

**POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE**



académie
Poitiers



direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Vienne



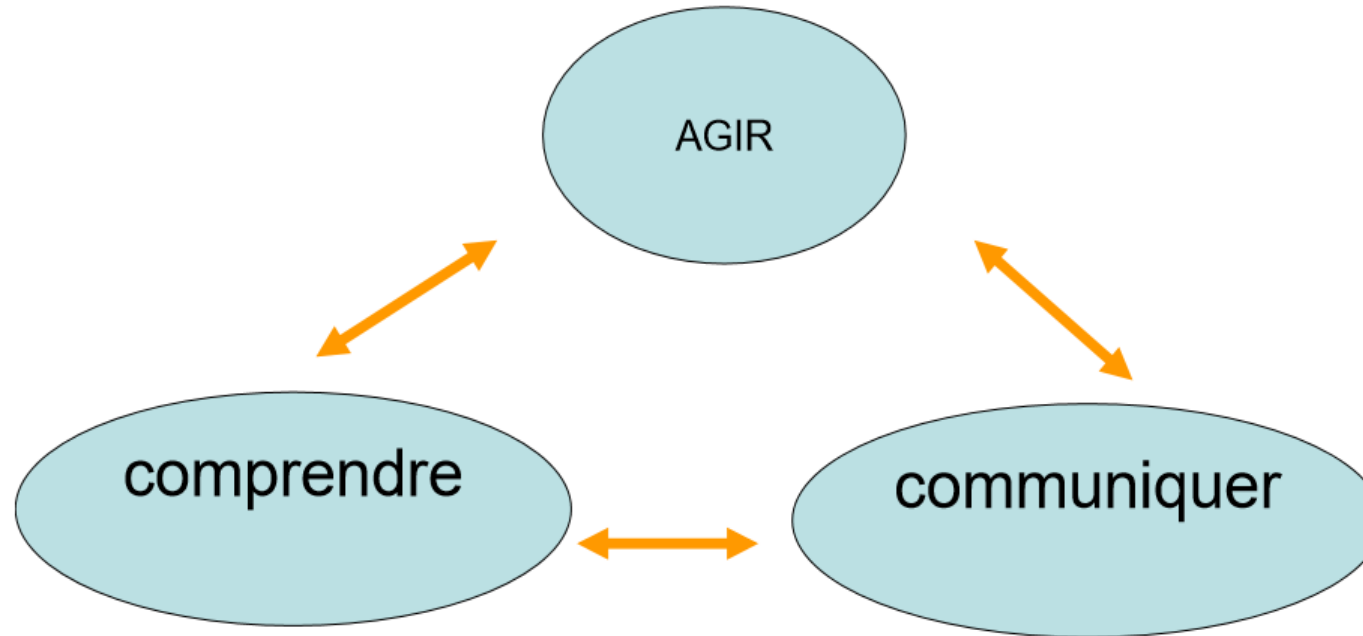
GT 86 MDL



EPS et compréhension :

un exemple au cycle 2

Une démarche :



Compétences visées

- **Comprendre** une règle d'un jeu collectif
- **Agir :**
 - Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble
 - Conduire et maîtriser un affrontement collectif
- **Communiquer** pour partager son point de vue et construire une réflexion collective

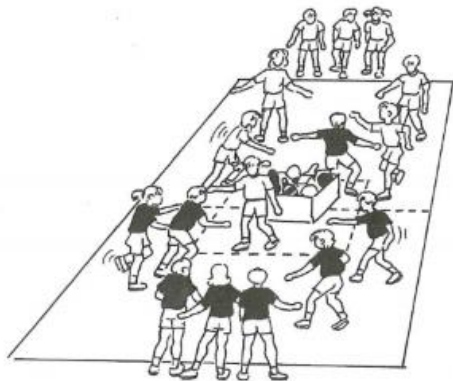
Le trésor des écureuils

BUT DU JEU

Ramener plus d'objets dans son camp que l'équipe adverse.

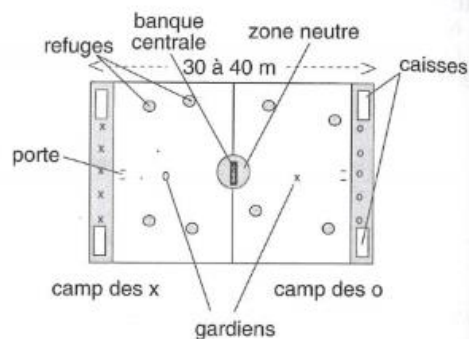
RÈGLES

- On ne peut transporter qu'un objet à la fois.
- Sans objet en mains, on passe par la porte.
- Tout joueur touché par le gardien, objet en mains, doit le reporter dans la réserve, retourner dans son camp, repasser par la porte pour rejouer.
- Le gardien ne peut prendre ni dans la zone neutralisée, ni dans le camp adverse, ni dans les refuges.



DISPOSITIF

La banque contient deux à trois fois plus d'objets que de joueurs en jeu.

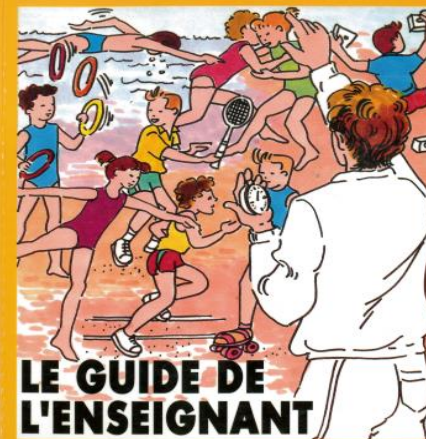


Organisation de la classe

- 2 équipes de 7 joueurs.
- chaque équipe en jeu délègue un gardien.

NB. : Pour matérialiser la prise par le gardien, chaque joueur met un bandeau autour de la tête. Puis il donne le bandeau au gardien. Pour rejouer, ils vont chercher une vie, bandeau, dans une réserve située dans leur camp.

EDUCATION PHYSIQUE



LE GUIDE DE L'ENSEIGNANT

TOME 2

EDITIONS REVUE G&S **Comment enseigner l'EPS aux enfants : les activités**



Séance 1

Texte lu par l'enseignante plusieurs fois :

- Deux équipes de 7 joueurs vont s'affronter.
- Le but du jeu est de ramener plus d'objets dans son camp que l'équipe adverse.
- Le terrain aura la forme d'un rectangle séparé en deux camps comme au football. Il y aura donc deux camps : le camp des rouges et le camp des verts.
- A chaque extrémité, à chaque bout du rectangle se trouvera une autre zone : une zone pour le camp des rouges et une zone pour le camp des verts . Au départ du jeu, 6 enfants se trouveront dans chaque zone. Dans ces zones, il y aura aussi deux caisses vides pour entreposer les objets.
- Une caisse remplie d'objets se trouvera au milieu du terrain, au milieu du rectangle.
- Deux portes se situeront au milieu de chaque zone et permettront l'entrée dans cette zone.
- Dans chaque camp, un gardien de l'autre équipe sera présent pour empêcher les joueurs de ramener les objets : un gardien vert dans le camp des rouges et un gardien rouge dans le camp des verts. Pour rendre plus facile le travail des joueurs, une zone neutre sera définie autour de la caisse d'objets, il y aura aussi 4 cerceaux- refuges dans chaque camp.
- Le gardien n'aura pas le droit d'attraper d'autres joueurs dans la zone neutre, ni dans les refuges.

Dessins des élèves et exemples d'éléments de discussion

Le nombre et la localisation des zones

Le nombre de gardiens dans chaque camp

La forme du terrain et l'organisation des deux camps

La position des joueurs au début du jeu



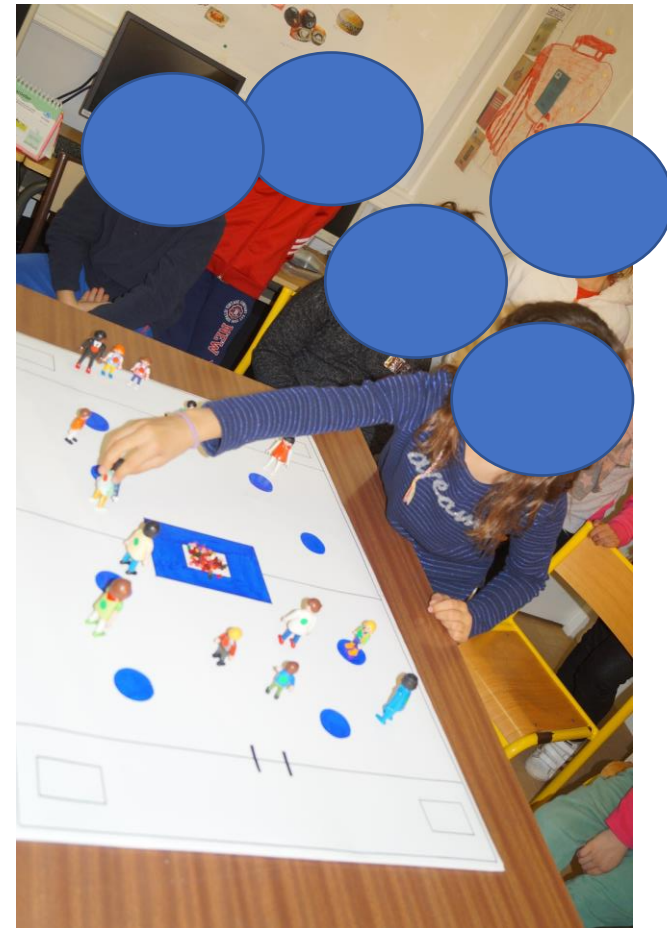
Séance 2 :

Présentation de la maquette et liste du matériel à préparer

Lecture des règles complémentaires :

- Les joueurs n'ont le droit de transporter qu'un objet à la fois.
- Si les joueurs veulent revenir sans objet dans leur zone, ils doivent passer par la porte.
- Si le gardien réussit à toucher un joueur, celui-ci devra reposer l'objet, passer par la porte pour retourner dans sa zone et avoir le droit de rejouer.

Manipulation :



Séances 3 et 4 : installation du matériel et jeu



Séance 5 et suivantes : apport de variables

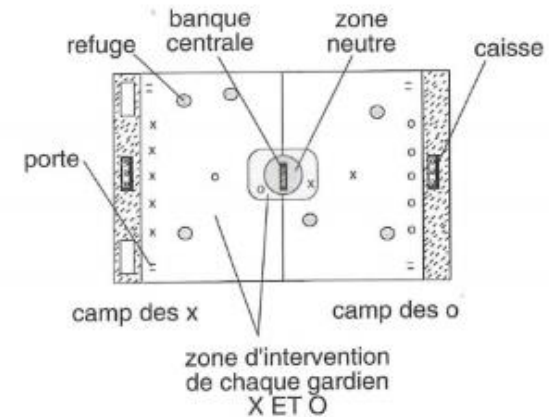
BUT DU JEU

Ramener plus d'objets dans son camp que l'équipe adverse.

RÈGLES

- On ne peut transporter qu'un objet à la fois.
- Un objet en mains, on passe obligatoirement par une des portes pour rejoindre son camp.
- Tout joueur touché, par un gardien, objet en mains, doit le reporter dans la banque, retourner dans son camp, pour pouvoir rejouer.
- Tout joueur est invulnérable dans la zone neutralisée, les refuges et dans son camp.
- Chaque gardien ne peut opérer qu'à l'intérieur de sa zone :
 - 2 gardiens x : un dans la zone d'intervention autour de la banque, et un sur le champ de jeu adverse.
 - 2 gardien O : un dans la zone d'intervention autour de la banque, et un sur le champ de jeu adverse.

DISPOSITIF



La banque contient deux à trois fois plus d'objets que de joueurs en jeu.

Organisation de la classe

- 2 équipes de 7 joueurs.
- Chaque équipe en jeu délègue deux gardiens, un dans chaque zone.

NB. : Les transporteurs ont un bandeau autour de la tête. Pris par le gardien, ils donnent leur bandeau, reportent l'objet dans leur camp, remettent un nouveau bandeau (prévoir une réserve dans le camp) pour pouvoir participer à nouveau au jeu.

Déroulement de la séquence

Séance 1

- **Réalisation d'un dessin / d'un schéma de la situation initiale**
 - Lecture par l'enseignante d'un texte explicatif
 - Réalisation des affiches par binômes : CE1/CE2
- **Mise en commun, comparaison et débat à partir des travaux des élèves**
- **Reprise de la lecture du texte et explicitation des difficultés de compréhension**

Séance 2

- **Présentation de la maquette et liste du matériel à préparer**
- **Explicitation des règles complémentaires**
- **Manipulation à partir de la maquette**

Séances 3 et 4

- **Mise en place du matériel par les élèves (2 terrains)**
- **Expérimentation du jeu et évaluation de la compréhension**

Séances 5, 6 et 7

- **Mise en place de variables avec reprise possible du déroulement des séances 2 et 3**

Séance 8 :

- **Communication du travail à une autre classe de l'école**