

# ENSEIGNER LES JEUX ET SPORTS COLLECTIFS AU CYCLE 1 VERSION 2020-2021



F. LABROSSE  
D'après S. LAIR



# LES OBJECTIFS DE CE TD

Introduction aux jeux collectifs (activité au CRPE)

En comprendre la spécificité au cycle 1

Mettre en place des concepts du champ de l'EPS,  
des cadres d'analyse et de pensée

Comprendre la notion de « situation » en EPS

Mise en situation, en expérience, en pratique

# ORGANISATION DE CE TD

1h30

- Cours en salle : 1h30
- Support du TD en ligne (site perso et Universitice)

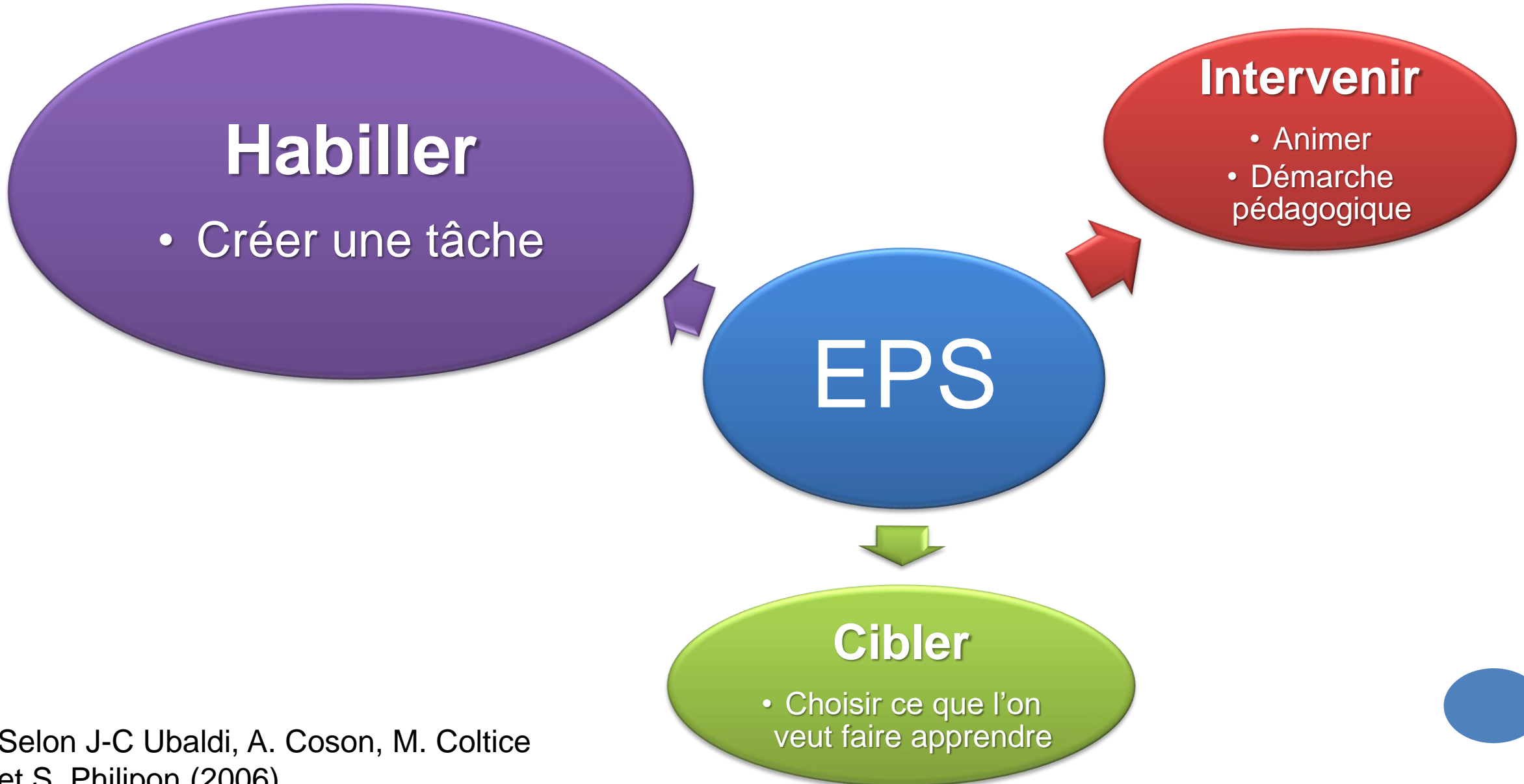
1h30

- Mise en pratique : 1h 30 – « jouer à être » des élèves
- Lieu : gymnase de l'Université
- Protocole sanitaire

TD  
suivants

- 2 TD « Jeux collectifs » (cycle 2 & 3)
- « Jouer à être » des PE et/ou des élèves
- **6** groupes → Production + animation

# PRÉAMBULE



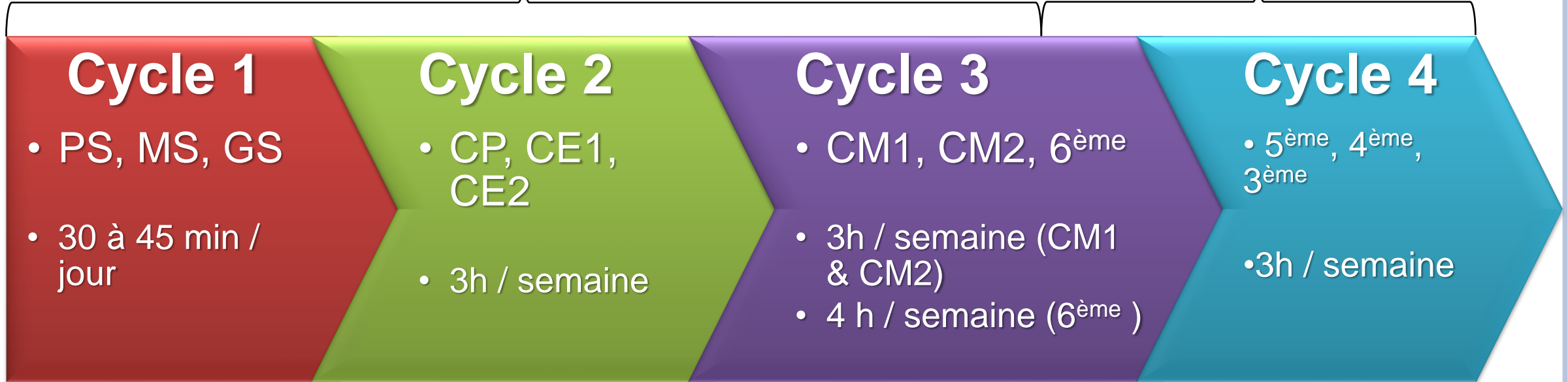
Selon J-C Ubaldi, A. Coston, M. Coltice  
et S. Philipon (2006)

# ASPECTS INSTITUTIONNELS DE L'EPS : LE DÉCOUPAGE DES CYCLES ET PROGRAMMES DISCIPLINAIRES

École

Collège

Décret n°2013-682 du 24 juillet 2013



Socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Décret n° 2015-372 du 31-3-2015 - J.O. du 2-4-2015

Programmes pour le cycle 1

Programmes pour le cycle 2

Programmes pour le cycle 3

Programmes pour le cycle 4

BOEN n° 31 du 30 juillet 2020  
(cycle 1 au cycle 4)

# UNE PROGRESSION « DES ACTIVITÉS DE COOPÉRATION ET D'OPPOSITION COLLECTIVE » DU CYCLE 1 AU CYCLE 3

## AU CYCLE 1

Jeux collectifs  
Jeux à courir, à transporter

## AU CYCLE 2

Jeux traditionnelles collectifs  
Vers des jeux de coopération et d'opposition collective

## AU CYCLE 3

Sports collectifs  
Vers des jeux interpénétrés d'opposition



# UNE PROGRESSION « DES ACTIVITÉS DE COOPÉRATION ET D'OPPOSITION COLLECTIVE » DU CYCLE 1 AU CYCLE 3

AU CYCLE 1

Exemples :



AU CYCLE 2

Exemples :

AU CYCLE 3

Exemples :



# UNE PROGRESSION « DES ACTIVITÉS DE COOPÉRATION ET D'OPPOSITION COLLECTIVE » DU CYCLE 1 AU CYCLE 3

## AU CYCLE 1

### Exemples :

- Jeux de prise de territoire.
- Jeux de conquête d'objets
- Jeux de renvoi de ballon
- Jeux d'opposition indirecte
- Jeux de captures
- Etc.

## AU CYCLE 2

### Exemples :

## AU CYCLE 3

### Exemples :





# UNE PROGRESSION « DES ACTIVITÉS DE COOPÉRATION ET D'OPPOSITION COLLECTIVE » DU CYCLE 1 AU CYCLE 3

## AU CYCLE 1

### Exemples :

- S'emparer du trésor
- Balles brûlantes
- Jeux de relai, lapin carotte
- La queue du loup, chat et souris
- Etc.

## AU CYCLE 2

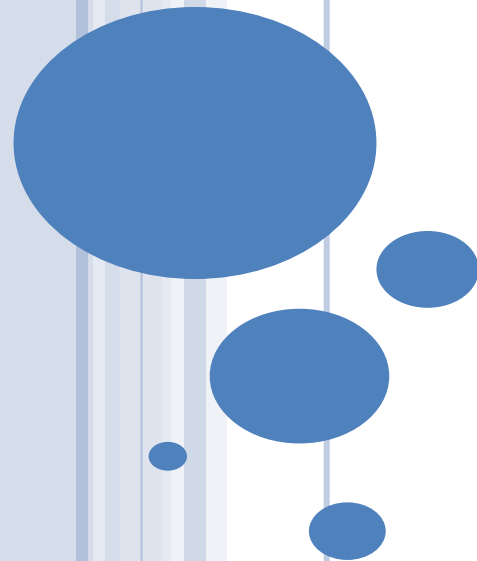
### Exemples :

## AU CYCLE 3

### Exemples :



# LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS AU CYCLE 1



# ASPECTS INSTITUTIONNELS DE L'EPS : LES PROGRAMMES AU CYCLE 1

## BOEN N° 31 DU 30 JUILLET 2020

# 5 domaines d'apprentissage

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Explorer le monde

EPS



## 4 OBJECTIFS DE CE DOMAINE D'APPRENTISSAGE: « AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS PHYSIQUES »

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

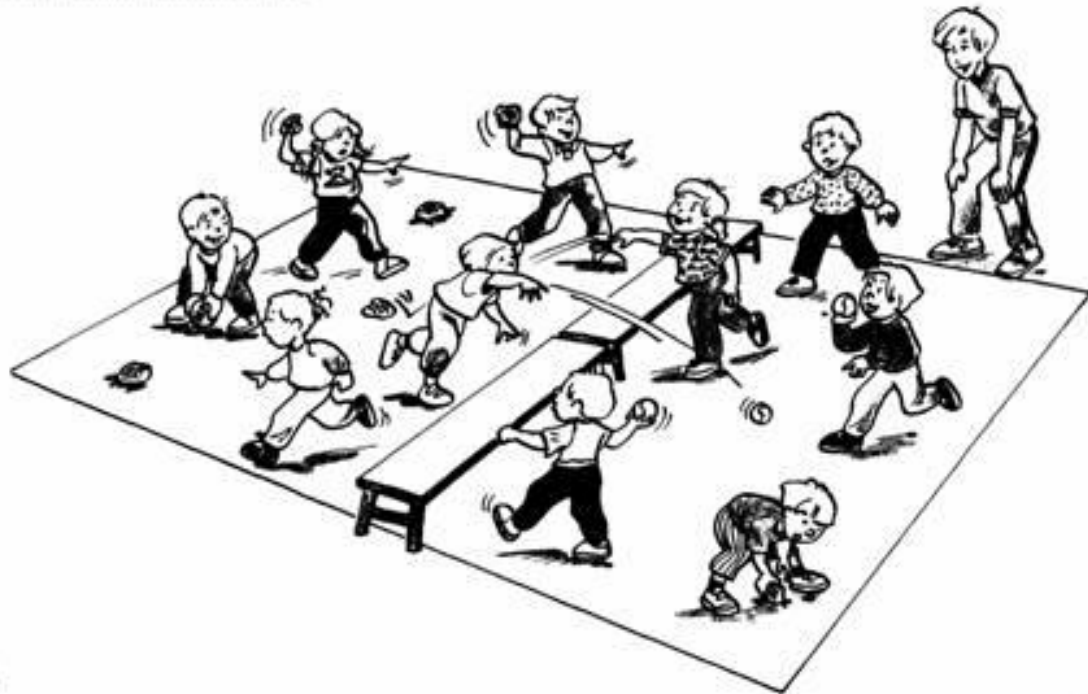
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

**Collaborer, coopérer, s'opposer**

# ASPECTS INSTITUTIONNELS DE L'EPS : CYCLE 1 – DOMAINE « AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE »

## Collaborer, coopérer, s'opposer À plusieurs

seul



# ASPECTS INSTITUTIONNELS DE L'EPS : CYCLE 1 – DOMAINE « AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE »

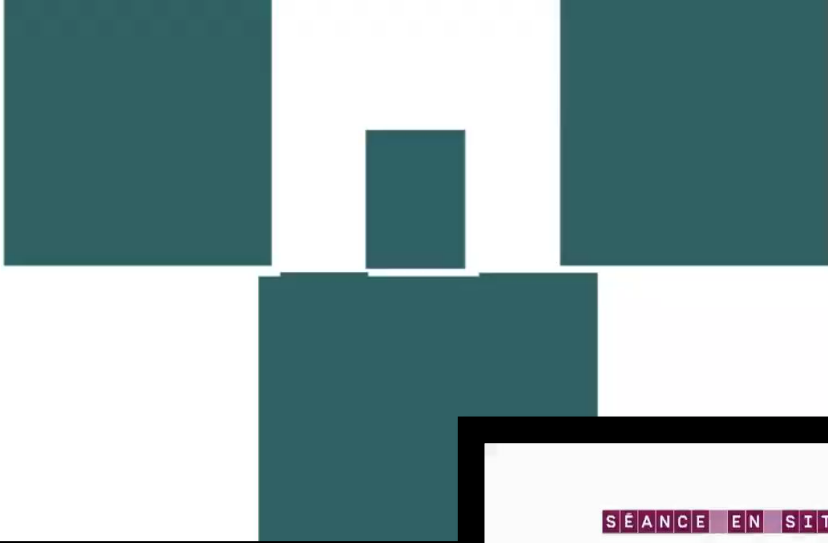


Chaque personne fait la tâche à sa manière



Chaque personne réalise une partie de la tâche globale

# Pour se rendre compte de ce qu'est qu'une classe de Maternelle en jeux collectifs



SÉANCE EN SITUATION

ATELIER DE SPORT

—  
**Chat-souris**

SÉANCE EN SITUATION

ATELIER DE SPORT

—  
**Balles brûlantes**



# LES « ENJEUX D'APPRENTISSAGE » DES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS AU CYCLE 1

**« *Les enjeux d'apprentissage* » c'est la réponse à « *pourquoi, quel intérêt spécifique il y a à enseigner ...* »**





# LES « ENJEUX D'APPRENTISSAGE » DES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS AU CYCLE 1

Quels sont les *enjeux d'apprentissage* des jeux de collaboration et coopération collectives au cycle 1 ?

Sur le plan **moteur**  
(motricité)

Sur le plan **perceptif et cognitif**  
(prendre et traiter des informations)



Sur le plan **affectif**  
(émotion)

Sur le plan **social**



# QUELQUES PROPOSITIONS D'ENJEUX D'APPRENTISSAGE POUR LES JEUX COLLECTIFS AU CYCLE 1

## Sur le plan moteur :

- ✓ Enrichir les possibilités et actions physiques (courir, esquiver, attraper, transporter...)
- ✓ Affiner les habiletés motrices (lancer, réceptionner, bloquer un ballon) en lien avec un but.
- ✓ Coordonner des actions (courir + lancer, courir + attraper, esquiver et se déplacer, etc.)
- ✓ Maîtriser de nouveaux équilibres.
- ✓ Doser son action (lien dosage de l'action / but)
- ✓ Varier les modes, les directions et types de déplacement (4 pattes, vers l'avant, vers l'arrière, de côté, etc.).

# QUELQUES PROPOSITIONS D'ENJEUX D'APPRENTISSAGE POUR LES JEUX COLLECTIFS AU CYCLE 1

## Sur le plan social :

- ✓ Prendre en compte l'autre.
- ✓ Agir selon un but commun partager, voir opposé.
- ✓ Développer la collaboration et la coopération (seul, à côté, avec, ensemble).

## Sur le plan affectif :

- ✓ Prendre du plaisir à agir et « faire avec ».
- ✓ Gérer la frustration (la règle, les objets, le temps et les autres) et apprendre à différer.
- ✓ Vivre et faire part de ses émotions (peur, courage, déception de perdre, joie de gagner, etc.).

# QUELQUES PROPOSITIONS « D'ENJEUX D'APPRENTISSAGE » POUR LES JEUX COLLECTIFS AU CYCLE 1

## Sur le plan perceptif (informationnel) et cognitif (réfléchir, penser) :

- ✓ Percevoir les caractéristiques d'un espace de jeu (lignes, refuges, cibles, zones de marque, les partenaires, les adversaires ...).
- ✓ Connaître, comprendre et respecter les règles
- ✓ Apprendre la manière dont on peut réaliser différentes tâches
- ✓ Identifier et comprendre des rôles (partenaire / adversaire; poursuivant / poursuivi...).
- ✓ Apprendre à choisir, se souvenir, résoudre un problème dans l'action

# LES CARACTÉRISTIQUES DES ÉLÈVES DU CYCLE 1, AU REGARD DES JEUX DE COOPÉRATION ET D'OPPOSITION

	CAPACITES DE L'ENFANT	« PAS EN AVANT »	COMPETENCES VISEES
RESSOURCES MOTRICES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réalise des actions simples: marcher, courir, prendre, porter, lancer...</li> <li>• Coordonne difficilement 2 actions à la suite (attraper, lancer, etc.)</li> <li>• Enchaîne des actions de course rapide (5s à 6s) avec alternance et brefs temps d'arrêt</li> </ul>	<p><b><u>Ce que l'on peut attendre des enfants :</u></b></p> <p>Ex : Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un défenseur</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Développer</b> un répertoire d'actions individuelles plus enrichi (transporter, courir, lancer, vider...)</li> <li>• <b>Cordonner</b> des actions entre elles (courir &amp; lancer, courir &amp; attraper, regarder &amp; se déplacer)</li> <li>• <b>Orienter</b> et <b>affiner</b> ses déplacements et les actions dans l'espace et le temps</li> </ul>

# LES CARACTÉRISTIQUES DES ÉLÈVES DU CYCLE 1, AU REGARD DES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS

	CAPACITES DE L'ENFANT	« PAS EN AVANT »	COMPETENCES VISEES
RESSOURCES COGNITIVES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajuste son action dans un seul rôle (attaquant ou attaqué) en fonction de repères simples et visibles (lignes des terrains, cibles, objets, l'autre...).</li> <li>• Acquiert des règles de jeu (attitudes envers les autres...)</li> <li>• Action → réaction</li> </ul>	<p><u>Ce que l'on peut attendre des enfants:</u></p> <p>Collaborer, s'ajuster, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres (dimension collective à intégrer)</li> <li>• <b>Prendre des décisions en action (percevoir &amp; décider).</b></li> <li>• Réfléchir sur l'action pour élaborer des stratégies simples.</li> </ul>

# LES CARACTÉRISTIQUES DES ÉLÈVES DU CYCLE 1, AU REGARD DES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS

CAPACITES DE L'ENFANT		« PAS EN AVANT »	COMPETENCES VISEES
RESSOURCES AFFECTIVES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Joue pour le plaisir</li> <li>• Aime faire « comme... », imite les autres</li> <li>• Emotionnel &gt; rôles</li> <li>• S'engage dans le jeu s'il pense pouvoir réussir</li> <li>• L'émotion gouverne l'action</li> </ul>	<p><u>Ce que l'on peut attendre des enfants au regard des jeux sportifs collectifs:</u></p> <p><b>Accepter les règles, l'autre, de coopérer, de jouer selon un but, etc...</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Contrôle et gestion des émotions</b> qui s'imposent à l'enfant</li> <li>• Gestion de la <b>frustration</b> et de la nécessité de différé le plaisir</li> <li>• Connaître et <b>respecter</b> les règles du jeu simples, mais de plus en plus contraignantes</li> <li>• Respecter les règles de sécurité (<b>ne pas se faire mal, ne pas faire mal et ne pas se laisser faire mal</b>)</li> </ul>

## LES « PAS EN AVANT » POUR SAVOIR « COLLABORER, COOPÉRER, S'OPPOSER »

La notion de « *pas en avant* » signifie ce qu'il y a à apprendre pour progresser selon une durée.

Le « *pas en avant* » est un choix de l'enseignant qui doit être adapté :

- Aux caractéristiques des élèves
- À l'activité
- À la durée pour « faire ce pas » :
  - La situation → le contenu d'apprentissage de la situation
  - La leçon → l'objectif de la leçon
  - Le module → projet de module
  - L'année → projet de programmation
  - Le cycle → projet d'école





## LES « PAS EN AVANT » POUR SAVOIR « COLLABORER, COOPÉRER, S'OPPOSER »

PS

• Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.

MS

• Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.

GS

• Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

## ZOOM SUR LES PS

Aller vers une plus grande autonomie

- Motrice → développer la motricité
- Fonctionnement → développer l'autonomie
- Cognitive → percevoir et analyser
- Affective → savoir se contrôler

Passer du jeu « en parallèle » au jeu « coopératif »

- Côte à côte → même but
- S'associer → même rôle
- Coopérer → rôles différents

Créer les prémices des collaborations, de la coopération et de l'opposition

- **Collaborer... coopérer**
- ... puis ...
- ...S'opposer

# LES « PAS EN AVANT » POUR SAVOIR « COLLABORER, COOPÉRER, S'OPPOSER »

## POUR CELA ON PEUT ABORDER



**Construire la notion d'action collective, de rôles**



**Construire la notion d'espace**



**Construire la notion de règles**



**Construire la notion de gain**

D'après Eduscol « Ressources maternelle - Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique - Objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer » - Septembre 2015

# LA PROGRESSIVITÉ SELON LES NIVEAUX ET LES THÈMES

## Notion d'action collective, de rôles

### PS

- Une action individuelle simple sans opposition : **tous avec le même rôle**
- Découverte progressive de la **notion d'équipe**

### MS

- **Plusieurs rôles avec droit et devoirs différents**
- Découverte de la **notion de partenaire**

### GS

- **Coopération pour un but commun et opposé aux autres**
- **Opposition directe, statuts différents, interpénétrée**

## Notion d'espace

### PS

- **Limite de l'espace de jeu**
- **Une orientation**

### MS

- **Orienté par rapport à un but à atteindre**
- **Espaces différenciés (zones)**

### GS

- **Espace orienté, limité, interpénétré**
- **Repérage d'espaces « libres ».**

# LA PROGRESSIVITÉ SELON LES NIVEAUX ET LES THÈMES

## Notion de règle

### PS

- Une règle de départ qui va évoluer

### MS

- Augmentation des contraintes
- Participation à l'évolution des règles

### GS

- Respect de plusieurs règles simultanées
- Connaissance et acceptation des règles d'arbitrage

## Construire la notion de gain

### PS

- Connait le but du jeu
- Connait le résultat de SON action

### MS

- Connait le but et le résultat de l'équipe.
- Compare les résultats si matérialisation

### GS


- Mise en lien du résultat et de la manière de faire.
- Recherche des solutions

# À L'ÉCOLE MATERNELLE, UNE DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE PROGRESSIVE:

## 1. ENTRÉE RAPIDE DANS L'ACTIVITÉ

- Des règles minimales claires qui permettent de rentrer immédiatement dans l'action
- Permettre de s'approprier rapidement le but d'un jeu.
- Faire des bilans lors du cours pour exprimer les problèmes rencontrés.

## 2. LA DÉCOUVERTE : FAIRE APPRENDRE EN JOUANT

- Laisser à l'enfant le temps d'**explorer**, de **manipuler**, de **construire**...
  - À travers la richesse des expériences vécues, l'enfant va développer **une plus grande autonomie motrice** (prise de conscience de son corps et de ses possibilités physiques)
  - Mettre en place les **routines** (prise en main, explication de consignes, sécurité...)
- 

# À L'ÉCOLE MATERNELLE, UNE DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE PROGRESSIVE:

## 3. LA STRUCTURATION : FAIRE APPRENDRE EN S'EXERÇANT

- Permettre à l'enfant de répéter en leur **laissant du temps** pour expérimenter, tâtonner, se tromper, copier, réussir...
- Favoriser l'appropriation des informations et la **stabilisation des apprentissages**
- Puis amener à **réfléchir sur les stratégies efficaces**
- Approfondir de **nouvelles actions motrices**

## 4. LE RÉINVESTISSEMENT

- Permettre à l'enfant de **réinvestir des solutions dans un contexte différent** : complexifier, aménager différemment...


# LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS EN PETITE SECTION:

## « AGIR AUTOUR D'UN BUT COMMUN »

### 1. Découvrir des jeux moteurs en construisant progressivement la notion de but commun

- Connaitre le **but personnel et commun**
- **Coopérer pour** atteindre un but commun (échanger, se passer un objet, etc.)
- Rentrer dans une activité à opposition indirecte ou **symbolique** gérée par l'enseignant. (chat...)
- Comprendre le résultat du jeu (**matérialiser le score**)
- **Expliquer les raisons de sa réussite ou de son échec** (comparer les scores, l'expliquer)

### 2. Prendre du plaisir à jouer avec les autres

- Apprendre à **dépasser la frustration**
  - Apprendre à **respecter l'autre** (contrôler et doser son action)
  - S'organiser autour d'une **intention**
  - Accepter de tenir différents **rôles** (lion / Gazelle ou bien les déménageurs avec des zones)
- 



# LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS EN PETITE SECTION:

## « AGIR AUTOUR D'UN BUT COMMUN »

### 3. Mobiliser des actions motrices simples :

- courir dans un espace
- courir en réagissant à un signal
- transporter un objet d'un point à un autre...

### 4. Favoriser les jeux de poursuite ou de conquête d'objets

### 5. Un seul rôle à tenir pour les enfants:

- Le PE pourra avoir le rôle d'opposant
- tous les enfants auront le même rôle (les poursuivis par exemple)
- Eviter la réversibilité des rôles (la souris attrapée ne devient pas chat)

### 6. Faciliter le repérage des enfants dans l'espace et parmi les autres:

- Dossards de couleur différente par équipe
- Plots ou coupelles de même couleur par équipe...



# LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS EN MOYENNE SECTION: QUELQUES POINTS ESSENTIELS...

## 1. Les mêmes types de jeu peuvent être proposés en jouant sur les variables :

- Espace, tailles et couleurs des objets...
- Les enfants connaissent déjà le jeu proposé, mais doivent s'adapter à de nouvelles contraintes.

## 2. Les jeux de ballons peuvent aussi être proposés:

- car la motricité commence à s'affiner à cet âge : lancer, attraper, faire rouler...

## 3. les enfants sont peu à peu capable de « tenir » différents rôles (poursuivant, poursuivi...)

- Ils sont capables de repérer leur équipe et de construire des petites stratégies.
- Ils comprennent peu à peu les notions de coopération et d'opposition



# LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS EN MOYENNE SECTION: QUELQUES POINTS ESSENTIELS...

## 4. Reconnaître son appartenance à un groupe, instaurer les premières collaborations :

- Découvrir la notion de **partenaire** et **d'entraide** (se faire délivrer, échanger...) et la notion **d'adversaire** (éviter, se faire attraper...)
- Vivre des situations dans lesquelles existe un réel **antagonisme des intentions** (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...)

## 5. Affiner ses réponses individuelles pour améliorer le résultat de l'action collective

- Changement des statuts des joueurs. (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...)
- Rechercher des solutions pour atteindre un effet donné : évoquer et oraliser au cours de la séance certaines **stratégies** utilisées
- Prendre conscience de l'aide apportée par ses partenaires

# LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS EN GRANDE SECTION: QUELQUES POINTS ESSENTIELS...

1. Les enfants sont désormais capables de coordonner et enchaîner des actions, manipuler le ballon, le faire progresser, s'interposer pour gêner, se rendre disponible pour aider...
2. Il y a un début des dissociations segmentaires
3. Ils ont une plus grande dextérité dans les manipulations
4. Il y a un affinement des conduites motrices



# LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS EN GRANDE SECTION: QUELQUES POINTS ESSENTIELS...

## 5. On peut faire choisir des modalités d'actions de collaboration pour s'opposer collectivement

- Mettre en **relation** les **moyens** et les **résultats** pour affiner des choix tactiques
- **Prendre des informations** pour agir

## 6. On peut commencer de construire un projet d'action collectif

- Prendre différents rôles simultanément (attaquer **ET** défendre)
  - Accepter et s'approprier des **rôles** : arbitre, maître du temps, observateur, compteur, etc.
  - Prendre des initiatives et des **responsabilités** pour le collectif (matériel, etc.)
- 

# LES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS AU CYCLE 1: CONSEILS POUR LA MISE EN ŒUVRE

- Prévoir un espace, des cibles, un but facilement identifiable, des rôles bien définis, un score matérialisé
- Définir des règles simples, introduites progressivement.
- Favoriser les jeux à effectifs réduits
- Permettre à tous les élèves de participer.
- Donner une activité physique suffisante.
- Donner à vivre des affrontements différents, plus ou moins intenses, plus ou moins directs

**COMPRENDRE LA NOTION DE  
« SITUATION D'APPRENTISSAGE »  
ET DE SES COMPOSANTES**

**→ AXE « HABILLER »**

# PETIT RAPPEL : CE QU'IL DOIT Y AVOIR POUR DÉFINIR UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE



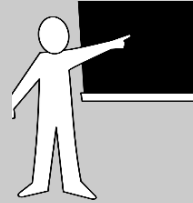


# PETIT RAPPEL : CE QU'IL DOIT Y AVOIR POUR DÉFINIR UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE



## Les contenus, compétences visés

- Ce qu'il y a à apprendre



## L'objectif

- Pour l'enseignant



## Le but

- Pour l'élève



L'aménagement, le déroulement, l'organisation, les formes de groupement



Les consignes d'organisation et de sécurité



## Le rapport aux projets

- De classe, de l'établissement
- Lien avant / après la séance
- interdisciplinarité



## Les critères de réussites

- « J'ai réussi (à atteindre l'objectif de l'enseignant) si... »



## Les critères de réalisation

- ce que l'on dit au élève : « pour réussir il faut »



## Les remédiations, la différenciation, les variables

- Comment prendre en compte les différences

# PETIT JEU COLLECTIF ... POUR VOUS

## Objectif du formateur :

- Aborder des situations de jeux collectifs au cycle 1
- Se familiariser avec les concepts de l'EPS
- Mettre en application les notions d'objectif, de but, de variable, de critères de réussites, de critères de réalisation

## But des étudiants :

- Trouver les éléments manquants dans la situation proposée.



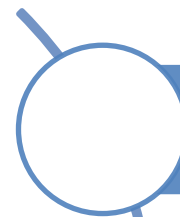
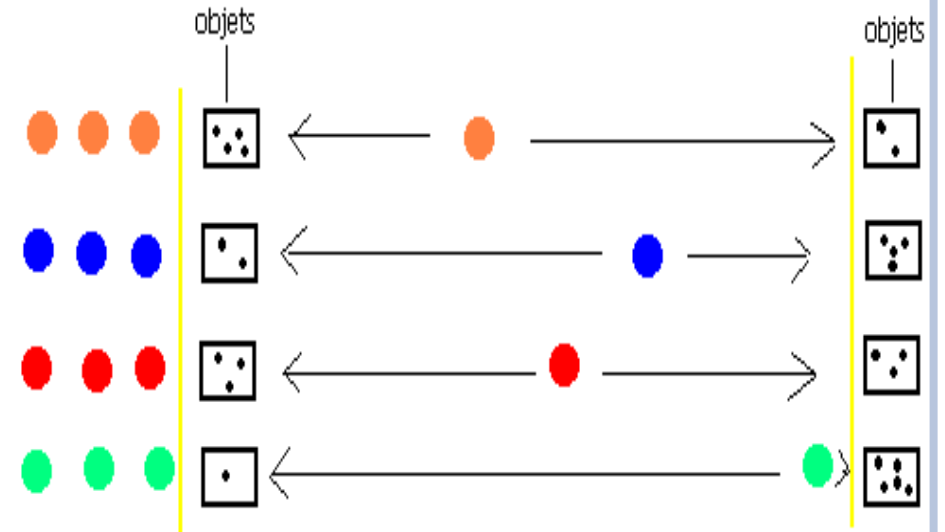
# UN EXEMPLE DE JEU SPORTIF COLLECTIF DE TRANSPORT D'OBJETS EN PETITE SECTION

## Dispositif:

4 équipes avec chacune une couleur de dossards

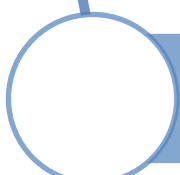
4 camps identifiés avec une maison de départ et une caisse d'arrivée

Allez chercher un objet dans sa caisse et le déposer dans sa maison. Puis, taper dans la main d'un partenaire pour qu'il me relaie.

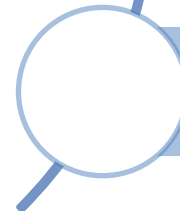


L'objectif (pour l'enseignant)

À vous de trouver :



Le but (pour l'élève)



Des variables (pour complexifier et pour simplifier)



# UN EXEMPLE DE JEU SPORTIF COLLECTIF DE TRANSPORT D'OBJETS EN PETITE SECTION

## Objectif de l'enseignant :

S'opposer par le biais d'une communauté de but (intégrer la notion d'équipe).

Courir vite avec un objet dans les mains (moteur)

Reconnaître son camp (informationnel)

## But de l'élève :

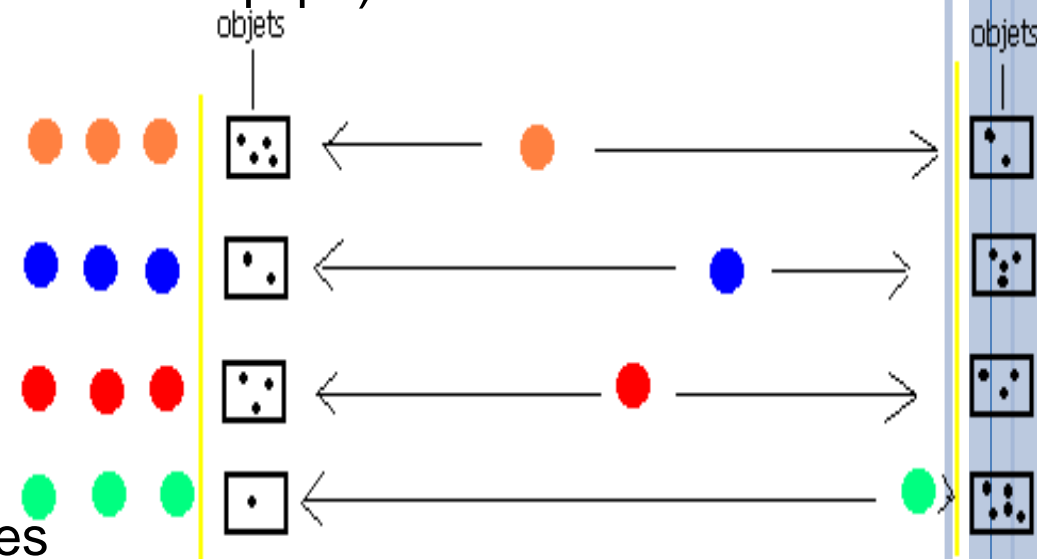
Individuel : transporter un objet le plus vite possible dans la caisse et revenir taper dans la main à son partenaire (relais)

Collectif : transporter les objets plus vite que les autres équipes

## Dispositif:

4 équipes avec chacune une couleur de dossards

4 camps identifiés avec une maison de départ et une caisse d'arrivée.



# UN EXEMPLE DE JEU SPORTIF COLLECTIF DE TRANSPORT D'OBJETS EN PETITE SECTION

## Critères de réalisation (« pour réussir, il faut ... ») :

Courir « droit » vers sa caisse le plus vite possible et ne pas se tromper

Identifier le camarade à qui je vais passer le relai et ne pas se tromper de maison

## Critères de réussite (« j'ai réussi (les objectifs de l'enseignant) si ... ») :

collectif: Ne pas avoir plus de 2 objets d'écart avec l'autre équipe.

individuel: courir sans se tromper de direction et sans faire tomber l'objet (objectif 3)

## Variables:

Simplification : rapprocher les caisses pour raccourcir la course

## Complexification:

Faire le jeu « remplir sa maison » (spatiale)

Augmenter les contraintes de déplacement (spatiale & moteur)

Faire varier les objets à transporter (moteur)

Augmenter l'interdépendance lors du transport (coopératif)



# D'AUTRES EXEMPLES DE JEUX SPORTIFS ET COLLECTIFS EN PETITE SECTION

## \* JEUX DE REPÉRAGE DANS L'ESPACE:

« chacun sa maison », « le filet du pêcheur »...

## \* JEUX DE POURSUITE:

« Minuit dans la bergerie », « la rivière aux crocodiles »...

## \* JEUX DE MANIPULATION D'OBJETS:

« remplir sa maison », « vider le panier »...

Cf. <http://unt.univ-reunion.fr/uv2s/eps-ecole/cycle-1/jeux-collectifs/>



# UN EXEMPLE DE JEU SPORTIF COLLECTIF À COURIR EN MOYENNE SECTION: « LA QUEUE DU LOUP »

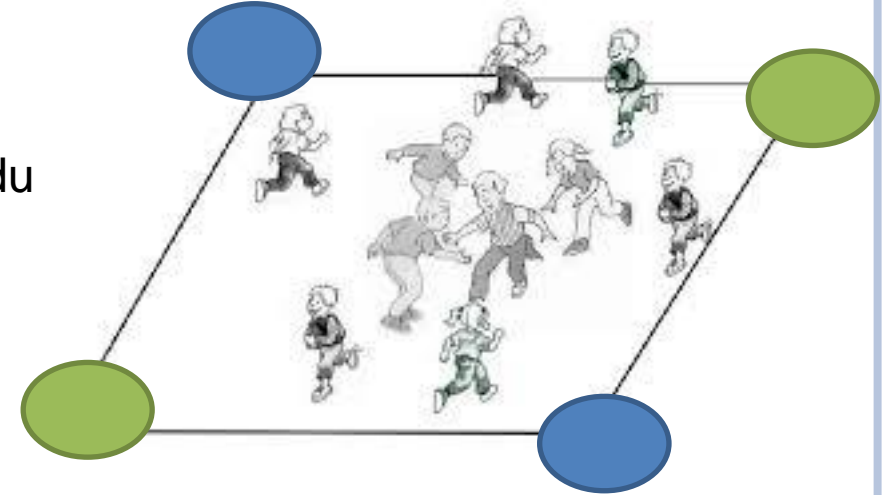
## Dispositif:

espace de jeu de 20m x 20m / durée de jeu: 1 minute et 30s

2 équipes avec chacune une couleur de dossards portés en « queue du loup » (bleu et vert)

2 camps identifiés avec 2 cerceaux (un avec une réserve de foulards, l'autre pour récolter le foulard pris aux adversaires)

celui qui perd sa queue doit aller chercher un autre foulard dans sa réserve



À vous de trouver :

L'objectif (pour l'enseignant)

Le but (pour l'élève)

Les critères de réalisation (ce qu'il faut faire pour réussir)

Les critères de réussite (« j'ai réussi si ... »)

Des variables (pour complexifier et pour simplifier)



# UN EXEMPLE DE JEU SPORTIF COLLECTIF À COURIR EN MOYENNE SECTION: « LA QUEUE DU LOUP »

**Objectif** : gérer la contradiction attaquer et se protéger

**But** : Avoir plus de foulards que les adversaires / prendre un foulard adverse sans se faire prendre le sien

**Critères de réalisation**: « *Pour réussir il faut ...* »

Ne pas tourner le dos à un adversaire pour protéger son foulard (dos au bord)

Coopérer à 2 pour prendre le foulard d'un adversaire isolé

**Critères de réussite** : « *J'ai réussi (à atteindre l'objectif de l'enseignant) si ...* »

J'ai attrapé au moins 2 queues

Je n'ai pas perdu plus de queues que j'en ai gagné

**Variables**:

\* simplification nombre de chasseur, espace, place et nombre des foulards (sur le côté, derrière)

\* complexification: idem





# D'AUTRES EXEMPLES DE JEUX SPORTIFS ET COLLECTIFS EN MOYENNE SECTION

## \* JEUX DE REPÉRAGE DANS L'ESPACE:

« les lapins dans la clairière », « les écureuils en cage »...

## \* JEUX DE POURSUITE:

« Mon ombre me suit » , «Le chat, les poules, les poussins »...

## \* JEUX DE MANIPULATION D'OBJETS:

« le trésor des pirates », « le passage de la rivière »...

Cf. <http://unt.univ-reunion.fr/uv2s/eps-ecole/cycle-1/jeux-collectifs/>



# D'AUTRES EXEMPLES DE JEUX SPORTIFS ET COLLECTIFS EN GRANDE SECTION

## \* JEUX DE POURSUITE:

« les sorciers », « la queue du diable »...

## \* JEUX DE MANIPULATION D'OBJETS:

« le jeu des briques », « les déménageurs »...

## \* JEUX DE BALLONS:

« la balle assise », « les ballons voyageurs »...

Cf <http://unt.univ-reunion.fr/uv2s/eps-ecole/cycle-1/jeux-collectifs/>



## BILAN

Durant ce TD « jeux collectifs au cycle 1 » nous avons :

- ✓ eu une idée de ce que cela représente.
- ✓ Aborder l'intérêt de ces activités pour les maternelles
- ✓ abordé l'aspect institutionnel
- ✓ vu des pistes de progression selon l'âge et selon des thématiques.
- ✓ Vu des conseils et des démarches d'enseignement selon les âges.

# BILAN

Durant ce TD « jeux collectifs au cycle 1 » nous avons abordé les notions et concepts suivants :

- ✓ différencier « coopérer » et « collaborer »
- ✓ les « enjeux d'apprentissage »
- ✓ le concept de « pas en avant » et des différents niveaux
- ✓ Les situations d'apprentissage
  - Objectif / but / critères de réussite / critères de réalisation / variable



## POUR LE TD PROCHAIN :



- ✓ 6 groupes de 5 à 6 étudiant(e)s
- ✓ **Groupes 1 & 2** préparent et animent une situation « imposée » :  
**gendarmes & voleurs** pour une classe de **CP**
- ✓ **Groupes 3 & 4** préparent et animent une situation « imposée » :  
**balle aux prisonniers** pour une classe de **CE1**
- ✓ **Groupes 5 & 6** préparent et animent une situation « imposée » :  
**passé à 10**, pour une classe de **CE2**
- ✓ La trame de présentation de la situation est proposée. Mais vous pouvez en prendre une autre si vous le préférez.

# BIBLIOGRAPHIE

- ✓ « L'épreuve d'éducation physique et sportive au CRPE » - Éditions revues EPS – 2017
- ✓ « 100 heures d'EPS pour la maternelle » - CANOPE – 2009
- ✓ « La compil' – Cycle 1 » - Édition revue EPS – 2014
- ✓ Document d'accompagnement des programmes –Eduscol « *Ressources maternelle - Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique - Objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer* » - Septembre 2015.

