

Sports collectifs au cycle 3 (compte-rendu animations pédagogiques 2006-2007)

*Problématique des sports collectifs

Il s'agit de résoudre à **plusieurs** et **en action** par des **attitudes d'aide** et/ou **d'opposition** des problèmes posés par le déplacement :

- de personnes,
- d'objets

dont les trajets (joueurs) et trajectoires (engin) sont plus ou moins prévisibles, tout en répondant à des règles.

*Les problèmes fondamentaux

- ☞ différencier/reconnaître partenaires et adversaires,
- ☞ s'adapter à des règles,
- ☞ agir et réagir au sein d'un groupe constitué,
- ☞ prendre des décisions dans l'action et faire des choix,
- ☞ se construire des habiletés spécifiques.

Les ressources mobilisées par l'élève sont **cognitives** (connaître les règles et les appliquer, identifier/mettre en oeuvre des stratégies collectives, apprécier le résultat de ses actions...), **affectives** (s'engager dans un projet d'action, affronter l'adversaire, gérer les duels...), **motrices** (courir, dribbler, se démarquer, déborder balle en mains, tirer en suspension/en appui...).

Pour mieux jouer collectivement

C'est passer de.....à

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> * respect des règles simples * jeu côte à côte avec stratégies individuelles * opposition modulée (2/1, 3/2...) * peu de contraintes dans l'utilisation de l'engin (balle) * rôles déterminés et fixés | <ul style="list-style-type: none"> * appropriation du code * relations d'aides et stratégies collectives * opposition équilibrée * actions spécifiques avec l'engin (balle) * changement de rôles (réversibilité) |
|--|--|

Etude du Document d'application des programmes EPS pour les jeux Collectifs en Cycle 3

Compétences spécifiques (ce que les élèves doivent s'approprier)	
<p style="text-align: center;">Conduire un affrontement individuel et/ou collectif</p>	<p>* Dans un jeu traditionnel ou un jeu sportif collectif (type Hand-ball, Basket-ball, Football, Rugby etc...), réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires :</p> <p>Comme attaquant:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Porteur de balle : progresser vers l'avant, dribbler sur quelques mètres, passer le ballon à un partenaire arrêté ou en mouvement, ou tirer (marquer) en position favorable. - Non-porteur de balle : se démarquer dans un espace libre, recevoir un ballon. <p>Comme défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir pour gêner le porteur de balle, et/ou courir pour récupérer le ballon et/ou s'interposer entre les attaquants et le but. <p>* Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement.</p>

Compétences générales	
S'engager lucidement dans la pratique de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> * Oser s'engager dans les diverses situations de jeu : - Choisir les stratégies d'action les plus efficaces, ou les plus adaptées: aller tirer quand on est seul face au but, passer à un partenaire mieux placé que soi... - Anticiper sur les actions à réaliser : se placer en attaque dans un espace libre vers l'avant, en défense entre l'attaquant et le but... - Contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations de « match »: tenter sa chance au tir, jouer gardien de but, défendre contre un attaquant plus fort que soi... * Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons : - Tenter des tirs « acrobatiques » (en suspension, par exemple), marquer un essai...
Construire un projet d'action	<ul style="list-style-type: none"> * Formuler, mettre en œuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement, en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée pour : - Viser une meilleure performance ou l'acquisition de formes d'action diversifiées : élaborer un projet d'entraînement de l'équipe pour améliorer la progression de la balle, ou une stratégie collective de défense... - Inventer des formes d'action diversifiées : inventer et mettre en place un jeu avec comptage de points. - Acquérir des savoirs nouveaux : meilleure connaissance des règles de jeu, du rôle d'arbitre, de l'histoire de l'activité...
Mesurer et apprécier les effets de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> * Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes : <ul style="list-style-type: none"> - les caractéristiques du terrain (lignes, zones interdites, cibles), les espaces libres, les déplacements des autres joueurs, les trajectoires de balle... * Mettre en relation des notions d'espace et de temps : <ul style="list-style-type: none"> - partir vite en attaque dès que son équipe a récupéré le ballon, lancer la balle vers l'avant à un partenaire en train de courir... * Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement (faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper...) <ul style="list-style-type: none"> - Observer une situation de jeu à effectif réduit et dire pourquoi l'action (d'attaque ou de défense) a réussi ou échoué. - Proposer une stratégie d'attaque ou de défense. * Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources corporelles et affectives pour : <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des actions précises : connaître ses points forts comme attaquant ou comme défenseur - S'engager dans une situation de risque mesuré : choisir le rôle du poursuivant (jeu traditionnel), aller seul au tir... * Évaluer, juger ses actions et celles des autres avec des critères objectifs : <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer sa propre action de joueur. - Tenir une feuille de match (tableau de résultats) - Arbitrer une période de jeu ou un match * Identifier et décrire: <ul style="list-style-type: none"> - différentes actions et leurs principes : dire ce qu'il faut faire pour dribbler, tirer en suspension, intercepter une balle, feinter un adversaire, faire un service...
Appliquer et construire des principes de vie collective	<ul style="list-style-type: none"> * Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte, et que l'on peut expliquer aux autres : <ul style="list-style-type: none"> - Règles de jeu de plus en plus contraignantes : ne pas « marcher » balle en main, ne pas percuter l'adversaire, ne pas marcher dans la zone... - Règles de vie collective : respecter les décisions de l'arbitre, ne pas l'injurier, ni injurier les autres joueurs... * Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets (comme préparer un tournoi inter-équipes, élaborer des stratégies à plusieurs...) <ul style="list-style-type: none"> - Proposer de nouvelles règles de jeu - Arbitrer un match à deux - Conseiller ses équipiers sur une façon d'attaquer ou de défendre - Conseiller un camarade sur la meilleure façon de s'y prendre pour réussir à marquer un panier, empêcher un adversaire de passer... * Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités : <ul style="list-style-type: none"> - Attaquant, défenseur, gardien de but, arbitre, observateur, collecteur de résultats...

-Situations proposées aux enseignants au cours des deux animations-

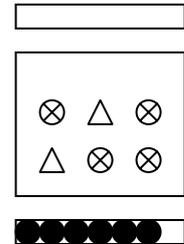
1- L'aveugle et son chien

Déplacement en dribble de O qui suit le trajet de Δ.
Idem avec un ballon pour O et un ballon pour Δ.



2- Eperviers et chasseurs

Transporter les ballons de la caisse réserve jusque la caisse arrivée (on peut utiliser le dribble). Les défenseurs (éperviers) peuvent s'emparer du ballon si ce dernier est simplement touché. On peut déplacer plusieurs ballons à la fois.



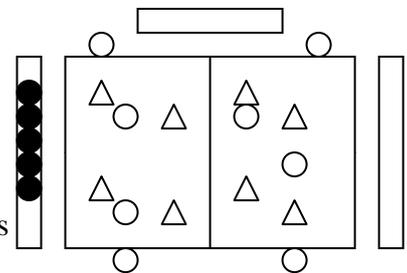
Variables

- Idem avec un seul ballon joué
- Idem avec présence sur le terrain de deux cerceaux (zones libres où l'attaquant ne peut être touché lorsqu'il est en possession du ballon).

3- Le quadrillage

Une caisse départ, une caisse arrivée, une caisse ballons volés par les défenseurs.

Déplacer les ballons d'un côté à l'autre du terrain. Un seul ballon à la fois déplacé. Les attaquants comme les défenseurs restent toujours dans leur zone.



Variables

- Idem avec possibilité de réversibilité des rôles. Dans ce cas, il faut prévoir un joueur de réserve dans chaque zone (comme sur le schéma proposé) qui ne rentrera que si son équipe est en possession du ballon. Une caisse départ et une caisse arrivée seront rajoutés (départ et arrivée inversés pour chaque équipe).
- Idem avec suppression du dribble.
- Idem avec contrainte temps.

4- L'attaque des cibles

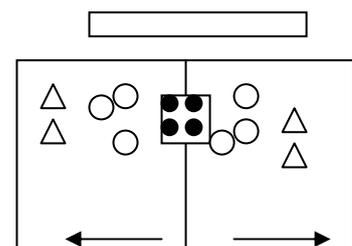
Une réserve à ballons (secteur central) avec une bonne douzaine d'unités. Dans chaque demi terrain, deux défenseurs pour trois attaquants.

Une caisse « ballons volés par les défenseurs » située sur le côté du terrain.

Remarque : chaque demi terrain est indépendant, les joueurs ont donc leur cible.

Chaque équipe d'attaquant puise dans la réserve un ballon et tente d'aller marquer un panier. Tout ballon volé par la défense est placé dans la caisse latérale (un point par ballon volé sera décompté du score final). Le jeu se déroule sur des périodes de trois minutes.

Remarque : les élèves en attente sont chargés de récupérer les ballons perdus par les attaquants (sorties de l'aire de jeu) et d'alimenter la caisse réserve.



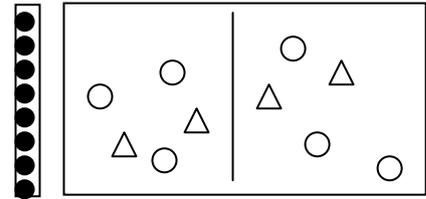
Variables

- Dribble interdit,
- Nombre de passes limité.

5- Le surnombre

Les attaquants en surnombre (6 contre 4) disposent de 10 essais pour marquer le plus de points possible.

Les attaquants et les défenseurs doivent dans un premier temps rester dans leur zone.



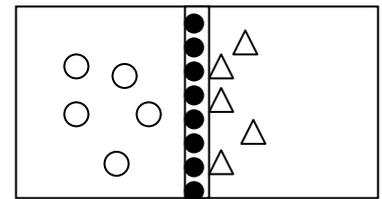
Désigner un arbitre, des récupérateurs de ballons, des secrétaires (comptabiliser les points).

Variables

- Définir une contrainte temps : trois minutes pour effectuer les dix essais.
- Autoriser les attaquants et les défenseurs à utiliser tout le terrain dans leur déplacement.

6- Les gâchettes

Deux équipes (de cinq joueurs) situées chacune dans son terrain. Une réserve à ballons secteur central alimenté par les ramasseurs de balles disposés tout autour du terrain.



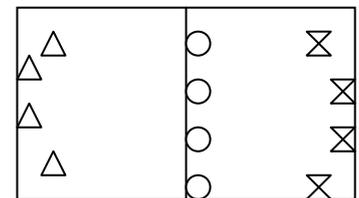
Des plots placés dans chaque demi terrain qui matérialisent des points de tir (six plots de chaque côté disposés autour des cibles). Marquer le plus de points possible en trois minutes (score par équipe). Remarque : chaque joueur est autonome dans cette situation.

Variables

- instaurer des valeurs en point pour chaque plot (plots à 2, 3, 4 points si tir réussi)

7- Le tournoi (situation de référence)

Trois équipes de quatre joueurs placés initialement sur le secteur central (pour une) et de part et d'autre de la ligne de fond (cf. schéma).



L'équipe située secteur central attaque d'un côté du terrain pour aller marquer. Les joueurs concernés défendent leur cible. A la fin de l'attaque (panier réussi, panier raté, perte de balle), les joueurs qui défendaient leur cible deviennent attaquant traversent le terrain pour attaquer l'autre zone (qui sera défendue par les joueurs situés ligne de fond).

A la fin de l'attaque (panier réussi, panier raté, perte de balle), les joueurs qui défendaient leur cible deviennent attaquant traversent le terrain pour attaquer l'autre zone, et ainsi de suite.

Remarque : chaque équipe (excepté celle du milieu au départ) enchaîne donc la défense de son demi terrain puis l'attaque de l'autre demi terrain. Ceci se fait sans temps mort afin de garder une continuité dans le jeu.

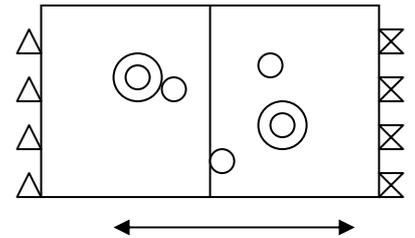
Prévoir un arbitre, un chronométrateur, des secrétaires (décompte des points).

8- Passer par le cercle

Attaquants constitués de groupe de 4 joueurs. Un groupe de trois défenseurs situés sur le terrain. Deux cerceaux posés au sol où sont disposés des joueurs relais (qui ne peuvent pas en sortir mais qui peuvent tirer).

Chaque groupe attaque à tour de rôle et tente de s'appuyer sur les joueurs relais pour battre les trois défenseurs et marquer dans cible située de l'autre côté.

Les défenseurs restent en place et interviennent alors sur l'autre groupe d'attaquants.



Remarque : les attaquants doivent se replacer ligne de fond en attendant leur tour.

Variable

- idem avec des zones latérales matérialisées de part et d'autre du terrain sur la longueur.

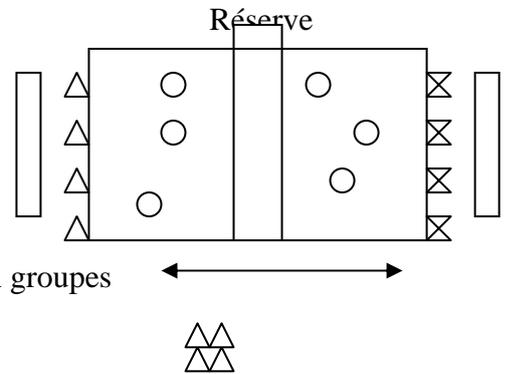
Il faudra s'appuyer sur les relais situés sur les côtés.

9- Démarquage

Des attaquants constitués en groupes de 4 joueurs. Deux fois trois défenseurs (trois dans chaque demi terrain).

Des réserves de ballons situés sur chaque ligne de fond ainsi que sur le secteur central.

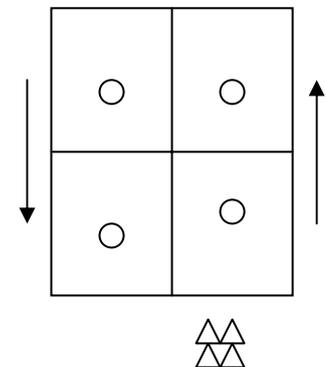
Marquer dans la cible opposée en battant successivement deux groupes de défenseurs.



10- Démarquage (2)

Groupes de deux attaquants. Un défenseur dans chaque quart de terrain.

Simultanément, deux attaquants partent de chaque côté et doivent atteindre la cible située de l'autre côté du terrain. Pour progresser vers la cible ils doivent battre deux attaquants qui défendent chacun d'eux une zone précise (cf. schéma).



Au bout de trois minutes de jeu, on procède au décompte des points marqués et l'on change de rôle.

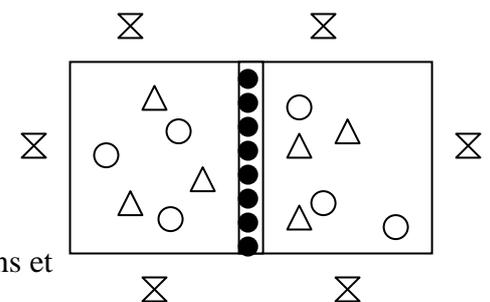
11- Jeu global

Trois contre trois sur chaque demi terrain. Défense individuelle (chaque défenseur marque un attaquant).

Marquer le plus de points possible sur une durée de trois minutes.

Remarque : ce dispositif peut déboucher sur un tournoi (toutes les équipes s'affrontent). Un arbitre par zone.

Les joueurs situés autour du terrain alimentent la réserve de ballons et effectuent le décompte des points.



Variable

- changement de statut possible : si les défenseurs récupèrent la balle, ils peuvent attaquer.

-PROGRAMMES- L'enseignement de l'éducation physique et sportive au Cycle 3 (Extraits)

Trois objectifs généraux

L'enseignement de l'éducation physique et sportive vise, chez tous les élèves, le **développement de la personne**, et plus précisément :

- Le développement des capacités et des ressources nécessaires aux conduites motrices.
- L'accès au patrimoine culturel que représentent les diverses activités physiques, sportives et artistiques, pratiques sociales de référence.
- L'acquisition des compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé.

Une notion centrale : enrichissement et perfectionnement du répertoire moteur

Au cycle 3, les enfants vont les complexifier davantage, devenant plus performants à la fois dans le nombre d'actions qu'ils peuvent réaliser, enchaîner, mais aussi dans leurs différentes formes et combinaisons, ainsi que dans la maîtrise de leur exécution.

Ces actions **ne sont pas construites pour elles-mêmes**, mais prennent tout leur sens au travers de la pratique des différentes activités physiques, sportives et artistiques, en fonction des intentions particulières poursuivies par l'élève qui les réalise.

Parler, lire et écrire en éducation physique et sportive

La contribution de l'éducation physique et sportive présente un **aspect particulier** : la pratique physique, avec ses sensations, ses émotions de nature diverse, et souvent profondes, est un **support de verbalisation** extrêmement intéressant pour les élèves. En effet, s'exprimer oralement (par écrit, voire par le dessin) permet souvent de prendre de la distance avec l'émotion ressentie, mais aussi de mieux comprendre les raisons de la réussite ou de l'échec de ses actions, qu'elles soient individuelles ou collectives.

- **Parler** : faire l'inventaire des représentations des élèves sur une activité, nommer les actions à réaliser, s'exprimer sur ses émotions, ses sensations, se poser des questions sur les façons de s'y prendre, communiquer avec les autres pour élaborer un jeu, préparer un spectacle, donner son avis sur une prestation physique, arbitrer un jeu de lutte ou un jeu collectif etc...
- **Lire** : des fiches descriptives d'une situation d'apprentissage, des livres, des documents donnant des informations sur une activité physique, ses caractéristiques, son histoire, des événements sportifs etc...
- **Écrire** : remplir une fiche d'évaluation, décrire des actions à faire (fiche individuelle, affiche etc...), raconter son vécu dans un texte, écrire les règles d'un jeu, d'une rencontre inter-classes etc...

L'EPS, la formation à la santé, la sécurité, la citoyenneté

L'EPS 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 concrètes où la prise de risque est contrôlée (au niveau de l'environnement, du matériel, des règles d'action...)

Par la réalisation d'actions diverses, dont les effets sont particulièrement visibles et sensibles

(positions renversées, trajectoires, sensations physiques de déséquilibre, de vitesse, d'essoufflement etc.), l'éducation physique et sportive permet de répondre au « besoin de bouger » et au « plaisir d'agir », et de donner aux élèves le sens de l'effort, de la persévérance.

Education du citoyen

Dans des situations pédagogiques où l'engagement physique peut être réel, mais contrôlé, les élèves peuvent :

- **Construire la notion de règle**, en tester réellement les limites, en vérifier l'utilité, la validité, le bien-fondé : par exemple, pour pouvoir jouer ensemble à des jeux collectifs, il faut, pour conserver l'égalité des chances de tous ceux qui participent et garder son intérêt au jeu, définir des règles qui conviennent à tous, que l'on essaie, que l'on fait évoluer, que l'on adopte définitivement et que l'on respecte.
- **Concilier l'envie de « gagner »**, de « prendre le dessus », avec le respect de conventions et de règles strictes qui permettent justement un réel engagement physique : dans les jeux de lutte, par exemple, il est indispensable que les règles d'or (ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal : donner un signal clair d'arrêt immédiat de la « prise ») soient connues de tous et respectées.
- **S'approprier dans l'action** des règles apprises par ailleurs.

La contribution à la préparation, l'organisation et la gestion de **rencontres sportives** (ou artistiques), dans le cadre de l'USEP ou plus simplement dans le cadre de rencontres inter-classes dans l'école, constitue un bon moyen de faire vivre aux élèves ces valeurs sociales et morales dans la réalisation d'un projet commun.

Articulation avec d'autres champs disciplinaires

L'éducation physique et sportive 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. Les connaissances sur le corps, sur son fonctionnement (mouvement, respiration, circulation...), sur la santé en général, mais aussi sur des notions telles que : relation espace-temps, vitesse, propriété et qualité des matériaux, des éléments (l'eau, la terre, la neige...), peuvent être abordées en parallèle dans les activités scientifiques. Certaines notions mathématiques peuvent trouver un support dans les activités d'orientation (géométrie : repérage, déplacements), d'athlétisme (grandeurs et mesure, calculs divers) ou de jeux collectifs (calculs de résultats, scores) etc...

Des recherches sur les origines d'une activité physique, sportive et artistique, son évolution, peuvent être menées dans le cadre du programme d'histoire.

Contenus et compétences au Cycle 3

Les activités physiques et les compétences spécifiques :

En s'engageant dans ces différentes activités, les élèves peuvent construire et développer **quatre types de compétences spécifiques**, significatives de ces expériences. Ainsi, il est possible de :

- **Réaliser une performance mesurée** (La performance est ici comprise au sens général de réalisation) : avec les activités athlétiques, les activités de natation.
- **Adapter ses déplacements à différents types d'environnements** (environnements naturels, mais aussi urbains aménagés où l'on peut se déplacer à pied ou à l'aide d'un engin, souvent instable) : avec les activités d'escalade, les activités d'orientation,

la randonnée pédestre, le ski, le canoë-kayak, la voile, mais aussi la bicyclette, le VTT, le roller, le patin à glace...

- **S'affronter individuellement ou collectivement** : avec tous les jeux d'opposition duelle (jeux de lutte, judo, mais aussi jeux de raquettes) ainsi que tous les jeux collectifs (jeux de tradition et jeux sportifs type basket-ball, hand-ball, football, rugby, volley-ball...)
- **Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive** : en danse (dans toutes ses formes), dans le mime, les activités gymniques (gymnastique artistique, gymnastique rythmique, acrosport), dans les activités « Cirque », en natation synchronisée...

Quelles activités choisir au cycle 3 et comment les programmer ?

Les activités possibles

En fonction des caractéristiques régionales et locales, des choix de l'enseignant et/ou de l'équipe pédagogique de l'école, les activités physiques, sportives et artistiques qu'il est possible de programmer sont très diverses.

Ensemble commun

Il est constitué des activités les plus fréquemment enseignées dans les établissements scolaires. L'enseignement s'appuiera de **façon prioritaire** sur ces activités : activités athlétiques (courses, sauts, lancers), activités physiques d'expression (danse), activités gymniques (gymnastique artistique, gymnastique rythmique, gymnastique acrobatique ou acrosport), jeux collectifs (jeux avec ou sans ballon, avec crosse ou batte, traditionnels ou sportifs), jeux de lutte, jeux de raquettes (badminton, tennis, tennis de table), natation, activités d'orientation.

Ensemble complémentaire

S'il est souhaitable de tendre vers une harmonisation des activités physiques, sportives et artistiques enseignées, il est aussi nécessaire de **favoriser l'exploitation des ressources locales**. C'est pourquoi d'autres activités peuvent être proposées : activités de cirque, bicyclette, équitation, activités d'escalade, activités de combat (judo, par exemple), patinage à roulettes (roller) ou sur glace etc.

Les critères de choix

Une éducation physique et sportive cohérente, complète et équilibrée nécessite une **programmation précise des activités**. Celle-ci est placée sous la responsabilité de l'équipe de cycle. Pour éviter l'accumulation de séances disparates, **quelques principes doivent être respectés** :

- **Dans chacune des années du cycle les quatre compétences spécifiques** (réaliser une performance mesurée, adapter ses déplacements à différents types d'environnements, s'affronter individuellement ou collectivement, concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive) **sont abordées**.
- **Chaque compétence est travaillée au travers d'une ou plusieurs activités**. Ainsi, la compétence « Réaliser une performance mesurée » peut être construite à travers les activités athlétiques ou les activités de natation.
- Il serait souhaitable, pour que les apprentissages soient réels, que **les modules d'apprentissage soient de 10 à 15 séances**. Par souci de réalisme, le minimum est fixé à cinq ou six séances de chaque activité pour un module d'apprentissage.
- **Les trois heures hebdomadaires seront réparties au minimum sur deux jours distincts par semaine**. La pratique journalière, quand elle est réalisable dans des conditions acceptables, doit être recherchée à chaque fois que c'est possible.
- La compétence « S'affronter individuellement ou collectivement » sera obligatoirement travaillée **chaque année** au travers d'un module d'apprentissage sur les **jeux collectifs, traditionnels ou sportifs** (avec la possibilité d'y ajouter un module de jeux de lutte ou de jeux de raquettes).

Les compétences et les connaissances attendues en fin de cycle

Les contenus à enseigner en éducation physique et sportive se structurent à partir de compétences de deux sortes : **spécifiques** mais également **générales**. Un certain nombre de connaissances (exposées au point c) s'articulent autour des compétences.

Les compétences spécifiques

Dans ces quatre types de compétences, significatives des expériences corporelles vécues dans les différentes activités physiques, sportives et artistiques, les élèves de Cycle 3 réalisent et enchaînent des actions de plus en plus complexes et variées, enrichissant ainsi leur répertoire moteur.

Les tableaux ci-après, présentant le détail des compétences (colonne de gauche) donnent des commentaires et des exemples d'activités physiques, sportives et artistiques et de **niveaux à atteindre en fin de cycle** (repères) pour chacune de ces compétences (colonne de droite)

Réaliser une performance mesurée

<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>Exemples :</p> <p>Activités athlétiques :</p> <p>* Courses :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>de vitesse</u> : prendre un départ rapide, maintenir sa vitesse pendant 8 à 9s, et franchir la ligne d'arrivée sans ralentir. - <u>en durée</u> : courir à allure régulière sans s'essouffler pendant 8 à 15 minutes (selon les capacités de chacun) - <u>de haies</u> : <i>prendre un départ rapide, courir et franchir trois haies basses en ralentissant le moins possible, finir vite.</i> - <u>relais</u> : <i>s'élancer et recevoir ou passer un témoin sans ralentir, dans une zone d'une vingtaine de mètres.</i> <p>* Sauts :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Hauteur</u> : <i>prendre quelques pas d'élan, sauter le plus haut possible par-dessus un fil ou une barre, avec une impulsion d'un seul pied, en assurant sa chute sur le tapis de réception.</i> - <u>Longueur</u> : après une dizaine de pas d'élan rapide, prendre une impulsion d'un pied dans une zone limitée et sauter (en un ou plusieurs bonds) le plus loin possible, se réceptionner sur ses deux pieds. <p>* Lancers :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir et lancer de façon adaptée une balle lestée ou un engin léger (javelot mousse, cerceau) le plus loin possible, sans sortir de la zone d'élan.
--	--

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

<ul style="list-style-type: none"> - dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser, slalomer, chevaucher...) - dans des milieux (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, eau vive, neige) et/ou sur des engins (ou montures : poney ou cheval) instables (bicyclette, VTT, roller, ski, raquettes, canoë-kayak, dériveur...) de plus en plus diversifiés - dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude (bois, forêt, montagne, rivière, mer...) - en fournissant des efforts de types variés (par ex : marcher longtemps, rouler vite...) 	<p>Exemples :</p> <p>Activités d'escalade :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser sans assurage un trajet annoncé pour traverser horizontalement une zone de 5m de largeur, en utilisant différents types de prises, dont les prises inversées. <p>Bicyclette :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rouler en groupe sur un itinéraire routier ou forestier varié pendant une heure au moins. <p>Autres activités :</p> <p>Actions dans des formes d'action habituelles, mais dans des environnements avec incertitude, par ex :</p> <p>Activités d'orientation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Marcher, courir dans un espace semi-naturel (forêt domaniale) pour retrouver 5 balises sur un parcours en étoile, d'après une carte où figurent des indices. <p>Les actions sont dans des formes d'action inhabituelles, et se déroulent dans un environnement incertain, par ex :</p> <p>Activités nautiques (canoë-kayak) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sur une rivière calme et peu profonde : faire avancer son kayak en droite ligne, contourner des obstacles, changer de direction, revenir à la berge.
--	---

S'affronter individuellement ou collectivement

<ul style="list-style-type: none"> - Affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : attaquer, (se) défendre. - Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : diversifier ses actions d'attaquant et de défenseur. 	<p>Exemples :</p> <p>Jeux de raquettes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dans un match à deux, choisir le geste de renvoi le mieux adapté, et maîtriser la direction du renvoi pour viser dans les espaces libres afin de marquer le point. <p>Jeux de lutte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comme attaquant : Amener son adversaire au sol en le contrôlant et le maintenir immobilisé sur le dos durant 5 secondes. - Comme défenseur : Ne pas se laisser immobiliser sur le dos, chercher à garder une position ventrale. <p>Jeux sportifs collectifs : (type Hand-Ball, Basket-Ball, Football, Rugby etc...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comme attaquant : se démarquer dans un espace libre, recevoir un ballon, progresser vers l'avant et le passer, ou tirer (marquer) en position favorable. - Comme défenseur : courir pour gêner le porteur de balle, et/ou courir pour récupérer le ballon et/ou s'interposer entre les attaquants et le but.
--	---

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive

<ul style="list-style-type: none"> - Exprimer corporellement seul ou en groupe, des images, des états, des sentiments... - 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. 	<p>Exemples :</p> <p>Danse :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construire dans une phrase dansée (directions, durées, rythmes précis) jusqu'à cinq mouvements combinés et liés, pour faire naître des intentions personnelles ou collectives, choisies ou imposées. <p>Au cycle 3, aux rôles d'acteur et de spectateur peut s'ajouter le rôle de « chorégraphe ».</p> <p>Gymnastique artistique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construire un enchaînement de quatre ou cinq actions, au sol ou sur un agrès, comportant un déséquilibre volontaire pour voler (un saut, une sortie), une rotation (ex : roulade, tour autour d'une barre), un renversement (roue, appui tendu renversé), des éléments de liaison (petits sauts, pas divers, demi-tours). <p>Cet enchaînement devra comporter un début et une fin. Quelle que soit l'activité, toutes sortes de musiques ou éléments sonores peuvent être utilisés pour dynamiser l'action.</p> <p>Activités de cirque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présenter, seul ou à plusieurs, un numéro formé d'un enchaînement de cinq actions minimum, choisies parmi deux des quatre familles (acrobaties, activités d'équilibre, manipulations/jonglerie, expression/communication), et comportant une entrée, un milieu, une fin.
---	--

Les compétences générales

Ces compétences ne sont pas construites indépendamment de la pratique des activités physiques, sportives et artistiques. Elles ne doivent pas être choisies comme l'objectif exclusif des situations pédagogiques, ni évaluées systématiquement. Il s'agit pour l'enseignant, par une pédagogie adaptée, d'aider l'élève à acquérir des attitudes, des méthodes, des démarches favorables aux apprentissages et à une meilleure connaissance de soi et des autres, dans la pratique de l'éducation physique et sportive, mais aussi dans la vie sociale.

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

Conduire une séance en EPS

La séance pédagogique constitue le dernier maillon d'une chaîne didactique car il s'agit de mettre en œuvre un contenu qui est la traduction palpable pour l'élève d'une réflexion conduite par le maître autour de l'activité qu'il souhaite enseigner.

Comment est-elle organisée ?

A l'école primaire, elle s'organise autour de plusieurs axes incontournables :

- 1- **La compétence ciblée** : il s'agit dorénavant de rendre l'enfant compétent (de stabiliser, saturer la compétence mise en jeu. Cette compétence conditionne tout le cycle (le module) d'apprentissage (*Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement*).
- 2- **Les objectifs** : ils se distinguent de la compétence par une formulation plus précise, en prise directe avec la logique de l'activité. Ils correspondent à des effets recherchés et permettent de définir des contenus d'enseignement. Ils décrivent de façon univoque le contenu de l'intention pédagogique (capacités à développer, savoir à acquérir).

Exemple : Réaliser des actions variées avec une balle, courir longtemps, organiser son équilibre et ses actions dans des relations d'opposition, enchaîner des actions, anticiper pour feinter....

- 3- **La tâche** : c'est une prescription donnée par le maître, une injonction à fournir une réponse. Elle est caractérisée par la présence :

*d'un **but** à atteindre

*des opérations à conduire (ou moyens d'exécution) ou **consignes**,

*d'un **dispositif** : il annonce l'organisation spatiale retenue, le matériel utilisé, la gestion du groupe (les principes de fonctionnement de la situation proposée

*d'un **critère de réussite** (ou signal d'achèvement).

Les tâches assignées (faites à la demande de quelqu'un d'extérieur) ont pour but de provoquer et/ou favoriser les apprentissages moteurs. La consigne peut être plus ou moins explicite selon la situation et selon l'activité que le maître cherche à déclencher chez les élèves.

- 4- **L'évaluation** : elle peut être quantitative, qualitative, envisager simplement un niveau de réussite atteint, une performance ou s'intéresser aux conditions de réalisation. Elle fera l'objet d'une simple observation, d'un entretien au sein du groupe ou sera critériée (fiche d'observation avec des points précis, clairs, compris de tous).
- 5- **Les variables** : au nombre de cinq (matérielles, corporelles, temporelles, spatiales, relationnelles), elles permettent à l'enseignant de relancer une situation déjà proposée à l'apprenant. L'évolution légère, dans un dispositif global connu de l'élève conduit à une diversification voire une sériation des réponses motrices.

L'enfant mis en situation va se construire autour de buts clairs et de critères de réussite pleinement intégrés. La connaissance du résultat est un facteur de progrès.

Agir sur l'espace: les variables spatiales concernent tout ajustement, toute modification, tout déplacement de l'espace d'action. Le réajustement de l'espace permet de contraindre l'enfant ou lui permettre une liberté d'évolution plus grande.

Agir sur le temps: les variables temporelles prennent en compte toute modification du temps de l'action et augmentent l'incertitude de l'enfant. Fixer une durée du jeu, c'est faire évoluer l'intensité de la prise de risque chez l'enfant dans certaines situations en plaçant une contrainte supplémentaire.

Agir sur les interactions : les variables relationnelles fixent le mode de fonctionnement d'un groupe dans un espace d'action donné et diversifient les comportements du pratiquant, pour des réponses collectives qui nécessitent de fait une organisation favorisant une meilleure prise en compte de l'autre.

Agir sur les actions motrices : les variables corporelles/motrices sont toutes les consignes que donne l'enseignant afin d'obtenir un comportement moteur particulier et des réponses variées. C'est autour d'un corpus des habiletés corporelles, autour des diverses praxis que s'élabore un « empan moteur ».

Agir sur les aménagements : Les variables matérielles font référence à toute variation des supports et engins utilisés qui induit des ajustements gestuels et modifie la forme de réponse motrice. L'enfant tente d'ajuster les habiletés mobilisées voire d'expérimenter de nouvelles formes gestuelles.

Nous pouvons dire qu'*il n'est pas souhaitable de renouveler sans cesse les situations* que nous proposons à nos élèves mais plutôt de *procéder par retouches successives sur des situations qu'ils connaissent déjà*. Ainsi, ceux-ci sont tout de suite en action et affinent leurs savoirs plus aisément.

-Situations proposes par le groupe autour des sports collectifs-

*RUGBY (Ecole Victor Duruy)

Objectifs généraux

- ☞ Accès au patrimoine culturel,
- ☞ Enrichir et perfectionner son répertoire moteur (en ce qui concerne le déplacement, l'équilibre, la projection et réception de la balle),
- ☞ S'affronter collectivement,
- ☞ Développer des compétences dans le domaine de la langue orale et écrite.

Problèmes envisagés

- 1-Spécificité du rugby par rapport aux autres sports collectifs,
- 2-Passation de la balle (d'avant vers l'arrière),
- 3-Contact (ceinturage puis plaquage)

Trame de la séquence

1-Découvrir un nouveau jeu (2 à 3 séances)

Objectifs

- améliorer le jeu en y apportant des règles,
- retrouver les règles du rugby à l'école.

Dispositif

3 équipes de 6. Situation de jeu sans règles au départ.

Consigne

Deux équipes s'affrontent en utilisant un ballon de rugby. Pour marquer un point, il faut poser (aplatir) le ballon derrière la ligne de but adverse.

Mise en commun (à l'oral)

Problèmes rencontrés et remédiation envisagée.

Reprise du jeu

Mise en commun (à l'oral)

Problèmes rencontrés et remédiation envisagée.

Retour en classe (par écrit)

Retrouver les règles du rugby à l'école

- courir avec le ballon dans les mains (pas de jeu au pied)
- arrêter le porteur de balle en le ceinturant
- le porteur du ballon ceinturé doit lâcher le ballon
- on transmet le ballon en faisant des passes en arrière
- les co-équipiers attaquants doivent se trouver en arrière du porteur de balle.

2- Passer la balle en arrière (3 ou 4 séances)

Faire avancer le ballon en réalisant des passes en arrière.

Objectifs

- se repérer dans l'espace (effectuer des passes en arrière)
- repérer les partenaires situés en arrière de la ligne du ballon
- se placer en arrière du porteur de balle.

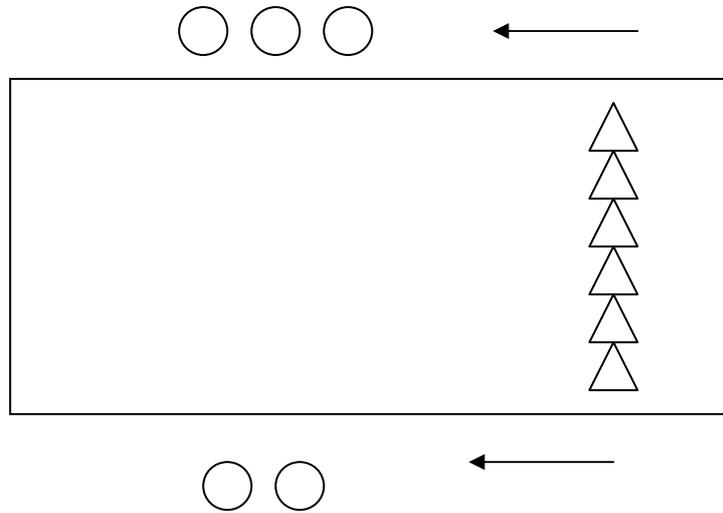
Situation d'apprentissage

Dispositif

3 équipes de 6 joueurs, 2 qui jouent et 1 qui observe le jeu. Cinq minutes de jeu.

Consigne1

L'équipe qui attaque doit aplatir le ballon derrière la ligne de but pour marquer un point. Si le ballon est touché par un défenseur, son équipe marque un point. Les défenseurs entrent sur le terrain au coup de sifflet de la maîtresse.



Mise en commun (à l'oral) des problèmes rencontrés et remédiation envisagée.

Variables

- spatiales : agrandir le terrain
- temporelles : 3 minutes de jeu (au lieu de 5)
- nombre de défenseurs : 4 puis 3 seulement

Atelier technique : l'éventail

Le joueur du centre envoie le ballon au premier joueur de son équipe qui la lui renvoie et ainsi de suite. Lorsque le dernier joueur du demi-cercle a le ballon, il vient remplacer le joueur du centre qui devient premier joueur. Le jeu continue jusqu'à ce que le premier joueur du centre soit revenu poser la balle au centre. La première équipe à avoir retrouvé son placement initial a gagné.

3- Immobiliser l'adversaire (3 ou 4 séances)

Objectifs

- accepter et oser l'opposition individuelle induite par le ceinturage (ceinturer le porteur du ballon)
- courir vers le porteur du ballon avant qu'il ne prenne de la vitesse.

Situation d'apprentissage : l'épervier

Dispositif

3 équipes de 6. Deux qui jouent, 1 observe le jeu.

Consigne

Au signal, les joueurs traversent le terrain. L'épervier essaie d'en ceinturer le plus possible car un joueur ceinturé devient épervier à son tour. Le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste qu'un joueur libre qui sera l'épervier de la prochaine partie.

Prolongement : les déménageurs et l'épervier

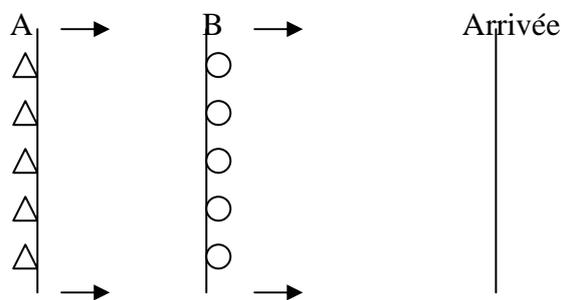
Situation de jeu de l'épervier, les déménageurs doivent porter le plus grand nombre de ballons derrière la ligne opposée dans un temps donné. Le joueur ceinturé perd le ballon et va le remettre dans la caisse.

Variables

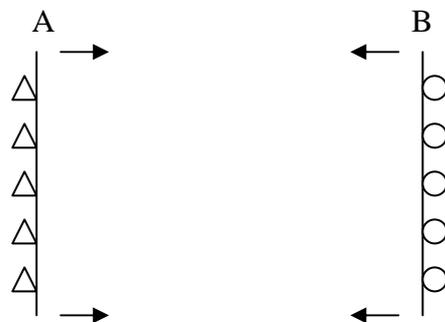
- Relationnelles : nombre d'éperviers
- Temporelles : temps de jeu varie.

Ateliers techniques

Les équipes partent sur deux lignes, au coup de sifflet les joueurs se mettent à courir. Chacun des joueurs de la ligne A doit rattraper et ceinturer le joueur de la ligne B qui lui fait face.



Les joueurs se font face. Chaque joueur de A doit franchir la ligne B sans se faire ceinturer par le joueur de B lui faisant face.

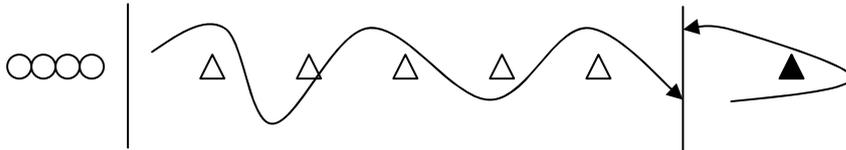


*Rugby (Hélène Boucher)

Activités à mener en début de séquence

1- Relais

Slalom avec le ballon, poser le ballon sur la ligne d'en-but, faire le tour d'un plot à 4 pattes, récupérer le ballon et refaire le slalom. Passer le relais.



Objectifs

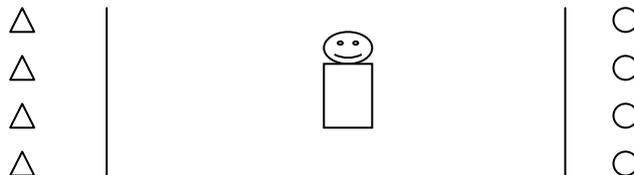
- progresser vers l'avant (ballon porté)
- marquer (aplatir) dans l'en-but
- slalomer (plots matérialisent les adversaires)

Variables

Pour des plus petits avancer sans le ballon.

2- Béret

Au signal (appel du numéro), les deux joueurs courent vers le ballon. L'enseignant tient le ballon, les joueurs doivent le lui arracher (les six mains sont sur le ballon), puis se le disputer (quatre mains sur le ballon). Dès que l'un des joueurs a réussi à arracher le ballon, il doit aller aplatir dans l'en-but adverse.



Objectifs

- s'opposer individuellement
- repérer l'en-but
- aller marquer (aplatir).

Variable

Appeler plusieurs numéros pour s'approcher de la logique de l'activité et favoriser la passe.

3- Point théorique : comment plaquer ?

On ne plaque que le porteur de balle.

Il faut se baisser, coller son oreille sur la hanche de l'adversaire, ceinturer avec les bras au niveau des jambes, avancer/accompagner la chute.

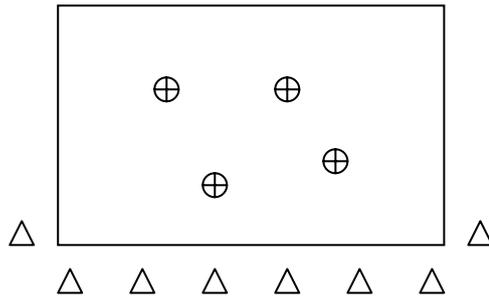
Remarque : montrer plusieurs exemples avec deux élèves.

4- Béret avec plaquage (cf. situation 2)

Objectif

Logique de l'activité : arrêter la progression du porteur de balle de l'équipe adverse.

5- Jeu des crocodiles



Les crocodiles sont à quatre pattes (afin d'être à la bonne hauteur pour le plaquage et éviter les contacts trop violents).

Pour les élèves : interdiction de courir et de sauter.

a- Les crocodiles dorment, les élèves rentrent dans l'aire de jeu.

b- Les crocodiles se réveillent et doivent plaquer les autres élèves.

Objectif :

S'approcher de la logique de l'activité c'est-à-dire un affrontement collectif.

Variable :

Quatre élèves seulement et tout le reste crocodiles (surnombre en défense).

*** Ultimate (Bompas Jean Moulin)**

Situation d'apprentissage : Les passeurs

Objectifs

- être disponible pour assurer la continuité du jeu : prendre des informations sur les trajets (joueurs), sur les trajectoires (disque volant), se démarquer
- rechercher des stratégies collectives pour perturber et/ou stopper la progression du disque volant.

Tâche

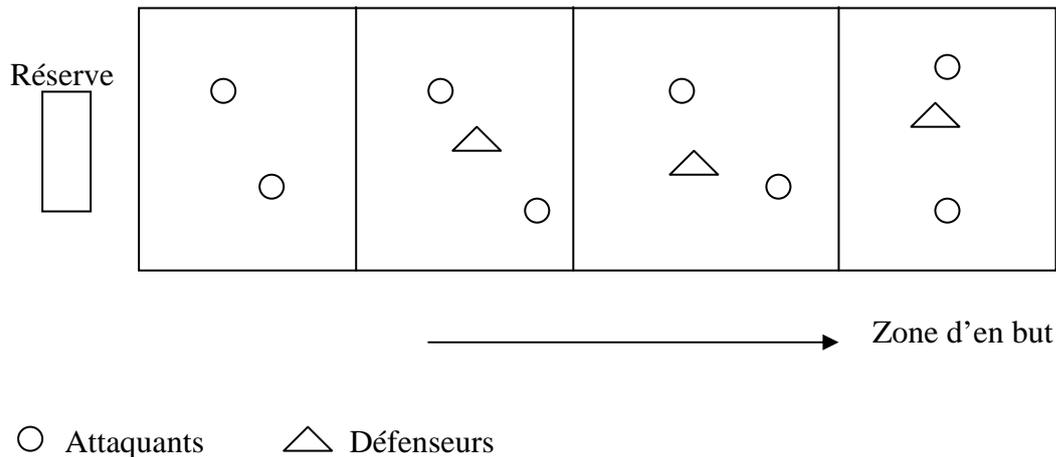
But à atteindre : marquer le plus de points possible en 3 minutes.

Consigne

Les attaquants sont répartis par deux dans chaque zone (zone d'en but comprise). Ils ne peuvent pas sortir de leur zone durant la durée du jeu. Au signal, un joueur (parmi les attaquants) s'empare d'un frisbee dans la réserve et le transmet à tout autre partenaire situé sur le terrain. Les défenseurs doivent perturber voire stopper la progression du disque.

Ils peuvent se déplacer sur tout le terrain mais ne doivent pas se trouver plus de deux dans une même zone.

Pour marquer un point, il faut donc que le frisbee soit transmis à un des deux attaquants situés dans la zone d'en but. Les défenseurs peuvent effectuer des changements à tout moment.



Dispositif

Avec un effectif de 24 élèves ; 3 équipes de 8 joueurs. Une équipe d'attaquants, une équipe de défenseurs (3 sur le terrain + 5 remplaçants).

Critère de réussite

Evaluation quantitative à la fin du jeu

Variables

Spatiales : autoriser la mobilité des attaquants (il est possible de retrouver 3 attaquants dans une même zone)

Temporelles : limiter le temps de possession de chaque frisbee joué à 30 secondes puis à 20 secondes

Relationnelles : augmenter progressivement le nombre de défenseurs (4 puis 5 puis 6)

Motrices : interdire la passe vers l'arrière.

Atelier technique Ultimate : Le relais

Dispositif

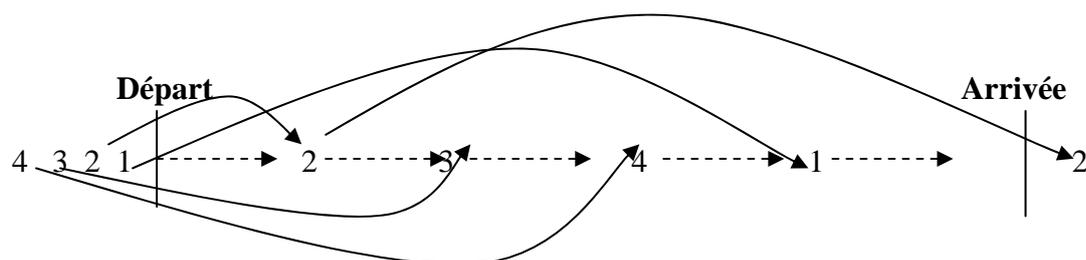
Deux équipes de 2 à 5 joueurs

Consigne

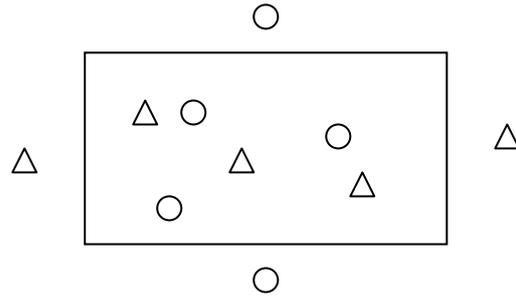
Chaque équipe s'organise en file indienne. Au signal, le premier joueur lance le disque au deuxième qui se positionne devant lui. Lorsque le deuxième joueur a le disque dans les mains, le troisième peut à son tour se positionner et ainsi de suite jusqu'à ce que la ligne d'arrivée soit atteinte sans que le frisbee n'ait touché terre. Dans le cas contraire, l'équipe entière doit revenir à sa position de départ et recommencer la progression entièrement.

Critère de réussite

Marquer le plus de points possibles.



Les capitaines



But : Pour marquer, il faut envoyer le frisbee à son capitaine.

Variables

- les capitaines sont immobiles dans un cerceau
- augmenter le nombre de capitaines
- taille du terrain

Durée : Cinq minutes

Fiche d'observation élève (pour chaque équipe)

- nombre de frisbees attrapés,
- nombre de passes réussies, c'est-à-dire à u membre de l'équipe ou au capitaine.