

DOSSIER M1 EPS

EVALUATION UEO1

Maîtriser les disciplines et avoir une bonne culture générale	* Organise son enseignement autour du socle commun des connaissances et des compétences
	* Connaît les programmes ainsi que les référents didactiques et théoriques des savoirs enseignés à l'école primaire

LA LEÇON D'EPS

APSA support : Jeux traditionnels

CYCLES : 2 et 3



Lancer,

Esquiver,

Réceptionner



Année universitaire 2011-2012

MASTER EEF Semestre 1

SOMMAIRE :

Introduction	p.2
Rappel des compétences des programmes liées à la séance	p.4
Scénario de la leçon	p.5
Bilan de la leçon	p.6
Nouveau Jeu	p.8
Annexe	p.9
Prise de Foulard	p.10
Relai Ballon	p.11
Esquive Ballon	p.12
Ballon Vole	p.13
Fameux Porteurs	p.14
Présentation de la séance	p.15

INTRODUCTION :

Les jeux traditionnels sont des activités ludiques ayant marqué une époque et/ou une région précise. Ils représentent un patrimoine très riche. En effet, ces derniers ont de grandes qualités comme aiguïser la réflexion, l'éducation, la sociabilité de chacun. Ces jeux permettent également de découvrir une culture, des traditions d'une population à une certaine époque. Ceux-ci regroupent aussi bien les jeux d'adresse que les jeux de réflexion. De plus, les jeux traditionnels et sportifs n'ont pas de support didactique clair et institutionnalisé comme peuvent l'être les activités physiques sportives et/ou artistiques.

D'après le programme, la compétence spécifique des jeux traditionnels se décline en quatre objectifs : moteur, culturel, santé, citoyenneté.

En cycle 2, Compétence : coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

L'éducation physique vise le développement des capacités nécessaires aux conduites motrices.

L'éducation physique offre une première initiation aux activités physiques et sportives.

L'E.P.S. permet de développer le sens de l'effort et de la persévérance, ils apprennent aussi à veiller à leur santé.

Les élèves apprennent à mieux se connaître et à mieux connaître les autres.

En cycle 3, Compétence : coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

L'éducation physique et sportive (E.P.S.) vise le développement des capacités motrices.

L'E.P.S. vise la pratique d'activités physiques et sportives.

L'E.P.S. contribue à l'éducation à la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps et à l'éducation à la sécurité par des prises de risques contrôlées.

L'E.P.S. éduque à la responsabilité et à l'autonomie en faisant accéder aux élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règle, de soi-même et d'autrui).

La séance :

La séance est centrée sur les jeux traditionnels. Son thème, lancer, réceptionner et esquiver, permet de développer l'objectif moteur tout en répondant aux besoins et au plaisir de bouger. Les élèves découvrent des jeux culturels ayant traversé des époques. Selon les activités, l'élève sollicite des filières énergétiques adaptées à savoir aérobie ou anaérobie alactique. Grâce à ces jeux, les équipes s'organisent naturellement et elles trouvent spontanément des stratégies.

Cette séance s'adresse à des classes de cycle 2 et 3.

Caractéristiques des élèves :

En cycle 2 :

Les élèves ont besoin de se dépenser.

Ils sont éduqués à une motricité contrôlée.

Ils adaptent leur vitesse, leurs mouvements à la situation pédagogique par la modification du contrôle du mouvement (utilisation des feed-back).

Ils réajustent leurs déplacements par rapport aux trajectoires.

Ils diminuent leur temps de réaction.

En cycle 3 :

Ils affinent leurs mouvements et exécutent des gestes précis.

Ils sont plus conscients et visualisent mieux leurs actions.

Ils s'adaptent aux trajectoires avec une double exigence de vitesse et de précision.

Ils ont une meilleure calibration spatiale du mouvement.

Leur temps de réaction continue à diminuer.

RAPPEL DES COMPETENCES DES PROGRAMMES LIEES A LA SEANCE

ACQUISITIONS VISEES DANS LA SEANCE		
COMPETENCES		
Spécifique (motrice)	Du socle commun	
<p>Cycle 2 : Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement Jeux traditionnels avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).</p> <p>Cycle 3 : Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement</p>	<p>Compétence 1 : La maîtrise de la langue française L'élève est capable de : - s'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié (C2) et précis (C3) ; - comprendre seul une consigne (C3) simple (C2).</p> <p>Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique : - situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement (C2).</p> <p>Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques L'élève est capable de : - respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons (C3) ; - respecter les autres et les règles de la vie collective (C2) ; - respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives (C3) ; - comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application (C3) ; - prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue (C3) ; - coopérer avec un ou plusieurs camarades (C3).</p> <p>Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative L'élève est capable de : - écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité (C2) ; - échanger, questionner, justifier un point de vue (C2) ; - travailler en groupe (C2) ; - respecter des consignes simples en autonomie (C3) ; - montrer une certaine persévérance dans toutes les activités (C3) ; - commencer à savoir s'autoévaluer dans des situations simples (C3) ; - se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie (C3).</p>	
ACQUISITIONS		
Connaissances	Capacités	Attitude
<p>Règle des jeux. Vocabulaire lié aux jeux et au matériel.</p>	<p>Rapidité de coordination des membres supérieurs. Précision et efficacité de la passe du ballon et du mouvement associé à la passe. Rapidité pour courir. Agilité, technique et rapidité pour esquiver (le ballon). Viser correctement sans faire mal. Agilité et technique pour attraper un objet accroché à un joueur en mouvement. Alternance des efforts variés et des récupérations en fonction du jeu.</p>	<p>Travail et esprit d'équipe. Respect des règles, des joueurs, du professeur, des gagnants et des perdants. La motivation. Régulation de l'estime de soi et de ses émotions.</p>

SCENARIO DE LA LEÇON :

Après les remarques faites à la suite de la séance, nous avons modifié l'ordre des jeux. En annexe, on peut trouver la présentation détaillée de la leçon et des activités.

0. Echauffement de XX (durée : 10 min).

1a. L'autre moitié de la classe (Groupe 1) fait un jeu traditionnel de cycle 2 (C2) avec XX, aidée pour la mise en place par XX : Relai Ballon (Durée : 15 min).

1b. L'autre moitié de la classe (Groupe 2) fait un jeu traditionnel de cycle 3 (C3) avec XX, aidée pour la mise en place par XX : Ballon Vole (Durée : 15 min).

2a. Une moitié de la classe (G1) fait un jeu traditionnel de C2 avec XX, aidée pour la mise en place par XX : Prise de Foulard (Durée : 15 min).

2b. Une moitié de la classe (G2) fait un jeu traditionnel de C3 avec XX, aidée pour la mise en place par XX : Esquive Ballon (Durée 15 min).

3. Toute la classe fait un jeu traditionnel de C3 d'évaluation avec XX, aidée pour la mise en place par XX : Fameux Porteurs (Durée : 10 min).

4. Etirement avec XX et Bilan de la séance (Durée : 10 min).

BILAN DE LA LEÇON :

Lors de la conception de cette séance, nous avons pensé à mettre en place une progressivité à la fois en cycle 2 et 3. Le premier jeu, qui est calme, a pour objectif de faire travailler le lancer et la réception de la balle. Le second jeu, qui est plus intense, a pour objectif de faire travailler le lancer et/ou l'esquive. Enfin, la nouvelle évaluation finale reprend le lancer, la réception et l'esquive.

La conception de la séance :

On peut noter des éléments facilitateurs à la conception de la séance. Beaucoup d'ouvrages concernent les jeux traditionnels. C'est un domaine attrayant, libre, laissant la place à l'imaginaire. De plus, les élèves connaissent parfois les jeux mais pas forcément les variantes ce qui les rend curieux et agréablement surpris.

En revanche, des difficultés sont apparues tels que le trop grand choix de jeux. En outre, trouver un thème reliant chacun des jeux tout en les diversifiant est assez compliqué. De plus, il faut instaurer une progression d'intensité et d'étendue des compétences motrices liées aux jeux. Finalement, l'évaluation doit regrouper tout ce qui a été vu dans les situations pédagogiques précédemment trouvées.

La mise en œuvre des situations pédagogiques :

De manière générale, l'enseignant doit mieux observer ses élèves, les reprendre si nécessaire en montrant les bonnes et les mauvaises conduites pour ajuster les comportements, et avoir une présence en intervenant oralement et physiquement. Il faut préciser les critères de réalisation, de réussite et même aider les élèves en donnant des pistes de stratégies. Enfin, il doit s'adapter au jeu, rééquilibrer les équipes et revoir le matériel si nécessaire pour permettre une meilleure équité.

Concernant le bilan à la fin de chaque jeu, l'enseignant doit poser des questions plus centrées sur la situation que sur l'émotion ressentie telles que : Comment aurait-on pu améliorer le jeu ? Avez-vous des variantes à proposer ? Quelles sont d'après vous les conduites qui vous ont permis de gagner ? Trouvez-vous que ce jeu soit adapté au niveau des élèves ?

En revanche, dans un premier temps, il est plus judicieux de demander aux élèves des variantes plutôt que de les imposer. Ensuite, si elles n'ont pas été proposées, on peut imposer nos variantes plus adaptées aux objectifs de la séance.

Il faut prévoir un point de rassemblement entre les jeux afin de canaliser les élèves, de ranger le matériel du jeu et de préparer le prochain.

Situations Pédagogiques	Points positifs	Points négatifs
Echauffement	Respect du déroulement de l'échauffement (mouvements articulaires)	Non-respect du déroulement de l'échauffement (mise en train cardio pulmonaire, étirement). compétences : exhaustivité, progressivité, spécificité.
1a Relai Ballon	Les élèves se sont amusés. Les élèves ont trouvé une stratégie pour gagner : se dire le lieu de passage (« à gauche », « à droite »)	Lassitude des élèves. Les élèves sont trop statiques. Jeu plus adapté pour l'échauffement.
1b Prise de Foulard	Les élèves se sont amusés. Stratégies élaborées entre les élèves.	Oubli de rappeler la règle cruciale de sécurité : interdit de plonger (le risque étant les coups de tête). Prévoir une solution dans le cas où le jeu dure trop longtemps.
2a Ballon Vole	Bon esprit d'équipe.	Le professeur n'intervient pas assez. Les élèves ont trouvé le jeu trop long, trop répétitif. Après un temps de jeu, le professeur n'a pas rééquilibré les équipes.
2b Esquive Ballon	Les élèves se sont amusés, se sont bien dépensés. Stratégies élaborées entre les élèves. Changement de rôle réussi.	Le professeur n'intervient pas assez pour modifier l'organisation des joueurs. Nécessité de faire des passes d'entraînement avant le jeu pour les fatiguer et les préparer. Difficulté de répartition des joueurs selon leur nombre et leur niveau.
Fameux Porteurs (évaluation)	Parcours très bien étudié. Organisation efficace pour la mise en place du parcours. Diversité des obstacles. Les élèves se sont amusés. Le professeur intervient en cas de problème.	Les consignes sont trop longues (max 2'-3' au lieu des 10' réalisées), trop abondantes et donc difficulté de concentration des élèves. Rupture de cohérence puisqu'on ne retrouve pas la dimension d'opposition. Temps d'attente pour les élèves trop long entre les passages. Arbitre de chaque équipe pas aussi sévère l'un que l'autre (les élèves ont dénigré l'arbitrage et ont demandé d'échanger les arbitres pour la seconde manche). Pas de seconde manche.
Etirement		Les articulations ne doivent pas bouger, des étirements statiques.

Analyse de l'évaluation :

L'évaluation proposée ne respecte la compétence spécifique motrice : coopérer et s'opposer individuellement et collectivement. Justement notre contre-sens a été sur la compréhension de la notion d'opposition. En effet, le programme définit l'opposition comme étant directe entre joueurs d'équipes différentes. Cependant, nous avons cru que l'opposition de deux équipes jouant en parallèle correspondait également à cette définition.

C'est pour cette raison que nous ne proposons pas une version reconstruite mais une nouvelle évaluation.

LE CERCLE INFERNAL

(JEU TRADITIONNEL SEMI-DIRIGE DE CYCLE 3)



ACQUISITIONS VISEES

Connaissances	Capacités	Attitudes
Règles du jeu.	Rapidité pour courir. Agilité, technique et rapidité pour esquiver, lancer et réceptionner le ballon. Viser correctement sans faire mal.	Travail et esprit d'équipe. Respect des règles, des joueurs, du professeur, des gagnants et des perdants.

ORGANISATION

Formes de groupements : 2 équipes éclatées réparties à l'intérieur (les joueurs sont éparpillés) et à l'extérieur (les joueurs sont placés alternativement : A, B, A, B...) du cercle (voir schéma).

Espace : cercle délimité à la craie aux dimensions appropriées à la force des joueurs. Sol plat, sec, non glissant, propre et dégagé de tous éléments dangereux.

Temps : 5 minutes d'explication de consignes et 10 minutes de jeu.

Matériel nécessaire : 2 x 10 dossards de couleur différente. 1 craie. 1 ballon « mou » (en mousse ou dégonflé).

Mise en place : XX explique les consignes pendant que XX aide à la mise en place du jeu (dessiner le cercle et donner le ballon).

Rangement : Joana récupère le ballon.

TACHE :

CONSIGNES :

But : Les joueurs doivent toucher avec le ballon le plus d'adversaires qui doivent esquiver ou rattraper le ballon.

Organisation :

Le professeur divise la classe en deux équipes selon leur niveau en leur donnant un dossard chacun. Il les répartit selon le schéma ci-dessus. Il donne le ballon au plus jeune des joueurs à l'extérieur du cercle. Au signal (coup de sifflet), la partie commence. Au second signal (trois coups de sifflet), la partie s'arrête et le professeur compte le nombre de joueurs de chaque équipe à l'intérieur du cercle. Il désigne les gagnants.

Contraintes ou règles particulières à respecter :

Il ne faut pas :

- Lancer dans les parties sensibles du corps de l'adversaire.
- Tenir ou pousser les autres joueurs.

Il faut :

- Rester dans son camp.
- Modérer sa force de lancer.
- Echanger de place entre le joueur-lanceur et le joueur-touché.
- alterner les équipes qui lancent (choix du professeur).

Si le ballon rebondit au sol avant de toucher un joueur, il n'est pas « touché » et le ballon retourne à l'adversaire.

Médium utilisé :

Craie

Critères de réussite :

L'équipe qui a le plus de joueurs à l'intérieur du cercle gagne.

Critères de réalisation :

Les joueurs à l'extérieur du cercle doivent toucher avec le ballon les joueurs adverses à l'intérieur du cercle. Si le joueur à l'intérieur esquive le ballon, il n'est pas touché et s'il bloque le ballon, il n'est pas « touché » et le renvoie aux joueurs adverses de l'extérieur.

La partie se termine à la fin du temps imparti.

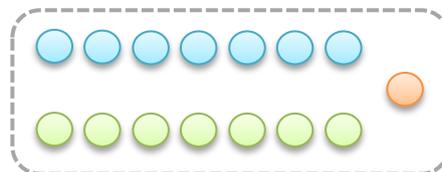
Variables (pour cycle 2 voire 3) :

- Espace de jeu : sable, pelouse, plancher...
- Matériel : type de ballon, 2 ballons.
- Contraintes ou facilités corporelles données aux joueurs à l'extérieur : assis, debout, avec ou sans élan, coup de poing ou de pied dans la balle.

ANNEXE

RELAJ BALLON

(JEU TRADITIONNEL DIRIGE DE CYCLE 2)



ACQUISITIONS VISEES

Connaissances	Capacités	Attitudes
Les règles du jeu. Vocabulaire pour se situer dans l'espace.	Rapidité de coordination des membres supérieurs. Précision de la passe du ballon et du mouvement associé à la passe.	Travail et esprit d'équipe. Respect des règles, des joueurs, du professeur, des gagnants et des perdants.

ORGANISATION

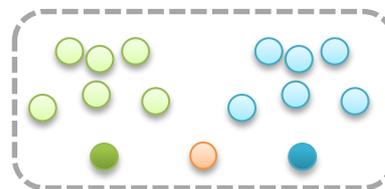
<p>Formes de groupements : 2 équipes de même nombre.</p> <p>Espace : terrain indifférent. Sol plat, sec, non glissant, propre et dégagé de tous éléments dangereux.</p> <p>Temps : 5 minutes d'explication de consignes et 10 minutes de jeu.</p>	<p>Matériel nécessaire : 2 petits ballons (de handball par exemple).</p> <p>Mise en place : XX explique les consignes pendant que XX aide à la mise en place du jeu (vérifier que chaque équipe forme une ligne de même longueur et donner les ballons).</p> <p>Rangement : XX ou XX récupère les 2 ballons.</p>
--	---

TACHE :

<p>CONSIGNES :</p> <p>But : Les équipes doivent effectuer le nombre d'aller-retour indiqué par le professeur en respectant la manière de se passer le ballon.</p> <p>Organisation : Les joueurs sont répartis en 2 équipes et placés de manière alignée à environ un pas des uns des autres, debout. Le professeur donne les consignes et au signal (<i>par exemple : frapper dans les mains</i>), les joueurs s'exécutent le plus rapidement possible. Le joueur en tête de ligne remet le ballon au professeur une fois les consignes appliquées pour mettre fin à la partie.</p> <p>Contraintes ou règles particulières à respecter : Il ne faut pas :</p> <ul style="list-style-type: none">- lancer le ballon mais le passer,- se rapprocher de ses camarades,- sortir de la ligne (sauf pour aller chercher le ballon). <p>Il faut :</p> <ul style="list-style-type: none">- respecter l'ordre et la manière de se faire passer le ballon indiqués par le professeur en début de partie ;- remettre le ballon au professeur une fois fini. <p>Médium utilisé : Aucun.</p>	<p>Critères de réussite : Le ballon est retourné au joueur en tête de ligne qui le remet au professeur afin de faire gagner son équipe. L'équipe a trouvé une organisation efficace de passe.</p> <p>Critères de réalisation : Les joueurs se passent le ballon en respectant la consigne du professeur, le plus rapidement possible, sans le faire tomber.</p> <p><i>Par exemple :</i> <i>Pour le premier passage, à l'aller et au retour, ils se passent le ballon à deux mains par la droite. Pour le deuxième passage, à l'aller, ils se le passent à deux mains par en haut (au-dessus de la tête) et au retour, ils le font revenir par en bas (entre les jambes) à deux mains.</i></p> <p>Variables (pour cycle 2 voire 3) : Il peut y avoir : plus d'équipes ; deux objets par équipe. Ils peuvent : se passer un autre objet (foulard, bâton...) ; être assis ; avoir les yeux bandés ; se passer le ballon à une main ; faire un tour sur eux-mêmes avant de passer le ballon. Un élève (au lieu du professeur) peut donner les indications concernant la manière de se passer le ballon.</p>
---	--

BALLON VOLE

(JEU TRADITIONNEL SEMI-DIRIGE DE CYCLE 3)



ACQUISITIONS VISEES

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Les règles du jeu. Savoir compter et connaître l'ordre des nombres.</p>	<p>Adresse et précision pour se passer le ballon. Agilité, technique et rapidité pour effectuer les passes. Arbitre : être rapide et réactif.</p>	<p>Travail et esprit d'équipe. Persévérance. Respect des règles, des joueurs, du professeur, des gagnants et des perdants. Arbitre : être objectif et concentré.</p>

ORGANISATION

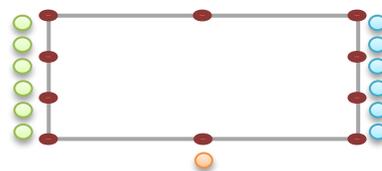
<p>Formes de groupements : 2 équipes (de même nombre) et 2 arbitres.</p> <p>Espace : demi-terrain de handball. Sol plat, sec, non glissant, propre et dégagé de tous éléments dangereux.</p> <p>Temps : 5 minutes d'explication de consignes et 10 minutes de jeu.</p>	<p>Matériel nécessaire : deux ballons.</p> <p>Mise en place : XX explique les consignes pendant que XX aide à la mise en place du jeu (distribution des média et des ballons).</p> <p>Rangement : XX et XX récupèrent les ballons et les média.</p>
---	--

TACHE :

<p>CONSIGNES :</p> <p>But : Les joueurs se font des séries de passes sans que le ballon ne tombe au sol.</p> <p>Organisation : Le professeur répartit les équipes de part et d'autre du terrain pour leur montrer le jeu avec l'aide d'un joueur. Il distribue les tableaux et les crayons Velléda aux arbitres désignés en leur expliquant leur rôle puis donne les ballons. Au signal (<i>par exemple : frapper dans les mains</i>), le jeu commence jusqu'à la fin du temps imparti.</p> <p>Contraintes ou règles particulières à respecter :</p> <p>Il faut :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se faire des passes à deux mains ; - compter correctement ; - respecter la décision de l'arbitre. <p>Il ne faut pas :</p> <ul style="list-style-type: none"> - que le ballon touche le sol (sinon ils reprennent à 0) ; - bloquer le ballon (sinon ils reprennent à 0) ; - intervenir dans l'autre équipe ; - refaire la passe à celui qui vient de lancer (sinon ils reprennent à 0). 	<p>Critères de réussite :</p> <p>L'équipe qui a fait le plus grand nombre de passes sans que le ballon ne tombe au sol gagne.</p>
	<p>Critères de réalisation :</p> <p>Les joueurs se passent un ballon à deux mains en comptant à voix haute. Il recommence à 0 s'ils se trompent. L'arbitre vérifie et note le plus grand nombre de passes effectuées.</p>
	<p>Variables (pour cycle 2 ou 3) :</p> <p>Il peut être autorisé le fait de bloquer le ballon. Les joueurs peuvent : compter les passes à rebours ; effectuer un nombre précis de passes pour terminer le jeu ; lancer le ballon à une main ; se lancer un frisbee.</p> <p>Les deux équipes peuvent s'affronter avec un seul ballon.</p> <p>Médium utilisé :</p> <p>2 petits tableaux Velléda et 2 crayons Velléda.</p>

PRISE DE FOULARD

(JEU TRADITIONNEL SEMI-DIRIGE DE CYCLE 2)



ACQUISITIONS VISEES

Connaissances	Capacités	Attitudes
Les règles du jeu. Les nombres.	Rapidité pour courir. Agilité et technique pour attraper un objet accroché à un joueur en mouvement.	Travail et esprit d'équipe. Respect des règles, des joueurs, du professeur, des gagnants et des perdants.

ORGANISATION

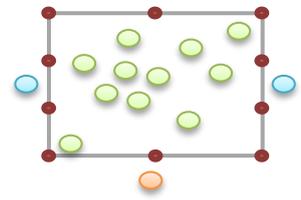
<p>Formes de groupements : 2 équipes.</p> <p>Espace : demi-terrain de handball délimité par des plots. Sol plat, sec, non glissant, propre et dégagé de tous éléments dangereux.</p> <p>Temps : 5 minutes d'explication de consignes et 10 minutes de jeu.</p>	<p>Matériel nécessaire : pour 14 joueurs : il faut 7 foulards (ou dossards) d'une couleur et 7 autres d'une couleur différente. 10 plots.</p> <p>Mise en place : XX explique les consignes pendant que XX aide à la mise en place du jeu (placer les plots et distribuer les foulards/dossards).</p> <p>Rangement : XX et XX récupèrent les plots et les foulards/dossards.</p>
---	--

TACHE :

<p>CONSIGNES :</p> <p>But : Les joueurs doivent attraper le foulard/dossard de leurs adversaires.</p> <p>Organisation : Les joueurs sont répartis en 2 équipes et placés de manière alignée, debout, de part et d'autre du terrain. Le professeur distribue les foulards/dossards que les joueurs coincent dans leur pantalon dans leur dos. Le professeur attribue un numéro à chaque joueur. Ensuite, il appelle un ou plusieurs numéros (ou dit salade) et les joueurs appelés courent le plus rapidement possible vers le centre pour atteindre l'adversaire. Ils doivent attraper le foulard/dossard de l'adversaire. Le premier joueur qui y parvient met fin à la partie et fait remporter un point à son équipe, qui est noté par le professeur sur le tableau. Le joueur rend le foulard/dossard à l'autre joueur et ils se replacent chacun dans leur camp.</p> <p>Contraintes ou règles particulières à respecter : Il ne faut pas : - tirer les habits, frapper ou tenir l'adversaire, - tenir son foulard/dossard, - sortir du terrain. Il faut : - respecter le numéro appelé ; - remettre le foulard/dossard à l'autre à la fin.</p>	<p>Critères de réussite : L'équipe qui a obtenu le plus grand nombre de point à l'issu du temps imparti gagne.</p> <p>Critères de réalisation : Les joueurs appelés par un numéro se dirigent au centre du terrain afin d'attraper le foulard/dossard de l'adversaire. <i>Par exemple :</i> <i>Le professeur appelle les numéros 3. Chaque joueur portant ce numéro dans chacune des équipes vient au centre pour attraper le foulard de l'autre n°3.</i></p> <p>Variables (pour cycle 2 ou 3) : Il peut y avoir : plus d'équipe (3 ou 4) ; un cerceau en guise de « maison » dans laquelle un joueur peut rester 5 secondes maximum (avant de perdre). Ils peuvent : utiliser qu'une main et avoir l'autre dans le dos ; choisir entre eux leur numéro ; attraper le foulard/dossard de l'autre même s'ils n'ont plus le leur tant que ce dernier n'est pas retourné dans son camp (menant à un ex-æquo) ; se déplacer en pas-chassés. Un élève (au lieu du professeur) peut appeler les numéros.</p> <p>Médium utilisé : Un tableau et le matériel adapté pour écrire dessus.</p>
---	---

ESQUIVE BALLON

(JEU TRADITIONNEL SEMI-DIRIGE DE CYCLE 3)



ACQUISITIONS VISEES

Connaissances	Capacités	Attitudes
Les règles du jeu.	Rapidité pour courir. Agilité, technique et rapidité pour esquiver le ballon. Viser correctement sans faire mal.	Travail et esprit d'équipe. Respect des règles, des joueurs, du professeur, des gagnants et des perdants.

ORGANISATION

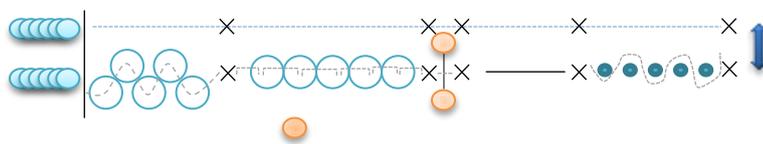
<p>Formes de groupements : 2 camps évolutifs : les viseurs et les cibles. 2 coéquipiers (viseurs) contre le reste des joueurs (cibles) au début.</p> <p>Espace : demi-terrain de handball délimité par des plots. Sol plat, sec, non glissant, propre et dégagé de tous éléments dangereux.</p> <p>Temps : 5 minutes d'explication de consignes et 10 minutes de jeu.</p>	<p>Matériel nécessaire : 10 plots et un ballon « mou » (dégonflé ou en mousse).</p> <p>Mise en place : XX explique les consignes pendant que XX aide à la mise en place du jeu (placer les plots et donner le ballon).</p> <p>Rangement : XX et XX récupèrent le ballon et les plots.</p>
--	--

TACHE :

<p>CONSIGNES :</p> <p>But : Les joueurs-viseurs doivent toucher avec le ballon le plus de joueurs-cibles qui doivent esquiver le ballon.</p> <p>Organisation : Le professeur désigne les deux viseurs et leur montre la délimitation de leur camp. Ils sont situés sur deux tranches du terrain opposées. Les joueurs-cibles se placent au milieu. Au signal du professeur (<i>par exemple : frapper dans les mains</i>), les joueurs-viseurs lancent le ballon sur les joueurs-cibles qui tentent de les esquiver. Lorsqu'un joueur-cible est touché, il rejoint le camp des joueurs-viseurs. La partie se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur-cible.</p> <p>Contraintes ou règles particulières à respecter :</p> <p>Il ne faut pas :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tirer dans les parties sensibles du corps de l'adversaire, - tenir les autres joueurs, - sortir du terrain. <p>Il faut :</p> <ul style="list-style-type: none"> - laisser le ballon à celui qui vient d'être touché ; - faire circuler le ballon entre tous les joueurs-viseurs ; - modérer sa force de lancer. <p>Lorsqu'un joueur-cible bloque le ballon, il est considéré comme étant touché et change de camp.</p> <p>Si le ballon rebondit au sol avant de toucher un joueur-cible, il ne change pas de camp.</p>	<p>Critères de réussite :</p> <p>Le dernier joueur-cible sur le terrain gagne.</p> <p>Critères de réalisation :</p> <p>Les viseurs placés à l'opposé de l'un de l'autre doivent toucher les cibles à l'aide d'un ballon. Les joueurs-cibles se déplacent dans le terrain pour esquiver le ballon et rester dans leur camp le plus longtemps possible.</p> <p>Variables (pour cycle 2 ou 3) :</p> <p>Il peut y avoir : deux ballons.</p> <p>Les joueurs-cibles peuvent : se déplacer qu'en pas-chassés de manière horizontale (d'une partie du camp des viseurs à l'autre).</p> <p>Les joueurs-viseurs peuvent : être situés sur les quatre tranches du terrain ; se faire une passe avant de tenter un tir ; être deux de chaque côté au début.</p> <p>Le terrain peut être agrandi.</p> <p>Médium utilisé :</p> <p>Aucun.</p>
--	--

FAMEUX PORTEURS

(JEU TRADITIONNEL SEMI-DIRIGE DE CYCLE 3)



ACQUISITIONS VISEES

Connaissances	Capacités	Attitudes
Les règles du jeu.	Adresse et précision pour tenir et lancer le ballon. Agilité, technique et rapidité pour effectuer le parcours. Arbitre : être rapide et réactif.	Travail et esprit d'équipe. Persévérance. Respect des règles, des joueurs, du professeur, des gagnants et des perdants. Arbitre : savoir faire respecter son autorité ; comprendre et faire respecter les règles ; être objectif.

ORGANISATION

<p>Formes de groupements : 2 équipes et 2 arbitres.</p> <p>Espace : demi-terrain de handball. Sol plat, sec, non glissant, propre et dégagé de tous éléments dangereux.</p> <p>Temps : 5 minutes d'explication de consignes et 10 minutes de jeu.</p>	<p>Matériel nécessaire : une grande ficelle, 20 cerceaux, un gros rouleau de ruban adhésif, 10 plots et 2 ballons.</p> <p>Mise en place : XX explique les consignes pendant que XX et XX aident à la mise en place des 2 parcours (placer les différents éléments), et se placent pour tenir la ficelle.</p> <p>Rangement : XX, XX et XX récupèrent les éléments du parcours et les ballons.</p>
--	---

TACHE :

<p>Critères de réussite : La première équipe dont tous les joueurs ont réalisé le parcours gagne.</p> <p>Critères de réalisation : Chaque joueur réalise le parcours sans oublier d'obstacle, le plus rapidement possible et en respectant la consigne des obstacles.</p> <p>Médium utilisé : Aucun.</p>	<p>Variables (pour cycle 2 ou 3) : Il peut y avoir : plus d'équipes ; aucune équipe mais un score chronométré individuel. Le terrain peut être aquatique, en salle, sur une plage, en forêt, dans un bâtiment... Le parcours peut : être plus long ou plus court; être plus ou moins diversifié en obstacle ; être effectué en marchant à l'envers ou en driblant. L'objet peut : être autre chose qu'un ballon ; être en équilibre sur la tête ou une autre partie du corps (<i>un stylo coincé entre les lèvres et le nez</i>).</p>
---	--

CONSIGNE :

But : Les binômes effectuent un parcours en tenant un ballon en position « passe » et en échangeant leur rôle au bout. Une fois de retour au début, ils passent le ballon au prochain binôme.

Organisation :

Le professeur place les deux équipes derrière la ligne de départ. Il prend un ballon, choisit un élève et montre le parcours aux joueurs. A chaque croix, celui qui fait le parcours passe le ballon à son coéquipier qui lui renvoie directement. Le professeur désigne un arbitre pour chaque équipe qui veille au bon déroulement. Les équipes se placent en double file indienne. Au signal du professeur (*par exemple : frapper dans les mains*), le premier binôme de chaque équipe commence le parcours. La partie se termine lorsque tous les binômes d'une équipe ont réalisé le parcours.

Contraintes ou règles particulières à respecter :

Il ne faut pas : « oublier » d'obstacles.

Il faut :

- respecter les règles de chaque obstacle et par conséquent, l'autorité de l'arbitre qui demande de recommencer ;
- refaire l'étape (entre les croix) si le ballon tombe, ou si le joueur se trompe.

Si le ballon tombe, le joueur le reprend et refait la partie du parcours mal effectué.

S'il y a un nombre de joueurs impairs, un des joueurs du premier binôme de l'équipe la moins nombreuse refait le parcours en dernier avec l'élève seul.