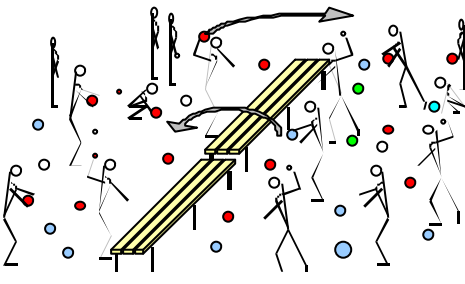
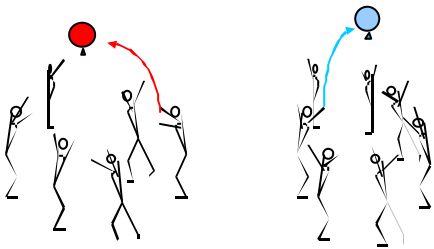


CYCLE 1 : Agir et s'exprimer avec son corps

Compétences et jeux collectifs de balles

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	réponse de l'élève	accord de maîtresse
	<p>les balles brûlantes</p> <p>c'est réussi pour l'équipe qui a le moins de balles dans son camp</p>	
	<p>pigeon vole</p> <p>c'est réussi si la baudruche des autres touche terre la première</p>	

dossier de l'enseignant et fiches d'évaluation

d'après les travaux de l'équipe départementale
 R. Reynaud - CPC Lyon Part-Dieu - fév. 2001
 actualisé 2002 - Programmes de l'Ecole Primaire

LES 4 IDEES-FORCES DES DOCUMENTS
et leurs justifications dans les Programmes

Ce qui organise les documents de circonscription,

- **les compétences spécifiques et transversales**, des objectifs d'apprentissage
- **les activités physiques et sportives**, des supports culturels donnant du SENS
- **la liaison au langage et au vivre ensemble**, les 2 priorités des Programmes
- **une progressivité de la PS à la GS**, dans la programmation de cycle

en référence au domaine d'activités "Agir et s'exprimer avec son corps"
des Programmes de l'Ecole Primaire 2002 - Ecole Maternelle.

• **les compétences spécifiques EPS et les connaissances sur les activités (APS)**

Les différentes APS proposées au cycle 1 ne sont pas une copie des pratiques sportives "de club". Elles font vivre aux élèves des "**expériences corporelles**" particulières. Les intentions poursuivies, les sensations et les émotions éprouvées sont différentes selon les types de milieux et d'espaces dans lesquels elles sont rencontrées (incertitude ou non, interaction des autres ou non).

Il s'agit de proposer des **activités adaptées** aux enfants de cet âge, et d'**en construire le sens avec eux** : faire des activités athlétiques, c'est courir, sauter, lancer, en faisant des efforts pour essayer de battre son propre record...

Par la pratique de ces activités physiques variées, les enfants peuvent construire quatre types de compétences spécifiques, significatives de ces expériences corporelles, élaborant ainsi **un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires**.

Les actions élémentaires ne sont pas élaborées pour elles-mêmes, mais au travers de **la pratique des activités physiques** qui leur donnent **tout leur sens**.

Toutes ces actions permettent de répondre au besoin des enfants et d'éprouver un véritable "**plaisir d'agir**". Les situations proposées par l'enseignant doivent permettre aux enfants d'aller au-delà de ce qu'ils savent faire, de construire progressivement le sens de chaque activité.

Toutes ces compétences sont construites à travers la pratique d'activités physiques qui contribuent à orienter les efforts des enfants et à leur donner sens : "sauter le plus loin possible" (activités athlétiques) est différent de "sauter d'un engin pour retomber sur ses pieds" (activités gymniques).

En construisant les compétences, dans la pratique des différentes activités, les enfants acquièrent des **connaissances sur les activités** elles-mêmes, sur les instruments utilisés, sur les règles qu'elles impliquent.

- **les compétences transversales et les connaissances sur soi**

Ces compétences ne sont pas construites pour elles-mêmes. Elles impliquent le désir de connaître, l'envie d'agir dans un espace et un temps structurés. Il s'agit pour l'enseignant d'aider l'élève à acquérir **des attitudes, des méthodes, des démarches** favorables aux apprentissages, dans la pratique de l'activité mais aussi dans la vie sociale.

Ainsi, les situations mises en place par l'enseignant doivent permettre à chaque enfant de **choisir son niveau de difficulté**, de **tenter** de nombreux essais en toute sécurité, de pouvoir **recommencer** s'il a échoué, de **regarder** comment les autres agissent, de pouvoir **se faire aider** par une parade ou un conseil.

En construisant les compétences, dans la pratique des différentes activités, les enfants acquièrent des connaissances variées. Ce sont **des connaissances sur soi, des savoirs pratiques portant sur la manière de réaliser différentes actions, sur les façons de se conduire dans le groupe classe**.

Remarque :

La connaissance du résultat de son action permettra à l'élève de réguler, corriger son action .

*Des traces comme la fiche - élève (évaluation par l'élève) peut permettre d'accéder à la **CR** d'une façon plus explicite, plus consciente.*

- **la liaison au domaine "le langage au cœur des apprentissages"**

Mettre en mots l'action physique pour **mieux comprendre** ce qui a été vécu et ce qu'il faut faire. L'act. phys. permet de faire l'expérience d'un **temps et d'un espace structurés par l'action**. Il faut donc offrir aux enfants l'occasion de **parler de leur activité**. Le **dessin** peut être un relais important.

Ces moments de verbalisation, éventuellement relayés par un **écrit de l'adulte**, doivent se dérouler pour leur plus grande part **dans la classe, en amont et en aval** de la séance d'activités physiques dont l'objectif premier reste l'action motrice.

Remarques :

J. Hébrart à l'IUFM Lyon le 12/12/95: il est important de travailler, dès le cycle 1, les processus de compréhension en articulant les situations vécues et les situations représentées par les images et le langage oral et écrit.

J. Bruner: dire le faire et faire le dire pour la construction de la pensée et du langage

- **Progressivité des situations et des apprentissages dans le cycle**

Des actions motrices fondamentales aux situations d'activités:

La construction de ces actions, véritable "vocabulaire moteur", se fait **par étapes**.

D'abord acquises dans leur forme simple, elles sont peu à peu enrichies et diversifiées .

Dans l'étape suivante, ces actions sont enchaînées avec d'autres, *d'abord juxtaposées, puis combinées* de manière articulée (comme le sont les mots dans une phrase) dans des actions de plus en plus complexes et variées (par exemple, courir et lancer, courir et sauter...). C'est en s'exerçant librement, puis de façon plus guidée, que les enfants vont peu à peu **construire ces actions, les enrichir, commencer à les coordonner et les enchaîner entre elles**.

JEUX COLLECTIFS de BALLEES en maternelle

Compétence spécifique 4:

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

(rencontrer d'autres enfants, communiquer et jouer avec eux)

Être capable de :

- coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, pour se sauver.

Mise en œuvre :

- avec les petits : *jeux collectifs* (y compris les jeux de tradition avec ou sans ballons)
jeux de poursuite, jeux de transports d'objets, activités de lancers de balles et ballons sur des cibles-buts et à des distances variées ;
- avec les moyens et les grands :
ces mêmes jeux et activités sont menés dans des espaces délimités, avec des rôles différents à jouer.

Exemples de compétences à atteindre en fin d'école maternelle :

- jeux collectifs : avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur.

Idées-forces de la compétence sp. 4:

intégrer la REGLE , l'autre, les autres.

Règles de vie de la classe
de fonctionnement, d'organisation du groupe
des jeux

Les autres → à côté
→ avec
→ contre

Formulation pour l'élève:

**" savoir jouer ensemble,
avec des règles "**

Démarche d'enseignement / démarche d'apprentissage:

les 2 priorités des Programmes à prendre en compte

liaison à la maîtrise du langage : **DIRE** les actions,

liaison au vivre ensemble: respecter et dire les **règles** de fonctionnement, de jeu

les compétences transversales à construire : dire les **réussites**, les progrès

Donner un cadre pour **fonctionner en sécurité** (CT4) qui permettra une quantité et une qualité d'actions suffisantes pour passer **du plaisir d'agir** (CT1) à la compréhension du **SENS** de l'activité (s'opposer collectivement en respectant les règles et l'adversaire)

Pour développer tous les aspects de la compétence

→ apprentissages pratiques → contenus cognitifs → attitude et motivation

faire construire la relation entre

FAIRE ↔ **DIRE**

PROGRESSIVITE des apprentissages :

les notions à aborder... de la PS à la GS, en relation à l'activité jeux collectifs

Construire la notion d'espace : concentrique

orienté vers un but

orienté et limité

orienté et interpénétré

orienté, limité et interpénétré

Construire la notion d'opposition :

tous pareil (la même tâche pour tous) → tous contre la Maîtresse

puis M. aidée de quelques-uns → 2 équipes en opposition avec tâches différenciées (attaquants – défenseurs)

Construire la notion de gain (le score) :

connaissance du résultat de son action → con. du résultat collectif

passer de j'ai réussi à atteindre le but → à « mon équipe » a gagné ou perdu

Construire la notion de règles :

Pour pouvoir jouer tous ensemble, il faut construire des règles et les respecter,

des règles communes à tous les jeux : la durée du jeu (début et fin),

le but du jeu ... la réussite ou non

des règles spécifiques à un jeu: consignes supplémentaires à faire évoluer

en fonction du problème à résoudre pour mieux jouer

Construire la notion de rôles :

Pour pouvoir jouer tous ensemble, il faut...

des contrôleurs pour nous aider à mieux jouer si on ne respecte pas une règle

des organisateurs pour nous aider à plus jouer (remettre les balles en jeu)

des arbitres qui annoncent les résultats...

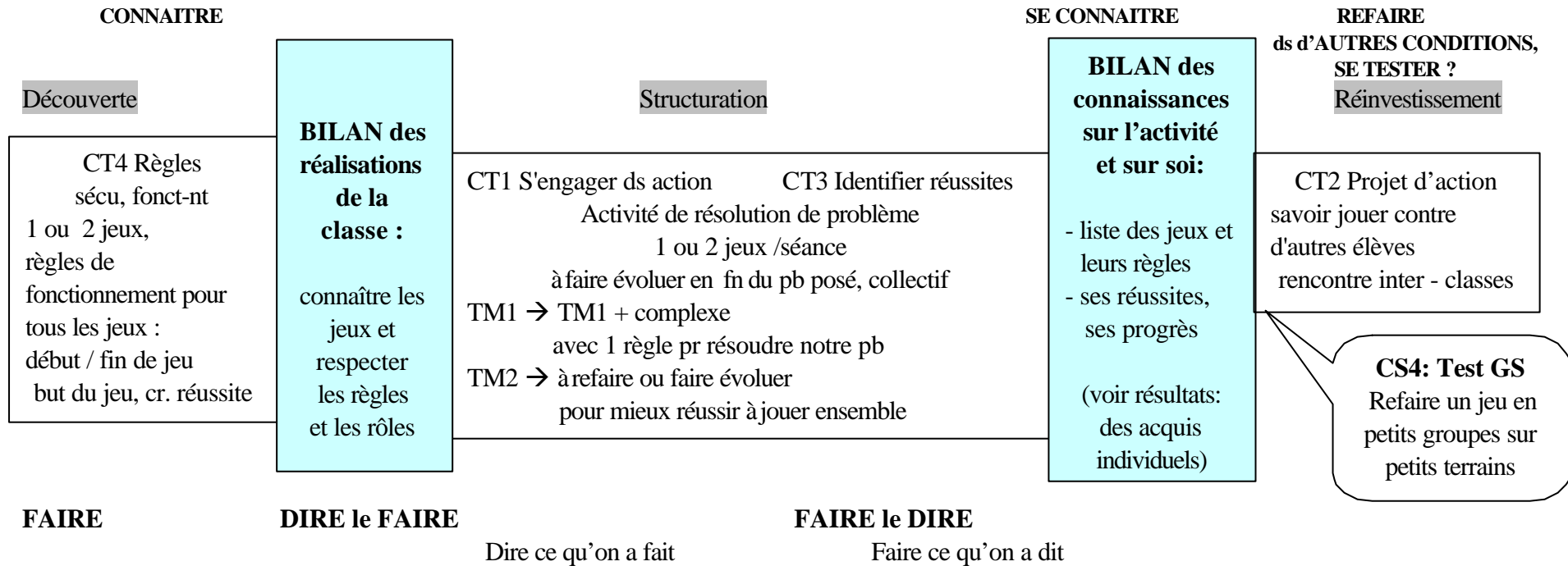
perspective du cycle 2 : construire la notion d'action collective

du multi-balle → à une seule balle à chaque mise en jeu

pour passer d'une somme d'actions individuelles avec la connaissance du résultat collectif

→ à la construction d'une véritable action collective de l'équipe

Module d'apprentissage :
CS4 : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement



<p>CT.4: Se conduire dans le groupe en fonction de règles</p> <ul style="list-style-type: none"> - participer à des actions collectives, - coopérer. - comprendre et mettre en œuvre des règles, des codes, - écouter et respecter les autres, connaître les autres enfants, 	<p>CT.1 S'engager dans l'action :</p> <ul style="list-style-type: none"> - oser s'engager en toute sécurité, - accepter puis contrôler ses émotions 	<p>CT.2 Faire un projet d'action : (à court terme),</p> <ul style="list-style-type: none"> - participer aux tâches suggérées, - participer à l'élaboration du projet,
<p>CT.3 Identifier et apprécier les effets de l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> - prendre des indices simples, des repères dans l'environnement pour réussir ses actions, (organisation des données) - prendre des repères dans l'espace et le temps, (mémorisation des étapes de la séquence) - apprécier ses possibilités ,(réflexion sur l'action et son résultat), mémoriser les résultats, constater ses progrès 		

JEUX COLLECTIFS CYCLE 1 - PS

R.REYNAUD 2000
CPC Lyon Part-Dieu

Compétence visée : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Démarche d'apprentissage : progressivement, il prend en compte les résultats de son activité

DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT:

- faire participer collectivement à la mise en place et au rangement du matériel pour s'approprier l'espace, les limites du terrain de jeu, s'habituer à l'action de l'autre → FAIRE
- faire METTRE EN MOTS ce qu'il nous faut pour jouer, avec l'aide des AFFICHES → DIRE
- passer progressivement du jeu sans/avec opposition (indirecte) choisir 3 ou 4 jeux collectifs à faire évoluer progressivement en fonction du **problème** qu'ils posent, à résoudre en ajoutant une **règle** ou une variable. → FAIRE
- faire METTRE EN MOTS le but et le critère de réussite des jeux choisis avec l'aide des AFFICHES → DIRE
(pour développer plus complètement la compétence et la compréhension)

EXEMPLE DE MODULE D'APPRENTISSAGE:

Situations collectives : 4 équipes, des foulards.

d'1 action, tous pareil, aux statuts différenciés (attaquants / défenseurs)
comprendre le but du jeu (de l'équipe)
comprendre le critère de réussite (individuel et collectif: je → nous)
dédramatiser le résultat, vers un résultat collectif (+ temps limité)

1/ DECOUVERTE : **FAIRE** et installer les règles de fonctionnement
s'organiser pour mieux jouer :

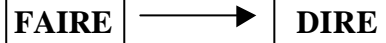
socialiser
scolariser

connaître l'espace de jeu, l'espace d'attente
jouer à son tour, reconnaître sa couleur de foulard, son équipe

1^{ère} règle → jouer sur l'espace délimité

- Jeux collectifs:
les camions, et ses variantes

2/ STRUCTURATION :



- 2 ou 3 Jeux collectifs à faire évoluer
- vider le panier, remplir la caisse (en alternance)
- les déménageurs
- nettoyer sa maison

faire reconnaître et faire DIRE les différents jeux,
faire jouer et mettre en mots quelques jeux avec le support des dessins (AFFICHES)
comment s'appelle ce jeu ?
qu'est-ce qu'il faut faire ?

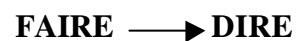
exercer
faire apprendre

2^{ème} règle → respecter le début et la fin du jeu

3^{ème} règle → ce qui est permis, ce qui ne l'est pas

- par exemple : - prendre les objets un par un
- ne pas mélanger les objets dans les caisses

3/ REINVESTISSEMENT : mettre en relation



- Jeux collectifs en confrontation indirecte
- par exemple : les déménageurs ou un autre jeu bien connu des élèves,
sur terrain et effectif réduit, 2 équipes sur 2 espaces de jeu séparés

bilan possible en classe par petit groupe → fiche individuelle

faire **DIRE** ce qu'on fait

Comment s'appelle ce jeu et qu'est-ce qu'il faut faire ?

Quels sont les jeux que tu connais bien?

Faire évoluer un jeu: **Les camions**

Effectuer une consigne collective (scolariser) et comprendre le but des jeux collectifs

→ atteindre une cible

Les camions		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
Un tapis (le garage) Des caissettes (les camions), une par élève	Promener son camion, le rentrer au garage	Au signal, tous les objets sont cachés. Au 2 ^{ème} signal, tous les camions rentrent au garage.

S'approprier l'espace de jeu, les limites du terrain.

Les camions (variante)		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
Une caisse, un tapis... Des objets: caissettes, anneaux, balles, nattes...	Pousser, faire rouler, porter, cacher, tirer... son objet le ranger dans la caisse, sur le tapis...	Au signal, tous les objets sont sortis, ou cachés. Puis rangés sur le tapis, devant la maîtresse, derrière la ligne, autour de...

Construire l'appartenance à une équipe (différencier les consignes par équipe)

Les équipes de camions		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
Une caisse ou un tapis par équipe... Des objets par équipe: balles, caissettes, anneaux, nattes,	Pousser, faire rouler, porter, cacher, tirer... son objet le ranger dans sa caisse, sur son tapis...	Au signal, tous les objets sont sortis, ou cachés. Puis rangés dans leur garage

Les équipes de camions (variante)		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
Une caisse, un cerceau ou un tapis par équipe... Des objets par équipe: caissettes, anneaux, balles, nattes...	Chaque équipe a une action différente : <ul style="list-style-type: none"> • pousser, • faire rouler, • porter, • traîner ou tirer... 	Au signal, tous les objets sont sortis, ou cachés. Puis rangés dans son garage

Changer les garages de place entre 2 jeux, ... puis pendant un jeu (farce de la maîtresse)

Faire évoluer un jeu : **Vider, remplir...**

comprendre le but de la tâche

Vider les caisses		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
3 ou 4 caisses pleines d'objets : sacs de graines, balles, anneaux, mousse,	Au signal, vider les caisses en lançant les objets de partout	Toutes les caisses sont vides, les objets éparpillés dans la salle.

Changer les caisses de place, au milieu de la salle, dans les coins...

En alternance avec « vider les caisses »

Remplir les caisses		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
3 ou 4 caisses des objets éparpillés sur le sol	Au signal, remplir les caisses en ramenant les objets	Il n'y a plus d'objets par terre

Problème : tout est mélangé, est-ce bien rangé ?

→ il faut faire la caisse des balles, la caisse des anneaux, la caisse des sacs ...

Remplir la caisse de ...		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
Les objets éparpillés sur le sol La caisse des anneaux La caisse des balles La caisse des cubes mousse La caisse des sacs de graines	Au signal, remplir les caisses en ramenant les bons objets	Il n'y a plus d'objets par terre Dans chaque caisse, les objets sont les mêmes

Problème : qui s'est trompé de caisse ?

→ il faut faire des équipes, une caisse par équipe (puis rotation des équipes)

Limiter le temps pour faire accepter le risque de perdre ou de gagner

Vider les caisses plus vite...		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
3 ou 4 caisses avec divers objets	Au signal, vider les caisses rapidement, finir avant le coup de clochette.	Il n'y a plus d'objets dans les caisses à la fin du jeu (clochette)

En alternance avec « remplir les caisses plus vite »

Remplir les caisses plus vite...		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
3 ou 4 caisses les objets éparpillés sur le sol	Au signal, remplir les caisses rapidement, finir avant le coup de clochette.	Il n'y a plus d'objets par terre à la fin du jeu (clochette)

référence : M. Michaud – 1994 - classe des P/M

construire l'opposition, accepter le risque de perdre ou de gagner contre Maîtresse

Remplir les caisses plus vite que Maîtresse qui les vide		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
Les élèves contre la Maîtresse 3 ou 4 caisses des objets éparpillés sur le sol	Remplir les caisses en ramenant les objets lancés par la maîtresse	A la fin du jeu (clochette), il y a plus d'objets dans les caisses que par terre

fiche des résultats :

GAGNE =



Maîtresse	Les élèves

Problème : la Maîtresse perd presque toujours...

→ il faut l'aider, une équipe va vider les caisses avec elle.

→ puis 2 ou 3 élèves par caisse vident pendant que les autres remplissent

Faire évoluer un jeu : **les déménageurs**

Comprendre le but du jeu + le critère de réussite

Les déménageurs		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
2 tapis 2 socles retournés (éduc-gym) des objets sur les tapis	Transporter tous les objets dans les caisses	Tous les objets sont dans la caisse.

Problème : qui n'a pas transporté un objet ?

→ il faut prendre les objets un par un pour faire jouer tous les élèves

Les déménageurs		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
2 tapis 2 socles retournés des objets sur les tapis (au moins 2 ou 3 par élève)	Transporter, un par un, tous les objets dans les caisses	Tous les objets sont dans la caisse. Tous les objets y ont été mis un par un.

Problème : des élèves prennent plusieurs objets

→ il faut une équipe de contrôleurs pour le 2^{ème} critère de réussite

référence : M. Michaud – 1994 - classe des P/M

limiter le temps de jeu pour faire accepter le risque de perdre ou de gagner

Les déménageurs		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
2 tapis 2 socles éduc-gym retournés des objets sur les tapis	Aller vite pour transporter tous les objets dans les caisses	A la fin du jeu (clochette), tous les objets sont dans la caisse.

Résultats affichés :

GAGNE



PERDU



Faire évoluer un jeu : **Nettoyer...**

Affrontement direct

Nettoyer sa maison		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
4 bancs en carré des objets à lancer au milieu Maîtresse contre les élèves Une fiche des résultats	Ramener les objets dans la maison	A la fin du jeu, il y a plus d'objets dans la maison que dehors

Problème : la Maîtresse perd presque toujours...

→ il faut l'aider, une équipe va vider la maison avec elle.

fiche des résultats :

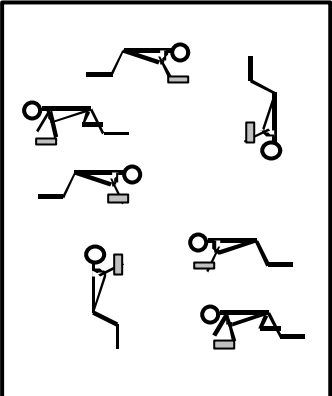
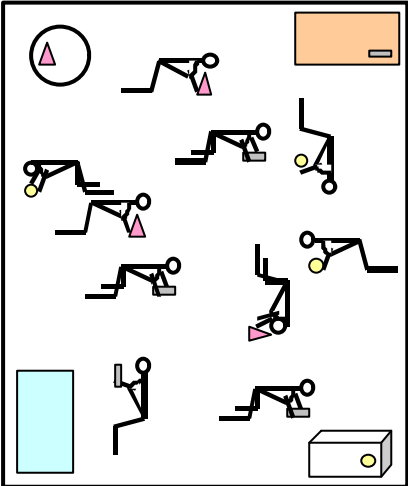
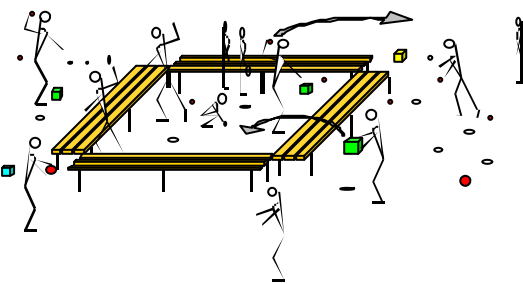
GAGNE =



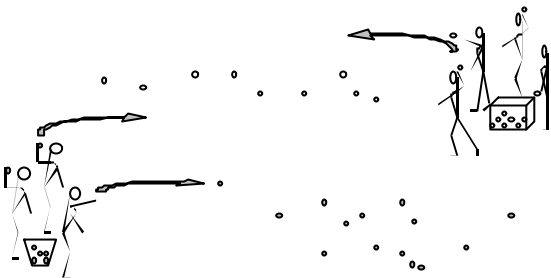
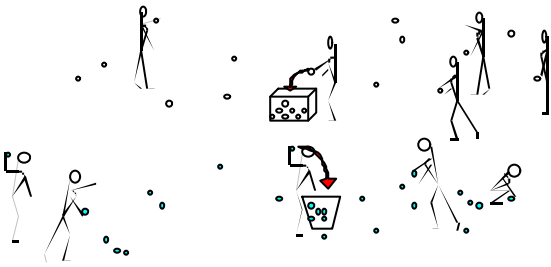
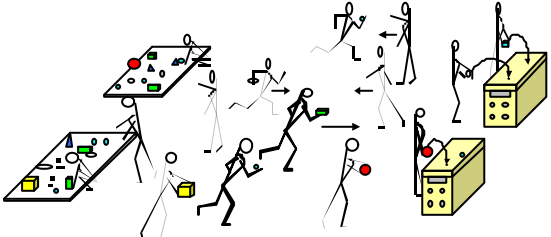
<p>Maîtresse</p>	<p>Les élèves</p>

Nettoyer sa maison		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
4 bancs en carré des objets à lancer au milieu 1 équipe contre les 3 autres Une fiche des résultats	L'équipe dans la maison lance les objets en dehors Les autres équipes ramènent les objets dans la maison	A la fin du jeu, les équipes qui ont lancé ou ramené le plus d'objets ont gagné.

Voir fiche des résultats par équipe

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	réponse élève	accord maîtresse
	<p>les camions</p> <p>il faut promener son camion puis le rentrer au garage</p>	
	<p>Les équipes de camions</p> <p>il faut promener les camions puis les ranger dans leur garage</p>	
	<p>nettoyer la maison</p> <p>à la fin du jeu, l'équipe qui a lancé le plus d'objets a gagné</p>	

Explique bien ce que tu sais faire.

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	réponse de l'élève	accord de maîtresse
	<p>vider les caisses</p> <p>c'est réussi quand sa caisse est vide à la fin du jeu</p>	
	<p>remplir les caisses</p> <p>c'est réussi quand il n'y a plus d'objets par terre</p>	
	<p>les déménageurs</p> <p>c'est réussi quand tous les objets sont dans la caisse</p>	

Explique bien ce que tu sais faire.

JEUX COLLECTIFS CYCLE 1 - MS

R.REYNAUD 2000
CPC Lyon Part-Dieu

Compétence visée : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Démarche d'apprentissage : progressivement, il prend en compte les résultats de son activité

DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT:

- faire participer collectivement à la mise en place et au rangement du matériel pour s'approprier l'espace, les limites du terrain de jeu, → FAIRE
- choisir 3 ou 4 jeux collectifs à faire évoluer progressivement en fonction du **problème** qu'ils posent, à résoudre en ajoutant une **règle** ou une variable. → FAIRE
- faire METTRE EN MOTS ce qu'il nous faut pour jouer, ce qu'il faut faire pour jouer quand est-ce que c'est réussi... avec l'aide des AFFICHES → DIRE
- faire mettre en relation individuellement FAIRE → DIRE à l'aide des FICHES d'évaluation pour développer + complètement la compétence.

EXEMPLE DE MODULE D'APPRENTISSAGE:

Situations collectives : 4 équipes, des foulards.

d'1 action, tous pareil, aux statuts différenciés (attaquants / défenseurs)
comprendre le but du jeu (de l'équipe)
comprendre le critère de réussite (individuel et collectif: je → nous)
dédramatiser le résultat, vers un résultat collectif (+ temps limité)

1/ DECOUVERTE :

FAIRE

et installer les règles de fonctionnement

s'organiser pour mieux jouer :

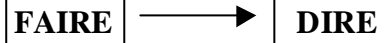
socialiser
scolariser

connaître l'espace de jeu, l'espace d'attente
jouer à son tour, reconnaître sa couleur de foulard, son équipe

- 2 Jeux collectifs à faire évoluer: (voir exemples)

vider – remplir
les déménageurs → lancer

2/ STRUCTURATION :



- 2 ou 3 Jeux collectifs à faire évoluer
 - lancer dans la caisse
 - casse-château
 - touche pas ma tour
 - les sacs brûlants

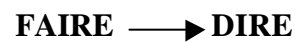
faire reconnaître et faire DIRE les différents jeux,
faire jouer et mettre en mots quelques jeux avec le support des dessins (AFFICHES)

- comment s'appelle ce jeu ?
- qu'est-ce qu'il faut faire ?
- quand est-ce que c'est réussi ?

A rectangular box with a pointer on its left side pointing towards the text above. Inside the box, the words "exercer" and "faire apprendre" are stacked vertically.

- 1^{ère} règle** → jouer sur l'espace délimité
- 2^{ème} règle** → respecter le début et la fin du jeu
- 3^{ème} règle** → ce qui est permis, ce qui ne l'est pas
 - par exemple : - prendre les objets un par un
 - ne pas mélanger les objets dans les caisses

3/ REINVESTISSEMENT : mettre en relation



- Jeux collectifs en confrontation indirecte
par exemple : lancer dans la caisse ou un autre jeu bien connu des élèves,
sur terrain et effectif réduit,
passer de 2 équipes sur 2 espaces de jeu séparés
à 4 équipes sur 2 terrains de jeu séparés

évaluation possible en classe par petit groupe → fiche individuelle


faire **DIRE** ce qu'on fait

Quels sont les jeux que tu connais bien?


Comment s'appelle ce jeu et qu'est-ce qu'il faut faire ? quand est-ce que c'est réussi ?

Faire évoluer un jeu : **Vider, remplir...**

affrontement indirect


Vider les caisses plus vite que les autres		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
4 caisses, une par équipe	Au signal, vider sa caisse plus vite que les autres	L'équipe qui finit la 1 ^{ère} a gagné 

En alternance avec le jeu ci-dessus... Entre 2 jeux, changer les caisses de place.

Remplir les caisses plus vite que les autres		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
4 caisses, une par équipe	Au signal, vite remplir sa caisse avec les objets correspondants	L'équipe qui finit la 1 ^{ère} a gagné 

Problème : qui s'est trompé de caisse ?

Affrontement direct : Rotation des équipes (voir fiche de résultats)

Vider ou remplir les caisses		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
4 caisses en carré, une équipe, au centre, contre les 3 autres des objets dans les caisses	Au signal, l'équipe au centre vide les caisses, les autres rapportent les objets dans les caisses	Les équipes qui ont vidé ou rempli le plus d'objets ont gagné 1 point 

Variantes :
 - rapporter les objets un par un (+ contrôleurs ?)
 - ne mettre que des sacs, que des balles...

Faire évoluer un jeu : **Déménageurs → Lanceurs**

Affrontement indirect

Les 2 équipes de déménageurs		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
2 terrains de jeu, séparés 2 tapis avec des objets 2 socles retournés 1 équipe par terrain de jeu	Transporter, un par un, tous les objets dans le socle	Mon équipe a fini la 1 ^{ère} La clochette annonce qu'une équipe a fini

Problème : des élèves prennent plusieurs objets → il faut une équipe de contrôleurs

Affrontement indirect

Les 4 équipes de déménageurs		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
4 tapis avec des objets 4 socles retournés 1 équipe par socle (cible)	Transporter, un par un, tous les objets dans son socle	A la fin du jeu, mon équipe a le plus d'objets dans son socle

Affrontement indirect

Les étapes des déménageurs		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
2 terrains de jeu, séparés 2 tapis avec des objets 2 tapis intermédiaires 2 socles retournés 1 équipe par terrain de jeu	Transporter, un par un, tous les objets sur le 2 ^{ème} tapis puis dans les caisses	Mon équipe a fini la 1 ^{ère} La clochette annonce qu'une équipe a fini

Variante : combiner avec "les 4 équipes de déménageurs"

Lancer dans la caisse		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
2 terrains de jeu, séparés 2 tapis avec des objets 2 socles retournés, 1 tapis interdit devant le socle 1 équipe par terrain de jeu	Transporter, un par un, tous les objets pour les lancer dans les caisses, sans marcher sur le tapis	L'équipe qui a fini la 1 ^{ère} a gagné Des contrôleurs : pour le tapis interdit pour les objets pris un par un

Variante : combiner avec "les 4 équipes de déménageurs"

Faire d'autres jeux

Affrontement direct (fiche de résultats): cf M. Michaud 1994 classe de P/M

Touche pas à ma tour		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi
4 terrains de jeu avec 4 caisses remplies de sacs, un tapis devant chaque caisse 2 équipes par terrain rotation des équipes	Au signal, une équipe vide sa caisse, l'autre rapporte les sacs et les lance dans la caisse sans marcher sur les tapis	Pour les videurs , si avant la fin du jeu, la caisse est vide Pour les lanceurs, si à la fin du jeu, il y a encore des sacs dans la caisse

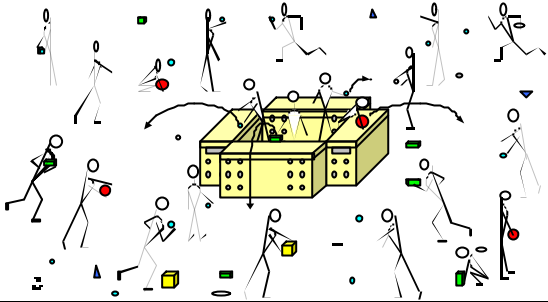
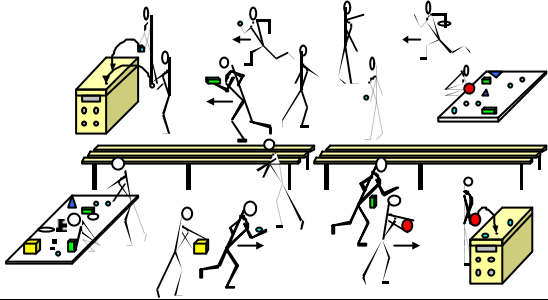
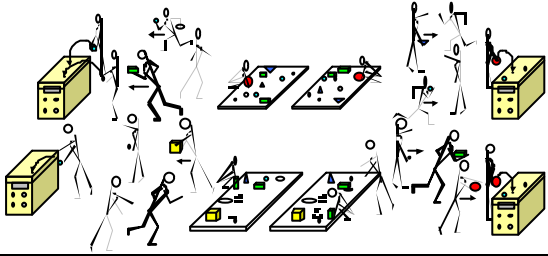
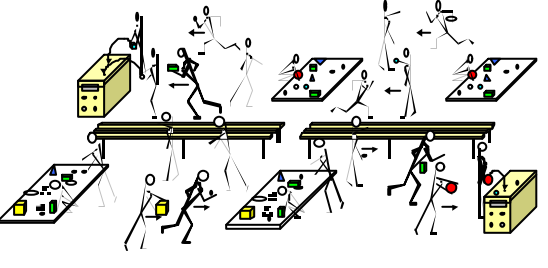
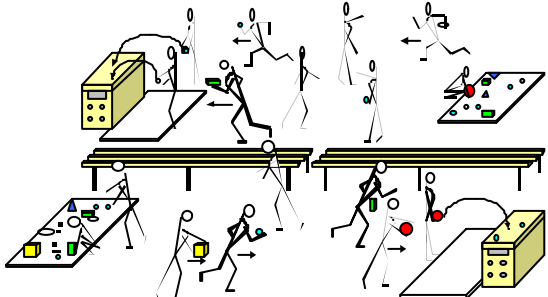
Variante : rapporter les objets un par un (+ contrôleurs ?)

Affrontement direct (fiche de résultats): cf M. Michaud 1994 classe de P/M

Casse-château		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi
4 caisses en carré, un tapis devant chaque caisse des balles dans les caisses une équipe, contre les 3 autres rotation des équipes	Au signal, l'équipe au centre vide les caisses, les autres rapportent les balles et les lancent dans les caisses sans marcher sur les tapis	Pour les videurs , si avant la fin du jeu, les caisses sont vides Pour les lanceurs, si à la fin du jeu, il y a encore des balles dans les caisses

M.Michaud 1994

Les sacs brûlants		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
2 terrains séparés par des bancs 1 équipe et des sacs sur chaque terrain	Envoyer le plus possible de sacs par-dessus les bancs, Sur l'autre terrain	Mon équipe a le moins de sacs dans son camp

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	réponse élève	accord maîtresse
	<p>vider ou remplir les caisses</p> <p>c'est gagné si on a vidé ou rempli plus d'objets que les autres</p>	
	<p>les 2 équipes de déménageurs</p> <p>c'est gagné si mon équipe met la 1^{ère} tous les objets dans la caisse</p>	
	<p>les 4 équipes de déménageurs</p> <p>c'est gagné si, à la fin, mon équipe a le plus d'objets dans son socle</p>	
	<p>les étapes des déménageurs</p> <p>c'est gagné quand, à la fin du jeu, tous les objets sont dans la caisse</p>	
	<p>lancer dans la caisse</p> <p>c'est gagné quand, à la fin du jeu, tous les objets sont dans la caisse</p>	

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	réponse de l'élève	accord de maîtresse
	<p>les 4 équipes, lancer dans la caisse c'est gagné si, à la fin, mon équipe a le plus d'objets dans son socle</p>	
	<p>touche pas ma tour si à la fin du jeu la tour est vide, les défenseurs ont gagné s'il y a encore des sacs dans la tour, les attaquants ont gagné</p>	
	<p>casse-château c'est réussi pour les videurs, si avant la fin du jeu, les caisses sont vides pour les lanceurs, si à la fin du jeu, il y a encore des balles dans les caisses</p>	
	<p>les sacs brûlants c'est réussi si mon équipe a le moins de sac dans son camp</p>	

JEUX COLLECTIFS CYCLE 1 - GS

R.REYNAUD 2000
CPC Lyon Part-Dieu

Compétence visée : **Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement**

Démarche d'apprentissage : progressivement, il prend en compte **les résultats** de son activité

DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT:

choisir 3 ou 4 jeux,

les présenter sous forme collective pour les apprendre, → FAIRE

les METTRE EN MOTS avec l'aide des AFFICHES → DIRE

faire refaire 1 jeu appris, géré en petit groupe,

pour mettre relation le DIRE et le FAIRE

(pour développer tous les aspects de la compétence)

possibilité d'évaluer individuellement avec l'aide des FICHES

EXEMPLE DE MODULE D'APPRENTISSAGE pour GS:

1/ DECOUVERTE :

FAIRE

installer les règles de fonctionnement pour tous les jeux:

début et fin de jeu, ... les résultats

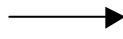
attraper, lancer, ... pas de contact

accepter l'enjeu (perdre/gagner)

connaître et/ou mettre en place le dispositif

2/ STRUCTURATION :

FAIRE



DIRE

choisir 1 ou 2 jeux par séance

faire évoluer un jeu par résolution de problèmes jusqu'à ce qu'il convienne à la classe

l'objectif restant réussir à jouer ensemble

- quelle règle faut-il transformer ?

- comment s'organiser pour respecter ces règles?

faire et refaire ce jeu jusqu'à l'autonomie de fonctionnement des équipes

et la mise en mots des règles de jeux

Quel est le titre ?

Qu'est-ce qu'il faut faire ?

Quand est-ce que c'est réussi ?

lorsqu'un jeu est parfaitement connu, le remplacer par un autre, même démarche
faire connaître et pratiquer au moins 4 jeux qui deviendront le patrimoine de la classe.

3/ REINVESTISSEMENT : mettre en relation

FAIRE ↔ DIRE

dire ce qu'on fait mais aussi faire ce qu'on dit (respecter les règles)

test: valider la compétence 3, en groupes restreints sur 4 mini terrains
par exemple: "lancer dans la caisse, les 4 équipes"

formulation pour l'élève :

« pouvoir refaire le jeu choisi avec 3 camarades en respectant les règles »

c'est réussi si la fiche des résultats est bien remplie à la fin de la séance.

rencontre inter – équipes:

pour préparer une rencontre interclasses permettant de réinvestir la compét. 3

formulation pour l'élève :

« pouvoir refaire les jeux appris en respectant les règles, avec d'autres camarades que je ne connais pas »

bilan individuel:

connais-tu bien les jeux ? respectes-tu bien les règles ?

→ fiche individuelle d'évaluation de la compétence 3

perspectives: développer la compétence 1,

travail sur les formes motrices, l'efficacité...

cf cycle 2 : les différentes manières de faire pour réussir.

Faire évoluer un jeu : **Lancer**

vers les jeux de démarquage

Lancer dans la caisse		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
2 terrains de jeu, séparés 2 réserves de balles 2 cibles, socles retournés, 1 tapis interdit devant la cible 1 équipe par terrain de jeu	Transporter, un par un, tous les ballons pour les lancer dans les caisses, sans marcher sur le tapis	L'équipe qui a fini la 1 ^{ère} a gagné Des contrôleurs : pour le tapis interdit pour les ballons pris un par un

Variante 1 : réinvestir sur 4 mini terrains en petits groupes autonomes

Test: les 4 équipes, lancer dans la caisse		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
4 terrains de jeu, séparés 4 réserves de balles 4 cibles, socles retournés, 1 tapis interdit devant la cible 1 équipe par terrain de jeu	Choisir un jeu (parmi 3 ou 4) S'organiser pour jouer (3 équipes) Jouer en respectant les règles	Tout le monde à jouer Avoir un résultat Toutes les règles ont été respectées

Variante 2 : complexifier les actions en séparant le terrain de jeu en 2 parties,
il faut se répartir les tâches dans l'équipe

passer à l'autre, lancer dans la caisse
Voir fiche élève

Variante 2+ : complexifier encore en rajoutant un voleur de balles dans la zone de séparation
il faut prendre en compte l'obstacle (puis 2 voleurs?)

passer, lancer, attention au voleur
Voir fiche élève

Variante 3 : complexifier l'action (prise d'informations) avec un espace interpénétré
il faut prendre en compte la présence de l'adversaire sur le même terrain

remplir la caisse
Voir fiche du maître et fiche élève

Variante 4: rendre plus difficile l'action en mettant la cible plus haute

remplir le panier
Voir fiche du maître et fiche élève

Variante 4+: complexifier l'action en interdisant le "marcher" avec la balle
nécessité de rajouter des contrôleurs pour cette règle

les basketteurs

Variante 4++: complexifier l'action en rajoutant un voleur de balles sur le terrain
les balles volées sont remises dans la réserve (ou dans la caisse adverse?)

les basketteurs et le voleur
Voir "remplir le panier" variante + et fiche élève

Variante 4+++:
le mini basket, vers l'action collective (vers le jeu des CP/CE1)
complexifier l'action en ne mettant qu'une seule balle en jeu,
chaque équipe joue 10 balles =10 essais, une seule balle à la fois sur le terrain
nécessité de se faire des passes sans se faire prendre la balle par le voleur
la balle volée est remise dans la réserve (ou dans la caisse adverse?)

le voleur de ballon
Voir fiche du maître et fiche élève

situations d'apprentissage

Jean Joly CPC Villeurbanne

le tireur le plus rapide		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
3 joueurs d'équipes différentes 2 joueurs + 1 juge 2 ballons pour 3, 1 panier, (rotation des équipes)	Joueur: réussir un panier le premier Juge: donner le départ, le point au gagnant	on met son panier le 1 ^{er} Le nombre de points de chaque équipe après les 3 rotations

Variante: 2 points pour le 1^{er} panier réussi, 1 point pour l'autre joueur s'il réussit son tir

Jean Joly CPC Villeurbanne

retrouver une maison		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
1 ballon pour 2, 1 joueur et 1 observateur autant de maisons (cerceaux) que de joueurs, moins une	Se déplacer en faisant rebondir le ballon A signal rejoindre une maison	on est dans une maison avec son ballon

Variante: dribbler d'une seule main

la passe à 5 avec un voleur de balle		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
une balle pour 6 joueurs 5 passeurs + un voleur des contrôleurs si nécessaire	Faire 5 passes sans perdre la balle Rotation des rôles: Passeurs –contrôleurs -voleur	1- La balle n'a pas été prise par le voleur 2 - La balle n'est pas tombée par terre 3 - La balle est restée dans les limites du terrain

évolution du jeu : 1 critère de réussite, puis 2, puis 3

abattre les quilles		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
2 équipes en ligne face à face, derrière une ligne ou un banc, avec des balles 10 quilles entre les 2 équipes	Lancer les balles pour faire tomber les quilles Récupérer les balles envoyées par l'adversaire pour relancer	On a fait tomber 1 quille, la ramener dans son camp On a fait tomber plus de quilles que les autres

Variante +: des contrôleurs pour ramener les quilles et annoncer les résultats

Variante 2: confrontation indirecte entre 2 équipes sur 2 terrains de jeu, la 1^{ère} qui finit

Jean Joly CPC Villeurbanne

le trésor des pirates		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi si...
3 groupes d'élèves = corsaires dans leur bateau (rangée de tapis) + 2 équipes de pirates (1 et 2) + organisateurs 15 balles = trésor des pirates des malles pirates + corsaires Rotation des rôles	Les pirates 1 lancent par dessus le bateau des corsaires, aux pirates 2 qui attrapent et rangent Les corsaires interceptent	on attrape une balle c'est gagné si on a le plus de balles dans sa malle

Variante: limiter aussi le terrain des pirates (bateau des pirates)
et ne compter que les balles attrapées dans les bateaux

Faire évoluer un jeu : . **Renvoyer**

vers les jeux de renvoi

les balles brûlantes		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
2 terrains séparés par des bancs 1 équipe et des balles sur chaque terrain	Envoyer le plus possible de balles par-dessus les bancs, sur l'autre terrain	Mon équipe a le moins de balles dans son camp

Voir fiche classe

- Variante:
- une 3^{ème} équipe de contrôleurs
 - obstacles du milieu plus haut (socles ou tapis verticaux)
 - des balles très légères en mousse
 - des baudruches pour permettre de renvoyer

pigeon vole		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi si...
2 équipes avec 1 ballon de baudruche chacune	Envoyer et renvoyer la baudruche en l'air, le plus longtemps possible	on tient le plus longtemps La baudruche de l'autre équipe a touché le sol avant

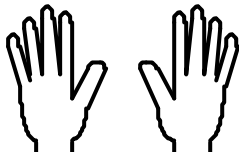
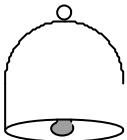

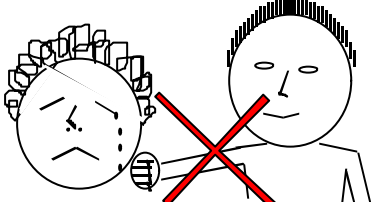
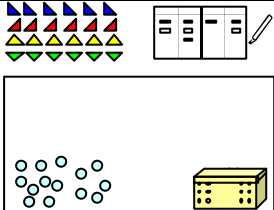
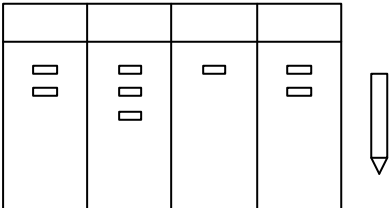
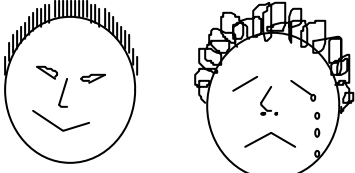
- Variante:
- une 3^{ème} équipe de contrôleurs
 - compter le nombre de renvois de chaque équipe
 - la baudruche doit rester dans un espace limité
 - ou remplacer la baudruche par une balle très légère, en mousse

J.Joly - CPC Villeurbanne

ballon vole		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi si...
2 camps séparés par 1 filet (ou fil avec tissu) 1 ballon de baudruche 1 équipe sur chaque terrain	Envoyer ou renvoyer le ballon dans le camp adverse, par-dessus le filet	le ballon de baudruche tombe dans le camp adverse = 1 pt L'équipe qui a le plus de points a gagné la partie

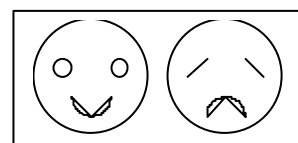
- Variante:
- une 3^{ème} équipe de contrôleurs
 - remplacer la baudruche par une balle très légère, en mousse

GS : Nom de l'élève

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	réponse de l'élève	accord de maîtresse
	<p>le jeu commence quand.. maîtresse frappe dans les mains</p>	
	<p>le jeu s'arrête quand... on entend la clochette</p>	
	<p>je peux attraper la balle</p>	
	<p>je ne peux pas toucher les joueurs</p>	
	<p>ce qu'il nous faut pour jouer...</p>	
	<p>je sais dire, écrire et lire les résultats</p>	
	<p>j'accepte de gagner ou de perdre</p>	

respectes-tu bien les règles ?

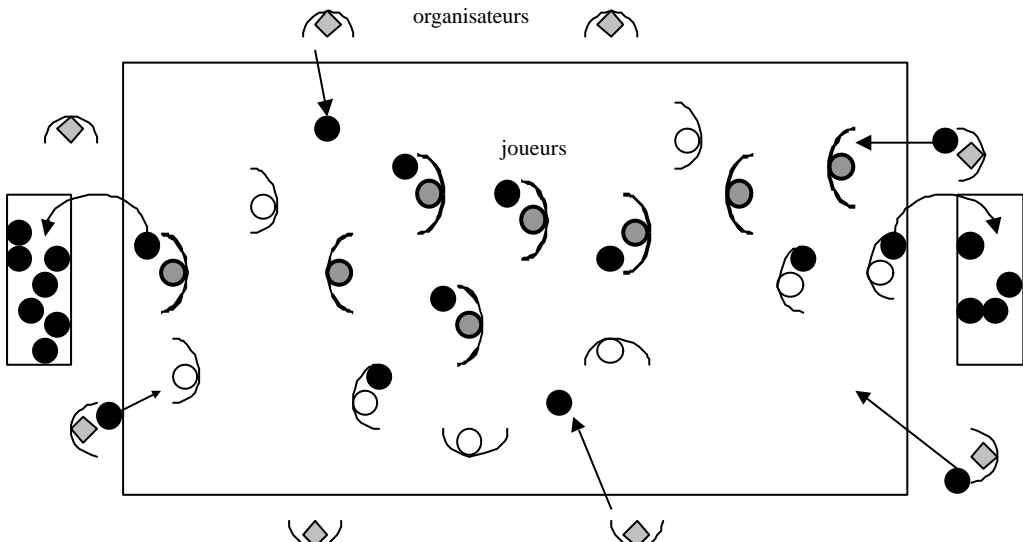
je sais dire les règles, jouer avec mes camarades, et dire le résultat



cycle 1 JEUX COLLECTIFS DE BALLEES (vers les jeux de démarquage)

TITRE : " Remplir sa caisse " multi-ballees

OBJECTIF : comprendre le but, atteindre la cible,
comprendre le critère de réussite du joueur, de l'équipe

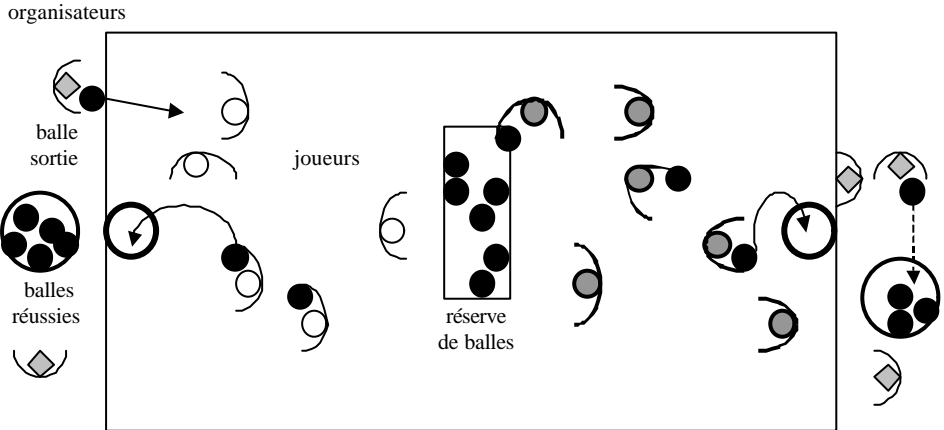



DISPOSITIF	BUT	OPERATIONS
<p>Terrain orienté, limité 10 m x 20 m 2 caisses "educgym" retournées, à 1 m de la limite une douzaine de ballons dans chaque caisse 3 équipes, 3 jeux de maillots de couleur différente 2 équipes jouent, 1 équipe organise</p>  <p>durée du jeu : de 3 à 5 mn, puis rotation des rôles : joueurs → organisateurs → joueurs</p>	<p>JOUEURS: Aller lancer le plus de ballons possible dans sa caisse</p> <p>ORGANISATEURS: la mise en jeu Donner une balle de la caisse à un joueur qui le demande Remettre sur le terrain les ballons sorties</p> <hr/> <p>CR. REUSSITE</p> <p>JOUEURS: Une balle est réussie si elle est lancée dans la caisse</p> <p>La partie est gagnée par l'équipe qui a le plus de ballons dans sa caisse à la fin du jeu</p> <p>ORGANISATEURS: Les 2 autres équipes ont pu jouer en restant sur le terrain Le résultat est annoncé à la fin du jeu</p>	<p>Les joueurs restent toujours à l'intérieur du terrain</p> <p>Les organisateurs toujours à l'extérieur</p> <p>Les joueurs respectent le début et la fin du jeu</p> <hr/> <p>Un joueur ne prend qu'une balle à la fois</p> <p>Un joueur peut prendre une balle remise sur le terrain ou une balle perdue par un autre</p> <p><u>Variante :</u> interdire de marcher avec la balle, faire rebondir la balle pour se déplacer</p>

Variante +: 2 terrains de 10m x 5m, 3 équipes de 4 joueurs par terrain

cycle 1 JEUX COLLECTIFS DE BALLEES (vers les jeux de démarquage)

TITRE : " Remplir le panier" multi - ballons

OBJECTIF : connaître et respecter les règles de jeu, jouer tous les rôles

DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>2 terrains orientés, limités, de 10 m environ 2 paniers baby basket par terrain, au moins 15 ballons dans la réserve 3 équipes de 5 à 6 joueurs / terrain, 3 jeux de maillots, couleur différente 2 équipes jouent, 1 équipe organise</p>  <p>durée du jeu : jusqu'à épuisement de la réserve puis rotation des rôles :</p> <p style="text-align: center;">joueurs  → organisateur  → joueurs </p>	<p>JOUEURS: Prendre une balle dans la réserve et aller la mettre dans le panier</p> <p>ORGANISATEURS: Mettre les balles réussies dans le cerceau derrière le panier Remettre sur le terrain les balles sorties (et s'ils le peuvent) Faire respecter les règles introduites: - 1 balle / joueur - ne pas marcher avec la balle</p>	<p>JOUEURS: Une balle est réussie si elle est rentrée dans le panier par le haut</p> <p>ORGANISATEURS: La partie est gagnée par l'équipe qui a le plus de balles dans son cerceau à la fin du jeu</p> <p>ORGANISATEURS: Les 2 autres équipes ont pu jouer en restant sur le terrain</p> <p>Le résultat est annoncé à la fin du jeu</p>	<p>Les joueurs restent toujours à l'intérieur du terrain Les organisateurs toujours à l'extérieur</p> <p>Les joueurs respectent le début et la fin du jeu</p> <p>Un joueur ne prend qu'une balle à la fois</p> <p>Un joueur peut prendre une balle remise sur le terrain ou une balle perdue par un autre</p> <p><u>Variante:</u> "les basketteurs" Ne pas marcher avec la balle, mais la faire rebondir pour avancer (dribbler à 2 mains puis à 1 main)</p>

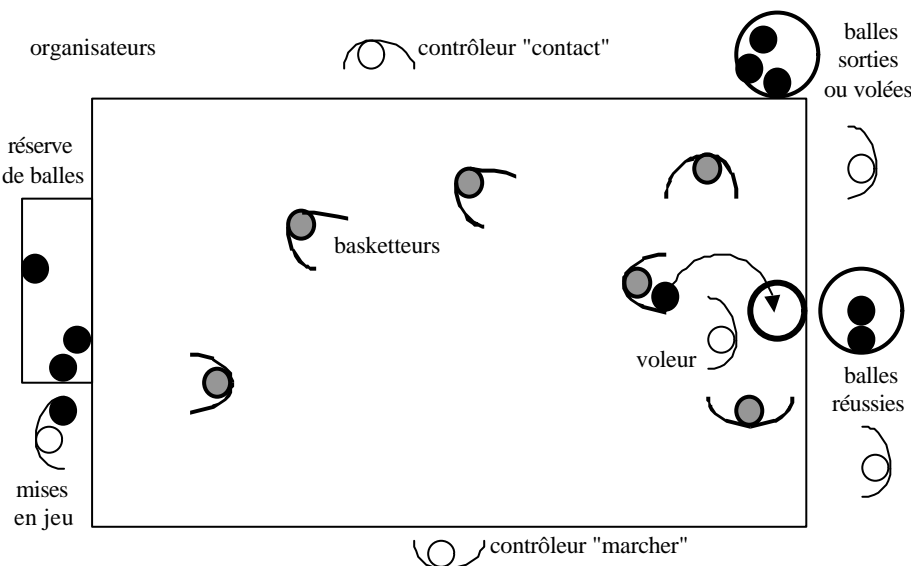
Variante + : "les basketteurs et le voleur" rajouter un voleur de ballon dans chaque équipe (voir fiche – élève)

cycle 1 JEUX COLLECTIFS DE BALLEES

(l'action collective, vers les jeux de démarquage)

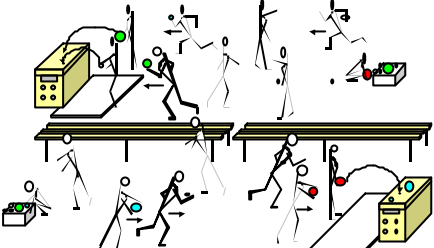
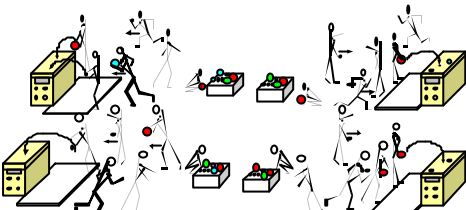
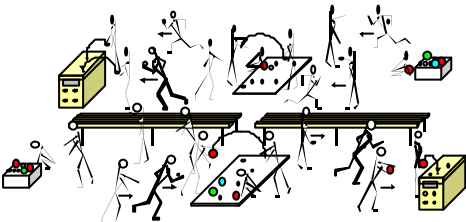
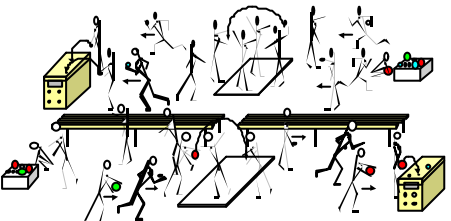
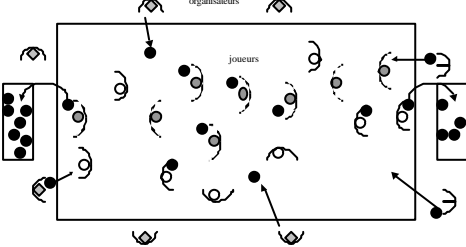
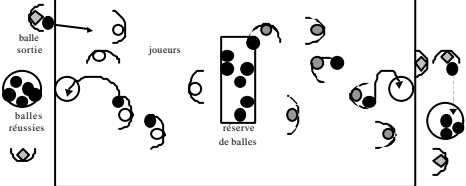
TITRE : " le voleur de ballon "

OBJECTIF : connaître et respecter les règles de jeu, jouer tous les rôles

DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>1 terrain orienté, limité, de 5 m environ 1 panier baby basket par terrain, 10 ballons dans une réserve 2 équipes de 5 à 6 joueurs / terrain, (affiche des résultats) 1 équipe joue, l'autre organise et donne un voleur</p>  <p>durée du jeu : une seule balle en jeu à la fois (action collective) jusqu'à épuisement de la réserve = 10 essais par équipe puis rotation des rôles : joueurs → organisateurs</p>	<p>Basketteurs: aller mettre la balle dans le panier sans la perdre</p> <p>Voleur: attraper le ballon mis en jeu sans toucher les basketteurs</p> <p>Organisateurs: - faire les mises en jeu (1 balle à la fois) - mettre les ballons réussies dans le cerceau derrière le panier - récupérer les ballons sorties et volées - contrôler "marcher" et "contact"</p>	<p>Basketteurs: l'équipe qui a réussi le plus de paniers a gagné 1 point par panier réussi</p> <p>Organisateurs: - les 2 autres équipes ont pu jouer en restant sur le terrain - le résultat est annoncé à la fin du jeu (nombre de ballons dans le cerceau à reporter sur l'affiche des résultats)</p>	<p>Les basketteurs: - respecter le début et la fin du jeu - ne pas courir balle en main - (dribbler à 2 mains puis à 1 main)</p> <p>Le voleur: ne pas toucher les basketteurs</p> <p>Les organisateurs: se répartir les tâches des organisateurs</p> <p><u>Variante:</u> compter les ballons attrapés par le voleur dans les résultats de son équipe, 5 ballons d'essai, mais ballons sorties remises dans la réserve - départ</p>

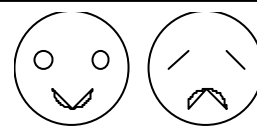
Variante 2: mettre 2 voleurs de ballons sur le terrain "les voleurs de ballon" (jeu du CP à 5 contre 2)

GS : Nom de l'élève

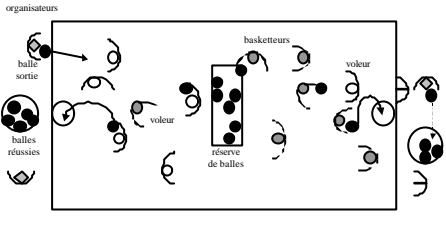
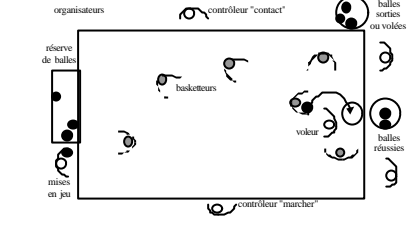
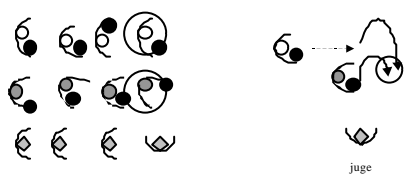
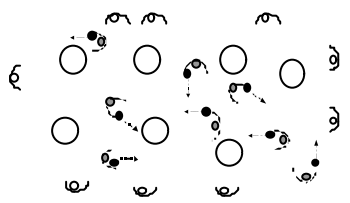
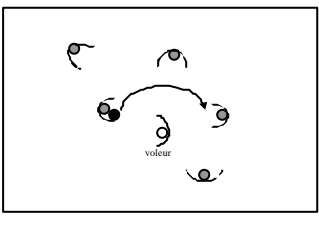
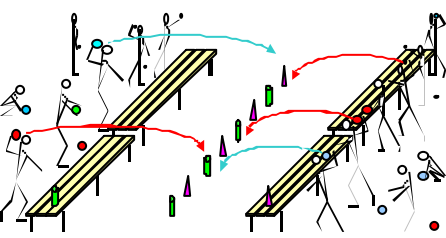
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	réponse de l'élève	accord de maîtresse
	<p>lancer dans la caisse</p> <p>c'est gagné quand, à la fin du jeu, tous les objets sont dans la caisse</p>	
	<p>les 4 équipes, lancer...</p> <p>c'est gagné si, à la fin, mon équipe a le plus d'objets dans son socle</p>	
	<p>passer, lancer</p> <p>c'est gagné quand, à la fin du jeu, tous les objets sont dans la caisse</p>	
	<p>attention au voleur</p> <p>c'est gagné quand, à la fin du jeu, tous les objets sont dans la caisse</p>	
	<p>remplir sa caisse</p> <p>c'est réussi si la balle rentre dans la caisse à la fin, c'est gagné si on a plus de balles dans sa caisse</p>	
	<p>remplir le panier</p> <p>c'est réussi si la balle rentre dans la caisse à la fin, c'est gagné si on a plus de balles dans sa caisse</p>	

connais-tu bien les jeux ?

je sais dire les règles, jouer avec mes camarades, et dire le résultat

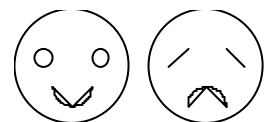


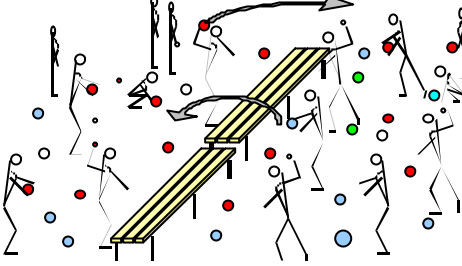
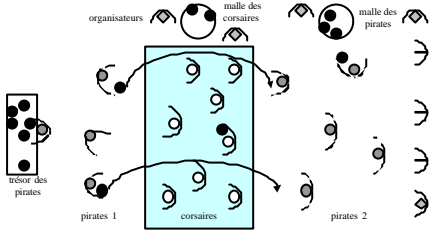
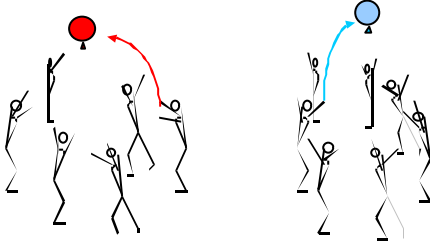
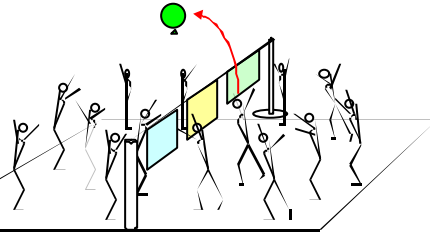
GS : Nom de l'élève

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	réponse de l'élève	accord de maîtresse
	<p>les basketteurs et le voleur</p> <p>le basketteur: le panier est réussi le voleur: la balle est attrapée</p> <p>c'est gagné si, à la fin du jeu, on a le plus de balles dans son cerceau</p>	
	<p>le voleur de ballon</p> <p>c'est réussi si on a mis le panier , c'est gagné si on en a mis le plus</p>	
	<p>le tireur le plus rapide</p> <p>c'est réussi quand on met son panier le 1^{er}</p>	
	<p>retrouver une maison</p> <p>c'est réussi quand on est dans une maison avec son ballon</p>	
	<p>la passe à 5...</p> <p>c'est réussi si on a fait 5 passes sans se faire voler la balle</p>	
	<p>abattre les quilles</p> <p>c'est réussi si on fait tomber une quille c'est gagné si on a le plus de quilles</p>	

connais-tu bien les jeux ?

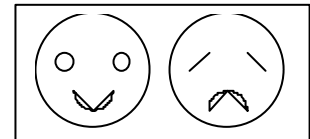
je sais dire les règles, jouer avec mes camarades, et dire le résultat



Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	réponse de l'élève	accord de maîtresse
	<p>les balles brûlantes</p> <p>c'est réussi pour l'équipe qui a le moins de balles dans son camp</p>	
	<p>le trésor des pirates</p> <p>c'est réussi si on a attrapé une balle, c'est gagné si on en a le plus</p>	
	<p>pigeon vole</p> <p>c'est réussi si la baudruche des autres touche terre la première</p>	
	<p>ballon vole</p> <p>c'est réussi si la baudruche tombe dans le camp des autres</p>	

connais-tu bien les jeux ?

je sais dire les règles, jouer avec mes camarades, et dire le résultat



CYCLE 1 EPS COMP. SPECIFIQUE 4
des situations d'évaluation

R.Reynaud-97
CPC LYON 1

En fin d'unité d'apprentissage, pour évaluer la compétence on peut faire vivre aux élèves des situations de référence, significatives, en rapport à leur niveau de classe:

des situations connues, en d'autres lieux (rencontres, sorties)

des situations connues, dans d'autres conditions (effectif réduit: le groupe fonctionnel sur une petite surface)

des situations nouvelles ou tests (un autre jeu à mettre en œuvre après lecture d'une affiche)

par exemple :

	ACTIVITE D'OPPOSITION	JEUX COLLECTIFS	AQUISITIONS
GS	Le gendarme et le voleur (duel, petite surface de tapis)	Test sur mini terrain: le voleur de ballon (5 contre 1) ou remplir le panier (5 x 5, confrontation indirecte)	6 à 9 cases
MS	Le pêcheur et la tortue (duel, grande surface de tapis)	Les sacs brûlants (5 x 5, confrontation directe) ou les 4 équipes, lancer dans ... (confrontation indirecte)	4 à 7 cases
PS	Les ours et les chasseurs (collectif, grande surface de tapis)	Les déménageurs, 2 équipes en confrontation indirecte ou nettoyer sa maison (1 équipe x 3 équipes)	2 à 4 cases

Une unité d'enseignement avec le support de la danse investirait plus complètement cette compétence.

CYCLE 1 EPS COMP. SPECIF. 4
des indicateurs pour repérer les savoirs

R.Reynaud-97
CPC LYON 1

Savoirs constitutifs de la compétence	Apprentissages pratiques FAIRE	Contenus cognitifs DIRE	Attitude et motivation DIRE ↔ FAIRE
Emergence Repérage	s'équipe, s'arrête au signal de fin de jeu s'engage dans l'action, en <u>juxtaposition</u> joue dans l'espace limité attend son tour à côté de l'espace de jeu	nomme les éléments du dispositif annonce le titre du jeu le but du jeu, le critère de réussite	range le matériel avec les autres met en place le dispositif respecte les règles de fonctionnement, accepte l'autre, à côté ..., avec ..., (partage) contre ... (contraire)
Stabilisation	se tient prêt pour le début du jeu s'engage dans l'action, en <u>opposition</u> agit avec du sens, en direction du but marque l'intention de réussir l'action	sait dire les règles du jeu annonce le résultat du jeu, le score d'une partie	respecte les règles de jeu accepte les rôles d'attaquant et défenseur, accepte le risque de perdre ou de gagner
Développement	fait peu ou pas de faute % règles du jeu s'engage dans l'action, en <u>coopération</u> s'investit dans d'autres rôles organise, gère le jeu et les résultats, en groupe restreint	lit les affiches de la classe identifie ses réussites (et ses erreurs) et les différencie du résultat collectif, commente le résultat (ils ont gagné parce que ...)	accepte le rôle d'organisateur (contrôleur, arbitre...) se rend utile, rend service au jeu justifie ses décisions d'arbitre aide, conseille les autres

Exemple de PROGRAMMATION DES ACTIVITES en MODULES D'APPRENTISSAGE

Compétences devant être acquises en fin d'école maternelle

30 à 45 mn / jour → des modules d'activité de 5 à 6 séances minimum, programmés par % à 1 compétence spécifique

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES: <i>activités physiques, sportives et artistiques</i>	réaliser une action que l'on peut mesurer : <i>athlétisme</i>	adapter ses déplacements à différents types d'environnements: <i>gymnastique, orientation, roule/glisse, natation GS, escalade, équitation,</i>	coopérer et 'opposer individuellement et/ou collectivement: <i>lutte, jeux collectifs (traditionnels, avec ou sans balles)</i>	réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive: <i>danse, mime, gym rythm, rondes et jeux dansés, gym artistique, cirque,</i>		
1 ^{er} trimestre		Pilotage (cg4+1+2)	Lutte (cg1+4)	Rondes/jeux dansés (cg4)		
		Gymnastique (cg4+1+3)	Lutte (cg4+1)	Rondes/jeux dansés (cg3)		
2 ^{ème} trimestre		Escalade (cg1+2)		Mime et/ou cirque (cg1+2)		
		Natation (cg4+1)	Jeux traditionnels (cg4)	Grs / acro-gym (cg1+2)		
3 ^{ème} trimestre	Natation (cg2+3)		Jeux de balles (cg4)	Danse (cg4+3)		
	Athlétisme (cg3)	Orientation (cg1+2)		Danse (cg2)		
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> COMPÉTENCES GÉNÉRALES <i>des situations pour</i> 1- s'engager dans l'action ; 2- faire un projet d'action ; 3- identifier et apprécier les effets de l'activité ; 4- se conduire dans le groupe en fonction de règles </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> ET CONNAISSANCES - sur soi: des savoirs pratiques sur la manière de réaliser différentes actions, sur les façons de se conduire dans le groupe classe. - sur les activités elles-mêmes: sur les instruments utilisés, sur les règles qu'elles impliquent </td> </tr> </table>					COMPÉTENCES GÉNÉRALES <i>des situations pour</i> 1- s'engager dans l'action ; 2- faire un projet d'action ; 3- identifier et apprécier les effets de l'activité ; 4- se conduire dans le groupe en fonction de règles	ET CONNAISSANCES - sur soi: des savoirs pratiques sur la manière de réaliser différentes actions, sur les façons de se conduire dans le groupe classe. - sur les activités elles-mêmes: sur les instruments utilisés, sur les règles qu'elles impliquent
COMPÉTENCES GÉNÉRALES <i>des situations pour</i> 1- s'engager dans l'action ; 2- faire un projet d'action ; 3- identifier et apprécier les effets de l'activité ; 4- se conduire dans le groupe en fonction de règles	ET CONNAISSANCES - sur soi: des savoirs pratiques sur la manière de réaliser différentes actions, sur les façons de se conduire dans le groupe classe. - sur les activités elles-mêmes: sur les instruments utilisés, sur les règles qu'elles impliquent					

INTRODUCTION

1 - Une école organisée pour les jeunes enfants

2 - Accompagner les ruptures et organiser les continuités

3 - Cinq domaines d'activités pour structurer les apprentissages

3.1 Le langage au cœur des apprentissages

3.2 Vivre ensemble

3.3 Agir et s'exprimer avec son corps

L'action motrice est, à l'école maternelle, un support important de construction des apprentissages. C'est à cette période de l'enfance que s'élabore **le répertoire moteur de base composé d'actions**

fondamentales : des déplacements (marcher, courir, sauter...), des équilibres (se tenir sur un pied...), des manipulations (saisir, tirer, pousser...), des lancers, des réceptions d'objets....

L'école doit offrir à l'enfant l'occasion d'élargir le champ de ses expériences dans des milieux et des espaces qui l'aident à mieux se connaître et à développer ses capacités physiques, qui l'incitent à ajuster et diversifier ses actions, qui lui offrent une palette de sensations et d'émotions variées, lui procurent le plaisir d'évoluer et de jouer au sein d'un groupe.

C'est dans cette perspective qu'il est amené à explorer et à se déplacer dans des espaces pensés et aménagés par l'enseignant, à agir face aux obstacles rencontrés en comprenant progressivement ce qu'est prendre un risque calculé, à réaliser une performance que l'on peut mesurer, à manipuler des objets pour s'en approprier ou en inventer des usages. Il apprend aussi à partager avec ses camarades des moments de jeux collectifs, de jeux dansés et chantés. **Toutes ces compétences sont construites à travers la pratique d'activités physiques qui contribuent à orienter les efforts des enfants et à leur donner sens** : "sauter le plus loin possible" (activités athlétiques) est différent de "sauter d'un engin pour retomber sur ses pieds" (activités gymniques).

Ces expériences l'amènent à **exprimer et à communiquer** les impressions et les émotions ressenties.

3.4 Découvrir le monde

3.5 La sensibilité, l'imagination, la création

3.6 Compétences transversales

Les activités qui concourent à l'acquisition de compétences spécifiques à chacun des domaines permettent également de développer des compétences transversales: attitudes face aux apprentissages, méthodes. La curiosité et l'envie de connaître, l'affirmation de soi, le respect des autres, l'autonomie sont autant de comportements qui sont sans cesse encouragés.

L'attention, la patience, la concentration doivent régulièrement sous-tendre l'observation comme l'action. En s'habituant à mettre en jeu son activité de manière ordonnée (participation à l'élaboration du projet, aux tâches suggérées, à la réflexion sur l'action et son résultat; repérage des informations pertinentes, organisation des données; mémorisation des étapes de la séquence et des résultats obtenus...), l'enfant se dote **d'une première méthodologie de l'apprentissage.**

LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES

OBJECTIFS ET PROGRAMME l'école maternelle a fait du langage oral l'axe majeur de ses activités.

1 - Permettre à chaque enfant de participer aux échanges verbaux de la classe et inscrire les activités de langage dans de véritables situations de communication

2 - Accompagner le jeune enfant dans son premier apprentissage du langage : langage en situation

2.1 Créer pour chaque enfant le plus grand nombre possible de situations d'échange verbal

2.2 Inscrire les activités de langage dans l'expérience (verbaliser les actions) et multiplier les interactions

3 - Apprendre à se servir du langage pour évoquer des événements en leur absence : événements passés, à venir, imaginaires

3.1 Rappeler verbalement les activités qui viennent de se dérouler dans la classe

Le rappel de ce qui vient de se passer dans la classe est certainement l'une des meilleures entrées dans ces apprentissages. On peut faire varier la complexité des événements concernés, le temps qui sépare le moment où ils ont eu lieu du moment où ils sont évoqués, le caractère individuel ou collectif de la verbalisation suggérée. Le rôle de l'adulte, dans ce type de travail, consiste à exiger l'explicitation nécessaire, à s'étonner lorsque la compréhension n'est pas possible, à relancer l'effort de l'enfant ou des enfants, à reformuler dans un langage plus approprié les essais qui ne parviennent pas à trouver leur forme adéquate. L'utilisation de dessins ou de photographies peut se révéler efficace lorsque l'on aborde un événement plus complexe à raconter. En effet, ils facilitent la restructuration collective des représentations mémorisées.

La progressive maîtrise de la compréhension de ce langage passe par des activités mettant en jeu des situations d'échange avec les familles ("livre de vie"), de correspondance interscolaire, en particulier par le moyen du courrier électronique (l'enseignant est dans ce cas le lecteur des messages reçus). Elles peuvent aussi s'appuyer sur l'échange de cassettes ou de vidéo... Les discussions sur la signification des énoncés entendus permettent des interactions identiques à celles qui ont lieu lors d'activités de production.

3.2 Se repérer dans le temps et utiliser les marques verbales de la temporalité

3.3 Du rappel des événements passés au récit : découvrir les cultures orales

3.4 Se repérer dans l'espace et décrire des objets ordonnés

VIVRE ENSEMBLE

OBJECTIFS ET PROGRAMME

1 - Être accueilli

2 - Construire sa personnalité au sein de la communauté scolaire

2.1 Trouver ses repères et sa place

2.2 Apprendre à coopérer

2.3 Comprendre et s'approprier les règles du groupe

3 – Echanger et communiquer dans des situations diversifiées

3.1 Dialoguer avec des camarades, avec des adultes.

3.2 Découvrir les usages de la communication réglée

3.3 Prendre sa place dans les discussions

Compétences devant être acquises en fin d'école maternelle

Être capable de :

- jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective ;
- identifier et connaître les fonctions et le rôle des différents adultes de l'école ;
- respecter les règles de la vie commune (respect de l'autre, du matériel, des règles de la politesse) et appliquer dans son comportement vis-à-vis de ses camarades quelques principes de vie collective (l'écoute, l'entraide, l'initiative)