

*Compétences propres à l'EPS
ou Types d'expériences*

Programmes de l'école primaire 2008 - EPS

- **coopérer et s'opposer collectivement ; accepter les contraintes collectives**

Compétences générales et connaissances développées

Issues du socle commun

- **Coopérer avec ses partenaires pour affronter , à distance des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, arbitre)**
- **connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs....) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel)**
- **connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs et les règles mises en place**

Compétence attendue :

- **Dans un match (à distance), rechercher collectivement le gain du match par des choix pertinents d'actions de progression vers une cible sans perdre le ballon et s'arrêter dans une zone choisie spécifique pour tirer sur la cible et ainsi marquer le plus de points possible.**
- **Respecter les partenaires et les arbitres.**

Jeu de ballons PMS/GS

COMPETENCE ATTENDUE :

- Dans un **match** (à distance), rechercher **collectivement** le **gain du match** par des **choix pertinents d'actions de progression** vers **une cible** sans perdre le ballon et **s'arrêter** dans une **zone spécifique** pour **tirer sur la cible choisie** et ainsi marquer le plus de points possible.
- **Respecter** les **partenaires** et les **arbitres**.

ENJEUX :

- Savoir** progresser avec un ballon sans le perdre et s'arrêter à un endroit précis.
- Savoir faire une passe à un partenaire et réceptionner la passe d'un partenaire.
- Choisir une cible en fonction de ses compétences et tirer sur celle-ci afin de la toucher.
- Etre capable de comptabiliser des points et de dire qui a gagné.
- Savoir tenir différents rôles (passeur, tireur, compteur, arbitre) et effectuer les actions inhérentes à chacun
- Respecter des règles de jeu et les règles de fonctionnement de l'activité.

PRESENTATION DE L'ACTIVITE :

- Les contraintes doivent être interprétées à travers le devenir élève.
- Deux équipes s'affrontent en parallèle tandis qu'une troisième est chargée de la logistique (ballons) et de l'arbitrage (comptage des points).
- Les ateliers peuvent être mis en place soit en même temps qu'une situation d'apprentissage, soit en amont ou en aval de cette séance d'apprentissage, soit faire l'objet de la séance.

REMARQUE :

- Le module peut-être vécu également au travers d'autres APS (hockey, basket, hand, ...). Il suffit d'adapter la (les) cible(s) et d'utiliser le matériel propre à l'APS choisie (crosse et cage, ballon et panier de basket, ...).
- Possibilité, également, pour les classes qui se débrouillent très bien de mettre dans les zones de passes un ou deux défenseurs.

Les situations du module

Deux situations d'entrée

Les situations du module

Remplir son camp

Toucher la quille

Les rivières

Réussir sa passe

Les cibles

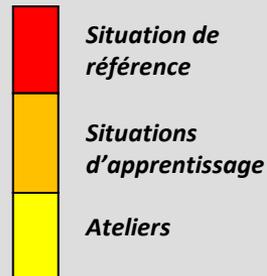
Situation de référence
initiale - finale

Passer et tirer pour marquer le plus de points

Vite gagner des points

Choisir sa cible

La chenille



Présentation de l'activité cycle 1

« Passe et tir sur une cible »

Situation de référence.

BUT : Marquer le plus de points possible en deux matchs.

DISPOSITIF :

- 3 équipes :
- 2 couloirs de 2 à 3 m de large , séparés de 2 ou 3 m et longs de 10 à 15 m.
- Chaque couloir a une zone de passes de 1 à 2 m.
- Une zone de tir avec 3 cerceaux numérotés.

Matériel : 2 caisses de ballons, 4 plots, des dossards, 2 jeux de 3 cerceaux numérotés de 1 à 3, 2 cônes , 2 compteurs (ou jetons) pour compter les points.

CONSIGNES / Règles du jeu.

Chaque équipe est divisée en deux groupes : un groupe qui prend les ballons (passeurs) dans la caisse et qui démarre d'un plot et un groupe de tireurs qui se trouve dans la zone de tir , qui démarre aussi d'un plot, et qui sera en charge de toucher la cible avec le ballon. Les deux groupes sont séparés par la zone de passes.

Au bout de 5 mn de jeu, on inverse les rôles puis au bout de 5 autre minutes, on change les équipes (tableau de rotation). Chaque manche dure donc 10 mn.

Le premier joueur, dans la zone des ballons, part du plot de départ, va chercher un ballon et se dirige vers la zone de passes (zone infranchissable). Là il fait la passe à son coéquipier qui est dans la zone de tir. Une fois le ballon en main, celui-ci se dirige vers la cible et tire d'une des trois zones notées 1, 2, 3. S'il touche le cône, l'arbitre comptabilise les points gagnés. Une fois la passe faite et le tir effectué les deux joueurs retournent dans leur file respective. Si le ballon sort des limites du terrain (mauvaise passe, ballon non maîtrisé), l'action est finie et le joueur retourne dans sa file.

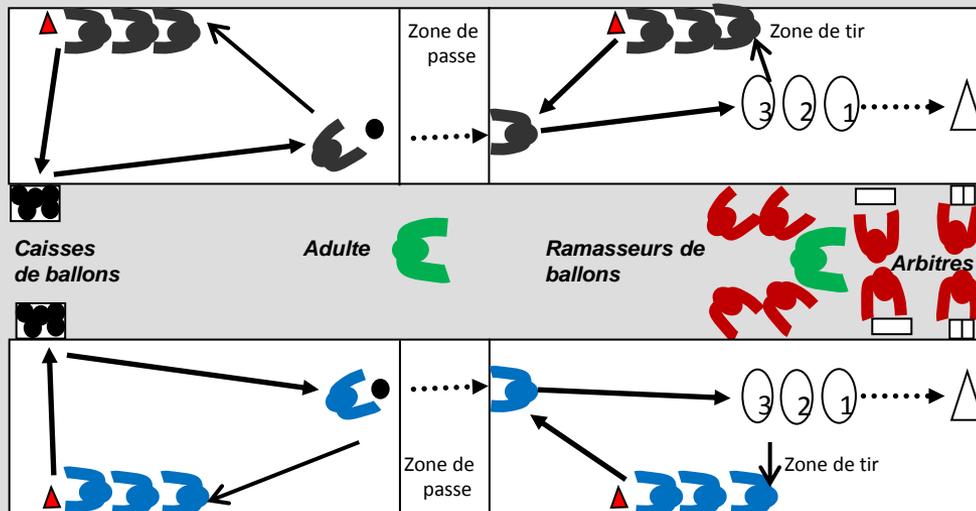
Les deuxièmes joueurs (un dans chaque zone) démarre au moment de la passe et ainsi de suite ...

La troisième équipe se partage les rôles d'arbitres (compteurs (ou jetons ou légos), remplisseurs de tableau), ramasseurs de ballons (récupèrent les ballons tirés et les remettent dans la caisse afin d'alimenter les équipes et observateurs (fiche d'observation).

En classe, à partir de la fiche des arbitres, les points gagnés par chacune des équipes sera calculés afin d'établir un vainqueur. La fiche des observateurs permettra d'analyser les compétences motrices et de les améliorer lors des situations d'apprentissages qui suivront.

CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir sa passe
- Remplir une fiche d'observation ou de score et l'utiliser en classe.
- Compter les points, faire des échanges (barres/jetons)
- Respecter les déplacements



[Organisation de la situation](#)



[Fiche pour les observateurs](#)



[Fiche pour les arbitres](#)



[Retour](#)

Fiche pour les observateurs

Date : _____

Observateur : _____

Je fais une croix (X) quand la passe est réussie (ballon attrapé) et un zéro (O) quand la passe est ratée (ballon non attrapé).

Passes 	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total	
Passe réussie X ou O																						

J'inscris la valeur du tir puis je fais une croix (X) quand la cible est touchée (tir réussi) et un zéro (O) quand la cible n'est pas touchée (tir raté).

Tirs 	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total	
Valeur du tir 1 ; 2 ; 3																						
Cible touchée X ou O																						

Fiche pour les arbitres : fiche de score

Equipe : _____ Adversaire : _____ Arbitres : _____

1 point
(cerceau bleu)

2 points
(cerceau jaune)

3 points
(cerceau rouge)

**Total des points
marqués**

Barres
(match)

Jetons
(classe)

Total des jetons gagnés

Score inscrit sur le compteur

Organisation de la situation

Constitution des équipes		
Equipe A	Equipe B	Equipe C
Dossard rouge	Dossard bleu	Dossard jaune

Rotation des matchs	
Match Equipes qui se rencontrent	Observateurs Arbitres Ramasseurs
A - B	C
A - C	B
B - C	A

« Remplir son camp »

Situation d'ENTREE

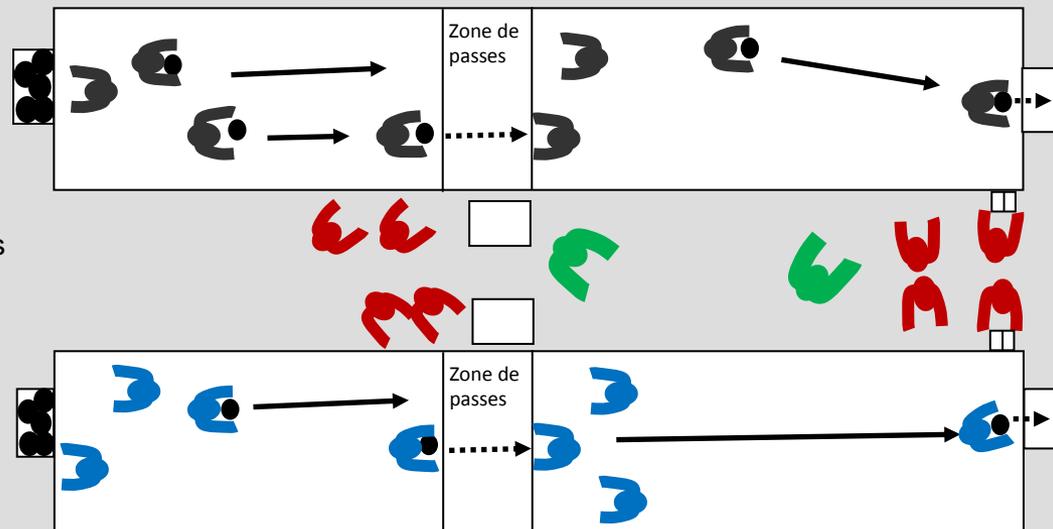
BUT : Déposer le plus de ballons dans la caisse de ballons gagnés .

DISPOSITIF :

-3 équipes :
- 2 couloirs de 2 à 3 m de large , séparés de 2 ou 3 m et longs de 10 à 15 m.

-Chaque couloir a une zone de passes de 1 à 2 m.

Matériel : 2 caisses de ballons, 2 caisses pour les ballons gagnés, 2 caisses pour les ballons perdus, 4 plots, des dossards, 2 jeux de 3 cerceaux numérotés de 1 à 3, 2 cônes , 2 compteurs (ou jetons) pour compter les points.



CONSIGNES / Règles du jeu.

Chaque équipe est divisée en deux groupes : un groupe qui prend les ballons (passeurs) dans la caisse de départ et un groupe qui se trouve dans la zone d'attaque qui dépose les ballons dans la caisse des ballons gagnés. Les deux groupes sont séparés par la zone de passes. Les ballons qui sortent de la zone de jeu sont remis dans la caisse de départ par les élèves arbitres (3^e équipe), ils remettent, également dans la caisse de départ les ballons gagnés qui sont comptabilisés par un arbitre à l'aide d'un compteur (VARIABLE : ils mettent les ballons perdus dans la caisse des ballons perdus).

Au bout de 5 mn de jeu, on inverse les rôles puis au bout de 5 autre minutes, on change les équipes (tableau de rotation). Chaque manche dure donc 10 mn.

VARIABLES :

- Jouer à trois équipes avec un nombre de ballons définis
- Utiliser différents objets : balle, ballon, coussin, anneau, ...

Intérêts de la situation :

- S'approprier le dispositif
- Repérer les capacités individuelles
- Activer les règles de sécurité et de fonctionnement
- Respecter un déplacement

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Identifier et nommer le matériel.	Respecter les règles. Coopérer.	Être autonome et attentif aux autres.
Varier et nommer les actions réalisées et les stratégies mises en place . Nommer les effractions.	Essayer de nouvelles stratégies pour être efficace.	Participer, Accepter de perdre.

« Toucher la quille »

BUT : Toucher le plus de fois la quille avec un ballon.

DISPOSITIF : 2 équipes s'affrontent et 1 équipe est en attente et le cas échéant, arbitre (compte les points à l'aide de jetons ou d'un compteur).

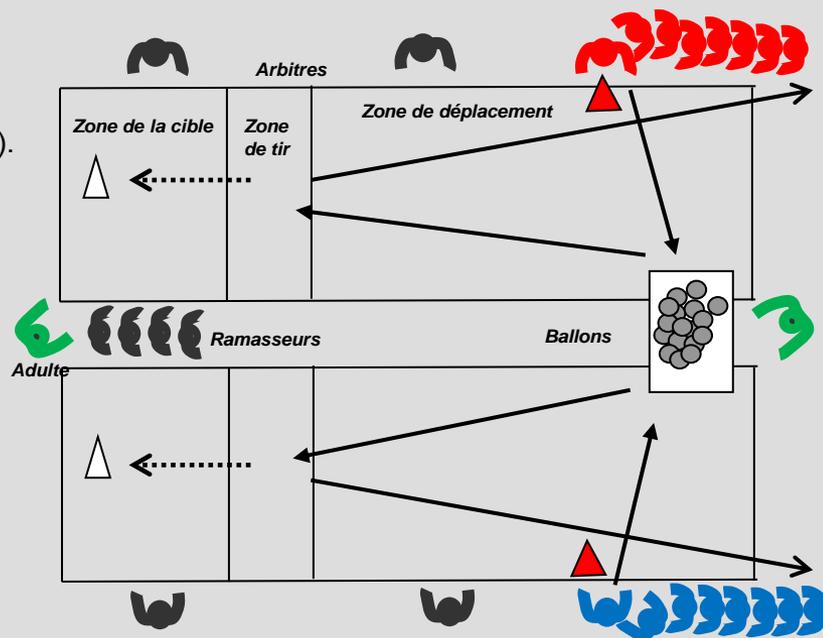
CONSIGNES :

- Aux équipes qui s'affrontent : « Vous devez toucher le plus de fois la quille avec un ballon. Au départ, vous êtes les uns derrière les autres. Vous devez aller chercher un ballon dans la caisse puis vous rendre dans la zone de tir et lancer la balle sur la quille puis vous retournez vous mettre dans la file du départ. Pour démarrer, vous devez attendre que le camarade qui est devant vous ait pris un ballon dans la caisse.»
- Aux arbitres qui regardent : « Vous vérifiez que les joueurs de chaque équipe ne tire qu'une fois et retourne dans la file avant de repartir. Vous comptez un point par quille touchée (compteur, jetons, ...»
- Aux ramasseurs : « Vous ramenez les ballons qui ont été tirés dans la caisse afin qu'il y ait toujours des ballons dans celle-ci. »

VARIABLES :

- L'objet lancé peut prendre différentes formes : balle, ballon, cousin, anneau, ...
- Un parcours, style slalom, est mis en place avant le tir.
- Plusieurs quilles, ayant des valeurs de points différents (1, 2 et 3 par ex)
- Progresser à 2

Situation d'ENTREE



Intérêts de la situation :

- S'approprier le dispositif
- Repérer les capacités individuelles
- Activer les règles de sécurité et de fonctionnement
- Respecter un déplacement

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Identifier et nommer le matériel.	Respecter les règles. (circulation, rotation, ...)	Être autonome et attentif aux autres.
Varié et nommer les actions réalisées et les stratégies mises en place . Nommer les effractions.	Essayer de nouvelles stratégies pour être efficace.	Participer, Comparer des résultats. Accepter de perdre.

« Réussir sa passe »

Situation d' APPRENTISSAGE (proche de la SR)
 « Etre le plus efficace dans sa passe : lancer et attraper l'objet »

BUT : Marquer le plus de points possible
 Tenir des rôles différents : passeur, tireur, arbitres.

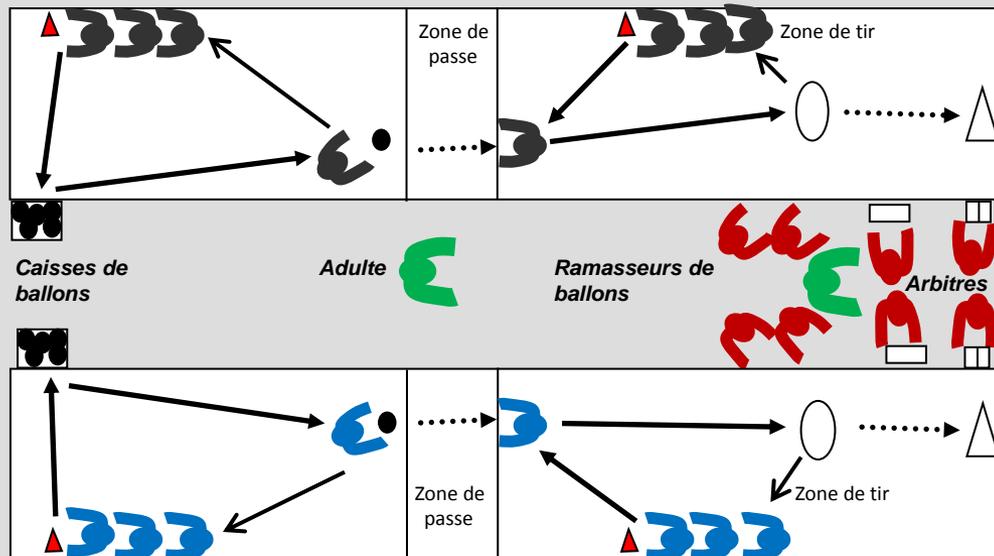
DISPOSITIF : Même dispositif que la SR. Seule la zone de la passe est modifiée et peut prendre différentes formes : zone plus ou moins grande, passer par-dessus un fil (ou un objet) plus ou moins haut, passer dans un cerceau suspendu, ...

CONSIGNES : Identiques à la situation de référence (mais on peut mettre un ou plusieurs cerceaux pour tirer).

CRITERES DE REUSSITE : La passe est réussie : le lancer et la réception sont effectués correctement.

VARIABLES :

- L'objet lancer peut prendre différentes formes : balle ,ballon, coussin, anneau ...
- La zone de passe peut être modifiée :
 - plus ou moins large
 - délimitée par des marques au sol
 - délimitée par des bancs
 - par-dessus une table ou un fil tendu entre deux poteaux
 - l'objet lancé doit passer dans un cerceau suspendu
 - ...



Intérêts de la situation :

- Lancer avec précision de différentes façons.
- Attraper un objet ayant eu différentes trajectoires.

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Identifier et nommer le matériel.	Respecter les règles. (circulation, rotation, ...)	Être autonome et attentif aux autres.
Varier et nommer les actions réalisées et les stratégies mises en place . Nommer les effractions.	Essayer de nouvelles stratégies pour être efficace.	Participer, Comparer des résultats. Accepter de perdre.

« Vite gagner des points »

Situation d'APPRENTISSAGE (proche de la SR)

« Affiner sa précision au tir »

BUT : Marquer le plus de points en un temps donné

Tenir des rôles différents : tireur, arbitre

DISPOSITIF : 2 équipes s'affrontent et 1 équipe est en attente et le cas échéant, arbitre. Séquence de 10 mn de jeu puis changement de rôle.

CONSIGNES

Au signal, le premier attaquant de chaque équipe va chercher un ballon dans la caisse et se dirige vers la cage adverse. Dès que celui-ci a pris un ballon, le suivant peut démarrer et aller chercher, à son tour, un ballon.

Quand l'élève arrive dans la zone de tir, il peut lancer son ballon sur une cible puis il récupère son ballon, le ramène dans la caisse et se remet dans sa colonne.

Si le tir est réussi, l'arbitre comptabilise le point (compteur, jeton, légos, ...).

CRITERES DE REUSSITE : Toucher la quille

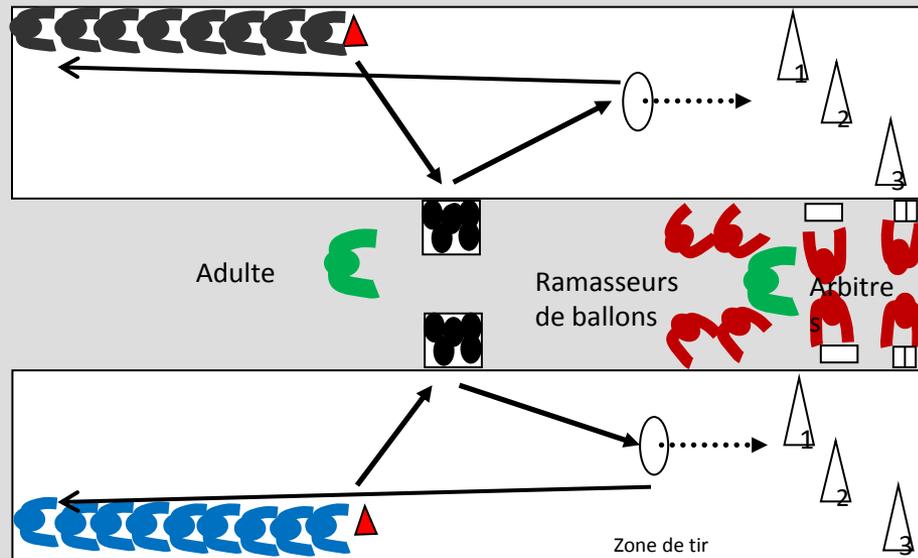
VARIABLES

- La partie s'arrête quand il y a x fois que la quille est touchée.

- Mise en place de différentes zones de tir (1pt, 2 pts, 3 pts, ...)

- Addition des points mais aussi soustraction en partant d'un nombre départ (chaque fois un observateur note le nombre de points gagnés et en classe, on vérifie s'il n'y a pas d'erreur)

- Au préalable au tir, le tireur peut faire un slalom,



Intérêt de la situation:

- Respecter le dispositif et les règles de jeu
- s'exercer à tirer sur une cible.

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Identifier et nommer le matériel.	Respecter les règles (circulation, rotation, ...)	Être autonome et attentif aux autres.
Varié et nommer les actions réalisées et les stratégies mises en place . Nommer les effractions.	Essayer de nouvelles stratégies pour être efficace.	Participer, Comparer des résultats. Accepter de perdre.

« Choisir sa cible »

Situation d' APPRENTISSAGE (proche de la SR)

« Etre le plus efficient dans la passe et le tir »

BUT : Marquer le plus de points possible

DISPOSITIF : identique à la SR mais plusieurs cibles qui sont graduées (points) en fonction de la difficulté et une seule zone pour tirer. Au bout de 5 mn, inversion des rôles entre passeur et tireur. Chaque manche dure 10 mn puis changement de rôle (cf rotation SR)

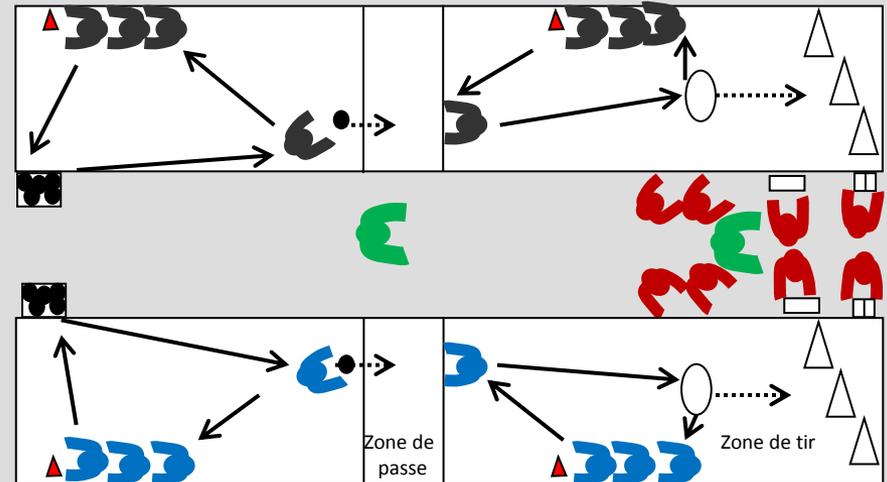
CONSIGNES : identiques à la situation de référence

CRITERES DE REUSSITE : une cible est touchée.

VARIABLES :

- Les élèves annoncent à l'avance le nombre de points visés. S'ils réussissent, ils empochent les points.
- Les cibles peuvent
 - avoir des formes plus ou moins variées cônes, caisse, pneu, ...
 - avoir des tailles différentes
 - être verticales ou horizontales, au sol, à mi-hauteur ou suspendues,
 - être plus ou moins éloignées de la zone de lancer
- Chaque groupe peut avoir un compteur (ou un nombre défini de jetons ou de légos). Par exemple, si l'équipe a 20 points, chaque fois que le cône sera touché, le joueur effectuera un retrait de points. L'équipe gagnante sera celle qui arrivera la première à 0. On pourra noter chaque tir afin de vérifier le résultat en classe (calcul).

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :



Intérêts de la situation :

- Affiner son tir
- Prendre conscience de ses possibilités pour marquer le plus de points

Connaissances	Capacités	Attitudes
Identifier et nommer le matériel.	Respecter les règles (circulation, rotation, ...)	Être autonome et attentif aux autres.
Varier et nommer les actions réalisées et les stratégies mises en place . Nommer les effractions.	Essayer de nouvelles stratégies pour être efficace.	Participer, Comparer des résultats. Accepter de perdre.

« La rivière »

BUT : Se faire le plus de passes par-dessus la rivière.

DISPOSITIF : Les élèves sont par trois. Deux sont répartis de chaque côté de la rivière. Le troisième est observateur.

CONSIGNES : Vous êtes par 3 ou 4 : 2 joueurs et 1 ou 2 observateurs.
Vous devez vous faire des passes par-dessus la rivière sans que le ballon n'atterrisse dans celle-ci.

Si possible vous essayez de rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol. Sinon vous devez le renvoyer à votre camarade de l'endroit où il a heurté le sol.
Chaque fois que le ballon traverse la rivière et que votre camarade le rattrape avant qu'il ne touche le sol, vous marquez un point. A la fin du temps, vous notez votre score sur la feuille puis vous changez de rôle. En classe, vous comptabiliserez les points gagnés par votre équipe.

CRITERES DE REUSSITE : Le lancer et la réception se font sans que l'objet lancé ne touche le sol

VARIABLES :

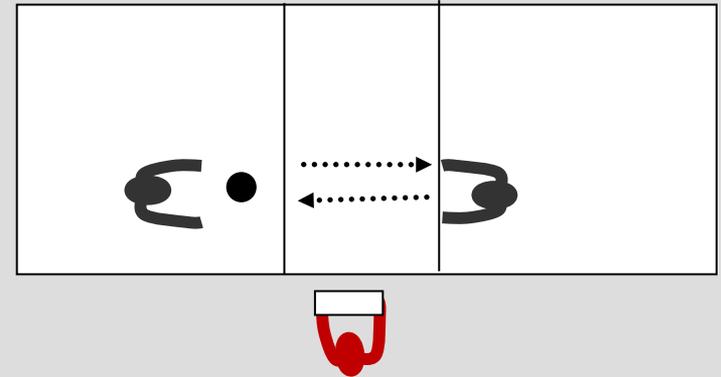
- L'objet lancé peut prendre différentes formes : balle, ballon, coussin, anneau , ...
- Zone de passe, plus ou moins large, délimitée par des marques au sol
- Zone de passe, plus ou moins large, délimitée par des bancs.
- Le lancer s'effectue par-dessus une table ou un fil
- Le lancer s'effectue en passant dans un cerceau suspendu
- La passe peut se faire avec un rebond dans « la rivière »

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Varier et nommer les actions réalisées et les stratégies mises en place . Nommer les effractions.	Réussir à envoyer un objet et à le réceptionner correctement. Essayer de nouvelles stratégies pour être efficace.	Comparer des actions Comparer des résultats.

Atelier

« S'entraîner à se faire des passes »



Intérêt de la situation:

- Se faire des passes avec différents objets
- Se faire des passes avec des contraintes de distance et de trajectoire de l'objet variées

« Les cibles »

Atelier

« S'entraîner à tirer sur une cible »

« Comprendre la rotation au sein d'un atelier et entre les ateliers »

BUT : Toucher la cible choisie

DISPOSITIF : Les élèves sont 4 ou 5 par atelier. Les cibles proposées sont dans un premier temps identiques, ainsi que l'objet qui est lancé. Au fur et à mesure des séances, les ateliers sont différents, c'est-à-dire que l'objet, la cible prennent différentes formes. Au bout d'un temps défini par l'enseignant (5 mn par ex), les élèves changent d'atelier. Au début, ce sera pour comprendre la rotation des ateliers (puisque les ateliers identiques). Un cerceau délimite la zone de tir, un cône délimite la zone d'attente. La cible peut être matérialisée par une cône.

Pour comptabiliser les points, c'est-à-dire chaque fois que la cible est touchée : un compteur, des jetons ou des légos.

CONSIGNES : Vous êtes 4 (ou 5) par atelier. Vous avez un projectile et une cible. L'élève qui tire est dans la zone de tir, les autres sont en attente derrière le cône. Il lance son projectile sur la cible puis le récupère, le donne au suivant, compte un point au compteur et se met à la queue. L'équipe qui gagne est celle qui aura le plus de points au bout de 5 mn. Ensuite tout le monde d'atelier.

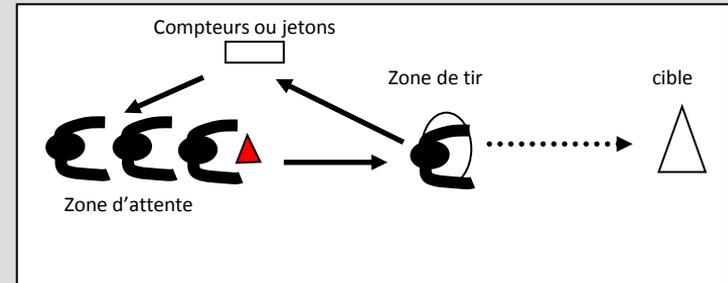
CRITERES DE REUSSITE : La cible est touchée. La zone de tir est respectée ainsi que la rotation à l'intérieur de l'atelier.

VARIABLES :

- Mettre des cibles de différentes formes : cône, quille, pneu, cible (cercles concentriques), ...
- Mettre des cibles à différentes hauteurs
- L'objet lancer peut prendre différentes formes : balle, ballon, coussin, anneau ...

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Varier et nommer les actions réalisées et les stratégies mises en place. Nommer les effractions.	Réussir à envoyer un objet et à le réceptionner correctement. Essayer de nouvelles stratégies pour être efficace.	Comparer des actions Comparer des résultats.



Intérêt de la situation :

- Affiner le geste du lancer
- Lancer avec de plus en plus de précision
- Réussir à toucher une cible

« la chenille »

BUT : Se faire des passes le plus rapidement possible

DISPOSITIF : Les élèves sont répartis par groupe de 5 à 8.
1 ballon, 1 cône, un compteur (ou des jetons) et 1 cerceau par élève .

CONSIGNES : Chaque élève est dans un cerceau. Au départ, l'élève n°1 a le ballon, il le lance à l'élève n°2 qui se retourne pour le lancer à l'élève n°3 qui se retourne ... jusqu'à ce que l'élève n°6 réceptionne le ballon (de n°5). L'élève n°6 court avec le ballon, contourne le plot, court jusqu'au compteur pour comptabiliser son tour. Pendant ce temps l'élève n°5 a pris la place de n°6 (cerceau 6), l'élève n°4 a pris la place de n°5 (cerceau n°5), ... l'élève n°1 a pris la place de l'élève n°1. L'élève n°6 prend lors le cerceau n°1 et lance à l'élève n°1 qui le lance à son tour à l'élève n°2 ... La partie se termine lorsqu'une équipe a marqué 12 points. Quand une passe est ratée, l'élève qui a fait la passe, récupère le ballon et refait la passe jusqu'à ce que celle-ci soit réussie.

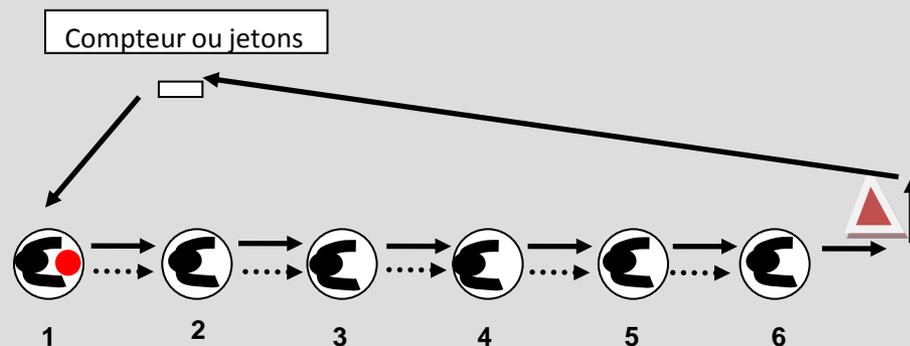
CRITERES DE REUSSITE : la passe est réussie (lancer et réception) sans que le lanceur et le réceptionneur ne sortent du cerceau.

VARIABLES : - les cerceaux sont plus ou moins espacés
- l'objet lancer peut prendre différentes formes : balle ,ballon, coussin, anneau ...
- la durée du jeu est définie

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Atelier

« Se faire des passes »
« Comprendre la rotation au sein d'un atelier »



Intérêt de la situation:

- Réussir des passes pour faire progresser rapidement un objet (ballon, balle, coussin, anneau, ...)
- Comprendre les changements de position et changer de place au moment opportun

Connaissances	Capacités	Attitudes
Varier et nommer les actions réalisées et les stratégies mises en place . Nommer les effractions.	Réussir à envoyer un objet et à le réceptionner correctement. Essayer de nouvelles stratégies pour être efficace.	Comparer des actions Comparer des résultats.