



EduSarthe

OCTOBRE 1999

JEUX COLLECTIFS

Collection **R**essources
Des outils pour enseigner

SOMMAIRE

1. PRÉSENTATION	page 2
2. RÈGLES D'OR DE L'ACTIVITÉ JEUX COLLECTIFS	page 3
3. TABLEAU GÉNÉRAL des situations et des savoirs en regard des acquisitions	page 4
4. FICHES ACQUISITIONS : - reconnaissance des rôles (cycle 1)	page 6
- contrôle de la motricité spécifique (cycle 1)	page 9
- contrôle de la motricité spécifique (cycle 2 et cycle 3)	page 11
- mouvement vers la cible (cycle 1)	page 15
- mouvement vers la cible (cycle 2)	page 18
- mouvement vers la cible (cycle 3)	page 20
- créer un déséquilibre en sa faveur (cycle 2 et cycle 3)	page 23
- choix stratégique (cycle 2 et cycle 3)	page 28
5. CONTRIBUTION A L'ÉLABORATION D'UNE UNITÉ D'APPRENTISSAGE	
Cycle 1	page 32
Cycle 2	page 35
Cycle 3	page 38
6. UN EXEMPLE de fiche de situation avec but, dispositif, consignes, critères de réussite et relances	
Cycle 1: Remplir la caisse	page 34
Cycle 2: L'attaque de l'île	page 37
Cycle 3: Le drapeau simple	page 40
7. UNE FICHE DE SITUATION VIERGE:	page 41
8. DES COMPÉTENCES ...AUX SITUATIONS	page 42
9. BIBLIOGRAPHIE:	page 45

PRÉSENTATION

**Ce document vous propose des situations adaptées à chaque cycle en regard d'une ou de plusieurs acquisitions liées à l'activité.
(liste non exhaustive)**

Chaque acquisition soutend des savoirs.

COMPÉTENCES A.P.S. ACQUISITIONS SAVOIRS SITUATIONS

référence: Tableau général et tableaux en fin de livret.

Par acquisition, ces situations sont décrites et présentées sous forme de tableau.

référence: Répertoire

C'est à partir du choix intentionnel des acquisitions, des savoirs et des situations que vous pourrez construire des unités d'apprentissage.

Une fiche: « Contribution à l'élaboration d'unités d'apprentissage » vous est proposée pour chaque cycle.

Cette fiche prend en compte les savoirs acquis au cycle précédent et ceux marquant le terme de l'unité d'apprentissage.

Cette fiche propose

- **une ou des démarches d'apprentissage.**
- **un type d'organisation pédagogique de plusieurs séances (12 à 15).**
- **des dispositions sécuritaires adaptées à l'activité.**

Un exemple de fiche de situation par cycle, est ensuite développé pour permettre sa mise en place.

Une fiche vierge vous permettra de préparer d'autres situations.

référence: Contribution à l'élaboration d'unités d'apprentissage

En fin de document, un tableau par cycle, vous permettra de mettre en relation les compétences en E.P.S., les acquisitions visées et les situations qui permettent d'atteindre ces compétences.

Une bibliographie vous est proposée.

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...)

ACTIVITÉ : LES JEUX COLLECTIFS

NB : Apparaît en gras, le jeu de référence de l'acquisition

ACQUISITIONS	TYPES DE SAVOIRS	SAVOIRS	TYPES DE SITUATIONS pour le CYCLE 1	TYPES DE SITUATIONS pour le CYCLE 2	TYPES DE SITUATIONS pour le CYCLE 3
Reconnaissance de rôles	Identifier - Apprécier Réaliser Gérer	Identifier les différents rôles, les changements de rôles en cours de jeu. Ajuster ses actions en fonction de l'autre, des autres. Accepter d'agir avec les autres. Connaître et appliquer les règles.	Qui attrape ? p 6 Le chat, les poules et les poussins. p 6 Les sorciers p 7 La rivière aux crocodiles. p 7		
Contrôle de la motricité spécifique.	Identifier - Apprécier Réaliser Gérer	Prendre des informations sur les trajets, les trajectoires. Coordonner des actions de déplacement et des maîtrises d'objets. Organiser ses actions en fonction des contraintes.	La rivière aux crocodiles. p 7 Abattre les quilles. p 9 Le chat et le rat. p 9 Débarrassez-moi de ces souris p 10	La balle nommée p 11 Éclate cerceaux p 12 Le chef corsaire p 12	Le lièvre dribbleur p 13 La grande thèque p 13 Le ballon chassé p 14
Mouvement vers la cible.	Identifier - Apprécier Réaliser Gérer	Identifier le but à atteindre, les positions des autres, des objets, les trajets possibles. Ajuster ses déplacements en fonction de sa prise d'informations. Adapter continuellement sa trajectoire, son orientation.	Remplir la caisse. p 16 La course aux objets. p 16 Les lapins dans les terriers. p 17	Le facteur. p 18 Pose ballon. p 18 Ramener le ballon. p 19 Épervier et déménageurs. p 19	Balle au but fixe (Joueur but) p 20 Le basket à vingt p 20 Le double drapeau p 21
Créer un déséquilibre en sa faveur	Identifier - Apprécier Réaliser Gérer	Repérer les espaces libres, les conditions favorables à la création d'un surnombre. Modifier l'amplitude, la vitesse, la fréquence, l'orientation de ses actions pour déborder l'adversaire, intercepter... Coordonner ses actions avec celles des autres.		Ballon cordon p 23 L'attaque de l'île p 23 Épervier par équipes p 24	Passé à dix avec gêneurs p 25 Carrés ruinés par équipes p 26 La balle au roi p 26
Choix stratégique individuel et collectif.	Identifier - Apprécier Réaliser Gérer	Évaluer les forces et les faiblesses de l'adversaire. Utiliser ses points forts en regard des points faibles de l'adversaire. Adapter le projet collectif, en fonction de l'évolution du jeu		Gendarmes et voleurs p 28 Réserve de ballons p 28 Béret ballon p 29	Le drapeau simple p 30 La chasse à courre p 31 Ballon piquet p 31

ACQUISITION

« Reconnaissance de rôles »

CYCLE 1


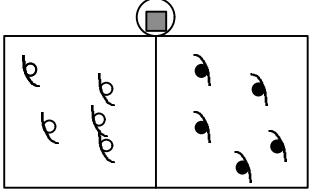



Qui attrape ? p 6

Le chat, les poules et les poussins. p 6

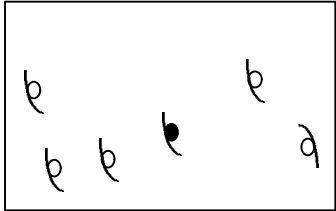
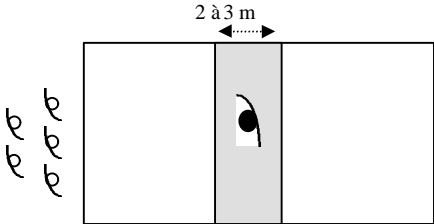
Les sorciers p 7

La rivière aux crocodiles. p 7

ACQUISITION : Reconnaissance des rôles

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C1	QUI ATTRAPE ?	 <p>Le maître donne le nom du poursuivant qui déclenche la poursuite.</p>	<p>Traverser l'espace de jeu sans se faire attraper par l'enfant désigné.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Qui attrape?" ... C'est ... (enfant désigné) 	<ul style="list-style-type: none"> Donner deux prénoms à la fois. Donner un signe distinctif "celui qui a des lunettes attrape"
C1	LE CHAT, LES POULES ET LES POUSSINS	 <p>  Les poules (signes distinctifs pour les reconnaître)  Les poussins  Le chat </p>	<p>Le chat attrape les poussins</p> <ul style="list-style-type: none"> Au signal du chat: " miaou !", chaque poussin doit rejoindre une poule, chaque poule doit retrouver un poussin (avant que le chat n'attrape un poussin). 	<ul style="list-style-type: none"> Un poussin de plus que le nombre de poules. Désigner les couples poussin-poule par une couleur, un numéro...

ACQUISITION : Reconnaissance des rôles

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C1	LES SORCIERS	 <p>Le sorcier est distingué par un dossard.</p>	<p>Au signal, le sorcier transforme en statues ceux qu'il touche.</p> <ul style="list-style-type: none"> Le jeu se termine quand tous les enfants sont pétrifiés. 	<ul style="list-style-type: none"> limiter le temps de jeu. Varier le nombre de sorciers.
C1	LA RIVIÈRE AUX CROCODILES	 <p>Le crocodile (le maître ou un élève)</p> <p>Chaque enfant tient, dans sa main, 3 petits objets. (graviers, jetons...)</p>	<p>Transporter les 3 objets de l'autre côté du terrain, sans se faire prendre.</p> <ul style="list-style-type: none"> Le crocodile capture ses proies sans sortir de la rivière. "capturer c'est toucher". 	<ul style="list-style-type: none"> A chaque fois qu'un joueur est touché, il donne un objet au crocodile.

ACQUISITION

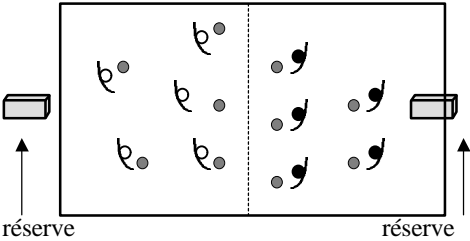
« contrôle de la motricité spécifique »

- CYCLE 1 La rivière aux crocodiles. p 7
 Abattre les quilles. p 9
 Le chat et le rat. p 9
 Débarrassez-moi de ces souris p 10
- CYCLE 2 **La balle nommée** p 11
 Éclate cerceaux p 12
 Le chef corsaire p 12
- CYCLE 3 **Le lièvre dribbleur** p 13
 La grande thèque p 13
 Le ballon chassé p 14

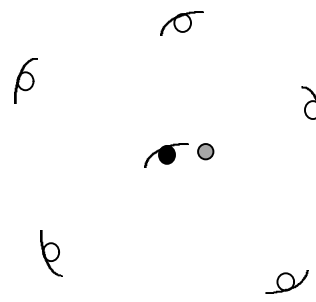
ACQUISITION : Contrôle de la motricité spécifique

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C1	ABATTRE LES QUILLES	<p>△ Quilles à abattre par [ball with left hand] ▲ Quilles à abattre par [ball with right hand] ○ Ballons</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> Être la première équipe à abattre toutes les quilles. </div> <ul style="list-style-type: none"> On ne peut tirer que placé derrière la ligne. On peut récupérer n'importe quel ballon. Toute quille abattue compte pour l'équipe à laquelle elle appartient. 	<ul style="list-style-type: none"> Différencier les ballons pour chaque équipe. Varié: <ul style="list-style-type: none"> - la taille des balles, - les distances de tir. Poser les quilles sur des bancs. Varié le dispositif : 2 terrains parallèles et 2 sources de ballons. (chaque équipe sur son terrain)
C1	LE CHAT, LE RAT	<p><u>Matériel :</u> 1 balle « le rat » 1 ballon : « le chat »</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> - Les enfants sont placés en cercle. - Au départ la balle et le ballon sont diamétralement opposés.</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> Le ballon ou la balle doivent se rattraper. </div> <ul style="list-style-type: none"> Les joueurs se font des passes sans « sauter » de partenaires. 	<ul style="list-style-type: none"> Varié le type de ballons ou d'objets à transmettre. Limiter le temps de jeu.

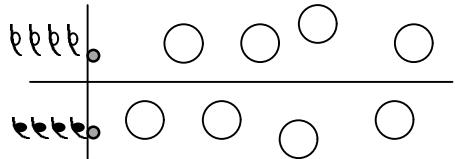
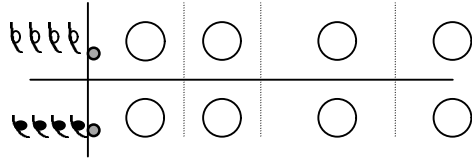
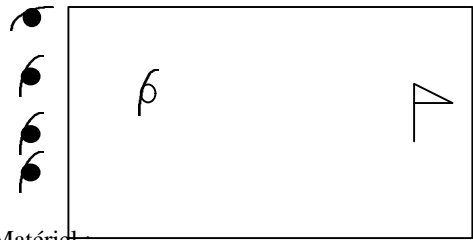
ACQUISITION : Contrôle de la motricité spécifique

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C1	<p>DEBARRASSEZ-MOI DE CES SOURIS...</p>	 <p><u>Matériel :</u> 1 terrain délimité. De nombreuses balles de chiffon ou sacs de graines. (les souris) 2 réserves.</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> - Classe divisée en deux équipes, chacune dans son camp.</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Renvoyer les souris dans le camp adverse jusqu'au signal d'arrêt.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • L'équipe qui a le moins de souris dans son camp a gagné. 	<ul style="list-style-type: none"> • Varier le nombre de balles • Utiliser différents types de balles • Introduire une zone neutre, un obstacle entre les deux camps (élastique, banc...) • Varier la superficie des camps.

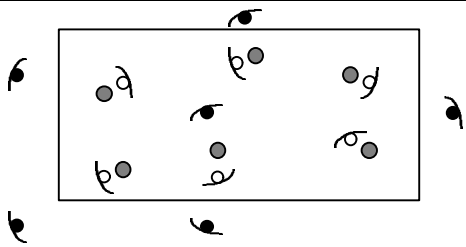


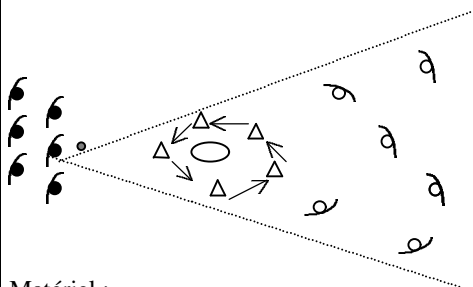


ACQUISITION : Contrôle de la motricité spécifique

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C 2	<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>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Pour le joueur nommé, toucher de volée, avec le ballon, un des autres joueurs.</p> </div> <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. <p>Les autres s'éloignent et s'immobilisent au cri « STOP ».</p> <ul style="list-style-type: none"> Devient lanceur, le joueur touché ou le nommé maladroit. 	

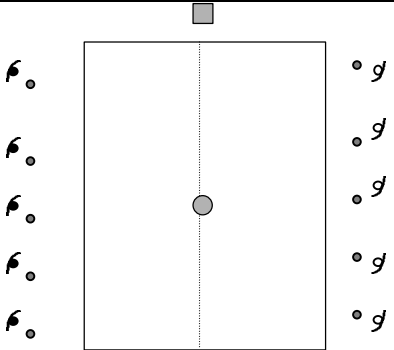
ACQUISITION : Contrôle de la motricité spécifique

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C 2	ÉCLATE CERCEAUX	 <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> <ul style="list-style-type: none"> <u>1^{er} temps :</u> Chaque joueur dépose son cerceau sur le terrain, librement et revient former sa colonne. <u>2^{ème} temps :</u> Au signal, les joueurs rejoignent leur cerceau et se passent le ballon. <p>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.) 
C 2	LE CHEF CORSAIRE	 <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>	<p>Devenir le chef corsaire en s'emparant du fanion</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>1^{er} temps :</u> Le chef corsaire, avance ou recule à l'improviste pour éliminer les corsaires. Les corsaires, ne doivent pas dépasser le chef corsaire sous peine d'être éliminés. <u>2^{ème} temps :</u> 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.

ACQUISITION : Contrôle de la motricité spécifique

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C 3	LE LIÈVRE DRIBBLEUR.	 <p><u>Matériel :</u> 1 ballon par lièvre 1 terrain délimité permettant de dribbler. 1 chronomètre</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 2 équipes différenciées (6 joueurs maxi par équipe)</p>	<ul style="list-style-type: none"> CHASSEURS:  <p>Éliminer le plus rapidement possible tous les lièvres en leur faisant perdre le contrôle du ballon.</p> <p>↳ Un chasseur entre dans l'aire de jeu. Il sort dès qu'il a éliminé un lièvre. ↳ Un autre chasseur le remplace</p> <ul style="list-style-type: none"> LIÈVRES:  <p>Se déplacer en dribblant le plus longtemps possible.</p> <p>↳ Le lièvre perdant le contrôle du ballon est éliminé.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Varier les dimensions du terrain. Varier le nombre de joueurs par équipe. Varier la grosseur des ballons. Jouer en temps limité (compter le nombre de lièvres éliminés à la fin du temps). Faire entrer deux chasseurs ou plus à la fois.
C 3	LA GRANDE THEQUE.	 <p><u>Matériel :</u> 1 terrain. Aire de jeu délimitée par un secteur de lancer 1 polygone délimité par des cônes 1 cerceau (cible)</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 2 équipes de 8 à 12 joueurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> ATTAQUANTS:  <p>Lancer la balle dans l'aire de jeu et se déplacer autour du polygone formé par les cônes pour marquer 1 point.</p> <p>↳ Faire le plus de tours possible. ↳ S'arrêter quand la balle est revenue dans le cerceau.</p> <ul style="list-style-type: none"> DÉFENSEURS:  <p>Récupérer la balle et assurer son retour le plus vite possible dans le cerceau.</p> <p>↳ Crier "STOP" quand la balle est revenue dans le cerceau.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Arrêter la course de l'attaquant en le touchant avec la balle. L'attaquant frappe la balle (lancée par un partenaire) à l'aide d'une raquette, d'une batte... L'attaquant peut s'arrêter à un cône et terminer son tour complet au lancer suivant.

ACQUISITION : Contrôle de la motricité spécifique

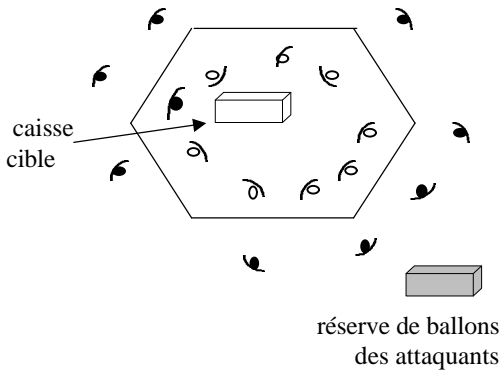


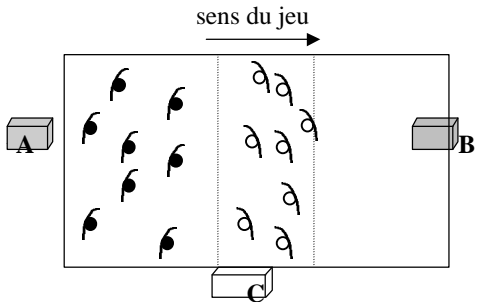


CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C 3	LE BALLON CHASSÉ	 <p><u>Matériel :</u> 1 terrain délimité (de préférence en salle) 1 ou plusieurs ballons 1 balle par enfant</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 2 équipes différenciées.</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> Faire pénétrer le ballon dans le camp adverse en le "chassant" à l'aide des balles. </div> <ul style="list-style-type: none"> Revenir derrière sa ligne pour lancer la balle. 	<ul style="list-style-type: none"> Varié le nombre de ballons chassés (2,3,4) Jouer en temps limité. Au début du jeu, le ballon peut être lancé par le meneur sur la ligne médiane.

ACQUISITION

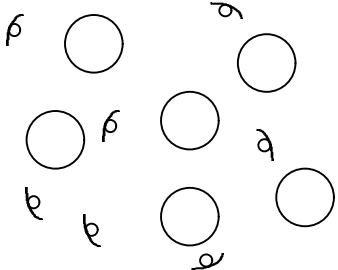
« **Mouvement vers la cible.** »

- CYCLE 1 **Remplir la caisse.** p 16
- La course aux objets. p 16
- Les lapins dans les terriers. p 17
- CYCLE 2 Le facteur. p18
- Le pose ballon. p18
- Ramener le ballon.** p19
- Épervier et déménageurs. p19
- CYCLE 3 **Balle au but fixe (Joueur but)** p 20
- Le basket à vingt p 20
- Le double drapeau p 21

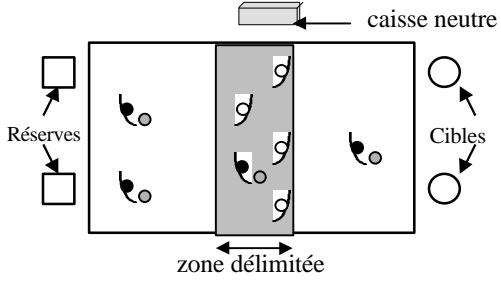
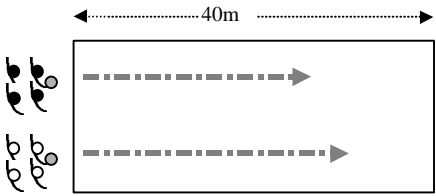
ACQUISITION : Mouvement vers la cible

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C 1	REEMPLIR LA CAISSE	 <p><u>Matériel :</u> 1 zone de jeu délimitée 2 caisses Plus de 16 ballons et balles</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 2 équipes</p>	<p><u>LES ATTAQUANTS :</u> </p> <p>Remplir la caisse de la zone gardée par les défenseurs, sans pénétrer dans la zone.</p> <p><u>LES DÉFENSEURS :</u> </p> <p>Repousser les ballons qui ne sont pas entrés dans la caisse-cible, sans sortir de la zone.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Changer les rôles. • L'équipe gagnante est celle qui a mis le plus de ballons, dans la caisse, dans un temps donné. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre plus d'attaquants que de défenseurs. • Mettre 2 caisses à remplir dans 2 zones différentes.
C 1	LA COURSE AUX OBJETS	 <p><u>Matériel :</u> 1 aire de jeu délimitée A et B, caisses des attaquants C caisse des défenseurs Une vingtaine d'objets divers</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 2 équipes</p>	<p><u>LES ATTAQUANTS :</u> </p> <p>Transporter 1 objet à la fois de A vers B.</p> <p><u>LES DÉFENSEURS :</u> </p> <p>Toucher un attaquant sans sortir de sa zone</p> <p>↳ Les défenseurs récupèrent l'objet et le déposent en C.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'équipe gagnante est celle qui a le plus d'objets à l'issue des deux manches. 	<ul style="list-style-type: none"> • Varier le nombre d'attaquants. (surnombre) • Varier le nombre d'objets à transporter. • Agrandir(ou rétrécir) la zone des défenseurs.

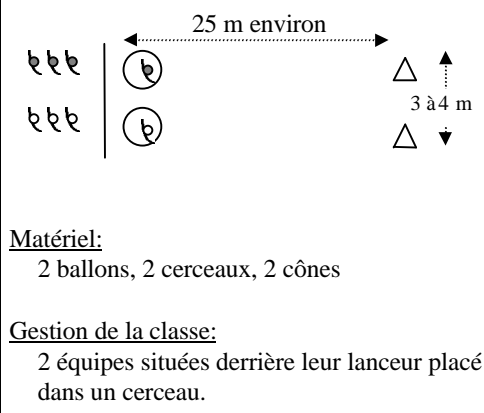
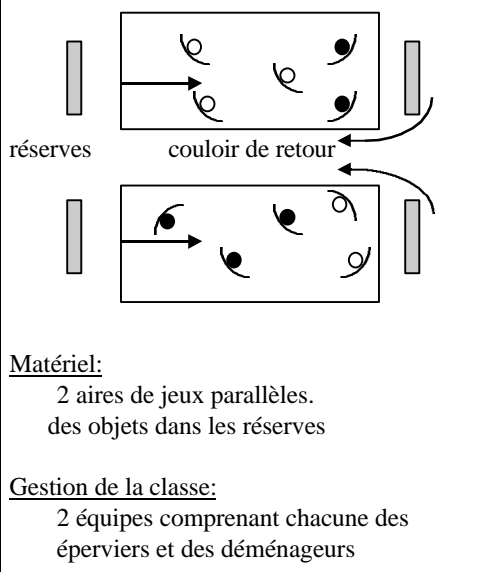
ACQUISITION : Mouvement vers la cible

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C 1	LES LAPINS DANS LES TERRIERS	 <p><u>Matériel :</u> Aire de jeu non limitée Un cerceau de moins que d'enfants. Tambourin, musiques, chansons... peuvent soutenir le déplacement</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> Classe dispersée dans l'espace de jeu</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"><p>Au signal, chaque lapin va se cacher dans n'importe quel terrier.</p></div>	<ul style="list-style-type: none">• Diminuer le nombre de terriers.• Jouer avec les couleurs : ↳ lapins rouges → terriers rouges. ↳ lapins jaunes → terriers jaunes.• S'éloigner des terriers : suivre l'animateur, aller toucher un repère, se déplacer autour du terrain.

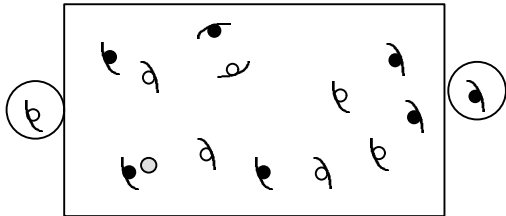
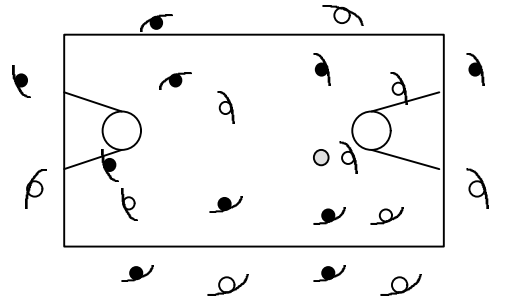
ACQUISITION : Mouvement vers la cible

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C 2	LE FACTEUR	 <p><u>Matériel:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Un grand nombre de ballons - Deux caisses réserves - Deux caisses cibles - Caisse neutre - 1 zone délimitée (éventuellement par des tapis) <p><u>Gestion de la classe:</u> 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"> • <u>Sur le dispositif :</u> <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. • <u>Sur la règle :</u> <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.
C 2	LE POSE-BALLON	 <p><u>Matériel:</u> 1 ballon par équipe.</p> <p><u>Gestion de la classe:</u> 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.

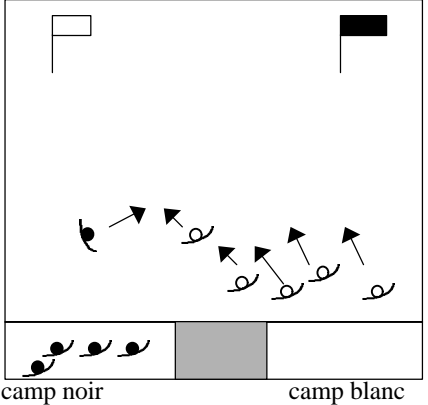
ACQUISITION : Mouvement vers la cible

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C 2	RAMENER LE BALLON	 <p><u>Matériel:</u> 2 ballons, 2 cerceaux, 2 cônes</p> <p><u>Gestion de la classe:</u> 2 équipes situées derrière leur lanceur placé dans un cerceau.</p>	<p>Être la première équipe à ramener le ballon à son lanceur.</p> <p>Au signal du meneur: <u>Le lanceur:</u> Lance le ballon en avant (angle 60°)</p> <p><u>Les partenaires:</u> 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.
C 2	L'ÉPERVIER ET LES DÉMÉNAGEURS	 <p><u>Matériel:</u> 2 aires de jeux parallèles. des objets dans les réserves</p> <p><u>Gestion de la classe:</u> 2 équipes comprenant chacune des éperviers et des 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 : Mouvement vers la cible

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C 3	BALLE AU BUT FIXE (Le joueur but)	 <p><u>Matériel :</u> 1 ballon ou 1 balle 2 cerceaux. Terrain délimité</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 2 équipes différenciées (5 ou 6 joueurs) 1 joueur-but dans chaque équipe.</p>	<p>Transmettre le ballon à son joueur-but placé dans un cerceau derrière la ligne de fond.</p> <ul style="list-style-type: none"> Les attaquants font progresser le ballon sans marcher. Les défenseurs s'opposent à la progression du ballon et essaient de l'intercepter. Dès que le ballon est intercepté les joueurs changent de rôle. 	<ul style="list-style-type: none"> Le joueur-but peut devenir mobile et se déplacer derrière la ligne du fond. Le joueur-but est remplacé par une caisse-cible. Varié : Le nombre de joueurs. La dimension du terrain. La forme, la nature du ballon. Autoriser le dribble.
C 3	LE BASKET A VINGT	 <p><u>Matériel :</u> 1 terrain de basket et paniers 1 ballon</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 2 équipes de 10 joueurs. - 5 joueurs à l'intérieur du terrain - 5 joueurs à l'extérieur du terrain</p>	<p>Faire pénétrer le ballon dans le panier adverse.</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire progresser le ballon sans dribble en se faisant des « passes ». Interdire les contacts. Les passes doivent impérativement s'effectuer entre: - un joueur intérieur et un joueur extérieur. - ou un joueur extérieur et un joueur intérieur. 	<ul style="list-style-type: none"> Permuter les joueurs intérieurs et les joueurs extérieurs. Temps limité pour atteindre la cible (le panier)

ACQUISITION : Mouvement vers la cible

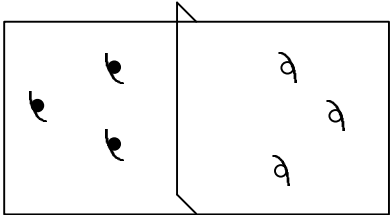
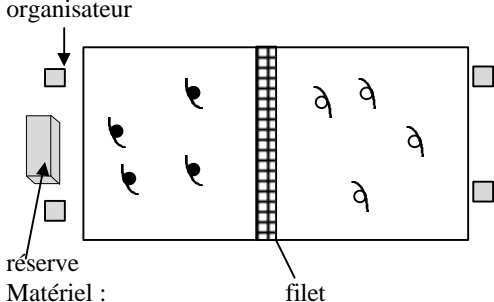



CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p>C 3</p>	<p>LE DOUBLE-DRAPEAU</p>	 <p>camp noir camp blanc</p> <p><u>Matériel :</u> 2 drapeaux (1 noir - 1 blanc) 1 terrain limité</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 2 équipes de 8 à 15 joueurs</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Ramener son drapeau, avant l'adversaire, dans son camp.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Un joueur noir sort de son camp pour aller chercher son drapeau, tous les blancs essaient de le toucher. • Quand il est touché, il s'immobilise. • Tous les joueurs blancs regagnent leur camp. • A son tour, un joueur blanc sort de son camp pour aller chercher son drapeau, tous les noirs en jeu essaient de le toucher. • Tout joueur « immobilisé » avec ou sans drapeau peut être délivré par un partenaire attaquant suivant. • Alors le drapeau peut être passé de main en main. • Enchaîner ces deux phases, jusqu'à ce qu'une équipe ait ramené son drapeau dans son camp. 	<ul style="list-style-type: none"> • Autoriser 2 attaquants par phase de jeu. • Enchaîner les différentes phases de jeu sans retour au camp: - l'immobilisation d'un joueur déclenchant aussitôt la phase suivante.

ACQUISITION

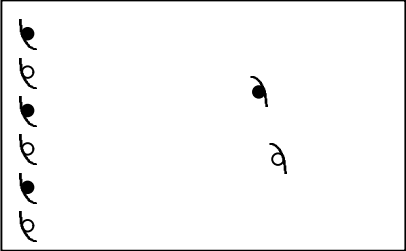
« Créer un déséquilibre en sa faveur »

CYCLE 2	Ballon cordon p 23
	L'attaque de l'île p 23
	Épervier par équipes p 24
CYCLE 3	Passé à dix avec gêneurs p 25
	Carrés ruinés par équipes p 26
	La balle au roi p 26

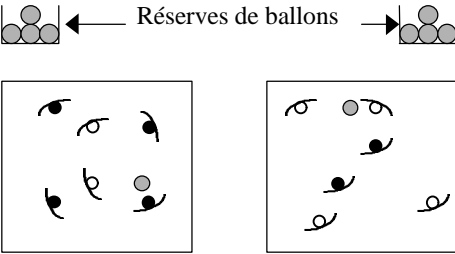
ACQUISITION : Créer un déséquilibre en sa faveur

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C 2	BALLON CORDON	 <p><u>Matériel :</u> 1 élastique central (60 cm du sol) Plusieurs ballons par équipe.</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 2 équipes, 1 de chaque côté de l'élastique.</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Lancer plus de ballons que l'adversaire sous l'élastique, au-delà de la ligne de fond adverse.</p> </div> <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.
C 2	L'ATTAQUE DE L'ILE	 <p>organisateur</p> <p>réserve</p> <p><u>Matériel :</u> 1 nombre de ballons important. 1 filet central 1 réserve de ballons</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 3 équipes (attaquants, défenseurs, organisateurs)</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <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> </div> <ul style="list-style-type: none"> • <u>LES ATTAQUANTS :</u>  Envoyer, en les frappant, le plus grand nombre de ballons dans le camp adverse (l'île) afin qu'ils touchent le sol. • <u>LES DEFENSEURS :</u>  Empêcher les ballons de toucher le sol en les frappant hors de l'île dans toutes les directions. • <u>LES ORGANISATEURS :</u>  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).

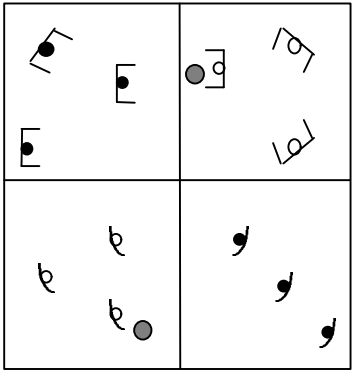
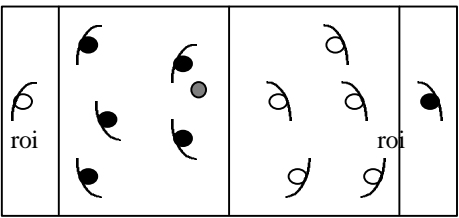
ACQUISITION : Créer un déséquilibre en sa faveur

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C 2	L'EPERVIER PAR EQUIPES	 <p><u>Matériel :</u> 1 terrain de basket 2 jeux de foulards ou de maillots</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 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 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).

ACQUISITION : Créer un déséquilibre en sa faveur.

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C 3	<p>LA PASSE A 10 AVEC GÊNEURS</p>	 <p style="text-align: center;">← Réserves de ballons →</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <p>2 terrains délimités. 2 réserves de ballons (réserves identiques)</p> <p><u>Gestion de la classe</u> :</p> <p>équipes de 5 à 6 joueurs. (4 passeurs 2 gêneurs)</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Réaliser 10 passes consécutives entre partenaires sans que les adversaires interceptent le ballon, pour marquer un point.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Quand les gêneurs ont touché ou intercepté un ballon, les passeurs doivent en prendre un autre dans la réserve. 	<ul style="list-style-type: none"> • Réduire le surnombre. (augmenter progressivement le nombre de gêneurs) • Nombre équivalent de gêneurs et de passeurs ; créer un nouveau déséquilibre <ul style="list-style-type: none"> ↳ par la création de zone(s) refuge(s). ↳ par des joueurs inattaquables. • Limiter le nombre de pas pour le porteur du ballon.

ACQUISITION : Créer un déséquilibre en sa faveur.

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C3	<p>CARRES RUINES PAR EQUIPES</p> <p>(2 OU 4)</p>	 <p><u>Matériel :</u> 1 terrain (type volley) partagé en quatre. 2 ballons</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 2 ou 4 équipes différenciées de 4 à 5 joueurs</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Amener le plus d'adversaires possibles dans son camp en les touchant de volée.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Si un joueur bloque le ballon, c'est le tireur qui « rejoint » le camp du bloqueur. • Un joueur peut ramener dans son camp un partenaire « prisonnier » en lui faisant une passe. • temps limité. 	<ul style="list-style-type: none"> • Augmenter le nombre de ballons. • Associer les équipes en diagonale.
C3	<p>LA BALLE AU ROI</p>	 <p><u>Matériel :</u> 1 terrain délimité avec zones « couloirs » pour les rois 1 ballon</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 2 équipes différenciées 1 roi dans chaque équipe</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>A l'aide du ballon, lancé par sa propre équipe, le roi doit toucher de volée un adversaire pour marquer un point.</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Si un joueur bloque le ballon, le point n'est pas marqué. • Jouer avec 2 ballons et/ou 2 rois par équipe. • Placer la zone du roi à l'intérieur du camp adverse.

ACQUISITION

« Choix stratégique individuel et collectif. »

CYCLE 2 **Gendarmes et voleurs** p 28

Réserve de ballons p 28

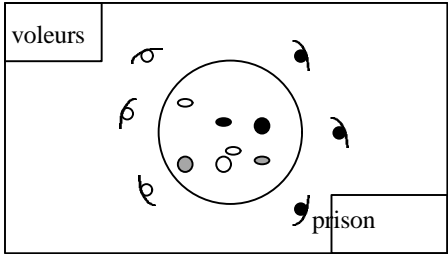
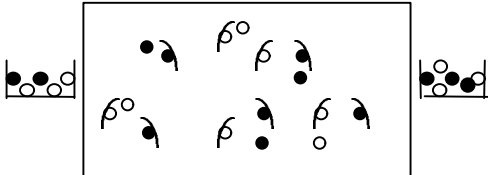
Béret ballon p 29

CYCLE 3 **Le drapeau simple** p 30

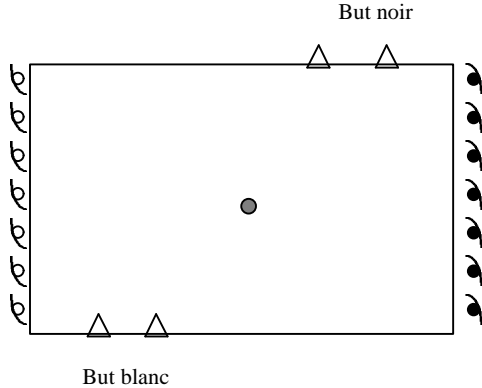
La chasse à courre p 31

Ballon piquet p 31

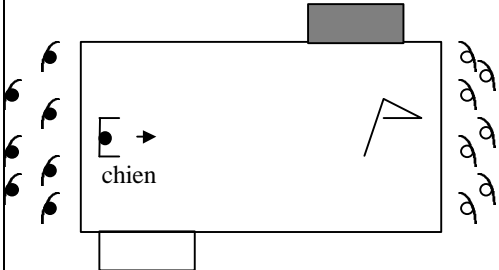


ACQUISITION : Choix stratégique individuel ou collectif.

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C2	GENDARMES ET VOLEURS	 <p><u>Matériel</u> :</p> <p>Nombreux objets dans un rond central. 2 camps opposés : refuge des voleurs et prison</p> <p><u>Gestion de la classe</u> :</p> <p>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.
C 2	RESERVE DE BALLONS	 <p><u>Matériel</u> :</p> <p>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> :</p> <p>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.

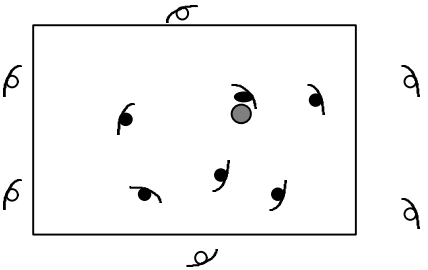
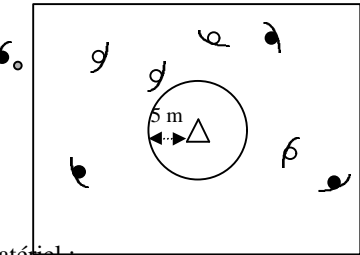
ACQUISITION : Choix stratégique individuel ou collectif.

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C 2	<p>BERET-BALLON</p>	 <p>But noir</p> <p>But blanc</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"> • Varier le nombre de ballons. • Appeler plusieurs numéros en même temps. • Varier la largeur des buts. • Varier le nombre et la position des buts.

ACQUISITION : Choix stratégique individuel et collectif

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C3	LE DRAPEAU SIMPLE	 <p><u>Matériel :</u> 1 terrain délimité 1 chronomètre 1 drapeau 1 prison pour les attaquants 1 prison pour les défenseurs</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 2 équipes de 8 à 15 joueurs 1 « chien » chez les attaquants</p>	<p><u>LES ATTAQUANTS :</u> </p> <p>Doivent rapporter le drapeau dans leur camp.</p> <p>↳ Éviter de se faire prendre par les défenseurs.</p> <p>↳ Désigner un « chien » invulnérable qui peut prendre les défenseurs.</p> <p>↳ Le chien donne le signal de départ en criant « drapeau » quand il le touche.</p> <p><u>LES DÉFENSEURS :</u> </p> <p>Doivent empêcher la progression du drapeau en prenant les attaquants.</p> <p>↳ Les défenseurs doivent éviter de se faire prendre par le chien.</p> <p>↳ Les joueurs pris rejoignent leur prison (noire pour les attaquants, blanche pour les défenseurs).</p> <p>↳ La prise s'effectue par « toucher ».</p> <p>↳ Le joueur, porteur du drapeau, pris doit le lâcher, et le jeu continue.</p> <p>↳ Le jeu s'arrête quand le drapeau est ramené dans le camp des attaquants ou quand il n'y a plus d'attaquants.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Varier le mode de prise (foulard dans le dos des joueurs, toucher un endroit déterminé du corps...) • Le jeu s'arrête quand le porteur du drapeau est pris. (les défenseurs marquent un point) • Limiter le temps, l'équipe gagnante est : - celle qui met le moins de temps pour rapporter le drapeau. - celle qui a le moins de prisonniers. • Les prisonniers peuvent être délivrés par un partenaire.

ACQUISITION : Choix stratégique individuel et collectif

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C3	LA CHASSE A COURRE	 <p><u>Matériel :</u> 1 chronomètre 1 terrain délimité 1 ballon léger</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 2 équipes différenciées - une à l'intérieur du terrain, les chasseurs - une à l'extérieur du terrain, les lièvres</p>	<p>Avec le ballon, les chasseurs essaient de toucher de volée le lièvre entré dans le terrain.</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ Au signal, 1 lièvre entre dans le terrain. ↳ Le chasseur, porteur du ballon, ne doit pas se déplacer. ↳ Dès que le lièvre est touché, il sort, un autre pénètre... ↳ Le chronomètre s'arrête quand tous les lièvres ont été touchés. <ul style="list-style-type: none"> • Changer les rôles. • L'équipe qui a mis le moins de temps a gagné. 	<ul style="list-style-type: none"> • Augmenter le nombre de ballons. • Le lièvre peut bloquer le ballon, il n'est pas pris. <p>Faire entrer 2,3,... lièvres à la fois.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varier les dimensions du terrain. • Jouer sur un terrain clos (murs), ouvert...
C 3	BALLON PIQUET	 <p><u>Matériel :</u> 1 terrain de 20m x 20m 1 ballon 1 piquet au centre d'un cercle de 5 m de rayon. (zone interdite à tous)</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 2 équipes différenciées</p>	<p>L'équipe en possession du ballon tente, sans pénétrer à l'intérieur du cercle de toucher ou de renverser le piquet malgré l'opposition adverse.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le cercle de 5 m est une zone interdite à tous les joueurs. • Chaque fois qu'une équipe s'empare du ballon, elle devient attaquante et remet le ballon en jeu derrière une des lignes. <p>L'équipe qui marque le plus de points, en un temps déterminé, a gagné.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Limiter les déplacements des attaquants. • Limiter les interventions des défenseurs : interdire le contact.

NB : Toutes ces situations sont à considérer comme pouvant accompagner une initiation à un jeu sportif socialement codifié.

CONTRIBUTION A L'ÉLABORATION D'UNE UNITÉ D'APPRENTISSAGE :

Compétences visées :

- participer, avec les autres, à des jeux en respectant des règles simples dont il comprend l'utilité.
- utiliser, à son initiative ou en réponse aux sollicitations du milieu, un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires : courir, lancer, manipuler...

Acquisitions recherchées :

- reconnaissance des rôles,
- contrôle de la motricité spécifique,
- mouvement vers la cible

Savoirs acquis au cycle précédent :

Situations proposées :

- ◆ Qui attrape ? (p 6)
- ◆ Le chat, les poules et les poussins(p 6)
- ◆ Les sorciers (p 7)
- ◆ La rivière aux crocodiles (p 7)
- ◆ Abattre les quilles (p 9)
- ◆ Le chat et le rat (p 9)
- ◆ Débarrassez-moi de ces souris (p 10)
- ◆ Remplir la caisse (p 15)
- ◆ La course aux objets (p 15)
- ◆ Les lapins dans les terriers (p 17)

Savoirs marquant le terme de l'Unité d'Apprentissage :

- ◇ - Identifier les différents rôles, les changements de rôles en cours de jeu.
- ◇ - Ajuster ses actions en fonction de l'autre, des autres.
- ◇ - Accepter d'agir avec les autres, connaître et appliquer la règle.
- ◇ - Coordonner des actions de déplacement et de maîtrise de l'objet.
- ◇ - Identifier le but à atteindre.

Organisation pédagogique :

Il est nécessaire de partir de situations ouvertes et d'introduire les règles conformes à la logique du jeu au fur et à mesure de leur nécessité.

- 3 à 4 séances d'entrée dans l'activité à l'aide d'un ou de deux jeux. Le maître est déclencheur et acteur de l'activité de départ. Dans l'organisation matérielle, il faut prévoir un aménagement permettant aux enfants d'être aussi spectateurs/observateurs.

- 5 à 6 séances visant le renforcement de chacune des acquisitions recherchées (en choisissant et en traitant des jeux, de manière plus spécifique).

- 3 à 4 séances organisées autour d'un jeu permettant le réinvestissement des apprentissages.

Démarche d'apprentissage :

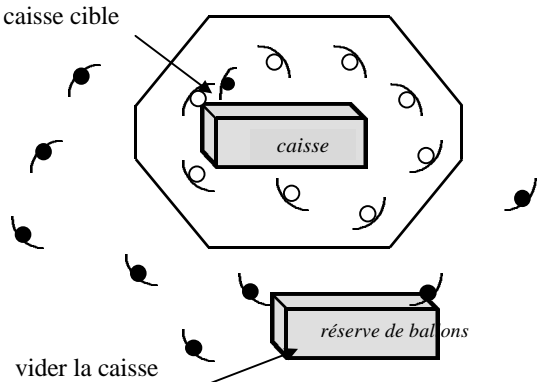
imitation, essais-erreurs et comparative.

Dispositions sécuritaires :

- bien identifier les différents espaces (espace de jeu délimité et éloigné nettement d'obstacles : murs, poteaux...)

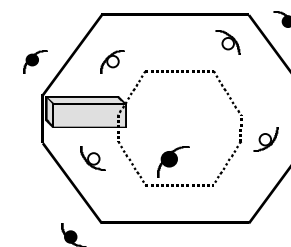
- faire respecter les règles (règles de vie, règles de jeu....)

SITUATION : REMPLIR LA CAISSE

BUT	DISPOSITIF	CONSIGNES	Critère(s) de réussite
<p>Avoir mis un maximum de ballons dans la caisse-cible, en un temps donné.</p>	 <p>caisse cible</p> <p>vider la caisse</p> <p><u>Matériel:</u> ↪ 1 zone délimitée ↪ 2 caisses ↪ plus de 16 ballons et balles</p> <p><u>Gestion de la classe:</u> ↪ 2 équipes de 8.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • LES ATTAQUANTS: doivent remplir la caisse de la zone gardée par les défenseurs, sans pénétrer dans la zone. • LES DÉFENSEURS: doivent repousser les ballons qui ne sont pas entrés dans la caisse-cible, sans sortir de la zone. • Changer les rôles. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'équipe gagnante est celle qui a mis le plus de ballons dans la caisse dans un temps donné.

RELANCE(S)

- Créer le déséquilibre en autorisant un nombre supérieur d'attaquants.
- Choisir la cible la plus facile d'accès en mettant 2 caisses à remplir dans 2 zones différentes.
- Faciliter l'atteinte de la cible en créant une zone neutre, autour de la caisse à remplir, avec l'animateur (ou des joueurs) qui attrapent les ballons pour les mettre dans la caisse.



CONTRIBUTION A L'ÉLABORATION D'UNE UNITÉ D'APPRENTISSAGE :**Compétences visées :**

- Agir en fonction des autres selon des règles et tenir divers rôles dans une équipe.
- Réaliser des actions plus complexes que celles de la vie quotidienne telles que courir et lancer ou d'autres combinaisons d'actions élémentaires.

Acquisitions recherchées :

- Contrôle de la motricité spécifique
- Mouvement vers la cible
- Créer un déséquilibre en sa faveur
- Choix stratégique individuel ou collectif.

Savoirs acquis au cycle précédent :

- * Identifier les différents rôles, les changements de rôles en cours de jeu.
- * Ajuster ses actions en fonction de l'autre, des autres.
- * Accepter d'agir avec les autres.
- * Connaître et appliquer la règle.
- * Coordonner des actions de déplacement et de maîtrise de l'objet.
- * Identifier le but à atteindre

Situations proposées :

- ◆ La balle nommée (p 11)
- ◆ Éclate cerceaux. (p 12)
- ◆ Le chef corsaire (p 12)
- ◆ Le facteur. (p 18)
- ◆ Le pose-ballon. (p 18)
- ◆ Ramener le ballon. (p 19)
- ◆ Épervier et déménageurs (p 19)
- ◆ Ballon cordon (p 23)
- ◆ L'attaque de l'île (p 23)
- ◆ Épervier par équipes. (p 24)
- ◆ Gendarmes et voleurs (p 28)
- ◆ Réserve de ballons. (p 28)
- ◆ Béret ballon (p 29)

Savoirs marquant le terme de L'Unité d'Apprentissage :

- ◇ Prendre des informations sur les trajets, les trajectoires.
- ◇ Coordonner des actions plus complexes de déplacement et de maîtrise de l'objet.
- ◇ Ajuster ses déplacements en fonction de sa prise d'informations.
- ◇ Repérer les espaces libres.
- ◇ Coordonner ses actions avec les autres.
- ◇ Utiliser ses points forts en regard des points faibles de l'adversaire.

Organisation pédagogique :

Il est nécessaire de partir de situations ouvertes et d'introduire les règles conformes à la logique du jeu au fur et à mesure de leur nécessité.

- 2 à 3 séances pour entrer dans l'activité au moyen de jeux. Séances au cours desquelles on contrôlera les acquis du cycle précédent.

La classe peut être organisée en groupes autour d'un ou de 2 jeux.

Dans chaque atelier, les élèves tiennent successivement les différents rôles: attaquants, défenseurs, éventuellement arbitres.

- 6 à 8 séances utilisant les situations proposées en vue de s'approprier les nouveaux savoirs.

- 2 à 4 séances préparant aux rencontres interclasses ou inter-écoles autour de 2 ou de 3 jeux dont les règles ont été codifiées (constitution de groupes homogènes).

Démarche d'apprentissage :

- Comparative, observation, imitation, extraction de règles.

- Combinatoire, prise de conscience/réorganisation.

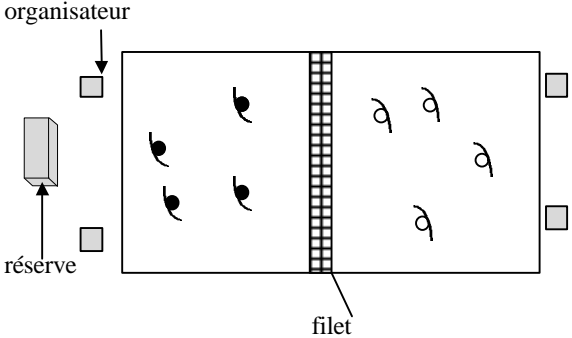
Dispositions sécuritaires :

Elles favoriseront la prise en compte de l'autonomie de l'enfant.

▸ Veiller au respect des règles de vie et des règles de jeu.

▸ Veiller à bien matérialiser les espaces.

SITUATION : L'ATTAQUE DE L'ÎLE.

BUT	DISPOSITIF	CONSIGNES	Critère(s) de réussite
<p>- Dans un temps donné (3 minutes) marquer le maximum de points avec les balles des lanceurs qui doivent tomber dans le camp adverse.</p>	 <p><u>Matériel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> 1 nombre de ballons important. 1 filet central 1 réserve de ballons <p><u>Gestion de la classe :</u></p> <p>3 équipes (attaquants, défenseurs, organisateurs)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Les attaquants</u> : envoyer en les frappant le plus grand nombre de ballons sur l'île adverse en leur faisant toucher le sol. - <u>Les défenseurs</u> : empêcher les ballons de toucher le sol en les frappant hors de l'île dans toutes les directions. - <u>Les organisateurs</u> : compter le nombre de ballons qui touchent le sol et approvisionner les attaquants en ballons. 	<p>- l'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus grand nombre de points à l'issue des trois manches ayant permis à chaque équipe de passer aux trois rôles.</p>

RELANCE(S)

- Varier:
 - Le nombre d'attaquants.
 - Le nombre de défenseurs
 - La nature de l'obstacle et hauteur de celui-ci.
 - La distance entre l'île et l'obstacle:
 - ⇒ réduire les dimensions de l'île
 - ⇒ mettre une zone neutre de part et d'autre du filet.
 - La nature de l'envoi de la balle (lancer, frapper).
- Partager de l'île en zones à points

CONTRIBUTION A L'ÉLABORATION D'UNE UNITÉ D'APPRENTISSAGE :

Compétences visées :

- S'inscrire dans un projet individuel ou collectif visant à une meilleure performance.
- Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant des règles.

Acquisitions recherchées :

- Contrôle de la motricité spécifique
- Mouvement vers la cible
- Créer un déséquilibre en sa faveur
- Choix stratégique individuel ou collectif

Savoirs acquis au cycle précédent :

- * Prendre des informations sur les trajets, les trajectoires.
- * Coordonner des actions plus complexes de déplacement et de maîtrise de l'objet.
- * Ajuster ses déplacements en fonction de sa prise d'informations.
- * Repérer les espaces libres.
- * Coordonner ses actions avec les autres.
- * Utiliser ses points forts en regard des points faibles de l'adversaire.

Situations proposées :

Toutes ces situations de jeu sont aussi à considérer comme pouvant accompagner une initiation à un jeu sportif codifié (basket, hand,...)

- ◆ Le lièvre dribbleur (p 13)
- ◆ La grande thèque (p 13)
- ◆ Le ballon chassé (p 14)
- ◆ Le joueur but (p 20)
- ◆ Le basket à 20 (p 20)
- ◆ Le double drapeau (p 21)
- ◆ La passe à 10 avec gêneurs (p 25)
- ◆ La balle au roi (p 26)
- ◆ Le carré ruiné par équipes (p 26)
- ◆ Le drapeau simple (p 30)
- ◆ La chasse à courre (p 31)
- ◆ Le ballon piquet (p 31)

Savoirs marquant le terme de L'Unité d'Apprentissage :

- ◇ Renforcer les acquis.
- ◇ Organiser ses actions en fonction des contraintes.
- ◇ Adapter continuellement ses trajectoires, son orientation.
- ◇ Repérer les conditions favorables à la création d'un surnombre.
- ◇ Modifier l'amplitude, la vitesse, la fréquence ou l'orientation de ses actions pour déborder l'adversaire, l'intercepter.
- ◇ Évaluer les forces et les faiblesses de l'adversaire.
- ◇ Adapter le projet collectif en fonction de l'évolution du jeu.

Organisation pédagogique :

Il est nécessaire de partir de situations ouvertes et d'introduire les règles conformes à la logique du jeu au fur et à mesure de leur nécessité.

- 12 à 15 séances sont nécessaires au cours desquelles alterneront phases de jeu et de non jeu, modes de regroupements différents selon les nécessités des apprentissages.

Les phases de jeu viseront:

- l'apprentissage progressif des règles
- la construction de conduites motrices
- l'appropriation de la logique du jeu.

Les phases de non-jeu permettront, par la collecte des remarques, d'établir le constat:

- du niveau d'acquisition visé.
- de la compréhension de la logique du jeu.

Elles autoriseront l'élaboration de nouvelles conditions de jeu.

Il faudra veiller, pendant les phases de jeu, à faire tenir aux élèves des rôles différents: arbitres, marqueurs, observateurs, organisateurs

S'agissant de l'utilisation d'un jeu traditionnel : introduire les règles conformes à la logique du jeu au fur et à mesure de leur nécessité.

S'agissant de l'utilisation d'un jeu sportif à pratique sociale codifiée : faire alterner des séquences rencontres où les élèves sont impliqués dans tous les rôles participatifs et fonctionnels avec des séquences d'apprentissage visant les acquisitions nécessaires aux progrès des joueurs.

Démarche d'apprentissage :

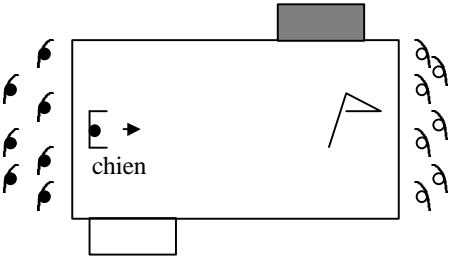
- Combinatoire : résolution de problème, interaction.
- Expérimentale : hypothèse, contrôle de variables, interprétation.

Dispositions sécuritaires :

Elles favoriseront la prise en compte de l'autonomie de l'enfant.

- Veiller au respect des règles de vie et des règles de jeu.
- Veiller à bien matérialiser les espaces.

SITUATION : LE DRAPEAU SIMPLE

BUT	DISPOSITIF	CONSIGNES	Critère(s) de réussite
<p>Ramener son drapeau dans son camp.</p>	 <p><u>Matériel :</u> 1 terrain délimité. 1 chronomètre. 1 drapeau. 1 prison pour les attaquants 1 prison pour les défenseurs.</p> <p><u>Gestion de la classe :</u> 2 équipes de 8 à 15 joueurs. 1 « chien » chez les attaquants.</p>	<p><u>LES ATTAQUANTS :</u> ♀</p> <p>Doivent rapporter le drapeau dans leur camp.</p> <p>↳ Éviter de se faire prendre par les défenseurs. ↳ désigner un « chien » invulnérable qui peut prendre les défenseurs. ↳ Le chien donne le signal de départ en criant « drapeau » quand il le touche.</p> <p><u>LES DÉFENSEURS :</u> ♂</p> <p>Doivent empêcher la progression du drapeau en prenant les attaquants.</p> <p>↳ Les défenseurs doivent éviter de se faire prendre par le chien. ↳ Les joueurs pris rejoignent leur prison (noire pour les attaquants, blanche pour les défenseurs). ↳ La prise s'effectue par « toucher ». ↳ Le joueur, porteur du drapeau, pris doit le lâcher, et le jeu continue. ↳ Le jeu s'arrête quand le drapeau est ramené dans le camp des attaquants ou quand il n'y a plus d'attaquants.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 point pour les attaquants qui ramènent le drapeau. • 1 point pour l'équipe qui ramène le drapeau en un minimum de temps. • 1 point pour l'équipe gagnante (attaquants qui ont ramené le drapeau, défenseurs qui ont pris tous les attaquants)

RELANCE(S)

- Varier le mode de prise (foulard dans le dos des joueurs, toucher un endroit déterminé du corps...)
- Le jeu s'arrête quand le porteur du drapeau est pris (les défenseurs marquent un point)
- Limiter le temps, l'équipe gagnante est:
 - celle qui met le moins de temps pour rapporter le drapeau.
 - celle qui a le moins de prisonniers.
- Les prisonniers peuvent être délivrés.

ACQUISITION:

CYCLE

SITUATION :

BUT	DISPOSITIF	CONSIGNES	Critère(s) de réussite


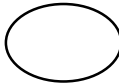
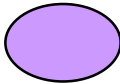
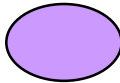

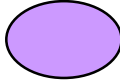
RELANCE(S)

--

DES COMPÉTENCES ... AUX SITUATIONS

Utiliser à son initiative ou en réponse aux sollicitations du milieu, un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires : courir, grimper, lancer, sauter, glisser, chuter, tirer, pousser, manipuler...

Participer, avec les autres, à des activités corporelles d'expression avec ou sans support musical, et à des jeux en respectant des règles simples dont il comprend l'utilité.

JEUX COLLECTIFS			
CYCLE 1			
			
ACQUISITIONS			
Reconnaissance des rôles		situations pages 6 - 7	
Contrôle de la motricité spécifique		situations pages 7 - 9 - 10	
Mouvement vers la cible		situations pages 16 - 17	
Création d'un déséquilibre en sa faveur			
Choix stratégique individuel ou collectif			

Oser réaliser, en sécurité, des actions dans un milieu proche et aménagé.

Ce tableau vous permet de mettre en relation:

- ☞ les compétences du cycle
- ☞ les acquisitions visées en jeux collectifs
- ☞ les situations qui permettent d'atteindre les compétences.

Lorsque le cercle de la compétence est vide, cela signifie que celle-ci n'est pas prépondérante dans l'activité de jeux collectifs

DES COMPÉTENCES ... AUX SITUATIONS

Réaliser des actions plus complexes que celles de la vie quotidienne, telles que courir et sauter par dessus un ou plusieurs obstacles, courir et lancer, ou d'autres combinaisons d'actions élémentaires.

Appréhender dans la réalisation de ces actions les notions de déplacement, de durée, de vitesse.

Apprécier l'intensité des efforts à fournir et leurs effets sur l'organisme en prenant conscience de ses limites.

ACTIVITÉS AQUATIQUES		
CYCLE 2		
ACQUISITIONS		
Reconnaissance des rôles		
Contrôle de la motricité spécifique		situations pages 11 – 12
Mouvement vers la cible		situations pages 18 – 19
Création d'un déséquilibre en sa faveur		situations pages 23 – 24
Choix stratégique individuel ou collectif		situations pages 28 - 29

Agir en fonction d'un risque reconnu et apprécié, et de la difficulté de la tâche.


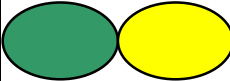
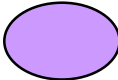
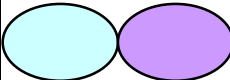
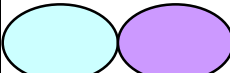
Agir en fonction des autres, selon des règles et tenir différents rôles dans une équipe.

S'engager dans une action individuelle ou collective visant à communiquer aux autres un sentiment, une émotion.

DES COMPÉTENCES ... AUX SITUATIONS

Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habiletés acquises antérieurement.

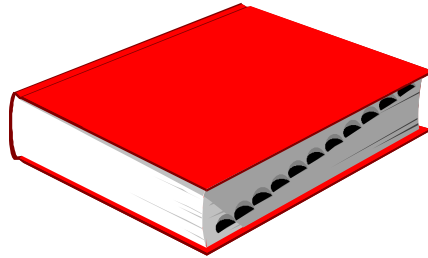
Utiliser des savoirs et des connaissances de manière efficace dans la pratique des activités sportives et d'expression.

ACTIVITÉS AQUATIQUES		
CYCLE 3		
		
ACQUISITIONS		
Reconnaissance des rôles		
Contrôle de la motricité spécifique		situations pages 13 – 14
Mouvement vers la cible		situations pages 20 – 21
Création d'un déséquilibre en sa faveur		situations pages 25 – 26
Choix stratégique individuel ou collectif		situations pages 30 - 31

Participer à des actions collectives en y tenant des rôles différents et en respectant des règles.

S'inscrire dans un projet individuel ou collectif visant à une meilleure performance et apprécier son niveau de pratique.

BIBLIOGRAPHIE



A l'école de l'éducation physique.

Des jeux à la carte.

48 fiches-jeux pour l'école maternelle.

Articles de la revue EPS 1

CRDP PAYS DE LA LOIRE.

REVUE EPS - CRDP BORDEAUX

REVUE EPS