

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement
Accepter des contraintes collectives

Des Activités variées :

Jeux traditionnels de poursuite

De

Attaquant / Défenseur dans un espace commun

Avec ...

Alternance des rôles Att. / Déf.

À



Changement des rôles en cours de jeu



Rôles simultanés Att. / Déf.

Jeux de renvoi

Les équipes sont dans des espaces distincts

Echanges de balles d'un camp à l'autre :

- Attaquants : le ballon est dans leur camp
- Défenseurs : Le camp est sans ballon

Jeux d'affrontement

- Att. / Déf. dans un espace commun
- Le but est le transport d'un objet vers le but
- Possibilité de zone « refuge » interdite ou limitée pour l'Att.
- Att. / Déf. : statut réversible déterminé par la possession du ballon

Les apprentissages visés à l'école :

- Coopérer avec des partenaires pour affronter un adversaire
- Se reconnaître comme Att. Ou Déf.
- Développer des stratégies d'attaque et/ou de défense
- Identifier et assumer des rôles et des statuts différents

Les pratiques sociales de référence :

Il s'agit d'affrontements individuels ou collectifs avec ou sans matériel (raquettes, crosses, balles...)

- un contre un
- équipe contre équipe

4 catégories de jeux :

- Jeux traditionnels (patrimoine, régional ou mondial)
- Jeux sportifs collectifs (basket-ball, hand-ball, volley-ball, football, rugby, hockey...)
- Jeux de lutte
- Jeux de raquettes

Ressources mobilisées chez l'enfant de cycle 1 :

Ressources motrices	Act. Motrices	Marcher, courir, prendre, porter, lancer....
	Coordination, équilibration	Coordination difficile de 2 actions
	Énergie	L'enfant enchaîne des temps de course rapide (5 sec.) alternance d'arrêts brefs
Ressources cognitives	Traitement de l'information	Il ajuste son action dans un seul rôle : Attaquant ou Attaqué à partir de repères simples (limites de terrain, objet, cibles...)
	Connaissances	Il acquiert des règles de jeu (conditions de l'action, attitude envers les autres joueurs...)
Ressources affectives	Motivation	L'enfant joue pour le plaisir / aime faire comme...
	Estime de soi	Il s'engage dans le jeu s'il pense réussir
	Émotion	Motivé par le plaisir de jouer, il peut être limité par la peur (de perdre, de fuir...)
	Relation à l'autre	Il imite ce qu'il voit

Apprentissages visés à partir d'actions motrices motivantes en cycle 1 :

TRANSPORTER / COURIR POUR S'ÉCHAPPER / LANCER - VISER

Des jeux où l'enfant agit pour transporter en courant des objets :

- avec son équipe
- d'un point à un autre
- sans être touché par un défenseur

Mise en oeuvre des activités au cycle 1 :

L'enseignant :

- délimite les espaces de jeu : bancs, plots, cordes...
- facilite le repérage des rôles Attaquant / Défenseur : dossards de couleur...
- organise les groupements pour que les temps de jeu soient suffisants (groupes de ramasseurs par exemple pour que les équipes ne dépassent pas 6)
- offre un grand nombre d'objets à jouer (au moins 1 par enfant en PS)

Dans les domaines transversaux :

- Maîtrise de la langue : l'enseignant donne des consignes concrètes en rapport avec l'âge des élèves. Ex. : « loup », « lapins » pour les rôles Att. / Déf.; « maison » ou « refuge » pour camp; « rivière » pour obstacle à franchir... Les situations permettent des productions langagières (description / évocation)
- Devenir élève : Les règles de jeu sont discutées et élaborées en commun

Dans les domaines disciplinaires :

L'enseignant propose des situations concrètes en lien avec les mathématiques par exemple : notion de score , dénombrement, des objets ramassés, comparaisons...

Les 3 étapes de l'activité :

1) Explorer :

- une action
- avec un nombre de joueurs limités
- règles réduites au principe du jeu
- rôles facilement identifiables (loup / lapins)
- matériel simple

2) Structurer :

- développer une habileté motrice (lancer sur une cible, courir vite...)
- affronter progressivement : un Att. Connu de tous : l'enseignant
un petit groupe d'enfants
parité Att. / Déf.

- jouer dans des espaces indépendants puis dans un espace partagé par les Att. Et les Déf.

3) Ré-investir les compétences acquises :

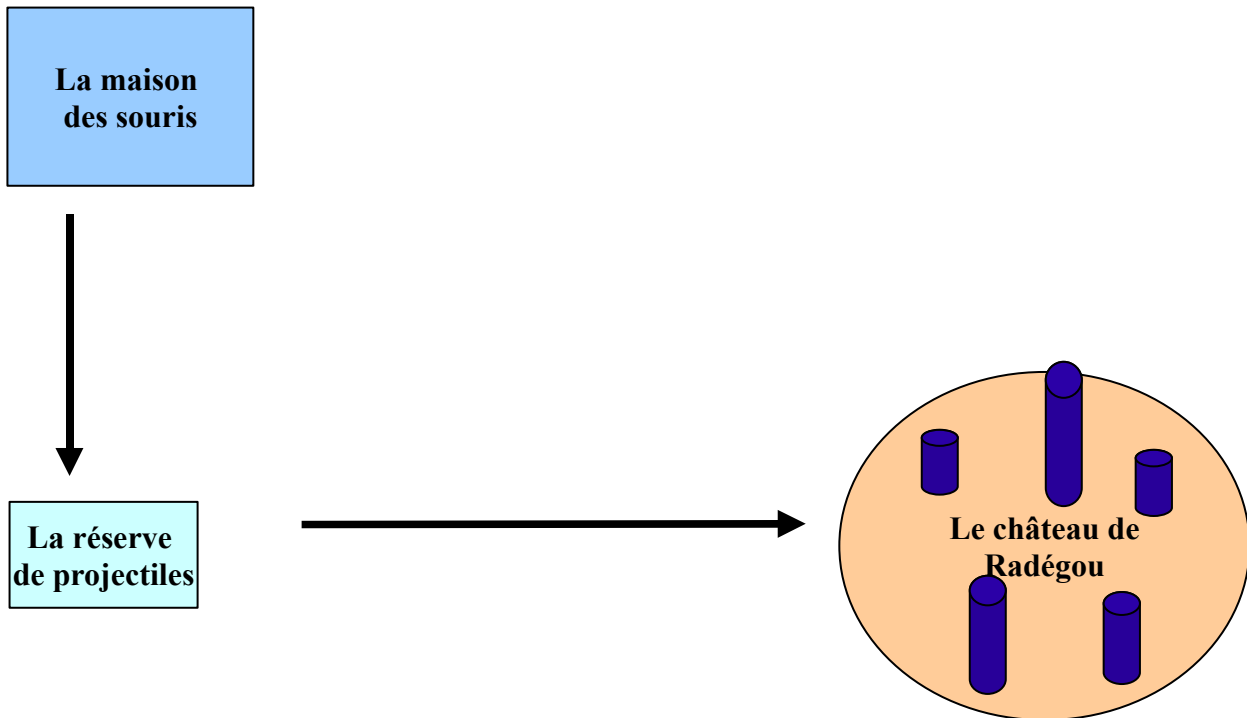
- varier les espaces
- varier les habiletés motrices
- jouer le même jeu dans une autre histoire mise en scène



Le château de Radégou - éditions Revue EPS

Une situation de départ à explorer :

Les souris vont chercher un projectile dans la réserve et tirent sur le château pour faire tomber les tours.



A partir de cette situation initiale, faire évoluer le jeu en suivant des contraintes :

- de temps (temps limité par une action à finir, temps comparé, temps mesuré)
- d'espace (espace séparé délimité, en parallèle, espace partagé par plusieurs protagonistes, espace à se partager dans des rôles antagonistes...)
- de matériel (objets en grand nombre, adaptés aux actions de tirs, objets encombrants à déplacer à plusieurs...)
- des relations aux autres (tout seul chacun pour soi, tout seul mais tous en même temps, à 2 avec un partenaire privilégié, par 3 ou 4, par équipes, dans un rôle défini...)
- de corps (quelles sont les actions motrices privilégiées : courir, lancer/viser, occuper l'espace...)

Propositions des stagiaires :

Les évolutions proposées concernent la compétence citée (Coopérer et s'opposer).
D'autres développements pourraient être proposés sur d'autres compétences (adapter ses déplacements...)

- 1) 2 équipes définies dans 2 rôles différents - Coopérer
Une équipe transporte les objets aux souris dans leur maison pour qu'elles puissent attaquer le château directement - Un objet à la fois.
- 2) 2 équipes définies dans 2 rôles - Opposition indirecte dans un espace commun.
Les équipes attaquent le même château mais certaines tours (rouge) sont attaquées par l'équipe rouge alors que les tours bleues sont attaquées par l'équipe bleue.
Rq : Confusion du jeu -> proposer 2 châteaux séparés
- 3) 2 équipes définies dans 2 rôles - Opposition indirecte dans un espace commun.
L'équipe A attaque le château, l'équipe B reconstruit les tours au fur et à mesure.
Rq : Confusion dans le jeu -> proposer que l'équipe B récupère les projectiles au fur et à mesure. (les remettre dans la réserve)
- 4) Voleurs d'objets : 2 équipes définies dans 2 rôles - Opposition indirecte dans un espace commun. Equipe A attaque le château , équipe B « vole » les projectiles dans la réserve.
- 5) Les jumeaux : Coopération - Jouer par paire (chaque joueur tient un partenaire par la main)
- 6) Défenseurs du château : 2 équipes définies dans 2 rôles - Opposition directe dans un espace commun, mais les rôles ne sont toujours pas réversibles.
Un défenseur par tapis devant le château gêne les tirs.

Phase exploratoire			
<p>« Tous en même temps mais chacun pour soi »</p> <p>- Les lapins (chaque enfant a une maison-cerceau) - Le lapin attrapé (une maison de moins, un lapin attrapé s'assoit un tour et repart dans le jeu) - Promenons-nous dans les bois : l'enseignant est le loup, il est aidé par chaque enfant attrapé qui devient loup</p>	<p>« Dans un pays »</p> <p>- Les lapins prisonniers (jeu d'épervier joué par l' « enseignant » avec une zone à traverser. Le lapin touché reste prisonnier dans la zone, il est délivré par un lapin qui lui donne la main. L'épervier ne peut plus les toucher alors)</p>	<p>« Par 2 »</p> <p>- Berger-Mouton les bergers dans la bergerie, les moutons se sont perdus en se promenant dans la montagne. Au signal, chaque berger doit ramener un mouton (possibilité d'identifier chaque paire : « retrouver son ami »)</p>	<p>« En groupe classe »</p> <p>- Les souris transportent le fromage dans leur cachette- le chat essaie de les attraper (enseignant)</p>
Phase de structuration			
<p>« Chacun pour soi mais tous ensemble »</p> <p>- La locomotive et les wagons Les enfants se promènent. Au signal, ils rentrent dans un cerceau garage, l'enfant qui s'assoit sur la « chaise – locomotive » ramasse ensuite tout le train en passant près de chaque garage</p>	<p>« Par 2 avec d'autres copains »</p> <p>- Les moutons-jumeaux : les moutons se promènent en se tenant par la main. Lorsqu'ils sont touchés par l'enseignant-loup, ils doivent faire un « pont » pour être délivrer par un autre couple</p> <p>- Accroche-décroche</p>	<p>« En atelier »</p> <p>- Lapin-chasseur : effectif réduit (groupe de 6), un seul chasseur tire de sa zone-tapis pendant que les lapins transportent leurs carottes d'un camp à l'autre</p>	<p>« Une équipe, différents rôles »</p> <p>- Jeu de déménageurs : avec « un loup » avec un relais de transport d'objets</p>
Phase de ré investissement			
<p>« Chacun son idée »</p> <p>- De plus en plus de loups : une maison de loups avec des foulards – 2 loups . Les moutons se promènent, quand un loup attrape un mouton, il l'amène dans sa maison et lui met un foulard.</p>	<p>« Par 3, par 4 »</p> <p>- Moutons-jumeaux : reprise du jeu avec des enfants compteurs . Le temps est limité, les compteurs enregistrent le nombre de couples de moutons pris. Le jeu s'arrête avant la fin si tous les moutons sont pris.</p>	<p>« A l'intérieur d'un atelier »</p> <p>- Ballon- chasseur : 2 chasseurs dans 2 cerceaux sur la ligne médiane avec un ballon en mousse, doivent toucher les 2 équipes qui transportent des objets d'une boîte à une autre. 2 joueurs-ramasseurs rapportent les ballons aux chasseurs. Les joueurs touchés repartent au départ.</p>	<p>« En équipe, en équipes »</p> <p>- Jeu de déménageurs avec parité d'opposants qui conservent les prises</p>