

Reprise de l'EPS en contexte Covid

Champ d'apprentissage n°4

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

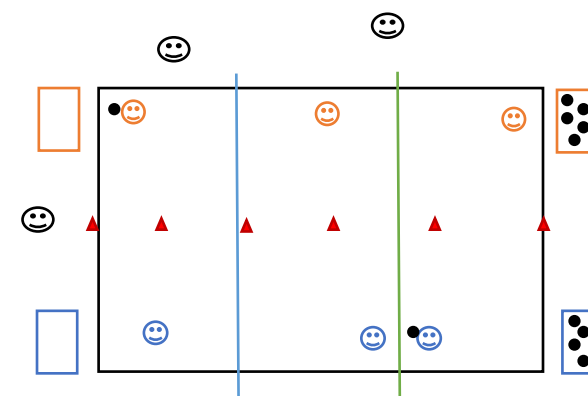
DES JEUX COLLECTIFS

Au vu de la situation sanitaire d'aujourd'hui, il n'est pas possible de reprendre les activités de jeux vers les sports collectifs avec contacts. Les situations d'opposition seront ainsi proscrites.

Jeux avec ou sans objet

D'après les travaux de l'équipe EPS du Rhône et de La Ligue de l'Enseignement de Charente

But du jeu	Transporter collectivement des ballons plus vite que ses adversaires
Espace	Un terrain de hand divisé dans le sens de la largeur pour faire 2 dispositifs, (1 à 2 dispositifs par demi-terrain).
Matériel	Objets à transporter, cônes, caisses ou cerceaux
Organisation Déroulement	Groupes de 9 : 6 joueurs, 3 observateurs. Transporter qu'un seul objet à la fois. La transmission du ballon ne peut se faire que de la main à la main. Les passes sont interdites dans un premier temps. Le ballon tombé doit être récupéré par un des 2 joueurs concernés par la transmission non assurée. La transmission doit être recommencée
Variables	La forme de la transmission, la contrainte temporelle, la taille des zones à traverser, les «obligations» imposées au porteur de balle (tourner autour d'un cône, transmettre à un joueur relais...)



But du jeu	Aligner 4 chasubles identiques verticalement, horizontalement ou en diagonale	
Espace	Préau, cour	
Matériel	Cerceaux, plots ou cônes, lattes, craie, chasubles	
Organisation Déroulement	Groupes de 4 ou 5 élèves Réaliser le parcours de motricité avant de positionner un chasuble dans une case, et revenir le plus rapidement possible au départ.	
Variables	Varié les actions après le parcours (jeu de kim, puzzle...)	

But du jeu	Réaliser des activités motrices et réagir à un signal.	
Espace	Préau, cour, stade	
Matériel	Plots	
Organisation Déroulement	En classe entière ou par groupe de 5 ou 6 élèves, avec 1 meneur. Imiter les gestes du meneur (marcher, courir, sautiller...). Lorsque le meneur se retourne, tous les élèves doivent être accroupis et silencieux.	
Variables	Modifier le signal pour s'accroupir. Réaliser les actions avec un objet dans les mains. Travailler en binôme.	

But du jeu	Marquer le plus grand nombre de points possible	
Espace	Couloir de 3 x 10m avec des zones tracées	
Matériel	Plots, craies, bandeaux	
Organisation Déroulement	Equipes de 4 élèves. Chaque joueur part, à tour de rôle, les yeux bandés, et s'immobilise dans une zone. La position de ses pieds donne le nombre de points attribués à l'équipe.	
Variables	Réaliser le même exercice avec une cible circulaire. Positionner un banc à enjamber sur le parcours. Faire varier la valeur des points.	

Jeux de relais

But du jeu	Parcourir le parcours et revenir au départ le plus rapidement possible pour transmettre le relais	
Espace	Cour, préau, stade	
Matériel	Plots, cerceaux	
Organisation Déroulement	Par groupe de 4 ou 5 élèves. Courir en passant entre les cerceaux et revenir par le côté.	
Variables	Poser un pied dans chaque cerceau. Modifier le nombre de cerceaux. Créer des obstacles (rivière, banc...). Varier les modalités de déplacement (sauts pieds joints, écartés, cloche-pied...). Porter un objet.	