

Intro Type jeux et sports collectifs :

L'EPS à l'école élémentaire vise au bien être global de l'enfant au travers de l'équilibre entre activités intellectuelles et physiques, mais également au bien être du futur adulte à travers un développement du goût pour une pratique régulière et un entretien et une éducation à la santé.



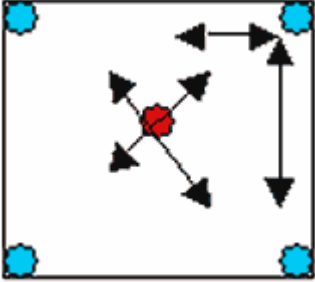

Les jeux et sports collectifs sont des situations dans lesquelles les élèves doivent coopérer avec des partenaires pour s'opposer à des adversaires dans une situation codifiée par des règles institutionnelles ou non. L'objectif est donc de gagner !

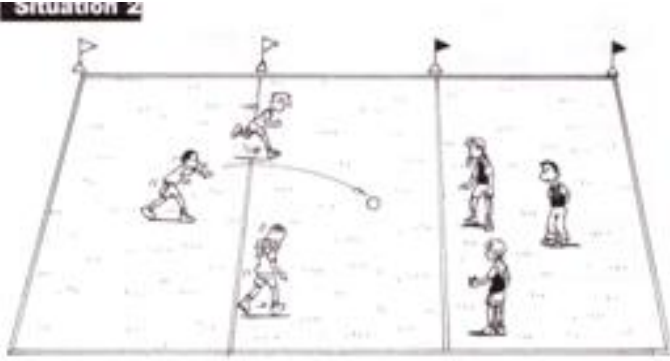


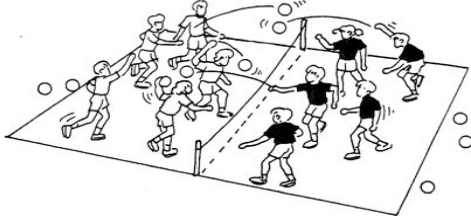
Les enjeux sont évolutifs en fonction de l'âge des élèves : Mise en place des schémas de base et acquisition du devenir élève en cycle 1, vers une pratique qui tend à diversifier et complexifier les conduites motrices en situation de jeu en cycle 2 et 3 en passant par des jeux éducatifs, des jeux pré sportifs et des sports collectifs.

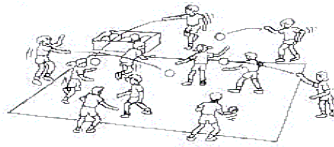
La principale difficulté vient donc de la nécessité de traiter un maximum d'informations sur la situation de jeu afin de mettre en place une réponse motrice complexe mêlant déplacements, lien avec les partenaires et manipulation d'engin ou réalisation d'une tâche.

Annonce de la problématique / annonce du plan /

Situations cycle 1


| Compétences spécifiques | Situations |
|--|--|
| <p>Comprendre les règles du jeu repérer son rôle et celui des autres</p> | <p>La queue du diable</p>  <p>1 seul adversaire à affronter / possibilité de mettre plusieurs situations en place en //</p> |
| <p>Identifier les espaces Conquérir un territoire défendre un territoire</p> | <p>Écureuils en cage</p>  <p>Le 4 coins</p>  <p>accroche / décroche</p>  <p>Accroche - décroche</p> |

| | |
|---|---|
| | <p>Le gagne terrain</p>  |
| <p>Courir pour attraper courir pour se sauver</p> | <p>Le loup simple le loup glacé le loup glacé avec délivrance minuit dans la bergerie, promenons nous dans les bois épervier Poules Renards Vipères</p>  |
| <p>Manipuler un engin Donner / recevoir</p> | <p>La Chaîne des pompiers</p>  <p>Tic Tac Boum idem + vite et en cercle</p> |
| <p>Lancer / attraper bloquer la balle</p> | <p>(en dehors des situations motrices de lancers purs) Les balles brûlantes</p>  <p>Passé à 3 (par petites équipes!!!)</p> |
| <p>Esquiver Lancer pour toucher</p> | <p>Balle assise (chacun pour soi / par équipe) Lapins chasseurs</p> |



Transporter des objets

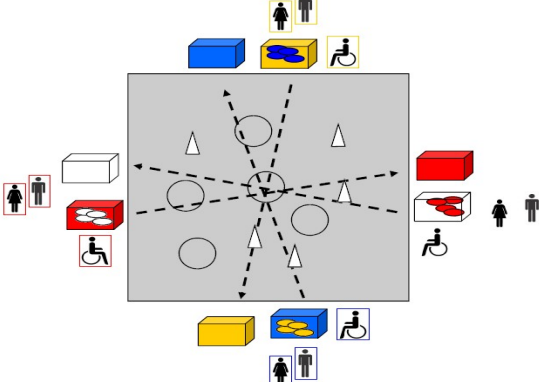
Les déménageurs

 **Les déménageurs**

MATERIEL
 8 caisses
 1 objet par joueur
 4 fauteuils roulants
 des cerceaux
 des plots

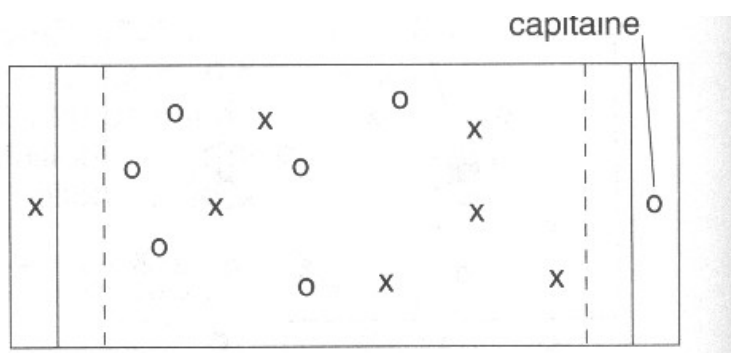
Règle du jeu :

- Au signal, le premier joueur de chaque équipe prend un objet dans la caisse de son équipe, traverse le terrain en fauteuil, pose l'objet dans la deuxième caisse puis revient à son point de départ.
- Sous forme de relais, les joueurs suivants de chaque équipe font de même.
- L'équipe qui a « déménagé » tous ses objets la première gagne.
- Le jeu s'arrête dès que tous les objets ont été « déménagés ».



Identifier le but
 faire progresser la balle
 vers le but
 faire une passe


Balle au capitaine (à la main, au pied)



LES VARIABLES :

- Temps de jeu
- Nombre d'élèves / équipes
- présence de défenseurs ou non
- type et nombre d'engins
- nature / dimension / orientation de l'espace de jeu, espace interpénétrés ou non ?
- signaux (chasubles / foulards de couleurs / ...)
- rôle tenu par l'enfant (attaquant / défenseur)
- consigne

Situations cycle 2

| Compétence spécifique | Situations |
|--|---|
| Contrôle individuel du ballon et tir esquiver le ballon | Lapin chasseur balle assise (individuel / en équipe) |
| S'orienter vers le but, faire progresser le ballon vers le but gêner la progression / intercepter | Balle au capitaine (à la main, au pied) |
| Construire un projet d'action collectif | Passe à 10 balle au capitaine balle au camp ballon posé |
| Mettre en place une stratégie | <p style="text-align: center;">Prise du drapeau Le capitaine corsaire</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>LE CHEF CORSAIRE</p>  <p>Matériel : 1 fanion</p> <p>Gestion de la classe : 1 meneur 1 chef corsaire et des corsaires disposés en ligne derrière lui.</p> <p>Devenir le chef corsaire en s'emparant du fanion</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1^{er} temps : Le chef corsaire, avance ou recule à l'improviste pour éliminer les corsaires. • 2^{ème} temps : Au signal du meneur, les corsaires peuvent dépasser le chef et essaient de s'emparer du fanion. <p>Le meneur impose le type de déplacement.</p> <p>Quand le chef corsaire se retourne, le corsaire le plus éloigné de lui est éliminé.</p> <p>Les corsaires, ne doivent pas dépasser le chef corsaire sous peine d'être éliminés.</p> </div> |
| Évolution dans le jeu Variables | <ul style="list-style-type: none"> - règles minimal - phases de jeu alternées avec puis sans pause pour identifier son rôle (attaquant et défenseur) - Temps de jeu - Nombre d'élèves / équipes - présence de défenseurs ou non - type et nombre d'engins - nature / dimension / orientation de l'espace de jeu, espace interpénétrés ou non ? - signaux (chasubles / foulards de couleurs / ...) - rôle tenu par l'enfant (attaquant / défenseur) - consigne |
| Construction du rôle d'arbitre | <ul style="list-style-type: none"> - faire inventer de nouvelles règles - travailler sur l'énonciation des règles - rôle d'observateur |

| | |
|--|--|
| | - rôle d'arbitre |
| Construire les habiletés motrices spécifiques ateliers + jeux | - passer / recevoir → passe à 10 - intercepter → le loup coupé - gêner → le capitaine corsaire - tirer au but → le quille ballons (à la main, au pieds) - se démarquer → passe à 10 - stratégie → double drapeau |
| Pistes et remédiations | - éviter l'effet grappe → interdit de se déplacer avec le ballon, pas + de 3 pas, distante minimale du porteur de balle - Éviter que ce soit toujours les mêmes élèves qui jouent « entre eux » → Donne des coefficients aux points marqués par certains élèves, aux nouvelles formes d'actions, obliger à changer de partenaires - |
| Vers les jeux sportifs | - Rugby → la soule - baseball → la teque - football → - handball → - basket-ball → - Volley-ball → |

Cycle 3 : Sports collectifs

I – Football

Logique interne : deux équipes s'affrontent pour faire progresser au pied un ballon vers un but gardé par un gardien afin de marquer un maximum de points

Compétences spécifiques :

Pour les attaquants :

Faire progresser le ballon avec les pieds
s'orienter vers les buts
se démarquer
passer / recevoir le ballon
Tirer pour marquer

Pour les défenseurs :

gêner la progression de balle / intercepter la balle / récupérer la balle / se placer sur la trajectoire du porteur de balle / de la passe
garder les buts / arrêter la balle avec les mains (gardien)

pour l'arbitre :

connaître les règles du jeu et les faire respecter

Progression vers le football

http://web.ac-toulouse.fr/automne_modules_files/standard/public/p6143_02f5dd62c96909412940d854294e4167
[Le_football_au_cycle_III.pdf](#)

II – Le basket-ball

Logique interne : faire progresser un ballon avec les mains en dribblant et tirer dans un panier placé en hauteur afin de marquer un maximum de points.

Compétences spécifiques :

Pour les attaquants :

Faire progresser le ballon en passant / dribblant
se démarquer
s'orienter vers le but
tirer pour marquer

Pour les défenseurs :

gêner la progression du ballon
intercepter une passe
garder les buts

Pour l'arbitre

connaître les règles et les faire respecter

Progression :

http://www.brestbasket29.fr/cariboost_files/cycle_20mini_20basket.pdf

III – Rugby

Logique interne : deux équipes s'opposent pour faire progresser avec les mains et les pieds un ballon de forme ovale vers une zone d'en but où il doit être posé (aplati) on ne peut faire que des passes en arrière. Les élèves peuvent plaquer le porteur de ballon au sol afin de le faire tomber et de récupérer le ballon

Compétences spécifiques :

Attaquants :

Faire progresser le ballon en courant / passant en arrière

Accepter que l'on peut être plaqué

aplatir le ballon

se démarquer

défenseurs :

gêner la progression en interceptant / défendre les buts / plaquer sans faire mal

Arbitre :

connaître et faire respecter les règles

Progression :

http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/IMG/pdf/Dossier_rugby.pdf

NB : En cas d'impossibilité matérielle de plaquer (pas d'herbe) et pour simuler ces plaquages en début d'activité, on peut avoir recours à la Soule

Deux équipes – les élèves ont un foulard passé à la ceinture – ballon souple – 2 cerceaux

- on peut passer la balle comme on veut (au pieds, à la main)

- le but est d'aller placer le ballon dans un cerceau
- pour intercepter le porteur de balle, on lui arrache sa queue. Le porteur de balle lâche alors la balle qui est donnée à celui qui a pris la queue et qui est réengagée avec les autres joueurs à minimum 2m du porteur de balle

IV- Handball

Logique interne : deux équipes s'affrontent pour faire progresser un ballon en dribblant et en passant afin de marquer des buts. Devant les buts, il y a une zone interdite semi circulaire.

Compétences spécifiques :

Pour les attaquants :

Se diriger vers les buts

dribbler / passer / recevoir / tirer à la main (main au niveau de la tête, légèrement derrière l'oreille)

se démarquer

Pour les défenseurs :

Intercepter / couper la trajectoire du porteur de balle

arrêter les buts en utilisant les bras et les jambes (gardien)

Pour l'arbitre :

Connaître les règles et les faire appliquer

Progression

<http://www.hbc-rivesaltes.fr/uploads/232/hand.pdf>

V- Volley-ball

Logique interne : deux équipes s'affrontent dans des espaces non interpénétrés en faisant progresser une balle au dessus d'un filet pour la faire tomber au sol dans les limites du terrain (empêcher l'adversaire de récupérer la balle) Il est interdit de bloquer la balle

Compétences spécifiques

Renvoyer la balle – avec les mains au dessus de la tête

- en manchette

Servir (par le haut et par le bas)

Bloquer

se déplacer

renvoyer le ballon dans une zone non occupée par un adversaire

se déplacer / adapter son geste pour renvoyer le ballon

Arbitre : Connaître les règles et les faire respecter

http://www.ac-orleans-tours.fr/fileadmin/user_upload/joue_les_tours/enseignement_pedagogie/EPS/pedagogie/Module_Volley_Cycle_3.pdf

NB :

- Lors des échauffements, on adapte les échauffements aux tâches qui seront demandées
- on fait verbaliser aux élèves ce qu'ils ont fait (je sais ce que j'apprends)
- on privilégie l'auto et l'inter évaluation
- On propose des modalités adaptées à l'objectif visé

| | | |
|-------------|-------------------------------------|--|
| Vers le jeu | Entraînement des conduites motrices | Transformation des réponses motrices |
| En équipes | Travail en ateliers | Activités d'adaptation des élèves à la situation et au rapport de force (jeux co, sports co) |

- On fait en sorte que les élèves puissent répéter pour stabiliser et / ou progresser et acquérir des automatismes.

Encore un peu de lecture pour aller plus loin !

http://staps.univ-lille2.fr/fileadmin/user_upload/ressources_peda/Licence/Licence_educ-mot/2009/didactique_paindavoine.pdf

http://www.i-en-vesinet.ac-versailles.fr/IMG/pdf/jeux_collectifs_cycle2.pdf

http://web.ac-corse.fr/ia2a/ia2aeps/docs/ressourcesactivites/CAFIPEMF_EPS.pdf