5'
En classe	Explications sur le déroulement de la séance	Groupe classe	5'
Entrée dans l'activité Dans la cour	Jeu de l'épervier Avec variantes...	Groupe classe	3'
Entrée dans l'activité Dans la cour	La ronde des passes : « L'équipe qui aura gagné est celle qui aura fait le plus de passes possibles dans le temps de jeu (1'30). Le ballon doit circuler toujours dans le même sens. »	2*8 élèves en cercle	3'(2 manches de 1'30)
Situation 1 Dans la cour	Esquive ballon avec règles minimales -L'équipe des chasseurs qui est à l'extérieur du cercle doit toucher avec le ballon les lapins qui sont à l'intérieur. -Les tirs doivent être directs. - Chaque fois qu'un lapin est touché l'équipe des chasseur marque 1 point. -Les équipes changent de rôle à la mi-temps. -Chaque mi-temps démarre et s'arrête au coup de sifflet.	2*8 élèves dans la zone de jeu 2 ballons en mousse	2 ½ temps de 3'
Régulation de la situation 1 par l'introduction de nouvelles règles Dans la cour	Discussion/régulation avec les élèves sur la nécessité d'introduire des règles pour régler les dysfonctionnement constatés. Voir le tableau suivant pour les comportements attendus et les règles à envisager.	Groupe classe	1'
Situation 1 régulée Dans la cour	Esquive ballon avec nouvelles règles	2*8 élèves dans la zone de jeu 2 ballons en mousse	2 ½ temps de 3'
Nouvelle régulation de la situation 1 par l'introduction de nouvelles règles Dans la cour	Discussion/régulation avec les élèves sur la nécessité d'introduire des règles pour régler les dysfonctionnement constatés. Voir le tableau suivant pour les	Groupe classe	1'

comportements attendus et les règles à envisager.			
Situation 1 régulée Dans la cour	Esquive ballon avec nouvelles règles	2*8 élèves dans la zone de jeu 2 ballons en mousse	2 ½ temps de 3'
Bilan de la dernière phase de jeu Dans la cour	Discussion sur la nécessité d'introduire de nouvelles règles	Groupe classe	1'
Situation 2 Dans la cour	Esquive ballon sur terrain commun 	2*8 élèves dans la zone de jeu 1 ballon en mousse	2 ½ temps de 3'
Bilan et retour au calme/rangement	Bilan sur le rôle des règles	Groupe classe	5' à 10'

Critère de réussite : avoir plus de lapins capturés que l'équipe adverse pendant la phase de jeu d'attaquant

Problèmes rencontrés	Remédiations
1- les chasseurs ne font pas de tirs directs	-rappel de la règle : les tirs avec rebond ne permettent pas de gagner des points
2- les chasseurs ne respectent pas les limites du terrain	-rappel de la règle - <u>nouvelle règle</u> : 1 point de pénalité en cas d'infraction de la règle
3- les lapins sortent des limites du terrain	-rappel de la règle - <u>nouvelle règle</u> : 1 point pour les chasseurs en cas d'infraction de la règle
4- les lapins sont facilement touchés	-augmenter les limites du terrain (pour éloigner les chasseurs) -question du maître : comment éviter de se faire toucher ? verbalisation des enfants : ☑ regarder le ballon pour connaître sa trajectoire ☑ esquiver et feindre dans ses déplacements
4'- les lapins sont très (trop) facilement touchés	-le maître impose une contrainte aux chasseurs : <u>nouvelle règle</u> : seuls les tirs sur les jambes comptent -fournir un ballon plus léger et/ou plus gros
5- les chasseurs perdent du temps dans la récupération du ballon	-question du maître : comment faire pour ne pas perdre rapidement le ballon ? verbalisation des enfants : ☑ occuper mieux l'espace autour du cercle
6- les chasseurs tirent sans avoir une stratégie commune	-question du maître : comment faire pour toucher les lapins plus rapidement avec l'aide des partenaires? verbalisation des enfants : ☑ faire circuler le ballon (par des passes) pour toucher les lapins les plus près ☑ <u>nouvelle règle</u> : nombre de passes minimum obligatoires

7-les lapins sont difficilement touchés	-diminuer les limites du terrain (pour rapprocher les chasseurs) -question du maître : comment faire pour toucher les lapins ? verbalisation des enfants : *feindre les tirs *faire des passes rapides
8-certains chasseurs monopolisent le ballon	- <u>nouvelle règle</u> : limiter à 3 secondes le temps de détention du ballon
9-certains chasseurs n'ont jamais le ballon	- <u>nouvelle règle</u> : les chasseurs n'ont pas le droit de se déplacer avec le ballon, ils doivent faire des passes vers le mieux placé ou/et seuls quelques chasseurs (ceux qui n'ont jamais le ballon) ont le droit de se déplacer avec le ballon.

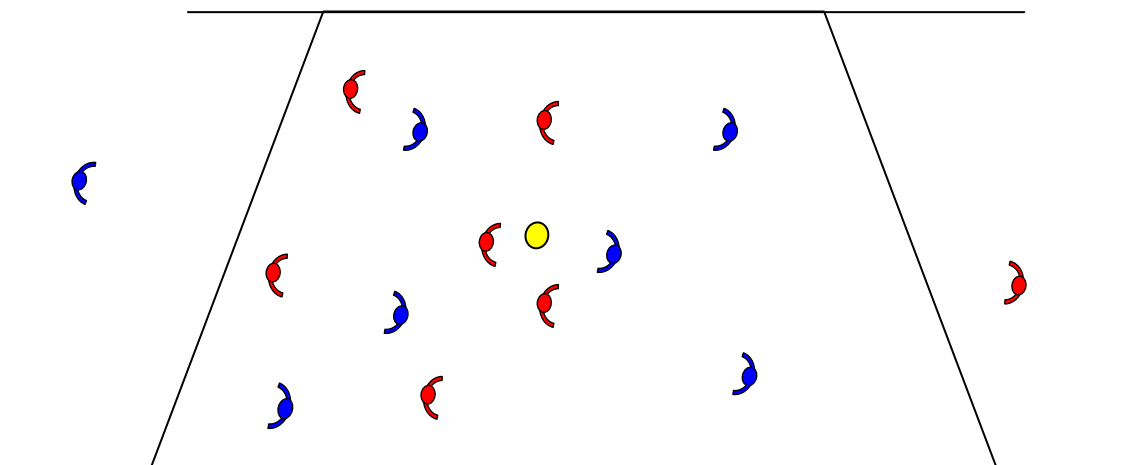
Les questions	Les orientations	Nos attentes au niveau des représentations
1. Qu'est-ce qu'une règle ?	Le sens de la règle	La règle est une <u>interdiction</u> et une <u>obligation</u> , mais aussi un <u>conseil</u> . Elle s'impose aux enfants mais elle est également établie pour leur bien : c'est une forme de conseil. C'est pourquoi nous nous attendons à une augmentation du choix «conseil ».
2. Où trouve-t-on les règles ?	Les différentes situations d'application de la règle	La règle est partout : à <u>l'école</u> , à la <u>maison</u> , dans la <u>société</u> en général. Nous nous attendons à ce que les élèves prennent conscience que les règles existent autant à la maison et dans la société qu'à l'école.
3. Pourquoi y a-t-il des règles dans un jeu ?	La fonction de la règle dans le jeu	Pour <u>aider à jouer</u> et pour la <u>sécurité des joueurs</u> . Nous espérons que les élèves comprennent que les règles ne sont pas uniquement contraignantes mais surtout garantes d'une certaine aide au déroulement du jeu et de liberté.

4. Faut-il toujours respecter les règles ?	Le caractère sacré de la règle	<u>Toujours</u> Bien que nous souhaitions que les représentations des enfants évoluent vers l'idée de « règle-conseil », il est important qu'ils montrent toujours un fort respect de la règle.
5. Qui construit les règles ?	Le caractère intangible et sacré de la règle	Tous : le <u>maître</u> , les <u>parents</u> , les <u>enfants</u> , le <u>directeur</u> . Notre ambition est de désacraliser la règle dans le sens où l'enfant doit prendre conscience que l'adulte n'est pas le seul à pouvoir créer les règles.
6. Qui fait respecter les règles ?	La représentation de l'autorité	Tous : le <u>maître</u> , les <u>parents</u> , les <u>enfants</u> , le <u>directeur</u> . Les adultes essentiellement mais avec une part de responsabilité donnée aux enfants.
7. Toutes les règles sont-elles importantes ?	Le caractère intangible et sacré de la règle	Les règles sont <u>parfois</u> importantes. Certaines sont primordiales telles que les règles de base d'un jeu ou encore les règles de sécurité.
8. Peut-on changer les règles ?	Le caractère intangible de la règle	<u>Parfois</u> : certaines règles sont non-négociables telles que les règles de base d'un jeu ou encore les règles de sécurité, alors que d'autres peuvent être modifiées.

Séance 4 : Situation de référence

SITUATION SUPPORT	OBJECTIFS	BUTS	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	COMMENT AIDER L'ENFANT A RÉALISER Critères de réalisation
BALLON CAPITAINE	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer, viser, tirer...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, capitaine)</p> <p>S'orienter dans un espace défini en progressant vers la cible</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p>	Envoyer le ballon au capitaine qui doit le réceptionner de volée.	<p>Possesseur du ballon : déplacements limités à 3 pas balle en mains ou à 5 s balle en mains.</p> <p>Défenseur : pas de contact avec l'attaquant</p> <p>Capitaine : Reste dans sa zone.</p>	<p>MATERIEL : Espace défini 20 X 10</p> <p>Dans chaque camp, une zone (2 m) pour le capitaine adverse</p> <p>☒ 1 ballon</p> <p>☒ Maillots de couleurs pour chaque équipe.</p> <p>HUMAINS : 2 équipes de 8 joueurs (1 capitaine placé dans une zone située derrière le camp adverse)</p>	<p>MON EQUIPE A LA BALLE : Joueurs de champ : Utiliser l'espace disponible pour recevoir la balle et permettre à l'équipe d'atteindre la cible. Capitaine : Se démarquer dans son espace.</p> <p>J'AI LA BALLE : Je transmets à un partenaire disponible.</p> <p>MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE : Je suis actif pour récupérer la balle.</p>

Critères de réussite : Dans un temps donné de 8 minutes marquer plus de points que l'adversaire.



	Déroulement et consigne	Organisation matériel/humaine	Durée
Mise en activité	<p>Jeu de l'épervier « statue » Les éperviers doivent toucher les lapins qui deviennent des statues. Les autres lapins s'ils ne sont pas rentrés dans leur zone peuvent délivrer leur camarade. L'équipe qui a le plus de joueurs à la fin du temps est déclarée vainqueur.</p>	<p>3 éperviers désignés (chasubles de couleurs) Terrain de Hand-Ball Deux zones refuges</p>	2*3' ou arrêt dès lors que tous les lapins sont attrapés.
Passtion des consignes	<p>Explicitation des règles et schéma du jeu <u>Les contraintes</u> : un joueur ne doit pas : - sortir du terrain, sinon c'est une touche, la balle est remise en jeu à une main. - pénétrer dans la zone du capitaine. - se déplacer avec la balle. - bousculer le porteur du ballon - arracher la balle. Pour être valable, le point est marqué quand le capitaine reçoit la balle dans sa zone, directement dans les bras, sans que la balle ait touché le sol.</p>	Groupe classe dans la cour	2'
Phase de jeu	Mise en place de la balle au capitaine avec règles minimales.	Voir le descriptif ci-dessus	1 match de 8'. On change de capitaine au bout de 4'
Régulation de la situation	<p>Mise en place de nouvelles règles <u>Les contraintes</u> : un joueur ne doit pas : - faire plus de trois pas avec le ballon</p>	Groupe classe	1'
Phase de jeu	Jeu avec la nouvelle règle	Voir le descriptif ci-dessus	1 match de 8'. On change de capitaine au bout de 4'
Régulation de la situation	<p>Stratégie des joueurs Que doivent faire les différents joueurs pendant la phase de jeu ? Retour sur les critères de réalisation</p>	Groupe classe	1'
Phase de jeu	Jeu avec attention portée sur les critères de réalisation	Voir le descriptif ci-dessus	1 match de 8'. On change de capitaine au bout de 4'
Auto évaluation	Bilan des phases de jeu	Groupe classe en salle	5'

Comportements observables lors de la situation de référence et tableau de report

COMPÉTENCES VISÉES	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES
ENCHAÎNEMENT ET CONTINUITÉ DES ACTIONS / PERMUTATION DES RÔLES : « Choix stratégique individuel et collectif. » L'enfant comprend la réversibilité des rôles (attaquant/défenseur) et sait changer de statut en se rendant disponible pour permettre la continuité du jeu	1	Se déplace par mimétisme
	2	Connaît ses équipiers mais ne collabore pas
	3	Collabore efficacement dans le rôle qui lui est affecté
CONTROLE INDIVIDUEL, CONSERVATION et TRANSMISSION COLLECTIVE DU BALLON : « contrôle de la motricité spécifique » L'enfant sait utiliser des actions simples ou plus complexes (courir, sauter, esquiver, passer, tirer, dribbler...) dans une action collective	1	Réalise difficilement une action simple
	2	Réalise une action simple
	3	Enchaîne deux actions simples (recevoir et passer)
PROGRESSION VERS LA CIBLE : L'enfant sait s'orienter dans un espace défini en fonction du but du jeu et de ses règles	1	Multiplie les trajets ou les actions aléatoires
	2	Orienté ses trajets ou ses actions vers la cible
	3	Utilise un partenaire pour progresser
EXPLOITATION PUIS CREATION D'UN DESEQUILIBRE EN SA FAVEUR⁴ : L'enfant, par sa capacité à anticiper, à réagir, à se déplacer dans des espaces libres, permet des actions collectives efficaces	1	<i>Reste centré sur l'objet</i>
	2	<i>Repère les espaces sans adversaires mais les utilise mal</i>
	3	<i>Utilise les espaces sans adversaires</i>













LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE SONT A TIRER DU REPERTOIRE EN FIN D'UNITE













⁴ Cette compétence est en cours d'acquisition en cycle 2

COMPÉTENCES VISÉES	ENCHAÎNEMENT ET CONTINUITÉ DES ACTIONS / PERMUTATION DES RÔLES « Choix stratégique individuel et collectif. » L'enfant comprend la réversibilité des rôles (attaquant/défenseur) et sait changer de statut en se rendant disponible pour permettre la continuité du jeu			CONTROLE INDIVIDUEL, CONSERVATION et TRANSMISSION COLLECTIVE DU BALLON « Contrôle de la motricité spécifique » L'enfant sait utiliser des actions simples ou plus complexes (courir, sauter, esquiver, passer, tirer, dribbler...) dans une action collective			PROGRESSION VERS LA CIBLE « Mouvement vers la cible » L'enfant sait s'orienter dans un espace défini en fonction du but du jeu et de ses règles			EXPLOITATION PUIS CRÉATION D'UN DESEQUILIBRE EN SA FAVEUR L'enfant, par sa capacité à anticiper, à réagir, à se déplacer dans des espaces libres, permet des actions collectives efficaces		
Niveau	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
PRENOM	Se déplace par mimétisme	Connaît ses équipiers mais ne collabore pas ou mal	Collabore efficacement dans le rôle qui lui est affecté	Réalise difficilement une action simple	Réalise une action simple	Enchaîne deux actions simples (recevoir et passer)	Multiplie les trajets ou les actions aléatoires	Orienté ses trajets ou ses actions vers la cible	Utilise un partenaire pour progresser	Reste centré sur l'objet	Repère les espaces sans adversaires mais les utilise mal	Utilise les espaces sans adversaires
NIVEAU												
Kylian			X			X			X			X
Victoria		X			X			X		X		
Dominique		X			X			X		X		
Ayoub			X		X			X			X	
Rayan	<i>Non présent le jour de la situation de référence</i>											
Sarah			X			X			X			X
Damien		X			X			X			X	
Angela	X				X			X		X		
TOTAL	1	4	2	2	3	2	3	2	2	3	3	1
Meisa			X			X			X			X
Louis			X			X			X		X	
Amélie		X			X			X		X		
Luc			X			X			X			X
Stephan	X				X			X		X		
Mylène		X			X			X		X		
Khadija			X		X			X		X		
Mehdi			X			X			X	X		
TOTAL	1	4	3	2	3	3	4	2	2	4	3	1
TOTAL	2	8	5	4	6	5	7	4	4	7	6	2
AUTRES REMARQUES	<ul style="list-style-type: none"> - Les enfants se mettent en « grappe » autour de la balle et jouent dans une petite partie du terrain. - Le possesseur de la balle ne sait pas à qui passer. - Certains enfants sont perdus et ne touchent jamais la balle. - Les élèves différencient mal les différents actions à accomplir en fonction des rôles tenus (attaquant, défenseur, capitaine) - L'équipe qui a la balle ne sait pas s'organiser et recule dans son camp, il lui arrive parfois de partir dans l'autre direction. - Le ballon tombe parfois, il est passé trop près des partenaires. - Le problème majeur semble lié plutôt à une mauvaise distribution du jeu et un manque de collaboration entre les partenaires. <p>La discussion a permis de commencer à évoquer les différents critères de réalisation en fonction des différents rôles tenus par les enfants (attaquant porteur de ballon, attaquant sans la balle, défenseur, gardien).</p> <p>La remédiation devra porter dans un premier temps sur l'enchaînement et continuité des actions liées à la permutation des rôles (choix stratégique individuel et collectif) et sur la progression vers la cible. L'exploitation optimisée de l'espace de jeu devra être travaillée aussi pour permettre d'aérer le jeu.</p>											

Fiche évaluation pour les élèves

ÉVALUATION - Les fiches élève

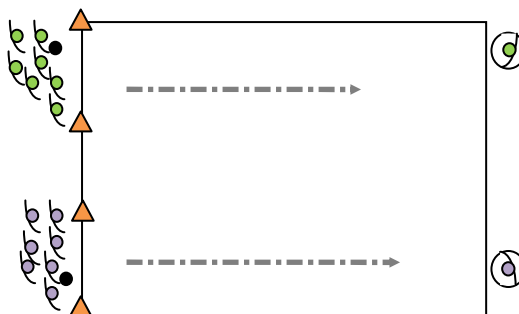
Fiche score		LA BALLE AU CAPITAINÉ		
Prénom :		Première séance		
Équipe :		Date : 17 MARS 2008		
Nombre de points obtenus par l'équipe				
	Nombre de points marqués par mon équipe	Nombre de points marqués par l'équipe adverse		
1 ^{ère} partie				
2 ^{ème} partie				
3 ^{ème} partie				
4 ^{ème} partie				
Total obtenu par l'équipe				
Je sais faire...				
Je sais faire des passes précises vers mes partenaires.				
Je sais recevoir le ballon sans le faire tomber.				
Je me place bien pour recevoir le ballon et le passer à mon capitaine ou à mon partenaire.				
Je réussis à gêner mes adversaires.				

Fiche score		LA BALLE AU CAPITAINÉ		
Prénom :		Dernière séance		
Équipe :		Date :		
Nombre de points obtenus par l'équipe				
	Nombre de points marqués par mon équipe	Nombre de points marqués par l'équipe adverse		
1 ^{ère} partie				
2 ^{ème} partie				
3 ^{ème} partie				
4 ^{ème} partie				
Total obtenu par l'équipe				
Je sais faire...				
Je sais faire des passes précises vers mes partenaires.				
Je sais recevoir le ballon sans le faire tomber.				
Je me place bien pour recevoir le ballon et le passer à mon capitaine ou à mon partenaire.				
Je réussis à gêner mes adversaires.				

Séance 5 : Situation d'apprentissage

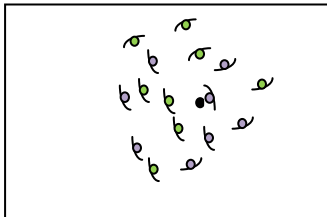
SITUATIONS SUPPORTS	OBJECTIFS	BUTS	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	COMMENT AIDER L'ENFANT A RÉALISER Critères de réalisation
<p>Situation 1 LE POSE-BALLON Modifié avec présence d'un capitaine puis avec un ou plusieurs gêneurs</p>	<p>S'orienter dans un espace défini en progressant vers la cible</p> <p>Enchaîner des actions simples pour passer et recevoir. Construire collectivement un projet d'action. Comprendre et respecter des règles.</p>	<p>Être la première équipe à passer le ballon à son capitaine situé de l'autre côté du terrain en se faisant des passes.</p>	<p>Règles minimales Le ballon ne doit pas toucher le sol.</p> <p>Le porteur de ballon ne doit pas se déplacer ni redonner au dernier passeur.</p>	<p>MATERIEL : 2 couloirs de progression (longueur du terrain de hand-ball X demi largeur)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon par équipe • Maillots de couleurs pour chaque équipe • 2 cerceaux et 4 cônes <p>HUMAINS : 2 équipes de 8 joueurs (1 capitaine placé dans une zone située en avant du couloir)</p>	<p>J'AI LA BALLE : Je transmets à un partenaire situé en avant de ma position.</p> <p>JE N'AI PAS LA BALLE : Je me place en avant du porteur de balle.</p>

Critères de réussite : Dans un temps donné de 4' minutes passer à son capitaine le ballon le plus grand nombre de fois possible. L'enseignant compte le nombre de fois que le ballon a été perdu.



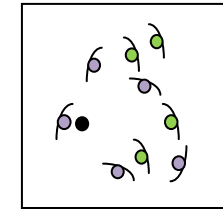
<p>Situation 2 LA PASSE A 10 (ou à 5)</p>	<p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur) Enchaîner des actions simples pour passer et recevoir. Construire collectivement un projet d'action. Comprendre et respecter des règles.</p>	<p>Être la première équipe à passer le ballon 10 fois (ou 5 fois).</p>	<p>Règles minimales Le ballon ne doit pas toucher le sol. Le porteur de ballon ne doit pas se déplacer ni redonner au dernier passeur.</p>	<p>MATERIEL : une zone de jeu délimitée par des plots (20mx20m) • 1 ballon • Maillots de couleurs pour chaque équipe. HUMAINS : 2 équipes de 8 joueurs</p>	<p>MON EQUIPE A LA BALLE : Utiliser l'espace disponible pour recevoir la balle. J'AI LA BALLE : Je transmets à un partenaire disponible. MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE : Je suis actif pour récupérer la balle.</p>
---	--	--	--	--	--

Critères de réussite : Dans un temps donné de 4' minutes réaliser le plus grand nombre de fois possible 10 (ou 5) passes sans perdre la balle. L'enseignant compte le nombre de fois que le ballon a été perdu.



Passe à 10

Ou, en fonction du comportement moteur des enfants lors de la première situation

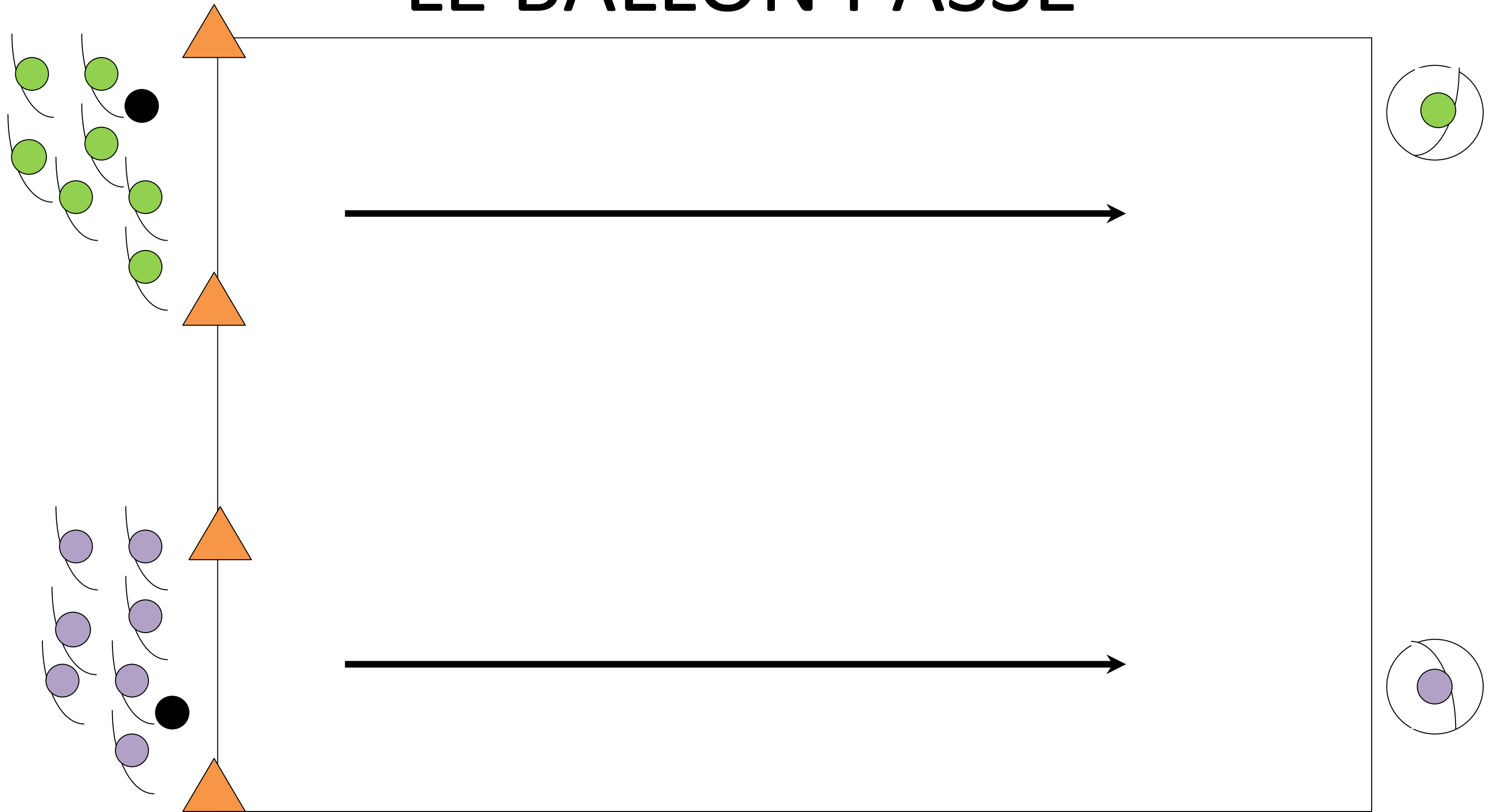


Passe à 5

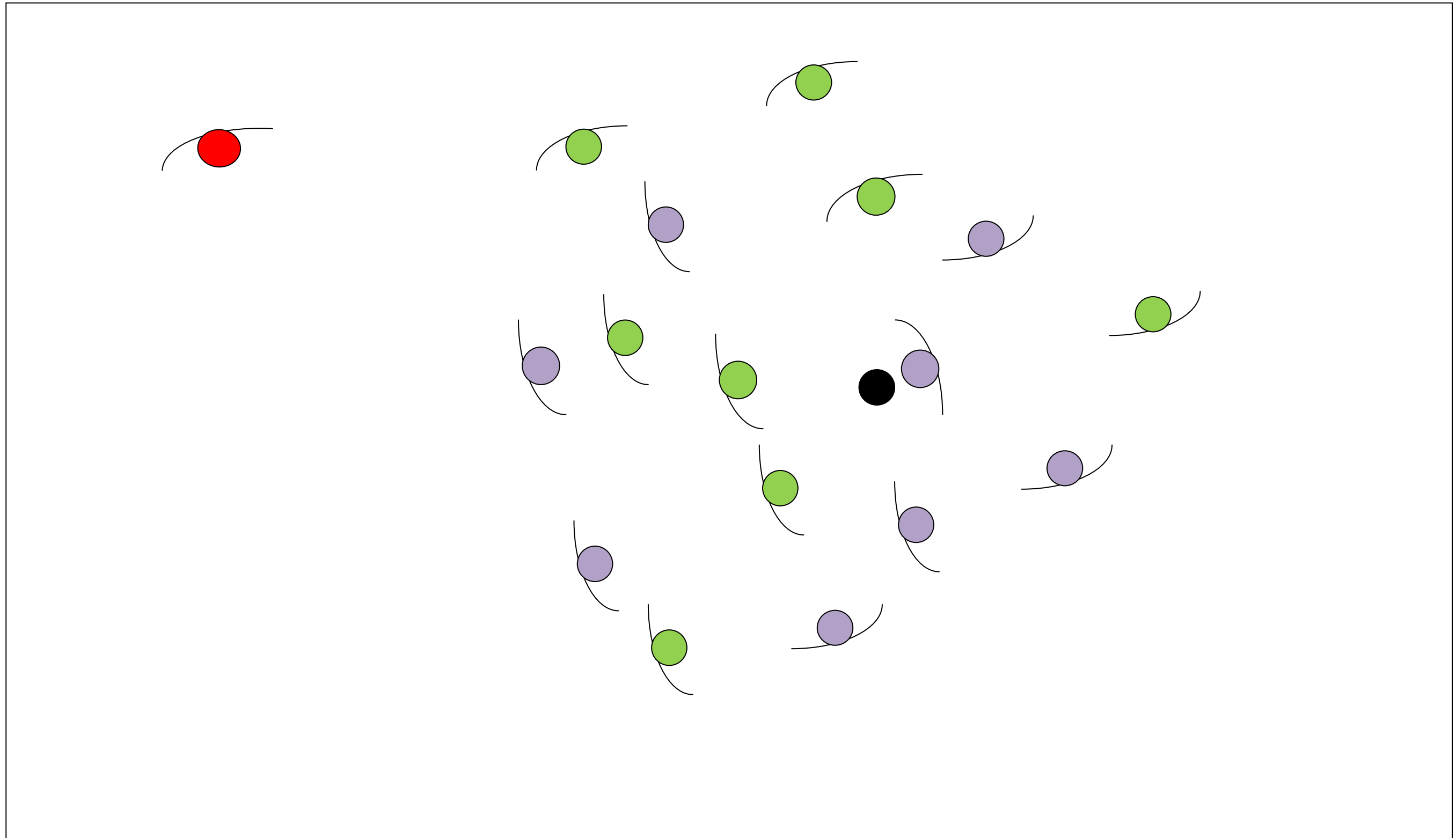
	Déroulement et consigne	Organisation matériel/humaine	Durée
<p>Mise en activité Objectifs en relation avec la situation de référence et les situations d'apprentissage qui suivent :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collaborer pour délivrer ses partenaires • Construire un projet d'action collective 	<p>Jeu de l'épervier « statue » Les éperviers doivent toucher les lapins qui deviennent des statues. Les autres lapins s'ils ne sont pas rentrés dans leur zone peuvent délivrer leur camarade. L'équipe qui a le plus de joueurs à la fin du temps est déclarée vainqueur. En fin de jeu demander aux enfants comment faire évoluer le jeu pour contraindre les éperviers.</p>	<p>3 éperviers désignés (chasubles de couleurs) Terrain de Hand-Ball Deux zones refuges</p>	<p>4' ou arrêt dès lors que tous les lapins sont attrapés.</p>
<p>Situation 1</p>	<p>Remémoration du jeu précédent Rappel des critères de réalisation Insistance sur la progression vers la cible Explicitation des règles minimales de la situation 1</p>	<p>Groupe classe dans la cour</p>	<p>2'</p>

Phase de jeu	Mise en place de la situation 1	Voir le descriptif de la situation 1	Phase de jeu de 4'
Régulations de la situation	Annoncer le nombre de passes au capitaine qui ont été réalisées et le nombre de ballons perdus. Réguler sur les critères de réalisation et relancer une phase de jeu avec contrat : « les joueurs sans la balle doivent être situés devant le porteur de ballon »	Groupe classe	1'
Phases de jeu	Au besoin, en fonction des comportements observés, mettre en place des variantes possibles : <ul style="list-style-type: none"> • Imposer un retour au départ si perte de balle • Imposer que tous les joueurs touchent la balle au moins une fois • Introduire 1 puis plusieurs gêneurs... 	Voir le descriptif de la situation 1	3x4' avec complexification des phases de jeu entrecoupée de phase de régulation (1')
Situation 2	A partir des constats issus de la situation 1 (ballons perdus, peu de ballons touchés par l'ensemble des partenaires, impact des gêneurs, précision des passes) proposer la situation de la passe à 5 (favorisant l'activité des élèves peu impliqués) à 10 (favorisant la stratégie collective). Ce jeu permettra de travailler les actions à accomplir en fonction des différents rôles tenus.	Groupe classe	2'
Phase de jeu	Jeu avec attention portée sur les critères de réalisation	Voir le descriptif ci-dessus	Phase de jeu de 3x4' si jeu de 4x4 (entrecoupée de phase de régulation (1')) Phase de jeu de 2x6' si jeu de 8x8 (entrecoupée de phase de régulation (1'))
Retour au calme	Bilan des phases de jeu Dégager la nécessité de travailler les difficultés constatées lors des phases de jeu au cours des prochaines situations d'apprentissage.	Groupe classe	5'

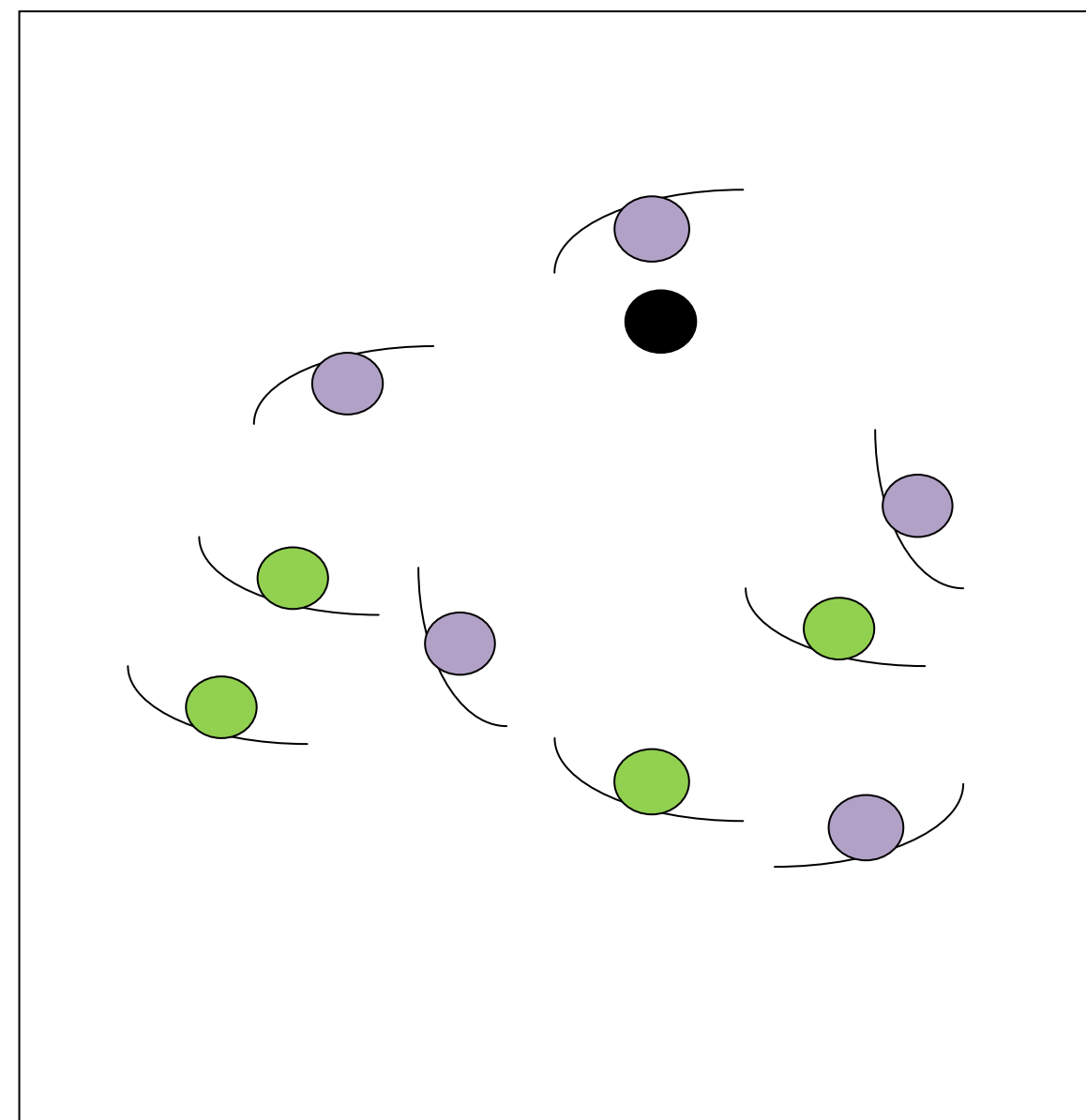
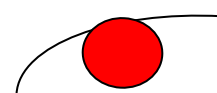
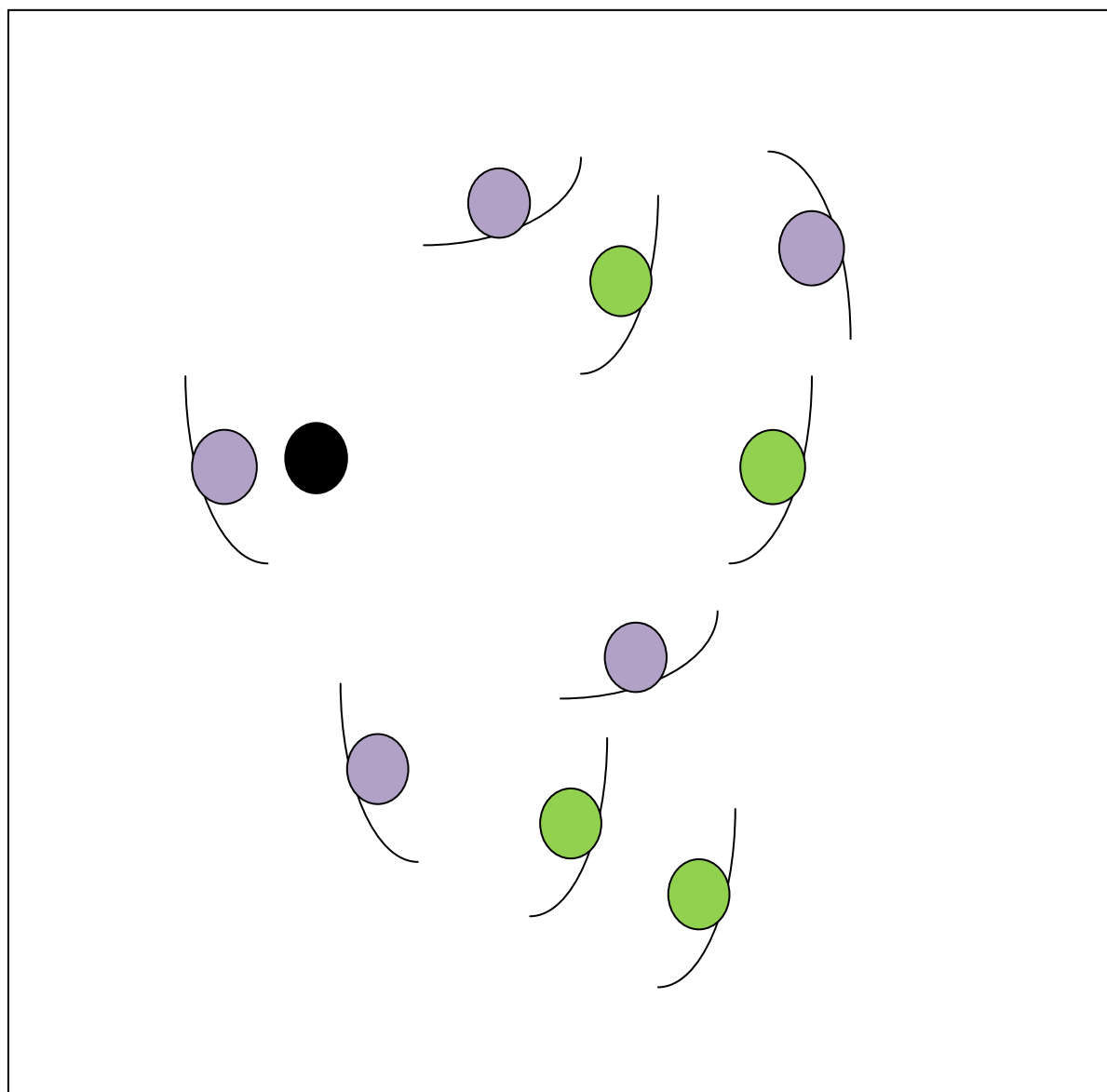
LE BALLON PASSÉ



LA PASSE A DIX

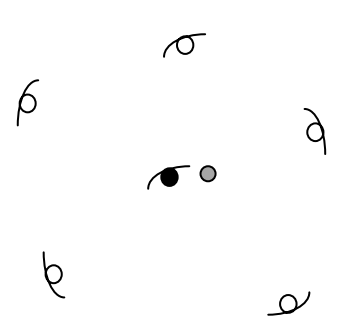
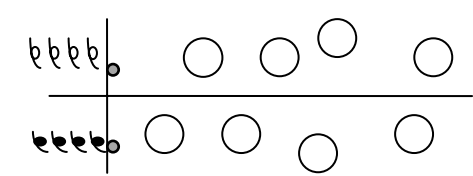
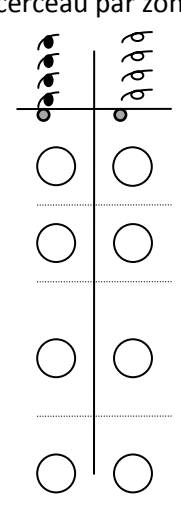
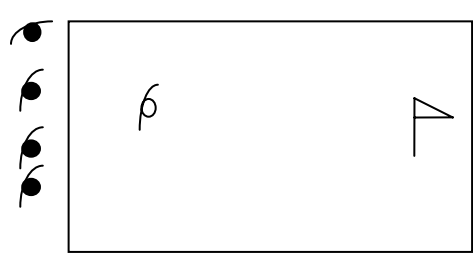


LA PASSE A 5

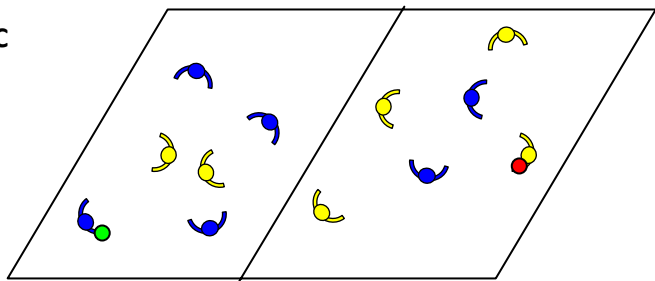


Les fiches de jeux servant de support aux situations d'apprentissage

ACQUISITION : « Contrôle de la motricité spécifique »

SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p>LA BALLE NOMMÉE</p>	 <p><u>Matériel:</u> - 1 ballon "souple".</p> <p><u>Gestion de la classe:</u> - Groupe classe en ronde autour du porteur de ballon.</p>	<p>Pour le joueur nommé, toucher de volée, avec le ballon, un des autres joueurs.</p> <p>Le joueur, placé au centre, lance le ballon en l'air, verticalement, en appelant un joueur de la ronde.</p> <p>Le joueur nommé crie « STOP » dès qu'il est en possession du ballon.</p> <ul style="list-style-type: none"> Le ballon est attrapé de volée, le joueur nommé peut faire trois pas avant de tirer. Le ballon touche le sol, le joueur nommé tire sans se déplacer. Les autres s'éloignent et s'immobilisent au cri « STOP ». Deviens lanceur, le joueur touché ou le nommé maladroit. 	
<p>ÉCLATE CERCEAUX</p>	 <p><u>Matériel :</u> 1 cerceau par joueur 1 ballon par équipe, au premier de chaque colonne</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> Équipes de 6 à 8 joueurs en colonnes derrière la ligne de départ</p>	<p>Être la première équipe à reconstituer la colonne derrière la ligne de départ.</p> <p>1er temps : Chaque joueur dépose son cerceau sur le terrain, librement et revient former sa colonne.</p> <p>2ème temps : Au signal, les joueurs rejoignent leur cerceau et se passent le ballon. Quand le dernier joueur est en possession du ballon, la colonne se reconstitue derrière la ligne de départ.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Partager le terrain en plusieurs zones. (1 cerceau par zone.) 
<p>LE CHEF CORSAIRE</p>	 <p><u>Matériel :</u> 1 fanion</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 1 meneur 1 chef corsaire et des corsaires disposés en ligne derrière lui.</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p>Devenir le chef corsaire en s'emparant du fanion</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 1^{er} temps : Le chef corsaire, avance ou recule à l'improviste pour éliminer les corsaires. <p>Les corsaires, ne doivent pas dépasser le chef corsaire sous peine d'être éliminés.</p> <ul style="list-style-type: none"> 2^{ème} temps : Au signal du meneur, les corsaires peuvent dépasser le chef et essaient de s'emparer du fanion. 	<ul style="list-style-type: none"> Le meneur impose le type de déplacement. Quand le chef corsaire se retourne, le corsaire le plus éloigné de lui est éliminé.

LA PASSE A CINQ...A DIX AVEC GENEURS



Matériel :
1 balle ou ballon par équipe
2 jeux de chasubles

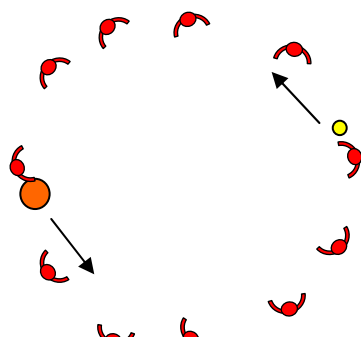
Gestion de la classe :
2 équipes différenciées de 6 à 8 joueurs

Être la première équipe à réaliser dix passes consécutives entre partenaires sans que les adversaires interceptent le ballon

- Si une équipe perd le ballon (interception par l'adversaire), son compte de passes revient à 0.
 - Le porteur du ballon ne peut faire que 3 pas.
 - La 1^{ère} équipe à réaliser 10 passes marque 1 point.
 - Changer un gêneur à chaque point marqué
- La partie s'arrête quand tous les joueurs ont joué les deux rôles

- Remettre le compte de passes à 0 quand le ballon touche le sol
- Varier taille et forme du ballon
- Réduire progressivement le surnombre (augmenter le nombre de gêneurs)

LE CHAT ET LE RAT



Matériel :
1 balle : « le rat »
1 ballon : « le chat »

Gestion de la classe :
Les élèves sont placés en cercle

Le ballon et la balle doivent se rattraper.

- Au début du jeu, la balle et le ballon sont diamétralement opposés.
- Les joueurs se font des passes sans « sauter » de partenaire.
- Quand la balle (ou le ballon) tombe, l'élève va chercher la balle (le ballon) et se replace avant de le passer

- Varier le type de ballons ou d'objets à transmettre
- Agrandir/réduire le cercle

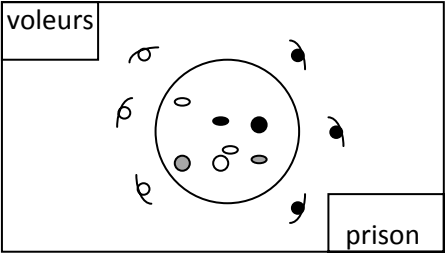


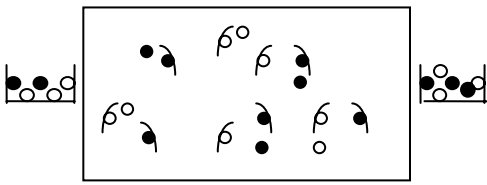
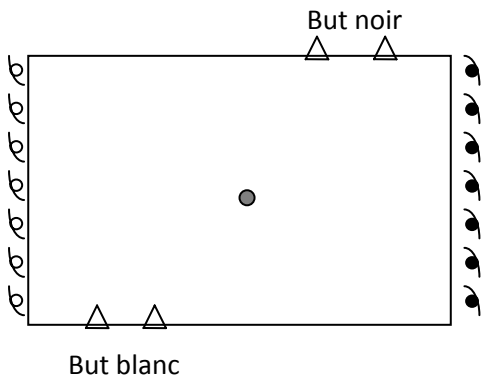
ACQUISITION : « Mouvement vers la cible »

SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p>LE FACTEUR</p>	<p>Matériel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un grand nombre de ballons - Deux caisses réserves - Deux caisses cibles - Caisse neutre <p>- 1 zone délimitée (éventuellement par des tapis)</p> <p>Gestion de la classe: 2 équipes distinguées par des foulards ou des maillots</p>	<p>Porter les ballons un par un dans les cibles opposées.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lâcher le ballon en cas de prise. <p>Empêcher la progression des attaquants.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stocker les ballons "lâchés" dans une caisse neutre. • Changer de rôle, l'équipe gagnante est celle qui a porté le plus de ballons dans les cibles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sur le dispositif : <ul style="list-style-type: none"> - mettre moins de ballons que de joueurs dans chaque équipe. - agrandir la zone de tapis. - augmenter les dimensions du terrain. - limiter le temps. • Sur la règle : <ul style="list-style-type: none"> - Le ballon lâché peut <ul style="list-style-type: none"> ↳ être repris par un équipier. ↳ être repris par tous les joueurs et rapporté dans sa réserve. - Un attaquant est pris: <ul style="list-style-type: none"> ↳ s'il est touché ↳ sur prise de vie (foulard) ↳ s'il est immobilisé.
<p>LE POSE-BALLON</p>	<p>Matériel: 1 ballon par équipe.</p> <p>Gestion de la classe: Équipes de 4 à 5 joueurs.</p>	<p>Être la première équipe à poser le ballon de l'autre côté du terrain en se faisant des passes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le ballon ne doit pas toucher le sol. • Le porteur de ballon ne doit pas faire plus de 3 pas ni le redonner au dernier passeur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Augmenter le nombre de ballons par équipe. • Mettre des obstacles à contourner sur le parcours.
<p>RAMENER LE BALLON</p>	<p>Matériel: 2 ballons, 2 cerceaux, 2 cônes</p> <p>Gestion de la classe: 2 équipes situées derrière leur lanceur placé dans un</p>	<p>Être la première équipe à ramener le ballon à son lanceur.</p> <p>Au signal du meneur: Le lanceur: Lance le ballon en avant</p> <p>Les partenaires: Passent entre les cônes, récupèrent le ballon et le ramènent à l'aide de passes à leur lanceur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre des gêneurs pour intercepter le(s) ballon(s) au retour. • Récupérer le ballon adverse.

cerceau.	
<p>L'ÉPERVIER ET LES DÉMÉNAGEURS</p>	<p>Être l'équipe ayant transporté le plus d'objets dans sa caisse en un temps donné.</p> <p><u>Les déménageurs:</u> Traversent le terrain pour déposer un objet dans la caisse.</p> <p><u>Les éperviers:</u> Touchent les déménageurs et rapportent leurs objets dans la réserve de départ.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Augmenter le nombre d'éperviers. • Augmenter le nombre d'objets. • Augmenter les dimensions du terrain.

ACQUISITION : « Créer un déséquilibre en sa faveur »

SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p>BALLON CORDON</p>	<p>Matériel : 1 élastique central (60 cm du sol) Plusieurs ballons par équipe.</p> <p>Gestion de la classe : 2 équipes, 1 de chaque côté de l'élastique.</p>	<p>Lancer plus de ballons que l'adversaire sous l'élastique, au delà de la ligne de fond adverse.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intercepter les ballons adverses avant qu'ils ne franchissent la ligne et les relancer aussitôt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Un seul ballon par équipe. • Un seul ballon en jeu. • Créer une zone neutre centrale. • Interdire le déplacement avec le ballon.
<p>L'ATTAQUE DE L'ÎLE</p>	<p>Matériel : 1 nombre de ballons important. 1 filet central 1 réserve de ballons</p> <p>Gestion de la classe : 3 équipes (attaquants, défenseurs, organisateurs)</p>	<p>Marquer le maximum de points avec les ballons des lanceurs qui doivent tomber dans le camp adverse, dans un temps donné (3 minutes)</p> <ul style="list-style-type: none"> • LES ATTAQUANTS : Envoyer, en les frappant, le plus grand nombre de ballons dans le camp adverse (l'île) afin qu'ils touchent le sol. • LES DÉFENSEURS : Empêcher les ballons de toucher le sol en les frappant hors de l'île dans toutes les directions. • LES ORGANISATEURS : Compter le nombre de ballons qui touchent le sol et approvisionner les attaquants en ballons. 	<ul style="list-style-type: none"> • Augmenter le nombre d'attaquants. • Varier: <ul style="list-style-type: none"> ↻ La nature de l'obstacle et hauteur de celui-ci. ↻ La dimension de l'île. ↻ La nature de l'envoi de la balle (lancer, frapper).
<p>L'ÉPERVIER PAR ÉQUIPES</p>	<p>Matériel : 1 terrain de basket 2 jeux de foulards ou de maillots</p> <p>Gestion de la classe : 2 équipes différenciées.</p>	<p>Être la première équipe à prendre tous les joueurs de l'équipe adverse.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Au début du jeu, un joueur de chaque équipe joue le rôle d'épervier (chasseur). Pour prendre un joueur, il doit le toucher. Les joueurs touchés deviennent chasseurs pour leur équipe en se disposant en chaînes de deux qui, pour prendre, ne doivent pas « casser ». • Au début de la partie, seuls les deux (ou trois) éperviers sont sur le terrain. Au signal du maître, les autres joueurs tentent de traverser le terrain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Les joueurs touchés forment 1 chaîne unique. • Le joueur touché devient un épervier supplémentaire (pas de chaîne).

SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p>GENDARMES ET VOLEURS</p>	 <p><u>Matériel :</u> Nombreux objets dans un rond central. 2 camps opposés : refuge des voleurs et prison</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 2 équipes différenciées</p>	<p><u>LES ATTAQUANTS :</u> </p> <p>Ramener un à un dans leur camp tous les objets du rond central sans être touché par les gendarmes.</p> <p><u>LES DÉFENSEURS :</u> </p> <p>Faire prisonniers les voleurs.</p> <ul style="list-style-type: none"> Les prisonniers forment une chaîne dont un des maillons a un pied dans la prison. Toute la chaîne est libérée si un des maillons est touché par un partenaire libre. 	<ul style="list-style-type: none"> Équipe de gendarmes en nombre inférieur. Faire un prisonnier par prise de vie.
<p>RÉSERVE DE BALLONS</p>	 <p><u>Matériel :</u> Terrain (10 x 20) délimité par des plots. Ballons ou balles en nombre identique dans chaque réserve.</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 2 équipes avec un seul terrain ou 4 équipes avec 2 terrains.</p>	<p>Dans un temps donné, transporter un maximum de ballons de sa réserve vers celle de ses adversaires.</p> <ul style="list-style-type: none"> En possession du ballon, se diriger vers la cible. Sans ballon, chercher à gêner la progression des adversaires ou à récupérer leur ballon. Le ballon sorti du terrain est un «ballon mort ». 	<ul style="list-style-type: none"> Nombre de ballons inférieur au nombre de joueurs pour obliger à faire des choix stratégiques.
<p>BÉRET-BALLON</p>	 <p><u>Matériel :</u> 1 ballon au centre du terrain Des plots pour délimiter le terrain ou matérialiser les buts</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 2 équipes sur un seul terrain ou 4 équipes sur 2 terrains</p>	<p>A l'appel de son numéro, conduire au pied, le ballon dans le but adverse.</p> <ul style="list-style-type: none"> En possession du ballon, se diriger vers le but. Sans le ballon, chercher à récupérer le ballon de l'adversaire. Le ballon sorti des limites est un «ballon mort ». 	<ul style="list-style-type: none"> Varié le nombre de ballons. Appeler plusieurs numéros en même temps. Varié la largeur des buts. Varié le nombre et la position des buts.

Les sources et les ressources

Les programmes de l'école primaire. B.O. n° 5 hors série du 12 avril 2007

Le socle commun de connaissances et de compétences.

Les documents d'accompagnement et d'application

Le guide de l'enseignant Tome 1 et 2, Revue EPS

Le site EPS à l'école du département des Bouches du Rhône : <http://www.tice1d.13.ac-aix-marseille.fr/eps/index.php?page=accueil>

Le portail de l'équipe départementale de la Marne : <http://www.edeps51.org/modules/mydownloads/>

Le site départemental 46 : http://pedagogie.ac-toulouse.fr/lotec/eps46/2_03_00.htm et <http://pedagogie.ac-toulouse.fr/lotec/spip/eps46/>

Le site de l'académie de Paris : <http://eps-premier-degre.scola.ac-paris.fr/>

Le site de Guy Maconi : <http://pagesperso-orange.fr/guy.maconi/>

Le site de l'IDEN de Viroiflay : <http://www.ac-versailles.fr/etabliss/ien-viroiflay/espace%20pedagogique/L%27E.P.S/EPSanimC2.htm>

Le site de l'IA de l'Aude : <http://webac.ac-montpellier.fr/ia11/pedagogie/eps/>

Le site de l'IUFM de la Réunion : <http://www.reunion.iufm.fr/Dep/EPS/default.htm>

Le site de l'Académie de la Réunion : <http://www.ac-reunion.fr/pedagogie1/epsd/>

Le site de l'IA de la Mayenne : <http://www.ia53.ac-nantes.fr/>

Livrets EPS 1 SARTHE « Jeux collectifs CDDP » (1^{er} édition)

L'Activité Physique de l'enfant (revue EPS). éditeur Amicale Ensep

48 fiches jeux (Revue EPS)

A l'école de l'Éducation physique – guide pratique pour l'enseignant à l'école primaire. 1995.

(CRDP PAYS DE LA LOIRE)

Des jeux à la carte. Revue EPS CRDP BORDEAUX

40 JEUX pour les grands USEP