

*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 opposant deux équipes** (à distance), rechercher la progression orientée d'objets la plus rapide, en collaborant par des passes pour être efficace .
- **Respecter les limites des espaces de jeu**
- **Jouer différents rôles.**
- **Collaborer avec ses partenaires.**

Jeu de ballons PS/MS

COMPETENCE ATTENDUE :

- Dans **un match** (à distance), rechercher le **gain** du match en assurant la progression orientée d'objets par des passes, en collaborant pour être efficace.
- **Respecter les limites des espaces de jeu**
- **Jouer différents rôles.**

ENJEUX :

Savoir conserver l'orientation du jeu vers une cible.

Savoir faire une passe à un partenaire et réceptionner un passe.

Savoir tenir différents rôles (passeur, secrétaire, compteur)

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 :

La correspondance terme à terme doit être exhibée lors de la présentation des situations. Les deux caisses ont toujours le même nombre d'objets quelque soit la nature, la taille, la matière des objets. Veiller à ce qu'il y ait équité notamment avec les balles plus difficiles à rattraper. On peut varier très sensiblement les tailles avec une équipe avec des petits ballons et une autre avec des ballons type basket.

Deux situations d'entrée

Les situations du module

Vider
les
camps

Les
rivières

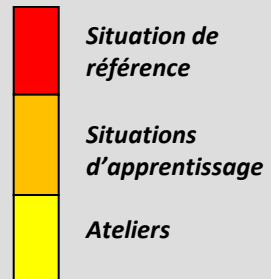
De
passes
en
passes

Situation de référence
initiale - finale

Les petits
passeurs

La
chenille

Présentation de l'activité cycle 1
PS MS



« Vider les camps » »

Situation d'ENTREE

« orienter son activité ; comprendre qu'une équipe gagne »

BUT : Garder l'orientation du jeu

DISPOSITIF : Un couloir ,deux caisses d'objets pour chaque équipe, la même quantité d'objets

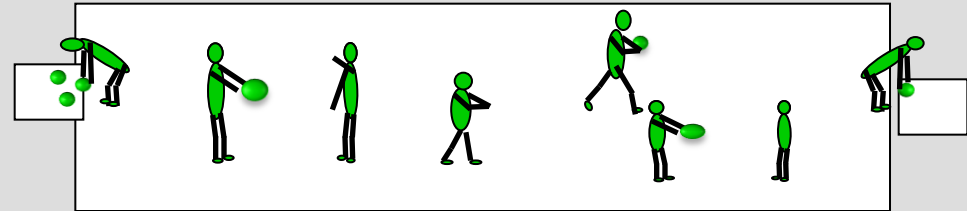
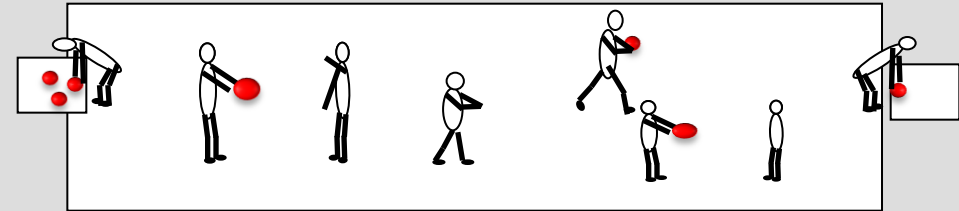
CONSIGNES : On vide les caisses le plus vite possible. On ne prend qu'un objet à la fois. On peut se mettre à plusieurs pour transporter un objet.

. On ne sort pas du couloir.

CRITERES DE REUSSITE : L'équipe qui a gagné est celle qui a transporté tous les objets la première.

VARIABLES :

- Le couloir peut être plus ou moins long / étroit:
- La nature des objets :
frisbee mousse; médecine -ball ; coussin ; ballon rugby ; balles et ballons de différents diamètres ; dés en mousse, gros cartons...



Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

| Connaissances | Capacités | Attitudes |
|--------------------------------------|---------------------------|---|
| Identifier et nommer le matériel. | Se déplacer avec un objet | Être actif et respecter la zone de jeu. |
| Comprendre quand un match est gagné. | | Participer, Coopérer si nécessaire |

" les petits passeurs "

Situation de référence.

BUT : coopérer pour déplacer les objets d'un point à un autre, plus vite que l'autre équipe.

DISPOSITIF :

- au moins 2 équipes : 2 équipes s'affrontent , les autres sont ramasseurs.
- 1 couloir par équipe de 2 à 3 m de large , long de 8 à 10m.
- Chaque couloir avec 2 zones de passes de 1 à 2 m (ou un tapis).
- Faire jouer dans un sens pour que les zones extrêmes jouent les rôles de remplisseurs et videurs de caisses.

Matériel : 2 caisses d'un même nombre d'objets (entre 10 et 15 objets NE PAS VARIER LE NOMBRE sur toutes les autres séances).

CONSIGNES / Règles du jeu.

« Au signal, vous transportez les objets de votre caisse dans l'autre caisse, **UN A LA FOIS**. On doit **Se faire passer son objet** pour franchir la zone interdite. L'équipe qui a gagné est celle qui aura transporté **LE PLUS d'objets dans la « caisse des objets gagnés »**, la plus vite que l'autre équipe. **On S'ASSEOIT** quand la caisse de départ est vide ou qu'il n'y a plus d'objets à déplacer sur le terrain ».

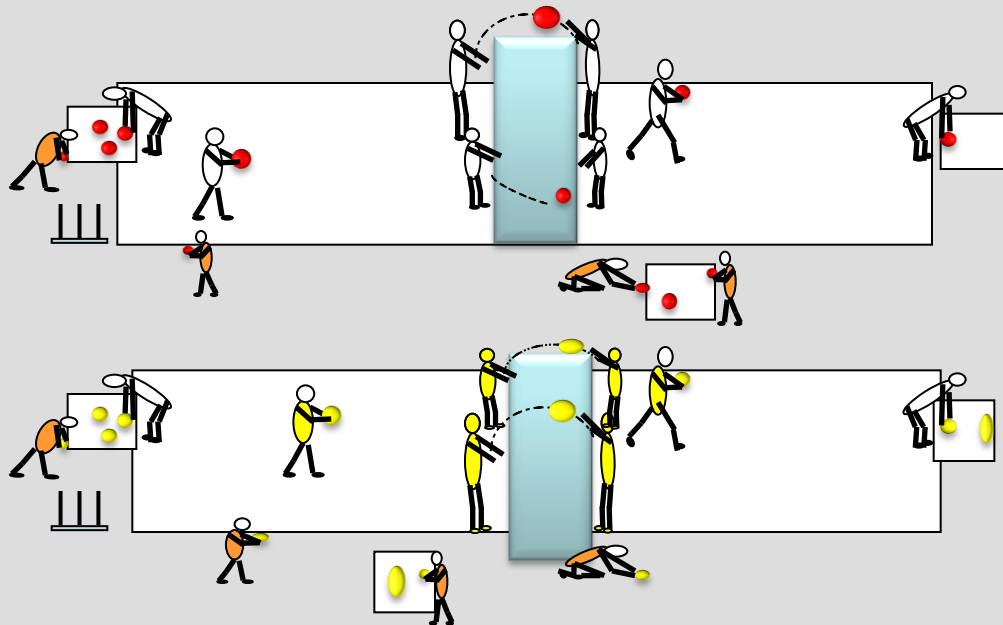
LES RAMASSEURS : Tous les objets qui sortent du couloir sont ramassés et déposés dans la caisse des « objets PERDUS ».

RAPPELS des règles de jeu : On n'a pas le droit de traverser la zone interdite, ni de sortir du couloir.

Les ramasseurs : « tous les objets qui sortent du terrain sont ramenés **DANS** la caisse des « balles perdues » de l'équipe.

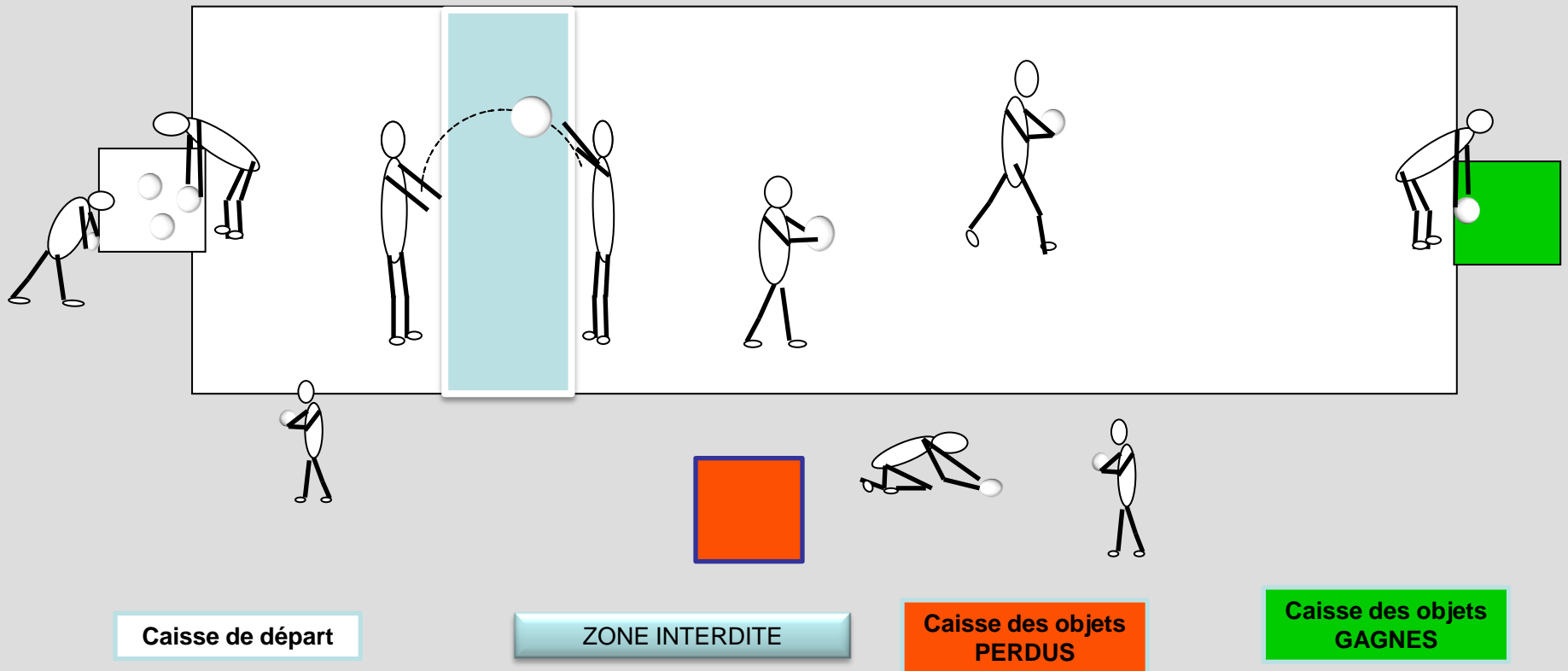
CRITERES DE REUSSITE : Nombre d'objets qui ont quitté la caisse et sont arrivés dans la caisse des « ballons gagnés ».

Variables: TPS, PS réduire la zone à une largeur de banc permettant une passe de la main à la main.
Nombre de zones interdites dans le même couloir.



[Organisation de la situation](#)

[Retour](#)



En salle de motricité : faire observer que le jeu s'arrête quand il n'y a plus d'objets ni dans la caisse départ ni dans le couloir. GAGNE = il y a plus d'objets dans la caisse gagnée que l'autre équipe. (correspondance terme à terme).

Prévoir des boîtes pour garder la mémoire des quantités et pouvoir garder la trace des quantités pour un historique des matchs. PS : les GAGNEES, MS les GAGNES et les PERDUS.

En classe: GS : distinguer la réussite dans l'intention de passe du simple envoi dans la zone sans intention de passe.

[Retour](#)

« De passes en passes »

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, observateur.

DISPOSITIF : Même dispositif que la SR mais dans chaque couloir des zones interdites sont de natures différentes .

Ex 2 bancs couloir 1 et 2 tapis couloir 2

CONSIGNES : On doit lancer par-dessus. Il faut attendre un camarade pour lui donner l'objet..

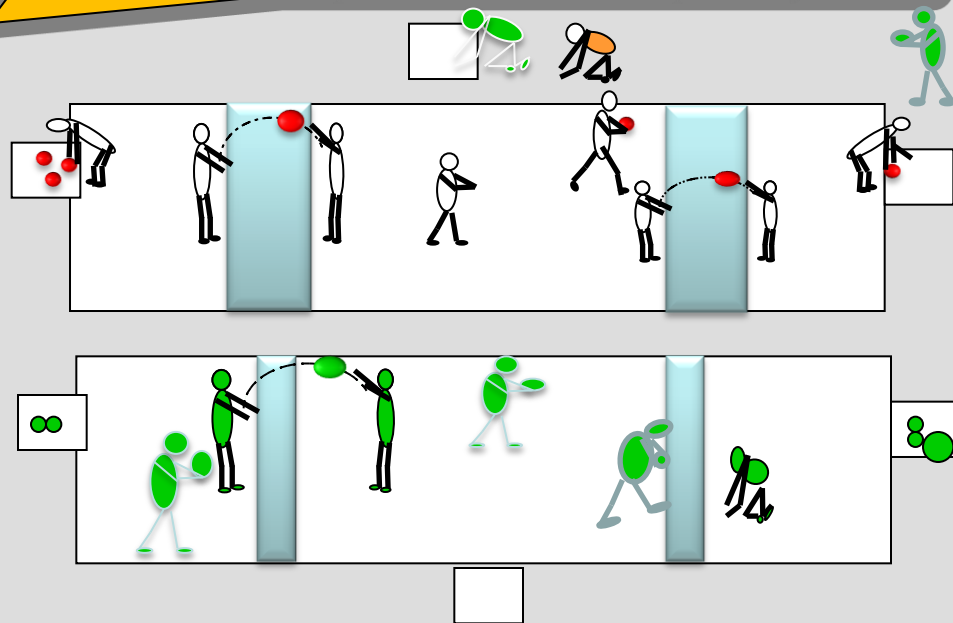
. On demande aux ramasseurs de ramasser les objets et de remplir l'abaque pour chaque zone.

CRITERES DE REUSSITE : La passe est réussie : le lancer et la réception sont effectués. Seules les balles qui sortent du couloir sont perdues.

VARIABLES : ...

- Le couloir peut être plus ou moins long / étroit
- Largeur des zones de passe
- La nature des objets : frisbee mousse; médecine -ball ; coussin ; ballon rugby ; balles et ballons de différents diamètres ; dés en mousse, gros cartons...
- Augmenter le nombre de rivière
- Varier les modalités de matérialisation des zones

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation



Intérêts de la situation :

- Coopérer avec un camarade
- Lancer avec une intention de passe. Attraper un objet.
- Les différents couloir montrent qu'il est plus difficile de lancer rattraper les objets dans les zones larges.
- POUR coopérer il faut ATTENDRE que l'équipier soit PRET

| Connaissances | Capacités | Attitudes |
|---|---|--|
| Identifier et nommer le matériel. | Identifier les rôles (videur passeur, ramasseur, ...) | Être concentré dans les rôles de lanceur receveur et de secrétaire. |
| Varier et nommer les actions réalisées et les stratégies mises en place . Comprendre quand un match est gagné. | Améliorer la coordination dans la passe. | Participer, Analyser des résultats. Accepter de progresser dans la coopération . |

« Les rivières »

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 trois : deux joueurs et un observateur.

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 vos points.

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

VARIABLES :

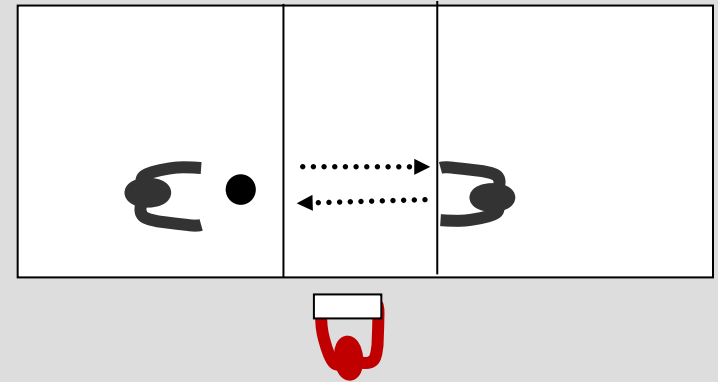
- L'objet lancer peut prendre différentes formes : balle, ballon, coussin, anneau ...
- Zone de passe, plus ou moins large, délimitée par des marques au sol
- Zone de passe, plus ou moins large, délimitée par des bancs.
- Le lancer s'effectue par-dessus une table ou un fil
- Le lancer s'effectue en passant 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

« la chenille »

Atelier

« Se faire des passes »

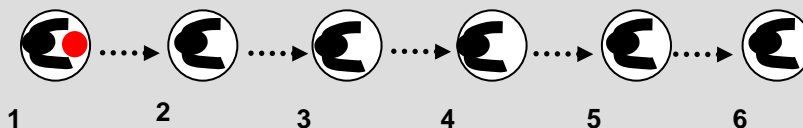
« Comprendre la rotation au sein d'un atelier »

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.



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

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 :

| 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. |