

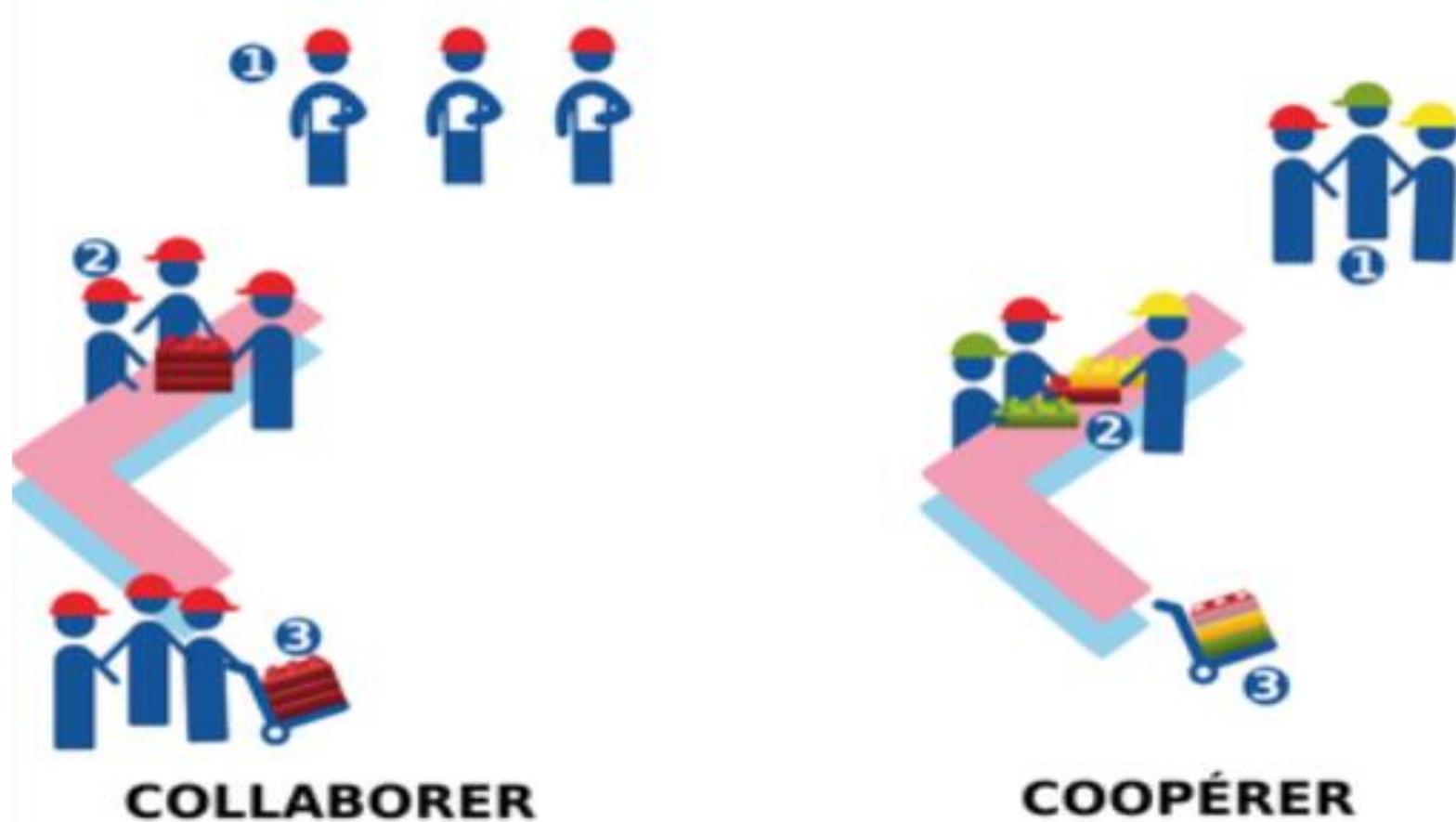
# ENSEIGNER LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS A L'ECOLE au Cycle 2 Version 2019



LABROSSE Franck  
INSPE Campus Le Havre

# RETOUR SUR LE COURS PRÉCÉDENT : JEUX COLLECTIFS AU CYCLE 1

- Des questions ?
- Petit point de vocabulaire

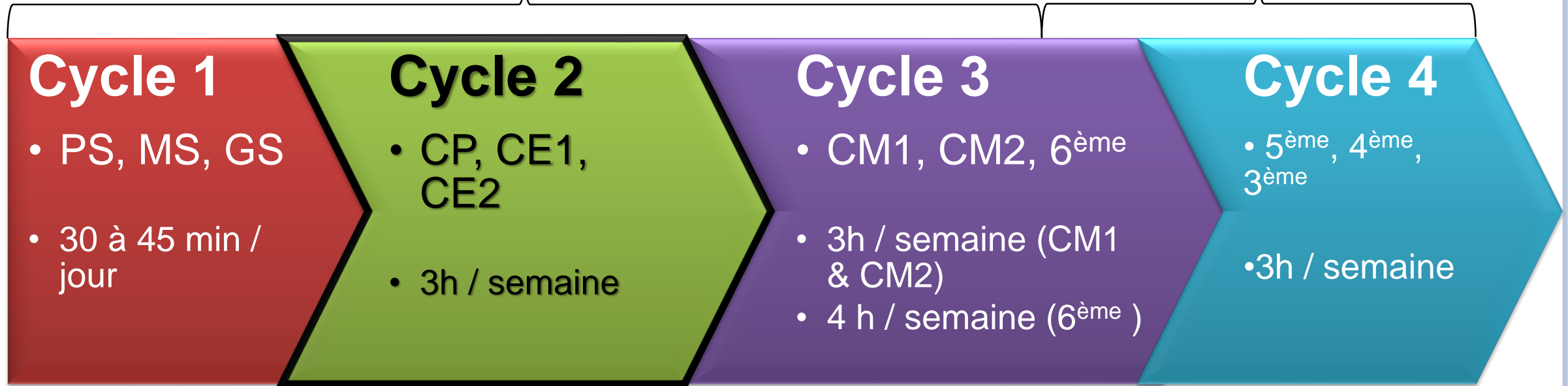


# ASPECTS INSTITUTIONNELS DE L'EPS : LE DÉCOUPAGE DES CYCLES ET PROGRAMMES DISCIPLINAIRES

Décret n°2013-682 du 24 juillet 2013

Ecole

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...)

**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 :

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

## 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

## AU CYCLE 2

### Exemples :

- Jeux traditionnels simples (béret, balle assise, épervier, balle aux prisonniers, etc.)
- Jeux collectifs avec ou sans ballon (jeu du drapeau, ballon chronomètre)
- Jeux « pré-sportifs » (Thèque, flagball, kinball)

## AU CYCLE 3

### Exemples :



# LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS AU CYCLE 2





# LES ENJEUX D'APPRENTISSAGE



# LES ENJEUX D'APPRENTISSAGE DES SPORTS COLLECTIFS AU CYCLE 2

## Pourquoi enseigner les sports collectifs au cycle 2 ?



# LES ENJEUX D'APPRENTISSAGE DES SPORTS COLLECTIFS AU CYCLE 3

## ✓ D'un point de vue moteur :

Mobiliser des nouveaux pouvoir moteur : attraper, lancer, dribbler, passer, contrôler un ballon avec les mains, avec les pieds.

Enchaîner plusieurs actions à la suite ou simultanées : courir et attraper, courir et lancer, changer de direction

## ✓ D'un point de vue informationnel :

Mobiliser ses ressources perceptives : lire une trajectoire de ballon pour l'attraper, contrôler une balle.

Mobiliser ses ressources cognitive et décisionnelle : prise d'informations pour s'adapter selon la position de ses partenaires et des adversaires, sa position sur le terrain, faire des choix stratégiques

# LES ENJEUX D'APPRENTISSAGE DES SPORTS COLLECTIFS AU CYCLE 2

## ✓ D'un point de vue social :

Jouer ensemble dans le respect des différences pour s'opposer à une équipe adverse, assumer différents rôles

## ✓ D'un point de vue affectif :

Accepter les différences (sexe, gabarit, niveaux, etc.).

Apprendre à s'organiser par rapport à un projet et non par rapport à l'affectif.

Apprendre à gérer ses émotions et son engagement





# ASPECT INSTITUTIONNEL LES PROGRAMMES

# ASPECTS INSTITUTIONNELS DE L'EPS : LES PROGRAMMES AU CYCLE 2

## BO HS N°11 DU 26 NOVEMBRE 2015

### 4 champs d'apprentissage (CA)

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Adapter ses déplacements à des environnements variés

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Exemples :  
Athlétisme (courir vite, courir longtemps, lancer, sauter)

Exemples :  
savoir nager, s'orienter, activité de roue et de glisse

Exemples :  
Danse, cirque, acrosport, gymnastique

Exemples :  
Jeux sportifs collectifs, jeux de raquette, lutte

# ASPECTS INSTITUTIONNELS DE L'EPS : LES PROGRAMMES AU CYCLE 2

## BO HS N°11 DU 26 NOVEMBRE 2015

### Compétences travaillées pendant le cycle

- **Rechercher** le gain du jeu, de la rencontre.
- **Comprendre** le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- **Accepter** l'opposition et la coopération.
- **S'adapter** aux actions d'un adversaire.
- **Coordonner** des actions motrices simples.
- **S'informer**, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- **Respecter** les règles essentielles de jeu et de sécurité.



### Attendus de fin de cycle

- Dans des situations aménagées et très variées,
- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif **en respectant les règles du jeu.**
- **Contrôler** son engagement **moteur** et **affectif** pour réussir des **actions simples.**
- **Connaitre le but du jeu.**
- Reconnaître ses **partenaires** **et ses adversaires.**



### Repères de progressivité

- Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à :
  - **Se reconnaître** attaquant ou défenseur
  - Développer **des stratégies**
  - Identifier et remplir des **rôles** et des **statuts** différents dans les jeux vécus et **respecter les règles**
- Au cours du cycle, l'élève affronte un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des **stratégies** comme **attaquant** comme **défenseur** et de **comprendre** qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues)

# Repères d'apprentissage (en référence aux programmes - BO spécial n°11 du 26 novembre 2015)

Les données en italique sont des propositions complémentaires aux extraits des programmes.

## Champ d'apprentissage 4 : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

### Activités supports :

- ▶ jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine...)
- ▶ jeux collectifs avec ou sans balle (à effectifs réduits)
- ▶ jeux pré-sportifs...

### Conduire et maîtriser un affrontement collectif

S'engager dans un affrontement individuel ou collectif.

Connaitre le but du jeu, se reconnaître comme attaquant ou défenseur, reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.

Respecter des règles essentielles de jeu et de sécurité *et les faire évoluer.*

S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.

Développer des stratégies.

Identifier et assumer des rôles et des statuts différents (attaquant, défenseur, poursuivant, poursuivi, arbitre, observateur...).

### Coordonner des actions motrices simples

*Attraper une balle.*

*Faire une passe précise.*

*Tirer pour atteindre une cible.*

*Réaliser des actions avec ses partenaires : aider, délivrer, attraper...*

*Eviter un adversaire, gêner les actions d'un adversaire.*

*Produire des trajectoires de balle de plus en plus variées (courtes tendues / longues courbes) au service du jeu (analyser avant d'agir).*

*Enchaîner plusieurs actions élémentaires pour la continuité du jeu (anticiper, pour être efficace).*

**Document  
Non-institutionnel**

# QUOI TRAVAILLER AU CYCLE 2 : 1<sup>ÈRE</sup> PROPOSITION DE PRÉSENTATION

## PROPOSITIONS DE DIMENSIONS POUVANT ÊTRE TRAVAILLÉES


### Dimensions méthodologique

- **S'informer pour agir**
- **Se reconnaître** attaquant ou défenseur
- **Connaitre et intégrer** les règles de base.
- Etc.

### Dimension motrice

- Courir vers ...
- Eviter un adversaire
- Tirer sur une cible
- Courir pour toucher un adversaire
- Lancer une balle pour faire une passe
- S'orienter et attraper une balle suite à une passe
- Faire progresser une balle à plusieurs vers un but (sans courir balle en main)
- Se démarquer
- Jouer son rôle de défenseur : gêner le jeu des attaquants
- Changer de rôle et donc d'actions au cours du jeu
- Etc.

### Dimension sociale

- Accepter de jouer avec différents partenaires
  - Accepter différents rôles (arbitre, joueur, secrétaire, organisateur, etc.)
  - Savoir gagner et perdre loyalement, être fair-play.
  - Etc.
- 



# QUOI TRAVAILLER AU CYCLE 2 : 2<sup>ND</sup> PROPOSITION DE PRÉSENTATION

## PROPOSITIONS DE CONTENUS POUVANT ÊTRE ABORDÉS

### Connaissances

#### « savoir »

- Connaître la règle (règle d'or, règles du jeu)
- Connaître les différents rôles (le sien et celui des autres)
- Connaître le code d'arbitrage.
- Connaître la manière de faire collective efficace.

### Capacités

#### « Savoir-faire »

- Se situer dans un espace simple et orienté (objectif à atteindre, objectif à défendre)
- Percevoir, choisir, décider, agir
- Courir, tirer, lancer, rattraper pour ...
- Esquiver
- Passer, réceptionner
- S'interposer
- Se démarquer
- Adapter son action à celle des autres (partenaires, adversaires)
- Enchaîner des actions simples
- Alternier le rôles

### Attitudes

#### « savoir-être »

- Accepter sereinement les résultats
- S'inscrire dans un projet d'action collective
- Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement
- Accepter les règles du jeu
- Gérer le jeu (début/fin) et les résultats (gagné/perdu/égalité)
- Accepter différents rôles/statuts
  - les statuts (attaquants /défenseurs)
  - les rôles : observateur/joueur/juge (attention : juge : une règle à regarder, observateur : un critère à regarder.)
- Accepter de s'exercer, être persévérant
- Mémoriser et respecter les consignes



# ASPECT INSTITUTIONNEL, LIEN AVEC LE S4C

S4C : Socle Commun de Connaissance, de Compétences et de Culture  
Décret n° 2015-372 du 31-3-2015 - J.O. du 2-4-2015

# ASPECTS INSTITUTIONNELS DE L'EPS : LES PROGRAMMES AU CYCLE 2 ET LE S4C

## 5 compétences générales (S4C → C. G.)

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine

Développer sa motricité et construire un langage du corps  
« **MOTRICITE** »

S'appropriier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre  
« **OUTILS** »

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble  
« **CITOYENNETE** »

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière  
« **SANTE** »

S'approprier une culture physique sportive et artistique  
« **CULTURE** »

# ASPECTS INSTITUTIONNELS DE L'EPS : LES PROGRAMMES AU CYCLE 2 ET LE S4C (propositions)

5 compétences générales (S4C → C. G. → exemples)

## MOTRICITE

Développer sa motricité et construire un langage du corps

## OUTILS

S'appropriier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

## CITOYENNETE

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

## SANTE

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

## CULTURE

S'appropriier une culture physique sportive et artistique

Utiliser l'espace de jeu dans toute ses dimensions

Atteindre la cible

S'organiser pour défendre sa cible et attaquer la cible adverse

Connaitre les règles du jeu et les respecter

Accepter de perdre ou de gagner

Maîtriser ses émotions et ses réactions

Doser son effort pour préserver son intégrité physique et celle des autres

Connaitre les règles d'arbitrage spécifiques à l'activité



**LES  
CARACTÉRISTIQUES  
DES ÉLÈVES**

**LE PROJET DE  
TRANSFORMATION**

# Pour se rendre compte de ce qu'est qu'une classe de cycle 2 en jeux collectifs

SEANCE EN SITUATION

ATELIER DE SPORT

—  
**Le chasseur, le moineau, l'abeille**

N

ATELIER DE SPORT

—  
**Ballons-poursuite**

SEANCE EN SITUATION

ATELIER DE SPORT

—  
**Balle assise**

# LES CARACTERISTIQUES DES ELEVES DU CYCLE 2, AU REGARD DES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS

	CAPACITES DE L'ENFANT	« PAS EN AVANT »	COMPETENCES VISEES
<b>RESSOURCES MOTRICES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Enchaîne 2 ou 3 actions simples successives ou simultanées (courir, accélérer, lancer, s'arrêter, recevoir ...)</li> <li>Ajuste son action (lien vitesse ↔ précision).</li> <li>Reste équilibré mais agit en bloc (pas de dissociation haut/bas).</li> <li>Alterne des efforts courts à des vitesses variées (moins « explosif ») avec des moments de récupération</li> </ul>	<p><b><u>Ce que l'on peut attendre des enfants au regard des jeux sportifs collectifs:</u></b></p> <p><b>Enchaîner des actions simples en distinguant deux rôles :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>l'attaquant</b> (court et transporte un objet, reçoit et passe un ballon, court vers un but pour marquer)</li> <li>- <b>Le défenseur</b> (court et touche les porteurs de balle ou d'objet, essaye d'intercepter le ballon, court et s'interpose, etc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Réalise et <b>enchaîne</b> des actions plus <b>complexes</b> avec moins de contrôle visuel (ex : utiliser le ballon ET courir).</li> <li>Amélioration de la <b>précision</b> ou maintien de la précision, mais avec plus de <u>vitesse</u> ou avec des gestes plus <u>complexes</u>.</li> <li><u>Dissociation</u> des actions des trains supérieurs et inférieurs.</li> <li><u>Dose</u> son implication pour pouvoir <u>enchaîner</u> des actions avant de récupérer.</li> </ul>

# LES CARACTERISTIQUES DES ELEVES DU CYCLE 2, AU REGARD DES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS

	CAPACITES DE L'ENFANT	« PAS EN AVANT »	COMPETENCES VISEES
RESSOURCES COGNITIVES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Commence à anticiper les réponses adverses.</li> <li>• Prend en compte, dans chaque rôles, des indices de plus en plus variés et complexes (les espaces, adversaires, partenaires, la cibles, les objets, les distances, etc.)</li> <li>• Connait et reconnaît la nécessité des règles fondamentales des jeux pratiqués</li> </ul>	<p><b><u>Ce que l'on peut attendre des enfants au regard des jeux sportifs collectifs:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.</b></li> <li>- <b>S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.</b></li> <li>- <b>Contrôler son engagement moteur</b> <b>Connaitre le but du jeu</b></li> </ul> <p><b>( AFC cycle 2)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre en compte <u>plus d'indices</u> et selon les rôles (le sien et celui des autres)</li> <li>• <u>Fait des choix</u> plus rapides (passer ou continuer seul) et moins affectifs.</li> <li>• Etre <u>plus attentif</u> tout en se déplaçant</li> </ul>



# LES CARACTERISTIQUES DES ELEVES DU CYCLE 2, 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 et essaie de faire de son mieux.</li> <li>• Apprécie mieux sa valeur, anticipe ses chances et ses réussites.</li> <li>• Accepte de différer ses envies de plaisirs immédiats.</li> <li>• Accepte les nouveaux rôles.</li> <li>• Apprécie les responsabilités</li> <li>• Commence dépasser le fait de ne jouer qu'avec ses copin(e)s.</li> <li>• Essaie de se valoriser au sein du groupe et de la classe</li> </ul>	<p><b><u>Ce que l'on peut attendre des enfants au regard des jeux sportifs collectifs:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.</b></li> <li>- <b>S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.</b></li> <li>- <b>Contrôler son engagement moteur</b></li> </ul> <p><b>Connaitre le but du jeu</b></p> <p><b>( AFC cycle 2)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaitre ses points forts et ses faiblesses.</li> <li>• <u>Contrôle de ses émotions</u> et résiste au stress (accepte la défaite, inhibition, différer le plaisir immédiat).</li> <li>• Accepte la confrontation « saine ».</li> <li>• Prend au sérieux ses <u>responsabilités</u> et à <u>envie de les exercer.</u></li> <li>• <u>Joue avec ses partenaire</u> selon <u>l'objectif du jeu</u> et non selon ses affinités.</li> </ul>



# LA PROGRESSIVITÉ TOUT AU LONG DU CYCLE

# COMMENT FAIRE PROGRESSER LES ELEVES AU COURS DU CYCLE 2 DANS LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS?



	CP Des jeux traditionnels ...	CE1 ... aux ...	CE2 ... jeux collectifs avec balle
<b>Notion d'action collective</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Une somme d'individus tournée vers un même but commun ou autour d'un même rôle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• .... À une activité avec l'interdépendance des rôles...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ... à une activité avec ses sous rôles (se relayer pour progresser, se démarquer pour aider progresser, etc.)</li> </ul>
<b>Notion d'espace</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Un espace orienté vers un but pour l'élève (une cible)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ... à un espace réversible (cible à attaquer, cible à défendre)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ...à un espace interpénétré, plus large</li> </ul>
<b>Notion de rôles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ De coopération au travers <b>un seul rôle</b> (attaquant ou défenseur) ....</li> <li>▪ De 2 observateurs pour 1 indice</li> <li>▪ D'arbitrer seul d'une règle simple</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• .... Une activité avec alternance de <b>deux rôles</b> (attaquant ou défenseur) ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ... à une réversibilité des rôles plus rapide (passage d'attaque à défense rapide)</li> <li>• ... à 1 observateur = 1 indice</li> <li>• ... à Arbitre de 2 règles + gestuelle</li> </ul>
<b>Notions de règles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Plusieurs règles simples à respecter               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fait respecter une règle</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ... qui <b>évoluent et se complexifient</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ... au respect de <b>plusieurs règles simultanément.</b></li> <li>• À l'arbitrage de 2 règles + sifflet + gestuelle.</li> </ul>

# LA PROGRESSIVITÉ SUR LE CYCLE 2....

Des formes de pratique qui évoluent

Jeu traditionnel

... à ...

Jeux collectifs pré-sportifs avec ballon

Des formes de coopération de + en + complexes

Somme d'actions individuelle

- Ex : déménageur

Prise en compte progressive du partenaire

- Ex : loup glacé avec délivrance

Actions conjointes des partenaires

Des formes d'opposition de + en + complexes

Opposition indirecte

- Ex : « je remplis pdt que d'autres vident »

Opposition directe, statuts différenciés

Ex : balle au prisonnier

Opposition directe, statut indifférenciés

- Ex : passe à 10

Des espaces qui évoluent

Des espaces différenciés

... à ...

Des espaces interpénétrés

# DIFFÉRENCES ENTRE LES JEUX TRADITIONNELS ET LES SPORTS COLLECTIFS....

## Jeux traditionnels

- Les règles sont non codifiées, parfois négociées
- Le jeu se termine parfois sans vainqueur, ni vaincu : on joue pour le plaisir (ex : la balle assise)
- La coopération a un statut important qui s'inscrit dans le score (ex : passe à 10)
- Les confrontations sont plus souples, fluctuantes, parfois contradictoires où le pouvoir de chacun est plus important (ex : poules, renards, vipères)
- L'imagerie et la symbolique procure à l'enfant un vécu corporel et relationnel qui correspond à la mise en actes d'une culture

## Sports collectifs

- Le règlement est codifié mais plus ou moins adaptable
- Le match a pour but de gagner selon les règles de marque définies
- La coopération est nécessaire pour s'opposer afin d'accéder à la cible et de marquer
- La confrontation est plus ou moins directe (basket vs Ultimate vs flag Ball) mais au travers de deux rôles contradictoires : attaquant et défenseur et une cible à attaquer et/ou défendre
- La symbolique de la conquête est centrale (conquérir une cible, un espace)

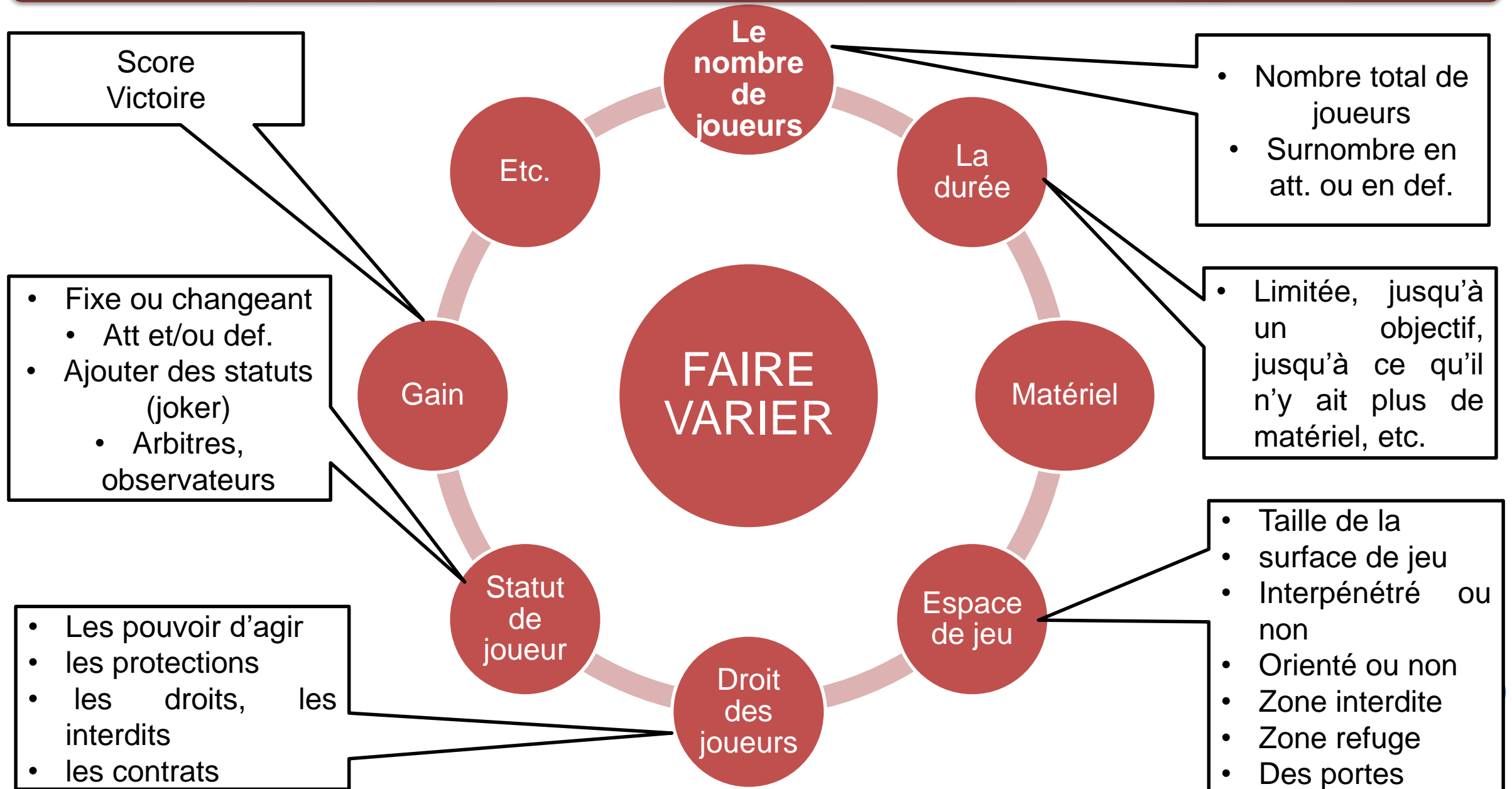
# ZOOM SUR QUELQUES POINTS

## IMPORTANTES :

- les variables didactiques
- La structure d'une séquence
  - L'échauffement
- Quelques propositions d'adaptations scolaires pour des élèves à Besoins Educatifs Particulier (BEP)



# LES VARIABLES DIDACTIQUES POUR ADAPTER LES JEUX COLLECTIFS ...





**LA STRUCTURE :**

**DE LA SÉQUENCE**

**DE LA SÉANCE**



# RAPPEL : TRAME D'UNE SÉANCE

## Réactivation

Règles d'or

Séance précédente

Explication du déroulement de la séance

(10min max, en classe si possible, support visuel)



## Échauffement collectif et ludique (10min)

Rituel si l'on vise l'autonomie.

... ou ...

Ciblé : jeux collectifs simples pour rentrer dans la séance, règles simples, utilisation du matériel, avec les autres joueurs



## Situation A (20 min)

Situation évolutive sur un thème



## Situation B (15 min)

En lien avec la situation A.

Situation évolutive sur le même thème



## Bilan & retour au calme (5min)

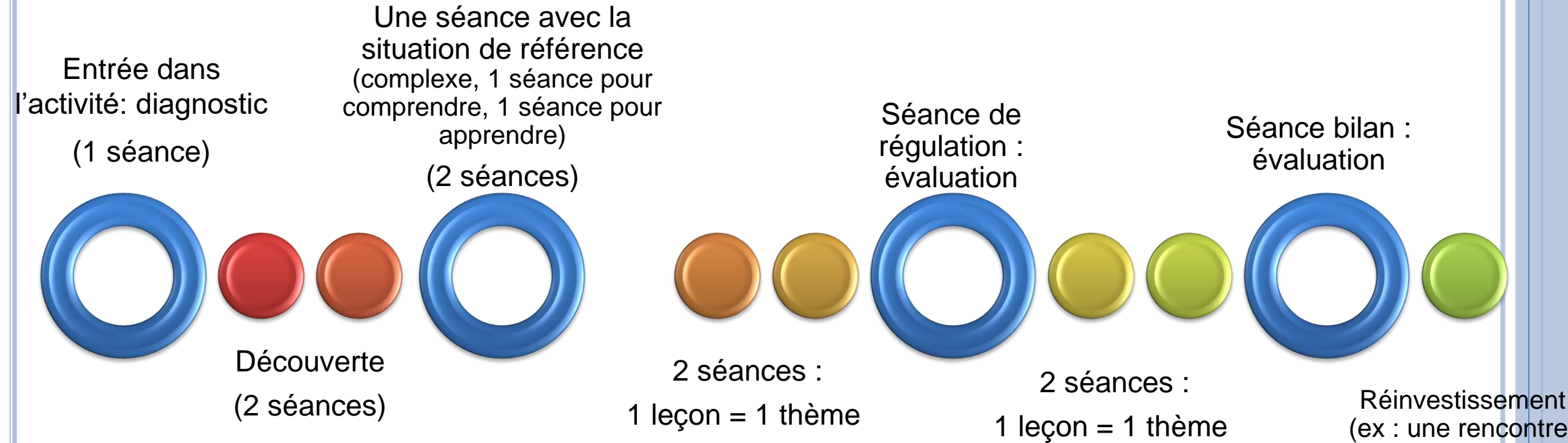
Bilan très ciblé

Moment de retour sur soi

Rangement

# RAPPEL : TRAME D'UNE SÉQUENCE

## PROPOSITION D'ORGANISATION

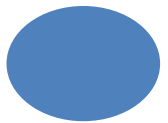
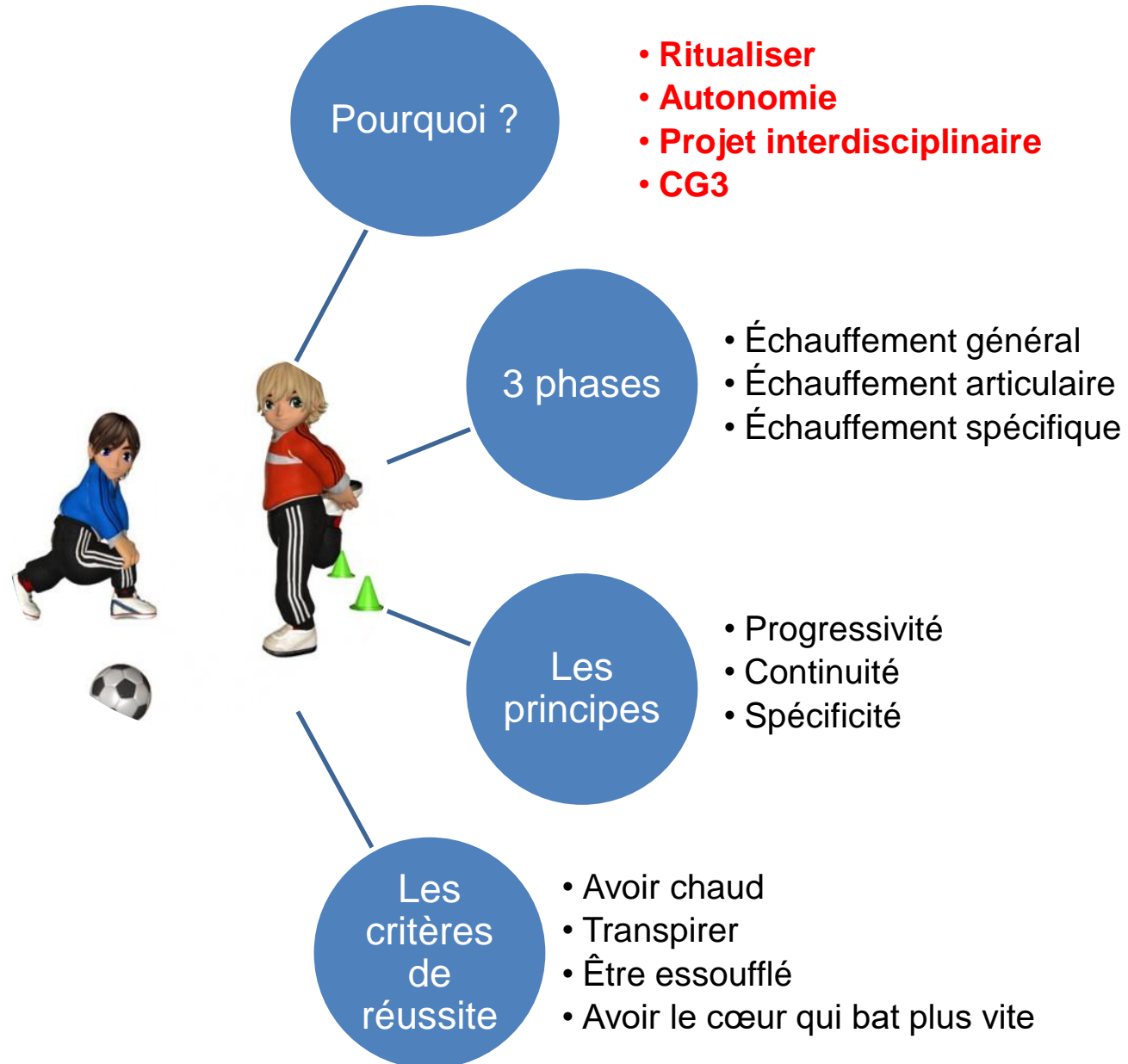




# L'ÉCHAUFFEMENT ET LES CONSEILS PRATIQUES

# L'ÉCHAUFFEMENT EN JEUX SPORTIFS COLLECTIFS AU CYCLE 2

## L'échauffement ritualisé



# L'ÉCHAUFFEMENT EN JEUX SPORTIFS COLLECTIFS AU CYCLE 2

## L'échauffement Orienté



Pourquoi ?

- Entrer progressivement dans l'activité
- Amener les règles progressivement
- Pour commencer à aborder le thème de la leçon

2 phases

- Échauffement global avec les objets du cours (ballon)
- Échauffement plus particulier

Les principes

- En lien avec l'activité
- En lien avec le thème de la leçon
- Progressivité
- Continuité

Les critères de réussite

- Avoir chaud
- Transpirer
- Être essoufflé
- Avoir le cœur qui bat plus vite



**LES JEUX COLLECTIFS ET  
LES ÉLÈVES À BESOINS  
ÉDUCATIFS PARTICULIERS**

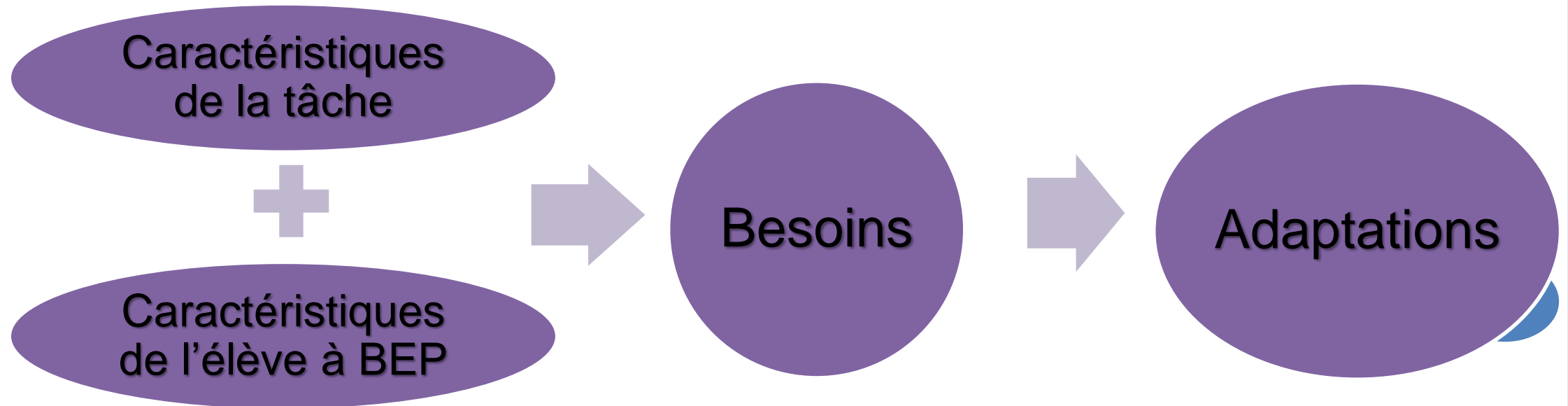
## QUELQUES NOTIONS

- **Handicap** → situation de handicap (c'est le lien entre les caractéristiques des élèves et la situation qui définissent le handicap)

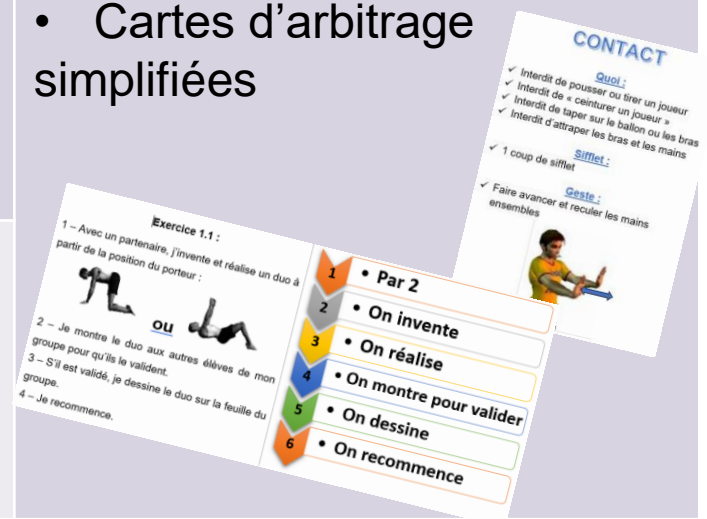
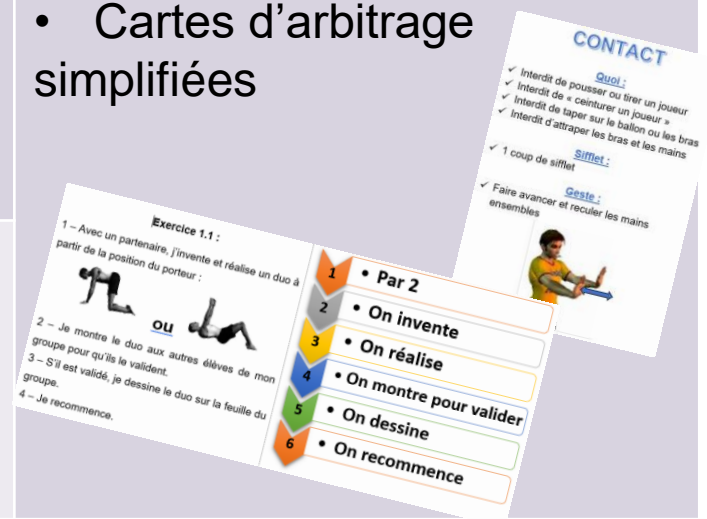
ex : un malentendant VS élève sans BEP à la piscine

- **Handicapé** → élèves à Besoins Educatifs Particuliers

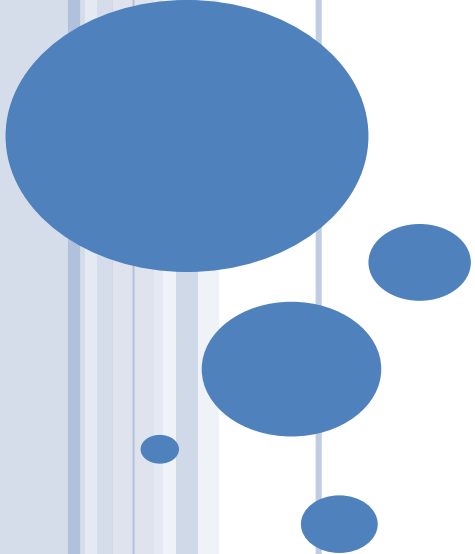
Il faut identifier les caractéristiques des élèves et celles de la situation pour identifier les besoins spécifiques



# QUELQUES IDÉES ET PROPOSITIONS

Troubles	Caractéristiques	Besoins particuliers en jeux collectifs	Propositions d'adaptations
<ul style="list-style-type: none"> <li>Trouble du Déficit d'Attention avec ou sans Hyperactivité (TDAH)</li> </ul>	<p>Manque d'attention « Zappe » très facilement</p>	<p>Permettre de se rappeler des consignes et des règles en arbitrage</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 seule règle à arbitrer</li> <li>Cartes de consignes</li> <li>Cartes d'arbitrage simplifiées</li> </ul> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>Déficience cognitive (certains élèves d'ULIS)</li> </ul>	<p>Difficulté à comprendre et/ou mémoriser certaines consignes</p>	<p>Permettre de mieux comprendre et mémoriser les règles d'arbitrage</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Troubles des coordinations motrices (Dyspraxie)</li> </ul>	<p>Maladresse globales et des difficultés d'organisation corporelle</p>	<p>Faciliter la préhension des objets (ballon)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ballons très légers (ralenti sa vitesse). Ex : ballon baudruche</li> <li>Ballons dans un filet en maille</li> <li>Ballons en mousse ou très sous gonflés permettant une saisie plus facile</li> <li>Gros ballons</li> </ul>





**ILLUSTRATIONS :  
PROPOSITIONS DE  
SITUATION (CP,  
CE1, CE2)**

# LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS AU CYCLE 2: CONSEILS POUR LA MISE EN ŒUVRE

- Commencer avec le minimum de règles (juste ce qui permet de jouer) et les faire évoluer au fur et à mesure de la séquence.
- Éviter les jeux à élimination, car ce sont les plus faibles qui sont souvent sortis.
- Privilégier plusieurs ateliers d'un même jeu à effectif réduit plutôt qu'un jeu en classe entière.
- Privilégier la notion de surnombre.
- Limiter le nombre de règles à arbitrer (1 ou 2) et le nombre de critères à observer (1 critère pour 2 observateurs ou 1 critère pour 1 observateur).
- Éviter le zapping et privilégier les évolutions d'une même situation
- Rappel : 1 séance = 1 thème, 1 séquence = un emboîtement de thèmes.



## EXEMPLE DE JEUX SPORTIFS COLLECTIFS AU CYCLE 2: DU CP AU CE2

CP

- Les gendarmes et les voleurs

CE1

- La balle au prisonnier

CE2

- La passe à 10

### Progressivité :

- Dans le type d'activité
- Des rôles
- De l'espace
- Dans les manipulations
- Dans la coopération
- Dans l'opposition



# SUITE DU COURS EN GYMNASSE

## Étape 1

- Echauffement orienté fait par le formateur
- + Bilan

## Etape 2

- Groupe 1 anime la situation « gendarmes & voleurs » pour des CP, groupes 3 & 5 font les élèves.
- Groupe 2 anime la situation « gendarmes & voleurs » pour des CP, groupes 4 & 6 font les élèves.
- + Bilan

## Etape 2

- Groupe 3 anime la situation « balle aux prisonniers » pour des CP, groupes 1 & 5 font les élèves.
- Groupe 4 anime la situation « balle aux prisonniers » pour des CP, groupes 2 & 6 font les élèves.
- + Bilan

## Etape 3

- Groupe 5 anime la situation « passe à 10 » pour des CP, groupes 1 & 3 font les élèves.
- Groupe 6 anime la situation « passe à 10 » pour des CP, groupes 2 & 4 font les élèves.
- + Bilan



## POUR LE TD PROCHAIN :



- ✓ 6 groupes de 5 à 6 étudiant(e)s
- ✓ Groupes 1 & 2 préparent **un échauffement** pour les activités « **jeux sportifs collectifs** ». **Groupe 1** : pour des **CM1**. **Groupe 2** pour des **CM2**
- ✓ Groupes 3 & 4 préparent une situation sur le thème « **progresser vers la cible** » pour une classe de **CM1** sur l'activité **ultimate**
- ✓ Groupes 5 & 6 préparent une situation sur le thème « **écartement du jeu** » pour une classe de **CM2** sur l'activité **handball**
- ✓ 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 » - Editions revue EPS – 2017
- ✓ « 100 heures d'EPS pour la maternelle » - CANOPE – 2009
- ✓ « La compil' – Cycle 1 » - Edition revue EPS - 2014

