EPS ET CLIMAT SCOLAIRE

ANNE LINDECKER
CPC EPS THANN

Ov4	Collaborer, coopérer, s'opposer.	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction (…) de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	Jeux collectifs Jeux d'opposition

PROGRAMMES MATERNELLE

Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel : Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules-vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).	Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. Coordonner des actions motrices simples. Se reconnaitre attaquant / défenseur. Coopérer pour attaquer et défendre. Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. S'informer pour agir.	En situation aménagée ou à effectif réduit, S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

PROGRAMMES CYCLE 2 ET CYCLE 3

COLLABORER, COOPERER, S'OPPOSER

Construire la notion de règle

Trouver progressivement sa propre place dans un groupe

Au sens commun, la notion de règle évoque souvent ce qui relève du prescriptif *(« avoir ou ne pas avoir le droit de… »)*. **Dans le domaine de l'activité physique, l'enseignant doit plutôt la concevoir comme étant de l'ordre de l'ensemble des conventions propres à un jeu, par exemple, et admises par ceux qui le pratiquent.** Au plan pédagogique, ces situations ludiques et concrètes, vécues par l'enfant au travers de l'activité physique, sont un support pertinent pour amener à comprendre la fonction de la règle en général. Dans les situations ludiques proposées, celle-ci s'élabore et se remanie en fonction des cas de figures observés. Se construire comme individu singulier, c'est peu à peu se sentir appartenir à un groupe et y trouver sa place afin d'y affirmer progressivement une identité parmi les autres. C'est à la fois, participer à la réalisation de projets communs en respectant des règles collectives et, simultanément, désirer y trouver les moyens de l'expression de ses propres choix. A l'école maternelle, la pratique des jeux collectifs doit se concevoir en profonde cohérence avec les valeurs de l'école en général. En ce sens, il est essentiel d'apprendre à coopérer, de créer ce sentiment que l'autre est une aide et une ressource.

Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche

Ressources maternelle - Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
Objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer

http://eduscol.education.fr/ressources-maternelle

PRATIQUE AU CYCLE 2

OBJECTIFS:

AFFINER SES GESTES PROFESSIONNELS POUR QUE L'APPRENTISSAGE EN EPS DEVIENNE VECTEUR

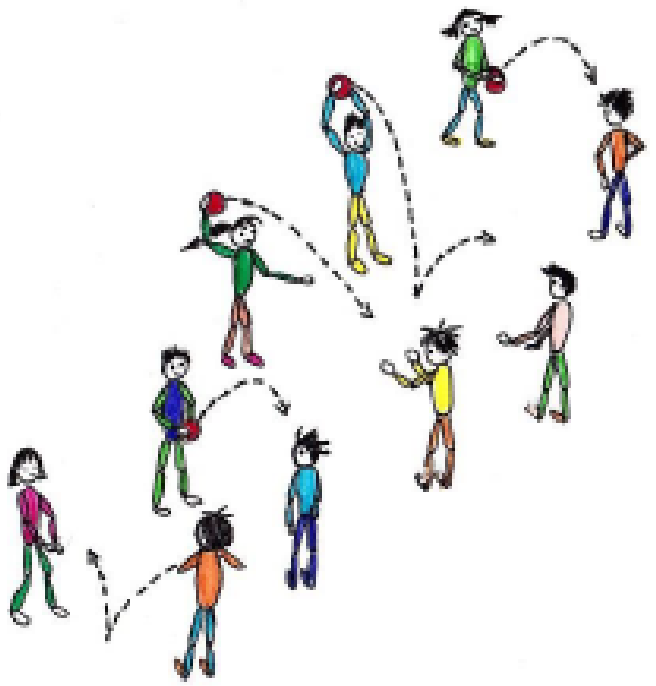
De création d'un collectif

Générateur d'intégration

ECHAUFFEMENT AVEC BALLES (10 min)

1 balle chacun en déplacement dans la salle	Tourner dans la salle : - chacun pour soi - par 2, 3 ou 4, faire un petit train et faire comme la locomotive.	- Poser la balle à côté de soi, la faire rouler à côté de soi, courir 3 pas et la reprendre. - Idem, arrêter la balle avec la main, le coude, les fesses (s'asseoir dessus), le pied… repartir. - La locomotive reprend les exercices individuels vus ci-dessus, les combine, en invente d'autres… - Au signal, changement de locomotive.	

ECHAUFFEMENT AVEC BALLES (10 min)

1 balle pour 2, à distance de passe	- Distance de passe : elle sera suffisamment grande (au moins 2m). - Quand un lancer est réussi 3 fois, on recule d'un pied pour augmenter la distance de passe. - A lance et B renvoie en imitant le lancer de A. - A et B se font des passes : A est statique, B tourne autour de lui.	- Envoyer la balle : - à 2 mains - à 1 main - en cloche - tendue - en rebond… - Rattraper à 2 mains (3 niveaux de réalisation) : - mains en corbeille (débutants) - mains tendues vers la balle et elles la ramènent vers le ventre - saisie de la balle uniquement avec les mains	

REGLES D'OR

Afin de toujours permettre le jeu des attaquants et de garantir le respect entre adversaires, il conviendra d'imposer 2 règles d'or pour certains jeux :

Les contacts sont interdits

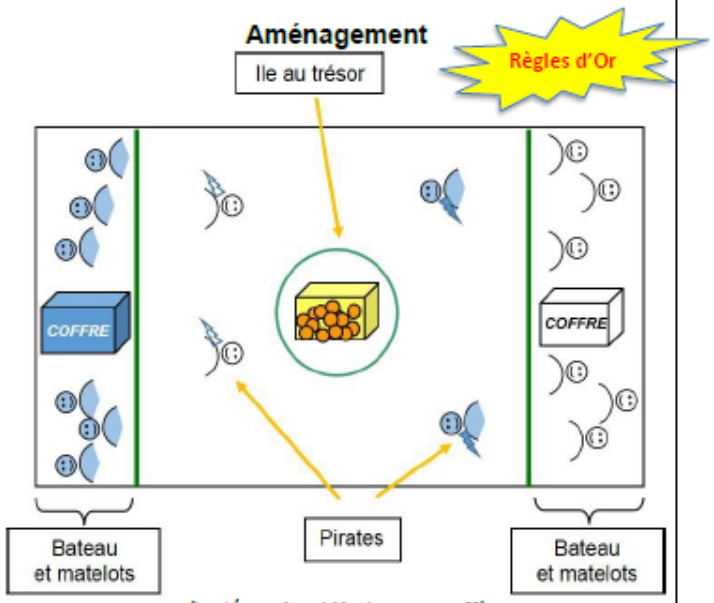
On n'arrache pas la balle des mains

SITUATION D'APPRENTISSAGE

1. L'ILE AU TRESOR (1)

PRESENTATION DU JEU	
Principales compétences visées	- Courir vers. - Éviter un adversaire. - Courir pour toucher un adversaire.
Organisation	- 2 équipes composées chacune de 6 à 10 matelots (placés sur leur bateau) et de 2 ou 3 pirates (en mer). - Le jeu démarre au signal du maître et se termine : • soit quand l'île au trésor est vide • soit au bout d'un temps donné (2 à 4 minutes)
But du jeu **Règle du jeu**	Rapporter le plus de balles possibles dans son coffre. - Chaque balle rapportée dans le coffre vaut un point. - Chaque matelot transporte une balle à la fois. - Un matelot touché par un pirate ou sortant du terrain doit rapporter sa balle sur l'île. - Seuls les matelots ont le droit d'aller dans les bateaux et sur l'île.
Variantes	- Varier le nombre de matelots. - Varier le nombre de pirates.
Pistes pour une classe à niveaux multiples	- Organiser plusieurs terrains (un terrain par niveau) ou plusieurs temps de jeu. - Varier la composition des équipes (hétérogènes, homogènes, mixtes…).
Rôles sociaux possibles pour réguler le jeu	Des arbitres veillent au respect des règles : *« le matelot touché donne sa balle au pirate »*, *« le matelot qui sort du terrain rapporte sa balle sur l'île »*.

Aménagement



(Le schéma au format A4 se trouve en page 38)

Matériel

- des balles nombreuses et variées disposées dans une caisse au milieu de l'île
- 2 coffres
- chasubles de 2 couleurs différentes
- des foulards pour distinguer les pirates
- un chronomètre
- matériel de marquage des zones (coupelles, plots, bandes souples…)

Quelles sont les difficultés rencontrées?

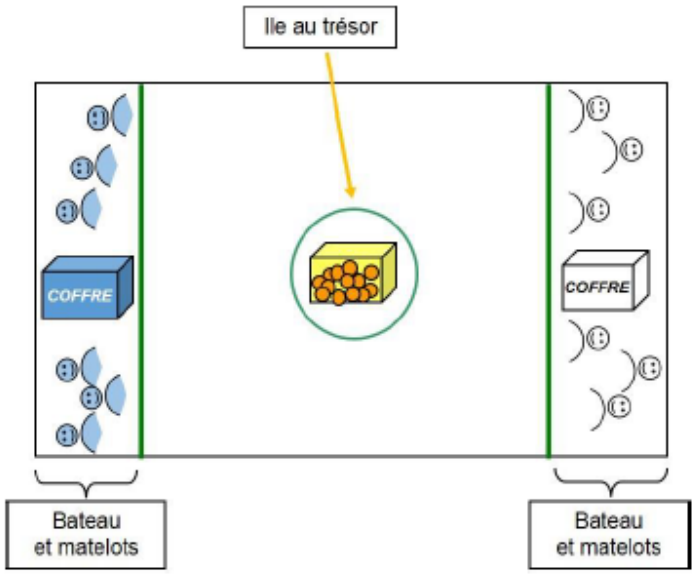
Comment faire évoluer le jeu pour aller vers la coopération?

SITUATION D'APPRENTISSAGE

2. L'ILE AU TRESOR (2)

PRESENTATION DU JEU	
Principales compétences visées	- Courir vers. - Lancer une balle pour faire une passe. - S'orienter et attraper une balle suite à une passe. - Faire progresser une balle à plusieurs vers un but.
Organisation	- 1 terrain de jeu délimité (environ 10m x 20m). - 2 équipes composées chacune de matelots (placés sur leur bateau). - Le jeu démarre au signal du maître et se termine : • soit quand l'île au trésor est vide • soit au signal du maître
But du jeu **Règle du jeu**	Rapporter le plus de balles possibles dans son coffre. - Chaque balle rapportée dans le coffre vaut un point. **- Un matelot qui porte une balle n'a pas le droit de se déplacer. Si un matelot se déplace balle en main, il doit la rapporter sur l'île.** **- Les balles sorties du terrain sont perdues.**
Variantes	- Varier le nombre ou le type de balles. - Varier le nombre de joueurs. - Varier la longueur du terrain.
Pistes pour différencier	- Organiser plusieurs terrains (un terrain par niveau) ou plusieurs temps de jeu. - Varier la composition des équipes (hétérogènes, homogènes, mixtes…).
Rôles sociaux possibles pour réguler le jeu	Deux arbitres (un pour chaque équipe) vérifient le respect des règles.

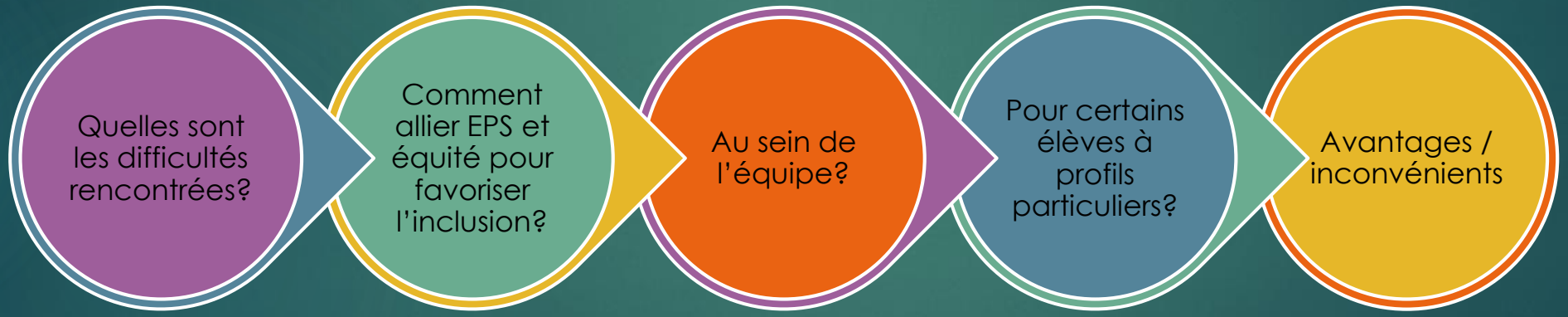
Aménagement



(Le schéma au format A4 se trouve en page 39)

Matériel

- au moins autant de balles (basket, handball, balles pailles…) que de joueurs disposées dans une caisse au milieu de l'île
- 2 coffres
- chasubles de 2 couleurs différentes
- un chronomètre
- matériel de marquage des zones (coupelles, plots, bandes souples…)


Quelles sont les difficultés rencontrées?
Comment allier EPS et équité pour favoriser l'inclusion?
Au sein de l'équipe?
Pour certains élèves à profils particuliers?
Avantages / inconvénients

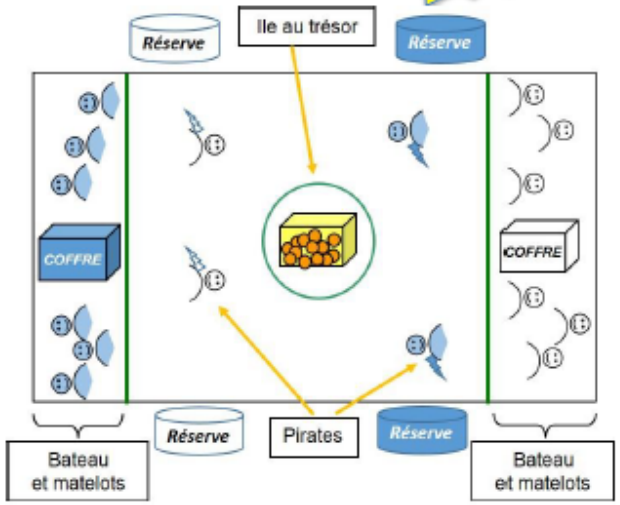
SITUATION D'APPRENTISSAGE

3. L'ILE AU TRESOR (3)

PRESENTATION DU JEU	
Principales compétences visées	- Faire progresser une balle à plusieurs vers un but. - Éviter un adversaire. - Se démarquer. - Jouer son rôle de défenseur : gêner le jeu des attaquants.
Organisation	- 1 terrain de jeu délimité (environ 10m x 20m). - 2 équipes composées chacune de matelots (placés sur leur bateau) et de pirates (1 pirate pour 4 matelots). - Le jeu démarre au signal du maître et se termine : • soit quand l'île au trésor est vide • soit au signal du maître
But du jeu **Règle du jeu**	Rapporter le plus de balles possible dans son coffre. - Chaque balle rapportée dans le coffre vaut un point. - Un matelot qui porte une balle n'a pas le droit de se déplacer. - **Les pirates n'ont pas le droit d'aller dans les bateaux.** - Si un matelot se déplace balle en main, il doit la rapporter sur l'île. - **Les pirates cherchent à attraper les balles de l'équipe adverse sans toucher les matelots. Ils les stockent dans leur réserve. Elles seront comptabilisées pour leur équipe à la fin du jeu.** - Les balles qui sortent du terrain sont perdues (elles restent en dehors du terrain).
Variantes	- Varier le type de balles. - Augmenter le nombre de pirates. - Les balles interceptées et saisies par les pirates comptent double.
Pistes pour une classe à niveaux multiples	- Organiser plusieurs terrains (un terrain par niveau) ou plusieurs temps de jeu. - Varier la composition des équipes (hétérogènes, homogènes, mixtes…).
Rôles sociaux possibles pour réguler le jeu	Deux arbitres (un pour chaque équipe) vérifient le respect des règles.

Aménagement

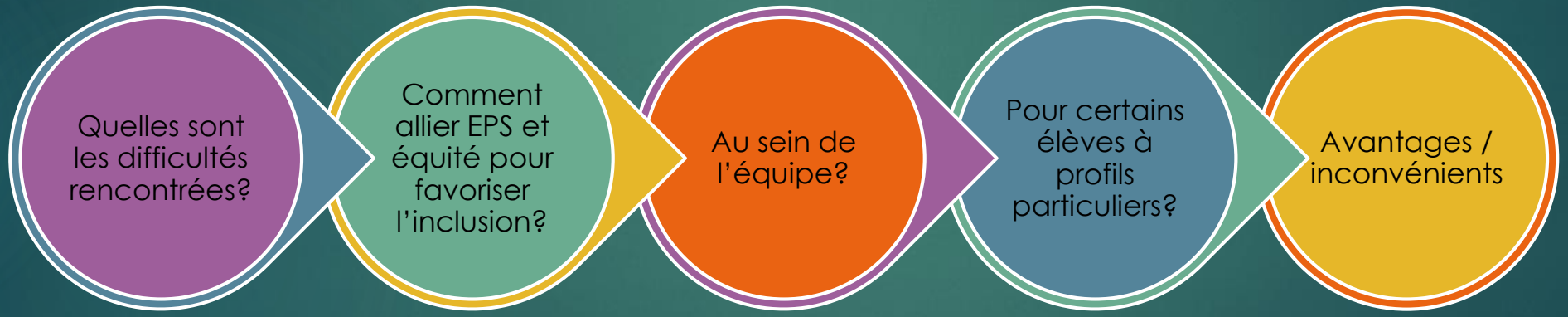
Règles d'Or



(Le schéma au format A4 se trouve en page 40)

Matériel

- au moins autant de balles (basket, handball, balles pailles…) que de joueurs disposées dans une caisse au milieu de l'île
- 2 coffres
- 4 réserves
- chasubles de 2 couleurs différentes
- des foulards pour distinguer les pirates
- un chronomètre
- matériel de marquage des zones (coupelles, plots, bandes souples…)

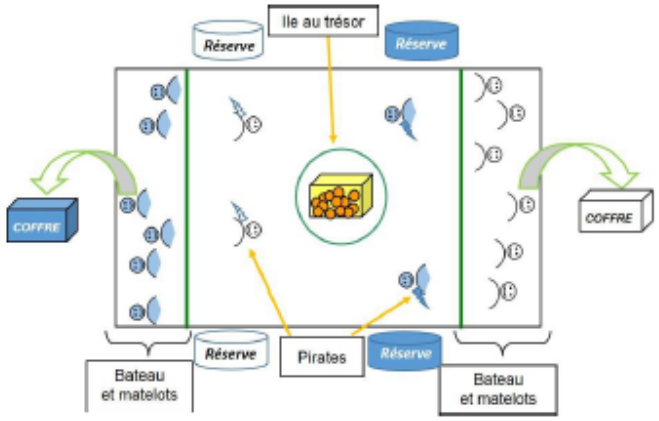

Quelles sont les difficultés rencontrées?
Comment allier EPS et équité pour favoriser l'inclusion?
Au sein de l'équipe?
Pour certains élèves à profils particuliers?
Avantages / inconvénients

4. L'ILE AU TRESOR (4)

PRESENTATION DU JEU	
Principales compétences visées	- Faire progresser une balle à plusieurs vers un but. - Éviter un adversaire. - Se démarquer. - Tirer sur / dans une cible. - Jouer son rôle de défenseur : gêner le jeu des attaquants.
Organisation	- 1 terrain de jeu délimité (environ 10m x 20m). - 1 cible par équipe (située à au moins 1,50m derrière le bateau). - 2 équipes composées chacune de matelots (placés sur leur bateau) et de pirates (1 pirate pour 4 matelots). - Le jeu démarre au signal du maître et se termine : • Soit quand l'île au trésor est vide • Soit au signal du maître
But du jeu **Règle du jeu**	Lancer le plus de balles possibles dans son coffre. - Chaque balle qui arrive dans le coffre vaut un point. - **Pour tirer, le matelot doit rester derrière la ligne de fond.** - Les pirates n'ont pas le droit d'aller dans les bateaux. - Un matelot qui porte une balle n'a pas le droit de se déplacer. Si un matelot se déplace balle en main, il doit la rapporter sur l'île. - Les pirates cherchent à attraper les balles de l'équipe adverse. Ils les stockent dans leur réserve. Elles seront comptabilisées pour leur équipe à la fin du jeu. - Les balles qui sortent du terrain sont perdues (elles restent en dehors du terrain).
Variantes	- Varier le type de balles et le type de cibles. - Augmenter le nombre de pirates.
Pistes pour une classe à niveaux multiples	- Organiser plusieurs terrains (un terrain par niveau) ou plusieurs temps de jeu. - Varier la composition des équipes (hétérogènes, homogènes, mixtes…).
Rôles sociaux possibles pour réguler le jeu	Deux arbitres (un pour chaque équipe) vérifient le respect des règles.

Aménagement

Règles d'Or

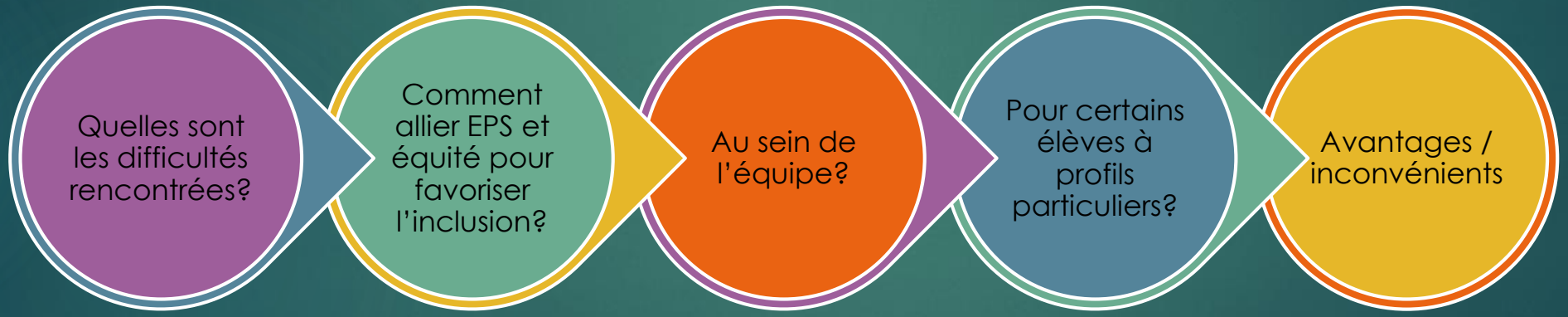


(Le schéma au format A4 se trouve en page 41)

Matériel

- au moins autant de balles (basket, handball, balles pailles…) que de joueurs
- 2 cibles (caisses, joueurs réceptionneurs, cônes à renverser…)
- 2 caisses (réserves)
- chasubles de 2 couleurs différentes
- un chronomètre
- matériel de marquage des zones (coupelles, plots, bandes souples…)

SITUATION D'APPRENTISSAGE


Quelles sont les difficultés rencontrées?
Comment allier EPS et équité pour favoriser l'inclusion?
Au sein de l'équipe?
Pour certains élèves à profils particuliers?
Avantages / inconvénients

RESSOURCES TOUS CYCLES

- jeux collectifs en maternelle
- Jeux d'opposition

http://www.eps68.site.ac-strasbourg.fr/dossier-jeux-dopposition/

- Basket coopétitif

http://useptarn.fr/index.php?option=com_content&view=article&catid=79&id=195&Itemid=55&5ee783cd88f98370b083b64e535e7bd4=2acc7d9ba91814666ea8955a6e0428ed

- Défis coopétitifs

http://usep46.org/spip/spip.php?article55

- Football coopétitif

http://web40.ac-bordeaux.fr/fileadmin/pedagogie/circonscriptions/M/EPS/football/AP_foot_C3_foot_coopetitif2.pdf

POUR ALLER PLUS LOIN

- Devenir attentif à travers les activités de détente corporelle
- http://www.eps68.site.ac-strasbourg.fr/les-activites-de-detente-corporelle/
- Les pratiques corporelles de bien-être: Corinne Pierotti et Annie Sébire (CPD EPS et CPC EPS)
- https://www.reseau-canope.fr/climatscolaire/agir/ressource/ressourceId/les-pratiques-corporelles-de-bien-etre.html
- Le sport pour éduquer à l'empathie
- https://www.reseau-canope.fr/climatscolaire/fileadmin/user_upload/articles/Le_sport_pour_eduquer_a_lempathie_Zanna.pdf