

### **Objectifs généraux de l'E.P.S :**

- Favoriser chez tous les enfants le développement des compétences organiques et foncières.
- Permettre l'accès de tous les élèves à la culture sportive.
- Offrir à chacun les connaissances concernant l'entretien de ses potentialités physiques.

## **Jeux collectifs / Sports collectifs**

### **Définition :**

**Le jeu** se définit par un assemblage de règles simples et une certaine quantité d'invariants qui font son style propre.

**Le jeu sportif** peut-être conçu comme laboratoire où s'éprouvent la décision et la communication motrices. L'enfant y est confronté aux principes majeurs de la vie en société. Par ses conduites gestuelles, par ses actions motrices, l'enfant va vivre les face à face, les corps à corps et les côte à côte de la socialisation.

### **Au cycle 2 :**

Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif

- Se reconnaître comme attaquant ou défenseur
- Développer des stratégies
- Identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués
- Respecter les règles

### **Au cycle 3 :**

Même qu'au cycle 2 mais avec obligation de coopérer en se reconnaissant attaquant ou défenseur.

Priorité dans les jeux sportifs collectifs de type handball, basket-ball (pour liaison entre CM2 et 6<sup>e</sup>)

### **Des jeux collectifs vers les sports collectifs :**

Compte tenu de l'âge des enfants, de leur outillage cognitif, moteur, affectif, psychologique, nous serons amenés à introduire en fonction des cycles une gradation dans l'éventail des jeux proposés.

### **Différents rôles :**

Attaquant, défenseur, arbitre, observateur, collecteur de résultats, ...

## Programmation :

CYCLE I	CYCLE II	CYCLE III
S'appuyer sur une activité de type spontané	S'appuyer sur une activité de type élaboré	S'appuyer sur une activité de type codifié
15 à 20 jeux divers en PS, MS et GS collectifs à règles simples.	Jeux collectifs à règles simples Jeux collectifs avec aménagement de règles vers les APS (notion de règles minimales).	Sports collectifs : rugby, handball, football... Situations de jeu global et situations à effectif réduit.

**Au cycle 1**, l'élève sera amené à **agir seul vers la cible** et **marquer des points** pour son équipe, **agir seul en fonction de ses adversaires** en prenant en compte ses **partenaires**, agir seul face à un adversaire et **faire des choix**.

**Au cycle 2**, l'élève va progressivement **distinguer partenaires et adversaires** dans le jeu et **adapter ses actions** en fonction de ceux-ci. Dans des activités de jeu collectif puis de sport collectif, il va **expérimenter, repérer et construire des règles** d'action efficaces pour marquer. Il sera capable **d'identifier, comprendre et appliquer les règles d'un jeu codé**.

**Au cycle 3**, l'élève **affinera ses habiletés motrices** dans la manipulation et la conduite d'engins, **dans ses déplacements** au sein de l'espace de jeu et la **recherche des démarquages** (appui ou soutien), dans l'organisation collective pour accéder à la **zone de tir et à la cible**, dans le changement de statut (attaquant / défenseur, défenseur / attaquant) etc...

## ENJEUX :

### Affectif

- se contrôler
- tenir compte des autres

### cognitif

- repérer, sélectionner des informations
- prendre des décisions en action
- opérer des choix tactiques
- connaître les règles

### moteur

- mettre en œuvre des savoirs faire, d'adresse, de force, d'équilibre, de vitesse, de dissociation segmentaire...

### physiologique

- activer ses capacités aérobies et anaérobies lactiques

### social

- respecter des règles
- tenir compte d'autrui
- mettre en œuvre un projet collectif

**Sports collectifs** : ensemble finalisé par un objectif de production, le gain du match, de la rencontre, de la manche... dans une situation fondamentalement réversible.

Il s'agit :

- d'un rapport de forces,
- d'un choix d'habiletés motrices,
- d'un ensemble de stratégies individuelles et collectives.

L'élève devra :

- s'adapter à des règles,
- reconnaître partenaires et adversaires,
- agir et réagir au sein d'un groupe constitué,
- prendre des décisions dans l'action et de faire des choix,
- construire des habiletés spécifiques.

## Sécurité :

### Sécurité psychologique :

**Activités à forte charge émotionnelle.** De la clarté des règles du vivre ensemble, de la dynamique de groupe créée, du choix des formes de groupement, de la relation établie avec les élèves... dépend le bien être de chacun, quel que soit le niveau moteur. Pratiquer les sports collectifs c'est **coordonner des différences**.

### Sécurité physique :

Les sports collectifs ne demandent pas d'encadrement renforcé, toutefois, il convient de respecter certaines règles de bon sens. Dans tous les cas, on veillera notamment à :

- Aménager la zone de travail avant la pratique des élèves (balisages et/ou protection des zones à risques -fenêtre, poteau, angles vifs... - traçage des limites de terrain loin de ces dernières.

Les règles du jeu des sports collectifs prennent en compte la sécurité des pratiquants.

## Problèmes fondamentaux :

### Espace/temps :

\* l'attaquant doit résoudre des problèmes d'exploitation individuelle et collective du ballon afin de franchir ou éviter des obstacles et conquérir des espaces,

\* le défenseur doit gêner, stopper le déplacement de la balle et des joueurs adverses en vue de récupérer l'engin, le mobile.

### Information :

\* il faut traiter des problèmes de production d'incertitude pour l'adversaire et de certitude pour les partenaires dans une situation fondamentalement réversible.

### Organisation :

\* il faut passer progressivement d'un projet individuel à un projet collectif.

### Contenus transversaux :

#### S'engager lucidement dans l'action :

- en identifiant et en s'orientant vers la cible
- en choisissant des stratégies d'action plus efficaces et plus adaptées
- en anticipant sur les actions à réaliser
- en contrôlant ses émotions et leurs effets

#### Construire un projet d'action :

- élaborer une stratégie collective offensive ou défensive
- acquérir des savoirs nouveaux (rôle d'arbitre, règle du jeu...)

#### Mesurer et apprécier les effets de l'activité :

- apprécier, lire des indices nombreux et complexes (terrain, espace libre, trajectoire de balles...)
- mettre en relation les notions d'espace-temps (partir vite, lancer la balle vers l'avant...)
- faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, proposer des stratégies d'attaque ou de défense...)
- observer une situation dire pourquoi elle a échoué ou réussi
- situer son niveau de capacités motrices, ses ressources corporelles et affectives (points forts, faibles)
- évaluer, juger ses actions et celles des autres

#### Appliquer des règles de vie collective :

- se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes (connaître et respecter)
- proposer de nouvelles règles,
- arbitrer un match à plusieurs
- conseiller ses équipiers, un camarade
- assurer et connaître différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre, observateur, collecteur de résultats)

### Socle commun :

#### Palier 1 :

Compétence 1 : maîtrise de la langue (exprimer clairement avec vocabulaire spécifique pour arbitrage)

Compétence 3 : mathématiques (utiliser tableau à double entrée pour scores)

Compétence 6 : sociales et civiques (respecter les autres, les règles de vie collective, code de politesse à appliquer)

### Palier 2 :

Compétence 1 : maîtrise de la langue (exprimer clairement avec vocabulaire spécifique pour arbitrage, suivre des instructions simples)

Compétence 3 : mathématiques (utiliser tableau à double entrée pour scores, essayer plusieurs tactiques -> hypothèses, tests, argumenter...)

Compétence 6 : sociales et civiques (respecter les autres, les règles de vie collective, code de politesse à appliquer, jouer contre filles ou garçons indifféremment, accepter d'être dans n'importe quelle équipe)

Compétence 7 : autonomie et initiative (être persévérant dans toutes les activités, respecter les consignes, s'auto-évaluer, s'impliquer dans un projet collectif)

## Terrains et cibles :

### Handball :

20X20 m et but de handball

### Football :

30 X 20 m et but de 4m sur 2m

## Evaluation :

Tout au long de la séquence en fonction de l'habileté :

<b>Niveau d'habileté</b>	<b>Les rôles</b>	<b>Les prises d'info</b>	<b>Les choix</b>
<i>Niveau 1</i>	1 rôle : Attaquant ou défenseur	Centration sur le ballon, sur l'objet	Choix individuels exclusivement
<i>Niveau 2</i>	1 rôle prioritaire et 1 secondaire	Prise en compte du ballon ou objet et partenaire	Choix individuels ou collectifs en priorité
<i>Niveau 3</i>	Réversibilité des rôles en fonction de l'évolution du rapport de force	Prise en compte du ballon, ou de l'objet, du partenaire et de l'adversaire	Choix individuels ou collectifs en fonction du contexte

Critères d'évaluation possibles individuels et/ou collectifs :

### 1. Quantitatifs :

- Nombre de touches de balles.
- Nombre de ballons perdus ou gagné.
- Nombres de tirs au but...

### 2. Qualitatifs :

- Placements et déplacements (je suis où, je vais où...)
- « La tête chercheuse » : action de la tête et action du regard...