

# ENSEIGNER LES JEUX ET SPORTS COLLECTIFS AU CYCLE 1 VERSION 2019-20



F. LABROSSE  
D'après LAIR S.

**UNE PROGRESSION DES APPRENTISSAGES « DES ACTIVITÉS DE  
COOPÉRATION ET D'OPPOSITION COLLECTIVE »  
DU CYCLE 1 AU CYCLE 3**

**AU CYCLE 1**

Jeux collectifs  
Jeux à courir, à transporter

**AU CYCLE 2**

Jeux sportifs collectifs  
Vers des jeux de coopération et d'opposition collective

**AU CYCLE 3**

Sports collectifs  
Vers des jeux interpénétrés d'opposition



# UNE PROGRESSION DES APPRENTISSAGES « DES ACTIVITÉS DE COOPÉRATION ET D'OPPOSITION COLLECTIVE » DU CYCLE 1 AU CYCLE 3

AU CYCLE 1

Exemples :



AU CYCLE 2

Exemples :

AU CYCLE 3

Exemples :



# UNE PROGRESSION DES APPRENTISSAGES « DES ACTIVITÉS DE COOPÉRATION ET D'OPPOSITION COLLECTIVE » DU CYCLE 1 AU CYCLE 3

## AU CYCLE 1

### Exemples :

- Jeux de prise de territoire.
- Jeux de conquête d'objets
- Jeux de renvoi de ballon
- Jeux d'opposition indirecte
- Jeux de captures
- Etc.

## AU CYCLE 2

### Exemples :

## AU CYCLE 3

### Exemples :



# UNE PROGRESSION DES APPRENTISSAGES « DES ACTIVITÉS DE COOPÉRATION ET D'OPPOSITION COLLECTIVE » DU CYCLE 1 AU CYCLE 3

## AU CYCLE 1

### Exemples :

- S'emparer du trésor
- Balles brûlantes
- Jeux de relai, lapin carotte
- La queue du loup, chat et souris
- Etc.

## AU CYCLE 2

### Exemples :

## AU CYCLE 3

### Exemples :



# COLLABORER, COOPÉRER, S'OPPOSER COLLECTIVEMENT AU CYCLE 1

- Aspect institutionnel
- Pour se faire une image
- Enjeux d'apprentissage
- Caractéristiques et thèmes de travail
- Progressivité sur le cycle 1
- Quelques exemples

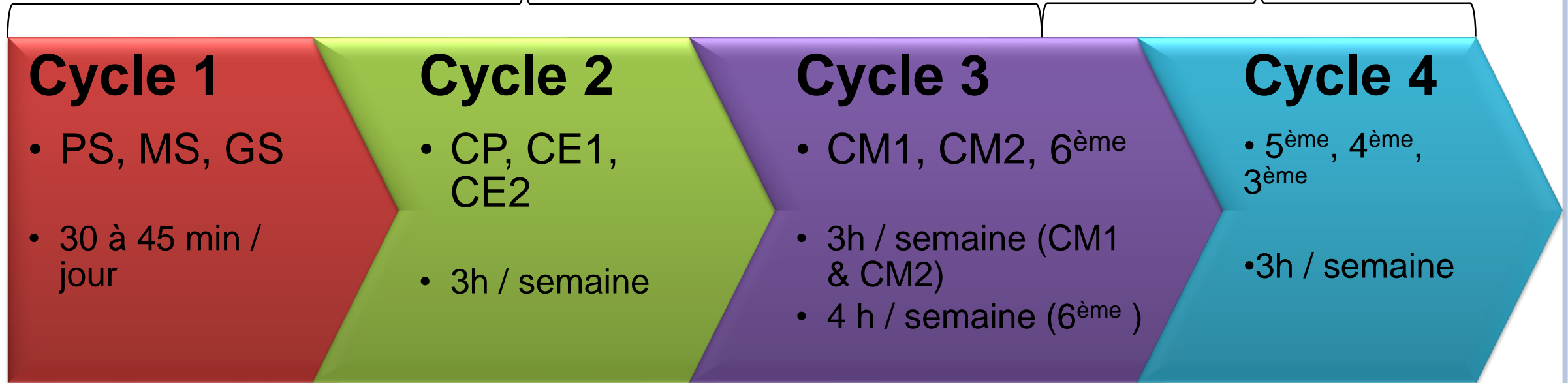


# ASPECTS INSTITUTIONNELS DE L'EPS : LE DÉCOUPAGE DES CYCLES ET PROGRAMMES DISCIPLINAIRES

Décret n°2013-682 du 24 juillet 2013

École

Collège



Socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Décret n° 2015-372 du 31-3-2015 - J.O. du 2-4-2015

Programmes pour le cycle 1

Programmes pour le cycle 2

Programmes pour le cycle 3

Programmes pour le cycle 4

BO n°2 du 26/3/2015 (cycle 1)

BO HS n°11 du 26 novembre 2015 (cycles 2 et 3...)

# 5 domaines d'apprentissage

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Explorer le monde

EPS





## 4 CARACTÉRISTIQUES DE CE DOMAINE D'APPRENTISSAGE 2 : « AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS PHYSIQUES »

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

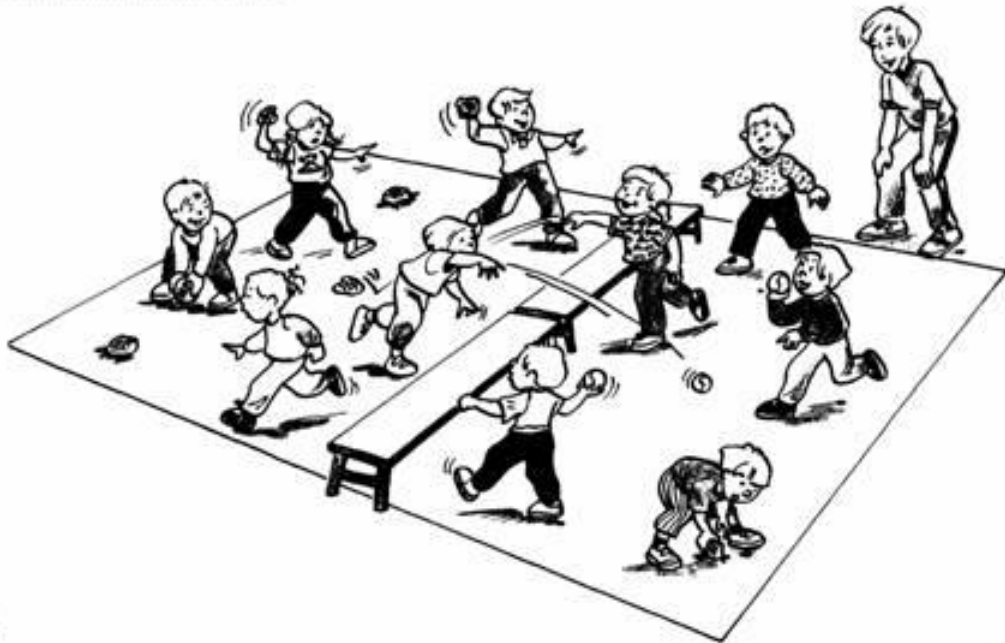
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

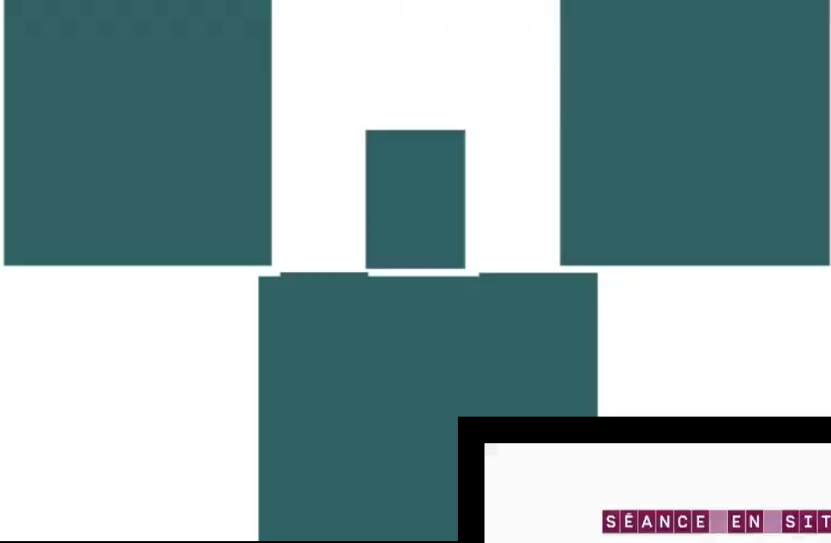
**Collaborer, coopérer, s'opposer**

# ASPECTS INSTITUTIONNELS DE L'EPS : CYCLE 1 – DOMAINE « AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE »

Collaborer, coopérer, s'opposer



# Pour se rendre compte de ce qu'est qu'une classe de Maternelle en jeux collectifs



SÉANCE EN SITUATION

ATELIER DE SPORT

**Chat-souris**

SÉANCE EN SITUATION

ATELIER DE SPORT

**Balles brûlantes**



# LES « ENJEUX D'APPRENTISSAGE » DES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS AU CYCLE 1

## Pourquoi enseigner les jeux et sports collectifs au cycle 1 ?

Sur le plan moteur  
(motricité)

Sur le plan perceptif et  
cognitif  
(prendre et traiter des informations)



Sur le plan affectif  
(émotion)

Sur le plan social



# QUELQUES PROPOSITIONS D'ENJEUX D'APPRENTISSAGE POUR LES JEUX COLLECTIFS AU CYCLE 1

## Sur le plan moteur :

- ✓ Enrichir les possibilités et actions physiques (courir, esquiver, attraper, transporter...)
- ✓ Élargir et affiner les habiletés motrices (lancer, réceptionner, bloquer un ballon) en lien avec un but
- ✓ Maîtriser de nouveaux équilibres.
- ✓ Doser son action.
- ✓ Varier les modes et types de déplacement (4 pattes, vers l'avant, vers l'arrière, de côté, etc.)

## Sur le plan social

- ✓ Développer la coopération (seul, à côté, avec, ensemble)
- ✓ Prendre en compte l'autre.

## Sur le plan affectif

- ✓ Faire part de ses émotions (peur, courage, déception de perdre, joie de gagner, etc.)
- ✓ Gérer la frustration.



# QUELQUES PROPOSITIONS « D'ENJEUX D'APPRENTISSAGE » POUR LES JEUX COLLECTIFS AU CYCLE 1

## Sur le plan cognitif :

- ✓ Reconnaître les caractéristiques d'un espace de jeu (lignes, refuges, cibles, zones de marque...)
- ✓ Connaître, exploiter et respecter les règles
- ✓ Apprendre la manière dont on peut réaliser différentes tâches
- ✓ Identifier des rôles (partenaire / adversaire; poursuivant / poursuivi...).
- ✓ Apprendre à choisir, se souvenir, résoudre un problème dans l'action
- ✓ Expliquer, respecter les règles d'un jeu
- ✓ Expliquer les stratégies utilisées
- ✓ Développer des capacités de perception, de décision et d'anticipation
- ✓ Participer à l'organisation matérielle du jeu
- ✓ Discuter à propos du jeu (évolution, stratégie, etc.)



# LES CARACTÉRISTIQUES DES ÉLÈVES DU CYCLE 1, AU REGARD DES JEUX DE COOPÉRATION ET D'OPPOSITION

	CAPACITES DE L'ENFANT	« PAS EN AVANT »	COMPETENCES VISEES
<b>RESSOURCES MOTRICES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Réalise des actions simples: marcher, courir, prendre, porter, lancer...</li> <li>Coordonne difficilement 2 actions à la suite (attraper, lancer, etc.)</li> <li>Enchaîne des actions de course rapide (5s à 6s) avec alternance et brefs temps d'arrêt</li> </ul>	<p><u>Ce que l'on peut attendre des enfants :</u></p> <p><b>Affinement moteur, Coordination d'actions plus élaborées ou avec plus de contraintes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Développer un répertoire d'actions individuelles plus enrichi (transporter, courir, lancer, vider...)</li> <li>Cordonner des actions entre elles (courir &amp; lancer, courir &amp; attraper, regarder &amp; se déplacer)</li> <li>Orienter et affiner ses déplacements et les actions dans l'espace et le temps</li> </ul>

# LES CARACTÉRISTIQUES DES ÉLÈVES DU CYCLE 1, AU REGARD DES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS

	CAPACITES DE L'ENFANT	« PAS EN AVANT »	COMPETENCES VISEES
RESSOURCES COGNITIVES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajuste son action dans un seul rôle (attaquant ou attaqué) en fonction de repères simples et visibles (lignes des terrains, cibles, objets, l'autre...).</li> <li>• Acquiert des règles de jeu (attitudes envers les autres...)</li> <li>• Action → réaction</li> </ul>	<p><u>Ce que l'on peut attendre des enfants:</u></p> <p><b>Agir selon un but</b>  <b>Décider pour agir</b>  <b>Penser sur l'agir</b>  <b>Comprendre l'intérêt d'agir avec l'autre</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres (dimension collective à intégrer)</li> <li>• Prendre des décisions en action (percevoir &amp; décider).</li> <li>• Réfléchir sur l'action pour élaborer des stratégies simples.</li> </ul>



# LES CARACTÉRISTIQUES DES ÉLÈVES DU CYCLE 1, AU REGARD DES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS

CAPACITES DE L'ENFANT		« PAS EN AVANT »	COMPETENCES VISEES
RESSOURCES AFFECTIVES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Joue pour le plaisir</li> <li>• Aime faire « comme... », imite les autres</li> <li>• Emotionnel &gt; rôles</li> <li>• S'engage dans le jeu s'il pense pouvoir réussir</li> <li>• L'émotion gouverne l'action</li> </ul>	<p><u>Ce que l'on peut attendre des enfants au regard des jeux sportifs collectifs:</u></p> <p><b>Accepter les règles, l'autre, de coopérer, de jouer selon un but et non selon ses émotions, gérer ses émotion pour ..., etc...</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Contrôle et gestion des émotions</b> qui s'imposent à l'enfant</li> <li>• Gestion de la frustration et de la nécessité de différé le plaisir</li> <li>• Connaître et <b>respecter</b> les règles du jeu simples, mais de plus en plus contraignantes</li> <li>• Respecter les règles de sécurité (ne pas se faire mal, ne pas faire mal et ne pas se laisser faire mal)</li> </ul>

# LES « PAS EN AVANT » POUR SAVOIR « COLLABORER, COOPÉRER, S'OPPOSER »

PS

• Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.

MS

• Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.

GS

• Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

## POUR CELA ON PEUT ABORDER

Construire la notion  
d'action collective,  
de rôles

Construire la  
notion d'espace

Construire la  
notion de règles

Construire la  
notion de gain



# LA PROGRESSIVITÉ SELON LES NIVEAUX ET LES THÈMES

## Notion d'action collective, de rôles

### PS

- Une action individuelle simple sans opposition : tous avec le même rôle
- Découverte progressive de la notion d'équipe

### MS

- Plusieurs rôles
- Découverte de la notion de partenaire

### GS

- Coopération pour un but commun et opposé aux autres
- Opposition directe, statuts différents, interpénétrée

## Notion d'espace

### PS

- Limite de l'espace de jeu
- Une orientation

### MS

- Orienté par rapport à un but à atteindre
- Espaces différenciés (zones)

### GS

- Espace orienté, limité, interpénétré
- Repérage d'espaces « libres ».

# LA PROGRESSIVITÉ SELON LES NIVEAUX ET LES THÈMES

## Notion de règle

**PS**

- Une règle de départ qui va évoluer

**MS**

- Augmentation des contraintes
- Participation à l'évolution des règles

**GS**

- Respect de plusieurs règles simultanées
- Connaissance et acceptation des règles d'arbitrage

## Construire la notion de gain

**PS**

- Connait le but du jeu
- Connait le résultat de SON action

**MS**

- Connait le but et le résultat de l'équipe.
- Compare les résultats si matérialisation

**GS**


- Mise en lien du résultat et de la manière de faire.
- Recherche des solutions

# À L'ÉCOLE MATERNELLE, UNE DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE PROGRESSIVE:

## 1. ENTREE RAPIDE DANS L'ACTIVITE

- Des règles minimales claires qui permettent de rentrer immédiatement dans l'action
- Permettre de s'approprier rapidement le but d'un jeu

## 2. LA DÉCOUVERTE : FAIRE APPRENDRE EN JOUANT

- Laisser à l'enfant le temps d'**explorer**, de **manipuler**, de **construire**...
  - À travers la richesse des expériences vécues, l'enfant va développer **une plus grande autonomie motrice** (prise de conscience de son corps et de ses possibilités physiques)
  - Mettre en place les routines (prise en main, explication de consignes, sécurité...)
- 

# À L'ÉCOLE MATERNELLE, UNE DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE PROGRESSIVE:

## 3. LA STRUCTURATION : FAIRE APPRENDRE EN S'EXERÇANT

- Permettre à l'enfant de répéter en leur **laissant du temps pour expérimenter, tâtonner, se tromper, copier, réussir...**
- Amener à **réfléchir sur les stratégie efficaces**
- Approfondir de **nouvelles actions motrices**
- Favoriser l'appropriation et la **stabilisation des apprentissages**

## 4. LE RÉINVESTISSEMENT


- Permettre à l'enfant de **réinvestir des solutions dans un contexte différent**: complexifier, aménager différemment...

# LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS EN PETITE SECTION: QUELQUES POINTS ESSENTIELS...

## 1. Découvrir des jeux moteurs en construisant progressivement la notion de but commun

- Connaitre le but personnel et commun
- Coopérer pour atteindre un but commun (échanger, se passer un objet, etc.)
- Rentrer dans une activité à opposition indirecte ou symbolique gérée par l'enseignant. (chat...)
- Comprendre le résultat du jeu (matérialiser le score)
- Expliquer les raisons de sa réussite ou de son échec (comparer les scores, l'expliquer)

## 2. Prendre du plaisir à jouer avec les autres

- Apprendre à vaincre la frustration
  - Apprendre à respecter l'autre (contrôler et doser son action)
  - S'organiser autour d'une intention
  - Accepter de tenir différents rôles (Lion e Gazelle ou bien les déménageurs avec des zones)
- 

# LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS EN PETITE SECTION: QUELQUES POINTS ESSENTIELS...

## 3. Mobiliser des actions motrices simples :

- courir dans un espace
- courir en réagissant à un signal
- transporter un objet d'un point à un autre...

## 4. Favoriser les jeux de poursuite ou de conquête d'objets

## 5. Un seul rôle à tenir pour les enfants:

- Le PE pourra avoir le rôle d'opposant
- tous les enfants auront le même rôle (les poursuivis par exemple)

## 6. Faciliter le repérage des enfants dans l'espace et parmi les autres:

- Dossards de couleur différente par équipe
- Plots ou coupelles de même couleur par équipe...





# LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS EN MOYENNE SECTION: QUELQUES POINTS ESSENTIELS...

## 1. Les mêmes types de jeu peuvent être proposés en jouant sur les variables :

- Espace, tailles et couleurs des objets...
- Les enfants connaissent déjà le jeu proposé, mais doivent s'adapter à de nouvelles contraintes.

## 2. Les jeux de ballons peuvent aussi être proposés:

- car la motricité commence à s'affiner à cet âge : lancer, attraper, faire rouler...

## 3. les enfants sont peu à peu capable de « tenir » différents rôles (poursuivant, poursuivi...)

- Ils sont capables de repérer leur équipe et de construire des petites stratégies.
- Ils comprennent peu à peu les notions de coopération et d'opposition



# LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS EN MOYENNE SECTION: QUELQUES POINTS ESSENTIELS...

## 4. Reconnaître son appartenance à un groupe, instaurer les premières collaborations :

- Découvrir la notion de partenaire et d'entraide (se faire délivrer, échanger...) et la notion d'adversaire (éviter, se faire attraper...)
- Vivre des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...)

## 5. Affiner ses réponses individuelles pour améliorer le résultat de l'action collective

- Changement des statuts des joueurs. (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...)
- Rechercher des solutions pour atteindre un effet donné : évoquer et oraliser au cours de la séance certaines stratégies utilisées
- Prendre conscience de l'aide apportée par ses partenaires

# LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS EN GRANDE SECTION: QUELQUES POINTS ESSENTIELS...

1. Les enfants sont désormais capables de coordonner et enchaîner des actions, manipuler le ballon, le faire progresser, s'interposer pour gêner, se rendre disponible pour aider...
2. Il y a un début des dissociations segmentaires
3. Ils ont une plus grande dextérité dans les manipulations
4. Il y a un affinement des conduites motrices




# LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS EN GRANDE SECTION: QUELQUES POINTS ESSENTIELS...

## 5. On peut faire choisir des modalités d'actions de collaboration pour s'opposer collectivement

- Mettre en relation les moyens et les résultats pour affiner des choix tactiques
- Prendre des informations pour agir

## 6. On peut commencer de construire un projet d'action collectif

- Prendre différents rôles simultanément (attaquer ET défendre)
  - Accepter et s'approprier des rôles : arbitre, maître du temps, observateur, compteur, etc.
  - Prendre des initiatives et des responsabilités pour le collectif (matériel, etc.)
- 

# LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS AU CYCLE 1: CONSEILS POUR LA MISE EN ŒUVRE

- Prévoir un espace, des cibles, un but facilement identifiable, des rôles bien définis, un score matérialisé
- Définir des règles simples, introduites progressivement.
- Favoriser les jeux à effectifs réduits
- Permettre à tous les élèves de participer.
- Donner une activité physique suffisante.
- Donner à vivre des affrontements différents, plus ou moins intenses, plus ou moins directs

# PETIT RAPPEL : CE QU'IL DOIT Y AVOIR POUR DÉFINIR UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE

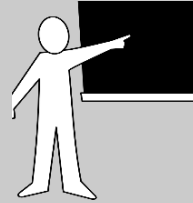


# PETIT RAPPEL : CE QU'IL DOIT Y AVOIR POUR DÉFINIR UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE



## Les contenus, compétences visés

- Ce qu'il y a à apprendre



## L'objectif

- Pour l'enseignant



## Le but

- Pour l'élève



L'aménagement, le déroulement, l'organisation, les formes de groupement



Les consignes d'organisation et de sécurité



## Le rapport aux projets

- De classe, de l'établissement
- Lien avant / après la séance
- interdisciplinarité



## Les critères de réussites

- « J'ai réussi si... »



## Les critères de réalisation

- ce que l'on dit au élève : « pour réussir il faut »



## Les remédiations, la différenciation, les variables

- Comment prendre en compte les différences

# PETIT JEU COLLECTIF ... POUR VOUS

## Objectif du formateur :

- Aborder des situations de jeux collectifs au cycle 1
- Se familiariser avec les concepts de l'EPS
- Mettre en application les notions d'objectif, de but, de variable, de critères de réussites, de critères de réalisation

## But des étudiants :

- Trouver les éléments manquants dans la situation proposée.





# UN EXEMPLE DE JEU SPORTIF COLLECTIF DE TRANSPORT D'OBJETS EN PETITE SECTION

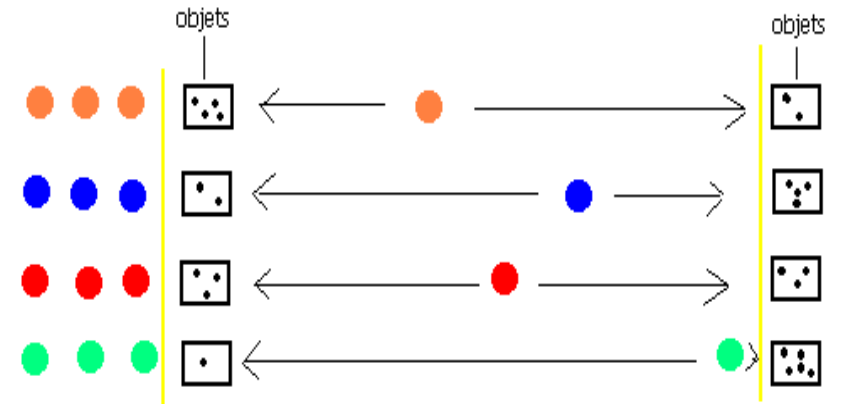
## Dispositif:

\*4 équipes avec chacune une couleur de dossards

\*4 camps identifiés avec une maison de départ et une caisse d'arrivée

Allez chercher un objet dans sa caisse et le déposer dans sa maison.

Puis, taper dans la main d'un partenaire pour qu'il me relaie.



L'objectif (pour l'enseignant)

Le but (pour l'élève)

Des variables (pour complexifier et pour simplifier)

À vous de trouver :



# UN EXEMPLE DE JEU SPORTIF COLLECTIF DE TRANSPORT D'OBJETS EN PETITE SECTION

**Objectif:** s'opposer par le biais d'une communauté de but (notion d'équipe)

courir vite avec un objet dans les mains

reconnaître son camp

**But :** transporter un objet le plus vite possible dans la caisse et revenir taper dans la main à son partenaire (relais)

**Dispositif:**

4 équipes avec chacune une couleur de dossards

4 camps identifiés avec une maison de départ et une caisse d'arrivée

**Critères de réalisation:**

courir « droit » vers sa caisse le plus vite possible et ne pas se tromper

identifier le camarade à qui je vais passer le relais et ne pas se tromper de maison

**Critères de réussite:**

collectif: Ne pas avoir plus de 2 objets d'écart avec l'autre équipe.

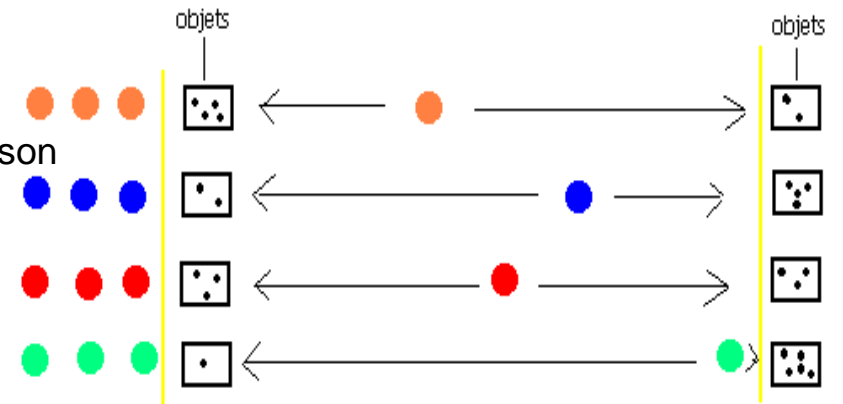
individuel: courir sans se tromper de direction et sans faire tomber l'objet

**Variables:**

\*simplification: rapprocher les caisses pour raccourcir la course

\*complexification:

- Faire le jeu « remplir sa maison » (spatiale)
- Augmenter les contraintes de déplacement (spatiale & moteur)
- Faire varier les objets à transporter (moteur)
- Augmenter l'interdépendance lors du transport (coopératif)



# D'AUTRES EXEMPLES DE JEUX SPORTIFS ET COLLECTIFS EN PETITE SECTION

## \* JEUX DE REPÉRAGE DANS L'ESPACE:

« chacun sa maison », « le filet du pêcheur »...

## \* JEUX DE POURSUITE:

« Minuit dans la bergerie » , « la rivière aux crocodiles »...

## \* JEUX DE MANIPULATION D'OBJETS:

« remplir sa maison », « vider le panier »...

Cf. <http://unt.univ-reunion.fr/uv2s/eps-ecole/cycle-1/jeux-collectifs/>



# UN EXEMPLE DE JEU SPORTIF COLLECTIF A COURIR EN MOYENNE SECTION: « LA QUEUE DU LOUP »

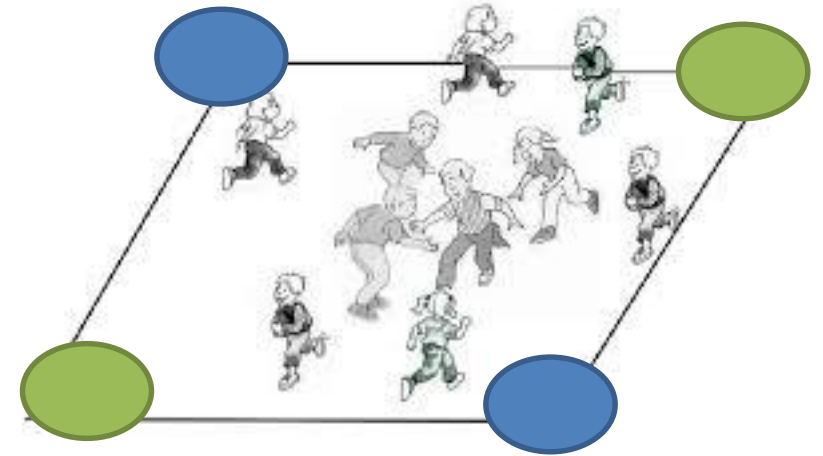
## Dispositif:

espace de jeu de 20m x 20m / durée de jeu: 1 minute et 30s

2 équipes avec chacune une couleur de dossards portés en « queue du loup » (bleu et vert)

2 camps identifiés avec 2 cerceaux (un avec une réserve de foulards, l'autre pour récolter le foulard pris aux adversaires)

celui qui perd sa queue doit aller chercher un autre foulard dans sa réserve



À vous de trouver :

L'objectif (pour l'enseignant)

Le but (pour l'élève)

Les critères de réalisation (ce qu'il faut faire pour réussir)

Les critères de réussite (« j'ai réussi si ... »)

Des variables (pour complexifier et pour simplifier)



# UN EXEMPLE DE JEU SPORTIF COLLECTIF À COURIR EN MOYENNE SECTION: « LA QUEUE DU LOUP »

## Objectif:

- \*comprendre la notion d'opposition par la poursuite: fuir et se protéger, attaquer et se protéger
- \*respecter les règles du jeu

**But:** Avoir plus de foulards que les adversaires / prendre un foulard adverse sans se faire prendre le sien

**Critères de réalisation:** Pour réussir il faut ...

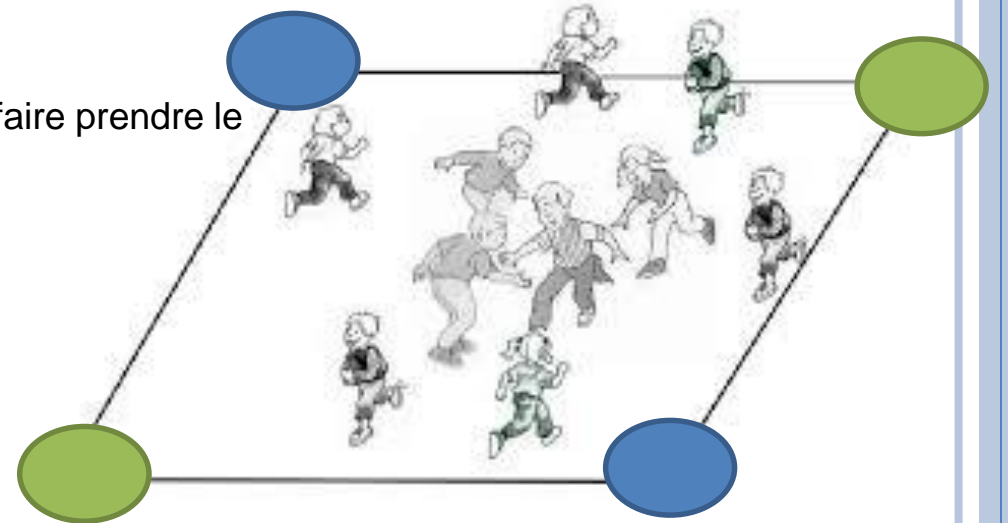
- protéger son foulard et essayer de ne pas tourner le dos à un adversaire
- attraper le foulard d'un camarade et vite revenir le poser dans son camp
- coopérer à 2 pour prendre le foulard d'un adversaire isolé

**Critères de réussite :** J'ai réussi si ...

- j'ai attrapé au moins une queue
- mon équipe réussit à attraper aux moins 10 foulards

## Variables:

- \*simplification: nombre de chasseur, espace, place et nombre des foulards (sur le coté, derrière)
- \*complexification: idem



# UN EXEMPLE DE JEU SPORTIF COLLECTIF AVEC BALLONS EN MOYENNE ET GRANDE SECTION: « LES BALLEES BRULANTES »

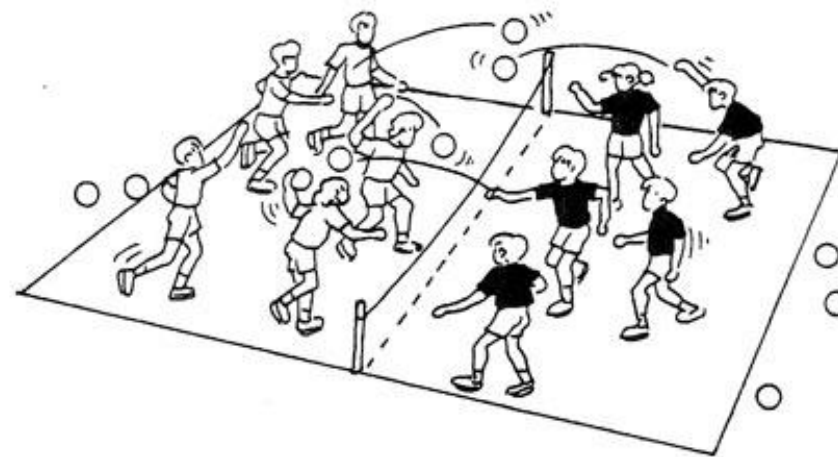
## Dispositif:

un rectangle de 20mx12m délimité par des plots et partagé en 2 camps (avec des bancs tapis, filet...)

2 équipes dans leur camp avec une couleur de dossards

durée de jeu: 1 minute

autant de ballons que d'élèves (balles en mousse...)



À vous de trouver :

L'objectif (pour l'enseignant)

Le but (pour l'élève)

Les critères de réalisation (ce qu'il faut faire pour réussir)

Les critères de réussite (« j'ai réussi si ... »)

Des variables (pour complexifier et pour simplifier)



# UN EXEMPLE DE JEU SPORTIF COLLECTIF AVEC BALLONS EN MOYENNE SECTION: « LES BALLE BRULANTES »

## Objectif:

vivre des rôles différents (attaquant et défenseur)

construire la notion de camp

adapter son lancer (en force et en direction)

Mise en place de sous rôles collectifs

**But:** Lancer les ballons dans le camp d'en face sans interruption

## Critères de réalisation:

Prendre le ballon le plus proche de soi, s'approcher du filet et le lancer par-dessus regarder où sont mes partenaires et ce qu'ils font (ne pas se disputer un ballon...)

Prendre le temps de ramasser le ballon et de s'appliquer à lancer coude haut

Lancer sur les côtés (ou les espaces libres) et non dans l'axe

**Critères de réussite:** J'ai réussi si ...

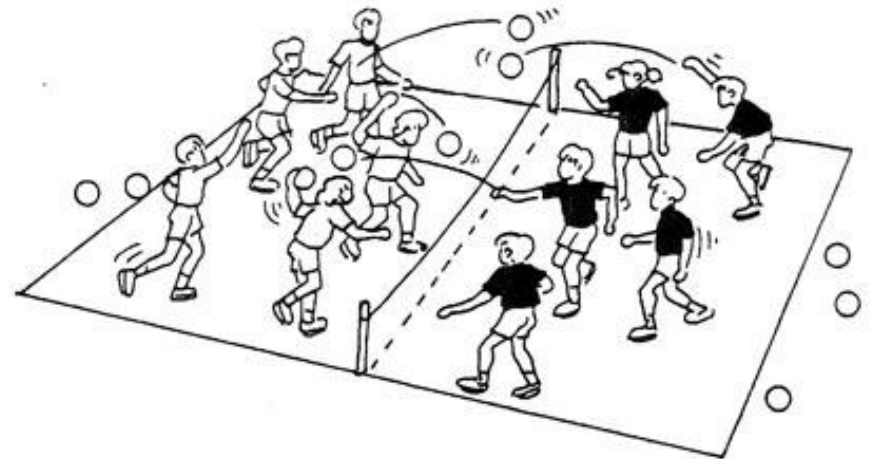
J'ai lancé au moins 3 objets.

## Variables:

\*simplification: espace, nombre de joueurs, mise en place de rôles

\*complexification: jouer sur un terrain plus grand, mais ouvert (les ballons qui sortent de l'espace de jeu sont perdus: doser sa force) / augmenter la hauteur du filet

Jouer sur la variété des objets à lancer : chiffon, balle, gros ballon, balle de jonglage ...



# D'AUTRES EXEMPLES DE JEUX SPORTIFS ET COLLECTIFS EN MOYENNE SECTION

## \* JEUX DE REPÉRAGE DANS L'ESPACE:

« les lapins dans la clairière », « les écureuils en cage »...

## \* JEUX DE POURSUITE:

« Mon ombre me suit » , «Le chat, les poules, les poussins »...

## \* JEUX DE MANIPULATION D'OBJETS:

« le trésor des pirates », « le passage de la rivière »...

Cf <http://unt.univ-reunion.fr/uv2s/eps-ecole/cycle-1/jeux-collectifs/>





# D'AUTRES EXEMPLES DE JEUX SPORTIFS ET COLLECTIFS EN GRANDE SECTION

## \* JEUX DE POURSUITE:

« les sorciers », « la queue du diable »...

## \* JEUX DE MANIPULATION D'OBJETS:

« le jeu des briques », « les déménageurs »...

## \* JEUX DE BALLONS:

« la balle assise », « les ballons voyageurs »...

Cf <http://unt.univ-reunion.fr/uv2s/eps-ecole/cycle-1/jeux-collectifs/>





## POUR LE TD PROCHAIN :



- ✓ 6 groupes de 5 à 6 étudiant(e)s
- ✓ **Groupes 1 & 2** préparent une situation « imposée » : **gendarmes & voleurs** pour une classe de **CP**
- ✓ **Groupes 3 & 4** préparent une situation « imposée » : **balle aux prisonniers** pour une classe de **CE1**
- ✓ **Groupes 5 & 6** préparent une situation « imposée » : **passe à 10**, pour une classe de **CE2**
- ✓ La trame de présentation de la situation est proposée. Mais vous pouvez en prendre une autre si vous le préférez.



# BIBLIOGRAPHIE

- ✓ « L'épreuve d'éducation physique et sportive au CRPE » - Éditions revues EPS – 2017
- ✓ « 100 heures d'EPS pour la maternelle » - CANOPE – 2009
- ✓ « La compil' – Cycle 1 » - Édition revue EPS – 2014
- ✓ Document d'accompagnement des programmes – Eduscole

