

Objectif de la séance et compétences visées :

- **Prise de décision** (*cognitif et perceptif*)
- Être capable de faire un choix judicieux entre deux alternatives au sein d'un même rôle.

Situation : les gendarmes et les voleurs

Objectifs, compétences visées :

Compétences des programmes :

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

S'adapter aux actions d'un adversaire.

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

Objectif prof :

Faire un choix entre deux alternatives (voleur : délivrer ou chercher un objet – gendarme : chasser les voleurs ou surveiller les prisonniers)

S'organiser collectivement pour défendre ses intérêts.

Buts pour l'élève :

- ✓ Pour les gendarmes :
 - Éliminer les voleurs en les touchant
 - Empêcher les voleurs pris d'être libérés
- ✓ Pour les voleurs :
 - Rapporter tous les objets dans leur camp
 - Ne pas se faire attraper par les gendarmes

Contenu d'enseignement et/ou critères de réalisation :

Pour le voleur :

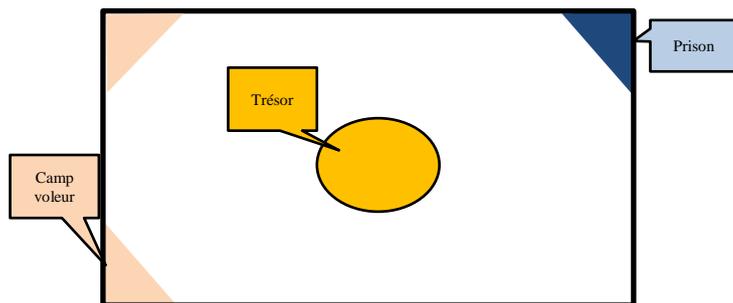
- ✓ Identifier le couloir de jeu direct (couloir camps/prison, couloir camp/ trésor)
- ✓ Identifier la distance des gendarmes, son orientation, sa vitesse, sa posture, son regard, son rapport de force en termes de vitesse de course.
- ✓ Identifier l'espace occupé collectivement : quelles possibilités collectives d'envahir le terrain d'attirer un gendarme dans une direction ?
- ✓ Identifier le rapport de force du moment entre voleurs et gendarmes (qui reste en jeu ? Combien de prisonniers ?)
- ✓ Identifier les mouvements de la chaîne de prisonniers (active/ passive, longueur, déplacements)

Pour le gendarme :

- ✓ Identifier si le couloir de jeu direct : (le couloir entre le camp et la prison) l'occupe-t-on suffisamment ?
- ✓ Identifier la distance au voleur, son orientation, sa vitesse, sa posture (prêt à démarrer ou passif), le rapport de force à la course entre lui et moi, le rapport coût /bénéfice de cette course
- ✓ Identifier les espaces occupés collectivement : quelles possibilités collectives de quadriller le terrain, d'occuper la zone autorisée proche du camp des voleurs ? Qui reste près de la prison ?
- ✓ Identifier le rapport de force du moment entre voleurs et gendarmes (qui reste en jeu ?)
- ✓ Identifier les mouvements de la chaîne de prisonniers (active/ passive, longueur, déplacements)
- ✓ Prendre une décision en fonction de l'évaluation du rapport de force
- ✓ Identifier le rapport de force individuel
- ✓ Identifier le rapport de force collectif
- ✓ Identifier le rapport de force collectif

Aménagement matériel et déroulement :

Terrain 20 x 10m



2 groupes sont des voleurs, 1 équipe est gendarmes

Les autres :

1 équipe de score :

- +1 pour les voleurs si un objet est ramené dans le camp
- +1 pour les gendarmes à chaque voleur attrapé

1 équipe arbitre :

- 1 élève maitre du temps
- 1 élève surveille les limites
- 2 élèves surveillent la prison

1 équipe d'observateur :

- 2 élèves comptent le nombre de délivrances
- 2 élèves comptent le nombre de voleurs pris
- 1 élève compte le nombre de non-respects des règles

Organisation, groupes :

6 groupes (de A à F) de 5 élèves. Groupe mixte imposé par l'enseignant.

Phase de jeu :

- AB voleur + C gendarme / DEF non-joueur
- BC voleur + A gendarme / DEF non-joueur
- AC voleur + B gendarme / DEF non-joueur

Petit bilan

Inversion des rôles : DEF joueur / ABC non-joueur

Consignes organisation et sécurité :

Règles du jeu :

- les voleurs doivent rapporter les objets un par un dans leur camp.
- les gendarmes doivent toucher les voleurs, même si ceux-ci ne portent pas d'objet.
- les voleurs touchés avec un objet le rapportent au milieu et forment une chaîne qui commence dans le camp des gendarmes.
- les prisonniers peuvent être libérés par une touche.
- Si un voleur sort de l'espace de jeu, il est prisonnier.

Règles de sécurité :

- Ne pas faire mal
- Pas de coup, pas de coche pied
- Si on est pris, on ne se débat pas.

Temps

✓ Jeu de 4 min

Matériel

- ✓ Caisse avec des objets
- ✓ Caisse pour les voleurs
- ✓ Chasuble (10 voleurs + 5 gendarmes)
- ✓ 1 chronomètre
- ✓ Des marques au sol

Critères de réussite

- pour les gendarmes, il faut éliminer les 2/3 des voleurs.
- pour les voleurs, il faut rapporter tous les objets dans son camp.

Observable prof :

- Stratégie individuelle
- Stratégie collective

Variable, Remédiations, régulation :

- ✓ Taille du terrain
- ✓ Distance camp prison, lieu des prisons
- ✓ Taille des camps de voleurs
- ✓ Nombre de prisons
- ✓ Espaces interdits aux gendarmes (par exemple autour du camp des voleurs)
- ✓ Refuges
- ✓ Nombre de vie des voleurs (avec des foulards à la hanche)
- ✓ Modalité de capture

Classe : CE1

Séance n° 3 / 11

Activité : jeux sportifs collectifs

Effectif : 30

Objectif de la séance et compétences visées :

- **Moteur** (*choix personnel, mais on aurait aussi bien pu avoir un objectif plus cognitif ou plus social,)*
- Tirer, passer, bloquer, esquiver
- Faire des choix stratégiques individuels : tirer ou passer

Situation: la balle aux prisonniers

Objectifs, compétences visées :

Compétences des programmes :

S'adapter aux actions d'un adversaire.

Coordonner des actions motrices simples.

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

Objectif prof :

Être capable d'utiliser le ballon avec habileté selon un objectif (tirer, passer, bloquer)

Être capable de coordonner des actions ; courir et tirer, se déplacer et recevoir, se retourner et bloquer, se baisser

Remettre en cause son équilibre de terrien : sauter, se pencher, chuter, se baisser.

Dissocier les actions des jambes et celles des bras

Coordonner l'action des deux bras

Buts pour l'élève :

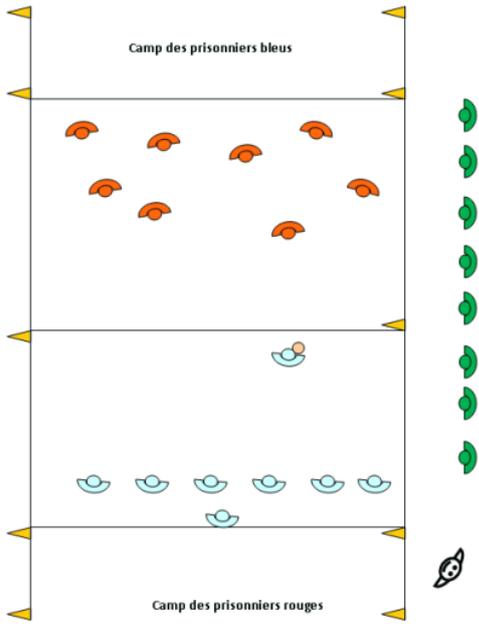
Éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse en les touchant avec un ballon

Ne pas se faire éliminer

Si je suis éliminé, essayer de sortir de prison en touchant un joueur adverse

Contenu d'enseignement et critères de réalisation :

- ✓ Être de face pour agir et regarder son partenaire ou son adversaire.
- ✓ Pour recevoir : voir une posture avec les pieds décalés, les bras fléchis avec les mains ouvertes au niveau des épaules.
- ✓ Pour tirer : saisie de la balle à une main, pieds décalés, recul de l'épaule du côté tireur. Tirer fort. Viser de haut en bas. Viser les plus vulnérables
- ✓ Pour passer : viser les épaules à une main. Moduler la trajectoire selon la zone où est le partenaire (à coté ou lancer par-dessus les adversaires)
- ✓ Pour bloquer : regarder son vis-à-vis. Avoir les jambes légèrement fléchies. Avoir les mains ouvertes au niveau du bassin.
- ✓ Pour esquiver : avoir les jambes fléchies, se déplacer en changeant de rythme et de direction pour créer de l'incertitude. Bien regarder son vis-à-vis.

<p>Aménagement matériel et déroulement :</p>  <p>Déroulement : Partie de 5 à 7 min 3 phases : Equipes A vs équipe B / équipe C arbitre Équipes A vs équipe C / équipe B arbitre Équipes C vs équipe B / équipe A arbitre</p>		<p>Organisation, groupes : La classe est divisée en trois groupes (de 10 élèves), homogène entre eux. Les groupes sont constitués par le maître (ou la maîtresse)</p> <p>Consignes organisation et sécurité :</p> <p>Règles :</p> <p><u>Pour les porteurs de balles</u> Toucher les joueurs adverses avec le ballon (le ballon ne doit pas toucher le sol avant). Les joueurs de cette équipe peuvent : - lancer la balle sur un adversaire ; - passer la balle à un partenaire à l'intérieur de son camp - passer la balle à un partenaire prisonnier Si c'est un prisonnier qui touche un adversaire, il est libéré et rejoint son camp.</p> <p><u>Pour les non-porteurs de balle</u> Ne pas se faire toucher Bloquer, de volée, les tirs des adversaires Un joueur touché rejoint la zone des prisonniers. Un joueur qui bloque de volée la balle : 1- n'est pas touché 2- envoie le tireur en prison</p> <p><u>Arbitrage :</u> Les élèves arbitres jugent : - les sorties des joueurs (un joueur qui sort de l'espace de jeu est pris et rejoint la zone des prisonniers) → 2 arbitres - les joueurs touchés (les touches ne sont valables que si le ballon n'a pas touché le sol avant) → 2 arbitres - les arrêts de volée → 2 arbitres - si les élèves sont touchés. → 2 arbitres - le temps impartir → 2 arbitres</p> <p>Règles de sécurité : Ne pas tirer la tête d'un adversaire</p>
<p>Temps 3 séquences de 7 min de jeu : A vs B B vs C A vs C</p>	<p>Matériel Marque au sol pour marquer l'espace de jeu Ballon en mousse Chronomètre Dossard ou chasubles</p>	<p>Critères de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Réussir au moins 50% de ses tirs ✓ Ne s'être fait bloquer qu'une seule fois par match ✓ Ne rater que 2 passes durant le match ✓ Réussir au moins 1 blocage ✓ Ne pas être touché dans le dos
<p>Variable, Remédiations, régulation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace : créer des espaces prisonniers tout autour du terrain - Espace : agrandir ou réduire l'espace de jeu (terrain plus profond ou plus large) - Espace : découper le terrain en 2 sous zones - Règle : tout ballon non attrapé par les prisonniers dans leur zone est rendu à l'adversaire - Règles : le blocage de volée de la balle ne fait pas prisonnier celui qui bloque la balle et fait simultanément prisonnier l'adversaire qui a tiré. - Règle : le porteur de balle peut ou pas se déplacer avec la balle en mains. - Règle : autoriser les rebonds au sol. - Règle : nombre de ballon en jeu. - Règle : donner des « vies » à certains joueurs - Règle : avoir des jokers intouchables dans chaque camp - Joueurs : augmenter ou diminuer le nombre de joueurs 		

Objectif de la séance et compétences visées :

- Percevoir, décider et agir.
- Se démarquer, passer à un joueur libre, enchaîner des actions.

Situation : la passe à 10 en 5 vs 0 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1**Objectifs, compétences visées :**Compétences des programmes :

S'adapter aux actions d'un adversaire.

Coordonner des actions motrices simples.

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

Objectif prof :

PB : être capable de repérer un NBP démarqué à distance de passe et lui faire une passe précise (avec ou sans déplacement)

NBP : être capable de repérer les espaces libres pour se démarquer à distance de passe pour offrir des possibilités au BP. Attraper une passe avec ou sans déplacement.

Def : repérer les joueurs adverses pour se situer entre le PB et les NPB. Réagir pour intercepter la balle.

Buts pour l'élève :

Attaquants : faire le plus de suite de 10 passes sans perdre la balle.

Défenseurs : intercepter la balle pour empêcher le groupe adverse de marquer des points.

Contenu d'enseignement et critères de réalisation :Porteur :

- passer à un NPB démarqué
- éloigner le ballon des adversaires (protéger son ballon)
- pas de passe en cloche par-dessus les défenseurs

Partenaire du porteur :

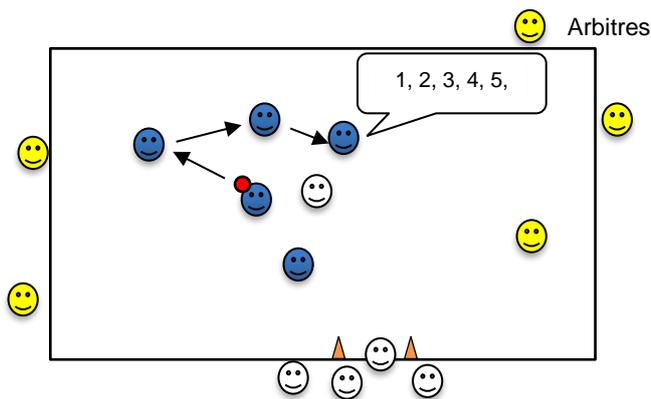
- se démarquer en étant à distance de passe
- se répartir tout autour du porteur pour lui donner des possibilités de passes devant et derrière lui

Adversaire :

- se placer pour intercepter entre le PB et un NPB.
- être dans une position d'interception
- s'organiser collectivement pour qu'un joueur gêne le porteur, et les autres se mettent en position d'interception (marque un joueur, entre le joueur et le porteur)

Aménagement matériel et déroulement :

2 terrains de 20 x 10m (2 groupes de 3 équipes)



2 équipes en jeu (une avec ballon et une autre en défense). Plus 1 équipe à l'arbitrage. Les rôles sont établis et non réversibles. L'équipe qui a le ballon commence sans opposition. Toute les 10 passes réussies, l'équipe PB marque +10 et l'équipe qui défend à le droit de faire rentrer un élève de plus pour intercepter la balle. Dès que l'équipe attaquante a perdu la balle, on échange les rôles.

Organisation, groupes :

6 équipes de 5 (homogènes entre elles)
(équipes faites par le maitre ou la maitresse)

Consignes organisation et sécurité :

Ne pas sortir des limites du terrain
Compter à voix haute les passes.

Règles de sécurité :

Pas de contact entre les joueurs.

Temps

Matériel

1 ballon par terrain
Matérialiser les terrains, les portes d'entrée des joueurs.
Chasuble pour chaque équipe.
Sifflet
Tableau de marque

Critères de réussite

Arriver à plus de 30 points de moyenne en attaque.
Défense : aucune équipe qui attaque ne doit atteindre plus de 50 points

Variable, Remédiations, régulation :

Dimension du terrain
Nombre de joueurs
Type de ballon (handball, basket-ball, football, rugby, frisbee)
Nombre de passes (3, 4, 5, 8, 10...)
Lieu d'entrée des défenseurs
Droit et pouvoirs des joueurs (PB, NPB, def)
Possibilité de dribbler, de se déplacer avec le ballon
Déterminer un point de départ et d'arrivée du ballon pour valider les +10 pts.