

# ENSEIGNER L'ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE À L'ÉCOLE PRIMAIRE EN POLYNÉSIE FRANÇAISE

Alain MARTRE

Professeur d'EPS à l'École Normale Mixte de Polynésie Française



**GUIDE PRATIQUE pour l'enseignant**



# ***ENSEIGNER L'ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE EN POLYNÉSIE FRANÇAISE***

***GUIDE PRATIQUE POUR L'ENSEIGNANT***



**Alain MARTRE**

Professeur d'EPS à l'École normale mixte  
de Polynésie française

# PRÉFACE

C'est toujours un honneur et un plaisir de souligner le travail et l'investissement d'un auteur. De plus lorsque cet engagement est nourri par la passion d'un enseignant pour sa discipline, renforcée par celle du formateur soucieux de servir les autres, on est soi-même entraîné par la dynamique induite.

Vouloir apporter une aide pratique aux maîtres qui ont la lourde tâche d'accompagner et d'interagir sur le développement physique et corporel des enfants est toujours une noble ambition, agréable à encourager.

Dans cet ouvrage, l'auteur montre combien il a réfléchi à ce que l'on doit apprendre de la part d'élèves en action pour mieux ensuite pouvoir apprendre aux élèves dans l'action. Il a également parfaitement identifié le « comment apprendre » et le « comment apprendre à apprendre ».

Il n'existe aucune vérité ou certitude en matière d'apprentissage, notamment dans le domaine si riche de la motricité humaine. Cela est encore moins évident lorsqu'il s'agit de traiter de la motricité de jeunes en devenir, donc en évolution permanente et en perpétuelle transformation.

Chaque apprentissage nouveau apporte son lot d'étapes à franchir, car le progrès appelle le progrès. Ce qui pourrait s'apparenter à une « fuite en avant » est cependant essentiel, car c'est en assouvissant son propre sentiment de maîtrise que l'on entretient sa propre motivation.

Il en va ainsi, tant pour les enfants en situation d'apprendre que pour les maîtres en situation de transmettre.

L'imposant contenu, tant qualitatif que quantitatif de cet ouvrage apporte une pierre supplémentaire à l'édifice complexe de l'enseignement de l'éducation physique et sportive.

Par des entrées claires, respectueuses des textes officiels en vigueur, et soucieuses des préoccupations des maîtres polyvalents œuvrant à l'école primaire, les différentes parties regorgent de solutions aux problèmes d'ordre pédagogique et didactique rencontrés à chaque instant par tout enseignant.

S'approprier activement cet ouvrage doit permettre, à chaque enseignant du primaire de Polynésie française, de se sentir encore davantage concerné par l'éducation physique et sportive des enfants confiés à notre responsabilité. Chacun pourra ainsi se montrer plus performant et efficace dans l'acte d'enseignement de cette discipline.

Monsieur MARTRE exprimera alors le sentiment de fierté qui récompense toute action de formateur et toute production d'auteur qui atteint son objectif.

**Philippe FRESSE**  
Inspecteur d'académie  
Inspecteur pédagogique régional  
d'éducation physique et sportive

PRÉAMBULE .....	5
PRÉSENTATION DE L'EPS .....	9
<b>RÉALISER UNE PERFORMANCE MESURÉE .....</b>	<b>11</b>
PRÉSENTATION .....	11
LES ACTIVITÉS ATHLÉTIQUES .....	12
<b>ADAPTER SES DÉPLACEMENTS À DIFFÉRENTS TYPES D'ENVIRONNEMENT .....</b>	<b>37</b>
PRÉSENTATION .....	37
LA PIROGUE POLYNÉSIE NNE .....	38
LA NATATION EN POLYNÉSIE .....	61
<b>COOPÉRER ET S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT ET / OU COLLECTIVEMENT .....</b>	<b>89</b>
PRÉSENTATION .....	89
LES JEUX D'OPPOSITION ET DE PRÉHENSION .....	90
LE BADMINTON À L'ÉCOLE .....	99
LES JEUX COLLECTIFS .....	116
LE VOLLEY-BALL .....	172
<b>CONCEVOIR ET RÉALISER DES ACTIONS À VISÉE ARTISTIQUE, ESTHÉTIQUE ET/OU EXPRESSIVE .....</b>	<b>192</b>
PRÉSENTATION .....	192
L'ACROGYM À L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE .....	193
LA GYMNASTIQUE SPORTIVE .....	209
LES RONDES ET JEUX DANSÉS .....	250
<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>256</b>



Cet ouvrage fait suite à «Enseigner l'EPS en Polynésie française». Il a pour but de faciliter la mise en oeuvre de l'EPS à l'école primaire au travers de l'étude de quelques activités physiques, sportives et artistiques (APSA).

Au préalable, nous ferons un bref état des lieux, sans complaisance, de son enseignement en Polynésie française.

► En premier lieu, on constate un décalage entre les intentions affichées et les prises de décisions :

Les orientations des différents ministères de l'Éducation ces 20 dernières années conduisent à un recentrage des textes sur lire, écrire, compter ainsi que sur la maîtrise des langues de communication. Or lire, écrire, parler et compter n'apprennent pas à se mouvoir. Pourtant, comme cela est précisé dans les documents d'application, l'organisation corporelle contribue à l'acquisition de ces compétences. Cet apport, si particulier, de l'EPS s'avère encore plus accentué chez les élèves en difficulté scolaire.

Les derniers programmes du collège, en vigueur à la rentrée 2009 en Polynésie française, pointent la contribution de l'EPS dans l'acquisition du socle commun des compétences. Aucun travail dans le même sens n'est programmé pour l'école primaire.

► Qu'en est-il de la fameuse dichotomie corps-esprit en 2009 ?

Au mois d'août 2009, une enquête révèle que 34% des jeunes de 5 à 14 ans en Polynésie sont obèses et de nombreux débats mettent l'accent sur la qualité de l'alimentation. La société devrait réfléchir sur une éducation corporelle au sens large du terme : on ne peut séparer le corps de l'esprit. Les documents d'application précisent que «l'apport de l'éducation physique et sportive à la formation globale est irremplaçable». Une pratique physique effective de 3 heures hebdomadaires et la réflexion méthodologique l'accompagnant, contribueraient probablement à lutter contre ce fléau et ses conséquences.

► Intéressons-nous aux représentations sous-jacentes de l'EPS :

L'EPS a longtemps été considérée comme une discipline d'éveil. Les compétences seraient innées et la seule mise en situation ludique permettrait d'éduquer les enfants. Les textes de 2002, repris en 2006 en Polynésie française, mettent en évidence que l'éducation physique, comme toute discipline d'enseignement, nécessite la construction d'un socle de savoirs fondamentaux, formulés en termes de compétences et de connaissances.

Ce travail de conception devrait s'effectuer sous la responsabilité des équipes de cycle au sein de chaque école. Peu d'écoles aujourd'hui sont en conformité avec ces textes.

► Le constat effectué par le responsable, chargé de mission pour le développement de l'EPS et du sport scolaire auprès du ministre de l'Éducation en Polynésie française, en 2007 est sans appel. Nous sommes loin de nous donner les moyens pour réaliser toutes les ambitions

affichées précédemment :

- la disparition des conseillers pédagogiques en EPS ne permet pas d'assurer ni une véritable assistance pédagogique de proximité, ni une formation continue efficace. Le désarroi des enseignants est bel et bien réel sur ces points,
- les difficultés matérielles sont importantes : indigence des équipements pédagogiques, insuffisance et pauvreté des installations sportives disponibles ainsi que le manque de ressources pédagogiques territoriales n'incitent pas les enseignants à une pratique régulière,
- en conséquence, il ne faut pas s'étonner que les 3 heures hebdomadaires ne soient pas assurées (tant sur le plan qualitatif, que sur le plan quantitatif).

► La polyvalence du maître renvoie à l'unicité de la personnalité de l'élève. Dans la pratique, on constate davantage une juxtaposition des disciplines plutôt qu'une approche interdisciplinaire. Au lieu de s'appuyer les unes sur les autres, les disciplines se distinguent par les didactiques, les approches pédagogiques et leur place dans la formation initiale et continue. L'EPS, encore plus que d'autres, s'est repliée sur sa spécificité au point de se couper des autres disciplines et d'une véritable polyvalence des apprentissages. Les maîtres recevant de moins en moins de formation didactique dans cette discipline se sont tournés tout naturellement vers des «spécialistes». Les enseignants font de plus en plus appel à des intervenants extérieurs pour pallier ce sentiment d'incompétence. Les instituteurs et les professeurs des écoles sont des professionnels de l'enseignement, leur spécialité c'est la connaissance et la prise en compte de l'enfant. Les disciplines scolaires ne sont que leurs moyens. Encore faut-il qu'ils les connaissent. Les enseignants, par contre, sont unanimes sur un point : l'importance de l'éducation physique obligatoire à l'école.

Toute notre problématique consiste donc à se demander **comment permettre à l'école et aux maîtres de se réappropriier l'enseignement de l'EPS tout en l'intégrant quotidiennement dans leur polyvalence ?**

► Cet ouvrage tente d'apporter des éléments de réponse. Ils sont limités, mais gageons que l'effort d'opérationnalisation des contenus contribuera à lutter contre le désengagement que nous venons de relever.

Les propositions ont été conçues dans un souci de faisabilité, mais elles ne sont pas figées. Les conseillers pédagogiques et les enseignants doivent les adapter à leurs élèves et à leurs conditions matérielles.

► La présentation du guide s'appuie sur les derniers textes en vigueur en Polynésie, c'est-à-dire les 4 compétences spécifiques développées en EPS (voir Enseigner l'EPS en Polynésie française p.13). Ainsi, pour chacune des APSA présentées, sont identifiés :

- la logique interne et les problèmes fondamentaux, pour ne pas dénaturer culturellement les activités,
- les compétences et les savoirs visés pour chacun des cycles concernés, en référence aux textes programmes,
- les éléments de progression des apprentissages dans chacun des cycles dans le but d'une cohérence longitudinale du développement de l'enfant et des apprentissages qui en découlent,

- des propositions de modules d'apprentissage, pour introduire l'unité, la continuité et la complexité croissante des apprentissages,
- des activités pour structurer les apprentissages (situations d'apprentissage) centrées sur les savoir faire,
- des recommandations pédagogiques spécifiques, lorsque cela s'avère nécessaire,
- des indications sur l'évaluation et l'observation pour aider les maîtres à apprécier les productions des élèves et mesurer leurs progrès,
- des suggestions de rencontres, soit dans le cadre de l'école, soit dans un cadre plus général pour dynamiser les équipes.

► Les enseignants de l'école primaire conçoivent leurs enseignements à partir de manuels. Or, il n'y a pas de manuel de l'EPS en Polynésie française : il y a donc beaucoup à faire par les enseignants et les conseillers pédagogiques. Cet ouvrage veut contribuer à ce travail d'élaboration et de conception dans les circonscriptions.

En constituant de véritables modules d'apprentissage, les équipes offriront des conditions de travail normales aux maîtres prenant en compte :

- le choix des compétences à étudier dans les programmes,
- leur distribution dans le temps (durée, progressions...),
- le choix des situations d'apprentissage,
- l'utilisation d'une démarche pédagogique appropriée,
- la stabilisation et l'évaluation des notions étudiées,
- la liaison avec les autres champs disciplinaires dans le cadre de la polyvalence de l'enseignement.

Au final, ce manuel a pour seule ambition d'aider les maîtres à effectuer leur travail en EPS comme ils le font dans toutes les autres disciplines.



L'enseignement de l'éducation physique et sportive «apporte une contribution originale à la transformation de soi et au développement de la personne». Les programmes fournissent des lignes directrices au système éducatif. Elles s'efforcent de répondre à la question : **comment l'EPS peut-elle contribuer à la résolution des problèmes sociaux actuels ?**

Ces instructions assignent à l'EPS quatre finalités essentielles : **la santé, la sécurité, l'autonomie et la responsabilité.**

Les deux dernières finalités contribuant «de façon fondamentale à la **formation du citoyen**».

Dans le même temps, l'enseignement de l'EPS vise des objectifs généraux selon 3 axes :

- **le développement des capacités et ressources nécessaires aux conduites motrices,**
- **l'accès au patrimoine culturel que représentent les APSA, pratiques sociales de référence,**
- **l'acquisition de compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en forme.**

L'aisance corporelle de l'élève découlera d'une expérience motrice active et variée. Au travers de pratiques corporelles diversifiées, l'apprenant prélèvera des informations, les interprétera, prendra des décisions et adoptera des conduites motrices adaptées.

Pour cela, l'EPS s'appuie sur les pratiques sociales (culturelles et sportives) afin d'établir des contenus d'enseignement à partir d'activités physiques sportives et artistiques.

Par la sollicitation d'actions motrices multiples, l'EPS débouche sur l'acquisition d'habiletés particulières au travers desquelles s'élaborent des savoirs faire et des connaissances qui fondent la culture physique et sportive de chacun.

Enfin, faut-il le rappeler, l'école est à l'heure actuelle le seul lieu où ces finalités et ces objectifs peuvent être poursuivis par tous les élèves.

Le document, conçu pour aider les enseignants de l'école, revendique une adéquation avec les évolutions majeures de l'enseignement de la discipline :

- en respectant l'esprit de la loi d'orientation de 1989 qui place l'enfant au centre de l'acte éducatif,
- en se conformant à l'organisation en 3 cycles de l'école primaire,
- en mettant en oeuvre les finalités et les objectifs de l'EPS,
- en suivant les quatre types de compétences spécifiques, significatives d'expériences corporelles de plus en plus complexes et variées.

Tout au long de ce manuel, les modules présentés et les situations d'apprentissage proposées respectent la logique de l'activité. Elles sont organisées en fonction des acquisitions attendues chez les élèves selon le cycle concerné et précisent des pistes pour faire évoluer les apprentissages.

Liberté pédagogique oblige, les maîtres sont seuls responsables dans le choix des contenus et de la démarche mise en oeuvre ; espérons que l'utilisation de ce guide pourra leur faciliter la tâche.

Nous renvoyons le lecteur au premier document «Enseigner l'EPS en Polynésie française», paru en 2009, pour un éclairage au sujet des notions telles que la programmation, l'organisation des modules d'apprentissage, les progressions, la séance ou encore les formes de travail et l'organisation de l'observation par les élèves.



## I. PRÉSENTATION

Il s'agit de réaliser des actions motrices ayant pour but de produire une performance. Ces actions motrices sont caractérisées par leur force et leur vitesse dans des espaces et avec des matériels variés. Cet environnement modulable est proposé par le maître et vise l'adaptation de l'élève à ces contraintes dans le but de produire des réponses motrices de plus en plus adaptées. Ces activités permettent à l'élève de se situer par rapport aux autres ainsi que dans l'espace et dans le temps. Les activités athlétiques et de natation sont significatives de ces expériences corporelles.

L'élève développera des compétences dans 3 domaines :

- repérer les indices qui induisent l'action (espace, hauteur, vitesse...),
- utiliser les composantes du mouvement pour obtenir les effets attendus (moduler en vitesse, force, durée...),
- organiser ses conduites en fonction des contraintes du milieu.



## II. LES ACTIVITÉS ATHLÉTIQUES



### INTRODUCTION

L'athlétisme est une activité qui regroupe trois, voire quatre actions différentes : courir, marcher, sauter et lancer.

Il s'agit d'activités de performance motrice sollicitant les grandes fonctions physiologiques. Cependant les termes de courir, sauter ou lancer sont trop réducteurs. Faire de l'athlétisme, c'est «courir plus vite ou plus longtemps, sauter plus haut ou plus loin et lancer plus loin» en respectant certaines règles.

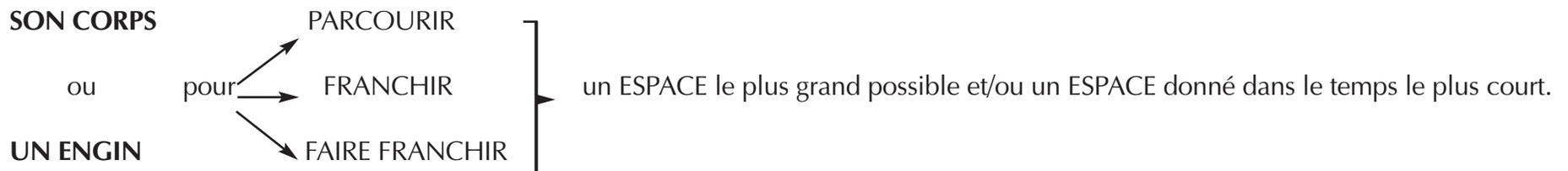
Contrairement aux idées reçues, il est possible de pratiquer l'athlétisme avec des enfants à peu près partout. Il faut un espace suffisant (une cour d'école, un préau ou une pelouse) aménagé avec du petit matériel pour permettre une pratique adaptée et motivante.

Aucune contrainte réglementaire ne vient imposer un type d'équipement, hormis le respect des règles élémentaires de sécurité pour les enfants. Posséder du petit matériel spécifique est un avantage indéniable en terme de motivation, mais l'imagination et le savoir faire des enseignants offre de multiples possibilités. On peut ainsi utiliser des cartons de lessive comme obstacles à franchir ou encore fabriquer des «marteaux» à l'aide de ballons et de filets, etc.

Les valeurs traditionnelles de l'athlétisme que sont la rigueur, le goût de l'effort, le dépassement de soi, le développement de la motricité globale de l'individu sont unanimement reconnues. Notre problématique consiste à proposer une approche permettant de développer toutes ces qualités tout en privilégiant l'aspect motivationnel des enfants.

### LOGIQUE INTERNE

Pratiquer une activité athlétique consiste à PROJETER :



**Exemple :** la course de vitesse c'est : «projeter son corps pour parcourir un espace donné dans le temps le plus court».

Il s'agit donc d'une activité de production de PERFORMANCE où l'élève réalise des actions ayant pour but d'agrandir l'espace et/ou diminuer le temps.

## PRINCIPES D'ACTION FONDAMENTAUX

Il s'agit de parvenir à réaliser et à contrôler la continuité des trajets (du corps et des engins portés) et des trajectoires (des engins ou du corps dans l'espace). Pour résoudre ces problèmes, l'élève sera confronté aux principes d'actions fondamentaux suivants :

- CRÉER
- ENTRETENIR
- UTILISER
- RESTITUER

l'énergie propre du corps pour réaliser une performance

Par exemple, en course de vitesse, il s'agit de créer de la vitesse au départ, puis de l'entretenir jusqu'à l'arrivée. Au saut en longueur, l'élève devra créer de la vitesse, l'entretenir et l'utiliser pour sauter loin.

## LES FORMES DE TRAVAIL

Elles diffèrent en fonction du cycle :

• **Au cycle 1** : les formes jouées et un travail par ateliers, sous forme de mini parcours (pour éviter les files d'attente), ayant pour objectifs d'agir et d'expérimenter les 3 actions fondamentales athlétiques sont privilégiés.

À ce niveau, il est souhaitable de proposer des activités ludiques avec un aménagement matériel permettant de concrétiser les résultats des actions (des zones de couleur en saut ou en lancer par exemple, un nombre d'objets à ramener, etc.).

On proposera des situations suffisamment ouvertes pour que tous les élèves s'impliquent dans l'activité. Dans un second temps, le maître enrichira, diversifiera et structurera les réponses initiales (démarches par essais-erreurs, par imitation ou par différenciation). C'est donc l'aménagement du milieu qui sera privilégié pour modifier ou induire les réponses motrices recherchées.

Le nombre d'ateliers est variable selon la classe et le niveau de compétence du maître. Par contre, on fera en sorte de proposer dès le début du module les 3 actions fondamentales : courir, sauter et lancer sur un même parcours. Par la suite, on pourra rajouter d'autres ateliers, sur le même principe, à chaque séance.

• **Au cycle 2** : on utilise des parcours (généralisé ou à dominante) où l'élève cherche à expérimenter ses capacités à produire une performance.

Au cycle 2, le parcours généralisé (course, saut, lancer) permet d'effectuer une évaluation rapide des élèves. On lui préférera le parcours à dominante pour mettre en place des apprentissages ciblés.

Les parcours à dominante proposent 4 ateliers de travail, dont 3 dans une même famille athlétique (sauts ou lancers). Il n'y aura jamais de parcours à dominante course (excepté en course longue).

Par exemple, 3 ateliers sur l'action de lancer (lancer loin, lancer précis, lancer en rotation) et un atelier de course (lions/gazelles, les 3 tapes, ...).  
Le module sera découpé en « mini-modules » : pour un module de 10 séances, les 4 premières pourraient être à dominante lancer, puis 4 autres à dominante saut et pour terminer et évaluer : 2 séances triathlon ou quadrathlon, par exemple.  
Les activités ludiques seront encore privilégiées et la performance de chacun sera bien matérialisée (zones, élastique à dépasser...).

- **Au cycle 3** : le travail par ateliers sur une même activité (course d'obstacles par exemple) s'impose. À chaque séance, le maître aura une dominante (course, saut, lancer) qu'il complétera avec une activité d'une autre famille axée sur la prise de performance. Par exemple, on proposera 2 ou 3 ateliers permettant d'améliorer les apprentissages en course d'obstacles (par exemple : un atelier « réagir au signal », un autre « rythmer sa course » et éventuellement « franchir sans ralentir ») qui seront complétés par un quatrième atelier (autonome) de prise de performance en multi-bond.  
L'organisation d'un module s'articulera sur les mêmes principes qu'au cycle 2. Pour 10 séances, on pourrait en programmer 3 en course d'obstacles, 3 en lancer et 3 en multi-bond. La dixième serait consacrée à la mise en place d'un triathlon.  
Au cycle 3, les élèves prennent conscience de la relation directe entre l'action et le résultat obtenu. Le travail devient plus technique, sans occulter le côté ludique. On favorisera une pédagogie différenciée selon les aptitudes de chacun.  
Par exemple, proposer 3 couloirs avec des intervalles différents selon la vitesse de course.  
L'élève doit établir son profil athlétique et élaborer un projet d'action afin de réaliser un triathlon ou un quadrathlon à la fin du module.

## LES COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN ATHLÉTISME

(Extrait des textes programme et des documents d'application)

	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
<b>Compétences spécifiques</b>	<b>Réaliser une action que l'on peut mesurer</b>	<b>Réaliser une performance mesurée</b>	<b>Réaliser une performance mesurée</b>
	<p>Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions motrices :  <b>courir, sauter, lancer,</b>                      - de différentes façons,                      - dans des espaces et avec des matériels variés,                      - pour «battre son record» (en temps, en distance).</p> <p>Les matériels utilisés et les espaces dans lesquels l'action se déroule doivent permettre aux enfants une évaluation immédiate du résultat de leur action.</p>	<p>Fournir des efforts variés et adaptés, sollicitant les grandes fonctions</p> <p><b>Réaliser une performance mesurée :</b>                      - en mettant en jeu des actions motrices, caractérisées par leur force, leur vitesse,                      - dans des espaces et avec des matériels variés,                      - dans des types d'efforts variés, (différentes allures : rapport entre vitesse, distance, durée),                      - de plus en plus régulièrement (pour égaler ou battre son propre record).</p>	<p><b>Réaliser une performance mesurée :</b>                      - dans des types d'efforts variés,                      - de différentes façons : forme, vitesse, force, précision...,                      - dans des espaces et avec des matériels variés,                      - à une échéance donnée ;</p> <p><b>Varié son effort</b> en jouant sur l'intensité, l'amplitude, la fréquence du mouvement :                      - associer effort-allure-distance,                      - gérer ses efforts avec efficacité ;</p> <p><b>Réaliser des enchaînements d'actions variées :</b>                      - lier un élan et une impulsion ou un jet en saut et en lancer,                      - lier course et franchissement,                      - adapter sa vitesse à celle du relayé.</p>

## APPRENTISSAGES MOTEURS SELON LES CYCLES

### CYCLE 1

Courir	Sauter	Lancer
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir plus ou moins vite, aussi vite que..., moins vite que...</li> <li>• Courir vers...</li> <li>• Courir, s'arrêter, repartir,</li> <li>• S'enfuir, échapper,</li> <li>• Réagir à un signal,</li> <li>• Courir droit, en zigzag, en courbe,</li> <li>• Courir sur des terrains variés...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sauter sur,</li> <li>• Sauter par-dessus,</li> <li>• Sauter en contrebas,</li> <li>• Sauter en long, sur le côté,</li> <li>• Sauter dans, loin, précis,</li> <li>• Sauter dans de l'herbe, du sable, sur du béton, sur un tapis...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lancer loin, haut, fort, précis,</li> <li>• Lancer vers le haut, vers le bas,</li> <li>• Lancer dans une cible haute, basse,</li> <li>• Lancer dans une cible verticale, horizontale,</li> <li>• Lancer sur des cibles immobiles ou mobiles,</li> <li>• Lancer toutes sortes d'objets lourds, légers, petits, encombrants, mous, durs...</li> </ul>

### CYCLE 2

Courir	Sauter	Lancer
<p><b>Courir longtemps :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir régulièrement (au moins 5 minutes, concevoir la notion de durée),</li> <li>• Courir en groupe,</li> <li>• Courir de plus en plus longtemps;</li> </ul> <p><b>Courir vite :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réagir vite à un signal,</li> <li>• Finir sa course, ne pas ralentir,</li> <li>• Courir en slalom, en zigzag,</li> <li>• Courir en relais (toutes les formes de relais),</li> <li>• Enchaîner course franchissement d'obstacles bas et d'obstacles larges.</li> </ul>	<p><b>Enchaîner courir et sauter pour :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sauter par-dessus,</li> <li>• Sauter en contrebas,</li> <li>• Sauter loin,</li> <li>• Sauter dans de l'herbe, du sable, sur un tapis...</li> </ul> <p><b>Enchaîner plusieurs sauts :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cloche-pied (droit et gauche),</li> <li>• Foulée bondissante,</li> <li>• Toutes les combinaisons des sauts précédents ;</li> </ul> <p><b>Sauter le plus loin possible.</b></p>	<p><b>Enchaîner élan et lancer loin, haut, fort, précis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lancer dans une cible haute, basse, verticale ou horizontale,</li> <li>• Lancer dans l'axe en translation (balles, fusées) et en rotation (cerceaux) ;</li> </ul> <p><b>Lancer toutes sortes d'objets</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lourds, légers, petits, encombrants,</li> <li>• Réaliser des lancers adaptés à l'engin ;</li> </ul> <p><b>Lancer le plus loin possible.</b></p>

## CYCLE 3

Courir	Sauter	Lancer
<p><b>Course en durée :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir régulièrement et de plus en plus longtemps,</li> <li>• Adapter son allure à la distance à parcourir,</li> <li>• Connaître ses limites et faire un projet de course, et d'entraînement ;</li> </ul> <p><b>Course de vitesse :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réagir vite à un signal,</li> <li>• Finir sa course sans ralentir,</li> <li>• Connaître et travailler l'amplitude et la fréquence des foulées,</li> <li>• Améliorer sa performance sur 30 ou 40 mètres,</li> <li>• Connaître et réaliser les ordres de départ ;</li> </ul> <p><b>Course de relais :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiser un relais de vitesse,</li> <li>• Transmettre et recevoir un témoin en course,</li> <li>• Respecter une zone de passage du témoin ;</li> </ul> <p><b>Course d'obstacles :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir régulièrement sur des obstacles,</li> <li>• Adapter le nombre de foulées aux espaces entre les obstacles : <ul style="list-style-type: none"> <li>▮ espaces réguliers ou irréguliers,</li> <li>▮ hauteurs uniformes ou non ;</li> </ul> </li> <li>• Adapter sa course entre le départ et le premier obstacle,</li> <li>• Rythmer sa course.</li> </ul>	<p><b>Connaître les formes globales des sauts :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saut en longueur,</li> <li>• Triple bond et triple saut,</li> <li>• Hauteur ;</li> </ul> <p><b>Connaître son pied d'appel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trouver la longueur de sa course d'élan en 5, 7 puis 9 foulées,</li> <li>• Mémoriser des combinaisons de foulées, bondissantes, bonds, cloche-pied ;</li> </ul> <p><b>Saut en longueur :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trouver la longueur de course d'élan optimale,</li> <li>• Donner une impulsion vers le haut,</li> <li>• Se recevoir pieds joints et en déséquilibre avant ;</li> </ul> <p><b>Triple bond ou triple saut</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trouver la longueur de course d'élan optimale,</li> <li>• Enchaîner des foulées bondissantes, des cloche-pied,</li> <li>• Répartir les sauts régulièrement,</li> <li>• Se recevoir pieds joints et en déséquilibre avant sur le dernier saut ;</li> </ul> <p><b>Organiser un tournoi de saut en longueur, en triple bond ou de triple saut</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiser les essais,</li> <li>• Mesurer les performances.</li> </ul>	<p><b>Connaître les formes globales du lancer :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En rotation : disque (anneaux, cerceaux),</li> <li>• En translation : javelot (manche à balais, javelots d'initiation), vortex ;</li> </ul> <p><b>Lancer le plus loin possible sans élan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En translation,</li> <li>• En rotation ;</li> </ul> <p><b>Donner à l'objet une trajectoire d'environ 45°</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En translation,</li> <li>• En rotation ;</li> </ul> <p><b>Lancer dans l'axe du lancer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans des couloirs,</li> <li>• Dans des secteurs angulaires ;</li> </ul> <p><b>Lancer avec élan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En translation,</li> <li>• En rotation ;</li> </ul> <p><b>Se grandir au moment du lancer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En translation,</li> <li>• En rotation ;</li> </ul> <p><b>Organiser un tournoi de lancer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiser les essais,</li> <li>• Mesurer les performances ;</li> </ul> <p><b>Connaître les règles</b> d'organisation et de sécurité des activités de lancer.</p>

## APPRENTISSAGES TRANSVERSAUX EN FONCTION DES CYCLES

Les documents d'accompagnements illustrent en détail toutes les compétences transversales.

Nous pouvons distinguer 3 grandes familles de savoirs :

- les savoirs méthodologiques,
- les savoirs relatifs aux attitudes,
- les savoirs liés aux connaissances.

	SAVOIRS À CONSTRUIRE		
	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
MÉTHODES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assimiler les contraintes liées aux consignes et à l'aménagement matériel,</li> <li>• Connaître et dire le résultat de son action.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mesurer et comparer des performances,</li> <li>• Observer, identifier des «manières de faire»,</li> <li>• Mettre en relation une performance mesurée et des manières de faire.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier son niveau de pratique,</li> <li>• Établir un projet de performance.</li> </ul>
ATTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accepter de faire, de réussir, d'échouer,</li> <li>• Accepter de passer à son tour.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accepter les contraintes, la répétition,</li> <li>• Vouloir progresser.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Désir de progresser, de maîtriser, de s'investir face aux difficultés.</li> </ul>
CONNAISSANCES ET NOTIONS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Limites (dehors, dedans...), cible, trajectoire,</li> <li>• Vite, loin, haut, longtemps.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trajectoire, secteur de lancer, zone d'élan, zone d'appel,</li> <li>• Distance, durée et vitesse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effets des efforts sur l'organisme, système respiratoire et cardio-vasculaire...</li> <li>• Durée, vitesse instantanée, vitesse moyenne, trajectoires, fréquence et amplitude.</li> </ul>

## RÉPERTOIRE DE JEUX ET DE SITUATIONS POUR APPRENDRE

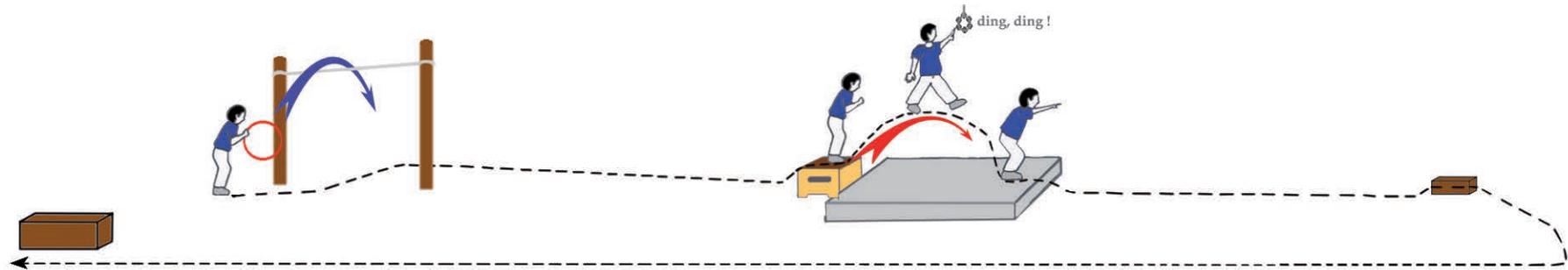
### AU CYCLE 1 :

#### • Exemple de jeux :

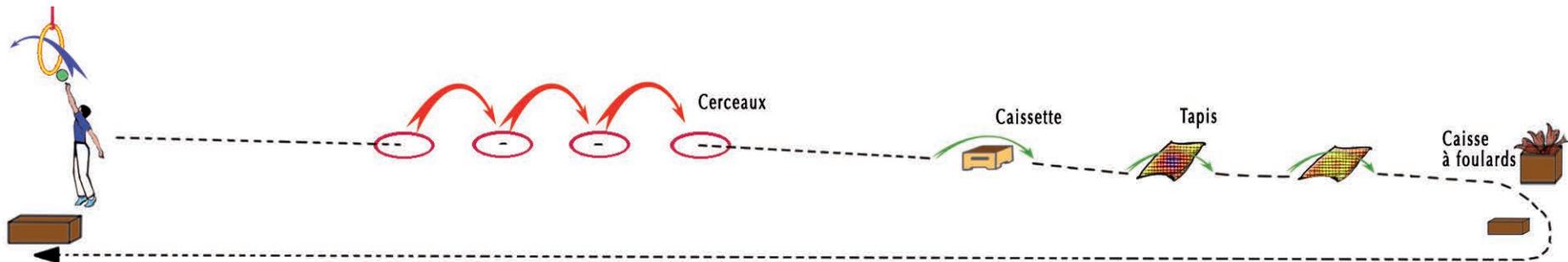
- **Pour courir** : le chat et les souris, chat perché, la queue du diable, 1,2,3,4,5 soleil !, les lapins dans la clairière, l'épervier...
- **Pour sauter** : 1,2,3 soleil !, déménageurs kangourous et tout autre type de jeu de transport en sautant...
- **Pour lancer** : le chamboule tout, balles brûlantes, abatte les quilles...

#### • Exemples de mini parcours :

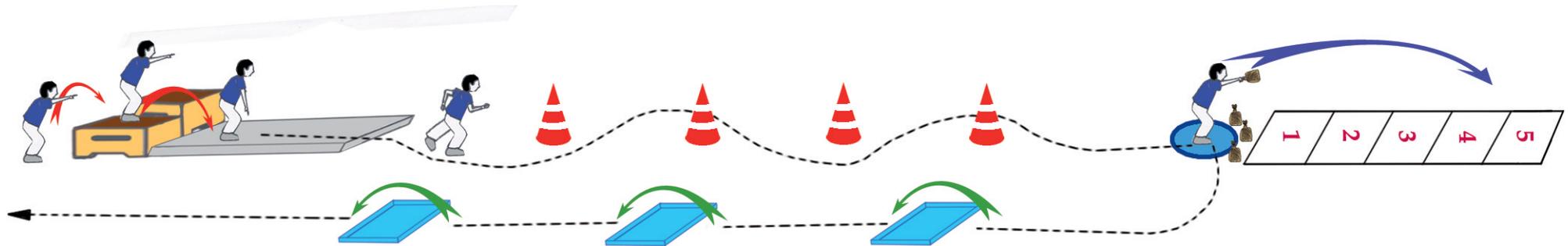
- Lancer un cerceau au dessus d'un fil, rejoindre le plinth et sauter pour toucher le grelot, prendre un objet et le ramener le plus vite possible dans sa maison.



- Lancer une balle dans un cerceau suspendu, enchaîner des bonds de kangourou dans les cerceaux au sol, courir et sauter par-dessus les obstacles, prendre un foulard et le ramener vite dans sa maison.



- Sauter en contre-haut, puis sauter en contrebas, courir en slalom, prendre un sac de graines et le lancer le plus loin possible, revenir en courant et en franchissant les rivières.



### Légendes

**Courir :** - - - - ->

**Sauter :** 

**Lancer :** 

**Franchir :** 

Avec un peu d'imagination, le maître pourra combiner les actions de courir, sauter et lancer indéfiniment en se référant au tableau des apprentissages moteurs du cycle 1 (cf. tableau p. 16). Chacun des ateliers présentera ainsi plusieurs actions à enchaîner.

Chacun de ces parcours peut évoluer en jouant sur l'aménagement du milieu (variables espace-temps : cerceaux plus éloignés, relais par équipe...) ou en modifiant le matériel (lancer un ballon, un anneau...).

Dans un second temps, on utilisera la variable contrainte corporelle pour structurer les apprentissages (se réceptionner pieds joints, lancer à une main...) selon les objectifs visés.

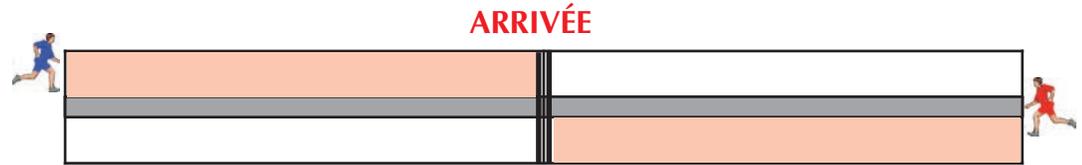
## AU CYCLE 2 :

### • Courir vite :

- **Jeux pour courir** : lions – gazelles, chameau chamois, les 3 tapes...

#### - Ateliers de course :

- ▶ Réagir à un signal visuel, puis auditif,
- ▶ Course de relais (face à face),
- ▶ Course dite « à l'américaine » (chaque coureur part en face de l'autre, la ligne d'arrivée est au milieu).



- ▶ Course avec handicap, la « course poursuite »,
- ▶ Course aux zones (cf. situation de référence p.28),
- ▶ Course en franchissant des obstacles bas et longs (rivières),
- ▶ Course en franchissant des obstacles en hauteur (maximum hauteur du genou),
- ▶ Idem en mixant les obstacles (haut et long) et/ou en modifiant les intervalles ;

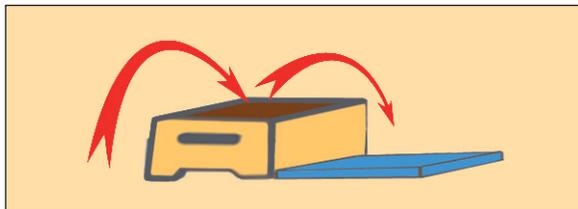
### • Sauter :

- **Jeux pour sauter** : jeux de marelle, jeux de relais en sautant...

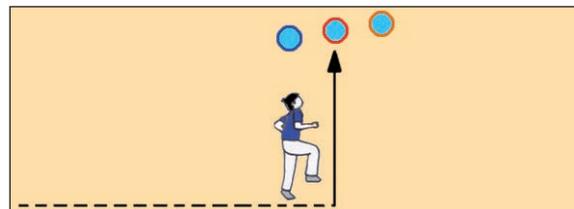
#### - Ateliers de saut :

- ▶ Saut en hauteur : sauter en contre-haut sur une caisse ; sauter pour toucher ou attraper des objets suspendus (à l'arrêt : appel 2 pieds, puis avec prise d'élan : appel 1 pied) ; saut en hauteur sur un tapis (privilégier le saut en ciseau pour arriver debout : recherche d'élévation, de grandissement),
- ▶ Saut en longueur : foulées bondissantes ; franchissement de rivières (à l'arrêt : appel 2 pieds, puis avec élan réduit : appel 1 pied) ; sauter en contrebas avec réception adaptée ; sauter loin avec un tremplin (réception adaptée).

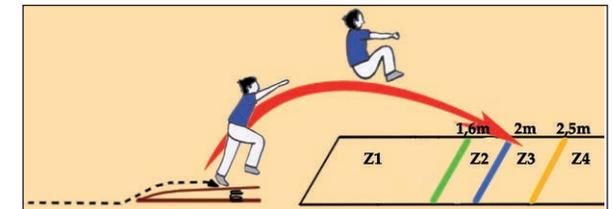
Exemple de parcours à dominante saut :



1- Sauter en contre-haut, puis en contrebas



2- «Attrape ciel» avec élan



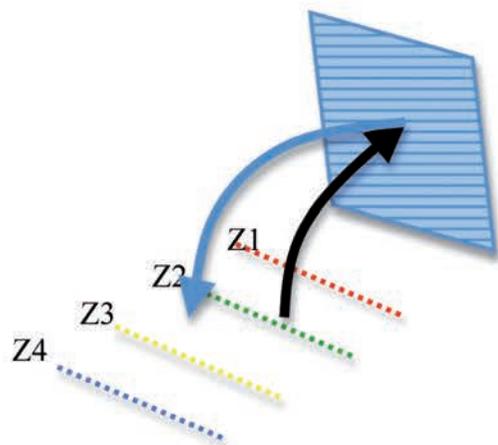
3- Sauter loin à partir du tremplin

• **Lancer :**

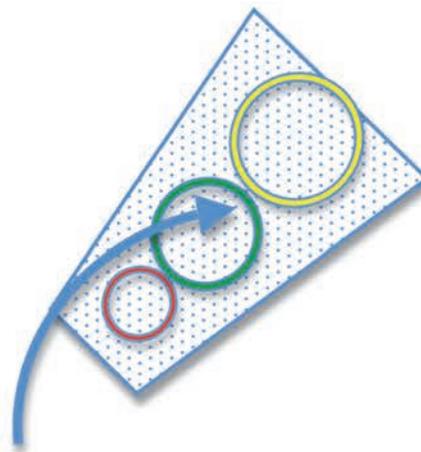
- **Jeux pour lancer :** balles brûlantes au-dessus d'un fil, le chamboule tout, le gagne terrain, la pelote basque sous forme de lancer...
- **Ateliers de lancer :** une attention particulière sera portée au niveau de la sécurité :

- |  |   |  |   |                                    |
|--|---|--|---|------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Lancer fort contre un mur,</li> <li>▶ Lancer fort et en précision,</li> </ul>   | } | Lancer « à bras cassé » (en translation) | } | Lancer à l'arrêt et en élan réduit |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Lancer pour atteindre des zones,</li> <li>▶ Lancer des objets différents,</li> <li>▶ Lancer dans l'axe,</li> <li>▶ Lancer au travers de fenêtres,</li> <li>▶ Lancer le plus loin possible.</li> </ul> | } | Lancer en translation et en rotation     |   |                                    |

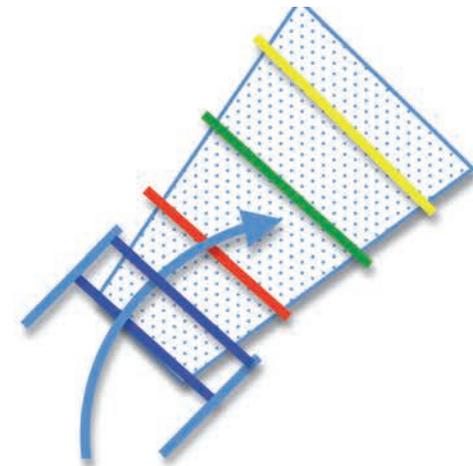
**Exemple de parcours à dominante lancer :**



1- Atteindre la zone la plus éloignée après un rebond au mur avec une balle de tennis,



2- Lancer un cerceau, puis une fusée pour atteindre la zone la plus éloignée,



3- Lancer un sac de graines entre les fils pour atteindre la zone la plus éloignée.

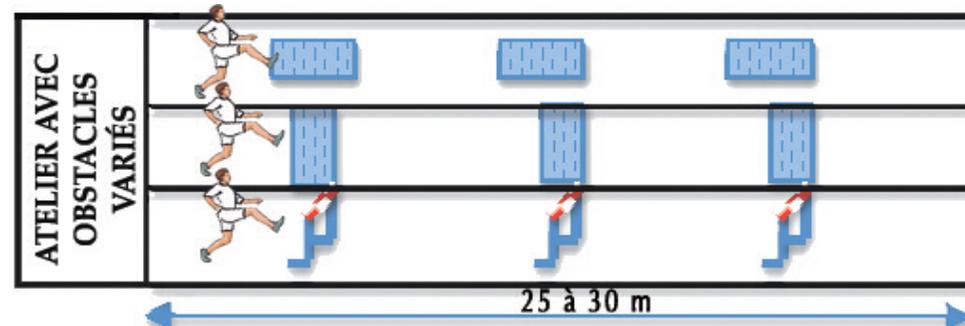
## AU CYCLE 3 :

### • Courir vite : course d'obstacles

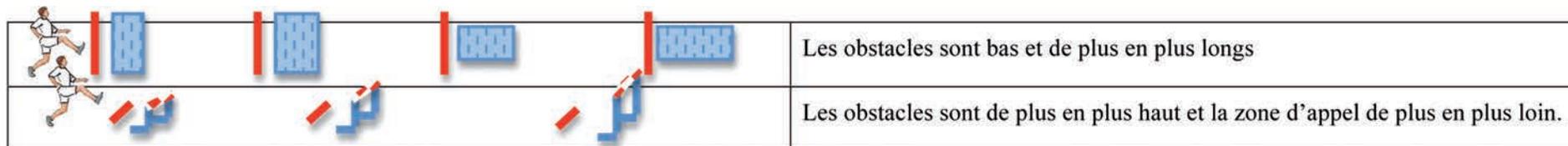
- **Jeux pour courir** : jeux traditionnels adaptés avec des rivières à franchir comme obstacles : lions – gazelles, chameau – chamois, les 3 tapes...
- **Ateliers de course** : la hauteur des obstacles varie de la hauteur du genou jusqu'à mi-cuisse (30 à 50 cm).

▮ Les ateliers du cycle 2 avec des obstacles variés (forme, volume, taille, espacement) peuvent servir de travail de base pour franchir sans ralentir :

- Réagir à un signal visuel, puis auditif,
- Course de relais (face à face),
- Course dite «à l'américaine» (cf. p.21),
- Course avec handicap, la «course poursuite» (l'un avec obstacles, l'autre sans),
- Course aux zones (cf. situation de référence p.29) ;



▮ Adapter la trajectoire du franchissement : ateliers divers avec matérialisation de la zone d'appel.



▮ Rythmer sa course : course d'obstacles avec des intervalles irréguliers (voir ci-dessous) :

- 2 appuis : 2,5 m à 3 m
- 3 appuis : 4 m à 5 m
- 4 appuis : 4,5 m à 6 m
- 5 appuis : 5,5 m à 7 m

Ces distances sont indicatives en fonction de l'âge des élèves et de leur vitesse de course.

▮ Même travail avec des intervalles réguliers et différenciés. Par exemple pour passer en 4 appuis, on proposera 3 couloirs. Le premier avec des intervalles de 5 m, le second avec des écarts de 5,50 m et le troisième avec des obstacles tous les 6 m. Les élèves doivent trouver le couloir qui leur permet d'aller le plus vite.

- **Multibonds : triple bond (G-D-G-2pieds) et éventuellement triple saut (G-G-D-2 pieds) pour un élève appel pied gauche**

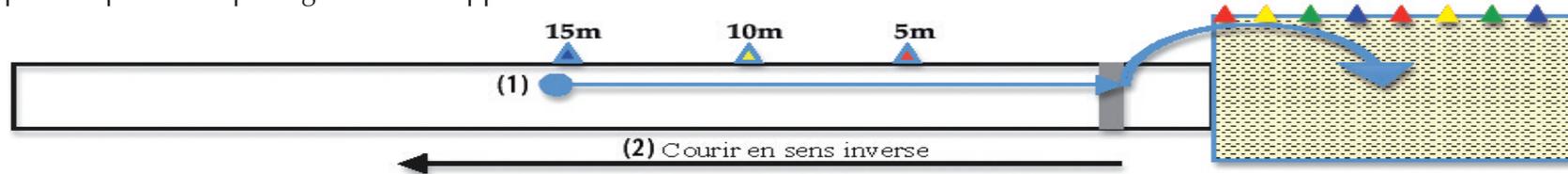
- **Jeux pour sauter** : jeux de marelle, jeux de relais en sautant...

- **Ateliers de saut** :

- ▮ (1) Trouver la bonne distance d'élan : 3 distances d'élan (plots à 5, 10 et 15 m). L'élève effectue 3 essais de chaque plot pour déterminer sa distance optimale de course. Le saut est un saut en longueur simple.

- ▮ (2) Déterminer plus précisément le point de départ : élèves en binômes,

- Partir de la zone d'appel et courir en sens inverse pour définir le point de départ de la course d'élan (en 5, 7 ou 9 appuis). L'élève observateur marque chaque fois le passage du 10<sup>ème</sup> appui.



- ▮ Effectuer des enchaînements variés de sauts : cloche-pied droit et gauche, foulée bondissante. Produire et reproduire des enchaînements de 5 sauts pour aller loin.

- ▮ Franchir une distance donnée en un minimum de bonds : par exemple traverser la largeur du terrain de volley en moins de 5 bonds. Possibilité d'imposer le saut ou l'enchaînement de sauts à effectuer.

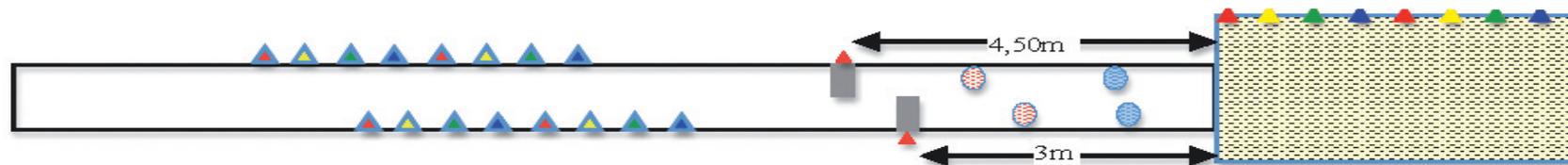
- ▮ Réguler la longueur du 1er bond : après une course d'élan, enchaîner 3 bonds avec des repères au sol

- Seul le 1er bond est matérialisé (à 1,20 – 1,50 – 2 m). L'élève doit trouver la longueur du 1er bond qui lui permet d'effectuer la meilleure performance.

- ▮ Équilibrer les 3 bonds : ne pas «s'écraser» après le premier saut, «rebondir»,

- Les deux premiers bonds sont matérialisés (écarts de 1,20 – 1,50 – 2 m). L'élève doit trouver la vitesse optimale lui permettant de réaliser deux premiers bonds identiques tout en allant encore plus loin.

- ▮ Mêmes contraintes que les 2 points précédents mais en effectuant un triple saut (cloche-pied – foulée bondissante – saut en longueur)



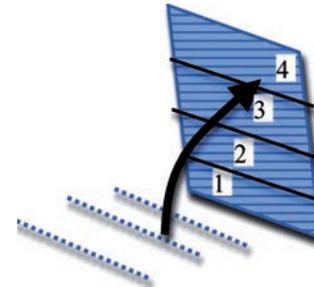
## • Les lancers

- **Jeux pour lancer** : le gagne terrain, le fronton

- **Ateliers de lancer** : rester vigilant au niveau de la sécurité. Si 3 ateliers de lancer sont en place, on prendra soin de pouvoir en laisser au moins 2 en autonomie, sans aucun danger objectif pour les enfants.

### ► En poussée :

- Lancer un médecine-ball contre un mur avec des zones verticales à atteindre,
- Reculer au fur et à mesure le point de lancer,
- Lancer un médecine-ball par-dessus un élastique,
- Même chose avec prise d'élan. Elle s'effectue en 1 pas chassé ou en 1 pas croisé.



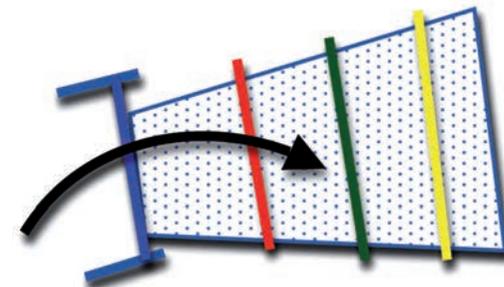
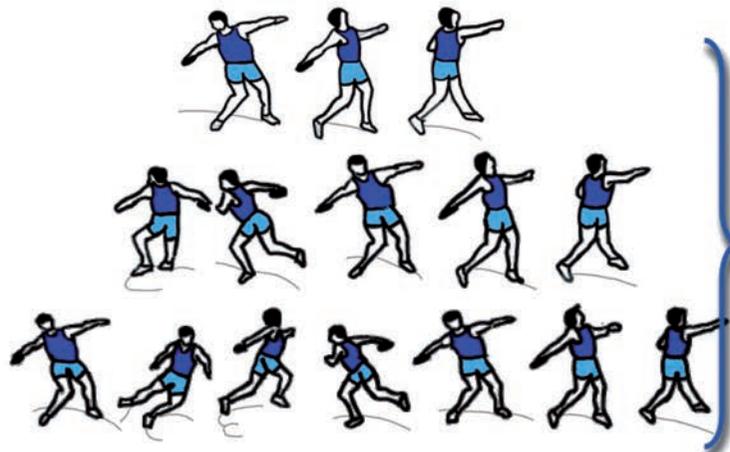
### ► En rotation :

→ La priorité sera de respecter l'axe du lancer. On utilisera des cerceaux, des anneaux lestés, des ballons (un ballon de basket ou une balle lestée dans un filet),

→ Tout d'abord à l'arrêt avec une demi-rotation du tronc,

→ Puis avec de l'élan sur un 1/2 tour avec déplacement d'un appui,

→ Et enfin un tour complet en 2 appuis.



► **En translation** : on utilisera des fusées, des vortex, des javelots d'initiation ou des balles lestées (200-300 g)

→ Lancer loin en passant au travers d'un cerceau suspendu,

→ Lancer loin en passant au dessus d'un élastique (ou des buts sur un stade) : sans élan, puis avec élan,

→ Lancer assis, lancer debout et lancer avec 3 pas d'élan. Comparer les performances,

→ Traverser le stade en effectuant un minimum de lancers (lancer de balles exclu),

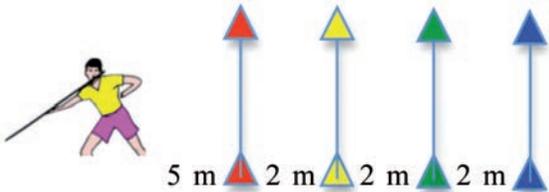
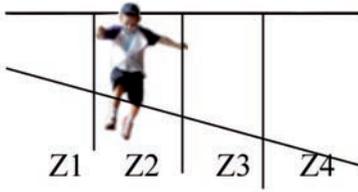
→ Traverser la zone d'élan en pas chassés, en pas croisés ou en courant pour lancer le plus loin possible : avec élastique pour matérialiser l'angle d'envol, puis sans repère.

## EXEMPLE DE TRAITEMENT DIDACTIQUE PAR CYCLES

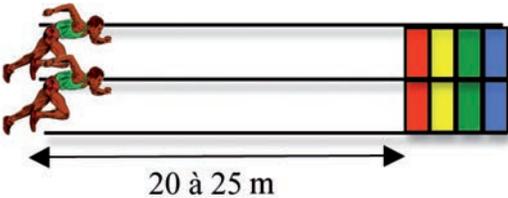
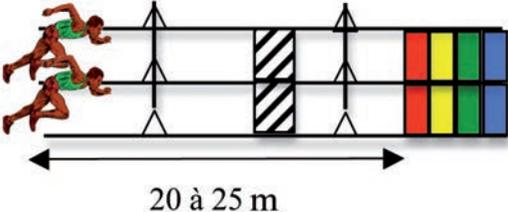
### AU CYCLE 1

SAVOIRS ET CONNAISSANCES	ÉVALUATION		SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repérer les distances, les cibles, les obstacles</li> <li>• S'organiser pour atteindre, sauter, se recevoir</li> <li>• Réagir à un signal, courir vite</li> <li>• Ajuster l'intensité et la direction du lancer</li> <li>• Dissocier les bras et les jambes</li> </ul>	Situations de référence	Organisation	<p><b>Pour entrer dans l'activité :</b> Jeux collectifs connus à base de course (l'épervier, la rivière aux crocodiles, la queue du diable...) Utiliser des parcours multi-activités (course, saut, lancer)</p> <p><b>Pour structurer les apprentissages :</b> Utiliser des parcours où l'on retrouvera les formes suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• LANCER vers le haut, fort, en précision, loin, faire rouler</li> <li>• SAUTER en contrebas, à pieds joints, en bonds successifs, pour franchir, en contre-haut</li> <li>• SE DÉPLACER VITE en changeant de direction, en contournant les obstacles, courir vite</li> </ul> <p><b>Pour réinvestir les acquis et évaluer :</b> Les situations de référence ci-contre</p>
	<p><b>1- Lancer loin et fort</b> 3 cibles suspendues avec 3 zones de lancer. 3 balles/cible</p> <p><b>2- Partir vite - courir vite</b> Jeu des lions et des gazelles</p> <p><b>3- Sauter les rivières</b> franchir 3 rivières de plus en plus larges sans poser les pieds dedans</p> <p><b>4- Lancer haut</b> faire passer un ballon « lourd » par-dessus un élastique placé en diagonale</p>		

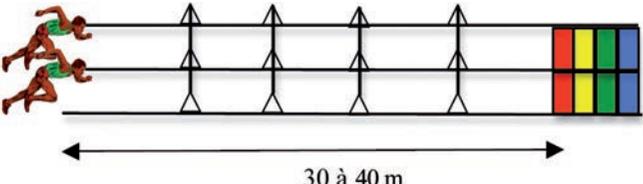
## AU CYCLE 2

SAVOIRS ET CONNAISSANCES	ÉVALUATION Situations de référence - Organisation	SITUATIONS D'APPRENTISSAGE															
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser un élan pour sauter loin ou lancer loin</li> <li>• Enchaîner course et franchissement vers l'avant</li> <li>• Réagir vite à un signal</li> <li>• Adapter son geste selon l'engin à lancer</li> <li>• Produire un effort bref et intense</li> <li>• Apprécier le résultat de ses actions</li> <li>• Aider un camarade à réaliser son projet</li> </ul>	<p><b>1- Lancer loin</b> Lancer à bras cassé par-dessus l'épaule (balle ou fusée) ou lancer en rotation un cerceau.</p>  <p><i>Les distances sont à adapter à l'engin et à la classe</i></p> <p><b>2- Sauter loin</b> Saut en longueur avec 4 zones</p>  <table border="1" data-bbox="862 1157 1310 1324"> <thead> <tr> <th></th> <th>Z1</th> <th>Z2</th> <th>Z3</th> <th>Z4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>GS-CP</td> <td>1 m</td> <td>1,30</td> <td>1,60</td> <td>1,80</td> </tr> <tr> <td>CE1</td> <td>1,20</td> <td>1,50</td> <td>1,80</td> <td>2 m</td> </tr> </tbody> </table> <p><i>Les distances sont à adapter à la classe</i></p>		Z1	Z2	Z3	Z4	GS-CP	1 m	1,30	1,60	1,80	CE1	1,20	1,50	1,80	2 m	<p><b>Pour entrer dans l'activité :</b> Jeux collectifs connus à base de course (les déménageurs, le chat et les souris, les relais sur des distances plus longues...).</p> <p><b>Pour structurer les apprentissages :</b></p> <p>► <b>LANCER :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Adaptation du geste</b> Lancer des objets différents et adapter le geste à l'engin (lancer à bras cassé, en rotation ou en poussée). Travail au niveau du placement des appuis.</li> <li>• <b>Réglage de la trajectoire :</b> Lancer pour atteindre des zones. Lancer dans l'axe. Lancer au travers de «fenêtres».</li> <li>• <b>Utiliser un déplacement</b> Utiliser un déplacement marché puis couru.</li> </ul> <p>► <b>SAUTER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Prendre une impulsion vers l'avant :</b> Franchir des rivières peu larges (50 cm de plus qu'une foulée de course). Franchir de grandes rivières après une course d'élan (élan réduit entre 5 et 10 m). Sauter loin à partir d'une limite (tapis, tremplin, rond dessiné au sol), zone de réception matérialisée à différentes longueurs (élastique tendu au sol en biais).</li> </ul> <p>Sauter régulièrement à partir d'une zone d'appel.</p>
	Z1	Z2	Z3	Z4													
GS-CP	1 m	1,30	1,60	1,80													
CE1	1,20	1,50	1,80	2 m													

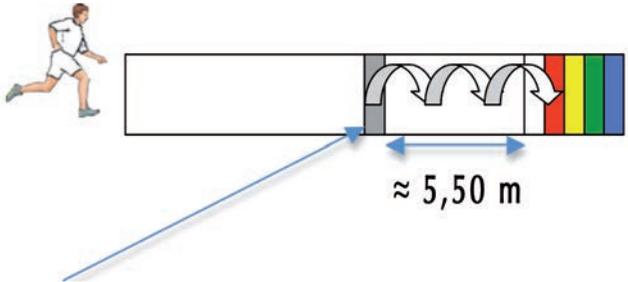
## AU CYCLE 2 (suite)

SAVOIRS ET CONNAISSANCES	ÉVALUATION Situations de référence - Organisation	SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
<p><b>RAPPEL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser un élan pour sauter loin ou lancer loin</li> <li>• Enchaîner course et franchissement vers l'avant</li> <li>• Réagir vite à un signal</li> <li>• Adapter son geste selon l'engin à lancer</li> <li>• Produire un effort bref et intense</li> <li>• Apprécier le résultat de ses actions</li> <li>• Aider un camarade à réaliser son projet</li> </ul>	<p><b>3- Courir vite</b> Course de 6 secondes 2 couloirs en parallèle de 20 à 30 m de long avec des zones de couleur à l'arrivée tous les 1,50 m Au signal de départ, les élèves font une course d'une durée de 6 secondes. À la fin de la course, l'élève a connaissance de la zone atteinte.</p>  <p><b>4- Courir et franchir</b> course d'obstacles : 3 obstacles à franchir : 2 bas (en dessous du genou) + 1 long</p> 	<p><b>▷ COURIR VITE ET FRANCHIR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Réagir vite à un signal :</b> Réagir à des signaux de natures différentes dans des situations d'opposition à 2 (visuels, sonores, tactiles)</li> <li>• <b>Orienter sa course :</b> Matérialiser le couloir ou la trajectoire à suivre Travailler la construction de la foulée à partir de parcours matérialisés et contrastés : foulées très courtes, foulées de grande amplitude</li> <li>• <b>Franchir :</b> Varier la nature des obstacles : obstacles longs, obstacles verticaux bas (sous le genou) Varier le nombre d'obstacles Varier les intervalles inter-obstacles</li> </ul> <p><b>Pour réinvestir les acquis et évaluer :</b> les situations de référence ci-contre</p>

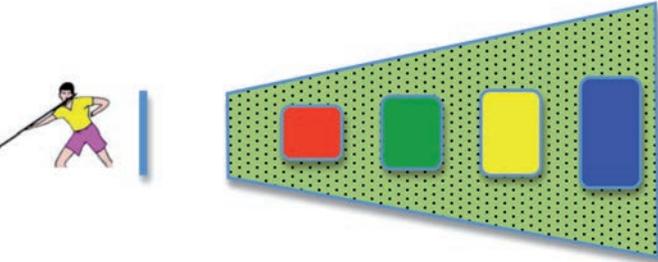
## AU CYCLE 3

SAVOIRS ET CONNAISSANCES	ÉVALUATION Situations de référence - Organisation	SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
<p><b>1- COURSE D'OBSTACLES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réagir à un signal de départ</li> <li>• Organiser son départ pour aller vite</li> <li>• Organiser sa course en fonction des obstacles</li> <li>• Organiser le franchissement pour conserver la vitesse</li> <li>• Donner un départ, juger une arrivée, chronométrer</li> </ul>	<p><b>Course d'obstacles avec 4 obstacles à intervalles réguliers</b></p> <p>2 couloirs en parallèle de 30 à 40 m de long avec des zones de couleur à l'arrivée tous les 2 m</p>  <p>A diagram showing two parallel lanes of length 30 to 40 meters. Four obstacles, represented by triangles, are placed at regular intervals along the lanes. At the end of the lanes, there is a finish zone consisting of four colored blocks: red, yellow, green, and blue. A double-headed arrow below the lanes indicates the length of 30 to 40 meters.</p> <p>Au signal de départ, les élèves font une course d'une durée de 7 à 8 secondes. À la fin de la course, l'élève a connaissance de la zone atteinte.</p>	<p><b>Pour entrer dans l'activité :</b> Jeux collectifs connus à base de course. Utiliser des parcours multi-activités (course, saut, lancer) : trotter, sauter, enjamber des obstacles (plots, lattes, haies), travailler à cloche-pied (pieds D et G), en foulées bondissantes (enchaînement de bonds successifs).</p> <p><b>Pour structurer les apprentissages :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Réagir vite à un signal :</b> À partir de postures de départ différentes dans des situations de « rattraper » à 2 (avec un handicap pour un coureur), utiliser des signaux de natures différentes (visuels, sonores, tactiles).</li> <li>• <b>Orienter sa course :</b> Matérialiser le point d'arrivée. Travailler la construction de la foulée à partir des parcours lattés et contrastés : étriqués, très rythmés, amples, en foulées bondissantes.</li> <li>• <b>Franchir :</b> Varier la nature des obstacles : d'obstacles longs vers des obstacles verticaux à mi-cuisses. Varier le nombre d'obstacles ; construire un bond rasant sur un ou deux obstacles dans un premier temps. Rythmer la course dans les intervalles inter-obstacles et proposer des parcours différenciés.</li> </ul> <p><b>Pour réinvestir les acquis et évaluer :</b> la situation de référence ci-contre</p>

## AU CYCLE 3 (suite)

SAVOIRS ET CONNAISSANCES	ÉVALUATION Situations de référence - Organisation	SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
<p><b>2- MULTIBONDS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rester équilibré</li> <li>• Entretenir sa vitesse</li> <li>• Concevoir et réaliser des successions diverses de sauts</li> <li>• Réaliser les formes institutionnelles (TB, TS)</li> <li>• Mesurer des performances</li> </ul>	<p><b>Multibonds : triple bond</b> Après une course d'élan choisie, enchaîner 3 impulsions d'un pied sur l'autre (foulées bondissantes) pour franchir une distance matérialisée par des zones (espacées de 40 cm).</p>  <p>La zone d'impulsion sera large, 30 à 50 cm, et devra être touchée du pied. - 5 essais, retenir les 2 meilleurs sauts</p>	<p><b>Pour entrer dans l'activité :</b> Parcours à base de sauts. Jeux connus. Utiliser des parcours multi-activités (course, saut, lancer) : trotter, sauter, enjamber des obstacles (plots, lattes, haies), travailler à cloche-pied (pieds D et G), en foulées bondissantes (enchaînement de bonds successifs).</p> <p><b>Pour structurer les apprentissages :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sauter en 3 bonds à partir d'une limite (tapis, tremplin, zone dessinée au sol), Sauter loin en trois bonds par dessus des obstacles (petites caisses ou haies),</li> <li>• Effectuer des enchaînements "cloche-pied /foulées bondissantes",</li> <li>• Sauter avec des bonds de même longueur, (ne pas se surestimer et faire un premier saut trop long, il est difficile de reprendre un appel correct pour le suivant),</li> <li>• S'évaluer, annoncer une performance, suivre un contrat (ex : réaliser trois sauts à 6,30 m).</li> </ul> <p><b>Pour réinvestir les acquis et évaluer :</b> la situation de référence ci-contre</p>

## AU CYCLE 3 (suite)

SAVOIRS ET CONNAISSANCES	ÉVALUATION Situations de référence - Organisation	SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
<p><b>3- LANCERS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diversifier les gestes de lancer suivant les caractéristiques de l'engin (forme, poids, dimensions)</li> <li>• Organiser le trajet de l'engin</li> <li>• Régler la trajectoire de l'engin (axe et direction)</li> <li>• Utiliser l'élan</li> <li>• Mesurer des performances</li> </ul>	<p><b>Lancers : 2 lancers de type différent</b> Lancer pour atteindre la zone cible la plus éloignée.</p>  <p>• <b>En poussée</b> : utiliser un ballon de basket ou mieux, un médecine-ball. Lancer à 2 bras : zones tous les 2 m</p> <p>• <b>En rotation</b> : utiliser un anneau lesté : zones tous les 4 m</p> <p>• <b>En translation</b> : utiliser une balle lestée de 150 ou 200 g ou un javelot court : zones de 4 à 5 m</p> <p>Effectuer 3 essais sans élan, puis 3 essais avec élan dans chacun des 2 lancers.</p>	<p><b>Pour entrer dans l'activité :</b> Parcours à base de lancers ou jeux connus (balles brûlantes, gagne terrain...)</p> <p><b>Pour structurer les apprentissages :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>S'adapter à l'engin</b> Étudier les formes de lancer à partir de comparaisons de performances, pour dégager la forme la plus efficace selon l'engin : <ul style="list-style-type: none"> <li>- lancer des 2 mains, d'une main ;</li> <li>- pied droit devant, pied gauche devant ;</li> <li>- sur un mur, dans des cibles ;</li> <li>- des objets différents (cerceaux, anneaux, disques, ballons, comètes, balles lestées, javelots, médecine-ball).</li> </ul> </li> <li>• <b>Orienter la trajectoire</b> Rechercher la trajectoire optimale en donnant des repères spatiaux en direction et hauteur (obstacles hauts, cibles au sol...). Travailler à des intensités moindres (moins loin).</li> <li>• <b>Augmenter l'amplitude du lancer (le chemin de lancement)</b> Étudier les formes et longueur d'élan les plus efficaces par comparaison de performances ; donner des repères spatiaux pour le départ de l'élan (je pars à 2 m, à 4 m, ...). Travailler à partir de contrats annoncés : annoncer la zone à atteindre 2 fois sur 3, 4 fois sur 4...</li> </ul> <p><b>Pour réinvestir les acquis et évaluer :</b> la situation de référence ci-contre</p>

## INDICATEURS D'OBSERVATION

L'enseignement des activités athlétiques demande un minimum de connaissances techniques. Les indicateurs qui suivent aideront le maître à observer et à analyser les productions de leurs élèves. Ils peuvent aussi l'aider à construire une observation guidée des élèves.

### LES COURSES :

#### • Course longue

- L'aisance respiratoire : l'élève est capable de parler en courant ainsi qu'à l'arrêt de sa course.
- Relâchement du haut du corps : les mains et les épaules ne sont pas crispées, le mouvement des bras s'effectue d'arrière en avant.
- La foulée : déroulement complet du pied (attaque du sol par le talon puis déroulement jusqu'aux orteils).
- La régularité de la course : repérer tout changement brusque de l'allure.

#### • Course de vitesse

- Le départ : élève attentif, concentré, pieds légèrement décalés, les deux jambes fléchies, le buste penché vers l'avant.
- L'axe de course : l'élève court en ligne droite (dans un couloir).
- La tête : elle est fixe (sans dodeliner), le regard vers l'avant.
- Les bras : relâchés, ils effectuent un mouvement d'arrière en avant, c'est le coude qui tire vers l'arrière et non la main (bras fléchis au niveau du coude).
- La pose du pied : l'attaque du sol s'effectue par la plante du pied et non par le talon.
- Finir la course : repérer les ralentissements prématurés (avant la ligne d'arrivée).

#### • Course d'obstacles

- On retrouve les mêmes indicateurs que pour la course de vitesse auxquels s'ajoutent ceux du franchissement des obstacles :
  - ▮ Le franchissement entraîne-t-il un ralentissement de la course (piétinements, hésitations), avant ou après l'obstacle ?
  - ▮ La zone d'appel : la distance du dernier appui avant l'obstacle doit tendre vers la longueur du membre inférieur.
  - ▮ La trajectoire du bassin : elle doit être la plus plate possible.
  - ▮ La réception après l'obstacle : elle doit être active vers l'avant. Repérer le rythme des 2 premiers appuis (premiers appuis très rapprochés = faux, 2 appuis bien séparés = bon).

#### • Course de relais

- Passage du témoin :
  - ▮ les deux coureurs sont en course au moment de la transmission

- ▮ transmission main gauche, réception main droite ou inversement
- ▮ respect de la zone de transmission
- Orientation du relayeur (celui qui reçoit le témoin) : regarde vers l'avant dès qu'il est en mouvement.
- Course post-transmission : le relayé (celui qui a transmis le témoin) reste dans son couloir (problème de sécurité).

## LES SAUTS :

Il s'agit d'effectuer un franchissement après une course d'élan. Selon la logique de chaque saut, il faudra ajuster sa course d'élan avec une impulsion orientée.

### • Saut en longueur

- La course d'élan : pas de ralentissement avant l'impulsion, on recherche une accélération en fin de course.
- La trajectoire d'envol du saut : pour aller loin, il faut aussi aller vers le haut et l'avant (l'angle d'envol doit se situer autour de 20°).
- L'appel : vérifier la permanence du pied d'appel (toujours le même), le respect de la zone d'appel et l'utilisation des segments libres (bras, jambe).
- La réception : elle s'effectue sur les deux pieds, projection des jambes en avant du bassin et amortissement de l'arrivée.

### • Les multi-bonds : triple bond et triple saut

En plus des indicateurs signalés pour le saut en longueur :

- La répartition des sauts : l'élève doit rechercher la régularité dans les 3 bonds (le 2ème bond est souvent réduit à une simple foulée).
- La pose du pied : éviter tout amortissement par l'attaque du talon, il est préférable de rechercher une attaque par la plante du pied en poussant le sol vers l'arrière (terme technique : le «griffé»).
- Le bassin : reste en rétroversion et au-dessus de l'appui.

### • Saut en hauteur

- La course d'élan : rectiligne, courbe, de face, sur le côté.
- La zone d'appel : distance par rapport à l'obstacle à franchir pour transformer la vitesse horizontale en vitesse verticale.
- L'appel : le corps est organisé pour aller vers le haut : élévation des bras et des épaules au moment de l'impulsion, utilisation de la jambe libre.

## LES LANCERS :

En fonction des engins à lancer, l'élève doit adapter son geste à la forme de l'objet. Ainsi, nous pouvons distinguer :

- **Les lancers en translation** (lancer de balle, de comète, de fusée, de vortex ou de javelot d'initiation).
- **Les lancers en rotation** (lancer de cerceau, d'anneau, de ballon ou de disque).
- **Les lancers en poussée** (lancer d'objets lourds à une ou à deux mains : médecine-ball, poids).

Pour les 3 types de lancer, on observera les points suivants :

- La tenue de l'engin à lancer : aucune crispation au niveau des doigts et de la main.
- Le placement des appuis : le pied avant est le pied opposé au bras lanceur (pied gauche en avant pour un droitier).
- Le chemin de lancement : c'est le trajet qu'effectue l'engin avant d'être lâché. Plus il sera long, plus le lancer ira loin.
- La trajectoire de l'engin : c'est la courbe dessinée par l'engin dans l'espace. L'angle d'envol se situe entre 30° et 45° selon le type de lancer.



## TABLES DE COTATION

Dans le cadre des rencontres scolaires, l'athlétisme doit exister sous la forme d'épreuves multiples (au moins un triathlon : course, saut, lancer). Autant que possible, les enfants seront associés à la mesure des performances et à l'organisation des ateliers sous la responsabilité d'un adulte.

Le tableau page suivante (inspiré des tables de cotation USEP) peut vous aider à évaluer les élèves. Il est indicatif et peut être adapté en fonction des capacités des élèves et/ou complété par d'autres activités (relais, course longue...).

Si la performance se situe entre 2 cotations du tableau, le nombre de points obtenus correspond toujours à la performance inférieure.

### ***Exemples de lecture de la table :***

- Une performance de 8 min 7 sur 40 mètres donnera 8 points.
- Un saut de 3,35 m en longueur attribuera 19 points.

Points	COURSES			Points	SAUTS			Points	LANCERS		
	40m (cycle2)	50m (cycle3)	40m obstacles		Hauteur	Longueur	Triple bond		Balles	Cerceau	Autres
26	6 <sup>4</sup>	7 <sup>7</sup>	7 <sup>7</sup>	26	1,35	4,00	8,20	26	41,00	29,00	
25	6 <sup>5</sup>	7 <sup>8</sup>	7 <sup>8</sup>	25	1,30	3,90	7,90	25	39,00	28,00	
24	6 <sup>6</sup>	7 <sup>9</sup>	7 <sup>9</sup>	24	1,25	3,80	7,70	24	37,00	27,00	
23	6 <sup>7</sup>	8	8	23	1,20	3,70	7,40	23	35,00	26,00	
22	6 <sup>8</sup>	8 <sup>1</sup>	8 <sup>2</sup>	22	1,15	3,60	7,10	22	33,00	25,00	
21	6 <sup>9</sup>	8 <sup>2</sup>	8 <sup>4</sup>	21		3,50	6,90	21	31,50	24,00	
20	7	8 <sup>3</sup>	8 <sup>6</sup>	20	1,10	3,40	6,70	20	29,00	23,00	
19	7 <sup>1</sup>	8 <sup>4</sup>	8 <sup>8</sup>	19		3,30	6,50	19	27,50	22,00	
18	7 <sup>2</sup>	8 <sup>5</sup>	9	18	1,05	3,20	6,30	18	26,00	21,00	
17	7 <sup>3</sup>	8 <sup>6</sup>	9 <sup>2</sup>	17		3,10	6,10	17	24,50	20,00	
16	7 <sup>4</sup>	8 <sup>7</sup>	9 <sup>4</sup>	16	1,00	3,00	5,90	16	23,00	19,00	
15	7 <sup>5</sup>	8 <sup>8</sup>	9 <sup>6</sup>	15		2,90	5,70	15	21,50	18,00	
14	7 <sup>6</sup>	9	9 <sup>8</sup>	14	0,95	2,80	5,50	14	20,00	17,00	
13	7 <sup>8</sup>	9 <sup>2</sup>	10	13		2,70	5,30	13	18,50	16,00	
12	8	9 <sup>4</sup>	10 <sup>2</sup>	12	0,90	2,60	5,10	12	17,00	15,00	
11	8 <sup>2</sup>	9 <sup>6</sup>	10 <sup>4</sup>	11		2,50	5,00	11	15,50	14,00	
10	8 <sup>4</sup>	9 <sup>8</sup>	10 <sup>6</sup>	10	0,85	2,40	4,80	10	14,00	13,00	
9	8 <sup>6</sup>	10	10 <sup>8</sup>	9		2,30	4,60	9	13,00	12,00	
8	8 <sup>8</sup>	10 <sup>2</sup>	11	8	0,80	2,20	4,40	8	12,00	11,00	
7	9	10 <sup>4</sup>	11 <sup>2</sup>	7		2,10	4,20	7	11,00	10,00	
6	9 <sup>2</sup>	10 <sup>6</sup>	11 <sup>4</sup>	6	0,75	2,00	4,00	6	10,00	9,00	
5	9 <sup>4</sup>	10 <sup>8</sup>	11 <sup>6</sup>	5		1,90	3,90	5	9,00	8,00	
4	9 <sup>6</sup>	11	11 <sup>8</sup>	4	0,70	1,80	3,70	4	8,00	7,00	
3	9 <sup>8</sup>	11 <sup>2</sup>	12 <sup>1</sup>	3		1,70	3,60	3	7,00	6,00	
2	10	11 <sup>4</sup>	12 <sup>4</sup>	2	0,65	1,60	3,50	2	6,00	5,00	
1	Toute performance non nulle			1	Toute performance non nulle			1	Toute performance non nulle		

**Organisation :**

- **40 m obstacles** : course avec 4 obstacles à franchir. Le premier est à 11 m du départ, ensuite les 3 autres sont placés tous les 6 m. Au cycle 2 la hauteur des obstacles est de 40 cm et au cycle 3 de 50 cm.
- **Saut en hauteur** : saut avec élastique, réception sur un tapis de chute adapté.
- **Triple bond** : 3 foulées bondissantes, réception 2 pieds dans une fosse de sable ou tapis de réception, sinon 3 foulées bondissantes sans se réceptionner avec les 2 pieds sur un sol dur.
- **Lancer de balle** : balles de 200 g (lancer à bras cassé).
- **Lancer de cerceau** : cerceau ou anneau lesté (lancer en rotation à 1 main). Lancer dans une zone limitée sur les côtés.

**Résultats :**

Selon le total de points obtenus, en fonction de la classe et du sexe, on peut envisager de décerner un diplôme. Il suffit d'ajouter le nombre de points obtenus aux différents ateliers et de diviser le total par le nombre d'épreuves.

On pourra utiliser le tableau suivant inspiré des Pointes USEP :

	CP		CE1		CE2		CM1		CM2	
	Filles	Garçons								
<b>Pointes de Bronze</b>	6	8,25	8	9	8,25	10,5	9	12	10,5	12,75
<b>Pointes d'Argent</b>	7,25	10,5	9	12	10,5	12,75	11,25	14,25	12,75	15,75
<b>Pointes d'Or</b>	10,5	12,75	11,25	14,25	12,75	15,75	14,25	16,5	15	18

# ADAPTER SES DÉPLACEMENTS À DIFFÉRENTS TYPES D'ENVIRONNEMENT

## I. PRÉSENTATION

Environnements proches, familiers, semi-naturels ou naturels plus lointains, où l'on peut se déplacer à pied ou à l'aide d'un engin, souvent instable. Ces activités impliquent la notion de déplacement et/ou des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre. L'adaptation au milieu ou à l'engin qui en résulte constitue l'aspect central de cette compétence spécifique.

Les activités de pleine nature, les activités de rouler, la natation et les activités nautiques (voile et pirogue) y trouvent tout leur sens.

Au travers d'elles, l'élève devra gérer des conflits pour opérer des choix entre :

- Prise de risque / Sécurité
- Vitesse / Endurance
- Vitesse / Précision
- Équilibre / Propulsion.

L'élève développera ainsi des compétences dans 3 domaines :

- L'efficacité motrice,
- La conception de trajets économiques et cohérents,
- La gestion de sa propre sécurité et celle des autres.



## II. LA PIROGUE POLYNÉSIENNE\*



### INTRODUCTION

Ce document de travail a pour objectif de donner quelques repères aux enseignants de l'école primaire sur l'enseignement du *va'a* (pirogue polynésienne) lors des cours obligatoires d'E.P.S dans le cadre des programmes territoriaux et nationaux actuels.

Son enseignement nécessite la plupart du temps un intervenant extérieur agréé par le directeur de la D.E.P. Les indications qui suivent aideront les maîtres à jalonner leurs projets pédagogiques dans cette activité. Ils pourront ensuite s'appuyer sur l'aide d'un «spécialiste» pour mettre en œuvre leurs intentions éducatives.

Après l'avoir enseignée durant trois ans au collège de Faa'a, cette magnifique activité, ancrée dans la culture locale, nous semble une activité sportive incontournable en Polynésie française dans le cadre de l'enseignement scolaire.

### PRÉCISIONS TERMINOLOGIQUES

Lexique destiné aux non-pratiquants ou pour les enseignants nouvellement arrivés sur le territoire :

- **Va'a** : embarcation elle-même, la pirogue
- **Ama** : balancier (le flotteur) qui est toujours placé à gauche de la pirogue et peut être lesté afin de renforcer la stabilité de l'ensemble. En compétition son réglage est d'une grande importance. Il est relié à l'embarcation par le **ʻtato mua** à l'avant et le **ʻtato muri** à l'arrière.
- **Pēperu** (barreur), **fa'ahoro** (meneur), **ra'atira** (capitaine) sont les rôles principaux
- **Hoe** : rame, **hoehoe** : rameur
- **Tare** : changement de côté de bordée, (*mot spécifique à l'activité pirogue, n'existe pas dans le dictionnaire tahitien*)
- **Tatā** : l'écope indispensable dans toute embarcation
- À compléter ...



### ANALYSE DIDACTIQUE DE L'ACTIVITÉ :

#### ► Définition :

Le sens de l'activité *va'a* est «d'aller vers ...», de conduire un déplacement finalisé dans le milieu naturel du lagon ou de la mer. Cet objectif de déplacement peut être :

- **Éloigné** : aller jusqu'à l'îlot ... et revenir
- **Rapide** : effectuer 250 mètres ou 2 x 250 mètres le plus rapidement possible
- **Précis** : réaliser un parcours balisé par des bouées ...

\*Partie théorique basée sur les travaux de Sylvaine DELTOUR (cf. bibliographie)

Plusieurs options didactiques s'offrent ainsi au maître : soit le but sera de produire une performance en allant le plus vite possible, soit le choix se portera sur une activité à visée énergétique, soit, enfin, une activité où la confrontation au milieu naturel devra s'opérer au travers de trajets à la fois sûrs et économiques.

Dans le cadre de l'enseignement obligatoire de l'E.P.S, c'est cette dernière finalité qui paraît comme prioritaire et qui s'inscrit en conséquence dans la poursuite de la deuxième compétence spécifique des textes : «adapter ses déplacements à différents types d'environnements».

Les autres domaines (vite ou loin), plutôt axés sur la réalisation d'une performance, ne semblent pas adaptés aux enfants de l'école élémentaire. Ils pourront être traités dans le cadre de l'enseignement du second degré.

En milieu scolaire, l'activité s'effectue prioritairement dans une embarcation d'équipage. Les V12 (exceptionnellement les V6 pour les confirmés) semblent très adaptés pour les élèves de l'école primaire. Il s'agira donc de développer des compétences dans les rôles spécifiques de l'équipage en fonction des places dans la pirogue, tous les élèves devant s'exercer à tous les postes.

### ► Les principes fondamentaux de l'activité :

Le problème fondamental à résoudre pour l'équipage d'une pirogue consiste à effectuer un déplacement **en fonction des caractéristiques du milieu et des membres de son équipe**. Il faudra donc prendre des informations pertinentes pour faire des choix de trajets, tout en définissant les rôles de chacun.

Pour résoudre cet ensemble de problèmes, les principes d'action fondamentaux sont :

- **Instaurer une communication et une coordination entre les rameurs** : assumer des rôles, équilibrer la répartition des rames, suivre une cadence, respecter le *tare* (changement de côté)...
- **Améliorer la propulsion et la gestion de l'énergie** : créer un appui dans l'eau, le transmettre, savoir gérer son énergie sur la durée...
- **Diriger la pirogue** : maintenir un cap suffisamment longtemps ou changer rapidement de direction.

L'utilisation de ces principes doit permettre de naviguer en toute sécurité, en harmonie avec le milieu et avec ses équipiers et enfin, en cohérence avec l'objectif du déplacement.

**Remarque** : Avant d'aborder le traitement didactique, il est à souligner les difficultés rencontrées par les enseignants souhaitant mettre en œuvre cette activité. En effet, les conditions d'enseignement sont peu adaptées aux élèves du primaire :

- Aucun centre nautique territorial scolaire à ce jour.
- Poids des pirogues inadapté, ce qui rend leur manipulation très délicate.
- Mises à l'eau souvent inappropriées à de jeunes enfants.

## TRAITEMENT DIDACTIQUE

### ► Les thèmes de travail

En rapport avec l'analyse précédente, on peut retenir 7 thèmes de travail :

#### ► 4 thèmes développant des compétences spécifiques :

- La coordination des équipiers pour se propulser,
- La coordination des actions pour faire tourner une pirogue,
- L'efficacité de la propulsion,,
- La gestion de l'énergie pour s'économiser

et

#### ► 3 thèmes développant des compétences générales :

- La gestion du matériel, la mise en place de l'activité,
- La gestion de la sécurité sur l'eau,
- La connaissance du milieu et de l'activité sur le plan culturel.

Ces thèmes sont à envisager au cours des différentes séances, en fonction des conditions météorologiques et des acquis des élèves. Ils ne sont pas présentés dans un ordre progressif.

Les situations pour construire les compétences et les contenus d'enseignement seront toujours envisagées au travers de déplacements finalisés (c'est le sens de l'activité) sous des formes diverses : parcours, défis, jeux, comparaison de stratégies...

La notion d'équipe étant primordiale, nous suggérons une certaine stabilité des équipages dont la composition relève du choix pédagogique de l'enseignant.

### ► Niveaux d'habiletés et évaluation

Pour chacun des thèmes choisis, nous allons définir les acquisitions attendues et les contenus d'enseignement en précisant les objectifs visés en fonction de deux niveaux d'habiletés et les repères observables par le maître.

Dans les tableaux ci-dessous :

- N1 correspond à ce que l'on peut attendre après un module de 10 à 12 heures d'enseignement.
- N2 correspond au niveau attendu après 2 modules de 10 à 12 heures (plus de 20 heures de pratique).

## 1- LA COORDINATION DES ÉQUIPIERS POUR SE PROPULSER

### Acquisitions attendues :

Ramer ensemble à des cadences différentes.

Conserver la cadence au changement de *tare*.

Objectifs	Moyens pour réussir	Niveau	Sens du progrès	Observables pour le maître
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ramer ensemble pour être plus efficace</li> <li>• Suivre les changements de <i>tare</i> donnés par le capitaine</li> <li>• Ramer à des cadences différentes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suivre l'équipier avant qui joue le rôle de meneur</li> <li>• Se synchroniser au moment de l'attaque de la rame dans l'eau</li> <li>• Suivre des instructions différentes : 3 signaux successifs (hei, hei, hei), un seul signal (hei), des intonations contrastées (heii, hep...) indiquant le type de cadence</li> </ul>	<p>N1</p> <p>N1</p> <p>N2</p>	<p>D'appuis non coordonnés ou de perte de temps pour changer le côté de rame</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Une synchronisation grâce à des repères visuels</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concordance des rames au moment de l'attaque</li> <li>• Pas de perte de cadence après le <i>tare</i></li> <li>• Glisse de la pirogue (continue ou saccadée)</li> <li>• Pas de frottement entre la pirogue et le <i>'iato</i>. (Les deux pirogues avancent en même temps).</li> <li>• Réponse rapide du meneur (<i>fa'ahoro</i>) suite au <i>tare</i> du capitaine ou du barreur</li> </ul>

## 2- LA COORDINATION DES ACTIONS POUR FAIRE TOURNER UNE PIROGUE

### Acquisitions attendues :

Associer différentes actions de rame en fonction de la réaction attendue de la pirogue.

Coordonner des actions entre les équipiers pour obtenir des rotations ou translations de la pirogue afin d'éviter des obstacles et réaliser des parcours précis.

**Remarque :** Les situations utilisées pour viser ces acquisitions seront toujours finalisées par des trajets entre ou autour de repères précis. Le balisage du site est donc absolument nécessaire.

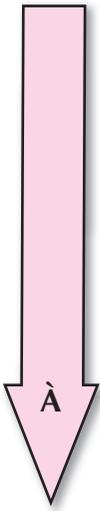
Objectifs	Moyens pour réussir	Niveau	Sens du progrès	Observables pour le maître
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre le fonctionnement mécanique de la rame et de la pirogue</li> <li>• Translater la pirogue sur le côté (déplacement latéral)</li> <li>• Trouver des complémentarités d'actions pour faire tourner la pirogue</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire la différence entre se tirer avec la rame (<b>appel</b>) et se repousser (<b>écart</b> dit piqué ou <b>pātia</b>)</li> </ul>	N1	<p>D'actions non coordonnées et inefficaces</p>  <p>À</p> <p>Des actions efficaces (moins nombreuses avec orientation du buste vers l'objectif à atteindre)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Efficacité des manœuvres (nombre de manœuvres nécessaires pour virer)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agir au niveau des extrémités de la pirogue pour tourner (tirer ou repousser l'arrière ou l'avant de la pirogue)</li> </ul>	N1		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distance entre les bouées et la pirogue lors des virages</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire la différence entre des actions qui se combinent ou qui s'annulent</li> </ul>	N1		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pale de la rame parallèle à la pirogue et bien enfoncée</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effectuer des parcours sans vitesse et avec vitesse</li> </ul>	N2		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rotation des épaules vers l'objectif à atteindre dans les appels</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser des appels (propulsions orientées) et des écarts (piqués) à l'avant pour tourner</li> </ul>	N2		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordination des actions des différents équipiers (rôle prépondérant des équipiers avant et/ou arrière)</li> </ul>

### 3- L'EFFICACITÉ DE LA PROPULSION

#### Acquisitions attendues :

Augmenter l'amplitude de la traction tout en conservant un trajet rectiligne de la rame.

**Remarque :** Les situations et les consignes valoriseront les sensations par contraste et les observations des coéquipiers entre eux.

Objectifs	Moyens pour réussir	Niveau	Sens du progrès	Observables pour le maître
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produire une action efficace avec une rame</li> <li>• Utiliser les principes biomécaniques élémentaires</li> <li>• Limiter les actions de frein à la sortie de l'eau et dans la phase aérienne</li> <li>• Transmettre l'appui au bateau par l'intermédiaire des fesses et des pieds</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• se tirer vers l'avant avec sa rame</li> <li>• attaquer les bras tendus vers l'avant</li> <li>• enfoncer sa pale</li> <li>• rechercher un point fixe de la main haute</li> <li>• dégager rapidement au niveau de la hanche</li> <li>• effectuer le retour aérien la pale vers le ciel</li> <li>• être assis en position confortable, bassin en rétroversion</li> <li>• trouver des appuis avec les pieds</li> <li>• aller chercher loin vers l'avant en tournant les épaules (visser)</li> <li>• utiliser les muscles forts du buste (dévisser)</li> </ul>	<p>N1</p> <p>N1</p> <p>N1</p> <p>N1</p> <p>N2</p> <p>N2</p> <p>N2</p>	<p>D'une propulsion où on caresse l'eau par un pousser-tirer des bras</p>  <p>Une recherche d'efficacité par l'intentionnalité des actions de «se tirer»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La rame est perpendiculaire à la pirogue en position d'attaque et orientée du bon côté</li> <li>• Tenue de la rame au niveau du T</li> <li>• Trajet de la rame (rectiligne)</li> <li>• Les mouvements sont amples et dynamiques (le rameur va chercher loin devant et le mouvement de traction est en accélération)</li> <li>• Nombre de coups de rame tout en conservant la même vitesse</li> </ul>

#### 4- LA GESTION DE L'ÉNERGIE POUR S'ÉCONOMISER

##### Acquisitions attendues :

Jouer sur différents paramètres de la propulsion pour s'économiser et gérer son potentiel énergétique.

**Remarque :** Ce thème pourra être envisagé en continuité avec le travail effectué en athlétisme en course longue.

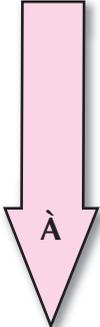
Objectifs	Moyens pour réussir	Niveau	Sens du progrès	Observables pour le maître
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adopter les modalités d'action les plus adaptées à ses capacités</li> <li>• Valoriser la régularité des actions en diminuant les variations brusques</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser différentes cadences en fonction des vitesses et des distances à parcourir</li> </ul>	N1	D'actions irrégulières et non ressenties	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crispation ou relâchement du rameur</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorer différentes amplitudes</li> </ul>	N2		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le rythme respiratoire (expiration en fin de traction)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser différents bras de levier de la rame (placement de la main basse plus ou moins près de la pale) en fonction de sa force et de son projet d'action</li> </ul>	N2		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Régularité et concentration des rameurs et notamment du <i>fa'ahoro</i></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contrôler la symétrie de sa propulsion à droite et à gauche</li> </ul>	N1		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posture dans la pirogue</li> </ul>
				Des actions qui permettent plus d'aisance et de facilité.

## 5- LA GESTION DU MATÉRIEL ; LA MISE EN PLACE DE L'ACTIVITÉ

### Acquisitions attendues :

Se préparer rapidement et collectivement à l'activité en respectant le matériel et en prenant en compte les éléments de sécurité et d'hygiène.

**Remarque :** Le réglage de la pirogue relève de la compétence de l'enseignant ou des moniteurs experts.

Objectifs	Moyens pour réussir	Niveau	Sens du progrès	Observables pour le maître
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre en compte les phases entourant l'activité proprement dite</li> <li>• S'organiser collectivement et communiquer pour être efficace</li> <li>• Respecter les règles d'hygiène, de respect et de rangement du matériel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître la réglementation de l'activité : port du gilet, écope, zone de navigation ...</li> </ul>	N1	<p>D'une inorganisation collective et du refus de travailler avec certains</p>  <p>Une efficacité collective dans la préparation et la gestion du matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Temps mis pour commencer l'activité réelle sur l'eau</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'organiser collectivement pour installer et ranger les pirogues. Adopter des postures de sécurité lors du transport</li> </ul>	N1		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Façon d'embarquer et de débarquer (ordre des opérations)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'organiser pour embarquer et débarquer sans risque pour soi et le matériel</li> </ul>	N1		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rangement et état du matériel utilisé</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconnaître différentes formes de rame et de pirogue</li> </ul>	N2		

## 6- LA GESTION DE LA SÉCURITÉ SUR L'EAU

### Acquisitions attendues :

Être capable de s'organiser à plusieurs pour rembarquer en eau profonde.

**Remarque :** Il est intéressant d'aborder ce thème avant que le milieu ne l'impose, afin que les acquisitions s'effectuent dans un contexte calme et serein (éviter les situations de crise et d'urgence !). Les bascules près du rivage qui risquent de blesser les élèves sont à éviter impérativement...

Objectifs	Moyens pour réussir	Niveau	Sens du progrès	Observables pour le maître
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adopter des procédures et des savoir-faire de sécurité qui permettent plus tard une gestion autonome dans l'activité</li> <li>• Avoir un esprit d'entraide et de solidarité sur l'eau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Écoper de façon efficace en cas de besoin</li> <li>• Remonter rapidement seul ou avec aide</li> <li>• En tant que capitaine organiser ses équipiers pour assurer des manœuvres de sécurité</li> <li>• Pouvoir intervenir pour éventuellement aider un équipage en difficulté</li> </ul>	<p>N1</p> <p>N1</p> <p>N2</p> <p>N2</p>	<p>D'une organisation collective</p>  <p>Une efficacité dans la gestion d'un incident critique.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Temps mis pour faire remonter tout l'équipage</li> <li>• Stratégie mise en place par l'équipage pour effectuer cette manoeuvre</li> <li>• Habileté à remonter dans une pirogue seul ou avec aide</li> </ul>

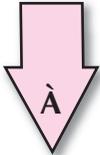
## 7- LA CONNAISSANCE DU MILIEU ET DE LA CULTURE DE L'ACTIVITÉ

### Acquisitions attendues :

Établir des liens et renforcer ses connaissances afin de pouvoir vivre l'activité en prenant en compte son éthique et sa culture.

**Remarques :** Ce thème peut avantageusement être complété par une approche interdisciplinaire en SVT, histoire géographique, français, technologie..., dans le cadre de la classe ou de projets plus élaborés.

Il est possible de profiter de séances où les conditions météo sont très défavorables pour réaliser un travail d'observation (vidéo) ou de recherche documentaire.

Objectifs	Moyens pour réussir	Niveau	Sens du progrès	Observables pour le maître
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître un milieu et une culture pour la comprendre et la respecter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître le vocabulaire d'origine de la pirogue</li> <li>• Connaître et expérimenter les différents rôles dans un équipage</li> <li>• Connaître les caractéristiques du milieu naturel et prendre du temps pour observer ce milieu durant la navigation</li> <li>• Connaître et observer (vidéo) des rencontres typiques de l'activité dans la zone Pacifique</li> </ul>	N1	D'une méconnaissance de l'activité et d'une représentation uniquement énergétique (faire du <i>va'a</i> c'est ramer)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Curiosité à propos de l'activité et du milieu</li> <li>• Documentation ou travaux réalisés</li> <li>• Efficacité et solidarité d'un équipage formé</li> </ul>
		N2		
		N1		
		N1 et N2	Une appropriation culturelle de l'activité et une transformation des représentations : faire du <i>va'a</i> c'est une façon de vivre la mer	

### DOCUMENTS À CONSTRUIRE PAR LES ENSEIGNANTS

- fiche de composition d'embarcation et des différentes places occupées lors du module
- fiches sur l'organisation de la zone de navigation et sur le rappel des règles de sécurité à observer avant d'embarquer
- fiche d'observation et/ou d'évaluation

## EXEMPLE D'ORGANISATION D'UN MODULE

### **Compétence évaluée :**

Effectuer un parcours plus ou moins long en suivant le *tare*, puis un parcours de précision en effectuant des actions coordonnées et complémentaires en fonction de la place occupée.

**Pour des raisons évidentes de sécurité, les situations d'apprentissage en V12 seront privilégiées.**

**Les élèves permuteront de place au deuxième parcours.**

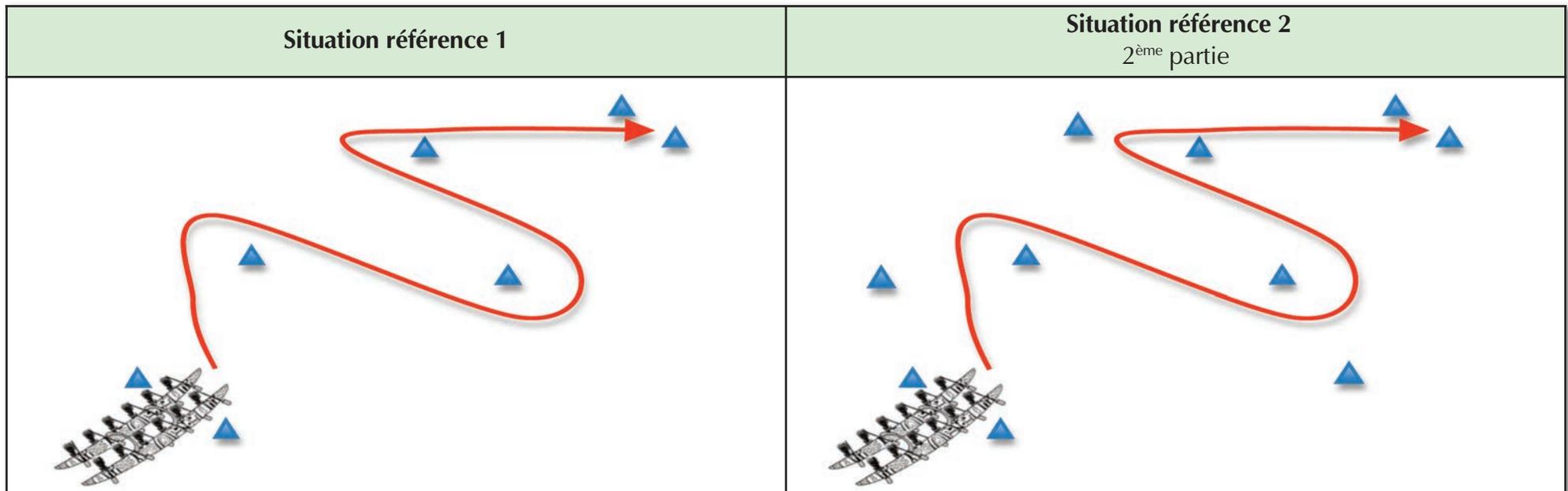
- **Pour repérer - évaluer :** Situation de référence 1 (dans le cas d'un premier module d'apprentissage) :
  - Effectuer un parcours de précision entre des obstacles. Par mer calme et vent faible.
  
- **Pour structurer les apprentissages :** des situations d'apprentissage ciblées sur les thèmes suivants :
  - **Dominante direction, communication et propulsion**
    - ▶ Avancer, reculer, s'arrêter
    - ▶ Diriger, faire pivoter ou se déplacer en translation latérale
  - **Dominante propulsion, coordination et gestion de l'énergie**
    - ▶ Synchronisation de l'équipage
    - ▶ Expérimenter, différencier et conserver des cadences différentes (30, 40, 50 coups de rame/min)
    - ▶ Augmentation des distances
  - **Dominante gestion du matériel et de la sécurité, connaissances culturelles**
    - ▶ Manipulation du matériel, mise à l'eau, monter, descendre (à terre, dans l'eau)
    - ▶ Connaître et respecter la réglementation de l'activité et du site
    - ▶ Connaître le vocabulaire spécifique (le matériel, les postes...)

### **Pour chacune des séances**

- Choisir au moins un des deux premiers thèmes à chaque séance en fonction du moment dans le module et du niveau des élèves. Le 3<sup>ème</sup> thème est toujours présent.
  - Intégrer dans les mises en train des exercices de lever-porter
- 
- **Pour réinvestir les acquis – évaluer :** Situation de référence 2 :  
En V12 (ou V6 barrée par le maître ou un élève plus expert au niveau 2)

- Première partie :
  - ▶ Soit sur un parcours d'environ 1000 mètres (orientation didactique sur la durée)
  - ▶ Soit un parcours en ligne droite de 250 à 300 mètres (orientation didactique sur la vitesse, plus ludique)
- Deuxième partie
  - ▶ Effectuer un parcours de précision d'environ 300 m entre des obstacles. Par mer calme et vent faible

## ORGANISATION DES PARCOURS



### Les critères d'évaluation porteront sur :

- Première partie (parcours plus ou moins long) :
  - ▶ Le temps réalisé
  - ▶ La synchronisation des rameurs
- Deuxième partie (parcours de précision) :
  - ▶ Le temps réalisé
  - ▶ Le nombre d'erreurs durant le parcours (porte manquée ou balise touchée)

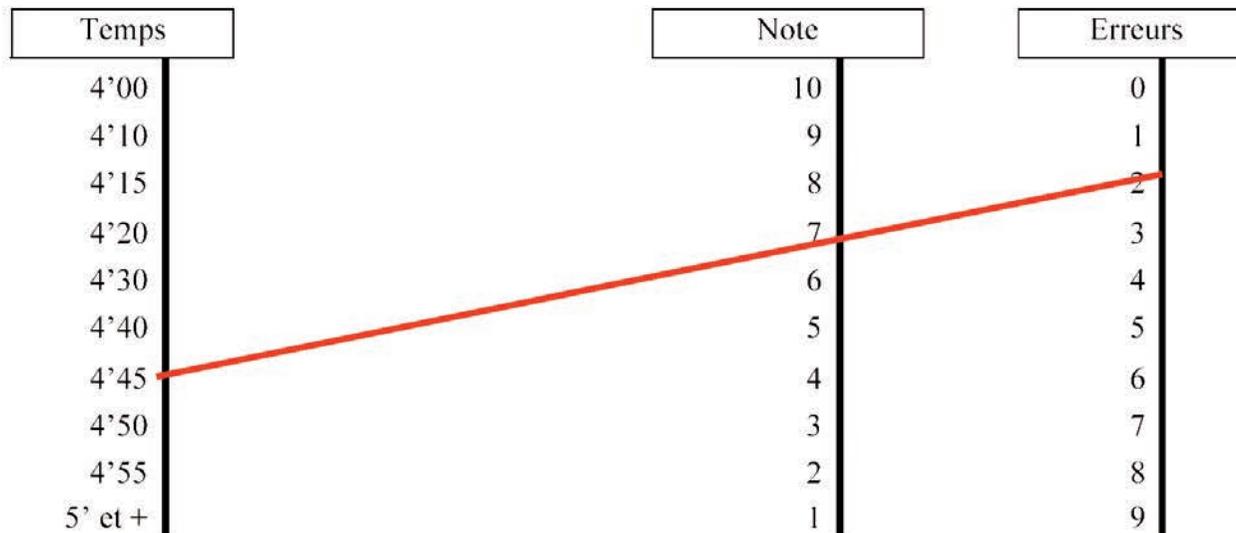
**L'UTILISATION DE NOMOGRAMMES SEMBLE ADAPTÉE POUR ÉVALUER CE TYPE D'ACTIVITÉ**

Ainsi, pour un équipage ayant réalisé un temps de 4 min 45 et commis 2 erreurs dans le parcours de précision, voici comment sera calculée sa note finale :

- 4 min 45 = 4 /10
- 2 erreurs = 8 /10

Si l'on effectue la moyenne arithmétique, sa note serait de **6 /10**

En utilisant un nomogramme, nous avons la possibilité de valoriser l'un des 2 paramètres, ici, notre choix porte sur la maîtrise de la direction et la précision des trajectoires.



La note obtenue par l'équipage est 07/10

Nous avons volontairement décalé la grille des notes vers l'habileté pour valoriser la maîtrise du déplacement (nombre d'erreurs)

## RECOMMANDATIONS – RAPPELS

Quelques précautions s'imposent avant toute mise en activité :

- En premier lieu, la vérification du savoir nager
- À chaque séance, il faudra vérifier le port des gilets de sauvetage adaptés aux enfants et attachés correctement
- D'autre part, il est indispensable d'avoir à bord de chaque pirogue une ou plusieurs écopés, de connaître et de respecter la réglementation locale en vigueur (zone de navigation, code de navigation) et de respecter les autres utilisateurs (pêcheurs, baigneurs, trafic maritime ou de loisir ...)

Il est utile également de rappeler que l'activité pirogue est une activité dite «à risque». En conséquence, l'enseignant doit déterminer si son niveau d'expertise lui permet d'enseigner l'APS dans des conditions de sécurité optimales. Dans la négative, il faudra soit envisager des échanges de service, soit s'entourer d'un intervenant extérieur agréé par le directeur de la DEP.

En cas de co-animation avec des intervenants extérieurs compétents et formés (animateurs territoriaux ou de clubs), il est important que l'enseignant, responsable pédagogique de sa classe, participe à la conception du module et des séances à partir des objectifs définis en cohérence avec le projet E.P.S de l'école ou du cycle. **Les documents écrits (projet pédagogique et convention) sont des documents contractuels indispensables.**

## PÉDAGOGIE : EXEMPLES DE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

**En V12 de préférence, en V6 éventuellement avec des élèves déjà initiés et un barreur expérimenté**

### **1- Dominante direction et communication :**

- Avancer en 3 coups + freiner
- Reculer en 3 coups + freiner
- Se déplacer latéralement : avec des appels, avec des écarts
- Faire pivoter la pirogue avec une seule action (appels ou écarts), avec des actions complémentaires (appels et écarts)
- Parcours à dominante direction avec des portes

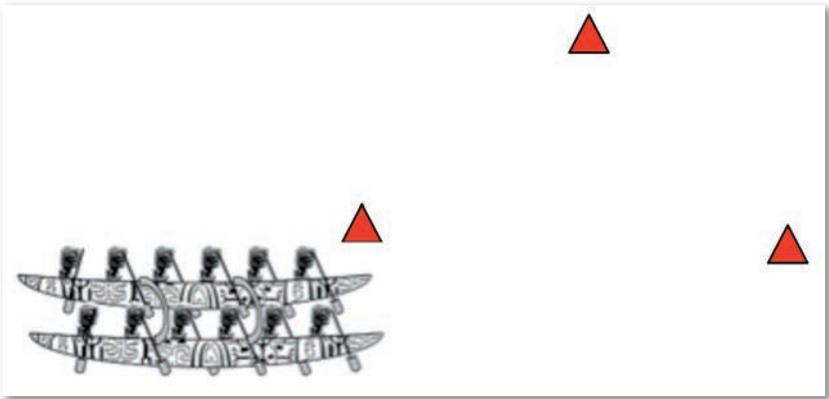
### **2- Dominante propulsion, coordination et gestion de l'énergie : (au moins un barreur expérimenté : le maître ou un intervenant extérieur)**

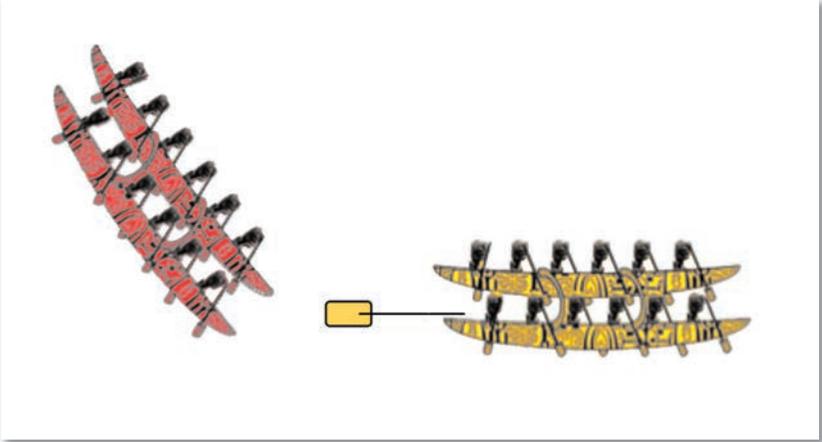
- Ramer ensemble sur une cadence de 30 coups /min pendant 15 à 20 minutes
- Idem 50 coups/min pendant 8 à 10 minutes
- Ramer en suivant le *tare* donné par le *ra'atira*

## EXEMPLES DE JEUX

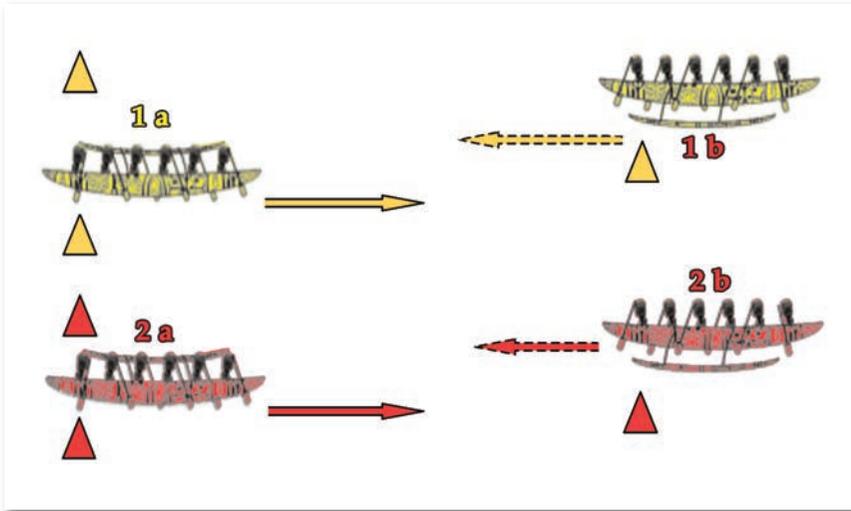
### ► Dominante direction, communication et propulsion

TITRE - OBJECTIFS	SITUATIONS – ORGANISATION	CRITÈRES DE RÉUSSITE ÉLÉMENTS D'OBSERVATION
<p><b>LES DÉMÉNAGEURS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser les appels et les écarts pour diriger la pirogue</li> <li>• Savoir arrêter la pirogue</li> </ul>	 <p><u>But</u> :</p> <p>Aller chercher le plus d'objets flottants possibles Un seul objet à la fois</p> <p>Temps de jeu : 10 min</p> <p><u>Évolutions</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre d'objets</li> <li>• Distance</li> <li>• Imposer le passage d'une bouée pour effectuer le 1/2 tour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avoir récupéré au moins 3 objets en 10 minutes</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordination de l'équipage pendant le trajet et pour arrêter la pirogue</li> <li>• Coups de rame utilisés pour diriger la pirogue</li> <li>• Quels sont ceux qui font tourner la pirogue</li> </ul>

TITRE - OBJECTIFS	SITUATIONS – ORGANISATION	CRITÈRES DE RÉUSSITE ÉLÉMENTS D'OBSERVATION
<p><b>COURSE EN TRIANGLE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser les appels et les écarts pour diriger la pirogue</li> <li>• Savoir arrêter la pirogue</li> </ul>	 <p><u>But</u> : Réaliser un tour le plus rapidement possible en contournant les bouées</p> <p>Interdiction de toucher les bouées (pénalités de temps)</p> <p>Évolutions :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrandir l'espace</li> <li>• Imposer le passage entre des bouées à chaque virage, ou à l'arrivée seulement</li> <li>• Tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (SIAM) puis dans le sens des aiguilles d'une montre (SAM)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Temps réalisé (fonction de la distance parcourue)</li> <li>• Coordination de l'équipage pendant le trajet</li> <li>• Coups de rame utilisés pour diriger la pirogue</li> <li>• Quels sont ceux qui font tourner la pirogue</li> <li>• Anticipation</li> </ul>

TITRE - OBJECTIFS	SITUATIONS – ORGANISATION	CRITÈRES DE RÉUSSITE ÉLÉMENTS D'OBSERVATION
<p><b>GENDARMES et VOLEURS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser les appels et les écarts pour diriger la pirogue</li> <li>• Savoir arrêter la pirogue</li> </ul>	<p><b>Jeu de poursuite</b></p>  <p><u>But</u> : Au signal, la pirogue des gendarmes doit rattraper celle des voleurs en touchant la planche tractée par les voleurs</p> <p><u>Évolutions</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrandir l'espace</li> <li>• Limiter le temps</li> <li>• Limiter l'espace de navigation</li> <li>• Position de départ des pirogues (côte à côte, l'un derrière l'autre, perpendiculaire...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Temps mis pour toucher la planche</li> <li>• Coordination de l'équipage pendant le trajet</li> <li>• Gestion de l'énergie (cadence)</li> <li>• Coups de rame pour diriger la pirogue</li> <li>• Anticipation</li> </ul>

► Dominante propulsion, coordination et gestion de l'énergie

TITRE - OBJECTIFS	SITUATIONS – ORGANISATION	CRITÈRES DE RÉUSSITE ÉLÉMENTS D'OBSERVATION
<p><b>RELAIS</b></p> <p>plutôt en V6 avec barreur expérimenté</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ramer ensemble à une cadence élevée</li> <li>• Avoir un mouvement efficace avec la rame</li> </ul>	 <p><u>But :</u> Course de relais en aller-retour. Départ de la deuxième équipe au passage de la bouée</p> <p><u>Évolutions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrandir l'espace (attention à ne pas trop agrandir au détriment de la cadence)</li> <li>• Imposer le passage entre des bouées pour transmettre le témoin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Synchronisation de l'équipage</li> <li>• Coordination de l'équipage pendant le trajet</li> <li>• Gestion de l'énergie (cadence)</li> <li>• Respiration</li> <li>• Anticipation</li> </ul>



TITRE - OBJECTIFS	SITUATIONS – ORGANISATION	CRITÈRES DE RÉUSSITE ÉLÉMENTS D'OBSERVATION
<p><b>COURSE DES AITO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ramer ensemble à différentes cadence</li> <li>• Avoir un mouvement efficace avec la rame</li> <li>• Gérer son énergie</li> <li>• Anticiper sur les trajectoires</li> </ul>	<div data-bbox="638 432 1458 890" data-label="Image"> </div> <p><u>But</u> :</p> <p>Contourner la bouée située à environ 350 m (côté balancier en V6) et revenir entre les bouées de départ. Interdiction de toucher les bouées. La première équipe à franchir les bouées a gagné.</p> <p><u>Évolutions</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrandir l'espace</li> <li>• Mettre des bouées intermédiaires (passages obligés)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Synchronisation de l'équipage</li> <li>• Régularité de la cadence</li> <li>• Coordination de l'équipage pendant le trajet</li> <li>• Coordination des actions lors du demi-tour</li> <li>• Gestion de l'énergie (cadence)</li> <li>• Respiration</li> <li>• Anticipation</li> </ul>

## TEXTES DE RÉFÉRENCE CONCERNANT LA SÉCURITÉ

<http://www.eps.dep.pf/reglementation/vaa.htm>

**Objet : Cadre réglementaire pour l'enseignement de l'activité pirogue.**

**ARRÊTÉ n° 1227/CM du 30 août 2007** réglementant la pratique du va'a en milieu scolaire primaire et secondaire (JOPF 06/9/07 p. 3283, 3284)

### RÈGLES DE SÉCURITÉ

#### SAVOIR NAGER

- \* L'enfant doit justifier de l'aptitude à la nage au moyen de la production d'une attestation officielle d'un organisme habilité, sur un parcours en aisance sur une distance de 50 mètres au minimum, départ sauté ou plongé.
- \* Si l'attestation ne peut être produite, l'enfant doit passer avec succès un test de natation consistant en :
  - parcours en nage libre sur une distance de 50 m, départ sauté ou plongé,
  - un test d'aisance en immersion (*ndlr : le « savoir nager » au cycle 3 pourrait servir de base pour ce test*).

#### GILET DE SAUVETAGE

Le port du gilet de sauvetage est obligatoire pour tous les élèves. Il appartient à l'enseignant d'en vérifier l'état et de s'assurer que celui-ci est convenablement attaché.

#### ÉQUIPEMENT DE LA PIROGUE

- \* La pirogue doit être équipée de réserves de flottabilité à l'avant et à l'arrière ou tout autre dispositif mis en oeuvre par le constructeur assurant la flottabilité de l'embarcation ;
- \* Chaque pirogue doit disposer d'écoques fixées à l'embarcation à l'aide de cordelettes.

#### LE PLAN D'EAU

- \* Affichage

Un plan des zones d'activités est affiché sur le site établissant clairement :

- les différentes limites de navigation,
- les zones dangereuses interdites.

\* Pour la pratique à caractère exceptionnel, dans des sites sans lagon :

- L'activité doit faire l'objet d'une autorisation préalable délivrée par le directeur de l'enseignement primaire ou le directeur des enseignements secondaires ou le directeur de l'enseignement privé concerné.

À cette fin, le directeur d'école ou le chef d'établissement doit transmettre un dossier détaillé indiquant les caractéristiques géographiques du site, les modalités d'encadrement prévues (nombre d'accompagnateurs et qualifications respectives) et recensant les dispositifs de sécurité mis en œuvre conformément à la réglementation et requis par le contexte géographique.

Cette autorisation ne peut être délivrée si la pratique en lagon est possible dans une zone proche du lieu pour lequel elle est sollicitée.

\* Pour la pratique en lagon :

- L'approche et le franchissement des passes sont strictement interdits ;
- Dans la zone d'influence directe des passes, il convient de veiller à ce que l'activité puisse être conduite en toute sécurité. À cette fin, l'enseignant en charge de la classe doit analyser avec rigueur les conditions rencontrées, notamment de direction et de force du courant, de même que l'influence de la houle.

### **ORGANISATION DES SECOURS**

Le personnel d'encadrement doit disposer des numéros de téléphone des secours (pompiers, médecins, hôpital, gendarmerie) Un affichage de ces numéros, visible de tous, est souhaitable.

Une trousse de premier secours est requise sur le lieu d'activités.

### **DISPOSITIF DE SAUVETAGE**

\* Il est constitué d'un bateau à moteur d'intervention adapté aux caractéristiques du plan d'eau et à la nature des interventions. Il doit être prêt pour une utilisation immédiate et outre le matériel de sécurité obligatoire pour chaque embarcation, il doit notamment posséder à bord, un dispositif nécessaire au remorquage d'un *va'a* ;

- \* Dans le cas de la pratique en « haute mer » (hors lagon), le bateau est obligatoirement sur l'eau pour assurer la sécurité et l'enseignement ;
- \* Dans le cas d'utilisation en lagon d'une seule pirogue double avec l'enseignant à bord, la présence sur l'eau du bateau à moteur d'intervention n'est pas indispensable.

### **ENCADREMENT DE L'ACTIVITÉ**

#### **\* École élémentaire :**

L'activité est encadrée par une personne possédant une compétence pédagogique pour le niveau d'intervention qu'elle dirige (cette personne peut être soit un enseignant ou un intervenant extérieur) et par une autre personne chargée de la sécurité ou éventuellement d'une animation à terre (cette personne peut être soit un enseignant soit un intervenant extérieur).

L'une au moins de ces deux personnes doit être titulaire de l'attestation de formation aux premiers secours (AFPS ou équivalence)

Ces modalités sont valables pour un nombre d'élèves correspondant à l'effectif de la classe.

#### **\* Enseignement secondaire :**

L'activité est encadrée obligatoirement par le professeur d'Éducation Physique et Sportive. Il peut être secondé par toutes autres personnes possédant les compétences pour encadrer l'activité, et/ou par un personnel assurant la sécurité des élèves restés à terre.

Ces modalités sont valables pour un nombre d'élèves correspondant à l'effectif de la classe.

### **ENVIRONNEMENT CONVENABLE**

L'enseignant, responsable pédagogique de la classe est habilité à suspendre la sortie en va'a s'il juge les conditions de sécurité insuffisantes (conditions météorologiques défavorables, force du vent, état de la mer... ou toutes autres raisons liées à l'inadaptation du matériel ou à l'insuffisance de l'encadrement).

Pour compléter cette information réglementaire, il convient également de consulter les recommandations de mise en œuvre de l'activité à partir d'un document réalisé par Madame Michèle BECK (IPR/IA EPS) sur le site suivant :

[http://www.eps.dep.pf/reglementation/vaa.htm#conseils\\_vaa](http://www.eps.dep.pf/reglementation/vaa.htm#conseils_vaa)

### III. LA NATATION EN POLYNÉSIE



#### INTRODUCTION

Les activités aquatiques et plus particulièrement la natation font partie intégrante de l'enseignement de l'EPS à l'école. D'ailleurs depuis quelques années la fréquentation des deux piscines (Pater et Taina) montre l'augmentation du nombre d'élèves ayant accès à cet enseignement (même si celui-ci n'est accessible qu'aux écoles proches de Papeete dans la plupart des cas).

L'importance accordée à cette activité est liée au caractère utilitaire du «savoir nager», indispensable pour participer aux activités nautiques et très pragmatique pour un habitant des îles. On ne peut cependant ignorer la spécificité des apprentissages liés aux activités aquatiques qui contribuent ainsi à l'éducation globale des enfants.

Le choix d'enseigner cette activité relève de l'équipe pédagogique de l'école, tout en tenant compte des nouveaux textes qui précisent qu'elle doit être programmée prioritairement au cycle 2 (incluant la grande section de maternelle) durant 12 séances chaque année. Il est souhaitable d'y associer les classes du cycle 3 lorsque les conditions le permettent.

La contribution de l'école primaire vise la compétence suivante : au terme du cursus élémentaire, l'élève devra être capable de parcourir 15 mètres en eau profonde sans aucune aide matérielle.

Lorsque les conditions l'autorisent, on pourra se rapprocher du «savoir nager» tel qu'il est défini dans les programmes du collège (schématiquement : plonger, parcourir 50 mètres en nage ventrale et dorsale, aller chercher un objet au fond de la piscine et se maintenir en surface durant 10 secondes).

#### QUELQUES RÈGLES DE BASE

**(Lire la Circulaire n° 1164/MEE du 16 juin 1992 sur le site de la DEP - [http://www.eps.dep.pf/reglementation/activite\\_aquatique.htm](http://www.eps.dep.pf/reglementation/activite_aquatique.htm))**

Les activités aquatiques se caractérisent par une adaptation à un milieu inhabituel qui remet en cause trois principes essentiels du comportement humain : l'équilibre, le mode de déplacement et la respiration. En conséquence, la composante émotionnelle de cette activité s'avère très importante.

Ces activités aquatiques permettant à l'enfant d'assurer sa propre sécurité, d'apprendre des règles d'hygiène, d'aider les autres, de respecter le règlement de la piscine fréquentée ont aussi une visée de socialisation.

#### **CONSEILS – RÈGLES GÉNÉRALES :**

Au cours des séances, il est nécessaire de :

- ▶ Respecter les consignes.
- ▶ Ne pas se «limiter à un simple apprentissage systématique des gestes techniques».
- ▶ Présenter, préciser et matérialiser les espaces d'action.
- ▶ Aménager le milieu et favoriser un temps important d'activité dans l'eau pour éviter les files d'attente et les blocages affectifs.

- ▶ Mettre en place des situations, permettant une évaluation diagnostique (1<sup>ère</sup> séance) et une évaluation bilan (dernière séance).
- ▶ S'appuyer sur une évaluation continue pour permettre aux élèves de changer de groupe de niveau, s'ils existent, au fur et à mesure des séances.

## LOGIQUE INTERNE - DÉFINITION

Nager consiste à effectuer un déplacement aquatique en position de glisse grâce à l'action des bras et des jambes associés à une respiration aquatique. L'élève devra donc résoudre le **triple problème** posé par **une meilleure propulsion, un meilleur équilibre et une meilleure respiration**.

## PROBLÈMES FONDAMENTAUX ET CONSÉQUENCES PÉDAGOGIQUES

Pour apprendre à nager, l'élève devra être confronté aux situations d'apprentissage lui permettant d'identifier les principes opérationnels suivants :

PROBLÈMES FONDAMENTAUX	CONSÉQUENCES PÉDAGOGIQUES
<p><b>L'ÉQUILIBRE</b> Conditionné en premier lieu par la flottabilité du corps soumis à la poussée d'Archimède. Ainsi, plus le corps est immergé, plus le volume d'eau déplacé est important. En conséquence, la poussée verticale qu'il reçoit vers le haut sera plus importante.</p> <p>L'équilibre du nageur est un équilibre horizontal, il est tributaire du placement de la tête dans le prolongement de l'axe du corps. Les principales difficultés se situent au niveau de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la mobilisation de la colonne cervicale afin de dégager les voies respiratoires sans perturber la glisse,</li> <li>- la perte des repères habituels de la verticalité du terrien.</li> </ul>	<p>On évitera de remplacer la poussée d'Archimède par des ceintures ou des appuis au niveau du ventre pour que l'élève ressente cette force qui le fait flotter.</p> <p>Dans le même temps, on recherchera le relâchement musculaire.</p> <p>L'enfant non nageur va devoir accepter d'abandonner la position verticale de terrien pour la position horizontale du nageur.</p> <p>L'enfant devra se construire de nouveaux repères d'équilibre, c'est-à-dire :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- trouver de nouveaux appuis (les appuis plantaires sont supprimés),</li> <li>- interpréter différemment les informations visuelles, labyrinthiques et kinesthésiques afin d'avoir une bonne représentation de son corps dans l'espace.</li> </ul> <p>Dans la pratique de classe, on veillera donc à multiplier les situations d'équilibre et de déséquilibre, afin d'aider l'enfant à construire et à affiner son système de perception.</p> <p>Il est vain d'essayer d'apprendre à nager à un enfant tant qu'il n'a pas résolu ses problèmes d'équilibre</p>

PROBLÈMES FONDAMENTAUX	CONSÉQUENCES PÉDAGOGIQUES
<p><b>LA PROPULSION</b> Elle est le résultat de plusieurs facteurs combinés :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- réduire les résistances à l'avancement en adoptant une posture hydrodynamique,</li> <li>- l'augmentation des surfaces motrices accroît la masse d'eau déplacée,</li> <li>- l'amplitude du mouvement augmente la durée de propulsion,</li> <li>- l'accélération croissante du mouvement de propulsion crée et entretient la vitesse de déplacement,</li> <li>- la continuité des actions propulsives des bras et des jambes améliore l'efficacité du déplacement.</li> </ul>	<p>Les appuis plantaires propres au déplacement terrien sont progressivement abandonnés au fur et à mesure que l'enfant règle ses problèmes d'équilibre. Il apprend à prendre appui sur l'eau pour se déplacer par traction et poussée. Pour nager efficacement, le nageur doit trouver le meilleur compromis entre la fréquence de ses mouvements et leur amplitude. Il doit, en outre, maintenir un rythme régulier, voire accéléré, afin d'entretenir respectivement sa vitesse ou de la développer, et rechercher les postures qui lui permettront d'atteindre la meilleure glisse.</p>
<p><b>LA RESPIRATION</b> Les équilibres et les déplacements aquatiques sont d'autant plus efficaces et aisés que la respiration (à l'origine réflexe) est réorganisée pour devenir contrôlée, facilitatrice des actions.</p>	<p>Le nageur doit réorganiser son système respiratoire :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'inspiration sera brève ;</li> <li>- L'expiration sera prolongée et complète (et se fera dans l'eau pour les nages ventrales).</li> </ul> <p>On veillera donc à proposer, très tôt, des situations où l'enfant aura à expirer dans l'eau en variant les débits, la fréquence...</p>

## LES COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES ATTENDUES À L'ISSUE DE CHAQUE CYCLE

### Les documents d'application précisent les compétences à atteindre à la fin du cycle 2 :

- «*Se déplacer en surface et en profondeur dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre : sauter dans l'eau, aller chercher un objet au fond (grand bain), passer dans un cerceau immergé, remonter et se laisser flotter cinq secondes, et revenir au bord.*»
- «*Nager longtemps : se déplacer sur une quinzaine de mètres sans support.*»

### La maîtrise de ces compétences passe par des étapes intermédiaires :

- **À l'issue de la grande section** (après une dizaine de séances)
  - ▶ L'élève doit être capable de se déplacer pendant une dizaine de mètres dans une position horizontale, en prenant appui sur un support flottant mobile (frite, planche...).
  - ▶ Après une entrée dans l'eau autre que par l'échelle, l'élève doit être capable de s'immerger pour rechercher un objet, avec ou sans aide (perche, échelle...) et le ramener au bord.
- **À l'issue du CP** (après une vingtaine de séances)
  - ▶ L'élève doit être capable, en grande profondeur, de se déplacer sur dix mètres au moins, avec ou sans support flottant dans une position proche de l'horizontale à l'aide d'une action combinée des bras et/ou des jambes.
  - ▶ L'élève doit être capable d'entrer dans l'eau en grande profondeur, par une entrée de son choix autre que l'échelle, pour chercher un objet immergé avec ou sans support et remonter sans aide.
- **À la fin du cycle 2** (après une trentaine de séances)
  - ▶ L'élève doit être capable de se déplacer, sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis, sur quinze mètres
  - ▶ L'élève doit être capable, en continuité, de sauter dans l'eau, aller chercher un objet au fond (1,80 à 2 mètres), passer dans un cerceau immergé, se laisser flotter 5 secondes et revenir au bord.
- **À la fin du cycle 3** (pour un nombre de séances supérieur à 30)
  - ▶ L'élève doit être capable de se déplacer sur 15 mètres, en position ventrale et dorsale, sans reprendre appui et de changer de rythme pour nager plus vite ou plus lentement.
  - ▶ L'élève doit être capable d'effectuer un déplacement orienté en profondeur, en enchaînant plusieurs actions : plonger du bord, aller chercher des objets dispersés dans un rayon de 5 mètres et contrôler sa remontée pour faire surface dans un endroit déterminé.

## LES ÉTAPES DE L'APPRENTISSAGE EN NATATION

### PREMIÈRE ÉTAPE : DE LA DÉCOUVERTE À L'ADAPTATION AU MILIEU

Ce premier niveau se découpe en 2 phases :

- 1<sup>ère</sup> phase : Découvrir le milieu par l'action en continuité

<b>ACQUISITIONS ATTENDUES</b>	<b>SITUATIONS D'APPRENTISSAGE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se déplacer en surface, supprimer les appuis plantaires</li> <li>• S'immerger en se déplaçant en surface</li> <li>• Abandonner les appuis solides</li> <li>• Vivre des déséquilibres, réchapper (revenir à une position d'équilibre)</li> <li>• Entrer en relation avec le fond</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se déplacer en surface : Au mur, contourner un obstacle, se croiser... Au câble double, accélérer, tourner, en arrière... Effectuer sans arrêt une traversée au câble double avec les épaules immergées en avant et en arrière.</li> <li>• Se déplacer en surface et s'immerger : Au mur Au câble double, au câble simple Effectuer sans arrêt une traversée au câble double en passant sous plusieurs obstacles en avant et en arrière.</li> <li>• Aller toucher le fond, puis remonter avec des appuis solides ou sans appui (échelle, perche, corde...) : Bouche fermée, ouverte ; en soufflant par le nez, la bouche, les deux ; les yeux ouverts Descendre le long de l'échelle pour attraper un objet au fond puis remonter sans l'aide de l'échelle.</li> <li>• Provoquer des déséquilibres puis se rééquilibrer calmement : Glisser ou passer sous un obstacle, sur un obstacle Passer dessus - dessous Se redresser après un saut, ou une entrée au toboggan Rouler, vriller autour d'un câble Effectuer une traversée au câble double en enchaînant des passages dessus – dessous, puis.../...</li> </ul>

<b>ACQUISITIONS ATTENDUES</b>	<b>SITUATIONS D'APPRENTISSAGE</b>
	<p>.../...passer dans un cerceau sous l'eau et revenir au câble simple en effectuant des vrilles autour du câble.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorer la profondeur et s'immerger plus longtemps : Descendre par les pieds, par la tête, à la verticale, oblique... Ramasser un maximum d'objets Rester au fond en faisant des figures Suivre un parcours subaquatique avec des cerceaux... S'éloigner du bord pour rejoindre une perche, descendre à la perche et toucher le fond de 3 façons différentes avant de remonter.</li> </ul>

**Il est souhaitable de lier l'ensemble des acquisitions ci-dessus régulièrement en proposant à chaque séance des enchaînements intégrant les situations des séances précédentes.**

**Recommandations pédagogiques à ce stade :**

La situation de départ à ce stade doit être «ouverte». Il s'agit de proposer des ateliers qui regroupent tous ces objectifs pour offrir plusieurs niveaux de réponse. Il est indispensable d'organiser le dispositif pour offrir un maximum d'activité pour un maximum d'élèves pendant un maximum de temps. Il faut insister sur la continuité des actions, sur la répétition des actions en situations variées (apprentissage auto-adaptatif). La connaissance du résultat sera matérialisée par des supports concrets (objets à remonter, frite à franchir...) et, enfin, il faudra encourager et valoriser les réussites.

À la fin de cette première phase, l'enfant ne subit plus le milieu, il agit sur lui. Il a découvert l'environnement dans toutes ses dimensions et sait qu'il peut se rééquilibrer facilement, s'immerger longtemps, aller jusqu'au fond et remonter, se déplacer en surface comme en profondeur.

- 2<sup>ème</sup> phase : S'adapter au milieu et se déplacer globalement

ACQUISITIONS ATTENDUES	SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir sa capacité à flotter sans mouvement</li> <li>• Accepter de se laisser chuter, puis de se laisser rééquilibrer par l'eau</li> <li>• Découvrir et choisir des équilibres</li> <li>• Découvrir, puis conserver une attitude hydrodynamique</li> <li>• Se déplacer sur toute la largeur de la piscine</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expérimenter l'impossibilité de rester au fond en apnée inspiratoire : Descendre sans mouvement, rester au fond sans mouvement, assis, à 4 pattes, sur le dos, sur le ventre... Aller chercher un objet au fond et se laisser remonter sans bouger</li> <li>• Trouver plusieurs façons d'entrer dans l'eau et se laisser remonter : Chuter, sauter, par le toboggan, en roulant (roulade avant), en avant, en arrière... Durant tous ces exercices, le maintien de la position de départ est important pour laisser le temps d'agir à la poussée d'Archimède.</li> <li>• Tester différents équilibres et choisir le plus efficace : Sur le dos, sur le ventre, avec du matériel, sans matériel, en position verticale. Modifier le placement de la tête, des bras, de la position de la planche, avec mouvements légers des membres, sans mouvement... Passer d'un équilibre ventral à un équilibre dorsal...</li> <li>• Aller le plus loin possible après une action : Glisser sans appui et sans mouvement après une traction des bras, une poussée au mur ou un plongeon. Enchaîner avec des actions de propulsion jambes, puis de propulsion bras.</li> <li>• Réaliser un parcours balisé en surface et en profondeur : Réaliser ce circuit avec le moins d'appuis possibles, puis sans appui. Mouvements alternatifs, puis simultanés Déplacement ventral et dorsal</li> </ul>

**Cette phase permet de passer :**

- D'une immersion moyenne — à → Une immersion longue et profonde
- D'une rééquilibration active par les bras — à → Une rééquilibration passive par l'eau  
Une rééquilibration relâchée par les jambes
- D'appuis simples en déplacement — à → De moins en moins d'appuis sur une distance donnée
- De déplacements en équilibre horizontal partiel — à → Des déplacements en équilibre horizontal maîtrisé  
(en surface et en profondeur)

**Recommandations pédagogiques à ce stade :**

La libération de la nuque et par conséquent la suppression du réflexe de redressement constitue la clé de voûte pour obtenir un état de disponibilité, s'informer et agir calmement. L'inaction volontaire (la capacité à rester immobile en immersion) et la recherche d'un bon équilibre horizontal seront recherchés. Le renforcement des acquis s'obtient par la répétition dans des situations de plus en plus difficiles (apprentissage auto-adaptatif).

**DEUXIÈME ÉTAPE : DÉCOUVRIR LES PRINCIPES COMMUNS AUX DÉPLACEMENTS AQUATIQUES**

À ce niveau il s'agit avant tout :

- D'améliorer la libération de la nuque à partir d'un travail de propulsion des jambes,
- De découvrir le rythme efficace des actions de propulsion,
- De découvrir puis choisir les sens de déplacement du corps.

Les acquisitions attendues sont :

- ▶ Améliorer la position hydrodynamique, grâce à l'action des jambes,
- ▶ Améliorer la libération de la nuque et conserver le profil hydrodynamique en se déplaçant sur une longue distance, par la seule action des jambes,
- ▶ Découvrir le rythme et le sens des déplacements provoqués par les actions des bras dans le plan horizontal,
- ▶ Découvrir les déplacements et les causes de redressement provoqués par les actions des bras dans le plan vertical.

**Recommandations pédagogiques à ce niveau :**

L'apprentissage s'effectue par confrontation à des situations problèmes. Au cours de cette étape, il sera important d'insister sur la répétition dans une grande variété de situations de plus en plus complexes afin de renforcer les acquis.

L'enfant découvre par la pédagogie des essais-erreurs les principes essentiels des déplacements et des plongeurs :

- le profil hydrodynamique,
- les effets des actions :
  - ▶ loi d'action - réaction de sens opposé (les forces propulsives seront proportionnelles au volume d'eau déplacé),
  - ▶ loi du mouvement uniformément accéléré en sens opposé au déplacement (permet d'améliorer la glisse et la flottaison).
- les causes du redressement (oscillations verticales), comment les éviter et orienter les surfaces propulsives,
- les causes d'oscillations dans le plan horizontal et comment les éviter et orienter les surfaces propulsives.

### **TROISIÈME ÉTAPE : APPLIQUER CES PRINCIPES AUX NAGES CODIFIÉES**

À ce niveau, il s'agit de rechercher le meilleur rendement. Il ne sera envisageable qu'avec des élèves en fin de cycle 3 ayant vécu un grand nombre de séances et ayant atteint le niveau du «savoir nager» tel qu'il est défini à la page 73.

Les 4 nages seront abordées simultanément en mettant l'accent sur les acquisitions suivantes :

- se déplacer en crawl, brasse, dos ou papillon, tout en conservant une position hydrodynamique,
- se déplacer en ligne droite avec un mouvement de bras efficace dans la phase propulsive et dans la phase de retour (aérien ou aquatique),
- coordonner l'action des bras et des jambes,
- respecter les repères de base en nage complète : coordonner les actions des bras et des jambes avec la respiration.

## LES NIVEAUX D'HABILITÉ EN NATATION

Proposer des niveaux d'habileté pour chaque cycle permet de mieux définir, par des critères précis et observables, les objectifs à atteindre tout au long de la scolarité.

THÈMES D'ÉTUDE	FIN DE CYCLE 1	FIN DE CYCLE 2	FIN DE CYCLE 3
<b>ENTRER DANS L'EAU</b>	Va dans l'eau avec plaisir Varie ses entrées dans l'eau (échelle, toboggan, saut...)	Réalise des entrées dans l'eau en déséquilibre : - par les pieds - par la tête	Plonge pour aller profond Plonge pour aller loin (5 m)
<b>S'IMMERGER DÉCOUVRIR LA PROFONDEUR</b>	Accepte de s'immerger complètement Ouvre les yeux sous l'eau	Explore la profondeur	S'immerge longtemps pour se déplacer dans toutes les dimensions de la piscine
<b>S'ÉQUILIBRER</b>	Abandonne momentanément les appuis solides S'équilibre horizontalement à l'aide de flotteurs	S'équilibre horizontalement en positions ventrale et dorsale sans matériel	Conserve un équilibre hydrodynamique en enchaînant des actions variées en positions ventrale et dorsale
<b>RESPIRER SOUFFLER DANS L'EAU</b>	Souffle dans l'eau plusieurs fois en série	Se déplace en expirant dans l'eau	Se déplace en expirant dans l'eau Coordonne sa respiration à la propulsion bras
<b>SE DÉPLACER</b>	Se déplace sur quelques mètres à l'aide de flotteurs	Se déplace sur quelques mètres sans matériel (6 à 12 m)	Enchaîne différentes actions en surface et en profondeur Coordonne l'action des jambes et des bras en nages ventrales et dorsales sur 15 mètres chacune

À partir des différents niveaux à atteindre, nous pouvons proposer des situations permettant d'évaluer la maîtrise des acquisitions.

## ÉVALUATION EN FIN DE CYCLE 1

L'évaluation s'effectuera par l'intermédiaire de parcours qui exigent d'enchaîner plusieurs actions.

THÈMES D'ÉTUDE	HABILETÉS	SITUATIONS D'ÉVALUATION	NOTE
<b>ENTRER DANS L'EAU</b>	Va dans l'eau avec plaisir	Saute à l'aide d'une perche	<b>1 pt</b>
	Varie ses entrées dans l'eau (échelle, toboggan, saut...)	Entre dans l'eau de deux manières différentes : par le toboggan puis saute sans perche et sans matériel	<b>2 pts</b>
<b>S'IMMERGER DÉCOUVRIR LA PROFONDEUR</b>	Accepte de s'immerger complètement	Met la tête sous l'eau	<b>1 pt</b>
	Ouvre les yeux sous l'eau	Descend le long de la perche ou de l'échelle pour prendre un objet précis au fond	<b>2 pts</b>
<b>S'ÉQUILIBRER</b>	Abandonne momentanément les appuis solides	Se met en position horizontale avec appui des mains au bord ou à l'échelle ou avec une frite	<b>1 pt</b>
	S'équilibre horizontalement à l'aide de flotteurs	Étoile ventrale et dorsale à l'aide de 2 planches au niveau des mains	<b>2 pts</b>
<b>RESPIRER SOUFFLER DANS L'EAU</b>	Souffle dans l'eau plusieurs fois en série	Met la tête sous l'eau et fait des bulles	<b>1 pt</b>
		Enchaîne 5 cycles inspiration-expiration sans s'arrêter avec appui flottant	<b>2 pts</b>
<b>SE DÉPLACER</b>	Se déplace sur quelques mètres à l'aide de flotteurs	Se déplace sur le ventre en propulsion jambes sur une distance de 5 mètres avec appui flottant (planche ou frite sous les bras)	<b>1 pt</b>
		Se déplace sur le ventre en propulsion jambes sur une distance de 5 mètres avec appui flottant (planche ou frite sous le ventre)	<b>2 pts</b>

## ÉVALUATION EN FIN DE CYCLE 2

L'évaluation devra s'effectuer par l'intermédiaire d'un parcours enchaînant les différents thèmes d'étude.

THÈMES D'ÉTUDE	HABILETÉS	SITUATIONS D'ÉVALUATION	NOTE
<b>ENTRER DANS L'EAU</b>	Réalise des entrées dans l'eau en déséquilibre :  - par les pieds, - par la tête	Saute de face et de dos	<b>1 pt</b>
		Plonge	<b>2 pts</b>
<b>S'IMMERGER DÉCOUVRIR LA PROFONDEUR</b>	Explore la profondeur	Nage 3 mètres sous l'eau	<b>1 pt</b>
		Va chercher un objet à 2 mètres du bord sans aide matérielle	<b>2 pts</b>
<b>S'ÉQUILIBRER</b>	S'équilibre horizontalement en position ventrale et dorsale sans matériel	Se laisse remonter du fond sans faire de mouvements en position horizontale	<b>1 pt</b>
		Enchaîne l'étoile ventrale et dorsale en tenant chaque position 5 secondes	<b>2 pts</b>
<b>RESPIRER SOUFFLER DANS L'EAU</b>	Se déplace en expirant dans l'eau	Propulsion bras simultanés en expirant dans l'eau (inspiration devant) avec pull-buoy	<b>1 pt</b>
		Propulsion bras alternatifs en expirant dans l'eau (inspiration latérale) avec pull-buoy	<b>2 pts</b>
<b>SE DÉPLACER</b>	Se déplace sur quelques mètres sans matériel (6 à 12 m)	Nage ventrale complète sur la largeur du bassin avec au moins 3 expirations aquatiques	<b>3 pts</b>
		Même chose puis retour en nage dorsale	<b>4 pts</b>

## ÉVALUATION EN FIN DE CYCLE 3 : «LE SAVOIR NAGER»

La compétence de nageur est affirmée par la réalisation, en continu, d'un parcours aquatique d'environ 50 mètres :

Un total de 16 points servira de certification du «SAVOIR NAGER»

Document inspiré des travaux de l'équipe EPS de l'académie de Toulouse

THÈMES D'ÉTUDE	HABILETÉS	TÂCHES À ENCHAÎNER	ÉVALUATION
<b>ENTRER DANS L'EAU</b>	Plonge pour aller au fond Plonge pour aller loin (5 m)	1 - Entrer dans l'eau en plongeant et ressortir à au moins 5 mètres sans mouvement sous l'eau 2 - Se maintenir en position verticale pendant 5 secondes	1- Saute et ressort rapidement 2- Plonge et effectue des mouvements sous l'eau 3- Plonge et glisse au-delà de 5 mètres 0- Non réalisé
<b>S'IMMERGER DÉCOUVRIR LA PROFONDEUR</b>	Conserve en équilibre hydrodynamique en enchaînant des actions variées en positions ventrale et dorsale	3 - Aller chercher un objet immergé à 1,80 m de profondeur	1- Fait le bouchon ou ne tient pas les 5 secondes 2- Tient 5 secondes tête émergée
<b>S'ÉQUILIBRER</b>	S'immerge longtemps pour se déplacer dans le volume	4- Transporter l'objet sous l'eau d'un point A à un point B distants de 3 mètres, puis remonter à l'oblique jusqu'au bord	1- Descend après plusieurs tentatives 2- Descend en nageant sous l'eau 3- Fait un plongeon canard et coule à pic
<b>RESPIRER SOUFLER DANS L'EAU</b>	Coordonne sa respiration à la propulsion bras	5- Effectuer une glissée dorsale et réaliser la traversée en nage dorsale 6- Se rétablir sur le ventre et effectuer une coulée ventrale sur au moins 3 mètres	1- Saisit l'objet, mais ne le transporte pas 2- Pose l'objet en B et remonte directement 3- Pose l'objet en B et remonte calmement jusqu'au mur 1- Pas de glissée, reprise de nage prématurée 2- Nage plutôt assis ou redressé 3- Maintien de la position horizontale pour toute la traversée
<b>SE DÉPLACER</b>	Enchaîne différentes actions en surface et en profondeur ; Coordonne l'action des jambes et des bras en nages ventrales et dorsales	7- Terminer la traversée en nage ventrale	1- Coulée moins de 3 mètres, reprise de nage prématurée 2- Glissée ventrale au lieu de coulée 3- Coulée sur au moins 3 mètres et reprise de nage sans s'arrêter 1- Tête hors de l'eau 2- Se redresse pour inspirer, nage corps oblique 3- Maintient la position horizontale grâce à une respiration aquatique

## PROPOSITION DE MODULES D'APPRENTISSAGE POUR LE CYCLE 2

Les propositions ci-dessous sont extraites des travaux de l'équipe départementale du Pas de Calais

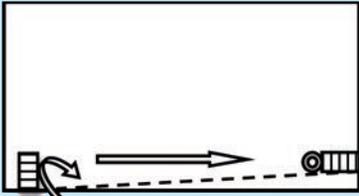
COMPÉTENCES DU CYCLE 2 SOLLICITÉES	SAVOIRS À CONSTRUIRE DANS LES ACTIVITÉS DE NATATION
<p>- <i>«Se déplacer en surface et en profondeur dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre.»</i></p> <p>- <i>«Nager longtemps : se déplacer sur une quinzaine de mètres sans support.»</i></p>	<p><b>ÉQUILIBRE</b> : quitter les appuis plantaires ; accepter de modifier l'équilibre vertical grâce à ses actions ou à des objets ; construire des équilibres statiques variés et des postures hydrodynamiques pour entrer et glisser dans le volume</p> <p><b>RESPIRATION</b> : découvrir et utiliser les possibilités offertes par l'apnée ; construire des modes respiratoires adaptés au projet de déplacement</p> <p><b>PROPULSION ET INFORMATION</b> : se déplacer en surface et dans le volume avec de moins en moins d'appuis solides ; se repérer sous l'eau ; construire des appuis dans l'eau permettant des déplacements orientés en surface et en immersion Faire un projet de déplacement en fonction des difficultés rencontrées et le réaliser</p>

Les compétences ci-dessus et les savoirs qui en découlent constituent les objectifs de fin de cycle.

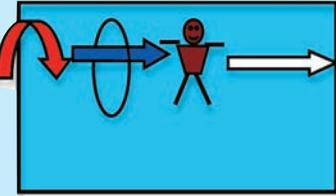
Les modules proposés ci-dessous sont basés sur une pratique de 10 heures, 20 heures et 30 heures réparties sur les trois années du cycle 2.

Pour simplifier, nous proposons 3 fiches : SG, CP et CE1. Elles nécessitent d'être adaptées au temps de pratique de chacun et au niveau initial des élèves.

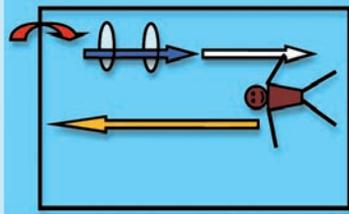
## CLASSE DE SG

OBJECTIFS	ÉVALUATION		DÉMARCHE-SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
<p style="text-align: center;"><b><u>Compétences</u></b></p> <p>Se déplacer pendant une dizaine de mètres dans une position horizontale, en prenant appui sur un support flottant mobile (frite, planche...).</p> <p>Entrer dans l'eau et s'immerger pour rechercher un objet, avec ou sans aide (perche, échelle...) et le ramener au bord.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>Savoirs</u></b></p> <p><b>ÉQUILIBRE</b> : quitter les appuis plantaires et accepter de modifier l'équilibre vertical grâce à ses actions ou à des objets</p> <p><b>RESPIRATION</b> : découvrir et utiliser les possibilités offertes par l'apnée</p> <p><b>PROPULSION ET INFORMATION</b> : se déplacer en surface et dans le volume avec de moins en moins d'appuis solides ; se repérer sous l'eau</p>	<p style="text-align: center;"><b>Situation de référence</b></p> <p><b>Réaliser un parcours comprenant une entrée dans l'eau, un déplacement en surface et une immersion.</b></p> <p><b>DISPOSITIF :</b></p> <p><b>1) entrer dans l'eau</b> à partir du bord</p> <p><b>2) se déplacer</b> le long du bord ou d'une corde ou avec un matériel flottant en main</p> <p><b>3) s'immerger</b> pour attraper un objet au fond</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p style="text-align: center;"><b>Niveaux d'habileté</b></p> <p><b>Entrer dans l'eau :</b>                      N1 : descend à l'aide d'un appui solide (mur, échelle)                      N2 : saute avec matériel                      N3 : saute sans matériel</p> <p><b>Respiration-Immersion</b>                      N1 : pas d'immersion                      N2 : attrape un objet au milieu de l'échelle                      N3 : attrape un objet au fond avec ou sans aide matérielle</p> <p><b>Propulsion</b>                      N1 : utilise le bord pour se déplacer                      N2 : utilise la corde                      N3 : utilise les jambes et les bras</p>	<p><b>POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ</b> : rester dans l'eau avec plaisir en participant à des activités collectives de «déménageurs d'objets», de transport sur du matériel flottant...</p> <p><b>POUR STRUCTURER LES APPRENTISSAGES :</b></p> <p><b>Entrer dans l'eau :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- à l'aide de matériel, d'appuis flottants ou sans matériel</li> <li>- à partir d'un tapis, se laisser tomber et remonter sans mouvement (explorer toutes les chutes)</li> <li>- en sautant pour toucher le fond, puis sans matériel, idem au toboggan</li> <li>- sauter pour faire des éclaboussures, pour ne pas en faire, sauter à plusieurs</li> </ul> <p><b>Déplacements :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se déplacer à l'aide des mains le long du bord, au câble double, au câble simple</li> <li>- passer sous des obstacles, dans des cerceaux immergés, rouler autour du câble</li> <li>- rejoindre un appui solide sans matériel</li> </ul> <p><b>Immersions :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- descendre pour toucher le fond de différentes façons et remonter avec ou sans appui, y rester de plus en plus longtemps.</li> <li>- remonter un objet défini</li> <li>- descendre par les pieds, par la tête, en oblique</li> <li>- se laisser remonter sans mouvement en adoptant différentes positions (boule, étoile, torpille)</li> <li>- suivre un parcours subaquatique avec des cerceaux</li> </ul> <p><b>POUR RÉINVESTIR LES ACQUIS – ÉVALUER</b> : situation de référence ci-contre et les évolutions possibles en complexité.</p>

**CLASSE DE CP**

OBJECTIFS	ÉVALUATION		DÉMARCHE-SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
<p align="center"><b>Compétences</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se déplacer en grande profondeur sur dix mètres au moins, avec ou sans support flottant dans une position proche de l'horizontale à l'aide d'une action combinée des bras et/ou des jambes.</li> <li>• Entrer dans l'eau en grande profondeur sans échelle pour chercher un objet immergé avec ou sans support et remonter sans aide.</li> </ul> <p align="center"><b>Savoirs</b></p> <p><b>ÉQUILIBRE :</b> Découvrir et choisir des équilibres statiques et hydrodynamiques pour entrer et glisser dans l'eau</p> <p><b>RESPIRATION :</b> découvrir et utiliser les possibilités offertes par l'apnée et adapter sa respiration au projet de déplacement</p> <p><b>PROPULSION ET INFORMATION :</b> se déplacer en surface et dans le volume avec de moins en moins d'appuis solides ; se repérer sous l'eau</p>	Situation de référence	Niveaux d'habileté	<p><b>POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ :</b> rester dans l'eau avec plaisir en participant à des activités collectives de «déménageurs d'objets», de transport, de relais...</p> <p><b>POUR STRUCTURER LES APPRENTISSAGES :</b>  <b>Entrer dans l'eau :</b>                      - sauter, rouler, tomber ; se laisser remonter sans mouvement                      - plonger assis, accroupi et glisser pour aller loin ou profond  <b>Déplacements-Équilibre :</b>                      - se déplacer à l'aide de battements jambes en grande prise, petite prise, en soufflant dans l'eau ; idem avec un mouvement simultané                      - se déplacer à l'aide des bras simultanés puis alternatifs, associer l'expiration aquatique                      - s'équilibrer sur le dos, sur le ventre avec et sans matériel                      - passer d'un équilibre à l'autre (ventral, dorsal / ventral, vertical...)                      - glissées ventrales en poussant au bord ou après traction des bras sur 2 cordes                      - se déplacer sur le dos  <b>Immersion :</b>                      - descendre sans appuis solides                      - remonter calmement sans appui solide en prenant différentes positions                      - se déplacer sous l'eau par l'action des jambes et des bras pour suivre un parcours subaquatique</p> <p><b>POUR RÉINVESTIR LES ACQUIS - ÉVALUER :</b> situation de référence ci-contre et les évolutions possibles en complexité.</p>
	<p><b>Réaliser un parcours balisé en surface et une immersion.</b></p> <p><b>DISPOSITIF :</b>  <b>1) entrer dans l'eau en sautant</b> à l'eau à partir du bord et  <b>2) passer dans un cerceau immergé</b> le long du bord  <b>3) revenir en surface et faire l'étoile</b> (dorsale ou ventrale)  <b>4) terminer la traversée (10-12 m)</b></p> 	<p><b>Immersion :</b>                      N1 : passage non réussi                      N2 : saute et remonte puis passe dans le cerceau                      N3 : enchaîne saut et passage sans remonter</p> <p><b>Équilibre :</b>                      N1 : étoile avec des mouvements ou matériel                      N2 : étoile dorsale 5 sec                      N3 : étoile ventrale 5 sec</p> <p><b>Propulsion-Respiration</b>                      N1 : a besoin de matériel pour effectuer la traversée                      N2 : sans matériel, respiration aérienne                      N3 : sans matériel avec des «apnées»</p>	

**CLASSE DE CE1**

OBJECTIFS	ÉVALUATION		DÉMARCHE-SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
<p align="center"><b>Compétences</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se déplacer, sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis, sur quinze mètres.</li> <li>• Sauter dans l'eau pour aller chercher un objet au fond (1,80 à 2 mètres), passer dans un cerceau immergé, se laisser flotter 5 secondes et revenir au bord.</li> </ul> <p align="center"><b>Savoirs</b></p> <p><b>ÉQUILIBRE :</b> Accepter les déséquilibres, conserver et modifier les équilibres statiques et hydrodynamiques pour entrer et glisser dans l'eau</p> <p><b>RESPIRATION :</b> adapter la respiration au projet de déplacement sans perturber l'équilibre</p> <p><b>PROPULSION ET INFORMATION :</b> se déplacer en autonomie en surface et dans le volume</p>	Situation de référence	Niveaux d'habileté	<p><b>POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ :</b> rester dans l'eau avec plaisir en participant à des activités collectives de «déménageurs d'objets», de transport, de relais...</p> <p><b>POUR STRUCTURER LES APPRENTISSAGES :</b>  <b>Entrer dans l'eau :</b>                      - sauter en réalisant une figure aérienne                      - plonger pour aller loin ou profond</p> <p><b>Déplacements-Équilibre-Respiration :</b>                      - se déplacer à l'aide de battements de jambes en petite prise, en soufflant dans l'eau ; idem avec un mouvement simultané                      - se déplacer à l'aide des bras simultanés puis alternatifs                      - associer la respiration aquatique à la propulsion bras (devant, sur les côtés)                      - se propulser à l'aide des bras et des jambes, utiliser toutes les combinaisons (bras alternatifs, jambes simultanées...)                      - passer d'un équilibre à l'autre (ventral, dorsal) en glissées et en coulées                      - se déplacer sur le dos</p> <p><b>Immersion :</b>                      - descendre sans appui solide à la verticale (plongeon canard)                      - se déplacer sous l'eau par l'action des jambes et/ou des bras pour réaliser un projet d'immersion</p> <p><b>POUR RÉINVESTIR LES ACQUIS - ÉVALUER :</b> situation de référence ci-contre et les évolutions possibles en complexité.</p>
	<p><b>Réaliser un parcours balisé en surface et une immersion.</b></p> <p><b>DISPOSITIF :</b>  <b>1) entrer dans l'eau en sautant où en plongeant</b> à l'eau à partir du bord</p> <p>et</p> <p><b>2) passer dans deux cerceaux immergés</b> le long du bord</p> <p><b>3) Terminer la traversée en nage ventrale</b> (6 à 12 m au choix)</p> <p><b>4) Faire l'étoile</b> (dorsale ou ventrale)</p> <p><b>5) Revenir en nage dorsale</b> (6 à 12 m en fonction du choix de distance)</p> 	<p><b>Immersion :</b>                      N1 : passage non réussi                      N2 : saute et remonte puis passe dans le cerceau                      N3 : enchaîne plongeon et passage dans les cerceaux</p> <p><b>Équilibre :</b>                      N1 : étoile avec des mouvements                      N2 : étoile maintenue moins de 10 sec                      N3 : étoile maintenue plus de 10 sec</p> <p><b>Propulsion-Respiration</b>                      N1 : n'effectue pas de retour dorsal                      N2 : déplacement sur 2 fois 6 m                      N3 : déplacement sur 2 fois 12 m</p>	

## EXEMPLES DE PROGRESSIONS

Pour chacun des thèmes abordés lors de l'enseignement des activités aquatiques, nous proposons un exemple (non exhaustif) de progression des apprentissages.

La volonté première est d'offrir un outil de travail pour pouvoir situer les élèves et déterminer des contenus d'enseignement adaptés à chacun. Cet outil se présente sous la forme d'une « échelle » de difficultés valable pour tous les cycles de l'école primaire.

### ENTRER DANS L'EAU

#### 1- Par les pieds :

##### - Descendre dans l'eau à partir d'appuis solides :

- ▶ Depuis le bord
- ▶ Par l'échelle
- ▶ Dans les bras du maître
- ▶ Avec la perche

##### - Sauter dans l'eau avec aide matérielle (objets flottants)

- ▶ Du bord
- ▶ Du toboggan

##### - Sauter dans l'eau sans matériel

- ▶ Du bord
- ▶ Du toboggan
- ▶ Départ surélevé
- ▶ Sauter loin



#### 2- Par la tête :

- Assis au bord
- À genoux sur une planche
- Au toboggan, sur un tapis
- Accroupi
- Debout
- Départ surélevé

} - avec matériel  
- sans matériel

## S'IMMERGER – DÉCOUVRIR LA PROFONDEUR

### 1- Immerger la face et découvrir le monde sous-marin en ouvrant les yeux :

- À la verticale
  - Vers l'horizontale
- } - avec appuis solides  
- avec matériel flottant

### 2- S'immerger totalement pour passer sous une frite, un tapis... :

- Avec des appuis solides (bord, perche, adulte...)
- Avec des cordes tendues
- Avec du matériel flottant (accepter de le lâcher momentanément)
- Sans matériel

### 3- S'immerger pour aller de plus en plus profond :

- Avec des appuis solides (échelle, perche, adulte...)
- Avec des cordes tendues
- À partir d'un matériel flottant (accepter de le lâcher momentanément)
- Sans matériel
- Après un plongeon canard



- } Pour toucher le fond avec différentes parties du corps.  
Pour attraper un objet



## S'ÉQUILIBRER

### 1- En équilibre statique (découvrir sa capacité à flotter sans mouvement)

- S'immerger et se laisser remonter sans rien faire dans diverses positions (en boule, en étoile...)

- |                     |   |                         |
|---------------------|---|-------------------------|
| - Équilibre dorsal  | } | - avec aide de l'adulte |
| - Équilibre ventral |   | - avec planche          |
|                     |   | - sans matériel         |

### 2- Choisir son équilibre :

- Passer d'un équilibre à l'autre

### 3- En équilibre dynamique : conserver une position hydrodynamique :

- |                    |   |                 |
|--------------------|---|-----------------|
| - Glissée ventrale | } | - avec matériel |
| - Glissée dorsale  |   | ou              |
|                    |   | - sans matériel |

- |                                 |   |                                       |
|---------------------------------|---|---------------------------------------|
| - Coulée ventrale               | } | Sans contrainte de direction          |
| - Coulée dorsale                |   | En passant dans des cerceaux immergés |
| - Passer d'une coulée à l'autre |   |                                       |



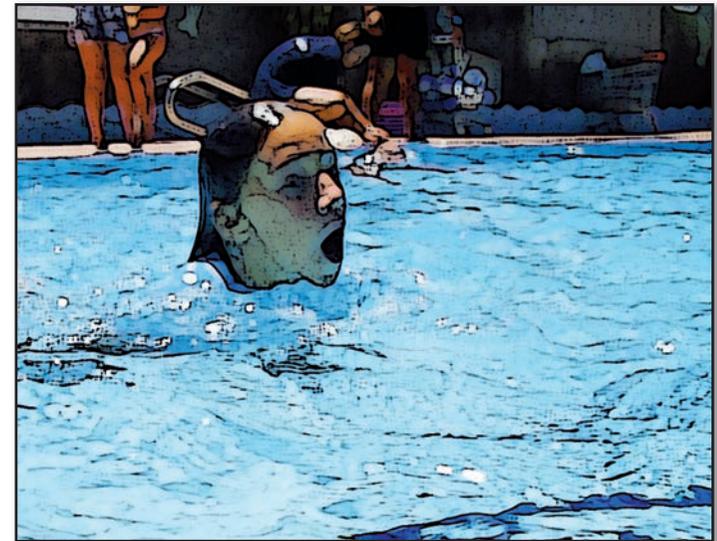
## RESPIRER – SOUFFLER DANS L'EAU

### 1- Découvrir et maîtriser la respiration aquatique sans déplacement :

- Souffler dans l'eau face immergée
- Expérimenter les modes expiratoires (nez, bouche) } - Au bord, à l'échelle  
- Avec appuis flottants
- Souffler en s'immergeant totalement
- Séries de 5, 10 enchaînements respiratoires } - Au bord  
- En équilibre ventral avec une planche  
- Idem, en inspirant à droite, à gauche

### 2- Lier la respiration au déplacement et à la propulsion sans perturber l'équilibre

- Glissées ventrales
- Coulées ventrales et dorsales } - Souffler pour aller le plus loin possible
- Jambes seules
- Bras seuls
- Propulsion jambes et bras } - avec matériel  
- sans matériel  
- placement de l'inspiration } D'abord en nage alternative,  
puis en nage simultanée



## SE DÉPLACER

### 1- Se déplacer à la surface sans perturber son équilibre

#### - Déplacement ventral

##### ▶ Avec matériel

- Jambes seules (planche)
- Bras seuls (pull-buoy)
- Bras + jambes (frite)

##### ▶ Sans matériel

- Bras + jambes

- D'abord en nage alternative,

- Puis en nage simultanée  
(ciseaux et ondulations)

#### - Déplacement dorsal

##### ▶ Avec matériel

- Jambes seules (planche)
- Bras seuls (pull-buoy)
- Bras + jambes (frite)

##### ▶ Sans matériel

- Bras + jambes

- D'abord en nage alternative,

- Puis en nage simultanée  
(ciseaux et ondulations)

#### - Se déplacer rapidement

##### ▶ En nage ventrale

##### ▶ En nage dorsale

#### - Se déplacer longtemps (de 5 à 10 min sans arrêt par exemple)

##### ▶ Sans appui sur les bords ou le fond.

### Recommandations pédagogiques

Les deux modes de déplacement sont à travailler en parallèle. Par exemple, se déplacer en battements avec une planche sera vu en ventral et en dorsal.

Associer le plus rapidement possible le travail de respiration au travail de propulsion (jambes dans un premier temps, ensuite avec les bras).

### 2- Se déplacer dans le volume

- Orienter ses déplacements : trajectoires diverses

##### ▶ À partir des coulées

##### ▶ Par la propulsion jambes

##### ▶ Par la propulsion jambes et bras

- Augmenter la distance subaquatique

- Effectuer un parcours subaquatique



## QUELQUES IDÉES DE PARCOURS

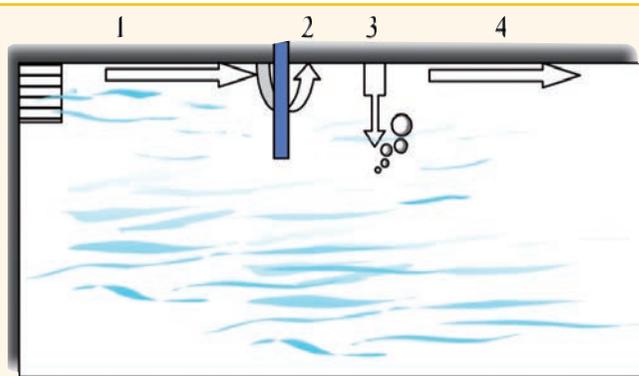
Il s'agit de rechercher la continuité et la variété des actions, d'éviter les bouchons sources de problèmes et de conflits et surtout de s'abstenir de toute situation où un grand nombre d'élèves attendent.

Cela suppose l'agencement de la piscine dans tous les plans, le travail en enchaînement où les ateliers peuvent être liés et l'organisation en groupes.

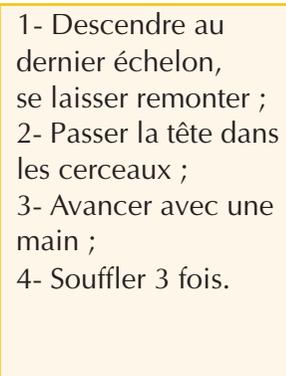
L'enchaînement des actions est important car il permet :

- de lier les différentes composantes de la natation (équilibre, respiration, propulsion)
- d'évaluer le niveau de réussite des élèves en fonction du degré d'intégration de la nouvelle difficulté dans l'enchaînement
- de réduire la charge émotionnelle

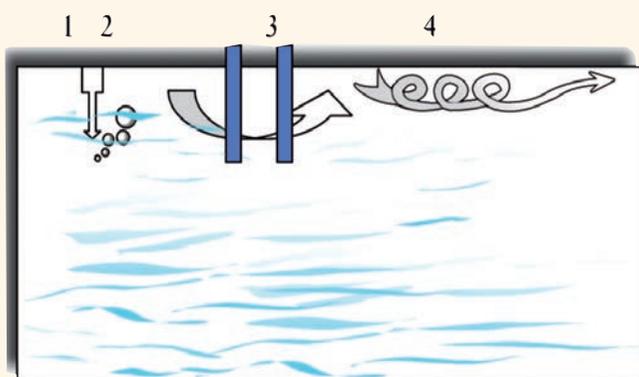
Quelques exemples d'enchaînements facilement modifiables :



- 1- Avancer le long du bord ;
- 2- Passer sous la frite ;
- 3- Souffler dans l'eau ;
- 4- Avancer avec une seule main.

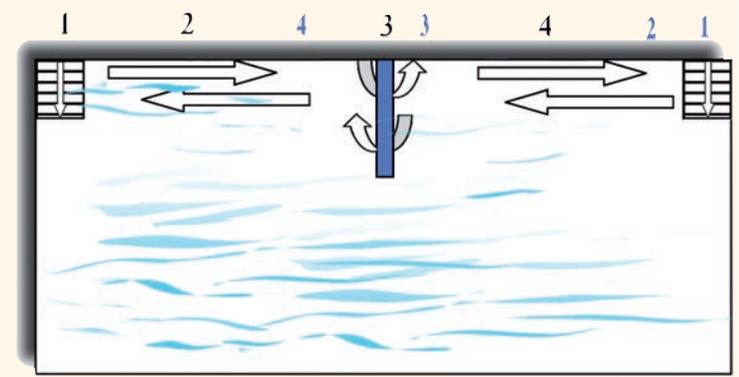


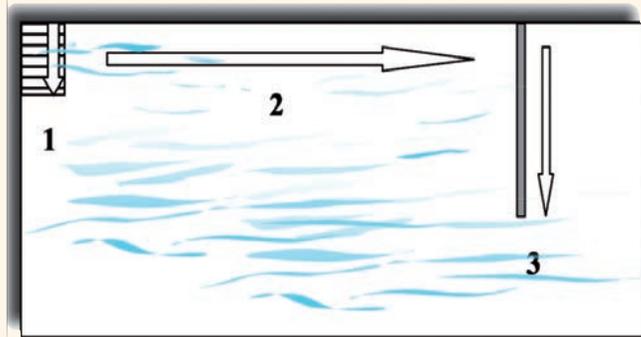
- 1- Descendre au dernier échelon, se laisser remonter ;
- 2- Passer la tête dans les cerceaux ;
- 3- Avancer avec une main ;
- 4- Souffler 3 fois.



- 1- Sauter ;
- 2- Souffler dans l'eau ;
- 3- Passer sous les frites ;
- 4- Avancer en tournant sur soi.

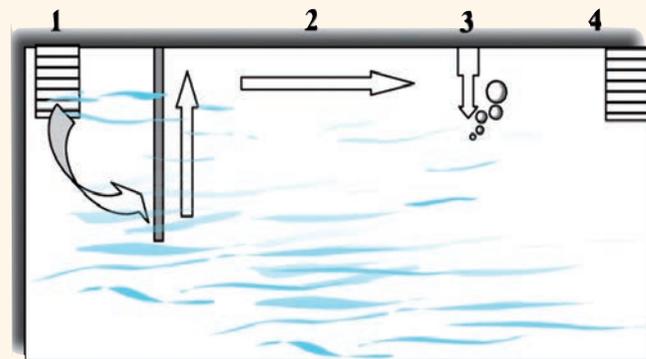
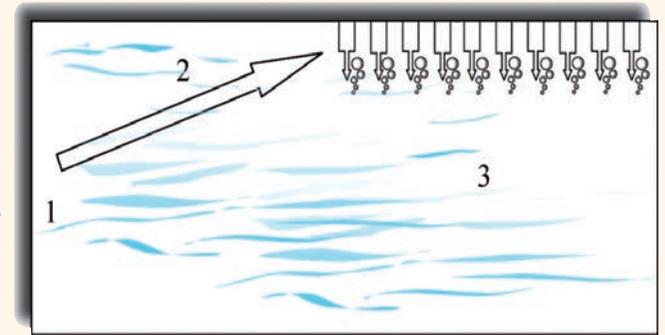
- Un groupe à chaque échelle ;
- 1 et 1'- Descendre au dernier échelon ;
  - 2 et 2'- Avancer le long du bord ;
  - 3 et 3'- Passer sous la frite ;
  - 4 et 4'- Croiser ses camarades.





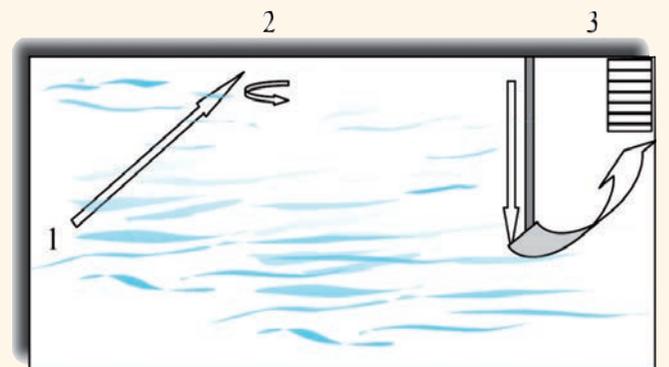
1- Descendre tout au fond et s'asseoir puis se laisser remonter ;  
 2- Progresser tête dans l'eau (apnée) ;  
 3- Descendre dans le fond le long de la perche, prendre un objet et remonter à la surface.

1- Sauter à l'eau avec une planche, se laisser remonter ;  
 2- Progresser sans s'appuyer au mur ;  
 3a- Poser la planche et souffler 10 fois tout en se déplaçant le long du bord ou  
 3b- Avec la planche.



1- Nager de l'échelle à la perche sous l'eau et remonter le long de la perche  
 2- Progresser avec ou sans planche  
 3- Faire une série de cinq expirations  
 4- Attraper un objet posé au fond avec ou sans l'aide de l'échelle.

1- Sauter, attraper la planche et rejoindre le bord ;  
 2- Poser la planche, faire un tour sur soi-même en immersion ;  
 - Progresser jusqu'à la perche, descendre au fond le long de la perche et regagner l'échelle sous l'eau.

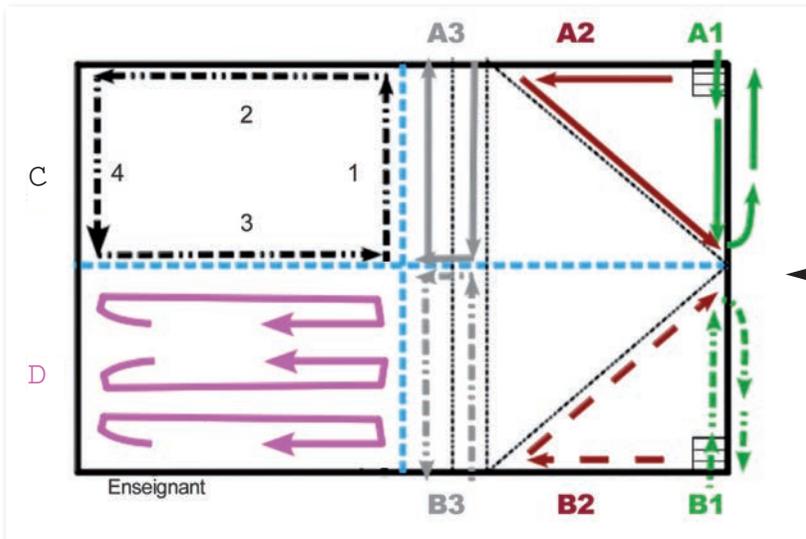


Tous ces exemples d'enchaînements sont facilement modifiables en utilisant des variables didactiques comme

- l'espace : plus ou moins loin, plus ou moins profond...
- le matériel : appuis solides, appuis flottants, sans matériel, au câble double, câble simple...
- les contraintes : en soufflant dans l'eau, jambes seules, bras seuls, au-dessus, en dessous...

## QUELQUES IDÉES POUR AMÉNAGER L'ESPACE ET GÉRER LES GROUPES

Ces exemples sont valables pour les piscines territoriales



Découpage de la piscine en croix avec 2 groupes de débutants (A et B) et 2 groupes de moyens ou débrouillés (C et D)

- **circuit A et B :**

- ▶ A1-B1 : au mur, descendre à l'échelle et se déplacer le long du mur
- ▶ A2-B2 : au mur et au câble simple
- ▶ A3-B3 : au câble double et retour avec matériel flottant

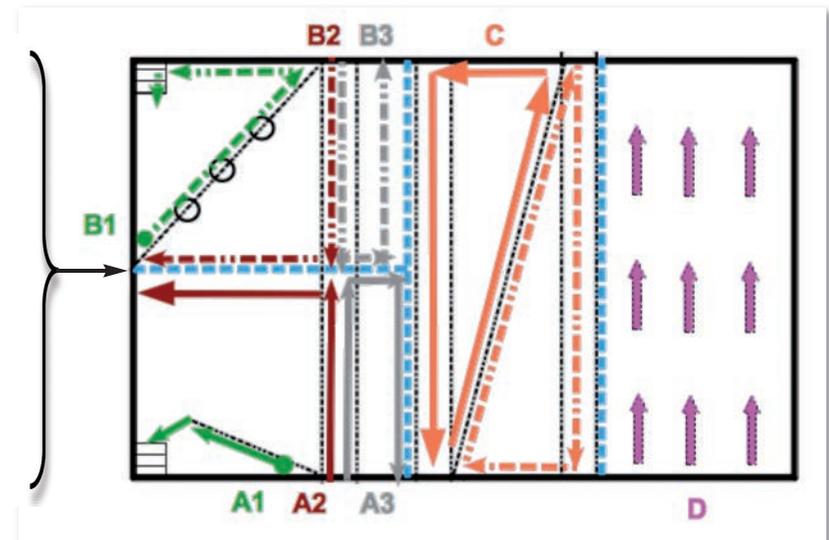
- **circuit C :** la circulation se fait en carré, les actions à effectuer en 1, 2 et 3 sont connues des élèves, mais nécessitent d'être affinées. En 4 l'enseignant observe et corrige.

- **circuit D :** travail en épingle pour assurer un travail foncier.

Les actions peuvent être différentes à l'aller et au retour

Découpage avec 2 groupes de débutants (A et B) et 2 couloirs en travers : un débrouillés (C) et un nageurs (D)

- **circuit A1 :** sauter, aller jusqu'au fond en se tirant à la corde, puis rejoindre l'échelle pour attraper un objet au fond
- **circuit B1 :** câble simple en passant dans les cerceaux, au mur, puis descendre à l'échelle pour attraper un objet au fond
- **circuit A2-B2 :** parcours câble double, puis avec matériel flottant
- **circuit A3-B3 :** parcours câble double, retour ligne d'eau
- **circuit C :** travail au câble double et au câble simple. 2 groupes en épingle
- **circuit D :** travail en vagues de 3



## RÉPERTOIRE DE JEUX AQUATIQUES

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
Comptines 1,2,3 soleil ! Le voyage du prince ou de la princesse Jeu de l'épervier Les déménageurs aquatiques Les déménageurs subaquatiques Les transporteurs d'eau	Jeu de l'épervier Les déménageurs subaquatiques Les transporteurs d'eau relais L'horloge La passe à 5 Course avec obstacles La savate	L'horloge La passe à 5 Course avec obstacles La savate Les binômes (côte à côte, l'un derrière l'autre) Les 4 roues de la voiture Relais

JEUX	DESCRIPTIF
<b>La comptine</b>	Utiliser les rondes et jeux chantés étudiés en classe en se tenant autour d'un grand tapis par groupe avec un adulte. Le travail portera soit sur se déplacer (faire une traversée pendant le chant), soit, en faisant tourner le tapis, pour s'immerger à un signal précis (ex : « loup, y es-tu » ?).
<b>1,2,3 soleil !</b>	Le jeu est identique à celui des jeux traditionnels. C'est le maître qui joue le rôle du meneur, les enfants se tiennent soit au bord du bassin, soit à du matériel flottant. Quand le meneur se retourne, celui qui n'est pas immergé a perdu.
<b>Le voyage du prince ou de la princesse</b>	Chaque groupe choisit son prince ou sa princesse. Ce dernier s'assoit sur le tapis et les autres membres du groupe doivent effectuer un circuit déterminé à l'avance. Ensuite on change de prince. On peut aussi faire ce jeu sous la forme d'une course.
<b>Jeu de l'épervier</b>	Jeu à l'identique des jeux collectifs. Pour échapper à l'épervier, les souris doivent s'immerger. L'épervier doit alors changer de cible. Au cycle 1, les enfants se déplacent avec des objets flottants (planche, frite). Aux cycles 2 et 3, les enfants se déplacent avec ou sans matériel flottant.

JEUX	DESCRIPTIF
<b>Les déménageurs aquatiques</b>	Comme dans les jeux collectifs, les équipes doivent transporter des objets flottants (anneaux) d'une maison à l'autre. Le déplacement s'effectuera avec ou sans aide matérielle en fonction du niveau des enfants (câble tendu, planche, frite...) et/ou du cycle.
<b>Les déménageurs subaquatiques</b>	Jeu identique au précédent, mais les objets à transporter sont lestés et plus ou moins profonds. Les distances et la profondeur augmentent avec l'âge des enfants.
<b>Les transporteurs d'eau</b>	Jeu de relais : les élèves doivent remplir une bouteille à l'aide d'un petit seau de plage posé sur une planche ou un tapis. Départ du bord avec le seau posé sur la planche, aller le remplir dans le puits (cerceau posé à plat sur l'eau) et revenir vider son seau dans la bouteille. La première équipe qui a rempli sa bouteille a gagné. Le jeu peut aussi s'effectuer par équipe avec un gros tapis comme transporteur. C'est l'équipe qui a le plus d'eau dans la bouteille qui a gagné (tous les élèves participent au jeu en même temps).
<b>L'horloge</b>	Une équipe disposée en cercle se fait des passes dans l'eau pendant que l'autre équipe doit effectuer le tour du dispositif en nageant sous forme de relais. Lorsque tous sont passés, on comptabilise le nombre d'heures écoulées. Ensuite on permute les rôles. C'est l'équipe qui totalise le plus d'heures qui a gagné. Le jeu se déroule avec ou sans aide matérielle (ceintures, frites, planches) selon le niveau des élèves.
<b>La passe à 5</b>	Comme pour les jeux collectifs, pour marquer un point l'équipe doit faire cinq passes consécutives. Le jeu sera abordé dans un premier temps avec des ceintures, puis avec des frites ou des planches, voire sans aucune aide matérielle lorsque le niveau du groupe le permet. Dans ce dernier cas, le temps de jeu doit être assez court et les joueurs ont le droit de s'accrocher au bord pour se reposer (par contre, ils ne peuvent pas participer au jeu pendant le repos).
<b>La savate</b>	Jeu identique à celui des jeux collectifs. À l'appel de leur n°, les joueurs doivent plonger ou sauter et aller chercher un objet immergé. C'est le premier qui l'attrape qui marque un point pour son équipe. On a la possibilité d'imposer le passage dans un cerceau immergé avant d'attraper l'objet. Le jeu peut aussi se dérouler sous forme d'une course : c'est le premier qui pose son objet au bord qui marque le point pour son équipe (dans ce cas, il y a 2 objets immergés).

JEUX	DESCRIPTIF
<b>Course avec obstacles</b>	<p>Il s'agit d'effectuer une course en franchissant des obstacles divers : par exemple, passer dans un cerceau immergé, effectuer un tour (roulade avant) autour de la ligne d'eau, passer sous un tapis, poser les pieds au fond...</p> <p>Le jeu peut aussi se dérouler sous forme de relais avec des obstacles différents à l'aller et au retour.</p>
<b>Les binômes</b>	<p>Les parcours s'effectuent toujours à 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- côte à côte en tenant une planche (petite ou grande prise)</li> <li>- l'un derrière l'autre : celui de devant nage avec les bras (pull-boy entre les jambes) celui de derrière lui tient les chevilles et nage avec les jambes</li> </ul> <p>Le mode de propulsion (simultané ou alternatif) permet de faire évoluer ce jeu.</p>
<b>Relais</b>	<p>Sous une forme classique de course de vitesse. Départ plongé du relayeur quand le partenaire touche le mur.</p> <p>Ici aussi, la contrainte du mode de propulsion constitue une variable essentielle. La contrainte pouvant être différente à l'aller et au retour.</p>
<b>Les 4 roues de la voiture</b>	<p>Issu d'un jeu traditionnel, les équipes sont constituées de 4 joueurs et d'un bodyboard.</p> <p>Le premier effectue le parcours imposé (un aller retour par exemple), puis prend le second avec lui pour refaire le parcours, puis le troisième et enfin le quatrième. C'est l'équipe de 4 qui arrive la première qui a gagné.</p> <p>Les partenaires peuvent utiliser tous les modes de propulsion, y compris allongé sur le bodyboard.</p>

# COOPÉRER ET S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT ET / OU COLLECTIVEMENT

## I. PRÉSENTATION

L'élève agit dans un contexte d'interaction constante, son activité consiste à analyser, choisir et décider en fonction des actions ou intentions des autres sous une pression temporelle forte. L'adaptabilité de l'enfant aux autres constitue l'aspect fort de cette compétence.

Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle (les jeux d'opposition et de préhension, les jeux de raquette), coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires (jeux collectifs, sports collectifs) sont les activités principales de cette compétence spécifique.

L'élève développera des compétences selon 3 axes majeurs :

- L'analyse des éléments nécessaires à l'organisation de sa conduite motrice (espace d'action, rapport de forces, intentions des autres, actions des adversaires et des partenaires...)
- L'organisation adaptée des conduites motrices pour réaliser son projet d'action
- La gestion de son effort dans l'intensité et la durée en fonction de l'évolution de la situation

Son activité s'effectuant en assumant les différents rôles nécessaires à l'organisation du groupe (joueur, observateur, évaluateur, arbitre...)



## II. LES JEUX D'OPPOSITION ET DE PRÉHENSION



Les jeux d'opposition et de préhension, tout en développant la même compétence spécifique, sont différents des jeux collectifs. Ici la notion centrale que l'élève doit intégrer, c'est l'adversaire, l'autre, celui auquel il faut s'opposer tout en respectant certaines règles. Ces activités privilégient l'affrontement, le contact et sont donc à distinguer des jeux de poursuite ne recherchant pas les mêmes buts.

### DÉFINITION

Pour respecter la logique interne de l'activité, trois caractéristiques nous semblent indispensables :

- **être deux** (individus ou groupes)
- **s'affronter** (donc faire face, ne pas fuir), **en respectant l'intégrité physique de son adversaire**
- **évoluer dans un espace limité**

Il s'agit donc de vaincre, de dominer son adversaire pour s'affirmer tout en le respectant, sans lui faire mal. Ainsi, la première règle que devra s'approprier l'élève s'appelle «**la règle d'or**» : **S'OPPOSER SANS SE FAIRE MAL, SANS FAIRE MAL ET SANS SE LAISSER FAIRE MAL.**

### **Les principes d'action fondamentaux de l'activité sont :**

- Passer d'appuis à dominante pédestre à une multiplicité d'appuis, en se servant de toutes les parties du corps sur le sol et/ou sur l'adversaire.
- Passer d'une organisation visuelle qui contrôle la «saisie» (alignement yeux – mains – partie saisie) à une organisation beaucoup plus sensitive (sans contrôle visuel, axée sur les informations ressenties).
- Passer des actions simples pour déséquilibrer l'adversaire à une stratégie (adéquation but – moyens) toujours remise en cause en fonction de l'évolution de la situation.

L'observation du maître pourra porter sur l'un, au moins, de ces trois principes pour évaluer les progrès de ses élèves :

- Quelles parties du corps utilise l'élève pour maîtriser son adversaire ?
- Comment s'effectue la prise d'information ?
- Quelles stratégies adopte l'élève ?

### MISE EN ŒUVRE

On peut distinguer trois types de jeux permettant de travailler les compétences propres aux activités d'opposition et de préhension :

- **Les jeux de conquête d'objets** : il s'agit de prendre un objet possédé par l'autre (jeu des foulards, des pinces à linge...)

- **Les jeux de conquête de territoire** : il faut conquérir un territoire ou bien en exclure l'autre (maître chez soi, l'île, les cerceaux brûlants...)
- **Les jeux de lutte** : le corps à corps prédomine (retourner la tortue, combats de coqs, fixer les fourmis...) ces activités nécessitent l'utilisation de tapis.

Chacun utilisera les moyens de son choix pour aborder les jeux d'opposition en fonction de ses propres compétences et des possibilités matérielles de l'école.

## AXES DE PROGRESSION

Quatre axes de progression peuvent être retenus selon les objectifs poursuivis :

### ► La notion d'opposition

- Des jeux de coopération puis d'opposition groupe contre groupe
- Aux jeux d'opposition indirecte 1 contre 1 ne nécessitant pas de corps à corps
- Aux jeux d'opposition et de préhension 1 contre 1

### ► La notion d'espace entre les combattants

- Des activités permettant une distanciation maximale (bras tendus)
- À l'acceptation du contact avec l'autre
- Au corps à corps

### ► La notion de rôles

- D'une activité où le défenseur est passif (opposition raisonnée)
- À une activité où le défenseur est actif (résiste, se dégage...)
- À une activité où le défenseur devient réactif (contre-attaque)

### ► La notion de prise d'information

- De la prise d'information sur l'espace d'action
- À la prise d'information sur l'adversaire
- Aux informations prises sur les forces qui s'exercent sur soi

## QUELQUES CONSEILS DE MISE EN ŒUVRE CONCERNANT LA SÉCURITÉ

Les activités d'opposition constituent des moments privilégiés pour mettre en place une éducation à la sécurité au travers de deux axes :

- La sécurité passive, mise en place par l'enseignant, qui consiste à aménager un milieu sécurisant (espaces, matériel, tapis...)
- La sécurité active, visant à faire intégrer par les élèves les modalités et les actions permettant de s'approprier la règle d'or (connaître et respecter les règles des jeux, mais aussi appliquer les consignes de sécurité : gérer l'espace, respecter les règles de saisie, arrêter à la demande de l'adversaire ou de l'arbitre...).

Ces activités permettent également la construction progressive des compétences d'arbitrage et de juge-évaluateur.

### **- Avant de commencer une séance, penser à :**

- Ôter les bijoux, montres, bracelets... Cela évitera de les perdre et ils peuvent s'avérer dangereux pour les autres
- Enlever les chaussures dans les jeux de lutte (ne pas oublier de passer par le lavage des pieds avant d'aller sur les tapis)
- Faire attacher les cheveux longs (tresses ou élastique)
- Porter des vêtements adéquats (solides)
- Vérifier le dispositif concernant la sécurité passive
- Faire rappeler la règle d'or par les élèves et l'illustrer
- Constituer des groupes homogènes en fonction des jeux : de taille, de poids, par niveau d'habileté, selon les besoins...
- Prévoir un échauffement surtout aux cycles 2 et 3 lors des séances de jeux de lutte sous forme ludique de préférence

### **- Pendant la séance :**

- Veiller au respect des espaces de combat et de l'organisation au niveau de la sécurité passive
- Si l'on préfère une approche groupale au cycle 1, on mettra en place rapidement des groupes de 3 (1 arbitre, 2 combattants) aux cycles 2 et 3
- Gérer la durée des situations (activité très intense lors des jeux induisant un corps à corps), alterner temps de repos et temps d'activité
- Changer régulièrement d'adversaire à l'intérieur d'un groupe
- Faire observer les stratégies pertinentes et en déduire des règles d'action efficaces lors de rassemblements de courte durée
- Faire respecter la règle d'or

## EXEMPLE DE PROGRESSION DU CYCLE 1 AU CYCLE 3

Progression constituée à partir des documents d'accompagnement et des programmes de l'école primaire

**Au cycle 1, on privilégie les jeux de groupe (de coopération dans un premier temps à l'opposition ensuite). En SG, on abordera la notion d'arbitrage au travers des jeux de lutte ainsi que l'opposition un contre un.**

COMPÉTENCES (cf. documents d'accompagnement)	SAVOIRS	TYPE DE JEU	VERBES D'ACTION	RÉPERTOIRE DE JEUX
<p><b>CYCLE 1</b></p> <p><b>Coopérer et s'opposer individuellement et/ou collectivement</b></p> <p>Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accepter le contact avec l'autre : se disputer la possession d'un ballon, transporter les statues...</li> <li>• Toucher, déplacer un adversaire, se rééquilibrer, varier les saisies :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- à quatre pattes, empêcher un autre enfant de sortir d'un cercle tracé au sol,</li> <li>- récupérer les 3 pinces à linge placées sur l'adversaire à différents endroits.</li> </ul> </li> <li>• Affronter individuellement un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, fixer, résister... :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'investir dans une activité de corps à corps pour priver l'adversaire de sa liberté d'action (exemple : «Arrêter les fourmis») ou pour l'amener et le maintenir au sol dans une position définie (exemple : «Retourner la tortue»).</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Les jeux de lutte seront abordés par des jeux de groupe où les enfants, en coopérant, peuvent mieux accepter le contact corporel avec les autres enfants.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Accepter le contact</b></li> <li>• <b>Respecter l'autre</b></li> <li>• <b>Comprendre et respecter la règle d'or</b></li> <li>• <b>Déséquilibrer l'adversaire</b></li> <li>• <b>Résister au déséquilibre</b></li> <li>• <b>Retourner l'adversaire</b></li> <li>• <b>Fixer son adversaire</b></li> </ul>	<p><b>JEUX DE CONQUÊTE D'OBJET</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• toucher l'autre</li> <li>• saisir</li> <li>• attraper</li> <li>• tenir</li> <li>• protéger</li> <li>• prendre</li> <li>• ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre les foulards</li> <li>• Les pinces à linge</li> <li>• À la conquête du trésor (ballon, coussin...)</li> <li>• Garder le trésor à plusieurs</li> <li>• ...</li> </ul>
		<p><b>JEUX DE CONQUÊTE DE TERRITOIRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tirer</li> <li>• pousser</li> <li>• résister</li> <li>• transporter</li> <li>• soulever, porter</li> <li>• éviter</li> <li>• contrôler</li> <li>• ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maître chez soi :</li> <li>• Empêcher de rentrer dans la maison</li> <li>• Faire entrer l'autre dans la maison</li> <li>• Sortir l'autre de la maison</li> <li>• Les déménageurs</li> <li>• Sortir les ours de la tanière</li> <li>• ...</li> </ul>
		<p><b>JEUX DE LUTTE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• déséquilibrer</li> <li>• retenir</li> <li>• retourner</li> <li>• fixer, neutraliser,</li> <li>• immobiliser, maintenir</li> <li>• renverser</li> <li>• ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Combat de coqs</li> <li>• La maman et le bébé</li> <li>• Retourner la tortue</li> <li>• Arrêter les fourmis (groupe)</li> <li>• Les gendarmes et les voleurs</li> <li>• ...</li> </ul>

Au cycle 2, les rôles sont souvent différenciés. L'élève en défense sera d'abord passif puis actif. En fin de cycle, on pourra entreprendre des rencontres 1 contre 1 avec les mêmes droits pour chacun des joueurs.

COMPÉTENCES (cf. documents d'accompagnement)	SAVOIRS	TYPE DE JEU	VERBES D'ACTION	RÉPERTOIRE DE JEUX
<p><b>CYCLE 2</b>  <b>Conduire un jeu d'opposition individuel ou collectif</b></p> <p>Réaliser des enchaînements simples d'actions élémentaires pour affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle :</p> <p>Combattre en attaquant et en se défendant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accepter le contact avec l'autre et rechercher le corps à corps : l'attaquant cherche à se trouver en contact le plus proche possible du défenseur</li> <li>- Saisir et contrôler un adversaire : attraper, prendre, maintenir, pousser, tirer, immobiliser...</li> <li>- Déséquilibrer un adversaire : l'attaquant recherche la perte d'équilibre du défenseur sans technique spécifique</li> </ul> <p>Exemples de compétences à atteindre en fin de cycle :</p> <p>Comme attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans un combat à 2, agir sur son adversaire au sol pour le contrôler et l'obliger à se retourner (ex : « Retourner la tortue »)</li> <li>- D'une position à genoux, amener au sol son adversaire et le maintenir immobilisé sur le dos durant 3 secondes.</li> </ul> <p>Comme défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Résister aux tentatives de retournement ou déséquilibre en utilisant tout son corps</li> <li>- Essayer de se dégager d'une immobilisation en diversifiant ses actions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter l'autre</li> <li>• S'approprier et respecter les règles</li> <li>• Maîtriser ses émotions</li> <li>• Déséquilibrer l'adversaire en supprimant des appuis, en combinant des forces</li> <li>• Résister au déséquilibre en abaissant le centre de gravité, en conservant ses appuis au sol</li> <li>• Retourner l'adversaire en utilisant des forces autour d'un axe</li> <li>• Immobiliser son adversaire en utilisant le poids du corps et ses prises</li> </ul>	<p><b>JEUX DE CONQUÊTE D'OBJET</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• toucher</li> <li>• saisir</li> <li>• attraper</li> <li>• tenir</li> <li>• protéger</li> <li>• prendre</li> <li>• ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre les foulards</li> <li>• Les pinces à linge</li> <li>• Défendre les ballons (groupe)</li> <li>• Jeu du béret</li> <li>• ...</li> </ul>
		<p><b>JEUX DE CONQUÊTE DE TERRITOIRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tirer</li> <li>• pousser</li> <li>• résister</li> <li>• transporter</li> <li>• soulever, porter</li> <li>• éviter</li> <li>• contrôler</li> <li>• ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le gagne terrain</li> <li>• Les déménageurs</li> <li>• L'île</li> <li>• Les cerceaux brûlants</li> <li>• Empêcher les assaillants d'entrer</li> <li>• ...</li> </ul>
		<p><b>JEUX DE LUTTE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• déséquilibrer</li> <li>• retenir</li> <li>• retourner</li> <li>• fixer, neutraliser,</li> <li>• immobiliser, maintenir</li> <li>• renverser</li> <li>• ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Combat de coqs</li> <li>• Lutte au poignet</li> <li>• Décrocher le <i>mao'a</i></li> <li>• Retourner la tortue</li> <li>• Le totem</li> <li>• Arrêter les fourmis (1 x 1)</li> <li>• Les géants et les lilliputiens</li> <li>• ...</li> </ul>

Au cycle 3 la plupart des jeux seront en 1 contre 1 avec les mêmes droits pour les deux joueurs.

COMPÉTENCES (cf. documents d'accompagnement)	SAVOIRS	TYPE DE JEU	VERBES D'ACTION	RÉPERTOIRE DE JEUX
<p><b>CYCLE 3</b></p> <p><b>Conduire un affrontement individuel et/ou collectif</b></p> <p>Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle :</p> <p>Combattre à 2 en attaquant et en se défendant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saisir et contrôler un adversaire (tirer, pousser, tomber avec, fixer...)</li> <li>- Rechercher le corps à corps : l'attaquant cherche à se trouver en contact le plus proche possible du défenseur.</li> <li>- Utiliser le déséquilibre et la force de l'adversaire pour le déséquilibrer : accepter de se déséquilibrer pour mettre l'adversaire en difficulté (pas de technique spécifique)</li> </ul> <p>Exemples de compétences à atteindre en fin de cycle :</p> <p>Comme attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Amener son adversaire au sol en le contrôlant et le maintenir immobilisé sur le dos durant 5 secondes.</li> </ul> <p>Comme défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ne pas se laisser retourner sur le dos, chercher à garder une position ventrale</li> <li>- Se dégager d'une immobilisation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'approprier, respecter et faire respecter les règles</li> <li>• Tenir les différents rôles sociaux : <b>lutteur, arbitre, juge...</b></li> <li>• Construire les prises en utilisant les 3 parties du corps : <b>bras, jambes et tronc. Les associer ou les dissocier</b></li> <li>• Déséquilibrer l'adversaire en provoquant une réaction</li> <li>• Utiliser la force de l'adversaire</li> <li>• Retourner l'adversaire en utilisant des forces autour d'un axe</li> <li>• Immobiliser son adversaire en agissant près du centre de gravité</li> </ul>	<p><b>JEUX DE CONQUÊTE D'OBJET</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saisir</li> <li>• attraper</li> <li>• feinter</li> <li>• tenir</li> <li>• protéger</li> <li>• prendre</li> <li>• contrôler</li> <li>• ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre les foulards</li> <li>• Les pinces à linge</li> <li>• ...</li> </ul>
		<p><b>JEUX DE CONQUÊTE DE TERRITOIRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tirer</li> <li>• pousser</li> <li>• résister</li> <li>• transporter</li> <li>• soulever, porter</li> <li>• éviter</li> <li>• contrôler</li> <li>• utiliser la force de l'adversaire...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le sumo</li> <li>• Rester dans les rails</li> <li>• ...</li> </ul>
		<p><b>JEUX DE LUTTE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• déséquilibrer</li> <li>• retenir</li> <li>• retourner</li> <li>• fixer, neutraliser,</li> <li>• immobiliser, maintenir</li> <li>• renverser</li> <li>• utiliser la force de l'adversaire</li> <li>• se libérer, se dégager</li> <li>• amener au sol</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retourner la tortue</li> <li>• Retourner l'adversaire à plat ventre sur le dos</li> <li>• Fixer les fourmis (1 x 1)</li> <li>• Se retourner</li> <li>• Immobiliser son voleur</li> <li>• ...</li> </ul>

## RÉPERTOIRE SIMPLIFIÉ DES JEUX

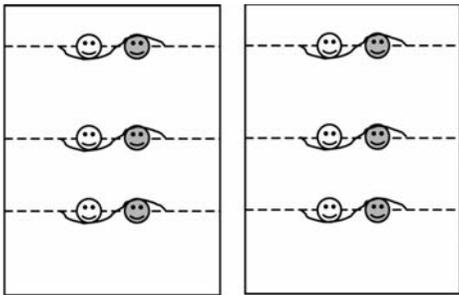
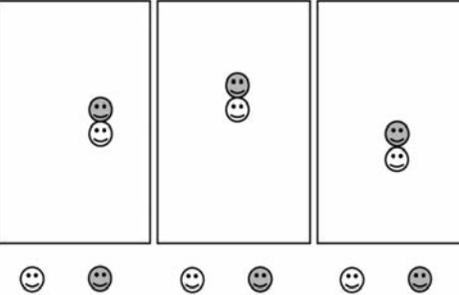
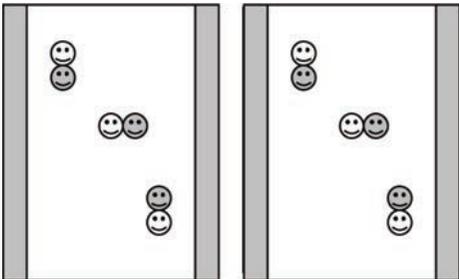
<b>Jeux de conquête d'objet</b> Pour : prendre, saisir, attraper, protéger, ...		
<b>Prendre les foulards</b> <b>But :</b> Prendre les foulards de son adversaire (sans se faire prendre les siens en fonction du cycle)	<b>Les pinces à linge</b> <b>But :</b> Prendre les pinces de son adversaire (sans se faire prendre les siennes en fonction du cycle)	<b>À la conquête du trésor (ballon, coussin...)</b> <b>But :</b> Prendre le trésor de son adversaire Ou écrire sur le ballon de son adversaire
<b>Défendre le trésor*</b> <b>But :</b> Voler le trésor gardé par une équipe	<b>Décrocher le ma'oa</b> <b>But :</b> Décrocher le <i>mao'a</i> collé sur le rocher	<b>Jeu du béret ou voleur de balle*</b> <b>But :</b> Prendre le béret et l'amener dans l'autre camp
<b>Jeux de conquête de territoire</b> Pour : tirer, pousser, résister, soulever, porter ...		
<b>Maître chez soi</b> <b>But :</b> Faire franchir une ligne à son adversaire (soit en tirant, soit en poussant)	<b>Les déménageurs</b> <b>But :</b> Faire glisser ou transporter les meubles à plusieurs d'une maison à l'autre	<b>Les cerceaux brûlants</b> <b>But :</b> Faire poser un pied à son adversaire dans les cerceaux sans y poser les siens
<b>L'île</b> <b>But :</b> Faire sortir l'adversaire du cercle	<b>Rester dans les rails*</b> <b>But :</b> A doit amener B dans une zone, tandis que B doit faire tomber A dans ou hors des rails	<b>Le sumo</b> <b>But :</b> Sortir l'adversaire du cercle ou le soulever du sol
<b>Jeux de lutte (Tapis indispensables)</b> Pour : déséquilibrer, retourner, fixer, immobiliser...		
<b>Arrêter les fourmis (groupe)</b> <b>But :</b> Au signal les chasseurs doivent entrer dans la fourmilière pour attraper et fixer les fourmis	<b>Les gendarmes et les voleurs</b> <b>But :</b> Chaque gendarme tient un voleur et doit l'empêcher de s'évader	<b>La lutte au poignet*</b> <b>But :</b> Faire déplacer le pied arrière de l'adversaire ou lui faire toucher le sol
<b>Retourner la tortue*</b> <b>But :</b> Mettre sur le dos la tortue à 4 pattes	<b>Les géants et les lilliputiens</b> <b>But :</b> Les lilliputiens (à 4 pattes) essaient de faire tomber les géants (debout)	<b>Immobiliser son voleur</b> <b>But :</b> Le gendarme sur le voleur doit l'empêcher de se dégager

\* Ces jeux sont développés dans les pages suivantes

## DES SITUATIONS PÉDAGOGIQUES DANS UNE APPROCHE GROUPALE

- La classe est divisée en plusieurs groupes (3 ou 4)
- Chaque groupe mène la même tâche dans un espace qu'il gère
- Le groupe est divisé en 2 équipes (ne pas hésiter à varier le rapport de force)

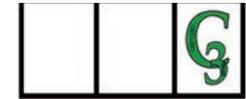
TITRE - VERBES D'ACTION	DISPOSITIF	CONSIGNES	ÉVOLUTIONS
<b>VOLEUR DE BALLE</b> Prendre, saisir, attraper protéger...		Prendre la balle et la porter dans le camp adverse Départ au signal à 4 pattes On marque 1 point chaque fois que l'on pose la balle derrière la ligne Temps de jeu : 3 à 5 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Déporter le ballon près d'une équipe au départ</li> <li>- Changer la balle par un médecine-ball</li> <li>- Agrandir le terrain en profondeur</li> </ul>
<b>DÉFENDRE LE TRÉSOR</b> Prendre, saisir, attraper protéger...		ATT : Prendre la balle et la rapporter dans son camp DEF : Agir sur les ATT pour les empêcher Départ au signal à 4 pattes On marque 1 point chaque fois que l'on pose la balle dans son camp Changer les rôles à chaque point	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dispositif 1 (2 lignes face à face)</li> <li>- Dispositif 2 (encerclement)</li> </ul>
<b>SORTIR LES OURS DE LA TANIÈRE</b> Tirer, pousser, soulever, résister...		OURS : Rester dans la tanière CHASSEURS : Sortir les ours de leur tanière Départ au signal à 4 pattes Possibilité de s'aider L'ours est sorti lorsqu'il n'a plus aucun contact avec la tanière	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plus d'ours que de chasseurs</li> <li>- Imposer un seul chasseur par ours</li> <li>- Limiter le temps</li> </ul>
<b>RESTER DANS LES RAILS</b> Tirer, pousser, déséquilibrer, résister...		A doit pousser B dans son camp B doit faire tomber A ou le faire sortir des rails Couloir de 1 m x 3 m Changer les rôles à chaque point	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modifier le décompte des points en fonction de l'action à privilégier</li> <li>- Limiter le temps</li> <li>- Modifier la position de départ (A doit tirer B)</li> </ul>

TITRE - VERBES D'ACTION	DISPOSITIF	CONSIGNES	ÉVOLUTIONS
<p><b>LUTTE AU POIGNET</b>  Déséquilibrer, résister,  utiliser la force de l'adversaire...</p>		<p>Faire poser une partie quelconque du corps à côté de la ligne (pied, main, fesses...)</p> <p>Départ au signal pied D contre pied D  Tenue poignet D – poignet D  Les 4 pieds sur la même ligne</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Différencier les rôles d'attaquant et de défenseur</li> <li>- Limiter le temps</li> <li>- Changer de côté</li> </ul>
<p><b>APLATIR LA SOURIS</b>  Fixer, immobiliser, peser...</p>		<p>ATT : empêcher l'autre de se relever  DEF : se mettre debout  Le défenseur est à plat ventre  L'attaquant assure ses prises avant le signal de début  Interdiction de prendre la tête avec les deux bras  Changer les rôles à chaque point</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le défenseur allongé sur le dos</li> <li>- Position de départ de l'attaquant imposée</li> <li>- Le défenseur peut se lever ou sortir de l'aire de combat</li> </ul>
<p><b>RETOURNER LA TORTUE</b>  Déséquilibrer, combiner des actions différentes, utiliser les leviers, retourner, immobiliser...</p>		<p>ATT : Mettre la tortue sur le dos  DEF : Ne pas se faire retourner  Départ au signal, la tortue à 4 pattes et le chasseur à genoux  Changer les rôles à chaque point</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Même jeu, avec immobilisation</li> <li>- Limiter le temps</li> <li>- Changer d'adversaire dans le groupe</li> </ul>

Pour compléter ce répertoire, le lecteur peut consulter les documents cités dans la bibliographie.

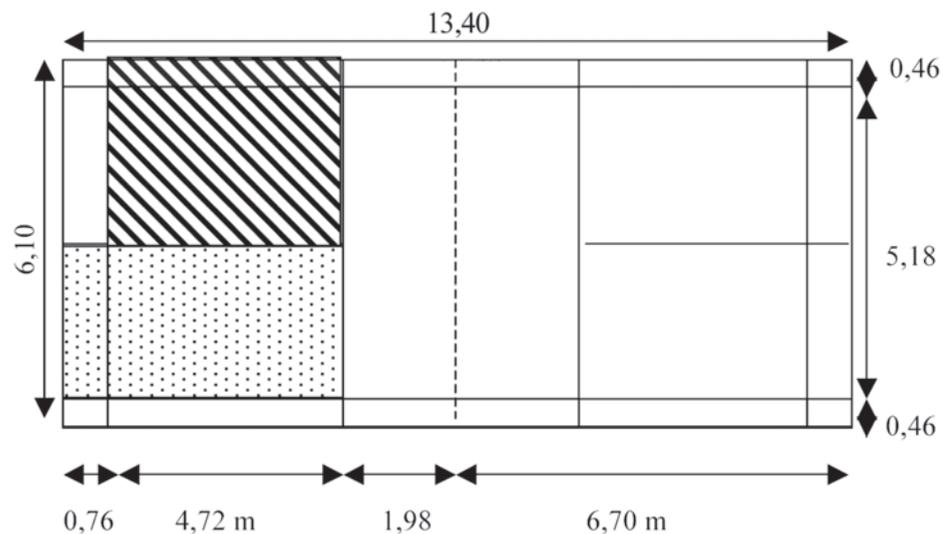
### III. LE BADMINTON À L'ÉCOLE

#### DÉFINITION - LOGIQUE INTERNE



Le badminton est une activité d'opposition duelle médiée par un volant frappé avec une raquette sur deux espaces séparés par un filet. Pour le joueur, il s'agit, dans une même frappe, de défendre son terrain et d'attaquer le camp adverse dans le but de gagner l'échange. Le badminton se situe donc comme une activité de production et de lecture de trajectoires sollicitant de manière spécifique la capacité à prendre des informations et des décisions.

#### LES PRINCIPALES CARACTÉRISTIQUES



- Terrain rectangulaire de 13,40 m / 5,18 m (simple) + 2 x 0,46 m (en double)
- Un filet tendu au milieu de 1,55 m de hauteur
- La raquette : longueur 68 cm en tout, le tamis 23 cm à 29 cm. Il existe des raquettes plus courtes adaptées aux jeunes enfants (élèves du cycle 2 ou début du cycle 3)
- Les frappes : « en main basse ou en main haute » : dégagé, smash, amorti, provoquent des trajectoires et des vitesses différentes (cf. page 103).

-  Zone de service en simple
-  Zone de service en double

#### PROBLÈMES FONDAMENTAUX :

L'activité pose trois types de problèmes au pratiquant, quel que soit son niveau :

- Construction de « l'anticipation-coïncidence », autrement dit, coordonner les trajets du joueur et de la raquette avec la trajectoire du volant
- L'action de défense de son propre camp et celle d'attaque de la cible adverse se confondent dans la même frappe
- Choisir entre la continuité ou la rupture de l'échange en fonction des options tactiques possibles (ralentir ou accélérer le jeu)

## COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES ET TRANSVERSALES AU CYCLE 3

Dans le cadre de la compétence spécifique du cycle 3 «conduire un affrontement individuel et/ou collectif», les documents d'application précisent la compétence visée sous la forme «affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle» et définissent ainsi le niveau à atteindre en fin de cycle pour les activités de raquette :

*«Dans un tournoi à 2, choisir le geste de renvoi le mieux adapté, et maîtriser la direction du renvoi pour jouer dans les espaces libres afin de marquer le point».*

L'activité badminton s'inscrit dans cette perspective et permet de contribuer au développement de l'élève au travers de quatre axes majeurs :

**DÉVELOPPER UNE MOTRICITÉ SPÉCIFIQUE** où la coordination plurisegmentaire est privilégiée

- Savoir se déplacer sur le terrain dans toutes les directions en restant équilibré
- Savoirs faire gestuels (différentes frappes en main basse et en main haute)
- Coordination motrice à mettre en jeu (différencier les actions du train inférieur de celles du train supérieur)

**ADAPTER SES ACTIONS** dans une situation d'opposition pour développer les capacités de prise d'information

- Prendre des informations sur le volant, sur l'adversaire, sur l'espace de jeu
- Identifier les trajectoires du volant
- Moduler l'énergie nécessaire de la frappe pour marquer (fort – amorti)
- Jouer en duel ou en duo

**GÉRER L'ESPACE de JEU et ÉLABORER DES STRATÉGIES**

- S'orienter dans l'espace de jeu (rester face au filet)
- Analyser les contraintes d'espace et de temps (ralentir ou accélérer le jeu ?)
- Jouer dans la profondeur (long – court)
- Jouer dans les espaces libres (action offensive)
- Prendre des risques dans le jeu pour déséquilibrer l'adversaire

**CONSTRUIRE DES RÔLES SOCIAUX** : assumer les tâches de joueur ou d'arbitre en simple

- Connaître les principales règles du jeu (service, marque...)
- Arbitrer
- Jouer contre un adversaire
- Respecter le matériel

## LES NIVEAUX D'HABILITÉS – SITUATION DE RÉFÉRENCE

En début d'apprentissage, il est plus judicieux de proposer un jeu de coopération comme situation de référence.

Par exemple : effectuer un maximum d'échanges sans faire tomber le volant.

En fin d'apprentissage, les élèves seront confrontés en situation d'opposition un contre un sur un terrain d'environ 4 m x 10 m.

Pour évaluer leur niveau d'habileté, le maître pourra porter son attention sur les éléments suivants :

ÉLÉMENTS D'OBSERVATION	NIVEAU 1 Ne renvoie pas souvent dans le camp adverse	NIVEAU 2 Conserve l'échange sur des trajectoires hautes	NIVEAU 3 Manifeste une intention de rupture dans ses actions de jeu
<b>Frappes utilisées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coup d'opposition dans l'axe central, peu de vitesse</li> <li>• Trajectoires aléatoires</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilisation surtout du dégagement, tentatives d'amorti</li> <li>• Trajectoires en cloche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilisation de plusieurs frappes en main basse et main haute (dégagé, amorti...)</li> <li>• Trajectoires variées</li> </ul>
<b>Lecture des trajectoires</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• N'apprécie pas les trajectoires</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maîtrise les trajectoires hautes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maîtrise les trajectoires croisées et basses</li> </ul>
<b>Déplacements</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peu ou pas souvent en retard</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En avant, des difficultés en arrière</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se déplace dans toutes les directions</li> </ul>

## THÈMES D'ÉTUDE

L'activité est abordée au travers de quatre thèmes d'étude issus des problèmes fondamentaux à résoudre :

1- **FRAPPER** : Frapper le volant à l'aide d'une raquette

2- **RENNVOYER** : Frapper pour renvoyer par-dessus le filet

3- **ÉCHANGER** : Frapper pour renvoyer sur le partenaire

4- **GAGNER** : Enchaîner des frappes d'attaque pour marquer le point

- En main basse

et

- En main haute

### **Remarque :**

Les quatre thèmes peuvent constituer une progression, mais le but du jeu, gagner l'échange en faisant tomber le volant dans le camp adverse, sera abordé le plus tôt possible dans l'apprentissage (voir la logique interne de l'activité).

## ACQUISITIONS ATTENDUES

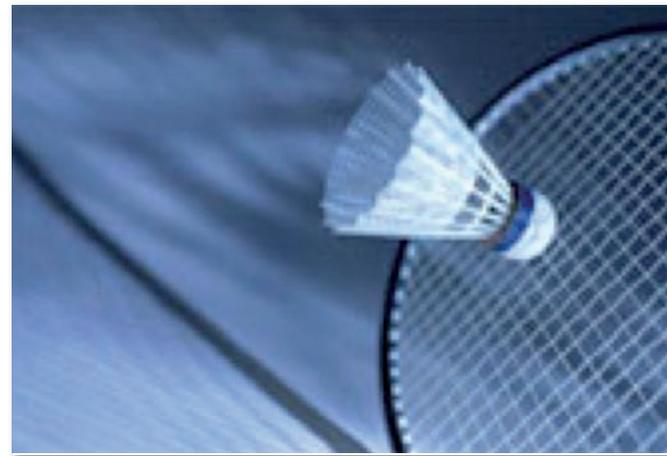
Les acquisitions diffèrent selon le niveau initial des élèves.

### ► AU NIVEAU 1

**Le but sera de tendre vers une logique d'échange :**

- Renvoyer le volant dans le camp adverse.
- Se déplacer pour se placer par rapport au volant.

Caractéristiques du joueur	Origines des difficultés	Savoirs visés
<ul style="list-style-type: none"><li>• Des difficultés à frapper le volant.</li><li>• Frappes explosives dans l'espace frontal (alignement oeil – raquette – volant ).</li><li>• Joueur spectateur, pas de déplacement ou très en retard.</li><li>• Pas de recherche de rupture de l'échange.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pas ou peu d'anticipation sur les trajectoires.</li><li>• La préoccupation essentielle de l'élève est le volant en tant que cible de frappe.</li><li>• Distanciation corps-volant (bras fléchi, joueur trop près du volant).</li><li>• Difficultés de dissociation des trains (se déplacer et s'équilibrer avec le bas, pour frapper avec le haut).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lire des trajectoires freinées pour jouer en équilibre.</li><li>• Frapper le volant de différentes façons :<ul style="list-style-type: none"><li>► Main basse, main haute.</li><li>► Coup droit, revers.</li></ul></li><li>• Construire l'espace de jeu du badminton : à viser et à atteindre, à défendre, en se déplaçant sur l'ensemble du terrain.</li></ul>

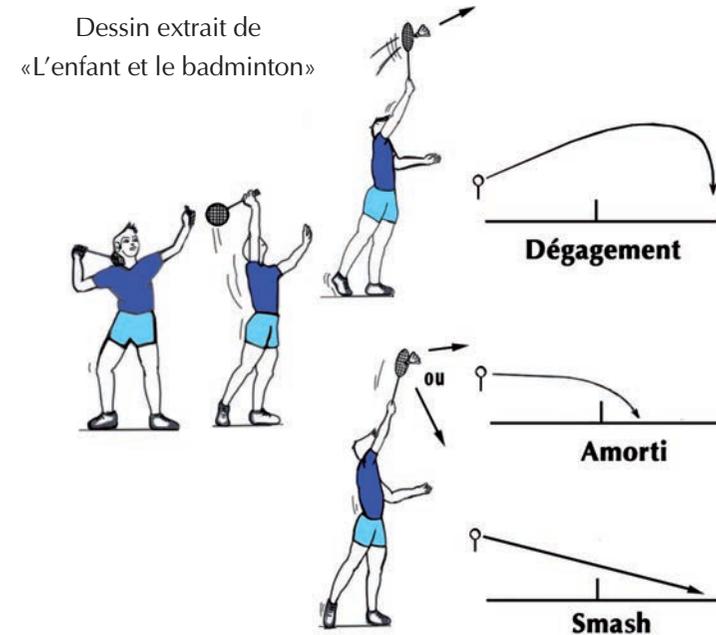
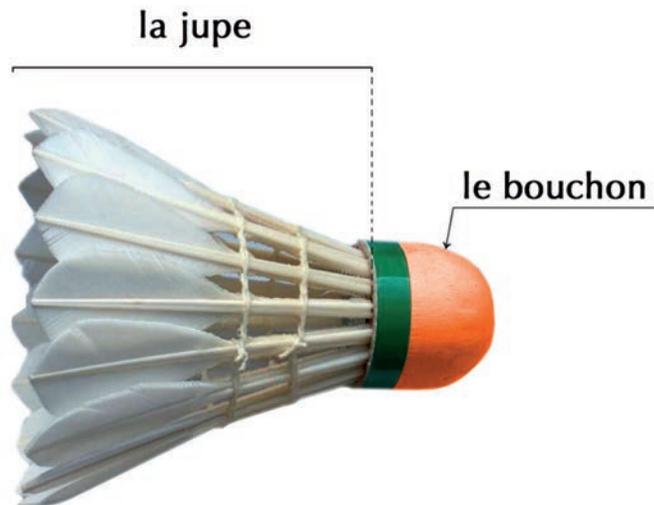


► AU NIVEAU 2

Le but sera d'utiliser une stratégie simple pour déséquilibrer l'adversaire :

- Protéger son espace de jeu et renvoyer le volant dans l'espace adverse pour atteindre des zones sensibles choisies par essais-erreurs.
- Faire bouger son adversaire dans l'axe longitudinal du terrain.

Caractéristiques du joueur	Origines des difficultés	Savoirs visés
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le point est marqué de façon aléatoire.</li> <li>• Frappes dans l'espace frontal et latéral proche.</li> <li>• Les déplacements sont limités essentiellement avant – arrière.</li> <li>• Pas de recherche de rupture de l'échange.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'échange est privilégié.</li> <li>• La préoccupation essentielle de l'élève est le volant.</li> <li>• Établir une mise à distance corps – raquette pour frapper le volant.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploiter la production d'une cible libérée.</li> <li>• Diriger et doser les frappes en tenant compte de son positionnement dans l'espace de jeu (avant, milieu, arrière) et par la dissociation bras - jambes.</li> <li>• Enchaîner des déplacements dans toutes les directions.</li> </ul>



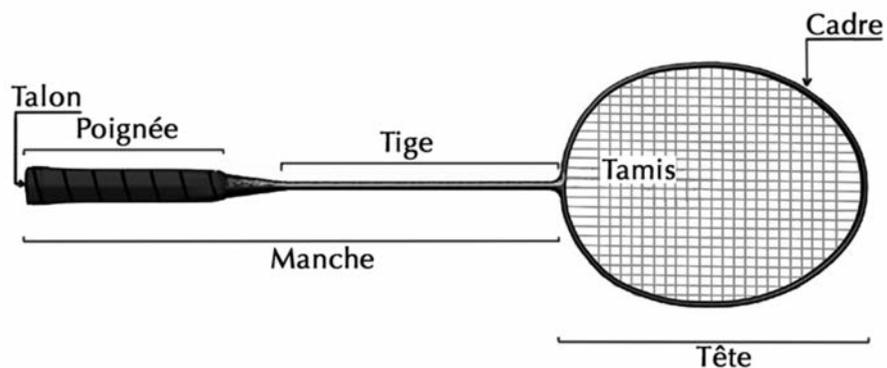
► AU NIVEAU 3

Niveau assez rare à l'école élémentaire

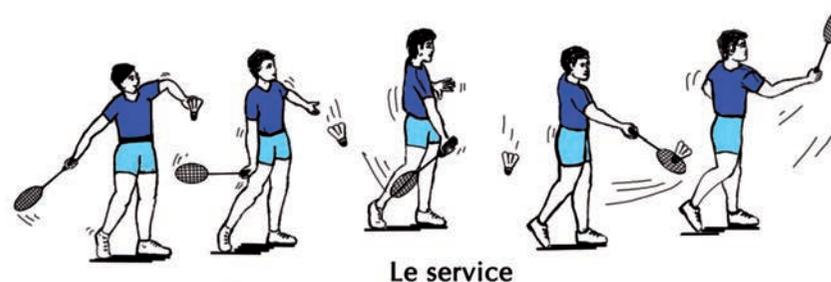
Le but sera de combiner différentes actions et d'anticiper sur l'échange :

- Attaquer l'espace adverse de manière intentionnelle.
- Faire bouger son adversaire sur tout le terrain.

Caractéristiques du joueur	Origines des difficultés	Savoirs visés
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recherche de rupture par des trajectoires souvent «plongeantes» et/ou placées.</li> <li>• Déplacements variés mais, souvent en retard dans le déplacement.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Renvoyer et viser dans le même temps.</li> <li>• Percevoir le rapport temps disponible / temps requis pour agir (défense + attaque).</li> <li>• Manque d'anticipation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Différencier une opportunité favorable d'attaque d'un jeu d'échange en établissant un rapport entre la vitesse, l'espace et l'équilibre corporel.</li> <li>• Exploiter les échanges pour essayer d'atteindre la cible. Jouer en fonction du terrain et du placement de l'adversaire.</li> <li>• Être actif entre deux frappes. Se replacer après la frappe, rester sur des appuis dynamiques.</li> </ul>

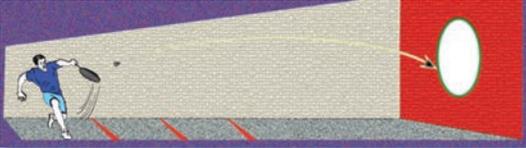
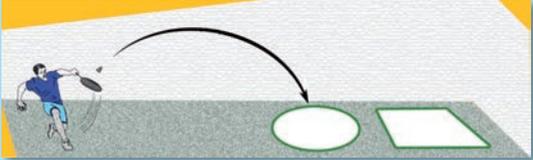


Dessin extrait de «L'enfant et le badminton»



## EXEMPLES DE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

### ► SITUATIONS NE NÉCESSITANT PAS UN TERRAIN DE BADMINTON

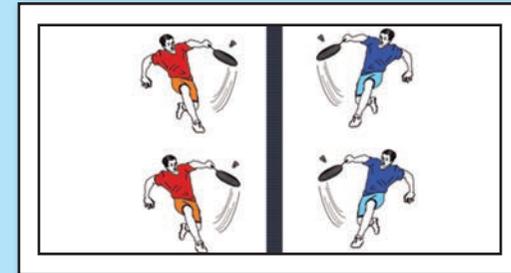
OBJECTIFS	SITUATIONS – ORGANISATION	CRITÈRES DE RÉUSSITE ÉLÉMENTS D'OBSERVATION
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frapper le volant de différentes façons</li> </ul>	<p>Seul avec une raquette, je jongle le plus longtemps possible :</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur place</li> <li>• En me déplaçant en avant, en arrière, latéralement</li> <li>• En effectuant un parcours balisé</li> <li>• En suivant un camarade</li> <li>• En changeant la face du tamis après chaque jonglage</li> </ul> <p>Évolutions : à 2 (face à face, côte à côte) en se déplaçant pour traverser un espace donné.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre de jonglages</li> <li>• Distance volant-corps (jonglage bras tendu)</li> <li>• Dissociation segmentaire (se déplacer pour se placer et préparer la frappe)</li> <li>• Souplesse du poignet</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trouver la distance de frappe</li> <li>• Se déplacer pour frapper</li> </ul>	<p><b>Jeux de cibles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atteindre une cible verticale au mur à partir de zones de plus en plus éloignées</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atteindre une cible horizontale au sol (tapis, cerceau...)</li> </ul>  <p>Évolutions : augmenter la distance joueur-cible. Imposer une frappe (main basse, main haute, coup droit, revers)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre de points obtenus</li> <li>• Zone d'envoi</li> <li>• Distance volant-corps (frappe bras tendu)</li> <li>• Dissociation segmentaire (coordination entre les 2 bras)</li> <li>• Souplesse du poignet</li> <li>• Guidage de la raquette après la frappe en main basse (vers la cible)</li> </ul>

## JEUX DE TYPE COLLECTIF

- **Les « volants brûlants »** à 2 contre 2 avec 1 volant chacun (4 volants au total).

But : Envoyer tous les volants dans l'autre camp

Évolutions : Augmenter ou diminuer le nombre de volants et/ou le nombre de joueurs.  
L'utilisation d'une frappe imposée peut également se concevoir.

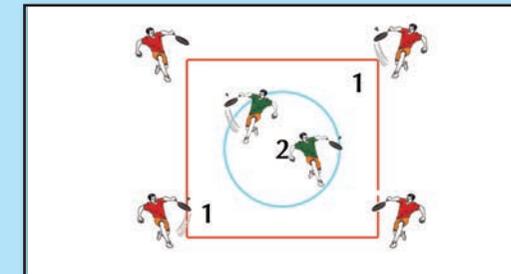


- Frapper le volant de différentes façons
- Trouver la distance de frappe
- Se déplacer pour frapper
- Construire l'espace de jeu

- **« L'attaque du château »** à 4 contre 2 avec 1 volant/attaquant.

But : Remplir le château zone 2 de volants pour les 4 attaquants et renvoyer les volants de la zone 1 pour les défenseurs

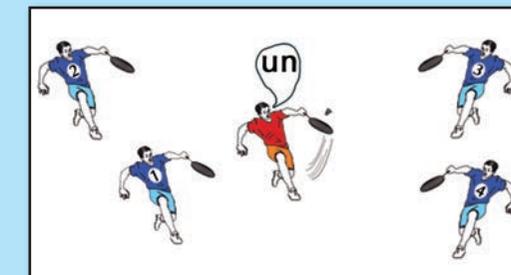
Évolutions : Elles porteront sur le nombre de joueurs (en respectant le surnombre) et/ou de volants disponibles.  
On peut aussi imposer une frappe pour un groupe.



- **« Le volant nommé »** en groupe de 4 à 5 joueurs.

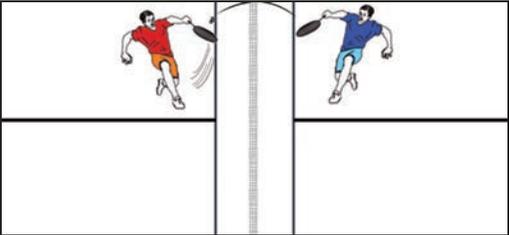
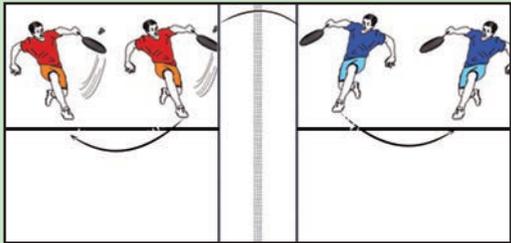
But : Le lanceur envoie le volant vers le haut et appelle un réceptionneur qui doit récupérer ce volant avec sa raquette avant qu'il ne touche le sol, puis changement de lanceur.

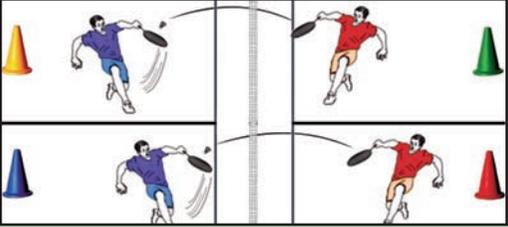
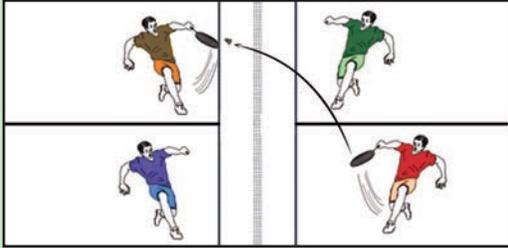
Évolutions : Dimensions de l'espace disponible



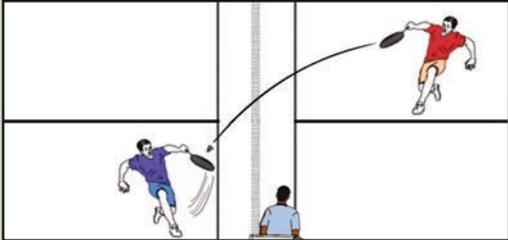
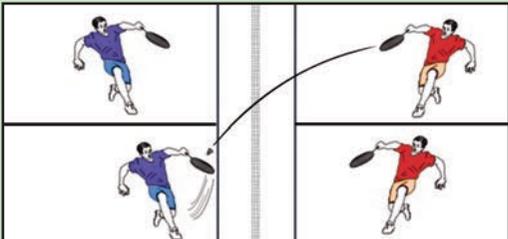
► SITUATIONS NÉCESSITANT UN TERRAIN ET UN FILET DE BADMINTON

Pour des débutants, lorsque l'on parle de 1/2 terrain, cela peut être conçu à partir d'un terrain de volley-ball en travers avec des espaces de 9 m x 3 m, soit 6 terrains de badminton.

OBJECTIFS	SITUATIONS – ORGANISATION	CRITÈRES DE RÉUSSITE ÉLÉMENTS D'OBSERVATION
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lire une trajectoire freinée</li> <li>• Contrôle de l'énergie dans la frappe</li> </ul>	<p>1 x 1 sur 1/2 terrain. 1 raquette chacun, 1 volant pour 2</p>  <p><u>But</u> : Faire le plus d'échanges possible («maxi-échange») <u>Évolutions</u> : le mode de frappe (libre, main haute, main basse, coup droit ou revers) La distance entre les 2 joueurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser ... frappes sans tomber le volant</li> <li>• Distance la plus longue d'échange (jusqu'à quelle distance réussit-on à réaliser les 15 frappes ?)</li> <li>• Trajectoires des volants</li> <li>• Placement du joueur / volant</li> <li>• Rotation des épaules (de profil / filet)</li> <li>• Frappe privilégiée</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Moduler sa frappe en direction et en intensité</li> <li>• Identifier les trajectoires du volant</li> <li>• Se déplacer pour frapper et pour coopérer</li> </ul>	 <p>2 x 2 sur 1/2 terrain 1 raquette chacun, 1 volant pour 4</p> <p><u>But</u> : Faire le plus d'échanges possible <u>Contrainte</u> : après la frappe, passer derrière son partenaire (« fausse tournante ») <u>Évolutions</u> : imposer un mode de frappe, passer sur l'autre demi-terrain (tournante) Changement de but : éliminer les adversaires en faisant tomber le volant sur le terrain adverse</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser 15 frappes sans tomber le volant</li> <li>• Collaboration avec son partenaire</li> <li>• Trajectoires des volants</li> <li>• Placement du joueur / volant</li> <li>• Rotation des épaules (de profil / filet)</li> <li>• Frappe privilégiée</li> </ul>

OBJECTIFS	SITUATIONS – ORGANISATION	CRITÈRES DE RÉUSSITE ÉLÉMENTS D'OBSERVATION
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordination motrice</li> <li>• Jouer en équilibre</li> <li>• Gestion du temps</li> <li>• Moduler sa frappe en direction et en intensité</li> <li>• Établir et réaliser un projet d'action</li> <li>• Exploiter l'espace libéré (but n°2)</li> </ul>	<p>1 x 1 sur ½ terrain 1 raquette chacun, 1 volant, 2 plots</p>  <p><u>But</u> : 1- réaliser le plus d'échanges possible ou 2- échanger 6 fois le volant, puis marquer le point</p> <p><u>Contrainte</u> : Après la frappe, vous devez toucher le plot placé sur le terrain avec la raquette</p> <p><u>Évolutions</u> : modifier l'emplacement du plot (à l'arrière, au filet, à droite, à gauche)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maintenir le volant en l'air (nombre de frappes réussies) but n°1</li> <li>ou</li> <li>• Nombre de points (but n°2)</li> <li>• Stratégie utilisée pour maintenir l'échange ou pour marquer le point</li> <li>• Modes de déplacement du joueur</li> <li>• Placement du joueur / volant</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'organiser à 2 pour réussir</li> <li>• Coordination motrice</li> <li>• Moduler sa frappe en direction et en intensité</li> <li>• Prendre des informations</li> </ul>	<p>2 x 2 1 raquette pour 2 (une dans chaque terrain) 1 volant pour 4</p>  <p><u>But</u> : 1- Faire le plus d'échanges possible ou 2- Marquer le point après un nombre imposé d'échanges</p> <p><u>Contrainte</u> : échanger la raquette après chaque frappe avec son partenaire</p> <p><u>Évolutions</u> : les joueurs sont sur un ½ terrain chacun, les joueurs sont placés l'un derrière l'autre</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maintenir le volant en l'air (nombre de frappes réussies)</li> <li>• Collaborer avec son partenaire</li> <li>• Stratégie pour marquer le point</li> <li>• Modes de déplacement du joueur</li> <li>• Prise d'information sur le terrain adverse</li> </ul>

OBJECTIFS	SITUATIONS – ORGANISATION	CRITÈRES DE RÉUSSITE ÉLÉMENTS D'OBSERVATION
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier les règles de fonctionnement</li> <li>• Être actif entre deux frappes</li> <li>• Moduler sa frappe en direction et en intensité</li> </ul>	<div data-bbox="837 288 1346 528" data-label="Image"> </div> <p>2 joueurs A d'un côté et 2 joueurs B de l'autre</p> <p>1 raquette chacun, 2 volants  <u>But</u> : Faire le plus d'échanges possible  <u>Contrainte</u> : pour les "A" après la frappe, vous permutez de place, les "B" renvoient en face d'eux  Engagement simultané des "A" en face d'eux  <u>Évolutions</u> : nombre de frappes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maintenir l'échange pendant un nombre de frappes imposé</li> <li>• Respecter les déplacements</li> <li>• Mode de déplacement</li> <li>• Placement du joueur / volant</li> <li>• Anticipation</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jouer en duel (rôle en simple)</li> <li>• Jouer dans les espaces libres en profondeur</li> <li>• Arbitrer</li> </ul>	<div data-bbox="730 858 1238 1161" data-label="Image"> </div> <p>S'opposer 1 contre 1 sur ½ terrain avec 1 arbitre</p> <p><u>But</u> : Remporter la rencontre en 5 points gagnants</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gagner contre plusieurs adversaires</li> <li>• Voir le tableau des niveaux d'habileté</li> <li>• Réussir son service en respectant les zones des 2 mètres</li> </ul>

OBJECTIFS	SITUATIONS – ORGANISATION	CRITÈRES DE RÉUSSITE ÉLÉMENTS D'OBSERVATION
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construire le point, déplacer son adversaire</li> <li>• Jouer dans les espaces libres</li> <li>• Connaître les principales règles</li> <li>• Arbitrer</li> </ul>	 <p>S'opposer 1 contre 1 avec un arbitre  <u>But</u> : gagner la rencontre en 5 points gagnants  <u>Règle</u> : les points marqués en zone centrale valent 1 point, en zone avant ou arrière 2 points</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les zones atteintes</li> <li>• Stratégie utilisée pour marquer le point</li> <li>• Déplacements et remplacement</li> <li>• Compréhension des règles</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'organiser à deux pour défendre et attaquer</li> <li>• Connaître les principales règles</li> </ul>	 <p>S'opposer 2 contre 2</p> <p><u>But</u> : gagner la rencontre en 11 points gagnants  <u>Règle</u> : service comme en simple, chacun son tour, après chaque point marqué, de son côté</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zones atteintes</li> <li>• Gagner contre plusieurs équipes</li> <li>• Élaborer des stratégies</li> <li>• Coopération</li> <li>• Occupation de l'espace</li> <li>• Compréhension des règles</li> </ul>

## PROPOSITION D'UN MODULE D'APPRENTISSAGE

Extrait des propositions faites par l'équipe départementale du Pas de Calais (cf. bibliographie)

**Pour entrer dans l'activité :** des situations de découverte du matériel, des lieux, des formes de travail :

- Jonglages et ateliers de frappes sur cibles (au sol et obstacles)
- Jeux : gagne terrain, volants brûlants, attaque du château...

**Pour repérer - évaluer : situation de référence initiale :**

LE MAXI-ÉCHANGE

**Pour structurer les apprentissages :** des situations d'apprentissage ciblées :  
Au moins deux des thèmes ci-dessous seront abordés au cours de chaque séance dans cette phase en respectant si possible la progression d'apprentissage. Un travail en ateliers tournants semble judicieux pendant cette phase du module.

- FRAPPER
  - Frapper vers une cible au mur
  - Frapper vers une cible au sol
- RENVOYER
  - Défendre une zone en renvoyant
  - Renvoyer vers une cible
  - Renvoyer pour défendre son camp

• ÉCHANGER

- Autoriser un contrôle avant le renvoi
- Imposer un déplacement avant chaque renvoi
- Imposer des zones interdites aux joueurs (près, loin du filet, gauche, droite).

• STRATÉGIES POUR ROMPRE L'ÉCHANGE

- Des situations d'opposition valorisant :

- Les volants envoyés directement au sol
- L'atteinte d'une cible au sol (choisie ou imposée)
- Un avantage pour l'attaquant (déplacements des défenseurs imposés) ou pour les défenseurs (2 contre 1).

- Des situations de prise d'informations :

- Le lanceur engage, se déplace vers un repère : jouer (renvoyer) là où il n'est pas.

**Pour réinvestir les acquis, évaluer : situation de référence finale :**

MATCH 1 x 1

## LA RENCONTRE

S'il paraît évident d'organiser un tournoi inter-classes, la mise en œuvre d'un grand nombre d'élèves sur peu de terrain constitue un problème.

Deux pistes de travail semblent plus adaptées à la situation des écoles :

- rencontres « à l'italienne », avec des élèves ayant vécu au moins un module d'apprentissage
- plateau badminton, avec des élèves débutants

### ► RENCONTRE À L'ITALIENNE

En général, les conditions matérielles obligent à limiter le nombre de classes à deux. Chaque classe constitue des équipes de 4 joueurs. À l'intérieur de chacune des équipes, les élèves sont classés du n° 1 au n° 4.

La rencontre oppose les 2 équipes sur un seul terrain en commençant par les n° 1, puis les n° 2, les n° 3 et les n° 4.

Les changements s'effectuent à chaque fois que le total des points des 2 joueurs est un multiple de 15. Le score et le service reprennent à partir de l'état du match précédent.

Ex : premier match : 9-6, deuxième match : 16-14, troisième match : 23-22, quatrième match : 28-32

C'est donc l'équipe qui a 32 points qui a gagné la rencontre.

En cas de match nul (30-30) les n° 4 continuent leur partie jusqu'à ce qu'il y ait 2 points d'écart.

Le résultat final peut se faire soit au total des points marqués par toutes les équipes de la classe, soit au nombre de victoires.

### ► PLATEAU BADMINTON

Il permet de prendre en charge plus d'élèves à l'aide d'ateliers, par exemple :

- Un atelier jonglage
- Un atelier de frappes sur cibles
- Un atelier volants brûlants
- Un atelier attaque du château
- Un atelier maxi-échange

Ne nécessitent pas de terrains tracés. De simples espaces avec des élastiques tendus en hauteur suffisent lorsqu'ils sont nécessaires.

- Un atelier seul contre tous
- Un atelier montante - descendante

Nécessitent des terrains tracés ou balisés.

Ce type de rencontre permet de fonctionner avec des groupes de 10 à 12 élèves par atelier et s'adresse plutôt à des élèves déjà initiés mais débutants.

## ANNEXES

### ► RÈGLES FONDAMENTALES

Ce sont celles qu'il faut instaurer le plus rapidement possible sous peine de dénaturer l'activité. Elles permettent également à tous les élèves de se confronter à l'application de règles en les responsabilisant au niveau de l'arbitrage.

#### **But du jeu**

Faire tomber le volant dans le terrain adverse ou faire en sorte que l'adversaire ne puisse pas le renvoyer.

#### **Marque**

Le joueur qui gagne l'échange marque un point (qu'il ait le service ou non)

#### **Le service**

- La mise en jeu doit s'effectuer obligatoirement en main basse
- Le service s'effectue au-delà de la zone des deux mètres dans les deux camps
- Si l'on joue sur un terrain réglementaire, le service s'effectue en diagonale :
  - De droite à droite si le serveur a un score pair
  - De gauche à gauche si le serveur a un score impair

#### **Les fautes**

- Le joueur touche le volant deux fois
- Le joueur est touché par le volant
- Le joueur touche le filet ou joue de l'autre côté du filet
- Le volant touche le plafond

### ► RÈGLEMENT SIMPLIFIÉ DU BADMINTON

Dans le cadre de l'organisation d'un tournoi interne ou d'une rencontre inter-classes, on pourra s'inspirer des règles suivantes :

#### **Pour commencer un match**

Le tirage au sort s'effectue avec un volant. Le laisser tomber du filet, l'embout désigne le côté qui a gagné le tirage au sort. Le vainqueur a le choix de servir ou le choix du terrain.

### **La marque**

- Un match se dispute en deux sets gagnants de 15 points.
- Le joueur qui gagne l'échange marque un point (jeu décisif).
- Si la marque atteint 14-égalité, le set est prolongé avec 2 points d'écart
- Si la marque atteint 19-égalité, le set est remporté par celui qui marque le 20<sup>ème</sup> point.
- Le vainqueur d'un set sert en premier au set suivant.

### **Changement de côté**

Les joueurs changent de côté :

- À la fin du premier set,
- À la fin du deuxième set si un troisième set a lieu,
- Au troisième set quand un camp atteint en premier 7 points.

### **Positions de service et de réception**

#### **✓ *Simples***

- Si le score du serveur est pair (0, 2, 4...), le serveur se tient sur la partie droite et sert en diagonale.
- Si le score du serveur est impair (1, 3, 5...), le serveur se tient sur la partie gauche et sert en diagonale.

#### **✓ *Doubles***

- Au début du set et quand le score côté serveur est pair, le serveur sert depuis la zone de droite.
- Quand le score côté serveur est impair, le serveur sert depuis la zone de gauche.
- Le joueur du côté receveur qui a servi en dernier doit rester dans la même zone de service depuis laquelle il a servi en dernier.
- Les joueurs ne changent de zone de service que lorsqu'ils marquent un point en tant que serveur.

### **Commencer le jeu**

Le serveur sur la zone de service droite sert en direction du receveur dans le carré de service diagonalement opposé. Le receveur ne doit pas bouger jusqu'à ce que le serveur ait frappé le volant.

### **Le serveur doit**

- Garder les 2 pieds au sol pendant le service
- Frapper la base du volant (le bouchon) en premier
- Frapper le volant sous le niveau de la taille
- Avoir la raquette qui avance en permanence (pas d'arrêt ni de retour en arrière).

## Durant le jeu

### ✓ *Simples*

- Si le serveur gagne l'échange, il marque un point, et continue à servir en changeant de zone de service.
- Si le receveur gagne l'échange, il marque un point. Le receveur devient alors le nouveau serveur.

### ✓ *Doubles*

- Si l'équipe qui est au service gagne l'échange, un point est marqué, le serveur change de zone de service et continue de servir.
- Si elle perd l'échange, le service passe à l'équipe adverse qui marque un point.

## Erreur de zone de service

Une erreur de zone de service a été commise lorsqu'un joueur :

- a servi ou reçu alors que ce n'était pas son tour,
- a servi ou reçu dans la mauvaise zone de service.

Si une erreur de zone de service est découverte, l'erreur est corrigée dès que l'on s'en aperçoit, mais le score est maintenu.

## Fautes

Il y a "faute" si :

- Le volant tombe en dehors des limites du terrain (un volant dont la base tombe sur la ligne est bon).
- La raquette ou les vêtements d'un joueur touchent le filet alors que le volant est en jeu.
- Le joueur frappe le volant au-dessus du filet dans le camp adverse (on peut toutefois, "suivre" le volant par-dessus le filet avec sa raquette au cours de l'exécution d'un coup).
- Le volant est porté puis lancé lors de l'exécution d'un coup.
- Le volant est frappé deux fois de suite par le même joueur. Toutefois, il n'y a pas "faute" si le volant touche la tête de raquette et le cordage en un seul coup.
- Le volant est frappé successivement par un joueur et son partenaire.
- Le volant touche le corps ou les vêtements d'un joueur, le plafond ou tout objet en dehors du terrain.
- Le partenaire du receveur renvoie le service.
- Le serveur, en essayant de servir, manque le volant (un seul essai).

## IV. LES JEUX COLLECTIFS



L'importance de leur enseignement s'exprime clairement dans les textes programmes des cycles 2 et 3 : « *La compétence conduire un affrontement individuel et/ou collectif sera obligatoirement travaillée chaque année au travers d'un module d'apprentissage sur les jeux ou sports collectifs* ».

Autrement dit, aux cycles 2 et 3, la programmation de la classe doit prévoir obligatoirement un module de jeux ou de sports collectifs.

L'intention de ce document est de structurer les apprentissages moteurs fondamentaux dans les activités de jeux collectifs afin de structurer les pratiques d'animation et de divertissement durant l'horaire obligatoire d'enseignement de l'EPS. Pour cela :

- L'accent sera mis sur les données didactiques et pédagogiques de l'enseignement des jeux collectifs.
- À partir des compétences poursuivies et des savoirs visés, nous proposons un répertoire de jeux et leurs évolutions, pour chacun des 3 cycles.
- Afin de faciliter la conception des modules d'apprentissage, nous présentons différents axes de progression dans chacun des cycles.

### DÉFINITION - LOGIQUE INTERNE

Elle correspond aux caractéristiques fondamentales de l'activité, ce qui en fait l'essentiel. D'après R. NÉ, H. JULLIAN, P. VUILLERME, pratiquer un jeu sportif collectif c'est, **dans un espace limité** :

**se situer simultanément** { **avec d'autres (les partenaires)**  
**contre d'autres (les adversaires)**  
**pour atteindre une cible et en protéger une autre**

L'ensemble des actions pouvant être unifié par l'intermédiaire d'un **engin** (un ballon par exemple) et se déroulant selon un certain nombre de **règles**. Celles-ci sont fluctuantes selon les classes et définissent 5 types de rapport :

- ✓ En permanence des règles sur :
  - joueur / terrain (espace, limites, zones...)
  - joueur / partenaire (droits, relations...)
  - joueur / adversaire (droits et devoirs, relations...)
- ✓ Et éventuellement, selon les jeux :
  - joueur / ballon (type de balle, manipulation, droits...)
  - joueur / cible (le décompte des points,...)

Enfin jouer à un jeu sportif collectif c'est agir dans un contexte d'incertitude : incertitude du résultat et incertitude des événements. Sans ces deux éléments, les jeux collectifs perdent tout leur intérêt éducatif. Cette notion a des conséquences importantes sur certains choix pédagogiques (la composition des équipes, le rapport des forces, l'espace de jeu...), nous aurons l'occasion d'y revenir plus loin.

## LES PROBLÈMES FONDAMENTAUX DE L'ACTIVITÉ

L'élève, dans les activités de jeux collectifs, est confronté aux problèmes suivants :

- La continuité immédiate du jeu oblige le joueur à organiser ses actions en projet (d'où l'importance de l'anticipation et de la prise de décision rapide)
- Le joueur doit choisir entre au moins 2 possibilités contraires. Il doit détecter des indices, chez les partenaires et les adversaires, mais aussi en fournir lui-même à ses partenaires,
- Les actions du joueur se déterminent en fonction de l'analyse des paramètres de jeu et des représentations de la cible de marque qu'il construit.
- Le joueur doit moduler son énergie pour pouvoir changer de rythme et être capable de terminer la partie.

Ainsi, pour évaluer les progrès de ses élèves, l'observation du maître portera sur un ou plusieurs types de rapport que le joueur entretient avec :

- Le terrain, l'espace, les règles,
- Les partenaires, les adversaires,
- L'engin, la cible.

La complexité, la simultanéité et la quantité des informations à traiter sont telles qu'il est préférable de s'attacher à un ou deux paramètres d'observation en fonction des objectifs poursuivis (par exemple, on observe comment le joueur manipule le ballon pour évaluer sa coordination motrice générale et sa capacité à conduire, lancer, attraper la balle).

## MISE EN ŒUVRE

Pour faciliter leur approche, nous distinguons trois types de jeux :

- **Les jeux de poursuite** (les sorciers, chat perché...) : le but est d'attraper ou de fuir,
- **Les jeux de conquête** (les déménageurs, le double drapeau...) : il s'agit de transporter et/ou de conquérir un objet,
- **Les jeux de balle** (l'horloge, la passe à cinq...) : où la possession du ballon conditionne la marque. Ils préparent aux sports collectifs.

Pour atteindre un objectif, il est préférable de faire évoluer un jeu avec les élèves plutôt que de proposer une simple juxtaposition de jeux différents. Ces évolutions se réfèrent aux acquisitions visées. Pour les concevoir, on utilisera les variables didactiques suivantes :

- **L'espace** : avec augmentation ou réduction des espaces, zones refuges ou non...
- **Le temps** : en augmentant ou en diminuant le temps de jeu, en utilisant la pression temporelle (aller plus vite que...)...
- **Les joueurs** : en jouant essentiellement sur le rapport attaquants / défenseurs...
- **Les règles ou contraintes** : en jouant sur les droits des joueurs, sur les exigences motrices...
- **Le matériel** : objets (nombre, poids, forme), ballons...

L'enseignant dispose de 3 types d'organisations en fonction des buts recherchés :

- Organisation collective avec toute la classe réunie sur un seul terrain (joueurs et observateurs) lorsque l'on veut faire découvrir un nouveau jeu.
- Plusieurs terrains parallèles avec des groupes égaux et éventuellement de niveaux homogènes permettant des jeux à effectifs réduits.
- Plusieurs terrains avec des jeux différents : un terrain en autonomie où l'on pratique un jeu connu pendant que le maître conduit sur l'autre terrain des apprentissages particuliers en groupe restreint.

## Les équipes

Pour l'élaboration, les niveaux et le nombre d'équipes, consulter le document « Enseigner l'EPS en Polynésie française » page 24

## Principes pédagogiques

Les principes suivants sont à mettre en œuvre à chaque séance :

- Proposer des situations qui ont du sens (qui respectent la logique interne de l'activité),
- Travailler dans des espaces bien matérialisés (voir l'organisation spatiale d'un terrain ci-dessous ou en rapport avec les améliorations souhaitées),
- Mettre en place des jeux à effectifs convenables (par rapport à l'espace) pour agir un maximum de temps (voir la règle des 3 maximums, page 121),
- Trouver un bon équilibre dans les effectifs (attaquants / défenseurs, poursuivants / poursuivis) qui permet d'assurer l'incertitude du résultat,
- Alternier les situations d'apprentissage et les situations de jeu global (la maîtrise d'un jeu nécessite des apprentissages spécifiques),
- Donner des consignes précises sur le but à atteindre et des critères de réussite pour les situations d'apprentissage,
- Définir avec les élèves les progrès réalisés et les améliorations souhaitées,
- Éviter les jeux à élimination (ce sont ceux qui ont le plus besoin d'activité qui sont éliminés les premiers).

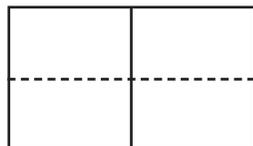
## Organisation spatiale d'un terrain

Quand les règles et le but du jeu sont compris, la multiplication des surfaces de jeu permet plusieurs parties simultanées (par niveaux par exemple) en réduisant l'aire d'évolution et le nombre de joueurs par équipe.

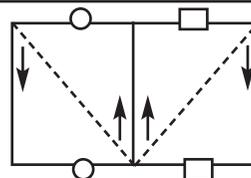
Les élèves auront ainsi une meilleure perception de l'espace et des rôles, le jeu sera plus fluide et surtout cela conduit à une réelle participation de tous à travers la répétition des actions et des gestes moteurs visés (poursuites, feintes, esquives, passes, réceptions, tirs, appels, marquage, démarquage...).

## Exemples de découpages d'un terrain

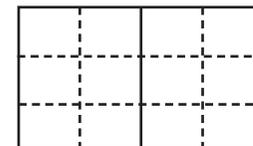
*Pour jouer à effectifs réduits*



*Situations favorisant l'attaque de la cible*



*Situations d'apprentissage à faible effectif*



## NIVEAU DE COMPLEXITÉ DES JEUX

Le tableau ci-dessous permet, à partir de l'étude des principales composantes, de classer les différents jeux en fonction de leur niveau de complexité. Cet outil doit permettre à chacun de moduler et d'adapter la difficulté des jeux et des situations proposés aux capacités des élèves.

	<b>ACTIONS MOTRICES</b>	<b>RÔLES</b>	<b>ESPACE</b>	<b>OBJET À CONQUÉRIR OU À MANIPULER</b>	<b>L'OPPOSITION</b>	<b>LA CIBLE ÉVENTUELLE</b>
<b>NIVEAU 1</b>	Une action simple : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir pour fuir</li> <li>• Courir pour toucher</li> <li>• Transporter</li> <li>• Lancer</li> <li>• ...</li> </ul>	Un seul rôle dans le jeu	Aucune limite ou Équipes dans des espaces séparés	Aucun objet ou Beaucoup d'objets	Pas d'opposition	Identification de la cible simple
<b>NIVEAU 2</b>	Enchaîner des actions <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lancer/ attraper un ballon</li> <li>• Dribbler (se déplacer en conduisant le ballon)</li> <li>• ...</li> </ul>	2 rôles différenciés et en alternance (les temps d'arrêt permettent à l'élève de changer de rôle)	Espace limité et partagé, présence de refuges	Un seul objet à la fois à manipuler et par équipe	Opposition réduite (les opposants sont en sous-nombre ou avec une mobilité réduite) ou Opposition indirecte (opposants sur un autre terrain)	Accessibilité de la cible «gardée»
<b>NIVEAU 3</b>	Combiner des actions et des trajectoires : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lancer/ attraper en déplacement</li> <li>• Dribbler puis tirer</li> <li>• ...</li> </ul>	2 rôles dans le même temps de jeu (le joueur doit repérer quand il est attaquant ou défenseur) NB : quelques jeux prévoient que l'on puisse tenir plusieurs rôles simultanément (ex : Poules/renards/Vipères p.157)	Espace totalement limité et interpénétré (les joueurs occupent le même espace de jeu)	Un objet à conquérir pour les 2 équipes ou Objet difficile à manipuler (frisbee par exemple)	Opposition des 2 équipes équilibrée sur le même terrain	La cible est petite et protégée par des défenseurs ou La cible est mobile

Tableau inspiré des travaux de l'équipe EPS du 1<sup>er</sup> degré du Calvados

Exemple : à partir du tableau précédent, faisons l'analyse d'un jeu : **les ballons voyageurs** (voir répertoire du cycle 2) et de l'une de ses évolutions utilisant la variable «joueurs» : introduction de défenseurs et/ou d'un joueur but.

	ACTIONS MOTRICES	RÔLES	ESPACE	OBJET À CONQUÉRIR OU À MANIPULER	L'OPPOSITION	LA CIBLE ÉVENTUELLE
NIVEAU 1		(Un seul rôle)	(2 espaces séparés)			(accès à la cible simple : poser la balle dans le cerceau)
NIVEAU 2	(Lancer/ attraper)	(2 rôles en alternance)	Un défenseur présent sur tout le terrain	(Un objet à la fois par équipe)	(Opposition indirecte de 2 équipes) (Opposition limitée, les défenseurs sont largement en sous-nombre)	(La cible est défendue par un défenseur)
NIVEAU 3	(Lancer/ attraper en déplacement pour ne pas se faire prendre la balle)			(Un seul objet à la fois pour les 2 groupes attaquants-défenseurs)		(La cible est un «joueur but»)

— : Courbe représentant la difficulté du jeu de base

— : Courbe obtenue en évoluant vers un jeu avec présence des défenseurs (1 + 1) et éventuellement d'un «joueur but»

Cet exemple nous montre comment la manipulation des variables didactiques (ici, la variable « joueur ») modifie le niveau de complexité d'un jeu.

Cet outil met en évidence les composantes les plus complexes et permet une anticipation sur les difficultés éventuelles des élèves.

Par exemple, dans le tableau ci-dessus, on voit que l'objet à manipuler se situe au niveau le plus difficile. Cela doit influencer la réflexion pédagogique de l'enseignant sur le choix du ballon qui se portera sur une balle facile à manipuler dans un premier temps.

C'est à partir de cette analyse que le maître pourra prendre en compte les particularités de ses élèves pour concevoir et proposer une différenciation pédagogique (en organisant des groupes adaptés, en proposant des tâches en rapport aux possibilités de réalisation des élèves...).

## DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE POUR UN JEU

Rappelons en premier lieu un principe pédagogique incontournable : la règle des «3 maximums». L'organisation du maître doit permettre de proposer  
«un **maximum d'activité** pour un **maximum d'élèves** pendant un **maximum de temps**»

En conséquence, dès que les règles d'une situation sont comprises, on préférera multiplier les aires de jeu, organiser les équipes à effectifs réduits permettant plusieurs jeux simultanés, plutôt qu'un grand terrain avec toute la classe (voir chapitres précédents).

- **La mise en place s'effectue** en donnant les règles minimales pour **une entrée rapide en action**.

La consigne doit être claire, précise et concise. Elle doit définir :

- Le but du jeu (suivant les jeux, il peut y en avoir deux si les rôles sont antagonistes),
- Les limites du terrain : l'espace de jeu,
- Le signal de début et de fin de jeu,

Éventuellement : - les relations avec la balle, les adversaires, les partenaires  
- les réparations pour les fautes commises.

- **Les évolutions du jeu**

Les modifications se font après un arrêt de jeu.

✓ **Un jeu doit évoluer lorsque :**

- L'intérêt des enfants baisse (fatigue, démotivation...),
- Le but est atteint trop facilement ou trop difficilement (la difficulté n'est pas optimale, peu ou pas d'apprentissage),
- L'enseignant souhaite privilégier certains apprentissages.

Ces évolutions permettent de :

- Relancer l'intérêt des élèves,
- Transformer les comportements individuels et les stratégies collectives.

Il ne faut pas hésiter à refaire plusieurs fois le même jeu pour que les apprentissages soient réels, sans pour autant négliger l'aspect ludique des jeux.

✓ **Comment faire évoluer :**

La discussion avec les enfants s'instaure lorsque **tous les groupes ont déjà joué et/ou que tous les joueurs ont vécu les différents rôles**. L'enseignant peut agir sur différents paramètres pour transformer le jeu. Ce sont les variables didactiques précisées en page 117. Un effort sera fait pour associer les enfants aux évolutions. Les jeux traditionnels favorisent cette démarche par la souplesse de leurs règles.

- **L'activité se termine**

par une **analyse guidée** des réussites et des difficultés rencontrées par les élèves tout en relativisant l'importance de la victoire et de la défaite.

## L'ORGANISATION «TYPE» D'UNE SÉANCE DE JEU

Dans le chapitre précédent, nous avons précisé comment mettre en place un jeu et les raisons de le faire évoluer. Il est utopique de penser que la seule pratique d'un jeu permet d'atteindre les apprentissages visés. L'acquisition des savoirs nécessite de concevoir des situations d'apprentissage spécifiques.

La situation globale de jeu est comparable à celle d'un match en sport collectif. Le jeu se déroule dans un contexte complexe avec de fortes charges émotionnelles liées à une pression permanente des autres et du résultat, des décisions à prendre rapidement, des enchaînements d'actions motrices, etc.

Pour l'enseignant, le jeu n'est pas une fin en soi : il constitue un moyen pour atteindre des objectifs éducatifs. Au vu du nombre des savoirs développés au travers d'un jeu, plusieurs séances sont nécessaires pour l'explorer. En proposant à chaque séance des évolutions au jeu de base et des situations d'apprentissage ciblées, l'enseignant vise des transformations chez ses élèves. Il structure leurs réponses motrices et vérifie leur intégration grâce à un réinvestissement dans le jeu.

L'organisation d'une séance peut prendre plusieurs formes, mais on aura soin de toujours proposer des situations globales de jeu en alternance avec des situations d'apprentissage ciblées sur les savoirs indispensables au bon déroulement du jeu.

### **Exemple d'organisation d'une séance :**

- Mise en place globale d'un nouveau jeu avec une observation guidée permettant de mettre en évidence un problème particulier,
- Mise en place d'une ou deux situations d'apprentissage pour tenter d'améliorer et diversifier les réponses motrices,
- Retour à la situation initiale pour constater les progrès réalisés,

La séance peut également commencer par des situations d'apprentissage en rapport avec les problèmes constatés lors de la synthèse de la séance précédente, suivies d'une situation globale de jeu permettant d'évaluer les changements opérés.

Le but de ces situations d'apprentissage consiste à isoler une difficulté pour simplifier les paramètres posant problème dans un premier temps. Par exemple, dans le jeu de la passe à 5, les pertes de balle sont essentiellement dues à des maladresses au niveau de l'habileté à lancer et attraper. En fonction du niveau des élèves, à partir de la consigne « se faire des passes », on peut proposer la progression suivante :

- par 2 face à face, à l'arrêt (voir différents types de passes : directe, en cloche, au rebond, à une main, à 2 mains),
- de plus en plus loin,
- en se déplaçant,
- de plus en plus vite (course avec une autre équipe),
- à 3,
- ...

Dans un second temps, les situations d'apprentissage doivent se rapprocher de plus en plus de la situation réelle de jeu. Dans cet exemple, nous utiliserons de préférence la variable joueur pour complexifier la tâche :

- réintroduction du rôle de défenseur : 4 contre 1 + 1 arbitre,
- puis, 4 contre 2,
- ...
- pour en arriver à une opposition équilibrée du type : 3 contre 3.

## EN RÉSUMÉ

### - On refuse :

- Les jeux statiques, sauf comme moyen de retour au calme
- Les jeux à effectifs pléthoriques
- Les exercices « à blanc » (qui ne sont pas porteurs de sens pour les élèves)

### - On recherche :

- Des jeux dynamiques à effectifs convenables pour permettre à tous de participer, de jouer et de progresser
- Plusieurs jeux parallèles pour varier les actions et jouer plus longtemps
- Si possible, une alternance de jeu global et de situations d'apprentissage adaptées pour impulser des progrès spécifiques

### ► Conditions pour qu'il y ait vraiment jeu

- Préparer le matériel nécessaire
- Matérialiser l'espace de jeu
- Délimiter une aire de regroupement à l'extérieur de l'espace de jeu
- Différencier les équipes et / ou les joueurs ayant un rôle particulier avec des chasubles
- Faire démarrer le jeu en ne donnant qu'un minimum de règles
- Préciser les règles et les tracés au fur et à mesure des besoins des joueurs
- Déterminer et contrôler les temps de jeu (au niveau des groupes, mais aussi des rôles)
- Équilibrer les chances de gagner ou de perdre en modifiant la composition des groupes, le nombre de joueurs, les espaces de jeu
- Valoriser les actions positives et stimuler la recherche de solutions nouvelles
- Dialoguer avec les joueurs et les observateurs
- Éventuellement, participer directement à l'action pour relancer l'intérêt des enfants

### ► Conditions pour qu'il y ait une plus grande quantité d'actions

Assurer le fonctionnement autonome de plusieurs groupes qui jouent en même temps :

- Délimiter un espace de jeu pour chaque groupe
- Faire démarrer le jeu en effectuant une démonstration avec un groupe
- Concrétiser le début, la fin, le résultat ainsi que la rotation des joueurs
- Profiter de ne plus être directement impliqué dans l'action pour observer l'ensemble et apprécier les changements opérés et les évolutions possibles (des règles, du type de jeu, du nombre de joueurs, des conditions d'espace...)

Les interventions se font de préférence au niveau d'un groupe. Les rassemblements de toute la classe ne se feront qu'en cas d'absolue nécessité. Ainsi :

- Un maximum d'élèves jouent en même temps
- Le déroulement et le résultat sont perçus de tous
- Chaque élève manipule souvent la balle dans des conditions réelles de jeu
- Tous les joueurs vivent tous les rôles de façon autonome, y compris celui d'arbitre
- Les enfants comme le maître peuvent redéfinir les règles en fonction des besoins ressentis ou perçus

### ► Conditions pour qu'il y ait recherche de progrès spécifiques

- Proposer des situations d'apprentissage ciblées sur des savoirs précis
- Être à l'écoute de ce que les enfants disent pour tenir compte des réponses motrices et des représentations effectives des élèves
- Caractériser leurs comportements par rapport à l'espace, par rapport aux autres et par rapport à l'objet à manipuler lorsqu'il y en a
- Définir avec les élèves les progrès souhaités et ceux qui sont possibles
- Utiliser des formes dynamiques de durée moyenne (5 à 6 min) et les faire évoluer

**Exemple : Balle aux chasseurs (voir la fiche du jeu page 148)**

#### 1- POUR QU'IL Y AIT VRAIMENT JEU

##### Mise en place :

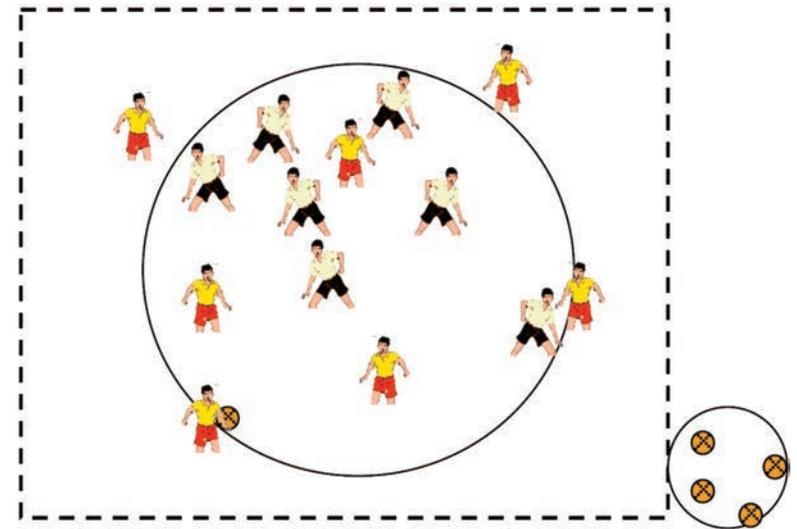
- Matérialiser 2 espaces
- Effectif maximum de 8 joueurs/équipes

##### But du jeu :

les chasseurs doivent toucher un nombre maximum de lapins avec un seul ballon à la fois

##### Règles - consignes :

- Interdiction de se déplacer avec le ballon
- Un lapin touché n'est pas éliminé
- Interdiction de sortir du cercle intérieur pour les lapins
- Si le ballon sort des limites du carré, il est perdu, les chasseurs utilisent un autre ballon de la réserve
- Lorsque la réserve est épuisée, inverser les rôles



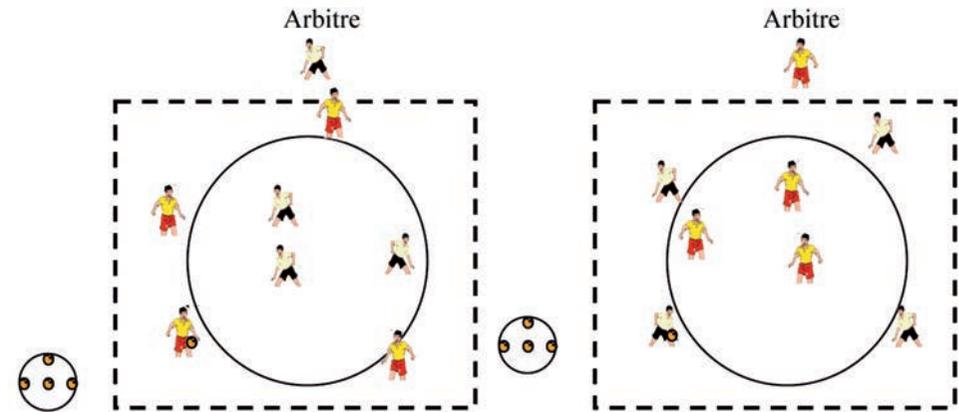
Le fait de concrétiser et de limiter le nombre de ballons utilisables incite les chasseurs à se répartir pour éviter l'épuisement rapide des réserves

## 2- POUR QU'IL Y AIT QUANTITÉ D'ACTION ET DIVERSIFICATION DES APPRENTISSAGES

### Jouer plus et jouer différents rôles :

- Constituer 4 équipes, organiser 2 jeux parallèles
- Marque et arbitrage par les enfants
- Début du jeu donné par le maître
- Changement des rôles lorsque la réserve à ballons est épuisée
- Possibilité d'organiser un tournoi, si les équipes sont équilibrées

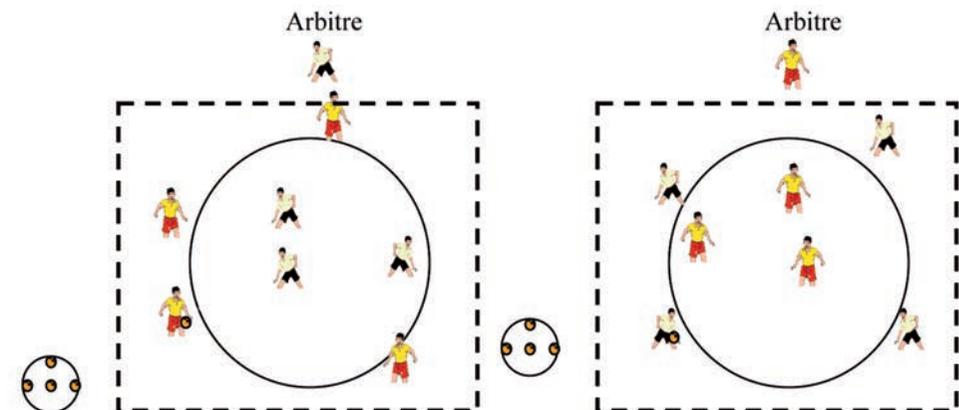
La diminution des effectifs permet d'augmenter considérablement la quantité d'activité des élèves dans chacun des rôles. Cela permet aussi d'aborder la notion d'arbitrage dans des conditions moins complexes.



### Jouer autrement :

- Inciter les lapins à faire face « si un lapin repousse le ballon des 2 mains, il n'est pas considéré comme touché »
- Créer un risque pour les chasseurs « si un lapin bloque le ballon de volée, il marque un point pour son équipe »

Aux stratégies de fuite et d'évitement, vient s'ajouter la prise de risque pour les lapins et pour les chasseurs. Ainsi les tirs devront être plus précis, la circulation de balle plus rapide, la prise de décision plus pertinente.

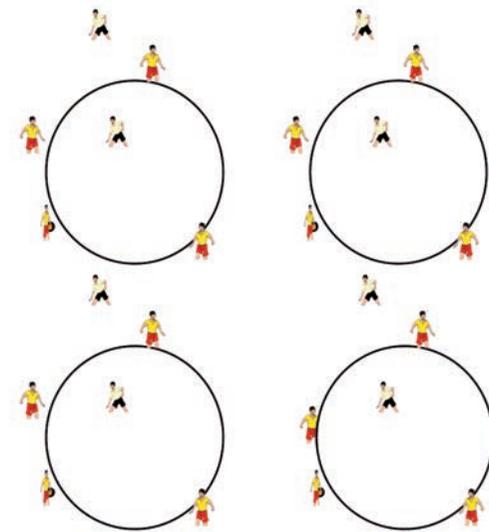


### 3- POUR QU'IL Y AIT RECHERCHE DE PROGRÈS SPÉCIFIQUES

#### Dans le but de mettre l'accent sur la coopération et la conquête de la cible :

(Passer rapidement, mettre un joueur en position favorable de tir)

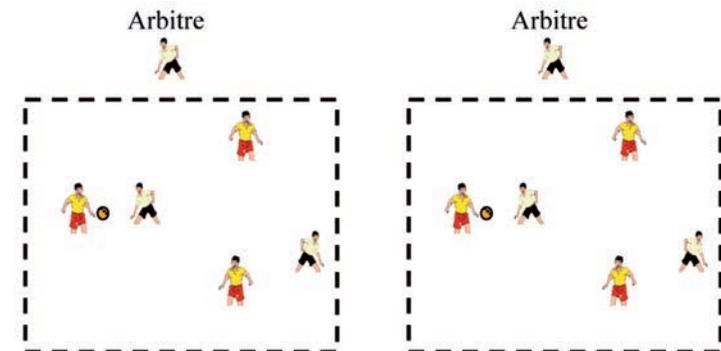
- Jeux à effectifs réduits : 4 x 1 (+1 arbitre )
  - 1 ballon par jeu
  - Pas de carré extérieur, donc pas de ballon perdu
  - Mise en jeu par le lapin qui donne le ballon à un chasseur
  - À tour de rôle, chaque lapin devient arbitre, puis chasseur



#### Pour accélérer le jeu et insister sur la prise d'information :

(Passer rapidement, s'informer – Anticiper)

- Les cinq passes 3 x 2
  - Même principe que la passe à cinq
  - Utiliser toutes les variantes (avec ou sans dribble, ne pas redoubler une passe ...)
- Le touche ballon 3 x 2
  - Même principe que le jeu précédent, mais le ballon peut être touché à n'importe quel moment du jeu (y compris dans les mains du lanceur)
  - Le joueur qui a perdu la possession du ballon devient défenseur



## CYCLE 1

On peut caractériser les jeux du cycle 1 comme des activités où les enfants s'opposent collectivement à un ou peu d'adversaires dans un premier temps. Puis, chez les plus grands, comme des jeux où la notion d'équipe apparaît sous forme d'une confrontation indirecte.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	TYPE DE JEUX	SAVOIRS	VERBES D'ACTION	RÉPERTOIRE DE JEUX
<p>« Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif »</p> <p><b>L'élève utilise des actions élémentaires relatives aux différents rôles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir pour retrouver un espace défini</li> <li>- Courir pour se sauver</li> <li>- Courir pour attraper</li> <li>- Lancer individuellement des balles sur des cibles</li> <li>- Lancer collectivement des balles d'un terrain à un autre</li> <li>- Lancer une balle vers un partenaire</li> <li>- Attraper une balle</li> <li>- Transporter des objets en courant avec son équipe</li> <li>- Transporter des objets sans se faire toucher</li> <li>- Esquiver, éviter</li> </ul>	<p><b>JEUX DE POURSUITE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Réguler ses actions motrices telles que courir, attraper, toucher, feinter, transporter, lancer...</li> <li>✓ Accepter de jouer avec les autres</li> <li>✓ Donner et comprendre un résultat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir pour fuir, pour poursuivre</li> <li>• Éviter, esquiver</li> <li>• Orienter ses déplacements</li> <li>• S'informer sur les paramètres du jeu</li> <li>• Réagir à un signal</li> <li>• ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chat perché</li> <li>• Les sorciers</li> <li>• Chacun dans sa maison</li> <li>• 1,2,3 soleil</li> <li>• Minuit dans la bergerie</li> <li>• ...</li> </ul>
	<p><b>JEUX DE CONQUÊTE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprendre et respecter des règles simples</li> <li>✓ Accepter de jouer des rôles différents</li> <li>✓ Prendre des repères dans l'espace</li> <li>✓ Coopérer avec ses partenaires</li> <li>✓ S'opposer aux adversaires</li> <li>...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir, transporter, lancer</li> <li>• S'engager dans un même but à plusieurs (appartenir à un groupe)</li> <li>• Se repérer</li> <li>• ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Remplir la maison</li> <li>• Les déménageurs</li> <li>• Éperviers – déménageurs</li> <li>• ...</li> </ul>
	<p><b>JEUX DE BALLE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lancer vers...</li> <li>• Tirer</li> <li>• Attraper un ballon lancé par un autre</li> <li>• S'engager dans un même but à plusieurs (appartenir à un groupe)</li> <li>• ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'horloge</li> <li>• Les tours du château</li> <li>• Le voleur de balles (5 x 1)</li> <li>• ...</li> </ul>	

## AXES DE PROGRESSION

Pour concevoir un module d'apprentissage, quatre axes de progression peuvent être retenus, chacun effectuant ses choix en fonction des objectifs poursuivis :

- **La notion de coopération et d'opposition**

- De l'action individuelle lors d'une activité collective

- À la coopération avec des partenaires pour être plus efficace en équipe

- À la coopération avec des partenaires pour s'opposer à une autre équipe

- **La notion d'espace**

- D'un espace orienté vers la cible

- À un espace orienté et limité

- À un espace limité et interpénétré (tous les joueurs occupent le même espace)

- **La notion de rôles**

- D'un jeu où tous les élèves tiennent le même rôle

- À un jeu où un élève a un rôle différent des autres

- À un jeu où l'élève tient deux rôles différents successivement

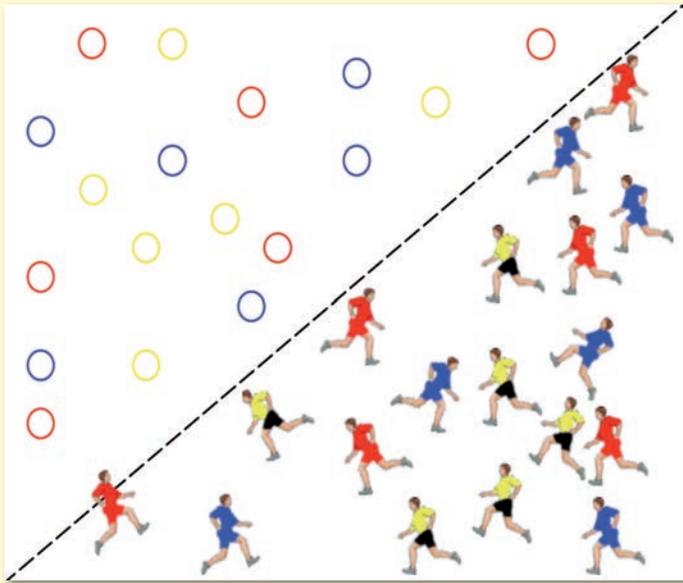
- **La notion de règles**

- De la compréhension et du respect d'une règle simple

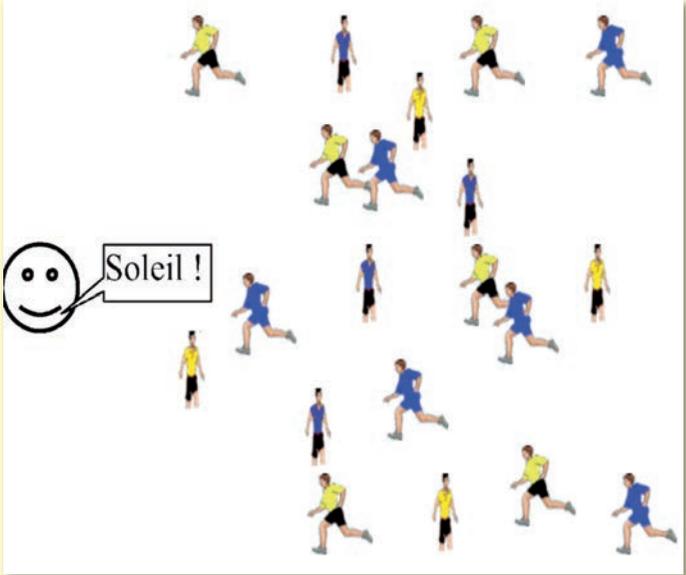
- Au respect de plusieurs règles simultanément

- À la participation pour l'élaboration de nouvelles règles

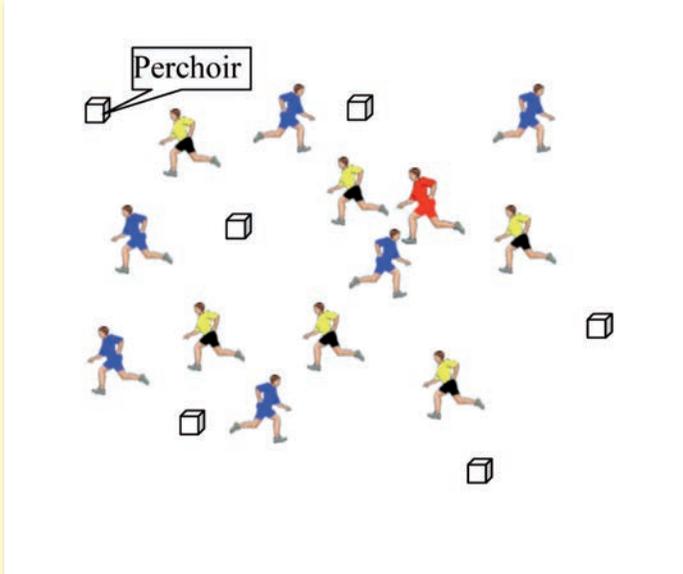
## JEUX DE POURSUITE

CHACUN DANS SA MAISON		
<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à une action collective</li> <li>- Orienter ses déplacements</li> <li>- S'informer sur les paramètres du jeu</li> <li>- Réagir à un signal</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter les limites</li> <li>- Reconnaître sa maison</li> <li>- Partager l'espace et le matériel</li> </ul>
<b>BUT</b>	Au signal, vous revenez vite dans vos maisons	
<b>TERRAIN</b>	Un espace divisé en 2 parties : salle d'évolution, préau, cour...	
<b>MATÉRIEL</b>	Cerceaux, foulards, plots	
<b>ÉQUIPES</b>	En grand groupe, classe entière, 3 ou 4 groupes de couleur	
<b>RÈGLES</b>	Ne pas sortir des limites du terrain Rester dans le jardin jusqu'au signal	
<b>DÉROULEMENT</b>	Au début du jeu, les enfants sont dans leur cerceau (la maison). Ensuite tous les groupes vont se promener dans le jardin. Au signal donné par le maître, les enfants doivent rejoindre chacun leur maison	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Imposer des passages obligés pour revenir dans sa maison (faire des portes avec des plots, maisons collectives)</li> <li>- <u>Règles</u> : Utiliser des signaux différents (comptines, visuels, sonores...) Choisir la couleur de sa maison en fonction de la couleur du foulard</li> <li>- <u>Joueur</u> : Faire des maisons à 2, à 3 pour les amener à accepter les autres</li> <li>- <u>Matériel</u> : Enlever des cerceaux (plus de joueurs que de maisons) et autoriser plusieurs par maison</li> <li>- ...</li> </ul>	

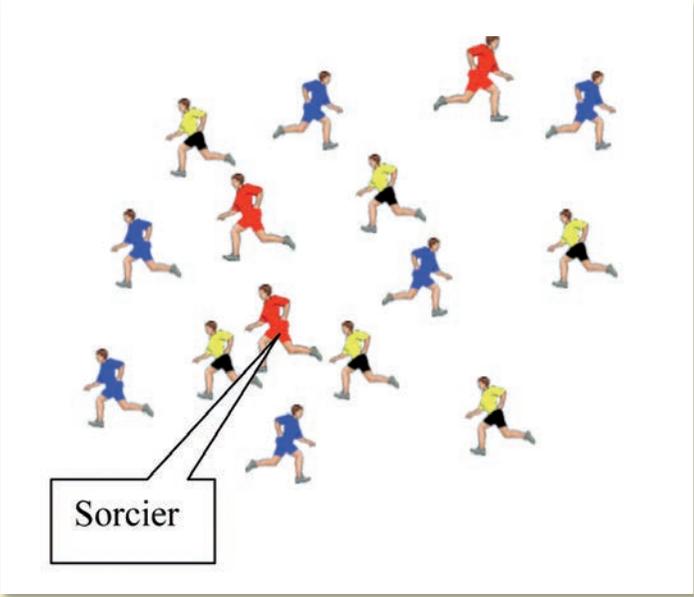
## 1, 2, 3 SOLEIL

<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à une action collective</li> <li>- Orienter ses déplacements</li> <li>- S'informer sur les paramètres du jeu</li> <li>- Réagir à un signal (avancer ou s'immobiliser)</li> <li>- Comprendre et accepter une règle simple</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître la cible à atteindre</li> <li>- Enchaîner courir et s'immobiliser</li> <li>- Anticiper</li> <li>- Accepter de revenir au départ</li> </ul>
<b>BUT</b>	Toucher le mur	
<b>TERRAIN</b>	Salle d'évolution, préau	
<b>MATÉRIEL</b>	RAS	
<b>ÉQUIPES</b>	En grand groupe, classe entière	
<b>RÈGLES</b>	Le joueur « pris » en mouvement par le meneur revient au départ	
<b>DÉROULEMENT</b>	Au début du jeu, les enfants sont au fond de la salle et le maître joue le rôle du meneur en tournant le dos au groupe. Il compte jusqu'à 3 et dit « soleil » puis il se retourne et renvoie au départ les enfants qui ne sont pas immobiles (statues). Pendant le décompte, les enfants se déplacent vers le mur. La fin du jeu peut intervenir soit dès que le premier est arrivé, soit jusqu'au dernier enfant.	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Temps</u> : Changer le rythme de la comptine</li> <li>- <u>Joueur</u> : Le joueur qui a gagné devient meneur</li> <li>- ...</li> </ul>	

## CHAT PERCHÉ

<p><b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir pour fuir, poursuivre</li> <li>- Éviter</li> <li>- S'informer sur les paramètres du jeu</li> <li>- Passer d'un rôle à l'autre</li> <li>- Comprendre et accepter une règle simple</li> </ul>	<p><b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b></p> <p><u>Pour le chat :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- engager des poursuites</li> <li>- se rendre imprévisible pour les autres</li> </ul> <p><u>Pour les souris :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- être attentif en permanence pour savoir qui est le chat, où fuir en cas de danger</li> <li>- oser prendre des risques (fuir, esquiver...)</li> </ul>
<p><b>BUT</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour le chat : toucher un maximum de souris</li> <li>- Pour les souris : ne pas se faire toucher</li> </ul>	
<p><b>TERRAIN</b></p>	<p>Un espace suffisamment grand pour permettre les fuites : salle d'évolution, préau, cour... avec si possible des structures stables qui permettent de se percher</p>	
<p><b>MATÉRIEL</b></p>	<p>Dossards ou foulards Éventuellement, des caisses stables</p>	
<p><b>ÉQUIPES</b></p>	<p>En grand groupe, classe entière</p>	
<p><b>RÈGLES</b></p>	<p>Le chat peut toucher toutes les souris. Quant une souris est perchée, le chat ne peut pas la toucher</p>	
<p><b>DÉROULEMENT</b></p>	<p>Un chat au début du jeu, en principe le maître ou la maîtresse dans un premier temps. Par la suite le rôle du chat pourra être tenu par un élève. Début du jeu au centre du terrain en ronde, le chat au milieu crie « chat perché » pour lancer le jeu Durée : séquences de 1 min, puis changer le chat</p>	
<p><b>ÉVOLUTIONS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Diminuer le nombre de perchoirs limitera le nombre de places et favorisera les poursuites</li> <li>- <u>Règles</u> : Limiter le nombre de souris sur les perchoirs pour favoriser la prise d'information En SG, la souris touchée devient chat et le chat devient souris (passer d'un rôle à un autre)</li> <li>- <u>Joueur</u> : Plusieurs chats (prise d'information)</li> <li>- ...</li> </ul>	

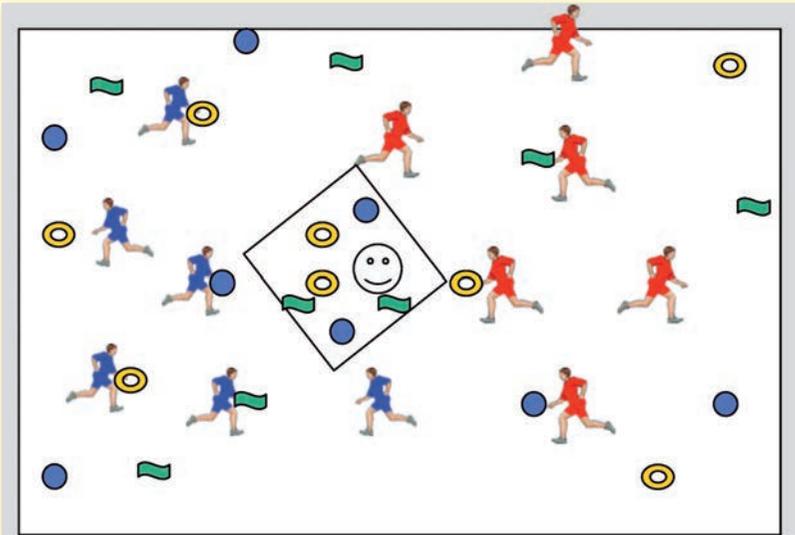
## LES SORCIERS

<p><b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir pour fuir, poursuivre</li> <li>- Éviter, varier ses courses</li> <li>- S'informer sur les paramètres du jeu</li> <li>- Coopérer</li> </ul>	<p><b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b></p> <p><u>Pour les sorciers :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- aller jusqu'au bout de ses poursuites</li> <li>- coopérer pour les plus grands</li> </ul> <p><u>Pour les gazelles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- prendre des informations sur la position des sorciers</li> <li>- aller dans des espaces vides</li> <li>- oser prendre des risques (fuir, feinter...)</li> </ul>
<p><b>BUT</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour les sorciers : toucher un maximum de gazelles</li> <li>- Pour les gazelles : ne pas se faire toucher</li> </ul>	
<p><b>TERRAIN</b></p>	<p>Un espace suffisamment grand pour permettre les fuites : préau, cour...</p>	
<p><b>MATÉRIEL</b></p>	<p>Dossards ou foulards</p>	
<p><b>ÉQUIPES</b></p>	<p>En grand groupe, classe entière, 3 ou 4 équipes distinctes</p>	
<p><b>RÈGLES</b></p>	<p>Lorsqu'une gazelle est touchée par un sorcier, elle devient une « statue » reconnaissable (mains sur la tête, jambes écartées...) à l'endroit où elle a été touchée</p> <p>Pour les SP aucune limite de terrain, jouer plutôt en salle d'évolution</p>	
<p><b>DÉROULEMENT</b></p>	<p>Au début du jeu, les 2 groupes sont à l'opposé du terrain.</p> <p>Durée : séquences de 1 min 30 à 2 min, puis changer le groupe des sorciers</p>	
<p><b>ÉVOLUTIONS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Terrain limité pour favoriser les feintes et la prise de risque. Introduire des refuges pour permettre une échappatoire (repos) et développer la prise d'information</li> <li>- <u>Règles</u> : Interdiction de sortir des limites (prise d'information) En SG, possibilité de délivrer les statues (coopération)</li> <li>- <u>Joueur</u> : Varier le rapport sorciers/gazelles pour équilibrer les chances</li> </ul>	

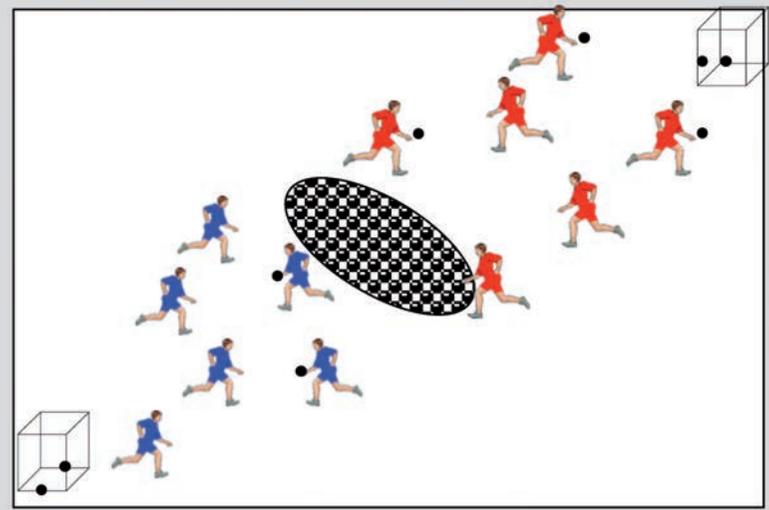
## MINUIT DANS LA BERGERIE

<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir pour fuir, poursuivre</li> <li>• Éviter</li> <li>• S'informer sur les paramètres du jeu</li> <li>• Passer d'un rôle à l'autre</li> <li>• Réagir à un signal</li> </ul>	<p><b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b></p> <p><u>Pour le loup :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- engager des poursuites</li> <li>- se rendre imprévisible pour les autres</li> </ul> <p><u>Pour les brebis :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- être attentif en permanence pour savoir qui est le loup, où fuir en cas de danger</li> <li>- oser prendre des risques (s'éloigner de la bergerie)</li> <li>- réagir au bon signal</li> </ul>
<b>BUT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour le loup : attraper les brebis</li> <li>• Pour les brebis : ne pas se faire toucher</li> </ul>	
<b>TERRAIN</b>	Un espace suffisamment grand pour permettre les fuites : préau, cour...	
<b>MATÉRIEL</b>	Dossards ou foulards, plots	
<b>ÉQUIPES</b>	En grand groupe, classe entière	
<b>RÈGLES</b>	Le loup peut toucher toutes les brebis en dehors de la bergerie. Celles qui sont à l'intérieur sont protégées	
<b>DÉROULEMENT</b>	Les brebis se promènent dans le pré en chantant « loup quelle heure est-il ». Le loup (le maître dans un premier temps) répond l'heure de son choix. Quand il dit « minuit » avec un coup de tambourin, c'est le signal de la poursuite	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Modifier l'emplacement de la bergerie Installer deux bergeries plus petites Mettre une porte d'entrée à la bergerie (varier sa largeur)</li> <li>- <u>Règles</u> : Partager le groupe en 2 ou 3 couleurs. Les brebis doivent se réfugier dans la bergerie de la même couleur</li> <li>- <u>Joueur</u> : La première brebis touchée devient loup Ajouter un deuxième loup</li> </ul>	

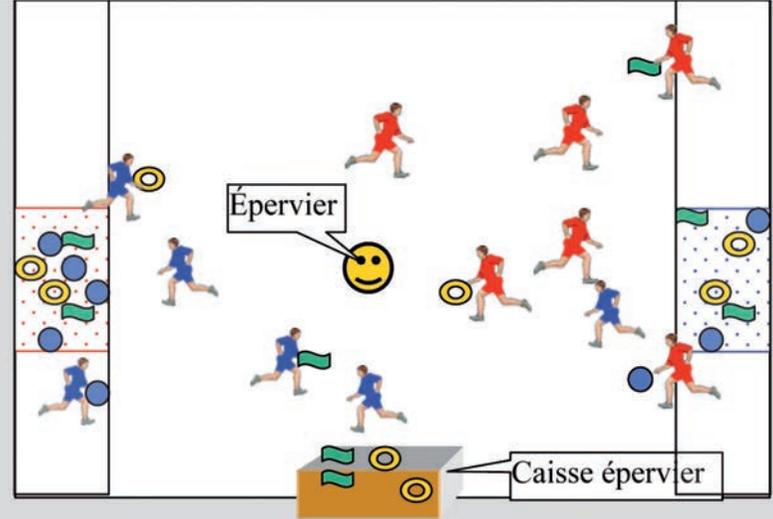
## JEUX DE CONQUÊTE

REEMPLIR LA MAISON		
<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à une action collective</li> <li>- Courir, transporter, lancer</li> <li>- S'engager dans un même but à plusieurs (appartenir à un groupe)</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accepter de se débarrasser de l'objet</li> <li>- Prendre un nouvel objet lorsqu'un autre le prend devant soi</li> <li>- Rester en activité jusqu'à la fin du jeu</li> <li>- Courir avec les objets dans les mains</li> <li>- Lancer dans la maison</li> </ul>
<b>BUT</b>	Ramener le plus d'objets possible dans la maison	
<b>TERRAIN</b>	Un espace assez grand : salle d'évolution, préau, cour...	
<b>MATÉRIEL</b>	4 bancs, foulards, petits objets en nombre (3 fois plus que d'enfants)	
<b>ÉQUIPES</b>	3 ou 4 groupes de couleur	
<b>RÈGLES</b>	Ne prendre qu'un seul objet à la fois	
<b>DÉROULEMENT</b>	<p>Au début du jeu, le maître est dans la maison délimitée par les 4 bancs et commence à la vider en sortant les objets un à un. Les enfants vont chercher les objets pour les rapporter dans la maison.</p> <p>Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus d'objets ou que tous les objets sont revenus dans la maison.</p>	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Mettre une rivière autour de la maison (lancer) Mettre des maisons de couleurs ou de formes différentes. Les enfants doivent ramener les objets dans leur maison</li> <li>- <u>Joueurs</u> : Remplacer le maître par 2 ou 3 élèves</li> <li>- <u>Matériel</u> : Varier la taille et la forme des objets (gros ballons, balles mousse, foulards, anneaux, ...)</li> </ul>	

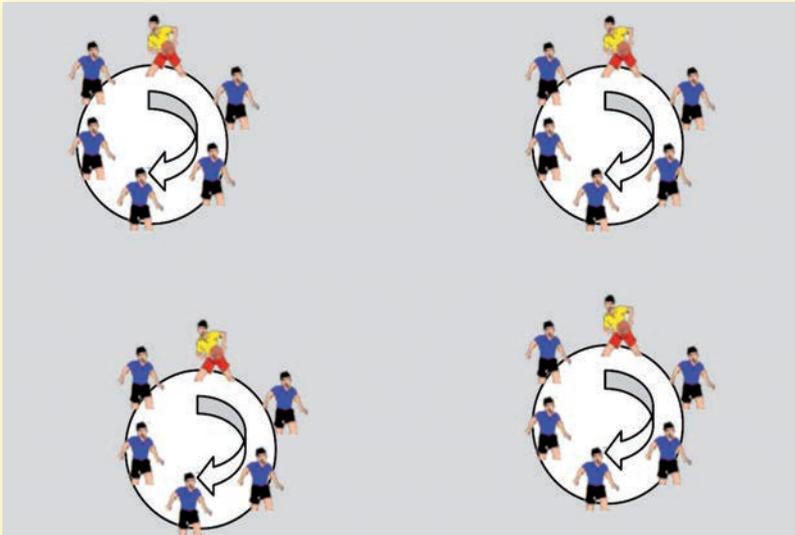
## LES DÉMÉNAGEURS

<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à une action collective</li> <li>- Transporter vite</li> <li>- S'informer sur les paramètres du jeu (reconnaître son camp)</li> <li>- S'engager dans un même but à plusieurs (appartenir à un groupe)</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accepter de se débarrasser de l'objet</li> <li>- Prendre un nouvel objet lorsqu'un autre le prend devant soi</li> <li>- Rester en activité jusqu'à la fin du jeu</li> <li>- Courir avec les objets dans les mains</li> </ul>
<b>BUT</b>	Ramener le plus d'objets possible dans sa maison	
<b>TERRAIN</b>	Un espace assez grand : salle d'évolution, préau, cour...	
<b>MATÉRIEL</b>	Caisses, foulards, petits objets en nombre (3 fois plus que d'enfants)	
<b>ÉQUIPES</b>	3 ou 4 groupes de couleur	
<b>RÈGLES</b>	Ne prendre qu'un seul objet à la fois	
<b>DÉROULEMENT</b>	Au début du jeu, les enfants sont près de leur maison. Au signal donné par le maître, les enfants doivent aller chercher les objets dans la réserve centrale pour les rapporter dans leur maison. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus d'objet dans la réserve. L'équipe qui a le plus d'objets a gagné.	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Imposer des passages obligés pour revenir dans sa maison (faire des portes avec des plots)                      Augmenter la distance entre les maisons et la réserve                      Imposer une zone infranchissable (travail de la coopération et du lancer-attraper) cf. p.169</li> <li>- <u>Règles</u> : Choisir la couleur des objets en fonction de la couleur de sa maison (même chose avec la forme des objets)</li> <li>- <u>Matériel</u> : Transporter des objets encombrants (nécessité de coopérer)</li> <li>- <u>Temps</u> : Mettre deux équipes en parallèle et faire la course</li> </ul>	

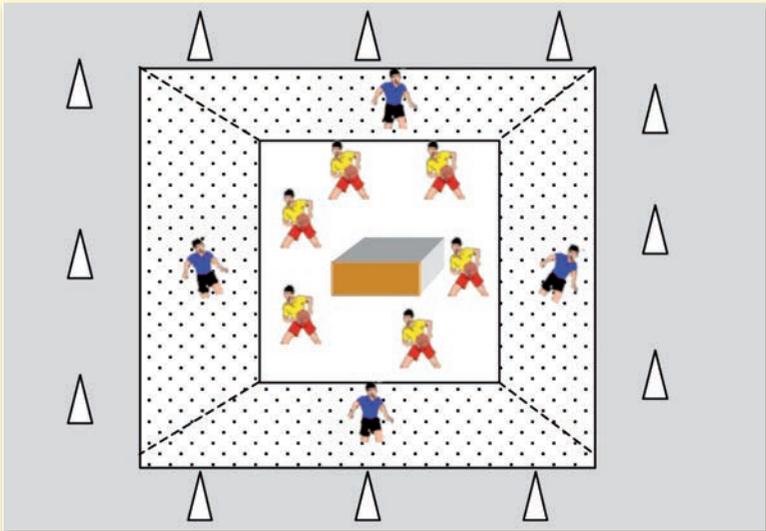
## ÉPERVIERS DÉMÉNAGEURS

<p><b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à une action collective</li> <li>- Transporter vite</li> <li>- Esquiver</li> <li>- S'engager dans un même but à plusieurs (appartenir à un groupe)</li> <li>- Se repérer dans l'espace de jeu</li> </ul>	<p><b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b></p> <p><u>Pour les déménageurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rester en activité jusqu'à la fin du jeu</li> <li>- Courir avec les objets dans les mains</li> <li>- Esquiver</li> <li>- Repérer les espaces libres avant de s'engager</li> <li>- Rester dans les limites du terrain</li> </ul> <p><u>Pour l'épervier :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rester en activité jusqu'à la fin du jeu</li> <li>- Engager des poursuites</li> </ul>
<p><b>BUT</b></p>	<p>Ramener le plus d'objets possible dans sa maison</p>	
<p><b>TERRAIN</b></p>	<p>Un espace assez grand : salle d'évolution, préau, cour...</p>	
<p><b>MATÉRIEL</b></p>	<p>3 caisses, foulards, petits objets en nombre (3 fois plus que d'enfants)</p>	
<p><b>ÉQUIPES</b></p>	<p>2 équipes de 6 à 12 joueurs</p>	
<p><b>RÈGLES</b></p>	<p>Ne prendre qu'un seul objet à la fois Lorsqu'un joueur est touché par l'épervier en possession d'un objet, celui-ci le met dans la caisse de l'épervier</p>	
<p><b>DÉROULEMENT</b></p>	<p>Au début du jeu, les équipes sont dans leur camp. Au signal, les enfants vont chercher les objets dans la maison en face pour les rapporter dans leur maison. À la fin du jeu, c'est l'équipe qui a le plus d'objet qui a gagné. Il est souhaitable que ce soit le maître qui commence au rôle d'épervier</p>	
<p><b>ÉVOLUTIONS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Aménager des zones refuges à l'intérieur du terrain Élargir le terrain</li> <li>- <u>Joueurs</u> : Remplacer le maître par 1 élève Augmenter le nombre d'éperviers (attention au rapport de force)</li> <li>- <u>Règles</u> : L'épervier doit toucher les déménageurs avec une balle en mousse</li> </ul>	

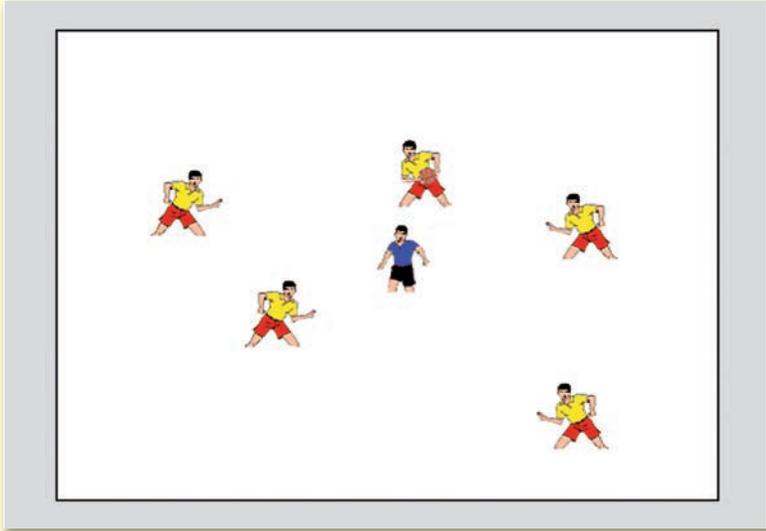
## JEUX DE BALLE

L'HORLOGE		
<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à une action collective</li> <li>- Lancer vers...</li> <li>- Attraper un ballon lancé par un autre</li> <li>- S'engager dans un même but à plusieurs (appartenir à un groupe)</li> <li>- Se repérer dans l'espace de jeu</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adapter sa passe au ballon (à une ou deux mains, à bras cassé, avec rebond, en cuillère...)</li> <li>- Attraper à deux mains</li> <li>- S'orienter pour passer et pour attraper</li> </ul>
<b>BUT</b>	Faire tourner le ballon le plus vite possible (1 tour = 1 heure)	
<b>TERRAIN</b>	Former une ronde d'environ 4-5 m de diamètre	
<b>MATÉRIEL</b>	1 ballon par équipe	
<b>ÉQUIPES</b>	5 à 6 joueurs par équipe	
<b>RÈGLES</b>	On ne doit pas sauter de joueur Faire tourner la balle dans le sens des aiguilles d'une montre	
<b>DÉROULEMENT</b>	Le ballon représente l'aiguille de l'horloge. Au signal les joueurs se font des passes dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, on compte une heure. À la fin du jeu, l'équipe qui a effectué le plus de tours a gagné	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Adapter l'écartement des joueurs en fonction du matériel ou du type de passe souhaité</li> <li>- <u>Joueurs</u> : Introduction d'un « gêneur » pour faire perdre du temps</li> <li>- <u>Règles</u> : Remettre le compteur à zéro lorsque la balle tombe au sol Imposer une passe particulière (bras cassé, rebond...) Inverser le sens de rotation</li> <li>- <u>Matériel</u> : Modifier la taille du ballon (du plus gros vers le plus petit)</li> </ul>	

## LES TOURS DU CHÂTEAU

<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à une action collective</li> <li>- Lancer vers, tirer...</li> <li>- Protéger, défendre</li> <li>- S'engager dans un même but à plusieurs (appartenir à un groupe)</li> <li>- Se repérer dans l'espace de jeu</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'informer de l'emplacement du défenseur</li> <li>- Prendre son temps pour viser</li> <li>- Lancer à bras cassé</li> <li>- Coopérer à plusieurs sur une même cible</li> </ul>
<b>BUT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attaquants : faire tomber les tours du château</li> <li>- Défenseurs : protéger les tours en interceptant les ballons</li> </ul>	
<b>TERRAIN</b>	Si possible dans une salle fermée	
<b>MATÉRIEL</b>	3 ballons par attaquant (ballons « non durs »)	
<b>ÉQUIPES</b>	6 joueurs en attaque et 4 en défense	
<b>RÈGLES</b>	Chaque équipe doit rester dans sa zone	
<b>DÉROULEMENT</b>	Au signal, les attaquants doivent prendre un ballon et tenter de faire tomber les tours à l'extérieur du terrain. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de ballon. L'équipe qui a fait tomber le plus de tours a gagné.	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Jouer sur la distance tireurs-tours</li> <li>- <u>Joueurs</u> : Autoriser les défenseurs à circuler tout autour de leur zone</li> <li>- <u>Matériel</u> : Modifier la taille des ballons (en rapport avec les tours à faire tomber)</li> </ul>	

## LE VOLEUR DE BALLES

<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à une action collective</li> <li>- Lancer vers...</li> <li>- Attraper un ballon lancé par un autre</li> <li>- S'engager dans un même but à plusieurs (appartenir à un groupe)</li> <li>- Se repérer dans l'espace de jeu</li> </ul>	<p><b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'informer de l'emplacement du défenseur et de ses partenaires</li> <li>- Prendre son temps pour s'orienter et passer</li> <li>- Lancer à un joueur démarqué</li> </ul>
<b>BUT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attaquants : se faire des passes</li> <li>- Défenseur : gêner les attaquants, récupérer le ballon</li> </ul>	
<b>TERRAIN</b>	Environ 6 m x 4 m pour une équipe	
<b>MATÉRIEL</b>	Des dossards et un ballon par équipe	
<b>ÉQUIPES</b>	6 joueurs par équipe dont 1 défenseur	
<b>RÈGLES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ne pas se déplacer avec le ballon</li> <li>Pas d'agression sur le porteur de balle</li> </ul>	
<b>DÉROULEMENT</b>	<p>Au signal les attaquants doivent effectuer 5 passes sans faire tomber le ballon. Changer régulièrement le défenseur.</p>	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Matérialiser la réussite par une cible (faire des passes et progresser vers la cible)</li> <li>- <u>Joueurs</u> : Ajouter un deuxième défenseur</li> <li>- <u>Matériel</u> : Utiliser des ballons différents, voire des objets comme des anneaux par exemple</li> </ul>	

## CYCLE 2

Au cycle 2, l'élève passe alternativement du rôle d'attaquant à celui de défenseur. En fin de cycle on peut commencer à présenter des jeux où l'élève doit passer d'un rôle à l'autre durant le jeu (comme la passe à cinq par exemple)

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	TYPE DE JEUX	SAVOIRS	VERBES D'ACTION	RÉPERTOIRE DE JEUX
<p>« Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur. »</p> <p><b>L'élève enchaîne des actions simples relatives aux différents rôles :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir et toucher, courir et transporter, courir et intercepter, courir et s'interposer....</li> <li>- Feinter, esquiver...</li> <li>- S'organiser dans l'espace, se servir des espaces libres ou qui vont se libérer</li> <li>- Déceler le moment important pour agir</li> <li>- Recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, passer la balle à un partenaire, poser la balle ou un objet dans l'espace de marque).</li> <li>- Alternier des rôles d'attaquants et de défenseur</li> <li>- Marquer un adversaire et se démarquer</li> <li>- Anticiper les rôles (attaquant ou défenseur), les déplacements des partenaires et des adversaires</li> </ul>	<p><b>JEUX DE POURSUITE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Aller jusqu'au bout de ses poursuites</li> <li>✓ Coopérer avec ses partenaires</li> <li>✓ Identifier les espaces libres</li> <li>✓ Utiliser les espaces libres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir pour fuir,</li> <li>• Poursuivre</li> <li>• Esquiver</li> <li>• S'informer sur les paramètres du jeu</li> <li>• Passer d'un rôle à l'autre...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chat couleur</li> <li>• L'épervier par équipe,</li> <li>• L'épervier ballons</li> <li>• Accroche/décroche...</li> </ul>
	<p><b>JEUX DE CONQUÊTE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Donner et prendre des informations</li> <li>✓ Décider vite</li> <li>✓ Anticiper sur les trajectoires</li> <li>✓ Lancer et attraper en mouvement</li> <li>✓ Élaborer des stratégies individuelles et collectives</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intercepter, poursuivre</li> <li>• Esquiver, fuir</li> <li>• S'informer sur les paramètres du jeu</li> <li>• Passer d'un rôle à l'autre</li> <li>• Coordonner son action avec celle des autres...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La chasse aux écureuils</li> <li>• Le double drapeau</li> <li>• Éperviers/déménageurs...</li> </ul>
	<p><b>JEUX DE BALLE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ S'approprier et respecter les règles</li> <li>✓ Utiliser et créer des règles de jeu</li> <li>✓ Comprendre et expliquer un résultat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir et attraper</li> <li>• Attraper et s'arrêter</li> <li>• Occuper les espaces libres</li> <li>• S'informer sur les paramètres du jeu (marquer, se démarquer)</li> <li>• Coordonner son action avec celle des autres</li> <li>• Passer d'un rôle à l'autre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le camp ruiné</li> <li>• L'horloge-thèque</li> <li>• Les ballons voyageurs</li> <li>• Balle aux chasseurs</li> <li>• Le ballon maîtrisé</li> <li>• La passe à 5</li> </ul>

## AXES DE PROGRESSION

Pour concevoir un module d'apprentissage, l'enseignant choisira un ou plusieurs axes de progression :

- **La notion d'opposition collective**

- De l'opposition de deux équipes dans un même espace ayant des rôles différents
  - À l'opposition simultanée de deux équipes dans des camps séparés
  - À l'opposition simultanée de deux équipes dans un même espace

- **La notion d'espace**

- De l'utilisation d'espaces de jeu distincts
  - À l'utilisation consciente d'espaces libres dans des espaces distincts
  - À l'utilisation d'espaces libres dans un même espace

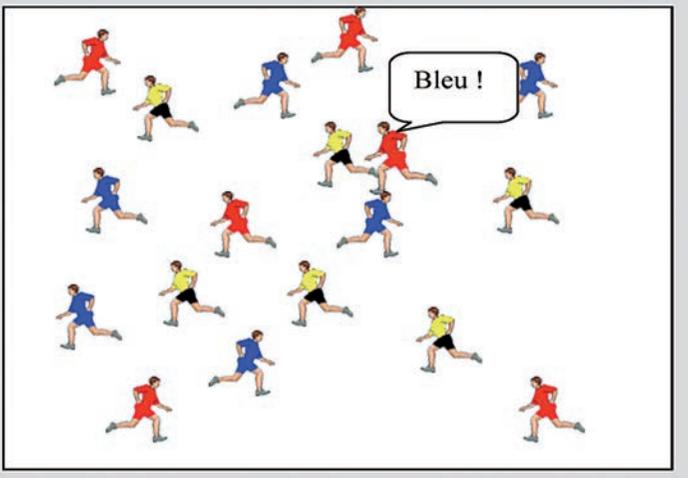
- **La notion de rôles**

- D'un jeu où l'élève tient des rôles différents en alternance
  - À un jeu où les rôles sont complémentaires et coopératifs
  - À un jeu où les rôles sont indifférenciés et antagonistes

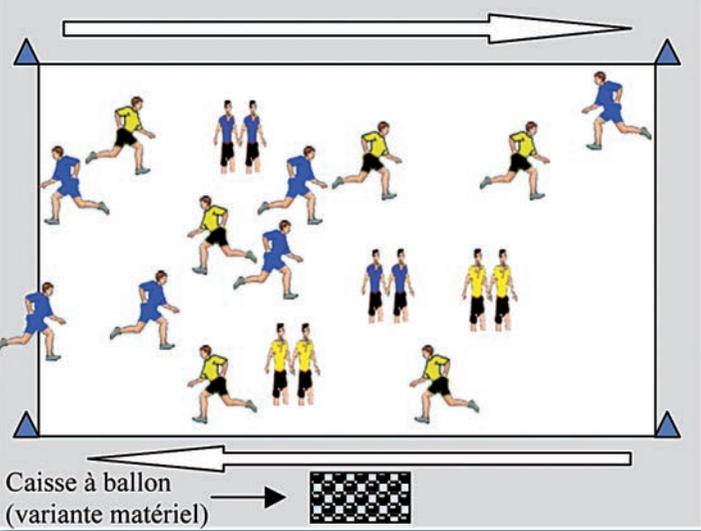
- **La notion de règles**

- De la compréhension et du respect des règles fondamentales
  - Au respect des droits et devoirs des joueurs
  - À l'élaboration de nouvelles règles

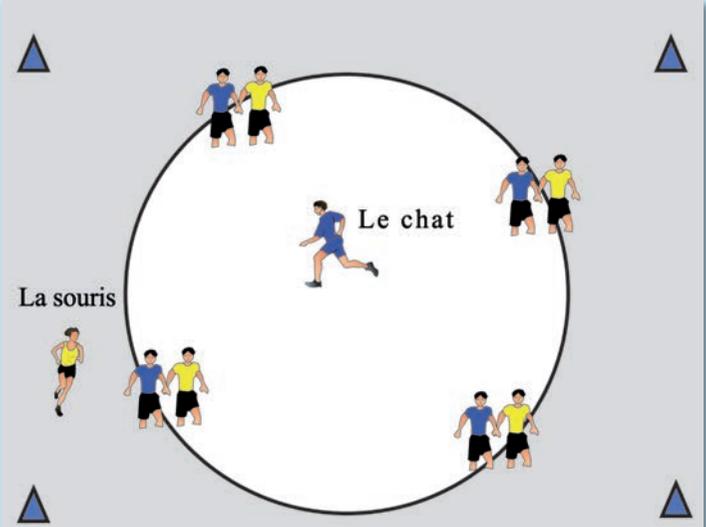
## JEUX DE POURSUITE

CHAT COULEUR		
<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir pour fuir, poursuivre</li> <li>- Esquiver</li> <li>- S'informer sur les paramètres du jeu</li> <li>- Passer d'un rôle à l'autre</li> </ul>	<p><b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b></p> <p><u>Pour le chat :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Parvenir à choisir sa victime en fonction de ses capacités et non par affinité.</li> <li>- Accepter les taquineries des autres sans se vexer</li> </ul> <p><u>Pour les souris :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Être attentif en permanence pour savoir : Qui est le chat ? Où fuir en cas de danger ?</li> <li>- Réagir rapidement lorsqu'elle devient chat</li> </ul>
<b>BUT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour le chat : toucher une souris</li> <li>- Pour les souris : ne pas se faire toucher</li> </ul>	
<b>TERRAIN</b>	Un terrain de handball, la cour...	
<b>MATÉRIEL</b>	Chasubles, dossards ou foulards	
<b>ÉQUIPES</b>	En grand groupe, classe entière	
<b>RÈGLES</b>	Pour « prendre » une souris, le chat doit la toucher en effectuant 3 tapes sur une partie du corps. La souris devient chat.	
<b>DÉROULEMENT</b>	3 groupes avec des dossards de couleur et un chat au début du jeu. Lorsque le chat touche une souris (à l'aide de 3 tapes) il lui donne une couleur. La souris devient chat et doit toucher une souris de la couleur indiquée par le chat précédent.	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Augmenter l'espace revient à engager des poursuites plus longues et plus difficiles pour le chat, le diminuer encouragera les souris à esquiver et à feinter</li> <li>- <u>Règles</u> : Le chat peut être contraint à courir en se tenant la partie qui a été touchée. Une souris peut devenir invulnérable si elle touche un objet de la même couleur que son dossard</li> <li>- <u>Joueur</u> : La souris poursuivie peut être secourue par une autre souris qui coupe la trajectoire. Le chat doit alors engager la poursuite d'une autre souris ayant la couleur de celle qui a coupé.</li> </ul>	

## L'ÉPERVIER PAR ÉQUIPE

<p><b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intercepter, poursuivre</li> <li>- Esquiver, fuir</li> <li>- S'informer sur les paramètres du jeu</li> <li>- Passer d'un rôle à l'autre</li> <li>- Coordonner son action avec celle des autres</li> </ul>	<p><b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b></p> <p><u>Pour les éperviers :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Choisir un lapin et le poursuivre jusqu'au bout</li> <li>- Coopérer avec l'autre épervier pour attraper un lapin</li> <li>- Coopérer avec une autre paire</li> </ul> <p><u>Pour les lapins :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir dans les espaces libres</li> <li>- Donner de fausses informations, utiliser les feintes, changer de direction</li> </ul>
<p><b>BUT</b></p>	<p>Pour chacune des équipes : prendre tous les joueurs de l'équipe adverse</p>	
<p><b>TERRAIN</b></p>	<p>Un terrain de type basket-ball</p>	
<p><b>MATÉRIEL</b></p>	<p>Foulards ou dossards pour distinguer les équipes</p>	
<p><b>ÉQUIPES</b></p>	<p>Deux équipes</p>	
<p><b>RÈGLES</b></p>	<p>Lorsqu'un lapin est touché, il devient épervier pour le compte de son équipe. Les éperviers doivent constituer des chaînes de 2 joueurs qui ne doivent pas se casser pour prendre un lapin. En cas de nombre impair, le dernier pris peut chasser seul.</p>	
<p><b>DÉROULEMENT</b></p>	<p>Au début du jeu, chaque équipe désigne un épervier qui se place à l'intérieur du terrain. Au signal du maître, les joueurs doivent traverser l'espace de jeu sans se faire toucher. Les joueurs touchés deviennent éperviers pour le compte de leur équipe</p>	
<p><b>ÉVOLUTIONS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Augmenter l'espace revient à engager des poursuites plus longues et plus difficiles pour les éperviers, le diminuer encouragera les lapins à feinter. Possibilité également de rajouter des refuges à l'intérieur du terrain.</li> <li>- <u>Joueur</u> : Possibilité d'augmenter le nombre d'éperviers dans la chaîne pour encourager la coopération entre les éperviers</li> <li>- <u>Matériel</u> : L'ÉPERVIER BALLONS : Les éperviers chassent à l'aide d'un ballon. Dans ce cas, les lapins pris prennent un ballon et engagent les poursuites pour le compte de leur équipe sans constituer de chaîne.</li> </ul>	

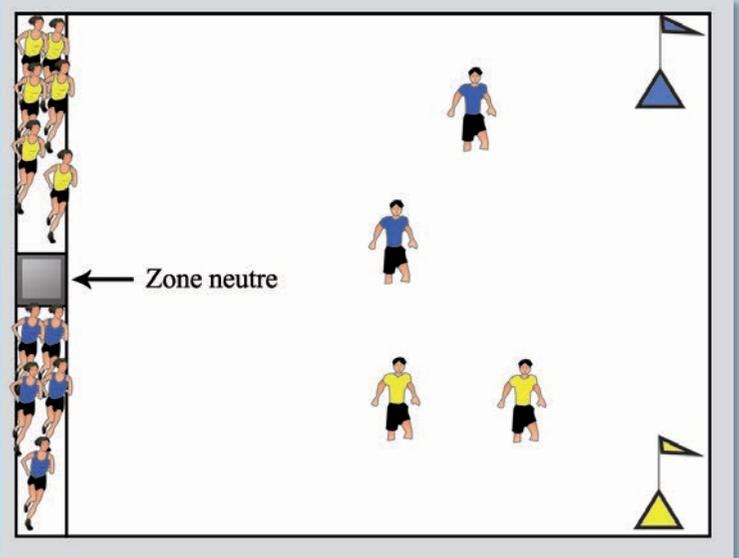
## ACCROCHE DÉCROCHE

<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poursuivre</li> <li>- Fuir</li> <li>- S'informer sur les paramètres du jeu</li> <li>- Passer d'un rôle à l'autre</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <u>Pour le chat :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Choisir le trajet le plus court pour toucher la souris</li> <li>- Anticiper sur le changement de souris</li> </ul> <u>Pour la souris :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir autour du cercle</li> <li>- Utiliser les feintes, utiliser le partenaire qui me permet de m'accrocher</li> </ul>
<b>BUT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour le chat : toucher la souris</li> <li>- Pour la souris : ne pas se faire toucher</li> </ul>	
<b>TERRAIN</b>	Un cercle d'environ 8 à 10 m de diamètre	
<b>MATÉRIEL</b>	Néant	
<b>ÉQUIPES</b>	Classe en deux demi-groupes	
<b>RÈGLES</b>	Le chat peut se déplacer dans tout l'espace, la souris ne peut pas rentrer dans le cercle. La souris touchée devient chat à son tour.	
<b>DÉROULEMENT</b>	Au début du jeu, chaque équipe désigne un chat et une souris. Les autres joueurs se répartissent en couple autour du cercle. Au signal du maître, la souris fuit et pour se sauver peut s'accrocher à l'un des couples, le joueur opposé du couple devient alors la souris.	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Augmenter le cercle revient à engager des poursuites plus longues et plus difficiles pour le chat</li> <li>- <u>Règles</u> : La souris ne peut s'accrocher qu'à un joueur de l'autre équipe</li> <li>- <u>Matériel</u> : Le chat chasse à l'aide d'un ballon.</li> <li>- <u>Joueur</u> : Ajouter un chat supplémentaire et/ou une souris (2 x 1, 1 x 2, 2 x 2)</li> </ul>	

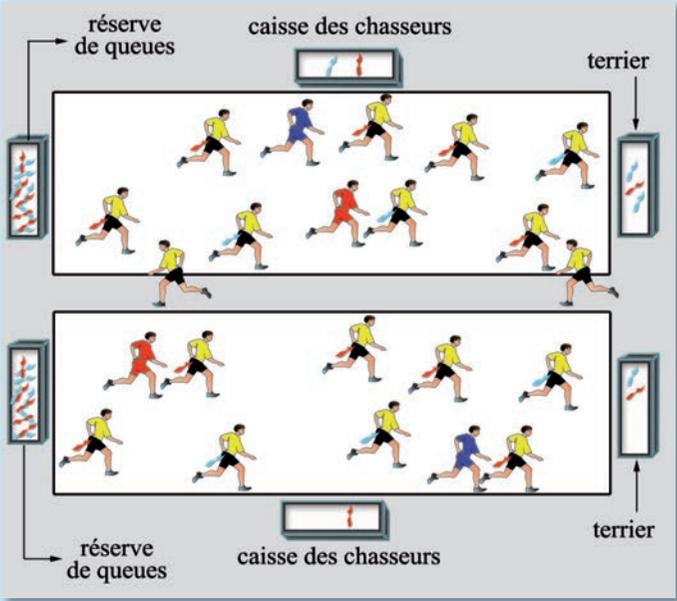
## JEUX DE CONQUÊTE

LES ÉPERVIERS DÉMÉNAGEURS		
<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intercepter, poursuivre</li> <li>- Éviter, esquiver, fuir</li> <li>- S'informer sur les paramètres du jeu</li> <li>- Passer d'un rôle à l'autre</li> <li>- Coordonner son action avec celle des autres</li> </ul>	<p><b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b></p> <p><u>Pour l'épervier :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Choisir un lapin et le poursuivre jusqu'au bout</li> <li>- Coopérer avec l'autre épervier pour coincer un joueur « en tenaille »</li> </ul> <p><u>Pour les lapins-déménageurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir dans les espaces libres</li> <li>- Donner de fausses informations, utiliser les feintes</li> <li>- Jouer à l'opposé de l'épervier</li> </ul>
<b>BUT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour l'épervier : toucher les lapins qui passent</li> <li>- Pour les lapins : transporter les objets sans se faire toucher</li> </ul>	
<b>TERRAIN</b>	Deux terrains rectangulaires, séparés par un couloir central de retour avec une réserve d'objets à une extrémité et une caisse vide à l'autre bout du terrain	
<b>MATÉRIEL</b>	Objets divers à transporter en quantité suffisante + dossards pour les éperviers	
<b>ÉQUIPES</b>	Deux équipes avec 2 éperviers dans chacune d'elle	
<b>RÈGLES</b>	Lorsqu'un épervier touche un lapin, l'objet est remis dans la caisse de départ.	
<b>DÉROULEMENT</b>	Au signal de départ, les lapins – déménageurs de chaque équipe traversent le terrain pour tenter de déposer un objet dans leur caisse. Le retour s'effectue par le couloir central. Le jeu se termine soit après un temps donné, soit lorsqu'une équipe a réussi à tout déménager.	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Augmenter l'espace revient à engager des poursuites plus longues et plus difficiles pour les éperviers et le diminuer encouragera les lapins à esquiver et à feinter</li> <li>- <u>Règles</u> : Les lapins touchés posent leur objet dans une autre caisse appartenant aux éperviers. Dans ce cas, le jeu se termine lorsque les deux réserves sont vides.</li> <li>- <u>Joueur</u> : Possibilité d'augmenter le nombre d'éperviers pour encourager la coopération entre les éperviers Les éperviers sont par couple en se tenant par la main</li> <li>- <u>Matériel</u> : Les éperviers chassent à l'aide d'un ballon (pour ajouter savoir viser)</li> </ul>	

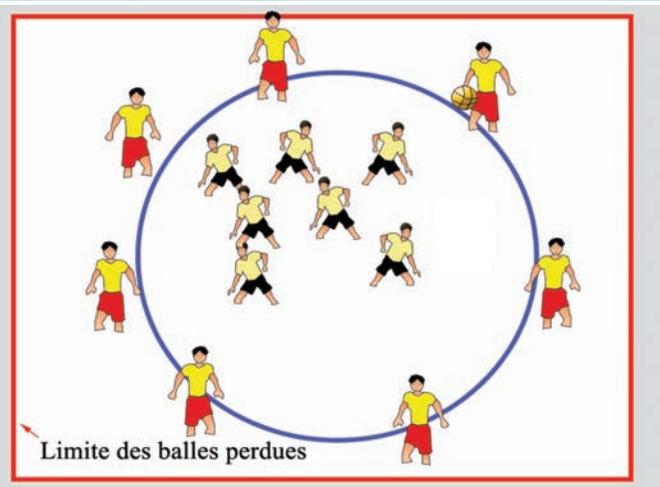
## LE DOUBLE DRAPEAU

<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intercepter, poursuivre</li> <li>- Esquiver, fuir</li> <li>- S'informer sur les paramètres du jeu</li> <li>- Réagir vite</li> <li>- Passer d'un rôle à l'autre</li> <li>- Coordonner son action avec celle des autres</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <u>En attaque :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organiser ses actions pour rapprocher le drapeau de son camp.</li> <li>- Se concerter pour décider qui sortira</li> <li>- Choisir une tactique individuelle : se faire prendre dans une position stratégique ou aller vers le drapeau.</li> </ul> <u>En défense (les poursuivants) :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se partager les tâches entre la poursuite du joueur qui engage, ceux qui ont été délivrés et celui qui porte le drapeau.</li> </ul>
<b>BUT</b>	Pour chacune des équipes : ramener son drapeau dans le camp avant l'équipe adverse	
<b>TERRAIN</b>	Un terrain de type handball ou la cour	
<b>MATÉRIEL</b>	Un drapeau, des dossards ou des foulards pour chaque équipe	
<b>ÉQUIPES</b>	Deux équipes	
<b>RÈGLES</b>	Un attaquant touché s'immobilise à l'endroit où il a été pris. Le drapeau peut passer de main en main.	
<b>DÉROULEMENT</b>	Le jeu se joue en alternance : à chaque manche, une équipe est attaquante, l'autre est en défense (poursuivants) À un signal précis, un joueur A (attaquant) sort pour tenter de ramener son drapeau. Dès sa sortie, tous les joueurs B (défenseurs) sortent à sa poursuite. Quand l'attaquant est pris il reste à l'emplacement de la prise : "pétrifié". Dès que le dernier des défenseurs rentre dans son camp, son équipe devient attaquante. Nouveau signal : un joueur B sort comme attaquant... Quand il y a 1 ou plusieurs joueurs de son équipe "pétrifiés", le joueur attaquant peut tenter de délivrer son partenaire (ou ses partenaires) et/ou aller directement vers son drapeau.	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Augmenter ou réduire le terrain ou la distance drapeau camp de départ</li> <li>- <u>Joueur</u> : Possibilité d'autoriser l'entrée simultanée de 2 attaquants</li> <li>- <u>Règles</u> : Départ en décalage de l'équipe qui défend (favorise les attaquants)</li> </ul>	

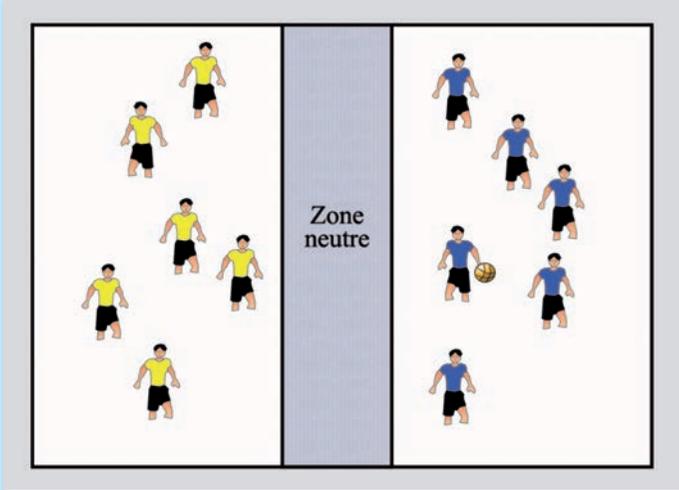
## LA CHASSE AUX ECUREUILS

<p><b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intercepter, poursuivre</li> <li>- Esquiver, fuir</li> <li>- S'informer sur les paramètres du jeu</li> <li>- Passer d'un rôle à l'autre</li> <li>- Coordonner son action avec celle des autres</li> </ul>	<p><b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b></p> <p><u>En attaque (les écureuils) :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'informer de la position du chasseur et adapter sa course pour utiliser les espaces libres.</li> <li>- Évaluer ses propres aptitudes en s'adaptant au niveau du chasseur. (choisir la couleur)</li> <li>- Inventer des stratégies de groupe pour "déborder" le chasseur.</li> </ul> <p><u>En défense (les chasseurs) :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer rapidement la couleur des écureuils.</li> <li>- Courir vite en continuant à s'informer de la place et de la couleur des écureuils.</li> </ul>
<p><b>BUT</b></p>	<p>Pour les chasseurs : récupérer un maximum de queues de la couleur correspondante          Pour les écureuils : remplir son terrier</p>	
<p><b>TERRAIN</b></p>	<p>Deux terrains rectangulaires, séparés par un couloir central de retour avec une réserve d'objets à une extrémité et une caisse vide à l'autre bout du terrain</p>	
<p><b>MATÉRIEL</b></p>	<p>Des foulards et des dossards de 2 couleurs</p>	
<p><b>ÉQUIPES</b></p>	<p>Deux équipes avec deux chasseurs dans chacune</p>	
<p><b>RÈGLES</b></p>	<p>Les chasseurs ne peuvent prendre que la queue de la même couleur qu'eux et la posent dans la réserve avant de continuer le jeu. Les écureuils reviennent par le couloir central</p>	
<p><b>DÉROULEMENT</b></p>	<p>Au signal de départ, les écureuils avec une queue fixée derrière à la ceinture traversent le terrain pour tenter de la déposer dans leur caisse. Le retour s'effectue par le couloir central.          Le jeu se termine soit après un temps donné, soit lorsque les équipes n'ont plus de foulards.</p>	
<p><b>ÉVOLUTIONS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Augmenter l'espace revient à engager des poursuites plus longues, le diminuer encouragera les écureuils à esquiver, feinter et à trouver des stratégies individuelles et collectives</li> <li>- <u>Joueur</u> : Possibilité de jouer avec 3 chasseurs et 3 couleurs différentes</li> <li>- <u>Règles</u> : Possibilité pour les écureuils de traverser le terrain sans queue (pour servir de leurre)</li> </ul>	

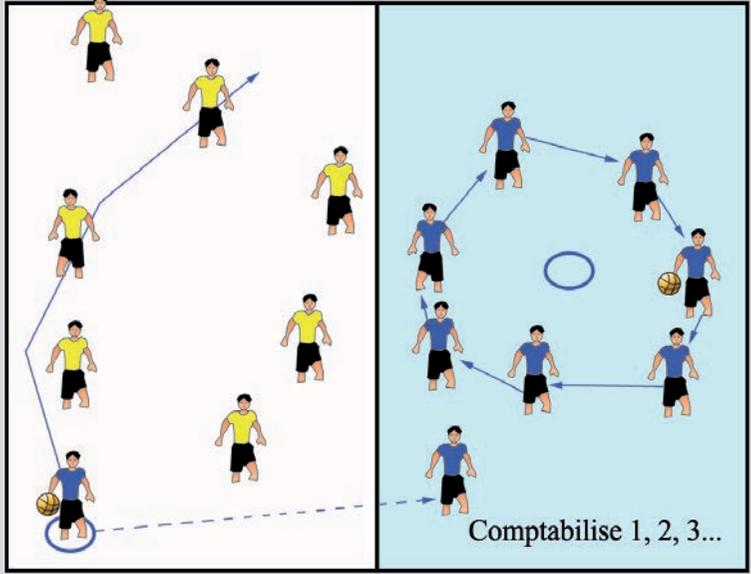
## JEUX DE BALLE

BALLE AUX CHASSEURS		
<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer - attraper</li> <li>- Esquiver</li> <li>- S'informer sur les paramètres du jeu</li> <li>- Coordonner son action avec celle des autres</li> <li>- Choisir l'action la plus efficace pour l'équipe</li> <li>- Passer d'un rôle à l'autre</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <u>Pour les chasseurs :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tirer sur les adversaires situés proche</li> <li>- Passer à un partenaire bien placé</li> </ul> <u>Pour les lapins :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rester toujours face au ballon</li> <li>- S'éloigner du porteur de balle</li> </ul>
<b>BUT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour les chasseurs : toucher un maximum de lapins en un temps donné</li> <li>- Pour les lapins : ne pas se faire toucher ou attraper le ballon</li> </ul>	
<b>TERRAIN</b>	Un cercle d'environ 6 à 8 m de diamètre	
<b>MATÉRIEL</b>	Un ballon	
<b>ÉQUIPES</b>	Équipes de 6 à 8 joueurs	
<b>RÈGLES</b>	Les chasseurs peuvent se déplacer autour du terrain sans ballon, se faire des passes ou tirer sur les lapins. Attention : les tirs au niveau de la tête ne seront pas comptabilisés.	
<b>DÉROULEMENT</b>	Durée du jeu, 6 minutes. Au signal de départ, les chasseurs doivent toucher un maximum de lapins. Jeu sans élimination, les lapins touchés restent à l'intérieur du cercle.	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Augmenter le cercle ou le réduire selon les enfants. Ajouter un espace autour du jeu qui matérialisera les ballons perdus. Dans ce cas, les chasseurs disposeront d'une réserve de 5 ballons et le jeu se termine lorsque la réserve est épuisée (ou les lapins éliminés selon le jeu). Ici on va privilégier les actions de coopération par rapport à la cible.</li> <li>- <u>Règles</u> : Les lapins touchés forment une colonne à l'extérieur du cercle. Le premier de la colonne est délivré lorsqu'un lapin bloque la balle de volée. (prise de risque des lapins et coopération)</li> <li>- <u>Joueur</u> : Les lapins forment une colonne, seul le dernier peut être chassé (faire bouger la colonne par des passes rapides pour la déséquilibrer et tirer) Les lapins touchés deviennent des chasseurs (création d'un déséquilibre des forces), le dernier dans le cercle est le gagnant</li> </ul>	

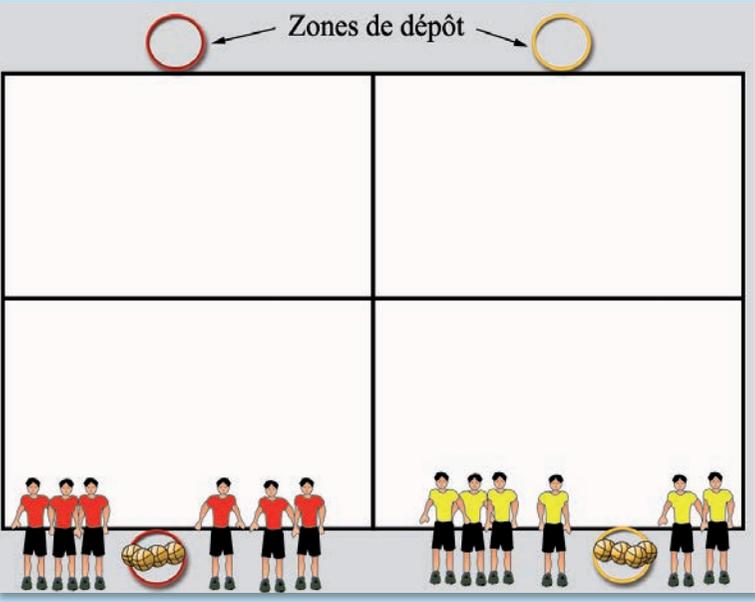
## LE CAMP RUINÉ

<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer - attraper</li> <li>- Lancer dans des espaces libres</li> <li>- S'informer sur les paramètres du jeu</li> <li>- Coordonner son action avec celle des autres</li> <li>- Choisir l'action la plus efficace pour l'équipe</li> <li>- Passer d'un rôle à l'autre</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <u>Pour les attaquants :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancer hors de portée des adversaires</li> <li>- Passer à un partenaire lorsqu'il y en a un dans l'autre camp</li> </ul> <u>Pour les défenseurs :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se répartir sur le terrain</li> <li>- Attraper la balle avant qu'elle ne touche terre</li> <li>- Empêcher un adversaire de recevoir le ballon</li> </ul>
<b>BUT</b>	Faire passer tous les joueurs dans l'autre camp	
<b>TERRAIN</b>	Un terrain de volley-ball	
<b>MATÉRIEL</b>	Un ballon	
<b>ÉQUIPES</b>	Équipes de 6 à 8 joueurs	
<b>RÈGLES</b>	Il est interdit de se déplacer avec le ballon de faire des passes dans son camp et de le frapper. Interdiction de pousser les joueurs ou de prendre la balle dans les mains.	
<b>DÉROULEMENT</b>	Lorsqu'un joueur bloque la balle de volée, il donne le ballon à l'un de ses partenaires et passe dans l'autre camp. Arrivé dans le camp adverse il pourra contribuer au passage de ses partenaires en contrôlant le ballon venant de l'autre camp pour le passer à un membre de son équipe.	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Augmenter ou réduire la taille de la zone neutre.</li> <li>- <u>Règles</u> : Gêner la passe dans l'autre camp, un défenseur (ou plusieurs, à définir) peut intervenir à distance pour perturber le lancer du porteur de balle Autoriser les passes à l'intérieur du camp pour donner le ballon à un joueur mieux placé (introduction de rôles spécifiques sur le terrain)</li> <li>- <u>Matériel</u> : Remplacer la zone neutre par un filet de volley ou un élastique en hauteur. On peut alors définir comment récupérer le ballon pour passer dans l'autre camp (au dessus de la tête par exemple)</li> </ul>	

## L'HORLOGE - THÈQUE

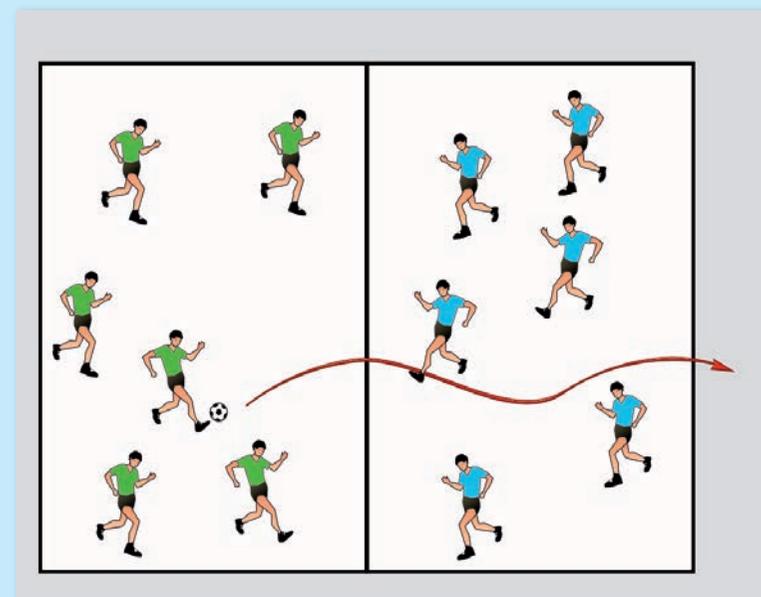
<p><b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer - attraper</li> <li>- Lancer dans des espaces libres</li> <li>- S'informer sur les paramètres du jeu</li> <li>- Coordonner son action avec celle des autres</li> <li>- Passer d'un rôle à l'autre</li> </ul>	<p><b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b></p> <p><u>Pour les batteurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le batteur : Lancer hors de portée des adversaires</li> <li>- Sur le cercle : s'organiser pour passer vite</li> </ul> <p><u>Pour les trimeurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se répartir sur le terrain</li> <li>- Attraper la balle le plus vite possible</li> <li>- S'organiser pour assurer un retour rapide</li> </ul>
<p><b>BUT</b></p>	<p>Réaliser le plus grand nombre de tours pour les batteurs. Pour les trimeurs ramener le ballon vers la cible le plus vite possible.</p>	
<p><b>TERRAIN</b></p>	<p>Un terrain de handball</p>	
<p><b>MATÉRIEL</b></p>	<p>Deux ballons</p>	
<p><b>ÉQUIPES</b></p>	<p>Équipes de 8 à 10 joueurs</p>	
<p><b>RÈGLES</b></p>	<p>Il est interdit de se déplacer avec le ballon. Lorsque les batteurs font tomber la balle le nombre de tours repart à zéro</p>	
<p><b>DÉROULEMENT</b></p>	<p>Le premier batteur lance la balle dans le terrain des trimeurs, dès lors ses partenaires disposés en cercle se font des passes. Il rejoint ses partenaires pour comptabiliser le nombre de tours avant que le ballon lancé ne revienne dans la cible au centre du cercle (un cerceau). Ensuite c'est au tour du 2<sup>ème</sup> batteur, etc.</p>	
<p><b>ÉVOLUTIONS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Augmenter ou réduire la taille des terrains</li> <li>- <u>Règles</u> : Modifier la mise en jeu (au pied par exemple, ou avec balle + raquette...) Le batteur-lanceur se réfugie dans un cercle de 4 à 5 m de diamètre et devient la cible à atteindre</li> <li>- <u>Joueur</u> : Possibilité d'introduire des défenseurs dans le terrain des trimeurs</li> </ul>	

## LES BALLONS VOYAGEURS

<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer - attraper pour faire progresser le ballon vers la cible</li> <li>- Se rendre disponible pour le porteur de balle</li> <li>- Occuper les espaces libres</li> <li>- S'informer sur les paramètres du jeu</li> <li>- Coordonner son action avec celle des autres</li> <li>- Passer d'un rôle à l'autre</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> Pour les attaquants : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer le ballon vers l'avant</li> <li>- Dès que l'on a passé le ballon, aller vers la cible</li> <li>- Se répartir sur le terrain de l'arrière vers l'avant en quinconce.</li> </ul> Pour les défenseurs : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gêner le porteur de balle</li> <li>- Défendre dans toute sa zone</li> </ul>
<b>BUT</b>	Amener tous les ballons vers la zone de dépôt le plus vite possible.	
<b>TERRAIN</b>	Un terrain de basket-ball	
<b>MATÉRIEL</b>	Huit ballons ou autres objets à lancer	
<b>ÉQUIPES</b>	Équipes de 6 joueurs	
<b>RÈGLES</b>	Il est interdit de se déplacer avec le ballon. Lorsque la balle tombe au sol, toute l'équipe doit la ramener dans la caisse de départ et recommencer.	
<b>DÉROULEMENT</b>	Au signal les deux équipes doivent saisir un ballon et aller le déposer dans le cerceau posé à l'autre bout du terrain. Lorsque le premier est posé, toute l'équipe revient mettre en jeu le deuxième ballon et ainsi de suite. C'est l'équipe qui a amené tous ses ballons la première qui a gagné.	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Augmenter ou réduire la taille des terrains Mettre 4 plots à faire tomber comme cible</li> <li>- <u>Matériel</u> : Proposer des types de ballons différents (de la balle au ballon de basket)</li> <li>- <u>Joueur</u> : Possibilité d'introduire deux défenseurs, un dans chaque demi-terrain de l'équipe adverse. On jouera alors à 4 contre 1 + 1 La cible devient un joueur but qui doit attraper le ballon dans son cerceau</li> </ul>	

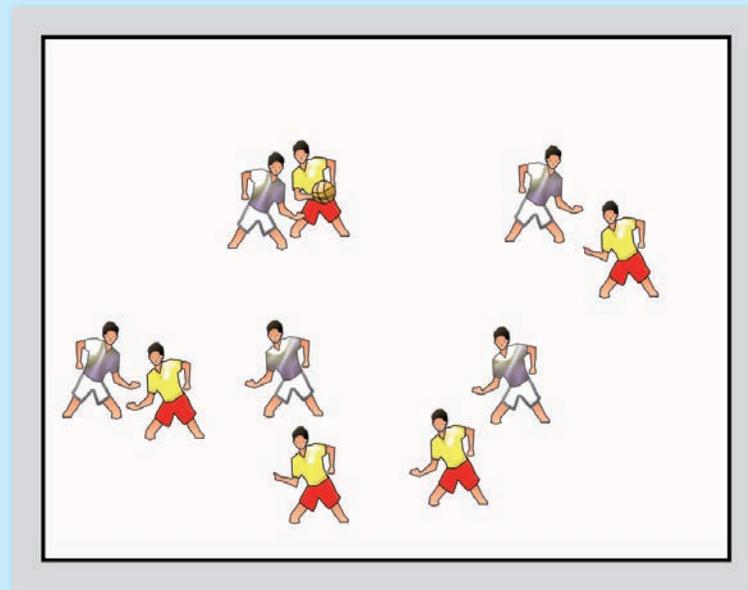
## LE BALLON MAÎTRISÉ

<p><b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir et attraper</li> <li>- Passer - Attraper</li> <li>- Occuper les espaces libres</li> <li>- S'informer sur les paramètres du jeu (se démarquer, marquer)</li> <li>- Coordonner son action avec celle des autres</li> <li>- Passer d'un rôle à l'autre</li> </ul>	<p><b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b></p> <p><u>Pour les attaquants :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Viser les espaces libres</li> <li>- Accélérer le renvoi</li> </ul> <p><u>Pour les défenseurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se répartir sur la largeur</li> <li>- Utiliser les mains pour arrêter le ballon</li> </ul>
<p><b>BUT</b></p>	<p>Faire franchir au ballon la ligne de fond du terrain adverse après au moins 1 rebond au sol</p>	
<p><b>TERRAIN</b></p>	<p>Un terrain de volley-ball en travers (plus large que long)</p>	
<p><b>MATÉRIEL</b></p>	<p>Un ballon</p>	
<p><b>ÉQUIPES</b></p>	<p>Équipes de 4 à 6 joueurs</p>	
<p><b>RÈGLES</b></p>	<p>Le renvoi doit s'effectuer au pied. Possibilité d'arrêter le ballon venant du camp adverse avec les mains. Possibilité de faire franchir la ligne après un rebond ou en faisant rouler</p>	
<p><b>DÉROULEMENT</b></p>	<p>Une équipe met en jeu au pied, puis le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un point soit marqué. C'est alors l'équipe qui a perdu le point qui remet en jeu. Lorsque la balle sort du terrain sur les côtés, la balle est remise en jeu à l'endroit de la sortie.</p>	
<p><b>ÉVOLUTIONS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Augmenter ou réduire la taille des terrains Installer un élastique à 1m de hauteur au milieu du terrain et imposer soit un passage au dessus soit au dessous.</li> <li>- <u>Matériel</u> : Proposer des types de ballons différents (léger, mousse, ovale...) Possibilité de deux ballons en même temps</li> </ul>	



## LA PASSE À CINQ

<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir et attraper</li> <li>- Attraper et passer</li> <li>- Occuper les espaces libres</li> <li>- S'informer sur les paramètres du jeu (marquer, se démarquer)</li> <li>- Coordonner son action avec celle des autres</li> <li>- Passer d'un rôle à l'autre</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <u>Pour les attaquants :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer la balle à un partenaire démarqué</li> <li>- Après la passe, se rendre disponible</li> <li>- Pour les non-porteurs de balle (NPB), se démarquer à distance</li> <li>- Écarter le jeu</li> </ul> <u>Pour les défenseurs :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Marquer les joueurs NPB</li> </ul>
<b>BUT</b>	Faire cinq passes au sein de l'équipe sans perdre le ballon ni le faire tomber pour marquer un point	
<b>TERRAIN</b>	Un terrain de basket-ball ou de volley-ball	
<b>MATÉRIEL</b>	Un ballon	
<b>ÉQUIPES</b>	Équipes de 4 à 6 joueurs	
<b>RÈGLES</b>	Interdiction de se déplacer avec la balle. Un seul défenseur sur le porteur de balle (PB), sans possibilité de le toucher ni de lui prendre la balle dans les mains. Lorsqu'une équipe fait sortir la balle du terrain, la balle revient à l'autre équipe et la remise en jeu s'effectue à l'endroit de la sortie. Si la balle tombe au sol, le ballon est remis en jeu par l'autre équipe.	
<b>DÉROULEMENT</b>	Mise en jeu par un entre-deux au centre du terrain. Quand une équipe marque 1 point, la remise en jeu est donnée à l'autre équipe	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Règles</u> : Interdiction de redonner la balle au joueur qui vient de me la passer Autoriser la passe au rebond</li> <li>- <u>Joueur</u> : Réduire le nombre de joueurs Créer un rapport de force déséquilibré (soit en jouant à 5 contre 3, soit en introduisant un joker sur les côtés)</li> <li>- <u>Matériel</u> : Jouer avec des ballons différents</li> <li>- <u>Espace</u> : Diviser le terrain en 4 et limiter le nombre de joueurs dans chaque zone</li> </ul>	



### CYCLE 3

Au cycle 3, l'activité des élèves se caractérise par l'interdépendance des actions de jeu. Les changements de rôle sont fréquents, antagonistes et imprévisibles. Les jeux proposés au cycle 3 doivent permettre de rapprocher un peu plus les élèves des caractéristiques des sports collectifs (type basket, handball, football, rugby...)

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	TYPE DE JEUX	SAVOIRS	VERBES D'ACTION	RÉPERTOIRE DE JEUX
<p>« Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur. »</p> <p><b>Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées relatives aux différents rôles :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Comme attaquant :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Porteur de balle (PB) : dribbler sur quelques mètres, progresser vers l'avant, passer la balle à un partenaire arrêté ou en mouvement, ou tirer en position favorable.</li> <li>- Non-porteur de balle (NPB) : se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle.</li> </ul> </li> <li>• <b>Comme défenseur :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir pour gêner le porteur de balle, et/ou courir et s'interposer entre les attaquants et le but.</li> </ul> </li> </ul> <p>Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement</p>	<p><b>JEUX DE POURSUITE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Enchaîner des actions spécifiques comme :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- courir/feinter/esquiver</li> <li>- courir/tirer</li> <li>- sauter/tirer</li> <li>- dribbler en se déplaçant</li> <li>- dribbler/tirer</li> <li>- dribbler/passer</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Jouer dans les espaces libres</b></li> <li>✓ <b>Adapter son action à celle des partenaires et des adversaires</b></li> <li>✓ <b>Anticiper pour choisir des stratégies efficaces</b></li> <li>✓ <b>Mettre en oeuvre des stratégies collectives en attaque et en défense</b></li> <li>✓ <b>Passer rapidement d'un rôle à l'autre</b></li> <li>✓ <b>Choisir une action entre plusieurs alternatives</b></li> <li>✓ <b>Organiser, observer, arbitrer</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir pour fuir, poursuivre, éviter, esquiver</li> <li>• Assumer plusieurs rôles en même temps</li> <li>• S'informer vite pour décider vite</li> <li>• Élaborer des stratégies collectives</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les sorciers 3</li> <li>• Poules, renards, vipère</li> </ul>
	<p><b>JEUX DE CONQUÊTE</b></p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le drapeau simple</li> <li>• La savate</li> </ul>
	<p><b>JEUX DE BALLE</b></p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• La balle assise</li> <li>• Le ramasse foulard</li> <li>• Le béret ballon</li> <li>• Le ballon capitaine</li> <li>• Les multi-buts</li> <li>• L'ultimate</li> <li>• La soule orientée</li> <li>• Le hockey éducatif</li> </ul>

## AXES DE PROGRESSION

Le premier niveau reprend ce qui constitue le niveau exigible du cycle 2 :

- **La notion d'opposition collective**

- De l'opposition simultanée de deux équipes dans des camps séparés

- À l'opposition simultanée de deux équipes dans un même espace

- À l'opposition simultanée de deux équipes dans un même espace médié par un ballon

- **La notion d'espace**

- De l'utilisation consciente d'espaces libres dans des espaces distincts

- À l'utilisation d'espaces libres dans un même espace

- À la création d'espaces libres pour déclencher un déséquilibre

- **La notion de rôles**

- D'un jeu où les rôles sont complémentaires et coopératifs

- À un jeu où les rôles sont indifférenciés et antagonistes

- À un jeu où il faut tenir plusieurs rôles en même temps

- **La notion de règles**

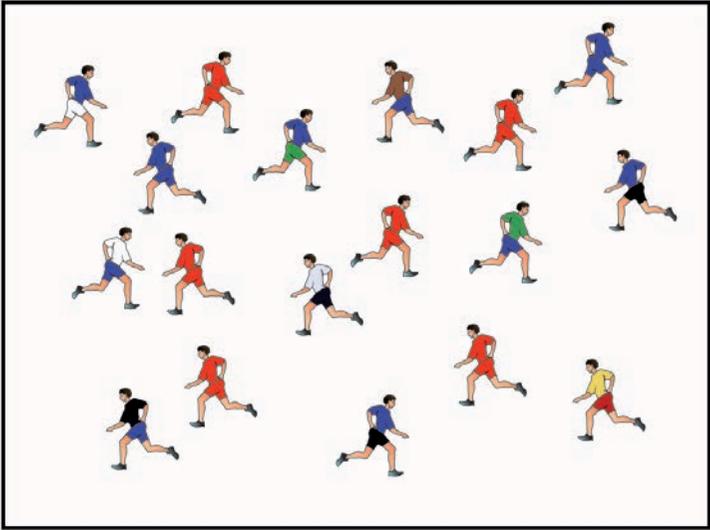
- Du respect des droits et devoirs des joueurs

- À l'élaboration de nouvelles règles

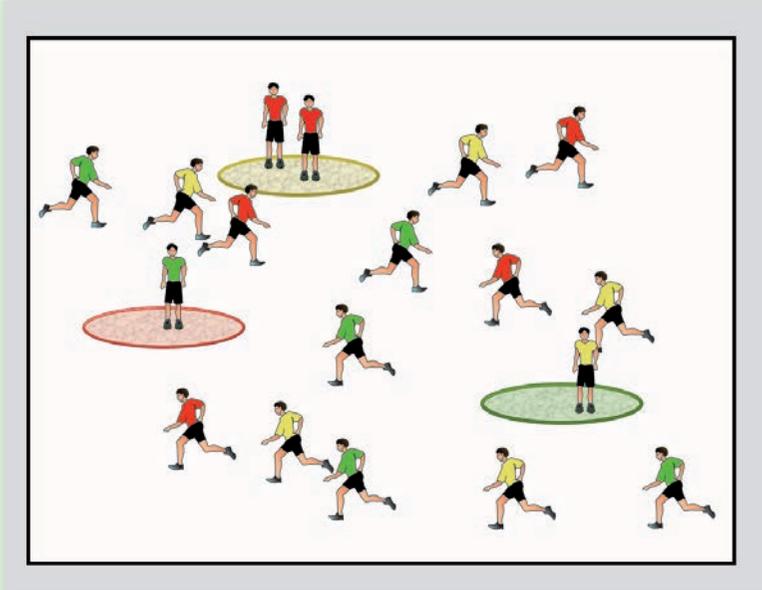
- À l'organisation des rencontres et à l'arbitrage

## JEUX DE POURSUITE

### LES SORCIERS 3

<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir pour fuir, poursuivre</li> <li>- Esquiver</li> <li>- S'informer vite pour décider vite</li> <li>- Élaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives</li> <li>- Assumer plusieurs rôles en même temps</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <b>Sorciers :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir vite pour toucher des gazelles</li> <li>- S'organiser en équipe ( répartition des rôles, choix tactiques de poursuites )</li> </ul> <b>Gazelles :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir vite, faire des feintes</li> <li>- Aller dans les espaces libres, utiliser les statues comme obstacles</li> <li>- S'organiser à plusieurs pour libérer les statues</li> <li>- Coopérer avec les statues pour les libérer</li> </ul>
<b>BUT</b>	<p>Pour les sorciers : toucher et garder le plus grand nombre de joueurs (gazelles).</p> <p>Pour les gazelles : fuir pour ne pas se faire toucher et libérer les statues.</p>	
<b>TERRAIN</b>	<p>1/2 terrain de handball ou terrain de basket-ball</p>	
<b>MATÉRIEL</b>	<p>Un jeu de foulards ou chasubles pour les sorciers</p>	
<b>ÉQUIPES</b>	<p>Constituer 3 ou 4 équipes de 6 à 7 joueurs</p> <p>Une équipe porte un signe distinctif (foulard, chasuble,...) qui symbolise les sorciers</p>	
<b>RÈGLES</b>	<p>Les gazelles ne doivent pas sortir du terrain, sinon elles deviennent des statues. Les gazelles peuvent libérer les statues en frappant 3 fois dans leurs mains</p>	
<b>DÉROULEMENT</b>	<p>Chacune des équipes sera à tour de rôle l'équipe des sorciers.</p> <p>Lorsqu'une gazelle est touchée, elle devient statue en s'immobilisant sur place et en mettant les mains sur la tête.</p> <p>Le jeu se termine au bout de 3 min maximum ou quand toutes les gazelles sont prises.</p>	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Règles</u> : Action à faire pour libérer les statues (par exemple, passer entre les jambes) pour favoriser la prise de risque</li> <li>- <u>Joueur</u> : Diminuer le nombre de sorciers pour laisser plus de temps aux gazelles de choisir une stratégie</li> <li>- <u>Espace</u> : Regrouper les statues dans un ou des espaces définis pour permettre aux sorciers de se répartir les rôles</li> </ul>	

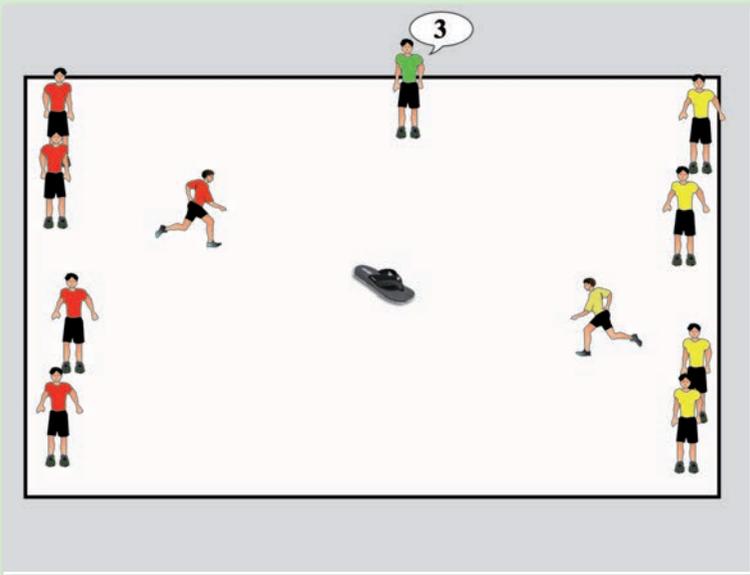
## POULES, RENARDS, VIPÈRES

<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir pour fuir, poursuivre</li> <li>- Esquiver</li> <li>- S'informer vite pour décider vite</li> <li>- Choisir l'action la mieux adaptée : prendre ou délivrer</li> <li>- Élaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives</li> <li>- Assumer plusieurs rôles en même temps</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'organiser en équipe (répartition des rôles, choix tactiques de poursuites)</li> <li>- Courir vite, faire des feintes</li> <li>- Distinguer rapidement ceux qui me poursuivent de ceux qu'il faut attraper</li> <li>- Surprendre ses adversaires</li> <li>- Amener mon poursuivant près de son poursuivant</li> <li>- S'organiser à plusieurs pour libérer les prisonniers</li> </ul>
<b>BUT</b>	Attraper le foulard de l'adversaire sans se faire prendre le sien	
<b>TERRAIN</b>	1/2 terrain de handball ou terrain de basket-ball	
<b>MATÉRIEL</b>	Un jeu de foulards pour chacune des équipes	
<b>ÉQUIPES</b>	Constituer 3 équipes égales et équilibrées Chaque équipe porte un signe distinctif (foulard passé à la ceinture en arrière) qui symbolise les poules, les renards ou les vipères.	
<b>RÈGLES</b>	Les renards poursuivent les poules, les poules prennent les vipères et les vipères attrapent les renards. Lorsqu'un joueur est pris, il est conduit dans le camp des poursuivants (les 2 joueurs deviennent « intouchables »). Possibilité de libérer ses partenaires prisonniers en leur touchant la main (le joueur libéré doit repasser par son camp pour retourner au jeu). Un joueur dans son camp est « intouchable ».	
<b>DÉROULEMENT</b>	Au signal on sort de son camp pour prendre ses adversaires en attrapant leur foulard à la ceinture. Le jeu se termine lorsqu'une équipe a pris tous ses adversaires.	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Règles</u> : Action à faire pour libérer les prisonniers Temps limité dans son camp comme refuge Possibilité de libérer tous les prisonniers qui forment une chaîne</li> <li>- <u>Joueur</u> : Diminuer le nombre de sorciers pour laisser plus de temps aux gazelles de choisir une stratégie</li> <li>- <u>Espace</u> : Augmenter l'espace de jeu Introduire des refuges dans l'espace de jeu (favorise les stratégies de délivrance) Jouer en milieu naturel boisé avec les plus grands</li> </ul>	

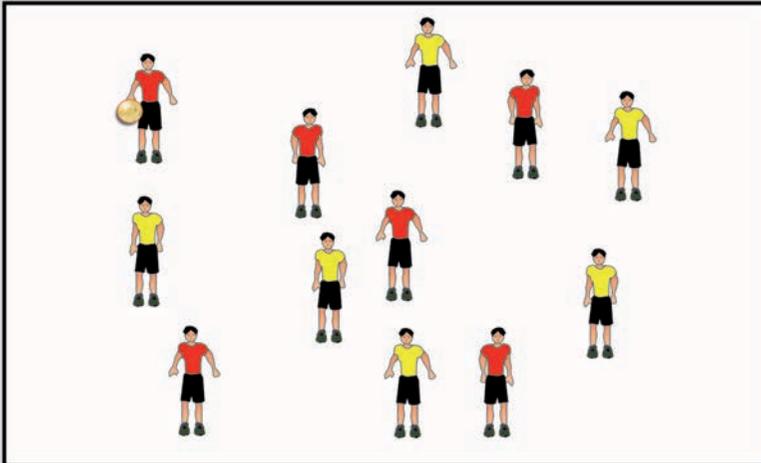
## JEUX DE CONQUÊTE

LE DRAPEAU SIMPLE		
<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'informer vite pour décider vite</li> <li>- Élaborer une stratégie collective.</li> <li>- Assumer plusieurs rôles en même temps</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <u>Attaquants :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cavalier : Courir vite et longtemps</li> <li>- Se concerter pour déborder les défenseurs</li> <li>- Utiliser une situation de surnombre quand des joueurs sont dans leur refuge (voir évolutions espace)</li> </ul> <u>Défenseurs :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'organiser dans l'équipe pour toucher un maximum d'adversaires</li> </ul>
<b>BUT</b>	Attaquants : Ramener le drapeau dans son camp. Défenseurs : toucher le porteur du drapeau	
<b>TERRAIN</b>	Terrain de handball	
<b>MATÉRIEL</b>	Chasubles ou foulards pour chaque équipe 1 drapeau	
<b>ÉQUIPES</b>	Deux équipes de 8 joueurs environ	
<b>RÈGLES</b>	Tous les joueurs attaquants peuvent se saisir du drapeau sauf un : le cavalier. Le cavalier est « intouchable » et peut éliminer les défenseurs par simple toucher (les joueurs sortent du terrain). Les défenseurs peuvent éliminer les attaquants par simple toucher (les joueurs sortent du terrain). Le drapeau peut passer de mains en mains.	
<b>DÉROULEMENT</b>	Au signal, (quand le cavalier touche le drapeau et crie "drapeau") les attaquants protégés par le cavalier (qui a seul droit de prise sur les défenseurs) essaient de s'emparer du drapeau pour le ramener. Les défenseurs ont droit de prise sur tous les attaquants sauf le cavalier. Les joueurs pris sortent du terrain. Le jeu se termine lorsque le drapeau est ramené dans son camp ou lorsqu'il n'y a plus d'attaquants.	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Introduire deux zones refuge pour les attaquants et les défenseurs Répartir les prisonniers dans des « prisons » et possibilité de les libérer</li> <li>- <u>Joueur</u> : Introduire un 2<sup>ème</sup> cavalier (conjointement à la dernière évolution)</li> </ul>	

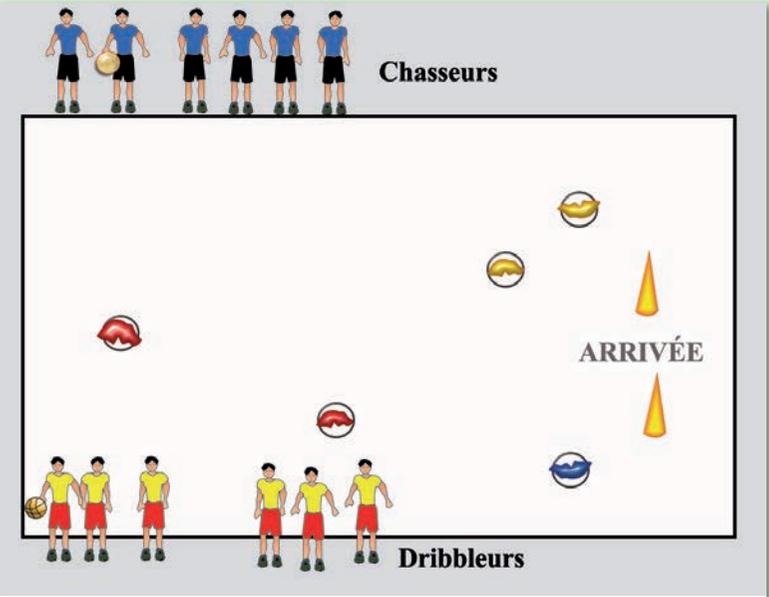
## LA SAVATE

<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir pour fuir, esquiver</li> <li>- S'informer vite pour décider vite (réagir à un signal sonore et réagir aux actions de l'autre),</li> <li>- Assumer plusieurs rôles en même temps</li> <li>- Adapter son action à celle des adversaires</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réagir vite à l'appel de son numéro</li> <li>- Faire le choix opportun (saisir la savate en fonction de l'action de l'adversaire)</li> <li>- Prendre l'initiative d'attaquer</li> <li>- Provoquer</li> <li>- Courir en esquivant l'adversaire</li> </ul>
<b>BUT</b>	Ramener la savate dans son camp sans se faire toucher	
<b>TERRAIN</b>	1/2 terrain de basket-ball	
<b>MATÉRIEL</b>	Une savate (ou autre matériel facile à saisir)	
<b>ÉQUIPES</b>	Deux équipes de 4 à 6 joueurs numérotés	
<b>RÈGLES</b>	Pour marquer un point le joueur doit ramener la savate dans son camp sans se faire toucher par l'autre joueur. Les joueurs ont une main dans le dos.	
<b>DÉROULEMENT</b>	À l'appel de leur numéro par le meneur du jeu, chaque joueur entre dans l'espace de jeu pour prendre la savate et la ramener dans son camp. Changement des numéros régulièrement	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : La savate peut être plus proche d'un camp pour favoriser la prise de décision                      Passage par une porte avant de pénétrer dans l'espace de jeu</li> <li>- <u>Joueur</u> : Appel de plusieurs numéros pour favoriser la coopération et la prise de décision (seul le joueur portant le même numéro a le droit de toucher son vis à vis)</li> <li>- <u>Règles</u> : Point marqué à chaque manche (savate ramenée ou touche du joueur)</li> <li>- <u>Matériel</u> : Remplacer la savate par un ballon, le jeu devient alors le bétet-ballon (voir page 162)</li> </ul>	

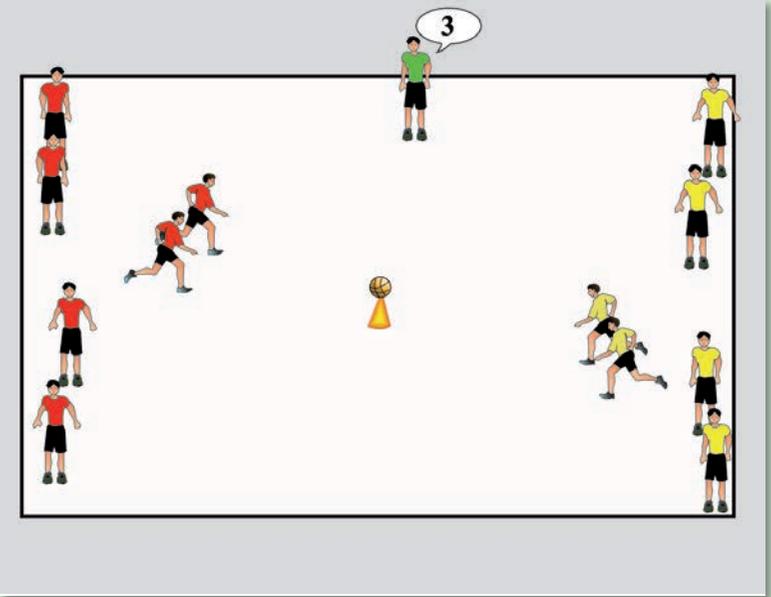
## JEUX DE BALLE

LA BALLE ASSISE		
<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attraper/ passer vite</li> <li>- S'informer vite pour décider vite (se placer pour recevoir et tirer en position favorable)</li> <li>- Se déplacer vers la cible (joueurs adversaires)</li> <li>- Élaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Choisir et réaliser l'action la plus efficace pour l'équipe (passe ou tir)</li> <li>- Enchaîner rapidement réception et lancer (tir ou passe)</li> <li>- Occuper l'espace rationnellement en fonction de l'évolution du jeu</li> <li>- Propose des aménagements de la situation et/ou des règles</li> <li>- Entre dans un projet collectif d'action</li> </ul>
<b>BUT</b>	Éliminer les joueurs adverses en les touchant avec un ballon	
<b>TERRAIN</b>	Terrain de basket-ball	
<b>MATÉRIEL</b>	Chasubles ou foulards pour chaque équipe 1 ballon mousse 1 chronomètre et 1 sifflet	
<b>ÉQUIPES</b>	Deux équipes de 6 à 8 joueurs	
<b>RÈGLES</b>	Interdiction de se déplacer balle en main Un joueur est touché si la touche est directe (sans rebond). Une touche à la tête ne compte pas. Le joueur touché s'assoit. Pour revenir en jeu, il doit attraper le ballon (interception ou passe). L'équipe qui fait sortir la balle perd sa possession.	
<b>DÉROULEMENT</b>	Au début du jeu la balle est lancée au hasard. Le joueur en possession du ballon peut soit tirer, soit passer. Le jeu se termine quand l'une des équipes est entièrement assise.	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Règles</u> : Un joueur qui bloque la balle n'est pas considéré comme pris, il permet à son équipe de devenir les chasseurs</li> <li>- <u>Joueur</u> : Possibilité de jouer à 3 équipes, le but est alors d'éliminer les 2 autres équipes</li> <li>- <u>Espace</u> : Diminuer l'espace favorise un jeu de passes plus rapide mais nécessite plus de précision</li> </ul>	

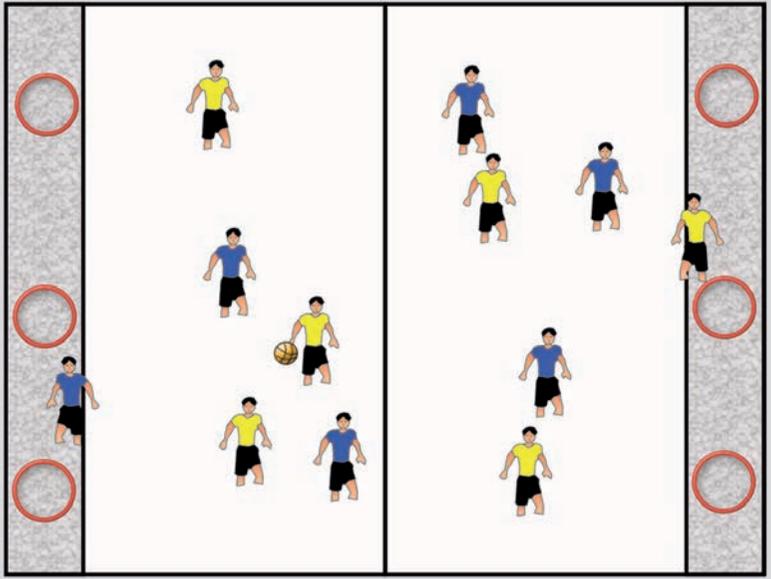
## LE RAMASSE FOULARD

<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attraper/passé vite</li> <li>- Dribbler en se déplaçant</li> <li>- S'informer vite pour décider vite (se placer pour recevoir et tirer en position favorable)</li> <li>- Se déplacer vers la cible</li> <li>- Élaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Choisir et réaliser l'action la plus efficace pour l'équipe (passe ou tir)</li> <li>- Enchaîner rapidement réception et lancer (tir ou passe)</li> <li>- Occuper l'espace rationnellement en fonction de l'évolution du jeu</li> <li>- Entre dans un projet collectif d'action</li> <li>- Choisir et réaliser l'action la plus efficace en fonction de l'évolution du jeu (ramasser des foulards ou dribbler vite vers l'arrivée)</li> </ul>
<b>BUT</b>	Pour les dribbleurs : ramener un maximum de foulards sans se faire toucher Pour les chasseurs : toucher le dribbleur avant qu'il n'atteigne son camp	
<b>TERRAIN</b>	Terrain de basket-ball avec 5 zones tracées au sol	
<b>MATÉRIEL</b>	Chasubles ou foulards pour chaque équipe 1 ballon mousse pour les chasseurs 1 ballon de basket pour les dribbleurs 2 plots et 1 sifflet	
<b>ÉQUIPES</b>	Deux équipes de 6 joueurs	
<b>RÈGLES</b>	Pour les chasseurs : Interdiction de se déplacer balle en main Un joueur est touché si la touche est directe (sans rebond) Une touche à la tête ne compte pas. Pour les dribbleurs : Le déplacement doit s'effectuer obligatoirement en dribblant. L'arrêt du dribble est autorisé pour ramasser un foulard.	
<b>DÉROULEMENT</b>	Chaque équipe démarre d'un coin opposé. Les dribbleurs passent un par un, les chasseurs repartent du coin opposé. Permuter les rôles à la fin d'une partie	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Règles</u> : Attribuer des valeurs différentes aux foulards (ex : rouge = 1, bleu = 2, jaune = 3)                      Les passeurs doivent effectuer 5 passes avant de pouvoir tirer</li> <li>- <u>Joueur</u> : Possibilité de jouer à 2 dribbleurs en même temps</li> <li>- <u>Espace</u> : Jouer sur l'écartement et l'emplacement des foulards</li> </ul>	

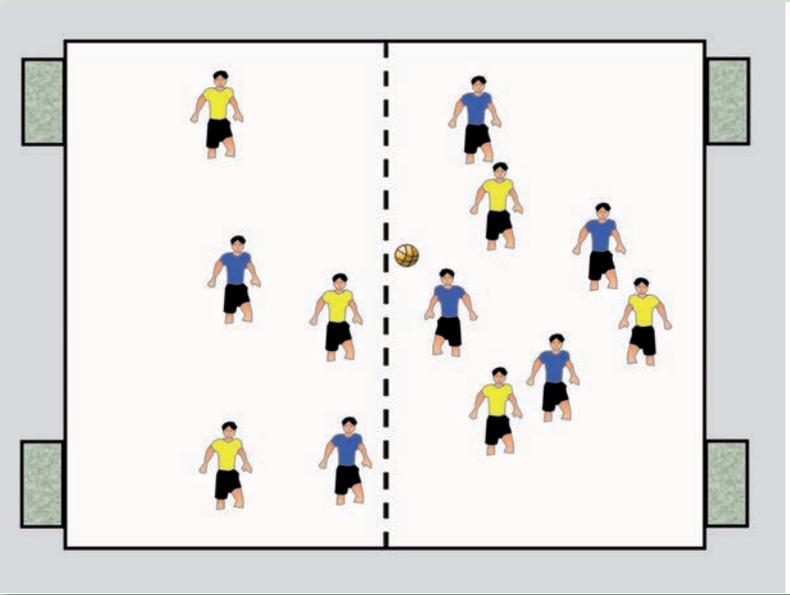
## LE BÉRET – BALLON

<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer, lancer/attraper</li> <li>- Dribbler/passer en se déplaçant</li> <li>- S'informer vite pour décider vite</li> <li>- Se déplacer vers la cible (camp opposé)</li> <li>- Élaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives</li> <li>- Passer rapidement d'un rôle à un autre</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réagir vite à l'appel de son numéro</li> <li>- Prendre l'initiative d'attaquer</li> <li>- Jeu orienté vers la cible (passes et déplacements)</li> <li>- Jouer son rôle pleinement (en attaque et en défense)</li> </ul>
<b>BUT</b>	Amener le ballon dans le camp adverse	
<b>TERRAIN</b>	1/2 terrain de basket-ball	
<b>MATÉRIEL</b>	Un ballon type basket-ball Des chasubles	
<b>ÉQUIPES</b>	Deux équipes de 6 joueurs numérotés par paires	
<b>RÈGLES</b>	Pour marquer un point la paire de joueurs doit amener le ballon dans le camp adverse. Interdiction de se déplacer balle en main (règle du marcher) Le dribble est autorisé, mais pas la reprise de dribble. Interdiction de toucher au porteur de balle (contact limité) Si le ballon sort des limites du terrain, la mise en jeu s'effectue sur la touche. En cas de faute, mise en jeu par l'autre paire sur la touche (adversaires à 3 m).	
<b>DÉROULEMENT</b>	À l'appel de leur numéro par le meneur du jeu, chaque paire entre dans l'espace de jeu pour prendre le ballon et l'amener dans le camp adverse en dribblant. Changement des numéros régulièrement	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Le ballon peut être plus proche d'un camp pour favoriser la prise de décision Passage par une porte avant de pénétrer dans l'espace de jeu La cible finale est un joueur but, un plot à faire tomber, un panier de basket...</li> <li>- <u>Joueur</u> : Appel de plusieurs numéros pour favoriser la coopération Équipes de 3 joueurs</li> <li>- <u>Règles</u> : Jeu au pied</li> </ul>	

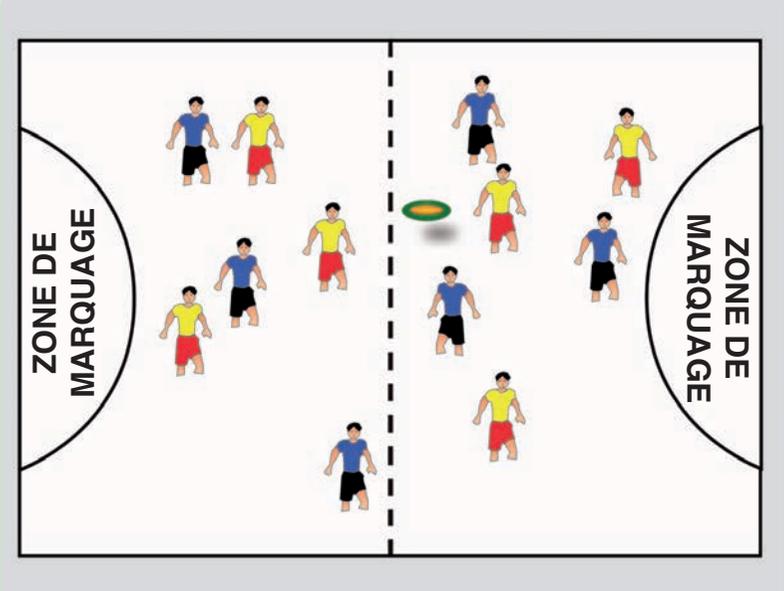
## LE BALLON CAPITAINE

<p><b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer, lancer/attraper</li> <li>- Dribbler/passer en se déplaçant</li> <li>- S'informer vite pour décider vite</li> <li>- Se déplacer vers la cible (son capitaine)</li> <li>- Élaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives</li> <li>- Passer rapidement d'un rôle à un autre</li> </ul>	<p><b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En attaque : enchaîne les déplacements avec les passes</li> <li>- En défense : participe à la reconquête du ballon (en gênant ou interceptant)</li> <li>- Le capitaine : se déplace dans son couloir en fonction de la position de la balle</li> <li>- Occupation de l'espace de jeu rationnelle</li> <li>- Jeu orienté vers la cible (passes et déplacements)</li> </ul>
<p><b>BUT</b></p>	<p>Passer le ballon à son capitaine</p>	
<p><b>TERRAIN</b></p>	<p>Terrain de basket-ball</p>	
<p><b>MATÉRIEL</b></p>	<p>Un ballon type basket-ball Des cerceaux et des chasubles</p>	
<p><b>ÉQUIPES</b></p>	<p>Deux équipes de 5 à 7 joueurs</p>	
<p><b>RÈGLES</b></p>	<p>Pour marquer un point le joueur doit faire une passe « directe » à son capitaine situé à l'intérieur d'un des 3 cerceaux. Interdiction de se déplacer balle en main (règle du marcher) Interdiction de toucher au porteur de balle (contact limité) Si le ballon sort des limites du terrain, la mise en jeu s'effectue sur la touche. En cas de faute, mise en jeu par l'autre équipe sur la touche (adversaires à 3 m). Le couloir du capitaine est interdit aux autres joueurs.</p>	
<p><b>DÉROULEMENT</b></p>	<p>L'engagement s'effectue par un « entre deux » au centre du terrain. Lorsqu'un point est marqué, le passeur devient capitaine et inversement. Après un point, la remise en jeu s'effectue au centre du terrain.</p>	
<p><b>ÉVOLUTIONS</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Varier la zone de réception du capitaine : 2 cerceaux, 1 seul, tout le couloir</li> <li>- <u>Matériel</u> : Différents ballons, jeu avec un frisbee</li> <li>- <u>Joueur</u> : Introduction d'un joueur « joker »</li> <li>- <u>Règles</u> : Introduction du dribble (dans ce cas, la reprise de dribble sera une faute) Jeu au pied</li> </ul>

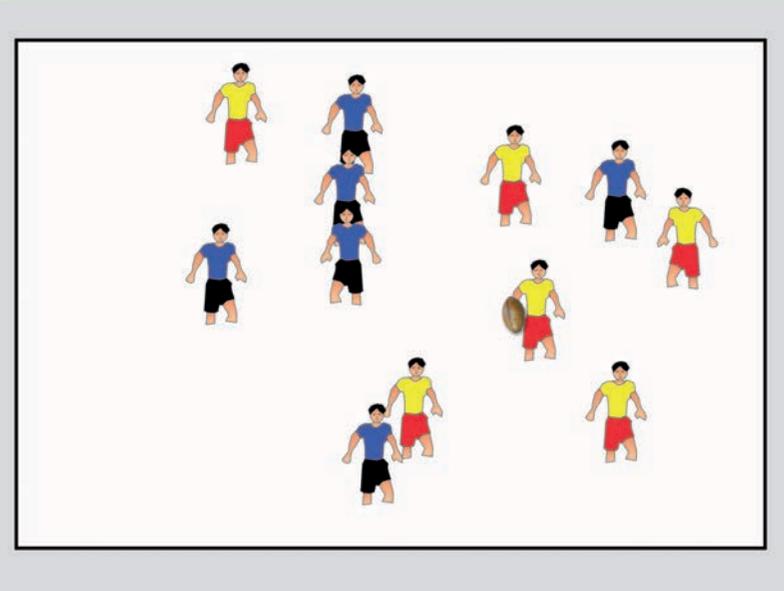
## MULTI BUTS

<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer, lancer/attraper</li> <li>- Dribbler/passer en se déplaçant</li> <li>- S'informer vite pour décider vite</li> <li>- Créer et utiliser des espaces libres</li> <li>- Se déplacer vers la cible (un but)</li> <li>- Élaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives</li> <li>- Passer rapidement d'un rôle à un autre</li> <li>- Tirer (pour les évolutions multi-foot et multi-basket)</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En attaque : enchaîne les déplacements avec les passes</li> <li>- En défense : participe à la reconquête du ballon (en gênant ou en interceptant)</li> <li>- Se démarquer dans les espaces libérés devant une cible</li> <li>- Jeu orienté vers une cible (passes et déplacements)</li> <li>- Renversement d'attaque</li> </ul>
<b>BUT</b>	Poser la balle dans l'un des buts « autorisés »	
<b>TERRAIN</b>	Terrain de basket-ball ou ½ terrain de handball	
<b>MATÉRIEL</b>	Un ballon type handball Des chasubles pour chaque équipe Quatre mini-buts	
<b>ÉQUIPES</b>	Deux équipes de 5 à 7 joueurs	
<b>RÈGLES</b>	Aucun but n'appartient à aucune équipe, on peut ainsi marquer n'importe où. Il est interdit de tirer 2 fois de suite dans le même but. Pour marquer un point, il faut poser la balle dans l'un des 3 buts « autorisés ». Interdiction de se déplacer balle en main (règle du marcher) Interdiction de toucher au porteur de balle (contact limité) Si le ballon sort des limites du terrain, la mise en jeu s'effectue sur la touche. En cas de faute, mise en jeu par l'autre équipe sur la touche.	
<b>DÉROULEMENT</b>	L'engagement s'effectue par un « entre-deux » au centre du terrain. Pendant le jeu, les attaquants disposent toujours de 3 buts dans lesquels ils peuvent marquer. Après un point, la remise en jeu s'effectue du but marqué.	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Dimensions du terrain</li> <li>- <u>Matériel</u> : Différents ballons, jeu avec un frisbee Remplacer les buts par des paniers de basket, le jeu devient le « multi-basket »</li> <li>- <u>Règles</u> : Introduction du dribble (dans ce cas, la reprise de dribble sera une faute) Jeu au pied (le jeu devient le « multi-foot »)</li> </ul>	

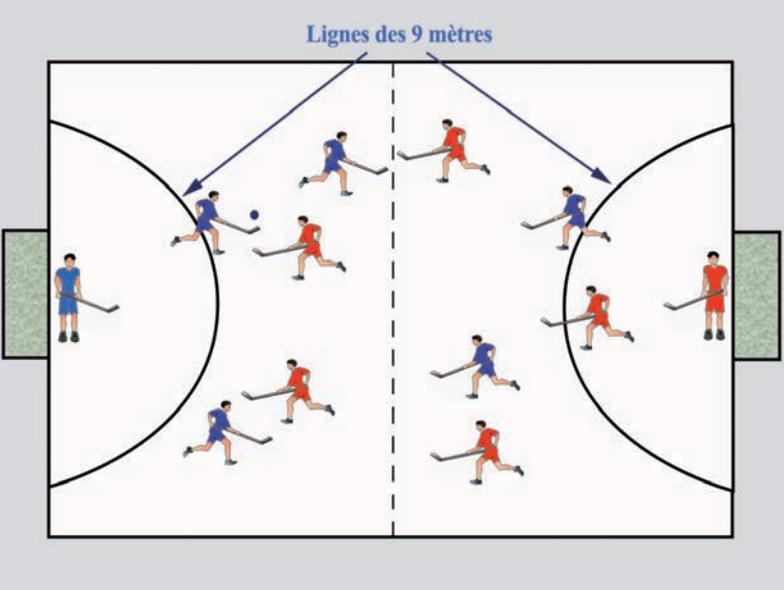
## L'ULTIMATE

<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer, lancer/attraper</li> <li>- S'informer vite pour décider vite</li> <li>- Créer et utiliser des espaces libres</li> <li>- Se déplacer vers la cible (zone)</li> <li>- Élaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives</li> <li>- Passer rapidement d'un rôle à un autre</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En attaque : passe puis se déplace vers l'avant</li> <li>- En défense : participe à la reconquête du frisbee (en gênant ou interceptant)</li> <li>- Le passeur : s'oriente vers son partenaire</li> <li>- le réceptionneur : prépare la réception à 2 mains</li> <li>- Se démarquer dans les espaces libres</li> <li>- Se démarquer en zone de marque</li> <li>- Jeu orienté vers la zone de marque (passes et déplacements)</li> </ul>
<b>BUT</b>	Faire une passe à un partenaire situé en zone de marque	
<b>TERRAIN</b>	Terrain de handball	
<b>MATÉRIEL</b>	Un frisbee Des chasubles pour chaque équipe	
<b>ÉQUIPES</b>	Deux équipes de 5 à 7 joueurs	
<b>RÈGLES</b>	Pour marquer un point, il faut faire une passe « directe » à un partenaire situé en zone de marque (zone des 6 m). Interdiction de se déplacer frisbee en main (règle du marcher), mais possibilité de pivoter (sans changer de pied de pivot) Tout contact avec le porteur du frisbee et le frisbee tenu dans les mains est interdit (défenseur à distance de bras). Un seul défenseur sur le porteur du frisbee Si le frisbee sort des limites du terrain, la mise en jeu s'effectue sur la touche. En cas de faute (marcher, contact, chute du frisbee), mise en jeu par l'autre équipe à l'endroit de la faute.	
<b>DÉROULEMENT</b>	L'engagement s'effectue par un lancer au centre du terrain en direction de l'autre équipe. Après un point, la remise en jeu s'effectue du centre par l'équipe qui a marqué le point.	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Dimensions du terrain</li> <li>- <u>Joueur</u> : Un seul joueur peut marquer en zone (revient aux principes du ballon capitaine p. 163) Réduction du nombre de joueurs Introduction d'un joker en attaque (le maître par exemple)</li> <li>- <u>Règles</u> : Introduction de la règle des 10 secondes : le joueur en possession du frisbee doit le jouer avant la limite.</li> </ul>	

## LA SOULE ORIENTÉE

<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer, lancer/attraper</li> <li>- S'informer vite pour décider vite</li> <li>- Apprécier les positions relatives des partenaires et des adversaires, jouer dans des espaces libres</li> <li>- Se déplacer vers la cible (la ligne de but)</li> <li>- Élaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives</li> <li>- Passer rapidement d'un rôle à un autre</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En attaque : le porteur de balle avance. Les non-porteurs viennent aider leur partenaire</li> <li>- En défense : participe à la reconquête du ballon (en bloquant ou en interceptant)</li> <li>- Aller au contact</li> <li>- Libérer le ballon dans son camp</li> </ul>
<b>BUT</b>	Poser la balle derrière la ligne de but adverse	
<b>TERRAIN</b>	Terrain souple (herbe, sable) de 10 m de large et 20 m de long	
<b>MATÉRIEL</b>	Un ballon de rugby taille 4 Des chasubles pour chaque équipe Un sifflet	
<b>ÉQUIPES</b>	Deux équipes de 6 à 8 joueurs	
<b>RÈGLES</b>	<p>Pour marquer un point (un essai), le joueur doit poser le ballon derrière la ligne de but adverse.</p> <p>L'attaquant peut courir avec le ballon, le garder, le passer.</p> <p>Le défenseur peut le bloquer ou l'amener au sol.</p> <p>Tout geste pouvant faire mal (croche-pied, plaquage haut, coup, ...) est interdit.</p> <p>Le jeu au pied est interdit.</p> <p>Règle du tenu : le joueur bloqué ou mis au sol doit libérer la balle. Il faut être sur ses 2 pieds pour pouvoir la jouer.</p> <p>Arrêt du jeu dès qu'il y a empilement</p>	
<b>DÉROULEMENT</b>	<p>L'engagement s'effectue par une passe au centre du terrain à l'une des 2 équipes.</p> <p>Après une faute, un arrêt, un essai ou une sortie de balle, la mise en jeu s'effectue par une passe en arrière.</p>	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Dimensions du terrain (ne pas trop élargir le terrain pour limiter la vitesse des contacts)</li> <li>- <u>Matériel</u> : Jouer avec 2 ballons (un seul à la fois) pour dynamiser le jeu (notion de ballon « mort », « enterré »)</li> <li>- <u>Règles</u> : Orientées vers le rugby : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le « hors jeu » : tout joueur situé en avant du ballon ne peut pas jouer</li> <li>- « L'en avant » : la passe doit s'effectuer vers l'arrière.</li> </ul> </li> </ul>	

## LE HOCKEY ÉDUCATIF

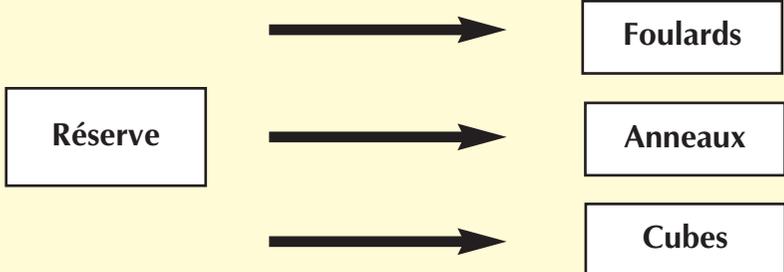
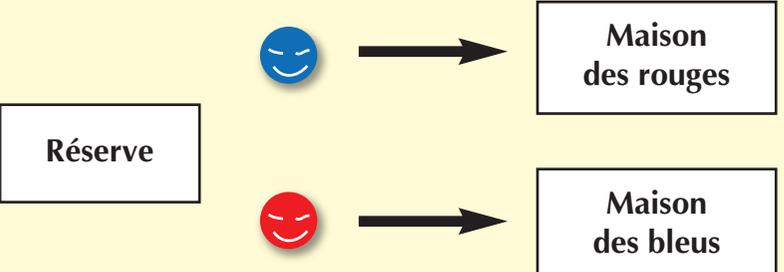
<b>CONNAISSANCES ET SAVOIRS VISÉS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manier la balle avec une crosse : conduire, passer (pousser/bloquer)</li> <li>- S'informer vite pour décider vite</li> <li>- Apprécier les positions relatives des partenaires et des adversaires, jouer dans des espaces libres</li> <li>- Se déplacer vers la cible (le but adverse)</li> <li>- Élaborer à plusieurs une stratégie et accepter les décisions collectives</li> <li>- Passer rapidement d'un rôle à un autre</li> </ul>	<b>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En attaque : le porteur de balle avance s'il est seul ou passe s'il est marqué</li> <li>- En défense : participe à la reconquête de la balle (en interceptant ou en prenant)</li> <li>- Jeu orienté vers le but adverse</li> <li>- Les balles sont poussées et non frappées</li> <li>- Se démarquer dans les espaces libres</li> </ul>
<b>BUT</b>	Faire entrer la balle dans le but adverse	
<b>TERRAIN</b>	Terrain de handball	
<b>MATÉRIEL</b>	Une balle plastique trouée Une crosse plastique 2 côtés plats par joueur Des chasubles pour chaque équipe Un sifflet	
<b>ÉQUIPES</b>	Deux équipes de 6 à 7 joueurs	
<b>RÈGLES</b>	Pour marquer un point (un but), le joueur doit faire entrer la balle dans le but adverse. Pour pouvoir tirer, le joueur doit se situer à l'intérieur des 9 m. La balle ne doit pas être frappée, il faut la pousser. Interdiction de se mettre entre la balle et le joueur adverse (corps obstacle) Interdiction de toucher la balle avec le corps, la main ou le pied (sauf pour le gardien) Les fautes : crosse levée au-dessus des hanches, balle frappée, pied, brutalité, sortie des limites. Dans tous les cas remise en jeu avec la crosse à l'endroit de la faute (joueur à 3 m).	
<b>DÉROULEMENT</b>	En début de partie et après chaque but marqué, la mise en jeu s'effectue par un entre-deux au centre du terrain. Les joueurs frappent 3 fois alternativement terre – crosse, terre – crosse, terre – crosse, puis ils se disputent la balle et l'envoient à leurs partenaires.	
<b>ÉVOLUTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Espace</u> : Remplacer les buts par des cibles à toucher</li> <li>- <u>Joueur</u> : Réduire le nombre de joueurs</li> </ul>	

## L'ÉVALUATION

Exemples de jeux « de référence » permettant d'effectuer l'observation des élèves dans le cadre des évaluations diagnostique et sommative.

### ► AU CYCLE 1

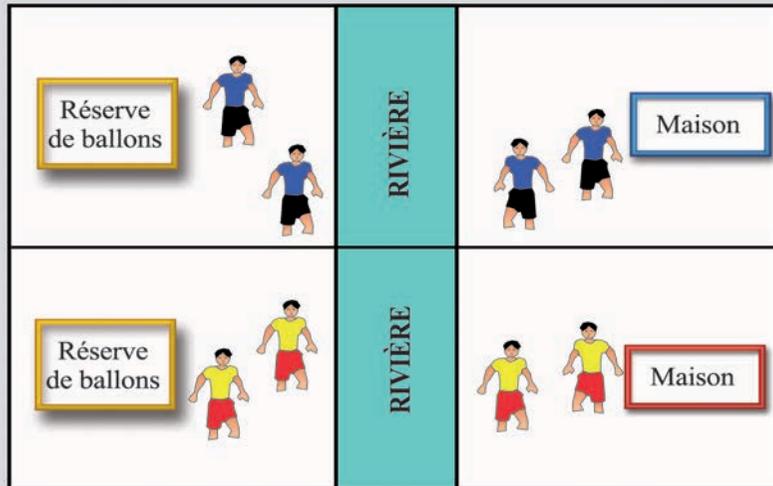
**Situation de référence : Les déménageurs.** En fonction de la classe, le jeu des déménageurs prendra des formes différentes.

SP : « les déménageurs – trieurs »	SM : « les éperviers – déménageurs »
 <p><b>Espace : 8 m x 10 m</b></p>	 <p><b>Espace : 10 m x 15 m</b></p>
But : Prendre les objets dans la réserve pour les emmener dans leur maison	But : Ramener plus d'objets que l'autre équipe dans sa maison sans se faire toucher par l'épervier.

### ÉVALUATION DES ÉLÈVES

Acquisitions attendues	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
- Courir pour transporter	Ne participe pas ou peu	Transporte quelques objets	Effectue des allers-retours
- Éviter, esquiver (en SM)	Se fait prendre souvent (SM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dans la bonne maison en SP,</li> <li>• en s'éloignant de l'épervier en SM</li> </ul>	Provoque l'épervier pour l'esquiver (SM)
- Respecter une règle simple	Ne connaît pas les règles	Connaît les règles, mais ne les respecte pas toujours (plusieurs objets...)	Applique bien les règles
- Tenir et assumer son rôle tout au long du jeu	N'a pas compris son rôle	S'investit peu dans son rôle	Assume bien son rôle

### SG : « les passeurs – déménageurs »



- But : remplir sa maison plus vite que l'autre équipe
- Organisation : 2 manches
  - > Terrain de 5 m x 15 m pour chacune des équipes avec une rivière de 3 m au milieu
  - > Chaque équipe est divisée en 2 avec 2 élèves « lanceurs » côté réserve et 2 autres « receveurs » de l'autre côté de la rivière
  - > À la fin du jeu on permute les rôles pour effectuer le jeu suivant.
- Contraintes :
  - > Les joueurs ne doivent pas traverser la rivière.
  - > Les joueurs ne peuvent pas se déplacer balle en mains.

### ÉVALUATION DES ÉLÈVES

Acquisitions attendues	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
- Lancer, attraper	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lance peu de ballons, souvent sans viser</li> <li>• Manque ses réceptions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lance en direction de son partenaire ou de la cible</li> <li>• Réceptionne les passes courtes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vise, lance et atteint son partenaire ou la cible</li> <li>• S'adapte pour réceptionner les ballons</li> </ul>
- Respecter une règle simple	Ne connaît pas les règles	Connaît les règles, mais ne les respecte pas toujours (se déplace avec la balle...)	Applique bien les règles
- Tenir et assumer son rôle tout au long du jeu	N'a pas compris son rôle	S'investit peu dans son rôle	Assume bien ses rôles

► AU CYCLE 2

Situation de référence : L'attaque du château.

CE1 : L'attaque du château	
	<p>- But :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Attaquants : détruire les 4 tours du château</li> <li>&gt; Défenseurs : récupérer le ballon et protéger les tours</li> </ul> <p>- Organisation : 3 parties consécutives</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Terrain de basket divisé en 2 terrains en longueur</li> <li>&gt; 2 équipes de 6 joueurs (4 attaquants et 2 défenseurs)</li> <li>&gt; À la fin de chaque partie, changement des défenseurs</li> </ul> <p>- Contraintes – règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Les joueurs ne peuvent pas se déplacer balle en main</li> <li>&gt; Interdiction de toucher le porteur de balle ou sa balle en main</li> <li>&gt; Un ballon est perdu si le défenseur l'intercepte ou s'il sort du terrain</li> <li>&gt; À chaque ballon mis en jeu, les 4 attaquants repartent du départ</li> <li>&gt; Les défenseurs restent chacun dans leur 1/2 terrain</li> </ul>

**ÉVALUATION INDIVIDUELLE DES ÉLÈVES (en attaque)**

Acquisitions attendues	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<b>Lancer, attraper, tirer</b>	Le ballon tombe souvent	Lance en direction de son partenaire ou de la cible	Accélère les passes et atteint son partenaire ou la cible
<b>Identifier et utiliser les espaces libres</b>	Ne tient pas compte du défenseur	S'écarte du défenseur	Coordonne son action à celle des autres
<b>Respecter les droits et les devoirs des joueurs</b>	Respect des règles très aléatoire	Connaît les règles, mais ne les respecte pas toujours (se déplace avec la balle...)	Applique les règles et les fait respecter
<b>Tenir et assumer son rôle tout au long du jeu</b>	Perturbé au changement de rôle	S'investit peu dans son rôle	Assume bien ses rôles (porteur, non-porteur, défenseur)

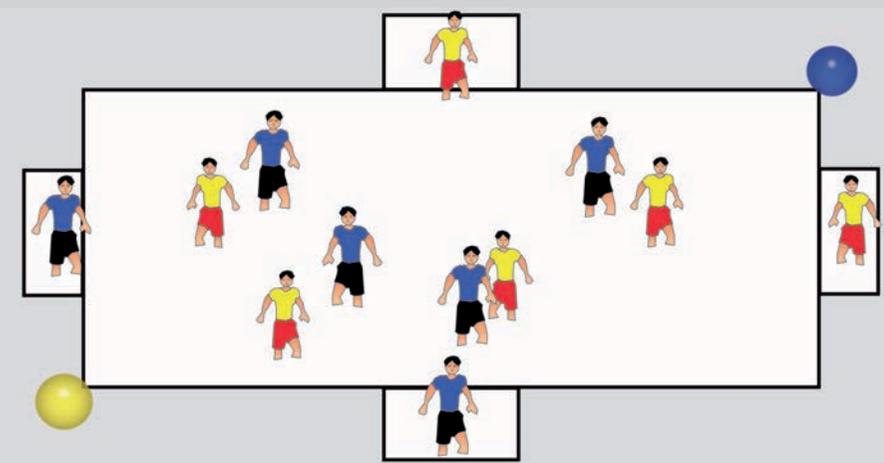
**ÉVALUATION COLLECTIVE DE L'ÉQUIPE (sur 12 attaques consécutives)**

Acquisitions attendues	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<b>Efficacité en attaque (conserver le ballon à plusieurs en progressant vers la cible)</b>	1 à 4 tours détruites	5 à 7 tours détruites	8 à 10 tours détruites

► AU CYCLE 3

Situation de référence : Les 4 capitaines.

CM1-CM2 : Les 4 capitaines



- But : faire une passe à un de ses capitaines pour marquer 1 point
- Organisation :
  - > 2 équipes de 6 joueurs, dont 2 joueurs « capitaines »
  - > Terrain type basket
  - > Durée : match de 10 minutes
- Contraintes :
  - > Pour marquer un point, le capitaine doit bloquer le ballon de volée, dans sa zone
  - > Celui qui fait la passe au capitaine devient capitaine à son tour
  - > Les joueurs ne peuvent pas se déplacer balle en main
  - > Pas d'agression du porteur de balle
  - > Mise en jeu de début de match au centre, ensuite à partir de l'angle du terrain adverse

**ÉVALUATION INDIVIDUELLE DES ÉLÈVES (en attaque)**

Acquisitions attendues	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<b>Conservation et transmission du ballon</b>	Se débarrasse du ballon	Lance en direction d'un partenaire démarqué	Utilise des enchaînements d'actions pour accélérer le jeu
<b>Progression vers la cible. Création et exploitation des espaces libres</b>	Ne tient pas compte des cibles à atteindre	Fait progresser le ballon vers l'un des capitaines	Provoque des renversements de jeu. Coordonne son action à celle des autres.
<b>Respecter les droits et les devoirs des joueurs</b>	Respect des règles très aléatoire	Connaît les règles, mais ne les respecte pas toujours (se déplace avec la balle...)	Applique les règles et les fait respecter
<b>Enchaînement et continuité des actions dans les différents rôles</b>	Perturbé au changement de rôle	Comprend la réversibilité des rôles, mais nécessite un temps d'adaptation	Comprend la réversibilité des rôles et se rend disponible pour assurer la continuité du jeu.

## V. LE VOLLEY-BALL



### LOGIQUE INTERNE DES SPORTS COLLECTIFS ET DU VOLLEY-BALL

Nous retrouverons des caractéristiques similaires aux jeux collectifs.

Pratiquer un sport collectif c'est, dans un espace limité, se situer simultanément :

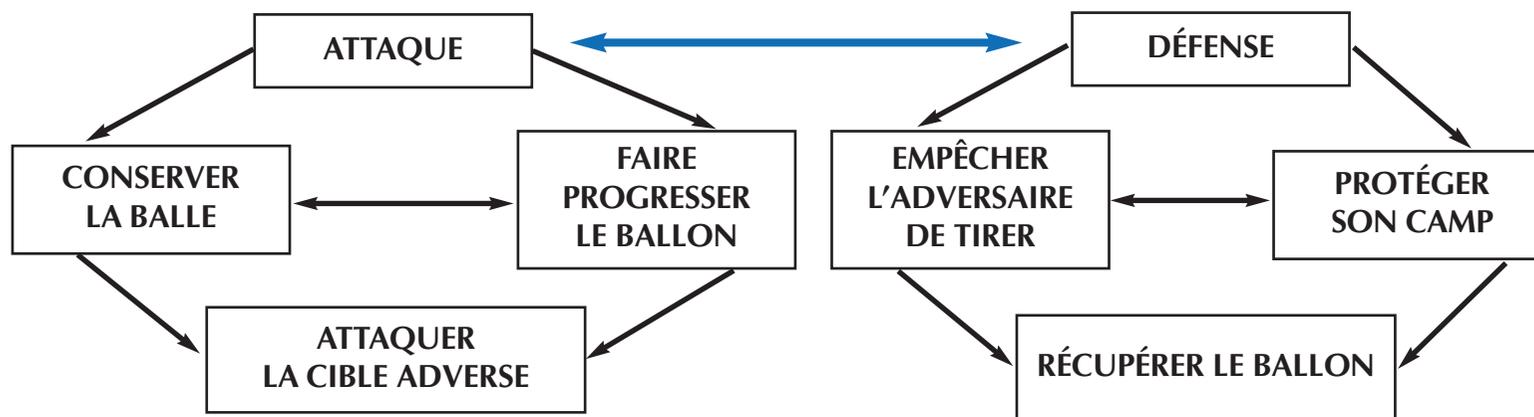
- avec d'autres (les partenaires),
- contre d'autres (les adversaires),
- pour atteindre une cible et en protéger une autre.

L'ensemble des actions est unifié par l'intermédiaire d'un ballon et se déroule dans le respect d'une réglementation connue à l'avance définissant 5 types de règles relatives aux : rapports du joueur avec le terrain, interrelations entre les partenaires et les adversaires, relations avec le ballon et les cibles. Enfin pratiquer un sport collectif c'est agir dans un contexte d'incertitude.

Dans ce contexte, ce qui différencie le volley-ball des autres sports collectifs, c'est d'abord la présence d'un filet entre les deux équipes. Celui-ci interdit toute interpénétration des actions de jeu : attaquants et défenseurs sont physiquement séparés. Ainsi les relations qu'entretiennent les adversaires se déroulent dans un espace de jeu alterné.

Le deuxième aspect de la spécificité du volley-ball est lié à la hauteur du filet : elle oriente les trajectoires du ballon. Enfin, le dernier élément caractéristique se situe au niveau de la conservation du ballon : la balle ne peut être bloquée et l'action de frappe se confond avec celle du contrôle.

La situation globale de sport collectif pose une diversité de problèmes que nous pouvons illustrer par le schéma suivant



Ces problèmes sont à résoudre successivement et dans un ordre aléatoire. En milieu scolaire, le volley-ball semble poser les difficultés majeures suivantes :

### **1 - Au niveau de l'attaque**

- la conservation du ballon (renvoyer vers le haut dans une zone),
- la progression du ballon par rapport à la cible adverse (différencier les rôles au sein du groupe),
- l'attaque de la cible adverse (créer des incertitudes quant aux formes, directions, force, moment de l'attaque...);

### **2 - Au niveau de la défense**

- la protection de son camp (occuper rationnellement l'espace),
- la récupération du ballon (percevoir les trajectoires du ballon pour le recevoir),
- la présence au filet pour empêcher le passage de la balle dans son camp.

En volley-ball, faut-il le rappeler, toutes les actions du porteur de balle contiennent en elles-mêmes la défense de son propre camp et la frappe se trouve confondue avec le contrôle.

Nous pouvons résumer cette complexité du volley-ball à l'école élémentaire aux problèmes fondamentaux suivants :

- **Protéger son terrain et renvoyer le ballon,**
- **Assurer la progression de la balle vers la zone favorable d'attaque,**
- **Attaquer la cible adverse.**

Chacun de ces problèmes peut constituer un thème d'étude pour l'enseignant.

## **ENJEUX D'UNE PRATIQUE SCOLAIRE**

La résolution des problèmes posés par une pratique scolaire du volley-ball nécessite la mobilisation et le développement de grandes capacités, prenant forme au travers de compétences diverses.

Ces habiletés seront motrices, perceptives et décisionnelles, relationnelles et sociales, cognitives et méthodologiques.

### **1 - Habiletés motrices**

Pour maîtriser la frappe de la balle en direction et en intensité, l'élève doit développer des compétences relatives :

- à la coordination d'actions (se déplacer, s'équilibrer, frapper...),
- à la dissociation segmentaire (bras-buste, bras-jambes, ...), pour organiser la frappe,
- à la tonicité générale d'action (pour ralentir-accélérer la vitesse de la balle), au rythme d'exécution.

## **2 - Habiletés perceptives et décisionnelles**

L'élève développera des compétences informationnelles par rapport :

- à l'appréciation du point de chute de la balle,
- au point haut de la trajectoire,
- au placement des joueurs (partenaires et adversaires),
- aux espaces vides,
- aux choix tactiques adéquats.

## **3 - Capacités relationnelles et sociales**

Pour élaborer et mettre en oeuvre un projet collectif d'action, il s'agira :

- de réduire l'incertitude au maximum entre partenaires,
- d'augmenter l'incertitude au maximum vis à vis des adversaires,
- de remplir les différents rôles sociaux relatifs au volley-ball (arbitre, observateur, évaluateur, joueur).

## **4 - Capacités cognitives et méthodologiques**

Afin de franchir les obstacles de nature stratégique et tactique, l'élève devra structurer des compétences en rapport avec :

- des opérations d'analyse (recueillir des informations, les trier, les classer),
- des opérations de synthèse (comparer, déduire, émettre une hypothèse, argumenter, extrapoler, établir des lois),
- des opérations d'évaluation (mettre en relation des critères avec les objectifs fixés, réguler, modifier quelque chose, anticiper).

## **NIVEAUX DE PRATIQUE : ÉVALUATION**

Il s'agit d'établir un référentiel utilisable par les élèves fixant 3 niveaux d'habileté dans les rapports :

- joueur / ballon
- joueur / espace
- joueur / partenaires
- joueur / adversaires.

Deux solutions se présentent : tout d'abord, la possibilité de définir des comportements observables dans chacun de ces rapports. D'autre part, utiliser des données chiffrées déterminant l'indice d'efficacité d'un joueur ou d'une équipe.

### ► Indicateurs permettant de déterminer l'indice d'efficacité d'un joueur ou d'une équipe

Ces indicateurs sont nombreux, mais nous pensons qu'il est pertinent dans un premier temps de ne retenir que les 3 premiers. Les autres permettront d'affiner éventuellement l'évaluation (formative ou sommative).

- Nombre de balles reçues
- Nombre de balles renvoyées
- Nombre de balles qui tombent directement au sol (points directs)
- Nombre de balles touchées, non récupérées
- Nombre de balles maintenues en l'air (balle « jouable »)
- Nombre de balles orientées vers un partenaire (« bonne passe »)
- Nombre de balles renvoyées directement
- Nombre de balles renvoyées indirectement
- Nombre de balles renvoyées gagnantes
- ...

Selon les objectifs de l'enseignant, ces indicateurs pourront être mis en rapport afin de mesurer un indice d'efficacité particulier.

Exemple : lors d'un match en 10 services par équipe (quel que soit le nombre de joueurs sur le terrain).

Observation réalisée par une équipe au repos.

Les résultats obtenus permettent d'évaluer rapidement l'indice d'efficacité de l'équipe et de dégager ainsi les axes de travail prioritaires.

Équipe ... Score :	Balles reçues	Balles renvoyées	Points directs

- Pour mesurer la compétence à protéger son terrain et à renvoyer la balle dans le camp adverse on peut se servir du rapport nombre de balles renvoyées / nombre de balles reçues (x 100 si l'on veut un pourcentage)
- Pour évaluer la compétence à attaquer la cible, le rapport nombre de balles directes au sol / nombre de balles renvoyées (x 100) peut nous renseigner utilement.

Si ces indices d'efficacité nous permettent rapidement et objectivement de mettre en évidence un résultat brut ou un problème, ils ne nous renseignent pas pour autant sur les causes des difficultés. C'est pourquoi, le maître devra analyser avec un autre outil d'observation, les causes probables des obstacles à franchir. Une grille de lecture des comportements peut nous aider à trouver un certain nombre d'explications.

► **Comportements observables en volley-ball**

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<b>Rapport au ballon</b>	Renvoie brusquement sans intention de direction (filet ou dehors)	Relève la balle vers le haut et l'avant dans son camp	Orienté ses renvois avec précision
<b>Rapport à l'espace, aux déplacements</b>	Reste figé	Se déplace quand la balle tombe sur lui	Se déplace dans un couloir avant / arrière
<b>Rapport aux partenaires</b>	Intervient en même temps qu'un partenaire (la balle tombe au sol)	Se signale comme receveur, puis reste spectateur	Se signale rapidement comme receveur et sort de la zone de réception pour servir de relayeur / renvoyeur
<b>Rapport aux adversaires</b>	Reste spectateur dès que la balle a franchi le filet	Fait face à l'adversaire	Modifie sa position selon qu'il est en zone AV ou en zone AR

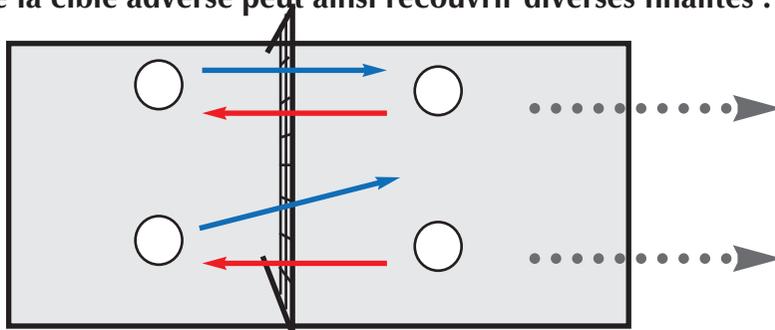
Ces comportements observables constituent autant de repères dits « macroscopiques ». Pour aller plus loin encore dans l'analyse des comportements, nous devons nous intéresser au mode de fonctionnement du joueur, à ses représentations.

Du fait de la spécificité du volley-ball qui oblige le joueur à décider et à agir durant les temps de trajectoire du ballon, nous ne pouvons pas ignorer les intentions qui orientent ses actions.

► **Comportements observables et intentions**

Chaque réponse motrice aux problèmes que pose le volley-ball se trouve donc chargée d'intentions et de représentations.

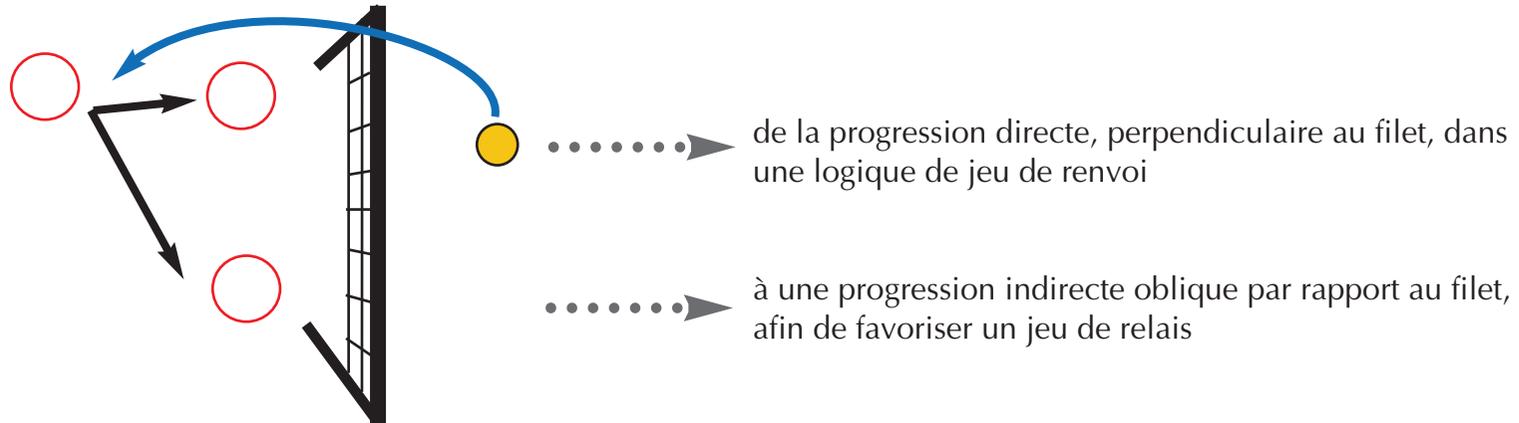
- **L'attaque de la cible adverse peut ainsi recouvrir diverses finalités :**



du simple renvoi de sauvegarde (on renvoie le problème à l'adversaire)

au renvoi d'attaque délibéré pour mettre l'adversaire en difficulté (renvoi fort et / ou placé)

- La progression de la balle par rapport au filet peut aussi être significative d'intentions et/ou de représentations différentes :



Pour nous résumer, le maître peut déterminer les axes prioritaires du travail d'apprentissage en utilisant les indices d'efficacité. Il affinera ses contenus en utilisant le tableau des comportements observables et en tenant compte des représentations des élèves.

Par exemple, pourquoi obliger une équipe à conserver le ballon dans son propre camp tant que l'attaque de la cible adverse n'est pas perçue comme un moyen de gagner l'échange.

Ne perdons pas de vue le but du jeu qui est de marquer un point et non de réaliser un enchaînement de 3 touches de balles avant de renvoyer le ballon. C'est une déformation de l'activité qui la dénature. Jouer au volley-ball ne peut pas se limiter à reproduire des formes gestuelles.

## PROGRESSIVITÉ DES ACQUISITIONS À L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE

Conformément aux problèmes fondamentaux que nous avons définis, nous pouvons définir 3 niveaux en progression :

- **Niveau 1** : Protéger son camp et renvoyer le ballon
- **Niveau 2** : Protéger son camp à plusieurs pour conserver ou renvoyer le ballon
- **Niveau 3** : Attaquer la cible adverse de manière intentionnelle

NIVEAUX	COMPÉTENCES VISÉES	SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
<b>Niveau 1 : Protéger son camp et renvoyer le ballon</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Percevoir les trajectoires du ballon</li> <li>• Se déplacer et s'organiser pour renvoyer la balle dans l'autre camp (dissociation segmentaire)</li> <li>• Repérer la cible adverse</li> <li>• Moduler les renvois en intensité (long, court)</li> </ul>	<p>Les situations de coopération 1 avec 1                      Les situations d'opposition 1 contre 1                      (cf. chapitre suivant)</p>
<b>Niveau 2 : Protéger son camp à plusieurs pour conserver ou renvoyer le ballon</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Différencier les rôles loin et près du filet</li> <li>• Intégrer la notion de jeu en relais (jeu en diagonale)</li> <li>• Différencier les frappes hautes et basses</li> <li>• Différencier les trajectoires hautes et trajectoires tendues</li> <li>• Apporter une solution d'aide soit en soutien, soit en relayeur</li> </ul>	<p>Les situations privilégiant la coopération dans son propre camp à 2                      Les situations à 2 contre 2</p>
<b>Niveau 3 : Attaquer la cible adverse de manière intentionnelle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conserver délibérément la balle dans son camp</li> <li>• Prendre des informations sur l'espace de jeu adverse</li> <li>• Attaquer la cible adverse sous forme de balles tendues et/ou placées</li> <li>• S'orienter en fonction de la trajectoire à produire</li> <li>• S'organiser en équipe pour répartir les rôles de chacun</li> </ul>	<p>Les situations favorisant la notion de choix :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 contre 3</li> <li>• éventuellement 4 contre 4</li> </ul>

À chacun des 3 niveaux, il faut ajouter les compétences transversales relatives à l'arbitrage, au respect de la règle et celles se rapportant à la notion de projet collectif (voir les documents d'application).

Compte tenu de la spécificité du volley-ball et de la complexité des prises d'informations possibles, la programmation de **cette activité s'adresse en priorité aux élèves du cycle 3.**

## EXEMPLE D'ORGANISATION D'UN MODULE D'APPRENTISSAGE

Les situations d'apprentissage 1 contre 1 ou 2 contre 2 seront privilégiées. Aucun apprentissage significatif ne sera possible à 6 contre 6.

- **Pour repérer - évaluer : Situation de référence 1 (dans le cas d'un premier module d'apprentissage) :**
  - Le maxi-échange : effectuer le plus d'échanges possibles à 2 de part et d'autre d'un filet d'environ 1,80 m de haut. Trois essais avec 3 partenaires différents.
- **Pour structurer les apprentissages :** des situations d'apprentissage ciblées sur les thèmes suivants :
  - ▮ **ENVOYER :**
    - envoyer sur une cible verticale en hauteur à des distances différentes ;
    - envoyer dans des cibles au sol par-dessus un obstacle (choisir sa cible)
  - ▮ **RENOYER :**
    - renvoyer au dessus d'un obstacle les balles lancées ; les renvoyer dans une cible ; choisir sa cible
    - renvois de balles lancées, à deux, pour atteindre un cible précise ;
  - ▮ **ÉCHANGER :**
    - contrôler avant de renvoyer ; se déplacer avant de renvoyer ; organisation de type « tournante » ;
    - échanger en évitant des zones interdites (près du filet, loin du filet)
  - ▮ **S'OPPOSER ET ATTAQUER LA CIBLE ADVERSE :**
    - matchs à 1 contre 1 avec 2 ou 3 touches de balles autorisées (terrain long et étroit : 3 m x 10 m)
    - matchs à 2 contre 2
    - matchs à 2 contre 1
    - matchs à thème (renvoi direct interdit, bonus lié à un point particulier : balle directe au sol, zone...)
- **Pour chacune des séances**
  - ▮ Choisir au moins deux thèmes différents à chaque séance en fonction du moment dans le module et du niveau des élèves.
  - ▮ Intégrer dans les mises en train des exercices de manipulation du ballon :
    - jongler en frappes au dessus de la tête : sur place, en déplacement, avec ou sans rebond au sol...
    - jouer contre le mur en variant les distances
    - frapper pour gagner du terrain, frapper le plus haut possible
- **Pour réinvestir les acquis – évaluer : Situation de référence 2 :**
  - le match 2 contre 2 sur un terrain de 4 m x 12 m

## PREMIÈRE APPROCHE DU VOLLEY-BALL À L'ÉCOLE PRIMAIRE PAR LE 1 CONTRE 1

Le volley-ball 1 contre 1 oblige l'élève à s'adapter en permanence. Cette activité s'opérationnalise à travers deux modes d'action fondamentaux :

• **La construction de l'anticipation – coïncidence** : coordonner les trajets du joueur et des bras avec la trajectoire du ballon. Cela se traduit par deux types de compétences :

- La lecture des trajectoires du ballon qui doit coïncider avec le déplacement du joueur
- La stabilité et l'équilibre du joueur au moment de la frappe

• **Favoriser la prise de décision stratégique** :

- Ralentir le jeu en levant le ballon, ou rechercher la rupture en accélérant
- Déplacer l'adversaire pour augmenter les espaces libres tout en réduisant ses propres espaces disponibles

### ► **COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES DU 1 CONTRE 1**

- Percevoir les trajectoires du ballon pour le recevoir prioritairement au dessus de la tête au niveau du front (passe haute)
- S'organiser pour frapper le ballon et le renvoyer par-dessus le filet (coordination bras-jambes)
- Contrôler le ballon en vitesse et en hauteur
- S'orienter vers le terrain adverse pour marquer le point
- Repérer la cible (terrain adverse), chercher à atteindre différentes zones du terrain adverse en privilégiant le jeu long et/ou court
- Assurer des rôles sociaux différents (joueur, arbitre, observateur, marqueur...)

### ► **THÈMES D'ÉTUDE**

- Protéger son camp et renvoyer le ballon
- Attaquer la cible (terrain) adverse

### ► **ORGANISATION PÉDAGOGIQUE**

→ **Organisation de la classe** :

Constituer si possible des duos homogènes.

### → Matériel :

Quand on possède une salle de sport on peut utiliser le matériel existant : poteaux, filets, terrains de volley-ball mais aussi tendre des élastiques entre des poteaux de basket-ball ou/et de volley-ball ou poteaux de saut en hauteur.

À l'extérieur, on peut parfois tendre des élastiques entre deux points fixes. Prévoir dans ce cas de bien visualiser la matérialisation du filet.

Enfin les ballons utilisés doivent être légers (préférer la mousse au plastique pour diminuer l'appréhension des débutants). Nécessité d'avoir au moins un ballon pour deux élèves. Les dimensions approximatives d'un terrain : 3 m x 10 m (2 terrains de 3 x 5)

### → Organisation des modules d'apprentissage : 2 types de séances

- des séances tournois 1 contre 1 (situation de référence)
- des séances d'apprentissage ou la rencontre restera présente

### ► Les tournois :

le match avec sa composante affective et tactique est le véritable révélateur des acquisitions en même temps qu'un moment privilégié qui présente l'activité dans sa totalité. Il permet aussi aux élèves qui ne jouent pas de s'investir dans des tâches de responsabilité (arbitrage, observation, tenue de fiches d'évaluation, de scores...) et au maître d'effectuer ses évaluations.

### ► Les séances d'apprentissage proposeront des situations variées et nouvelles :

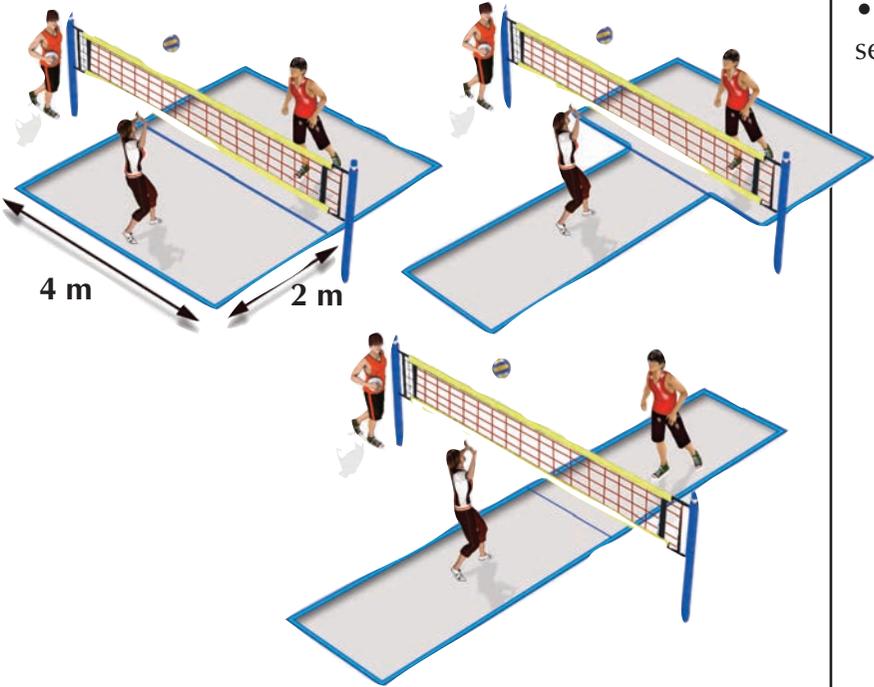
- **Les situations d'entraide** (1 lanceur, 1 joueur), plus précises et moins complexes au niveau informationnel, elles visent la découverte et l'élaboration de solutions face à un nouveau problème.
- **Des situations de frappe du ballon**, il s'agit de résoudre le problème de la relation entre le joueur et le ballon (exemple : le jonglage où le rapport entre la balle et le placement du joueur est essentiel)
- **Les situations de coopération entre les joueurs** sont plus destinées à des renforcements d'habiletés « fraîchement » acquises. Exemple : 2 joueurs au filet face à face dans une situation d'échange de balle (« maxi-échange »).
- **Les situations d'opposition** qui permettent de réinvestir les apprentissages dans des conditions adaptées, mais bien réelles, de jeu (marquer le point dans une zone par exemple).

Acquisitions attendues au cycle 3	Exemples de situations d'apprentissage
<p><b>Situations de frappe du ballon à deux mains :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se préparer à renvoyer le ballon</li> <li>• Se familiariser avec un nouveau système de repères visuels</li> <li>• Associer l'action des membres supérieurs à l'action du buste</li> <li>• Dissocier l'action des membres inférieurs de l'action des membres supérieurs (se déplacer, s'équilibrer et frapper)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ballon en main ou lancé par un partenaire</li> <li>• Échanges avec rebond préalable</li> <li>• Échanges contre le mur</li> <li>• Renvoi après un déplacement</li> <li>• Obstacle à franchir (filet)</li> <li>• Cible à atteindre</li> <li>• Le renvoi enchaîné avec une autre action le précédant ou lui succédant</li> </ul>
<p><b>Situations d'échange de balle :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inhiber l'impulsion vers le ballon</li> <li>• Se préparer à renvoyer le ballon</li> <li>• Centrer le regard sur le lanceur puis sur le ballon</li> <li>• Renvoyer le ballon devant soi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 avec 1: les situations sont les mêmes que pour les situations de frappe à deux mains en notant que : <ul style="list-style-type: none"> <li>→ La balle est toujours lancée par un joueur en direction de son partenaire</li> <li>→ La cible est un joueur partenaire</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Situations de frappe à une main (service) :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dissocier l'action des membres supérieurs de l'action du tronc</li> <li>• Dissocier l'action des deux bras.</li> <li>• Contrôle de la direction du bras qui frappe</li> <li>• Contrôle de la vitesse de balancement du bras qui frappe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obstacle situé en hauteur</li> <li>• Cible à atteindre : fixe, verticale, en avant, mobile, horizontale, latérale</li> <li>• Distance séparant le serveur de l'obstacle (filet) ou de la cible (terrain adverse)</li> <li>• Le service enchaîné avec une action : le précédant, lui succédant</li> <li>• ...</li> </ul>





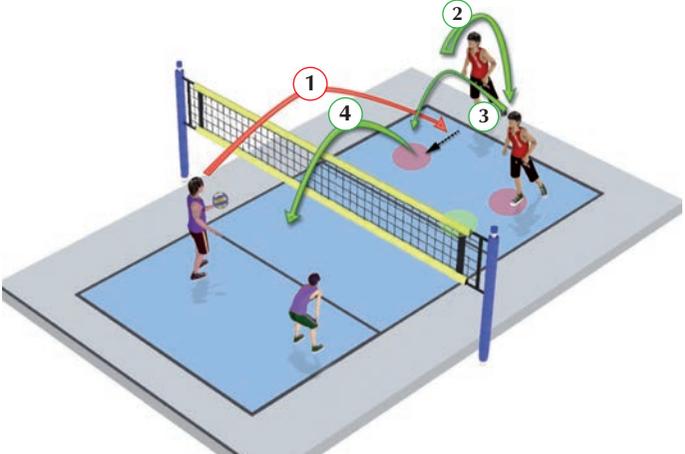


OBJECTIFS	SITUATIONS – ORGANISATION	CRITÈRES DE RÉUSSITE ÉLÉMENTS D'OBSERVATION
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se préparer à renvoyer le ballon</li> <li>• Moduler ses renvois en direction et en intensité</li> <li>• Prendre des informations multiples</li> <li>• Dissocier l'action des membres inférieurs de l'action des membres supérieurs (se déplacer, s'équilibrer et frapper)</li> </ul>	 <p><b>Défendre son camp et attaquer la cible adverse : 1 contre 1</b> Un ballon pour 3 élèves (2 joueurs + 1 arbitre)</p> <p><b>But :</b> gagner le match</p> <p><b>Évolutions :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jouer sur tous les types de terrain ci-dessus.</li> <li>• Autoriser 1,2,3 touches de balle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre de points marqués (variable selon les cas)</li> <li>• Déplacement et placement du joueur par rapport au ballon</li> <li>• Prise de décision (passe haute ou manchette)</li> <li>• Stratégie du joueur (simple renvoi ou attaque de la cible)</li> </ul>

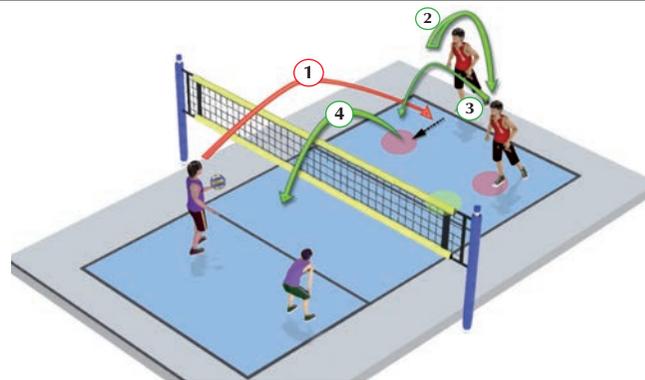
## VERS LE VOLLEY-BALL À 2 CONTRE 2

Après une première approche du volley-ball en 1 contre 1, dans le but de développer la troisième compétence spécifique du cycle 3 : « conduire un affrontement individuel et/ou collectif », nous devons mettre les élèves en situation de jeu collectif en leur associant des partenaires. Dans un premier temps, nous développerons l'organisation à 2 joueurs pour transformer le jeu de renvoi en un jeu de relais.

### Exemples de situations d'apprentissage où le renvoi direct sera interdit

OBJECTIFS	SITUATIONS – ORGANISATION	CRITÈRES DE RÉUSSITE ÉLÉMENTS D'OBSERVATION
<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'orienter face au but à atteindre</li> <li>• Moduler ses frappes</li> <li>• Intégrer la notion de jeu en relais</li> </ul>	 <p><b>Passe et va :</b> 2 lanceurs et 2 réceptionneurs</p> <p><b>But :</b> Faire progresser le ballon à 2 à partir du fond du terrain pour lui faire franchir le filet 10 tentatives pour chaque équipe</p> <p><b>Évolutions :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne pas limiter le nombre de touches de balle</li> <li>• Renvoi vers une zone précise désignée par le lanceur (au lancer, après la réception...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne pas faire tomber la balle dans son camp</li> <li>• L'orientation du passeur et du réceptionneur</li> <li>• Les déplacements du non porteur (anticipation)</li> </ul>

- Différencier les rôles loin et près du filet
- S'orienter en fonction de la trajectoire à produire
- Moduler ses frappes
- Conserver délibérément la balle dans son camp



**Le relayeur :**

2 lanceurs, 1 réceptionneur et un relayeur

**But :** Renvoyer le ballon sur le lanceur

Changer de rôle tous les 5 lancers/services

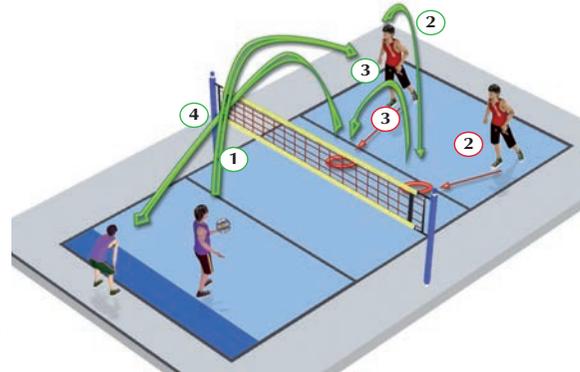
**Évolutions :**

- Renvoi dans une zone précise (tapis, joueur...)

- Renvoi en 2 ou 3 touches de balle

- L'orientation du réceptionneur
- L'orientation du renvoyeur
- Déplacement du réceptionneur

- Différencier les trajectoires hautes et trajectoires tendues
- Prendre des informations sur l'espace de jeu adverse
- Attaquer la cible adverse sous forme de balles tendues et/ou placées
- S'orienter en fonction de la trajectoire à produire



**“À l'attaque”**

1 lanceur/défenseur

2 réceptionneurs /attaquants

**But :** Renvoyer le ballon dans le couloir du fond

Changer les rôles après 10 lancers/services

**Évolutions :**

- Le lanceur défend son couloir après le lancer.
- Nombre de touches de balle limité ou illimité

- Atteindre le couloir du fond au moins 5 fois sur 10

- L'orientation du joueur renvoyeur
- La trajectoire de la balle
- L'attitude du défenseur

**En guise de conclusion, l'enseignement doit valoriser ce que C. GEORGE appelle un « apprentissage par l'action ».** Ainsi l'élève « remanie sa conduite, analyse la situation afin d'atteindre le but, s'approprie intentionnellement un savoir constitué ».

La réalisation d'une telle ambition est liée :

- à la création des conditions matérielles (aires de jeu, hauteur du filet, types de ballons) et humaines (composition des équipes, règles adaptées) afin que chacun puisse entrer dans l'activité et progresser,
- à la spécification d'objectifs réalistes à atteindre,
- à la création d'instruments d'évaluation formative,
- à l'élaboration de modules de remédiation,
- à la consolidation des apprentissages de base acquis,
- à la création de situations de référence permettant d'apprécier le niveau de maîtrise atteint.

## **ANNEXES**

### **► RÈGLES FONDAMENTALES**

Ce sont les règles qu'il faut instaurer le plus rapidement possible sous peine de dénaturer l'activité. Elles permettent également à tous les élèves de se confronter à l'application de règles en les responsabilisant au niveau de l'arbitrage.

#### **But du jeu**

Faire tomber le ballon dans le terrain adverse ou faire en sorte que l'adversaire ne puisse pas le renvoyer. Pas de rebond autorisé en match (cela dénature la logique interne de l'activité, on préférera adapter le matériel avec des ballons en mousse).

#### **La marque**

L'équipe qui gagne l'échange marque un point (qu'elle ait le service ou non).

#### **Le service**

La mise en jeu doit s'effectuer par un envoi du ballon dans l'autre camp. Dans le cadre de l'apprentissage, cet envoi peut être frappé ou lancé.

#### **Les fautes**

- Le joueur bloque le ballon
- Le joueur touche deux fois de suite le ballon (sauf au contre)
- Le ballon tombe au sol dans son propre camp ou hors des limites du terrain
- Le joueur touche le filet ou passe de l'autre côté du filet

### **► RÈGLEMENT SIMPLIFIÉ**

Dans le cadre de l'organisation d'un tournoi inter classes ou d'une rencontre inter écoles, on pourra s'inspirer des règles suivantes :

#### **Composition des équipes et organisation matérielle**

- Il ne semble pas souhaitable de jouer à plus de 4 joueurs par équipe
- Le terrain doit être aménagé aux possibilités des élèves du cycle 3 :
  - Dimensions : un terrain de 6 m de large sur 7 m de profondeur
  - Traçage de la ligne des 3 m pour déterminer les zones avant et arrière (jeu à 4 x 4)
  - Hauteur du filet : 1,80 m à 2,00 m maximum
  - Ballon de volley léger et « confortable » (type beach volley)

### **Pour commencer un match**

Le tirage au sort s'effectue sous la forme de « pile ou face ». Le vainqueur a le choix de servir ou le choix du terrain.

### **La marque**

- Un match se dispute en un set de 15 points.
- Le camp qui gagne l'échange marque un point et effectue le service suivant.
- Si le serveur manque son service (non franchi ou hors des limites), l'autre équipe gagne le service et marque 1 point.
- Si la marque atteint 14 / 14, le set est prolongé avec 2 points d'écart.

### **Le service**

- C'est l'équipe qui a gagné l'échange précédent qui fait la mise en jeu par l'intermédiaire du joueur arrière à droite (en 2 / 2).
- Celle-ci s'effectue derrière la ligne de fond en frappant la balle avec une seule main.
- Rotation des joueurs : lorsque l'équipe gagne le service, les joueurs changent de place d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre et le joueur placé à l'arrière à droite effectue la mise en jeu.

### **Les fautes**

Il y a faute si :

- Le joueur bloque ou porte le ballon. La balle doit être frappée (n'importe quelle partie du corps étant autorisée),
- Le joueur touche 2 fois de suite le ballon (sauf au contre),
- Le ballon tombe au sol dans son propre camp ou hors des limites du terrain,
- Le joueur touche le filet ou passe de l'autre côté du filet.

### **Règles aménageables**

Il y a faute si :

- Le serveur n'est pas derrière la ligne de fond (règle aménageable en fonction des élèves),
- L'équipe effectue plus de 3 touches de balles avant de renvoyer le ballon sans compter le contre éventuel (possibilité de rajouter une touche).

Il n'y a pas faute si :

- L'équipe renvoie le ballon en moins de 3 touches de balle,
- Le ballon touche le filet et passe de l'autre côté (let), y compris au service.

# CONCEVOIR ET RÉALISER DES ACTIONS À VISÉE ARTISTIQUE, ESTHÉTIQUE ET/OU EXPRESSIVE

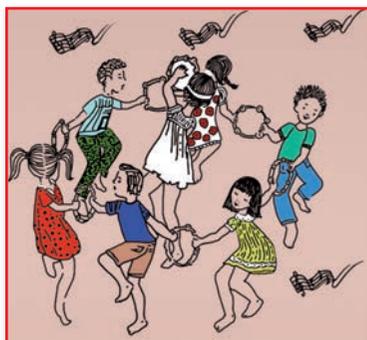
## I. PRÉSENTATION

Cette dernière compétence est indissociable du regard de l'autre. L'activité de l'élève consiste à créer, à interpréter et à apprécier des productions corporelles.

L'élève évolue dans un contexte culturel et artistique et doit donc s'approprier les codes des différentes activités pour montrer ce qu'il sait faire. Les activités gymniques, la danse et les activités de cirque trouvent tout leur sens au travers de cette compétence

L'élève développera des compétences selon 3 axes majeurs :

- La conception d'un enchaînement dans un espace orienté par les spectateurs ou le jury,
- L'utilisation des variations de rythme, d'amplitude pour diversifier sa gestuelle en respectant la relation espace-temps,
- La prise en compte de l'émotion créée chez l'autre en construisant des enchaînements où la prise de risque sera contrôlée.



RONDES ET JEUX CHANTÉS

## ENSEIGNER L'ACROGYM



LA GYMNASTIQUE SPORTIVE



L'ACROGYM

## II. L'ACROGYM À L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE (dénommée parfois ACROSPORT)



### LOGIQUE INTERNE – DÉFINITIONS

Il s'agit de coordonner des actions motrices pour produire ou reproduire collectivement des formes corporelles équilibrées et esthétiques appelées à être vues et jugées. Pour nommer ces productions, on trouve les termes de figures, de formations ou encore de pyramides. Elles sont réalisées à 2, 3, 4 ou plus.

À la fois activité gymnique acrobatique et activité artistique et esthétique, elle implique différents rôles pour les élèves :

- **le porteur** qui porte, soulève, projette un ou plusieurs voltigeurs,
- **le voltigeur** qui monte, se renverse, s'équilibre au sol ou sur les porteurs,
- **le joker**, acrobate polyvalent (aide, pare, soutien + ajout d'un élément esthétique et/ou acrobatique à la figure réalisée par ses partenaires).

On peut considérer qu'il existe 3 familles de formations à l'école élémentaire (voir annexes 1, pages 202-203) :

- **Les figures en appui au sol** : tous les partenaires (porteur et voltigeur) ont au moins un appui au sol,
- **Les empilements (ou portés)** : le voltigeur n'a plus aucun appui au sol, la finalité est de rechercher la hauteur,
- **Les figures à compensation de masses** : c'est l'addition des déséquilibres individuels qui permet de reconstruire un équilibre collectif.

### ENJEUX D'UNE PRATIQUE SCOLAIRE – PROBLÈMES FONDAMENTAUX

L'acrogym est une discipline codifiée dont l'intérêt consiste à envisager autrement l'acquisition d'éléments gymniques. Les activités peuvent se pratiquer en groupes mixtes, sur un espace réduit et avec un matériel limité (en extérieur : sur l'herbe ou le sable / en intérieur : sur des tapis de gymnastique).

L'acrogym autorise d'autant mieux la prise de risque qu'elle est maîtrisée : l'apprentissage des parades et l'éducation à la sécurité constituent des contenus d'enseignement majeurs dans cette activité. L'acrogym prenant en compte les différences morphologiques, chacun y trouve sa place.

Du point de vue de la formation de l'élève, parler d'acrogym, c'est se situer dans une problématique d'acrobatie et de création artistique :

- par l'acquisition de techniques spécifiques permettant d'effectuer des formes corporelles originales (l'élève acrobate),
- par l'identification et l'appropriation des principes de mise en scène et par la production d'effets sur les spectateurs (élève metteur en scène),
- par l'appréciation des productions des autres groupes (élève spectateur).

Dans l'activité, on choisira prioritairement :

- de mettre l'élève acrobate en situation inhabituelle dans des actions de porté, de maintien, de tourné, de renversé...,
- de développer chez l'élève des qualités d'autonomie et de responsabilité par l'apprentissage de sa propre sécurité et de celle des autres (aide, manipulation, aménagement du matériel),
- de favoriser l'accès à une éducation posturale,
- de permettre aux élèves de mener à bien un projet collectif de création.

## L'ACROGYM DANS LES CYCLES

Compte tenu des exigences posturales de l'activité, celle-ci ne sera abordée qu'à partir du cycle 2. L'Acrogym vise des acquisitions permettant de développer essentiellement la compétence spécifique « **concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive** », mais aussi les 4 compétences générales « **s'engager lucidement dans l'action** », « **construire un projet d'action** », « **appliquer des règles de vie collective** » et « **identifier et apprécier les effets de l'activité** ».

**Au cycle 2**, les documents d'application précisent la compétence en ces termes : « adapter ses déplacements dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre ». Ils limitent l'activité à la deuxième compétence spécifique des programmes.

L'activité consistera tout d'abord à placer les élèves en situation de reproduction de figures imposées à partir de fiches afin de mettre en place les principes de sécurité essentiels de l'activité et les apprentissages nécessaires pour monter et démonter une pyramide (voir le chapitre « quelques conseils de mise en œuvre » page 196). Durant cette période, il semble judicieux d'apporter une attention particulière à la composition des groupes. Des équipes homogènes en corpulence permettront d'inverser facilement les rôles de porteur et de voltigeur. Cela permettra de travailler les différentes acquisitions spécifiques de chaque rôle et d'éviter toute spécialisation prématurée.

Dans un second temps, on pourra aborder la production de figures à partir de contraintes au niveau de la position du porteur ou du voltigeur. Tout au long du module d'apprentissage, à chacune des séances, la notion de mini enchaînement sera travaillée.

**Au cycle 3**, les documents d'application précisent la compétence en ces termes : « réaliser des actions acrobatiques mettant en jeu l'équilibre » et « construire un enchaînement de quatre ou cinq actions ».

Les activités proposées auront donc pour finalité la réalisation d'un enchaînement sans arrêt de formations simples, variées et maîtrisées par groupe de quatre gymnastes, avec ou sans support musical. Les groupes affinitaires semblent mieux adaptés à cette exigence.

Deux démarches peuvent servir de support :

- une démarche semi-impositive où l'enseignant propose un certain nombre de formations classées par familles et par valeur de difficulté. Les groupes choisissant leurs figures au travers de ce « catalogue » ;
- une démarche d'expression libre où l'enseignant impose des postures obligatoires du porteur, les élèves devant exploiter librement ces contraintes. Il faudra, dans ce cas, déterminer avec les élèves les éléments qui permettent d'attribuer une valeur de difficulté à une formation.

**Remarque :** Aux cycles 2 et 3, l'aspect transdisciplinaire de certaines notions peut être abordé au travers de cette activité. Par exemple, les concepts d'espace, de solidarité, l'esprit critique, les leviers, la symétrie..., sans oublier bien sûr tout ce qui concerne l'expression orale pour formuler des propositions claires.

## COMPÉTENCES ET ACQUISITIONS ATTENDUES EN FIN D'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE

<b>COMPÉTENCES GÉNÉRALES ET CONNAISSANCES</b>	Construire un projet d'action et s'engager lucidement dans l'action	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se fixer un objectif d'apprentissage à moyen terme</li> <li>- Réguler son activité selon le résultat obtenu dans la tâche</li> <li>- Être en activité intense longtemps</li> </ul>
	Connaissances spécifiques dans l'activité (règles, savoirs, émotions, techniques...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître les productions (les nommer, les classer)</li> <li>- Connaître les espaces gymniques et le matériel mis à disposition</li> <li>- Comparer les productions (identifier, différencier, hiérarchiser)</li> </ul>
	Se conduire dans le groupe en fonction de règles et de codes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coopérer dans un groupe (installer, aménager, aider, partager...)</li> <li>- Participer à une vie de groupe restreint pour mener un projet à court terme (dans la séance) ou à moyen terme (dans le module)</li> </ul>
<b>COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE</b> Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive	<b>COMPÉTENCES</b>	<b>ACQUISITIONS</b>
	<b>L'élève acrobate</b> Enrichir son répertoire moteur en <ul style="list-style-type: none"> <li>• Créant et en réalisant de façon équilibrée des portés statiques avec des montages et des démontages simples</li> <li>• S'investissant dans les différents rôles de porteur, de voltigeur et de joker</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter les principes de sécurité liés à la construction des formations en :               <ul style="list-style-type: none"> <li>→ reconnaissant les différentes zones d'appuis possibles</li> <li>→ maintenant une posture tonique</li> <li>→ élargissant sa base de sustentation</li> <li>→ utilisant prioritairement les membres inférieurs pour soulever</li> <li>→ conservant le dos plat</li> </ul> </li> <li>• Maintenir l'équilibre de la figure en :               <ul style="list-style-type: none"> <li>→ recherchant l'empilement des appuis</li> <li>→ variant la longueur des leviers avec des prises mains-coudes, mains-poignets, doigts-doigts (dernière prise à utiliser avec précaution)</li> </ul> </li> <li>• Complexifier les figures en :               <ul style="list-style-type: none"> <li>→ variant les différentes postures prises par le porteur, le voltigeur, le joker</li> <li>→ variant le nombre d'appuis et/ou leur surface</li> </ul> </li> </ul>
	<b>L'élève metteur en scène</b> Créer un enchaînement en <ul style="list-style-type: none"> <li>• liant plusieurs formations</li> <li>• Recherchant la continuité de la prestation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordonner ses actions avec celles des autres</li> <li>• Utiliser des éléments gymniques acrobatiques et chorégraphiques simples pour les liaisons</li> <li>• En cas de support musical, utiliser les temps forts de la musique pour prendre des repères</li> <li>• Trouver un début et une fin à la prestation</li> </ul>
	<b>L'élève spectateur-observateur</b> Apprécier une prestation en <ul style="list-style-type: none"> <li>• Créant un code de difficulté</li> <li>• Tenant une fiche d'observation</li> <li>• S'appropriant les critères de réussite</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier les critères de difficulté permettant de hiérarchiser les figures</li> <li>• Identifier les critères d'évaluation pour l'exécution</li> <li>• Observer le respect des consignes de sécurité</li> </ul>

## QUELQUES CONSEILS DE MISE EN ŒUVRE

L'acrogymp permet de mettre en place une éducation à la sécurité au travers de deux axes :

- La sécurité passive, mise en place par l'enseignant, qui consiste à aménager un milieu sécurisant (espaces, matériel, tapis...)
- La sécurité active, visant à intégrer les modalités et les actions permettant d'agir en sécurité dans un groupe.

Concernant les principes généraux de la sécurité, se référer à l'activité Gymnastique (p.213 à 215).

Les conditions matérielles étant relativement simples dans cette activité (on peut prendre comme surface minimale 1 tapis de 2 m<sup>2</sup>/ élève), nous définirons les éléments sécuritaires par rôle.

### **Principes spécifiques à l'acrogymp**

Ils sont valables pour tous les élèves.

- Apprendre, tout au long du module, les différentes prises manuelles qui garantissent le maximum de sécurité,
- Favoriser la communication entre les différents acteurs, surtout lors des montages et démontages,
- Responsabiliser le porteur et exiger de sa part, une grande vigilance. Ce qui implique que l'élève en a la capacité, sinon, l'enseignant assume ce rôle
- La chronologie du montage et démontage est organisée par un « capitaine » (c'est souvent le porteur, mais non obligatoire),
- Faire prévaloir la notion d'équilibre sur celle de force,
- Faire jouer l'équilibre des forces en présence pour stabiliser la figure.

### **Principes propres au voltigeur**

- Il doit s'établir rapidement sur le porteur avec assurance et délicatesse.
  - Zones d'appuis possibles : le bassin, les épaules, les épaules et le bassin, le haut des cuisses, les genoux...
  - Zones d'appui interdites : le milieu du dos, le milieu de la cuisse, le milieu des bras,
- Le dernier installé sera le premier à descendre et ainsi de suite par ordre chronologique.
- Il cherche à augmenter et élargir la surface d'appui sur le porteur pour mieux se stabiliser. Il recherchera l'alignement segmentaire (membres tendus, verrouillés et points d'appuis alignés verticalement) et conservera une attitude tonique.
- Le voltigeur doit toujours prévoir son lieu de réception et contrôler sa descente en faisant preuve d'aisance et de légèreté.

### **Principes propres au porteur**

- Il doit rester immobile et stable pendant 5 à 7 secondes maximum. Pour cela il veillera à élargir sa base de sustentation.
- Il veille à conserver son dos bien placé avec le bassin en rétroversion (c'est-à-dire basculé en arrière).
- Il s'assure de la qualité des prises et des appuis en recherchant un alignement segmentaire et une grande surface d'appuis au sol et sur ses partenaires.
- Il participe au contrôle du démontage et de la réception.
- Il doit prévenir rapidement ses partenaires en cas de fatigue ou de danger d'écroulement.

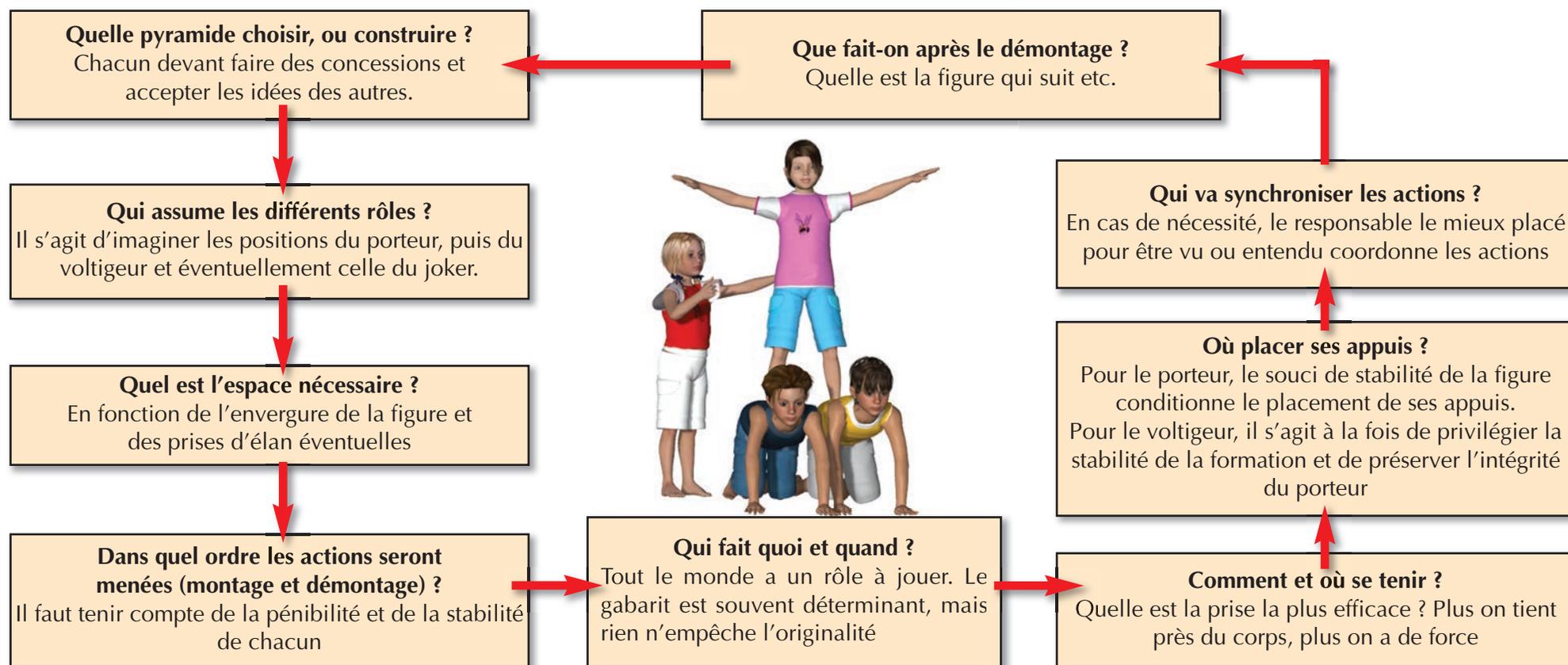
## THÈMES D'ÉTUDE – PROCÉDURES – PROGRESSION

En rapport avec les problèmes fondamentaux que pose l'activité aux élèves de l'école élémentaire, l'acrogym sera abordée au travers de 4 thèmes d'étude :

1. **Assembler et démonter une figure,**
2. **Empilements et alignements des appuis,**
3. **Complexifier une figure,**
4. **Enchaîner.**

Ces 4 thèmes seront abordés au travers de chacune des formations étudiées.

Dans la plupart des cas un certain nombre de questions doivent trouver leurs réponses avant l'action. Ce sont **les procédures de montage et de démontage des formations.**



## PROGRESSION

La progression des apprentissages passera par l'étude des différentes figures classées en 4 niveaux de difficulté. Nous avons choisi d'établir la difficulté à partir de la position du voltigeur (voir les tableaux complets en annexe 3, pages 205 à 208).

Dans les deux premiers niveaux, le voltigeur reste au sol : les différents thèmes d'étude peuvent ainsi être abordés sans risque majeur pour les élèves.

### Niveau 1

Porteur et voltigeur sont en appui au sol  
Voltigeur non renversé



### Niveau 2

Porteur et voltigeur sont en appui au sol  
Voltigeur renversé



Aux niveaux 3 et 4, le voltigeur est porté : les principes vus précédemment sont réinvestis aux travers des empilements.



### Niveau 3

Voltigeur porté et non renversé



### Niveau 4

Voltigeur porté et renversé

## COMPLEXIFICATION DES FIGURES

Chaque figure peut être complexifiée en jouant sur les paramètres suivants :

### *Sens de complexification*

- |                                   |    |                        |        |   |                       |
|-----------------------------------|----|------------------------|--------|---|-----------------------|
| • Les surfaces d'appui :          | de | surfaces larges        | -----> | à | surfaces réduites     |
| • Nombre d'appuis :               | de | plusieurs points       | -----> | à | peu de points d'appui |
| • Éloignement entre partenaires : | de | partenaires rapprochés | -----> | à | partenaires écartés   |
| • Hauteur du voltigeur :          | de | voltigeur près du sol  | -----> | à | voltigeur en hauteur  |

## ÉVALUATION DES PRESTATIONS

### • La difficulté des figures :

- Se reporter au chapitre précédent concernant le niveau de difficulté et la complexification des figures pour accorder une valeur à une figure (par exemple difficulté A = 1 pt ; B = 2 pts ; C = 3 pts ; D = 4 pts)
- Une difficulté sera validée et comptabilisée si elle respecte les critères suivants :
  - maintien de la figure 3 secondes,
  - stabilité de la figure (tous les partenaires sont immobiles simultanément),
  - correction de la figure (respect des alignements, dos plat),
  - montage et démontage de la figure organisée et maîtrisée.

### • La difficulté des enchaînements :

- Elle sera calculée en effectuant la somme des difficultés validées qui constituent l'enchaînement

• **La valeur artistique** : cet élément est beaucoup plus subjectif mais central dans cette activité. On pourrait le résumer à la notion d'effet produit sur le spectateur (par une action acrobatique du voltigeur, la création d'une illusion de chute ou de collision par exemple, la synchronisation des actions de chacun, la recherche d'esthétisme dans la composition des figures et des enchaînements, l'interprétation du thème et/ou du support musical...).

L'appréciation des effets produits suppose la participation effective des élèves spectateurs. Par souci de simplification, on peut proposer 3 niveaux d'originalité	N1 : Peu d'effet, impression de pas beau, de pas terminé
	N2 : Ensemble net et varié, plaisant, procurant peu d'émotion
	N3 : Prestation riche, originale qui captive le spectateur

## LA RENCONTRE

Dans le cadre des rencontres scolaires, l'Acrogym peut s'envisager sous plusieurs formes :

- À partir de positions imposées des porteurs et voltigeurs, création de figures. L'évaluation portera alors sur la difficulté de la figure et sur l'originalité (cf. annexes 2, page 204),
- À partir de l'étude d'un certain nombre de figures appartenant à un répertoire imposé, création d'un enchaînement libre avec ou sans musique. L'évaluation portera également sur la difficulté de l'enchaînement et sur son originalité. (cf. annexes 3, page 205),
- À partir d'un thème imposé (par exemple : le western, la plage, les cosmonautes, les automates, le cirque...), création de figures et d'enchaînements libres en musique. L'évaluation portera également sur la difficulté de l'enchaînement et sur son originalité dans le traitement du thème.

## EN RÉSUMÉ

L'acrogym consiste à mettre en place des figures acrobatiques à plusieurs : assurer le montage, le maintien stabilisé 3 secondes et le démontage.

**Le porteur** apprend à se placer correctement pour assurer le maintien du voltigeur.

**Le voltigeur** apprend à gagner son corps, il fait confiance au porteur et respecte son intégrité.

**Le joker** apprend à parer et à aider avant de participer à la figure.

**Ensemble**, ils trouvent des solutions efficaces pour monter et redescendre.

Pour s'échauffer, il faudra aborder les éléments spécifiques à l'Acrogym

Le gainage du corps



L'équilibre



La souplesse



Apprendre à s'équilibrer et à coordonner ses actions avec ses partenaires



## LES PRINCIPAUX APPRENTISSAGES

### LE VOLTIGEUR



Il est précis dans ses appuis



Il est gainé



Il maintient sa posture

### LE PORTEUR



Il recherche une base solide et place correctement ses appuis



Il porte bras tendus, verrouillés et aligne les mains et les épaules

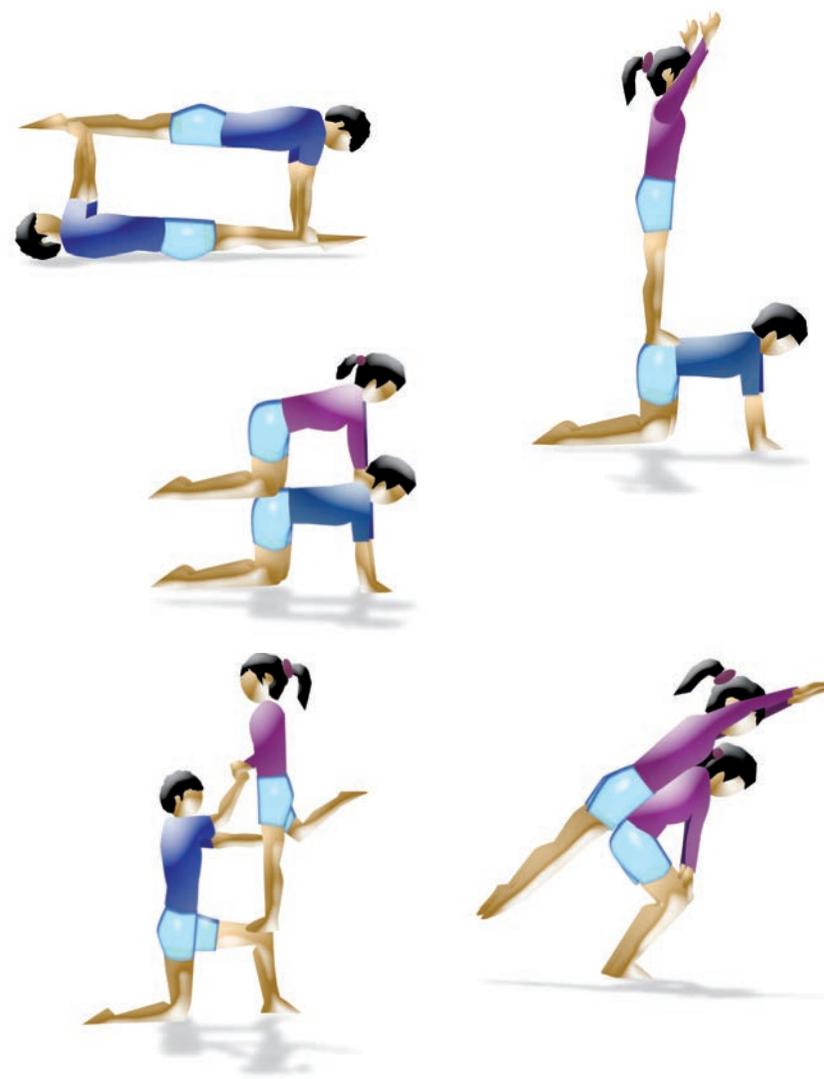


Il soutient jambes tendues

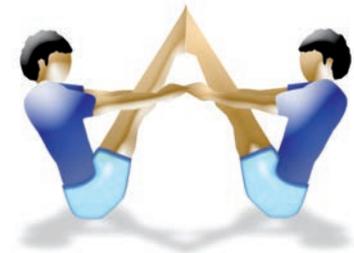
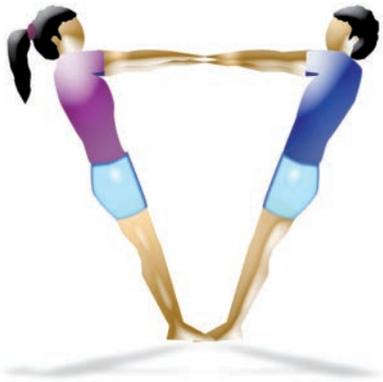
FIGURES EN APPUI AU SOL



LES EMPILEMENTS



FIGURES PAR COMPENSATION DES MASSES



EXEMPLES DE POSTURES IMPOSÉES

Dans une démarche d'expression libre, l'enseignant peut imposer certaines contraintes afin de guider la recherche des élèves.

AU PORTEUR



AU VOLTIGEUR



### ANNEXE 3

Dans le cadre d'une démarche semi-impositive, l'enseignant peut utiliser les tableaux suivants classés en 4 familles de difficulté (voir page 190). Il appartient au groupe classe d'attribuer un nombre de points à chacune des figures (de 1 à 4).

VOLTIGEUR AU SOL – NON RENVERSÉ

#### DUO

1



2



3



#### TRIO

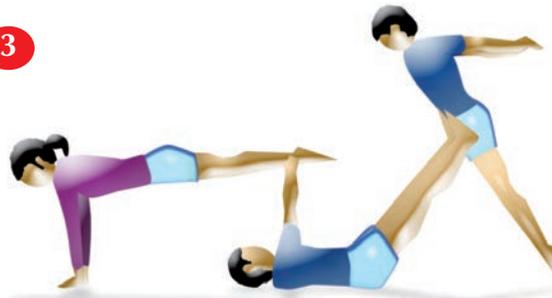
1



2



3



#### QUATUOR

1



2



3



DUO

4



5



6



TRIO

4



5



6



QUATUOR

4



5



6



DUO

7



8



9



TRIO

7



8

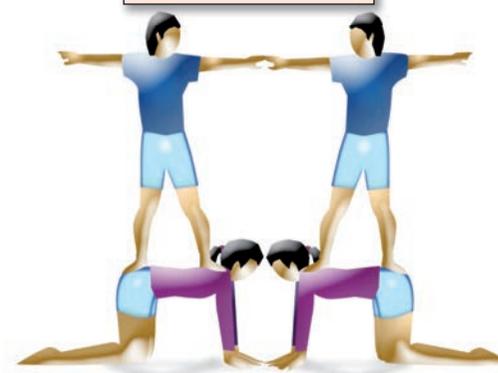


9



QUATUOR

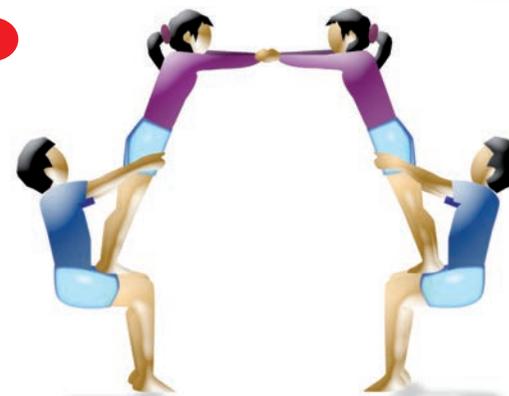
7



8



9



Les figures de la famille suivante ont un degré de difficulté supérieur (notamment en duo). Il est souhaitable de les réserver aux élèves « confirmés ».

DUO

10



11



12



TRIO

10



11



12



QUATUOR

10



11



12



### III. LA GYMNASTIQUE SPORTIVE



#### DÉFINITION – LOGIQUE INTERNE

Il s'agit de coordonner des actions motrices pour guider son corps dans des situations inhabituelles, dans la perspective de production ou de reproduction de **formes techniques** appelées à être vues et jugées tout en maîtrisant la prise de risque.

#### PROBLÈMES FONDAMENTAUX

- La gymnastique offre des situations où l'élève est confronté à la contradiction : prise de risque / maîtrise du risque. Prendre des risques est synonyme de figures plus aériennes, plus manuelles, plus renversées, plus tournées. Maîtriser le risque, c'est construire un nouvel équilibre dans l'action, c'est tendre vers des actions plus équilibrée et mieux maîtrisée.
- La gymnastique offre des situations où l'élève doit produire ou reproduire des formes corporelles techniques. L'élaboration d'un référentiel s'impose pour situer ses propres productions.
- La gymnastique offre des situations qui nécessitent de structurer des rôles sociaux spécifiques : aide, parade, juge, observateur, acteur, spectateur.

#### ENJEUX D'UNE PRATIQUE SCOLAIRE

Qu'est-ce que les élèves ont à gagner en pratiquant une activité gymnique dans le cadre scolaire ? Quelles capacités développe-t-elle ? La pratique de la gymnastique permet à l'élève de :

- **Contrôler son corps et ses déplacements dans un espace multidirectionnel**, en utilisant ses capacités perceptives dans des situations souvent renversées mais aussi, ses capacités physiques au travers d'un certain degré de tonus musculaire, garant de la réussite en gymnastique,
- **Accepter de prendre des risques et de les maîtriser** sollicite les ressources affectives, les capacités d'analyse des situations et la maîtrise des choix,
- **Assumer sa silhouette gymnique devant un groupe**, en développant ses capacités à choisir des formes corporelles qui lui conviennent, mais aussi en exerçant son regard critique par rapport à un référentiel établi,
- **Être initié à une activité de production de formes techniques**, en cherchant à programmer, réguler et évaluer un projet d'action,
- **S'approprier le réel de façon esthétique**, en contrôlant ses attitudes et en ayant le souci de présenter sa production artistiquement.

## QUELLE GYMNASTIQUE EN FONCTION DES CYCLES ?

En fonction du cycle concerné, le traitement didactique des activités gymniques permet de développer des compétences différentes. Ainsi, si aux cycles 1 et 2 l'accent porte plutôt sur le contrôle du corps dans ses déplacements dans un espace multidirectionnel, le cycle 3 doit nous permettre d'envisager une dominante « esthétique et artistique » en recherchant la reproduction de formes techniques et la réalisation d'enchaînements.

### **Au Cycle 1 :** « Adapter ses déplacements à différents types d'environnements »

- Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre (sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à quatre pattes, se renverser...).

Ex. : se déplacer d'un point à un autre de différentes façons (rouler, franchir, sauter...) en prenant des risques mesurés, et en essayant d'arriver sur ses pieds.

### **Au Cycle 2 :** « Adapter ses déplacements à différents types d'environnements » et, dans une moindre mesure, « concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive ».

- Adapter ses déplacements dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre (sauter, s'équilibrer, rouler, voler, se déplacer à quatre pattes, se renverser...),

- Réaliser des actions acrobatiques mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits, du difficile),

- Enchaîner 3 actions différentes sur 3 ateliers.

### **Au Cycle 3 :** « Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive ».

- Réaliser des actions "acrobatiques" mettant en jeu l'équilibre (tourner, tourner et voler, franchir, se renverser...),

- Réaliser des figures gymniques élaborées comme la roulade, la roue, l'appui tendu renversé, des attitudes sur un pied, des sauts, des franchissements...

- Construire un enchaînement de quatre ou cinq actions comportant un déséquilibre volontaire pour voler, une rotation (ex : roulade), un renversement (roue, appui tendu renversé), des éléments de liaison (petits sauts, pas divers, demi-tours, planches, passages au sol...).

**Remarque :** Les contenus et les compétences poursuivies au cycle 3 sous-entendent une certaine quantité de pratique dans l'activité aux cycles 1 et 2 (un minimum de 20 heures dans chacun des cycles).

## COMPÉTENCES, THÈMES D'ÉTUDE ET SITUATIONS À PRIVILÉGIER EN FONCTION DES CYCLES

Compétences Spécifiques	Thèmes d'étude possibles	Situations à privilégier
<p><b>CYCLE 1 : « Adapter ses déplacements à différents types d'environnements »</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Intégrer des positions corporelles inhabituelles avec appuis, suspensions, sur des engins ou en appuis manuels au sol.</li> <li>- Enchaîner des actions simples : se déplacer et se mettre à l'appui puis à la suspension par exemple.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Marcher en équilibre</li> <li>- Quadrupédie, se renverser</li> <li>- Se suspendre</li> <li>- Tourner – Rouler</li> <li>- Voler et se réceptionner</li> <li>- S'équilibrer</li> </ul>	<p>Parcours gymniques et d'équilibre. L'activité auto-adaptative sera privilégiée à l'aide d'ateliers se diversifiant et se complexifiant au fil des séances. Une certaine stabilité « matérielle » au cours du module d'apprentissage est souhaitable.</p>
<p><b>CYCLE 2 : « Adapter ses déplacements à différents types d'environnements » et « Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive »</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tourner au sol de manière axée, variée et contrôlée.</li> <li>- S'établir à la verticale renversée avec ou sans aide matérielle.</li> <li>- Sauter en contrebas en réalisant une figure en vol.</li> <li>- Enchaîner un déplacement et un saut pour tourner sur soi même.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les appuis manuels et pédestres</li> <li>- Les rotations AV et AR</li> <li>- La verticale renversée (placement du dos)</li> <li>- Se balancer (si possibilité matérielle)</li> <li>- S'équilibrer en vol et se réceptionner</li> <li>- Sauter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les actions gymniques fondamentales se mettent en place au travers d'ateliers de niveaux différenciés (utilisation de fiches d'atelier).</li> <li>- Mini parcours enchaînant 3 éléments gymniques : Ex : Sauter, rotation avant et franchir un obstacle avec pose des mains</li> </ul>
<p><b>CYCLE 3 : « Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive »</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Produire ou reproduire des formes corporelles techniques (roulades AV/AR, appui tendu renversé, roues...).</li> <li>- Intégrer des liaisons et des attitudes dans les enchaînements.</li> <li>- Enchaîner une suite d'éléments gymniques identifiés en intégrant les composantes de risque, d'originalité (notion de créativité) et de virtuosité (en rapport avec le niveau d'exécution).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La prise d'élan (le sursaut)</li> <li>- La combinaison d'actions (mini enchaînements)</li> <li>- L'appui tendu renversé (ATR, roue...)</li> <li>- Tourner sous toutes ses formes (avant, arrière, côté, en volant, en franchissant, en se balançant)</li> </ul>	<p>Dans ce cycle, on recherchera prioritairement l'efficacité dans l'action (amplitude, maîtrise) et les réponses organisées pour être vues et jugées.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ateliers différenciés en fonction des thèmes abordés</li> <li>- Mini enchaînement sur des actions gymniques (tourner, voler, se renverser...)</li> </ul>

## COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES VISÉES EN FIN D'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE

COMPÉTENCES GÉNÉRALES ET CONNAISSANCES	Construire un projet d'action et s'engager lucidement dans l'action	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se fixer un objectif d'apprentissage à moyen terme</li> <li>- Réguler son activité selon le résultat obtenu dans la tâche</li> <li>- Être en activité intense longtemps</li> </ul>		ACQUISITIONS	
	Connaissances spécifiques dans l'activité (règles, savoirs, émotions, techniques...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître les productions (les nommer, les classer)</li> <li>- Connaître les espaces gymniques et le matériel mis à disposition</li> <li>- Comparer les productions (identifier, différencier, hiérarchiser)</li> </ul>			
	Se conduire dans le groupe en fonction de règles et de codes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coopérer dans un groupe (installer, aménager, aider, partager...)</li> <li>- Participer à une vie de groupe restreint pour mener un projet à court terme (dans la séance) ou à moyen terme (dans le module)</li> </ul>			
COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES - Adapter ses déplacements à différents types d'environnements - Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive	<b>VOLER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sauter à partir d'une position surélevée                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• De l'appui pédestre à l'appui pédestre</li> <li>• De l'appui pédestre à la suspension et inversement</li> <li>• Vers le haut, le bas, l'AV, l'AR, en réalisant des figures...</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maîtriser l'équilibre du vol</li> <li>- Dissocier le temps du vol, d'impulsion, de réception</li> <li>- Maintenir ou changer de posture</li> </ul>	
	<b>TOURNER</b>	<b>TOURNER AU SOL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En avant</li> <li>- En arrière</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rester dans l'axe de déplacement</li> <li>- Déclencher la rotation à partir de la position debout</li> <li>- Accélérer la rotation</li> </ul>
		<b>TOURNER ET VOLER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- À partir d'une situation surélevée</li> <li>- De l'appui pédestre à l'appui pédestre vers l'avant, en contre haut, en contre bas</li> </ul>		Tourner en volant : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Déclencher une culbute vers l'avant, sans appui extérieur</li> </ul>
		<b>FRANCHIR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un obstacle : banc, plinth, cheval...</li> <li>- De l'appui pédestre à l'appui quadrupédique</li> </ul>		Coordonner une course d'élan avec un déplacement quadrupédique : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Franchir un obstacle avec appui des mains</li> </ul>
		<b>AUTOUR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- D'une barre</li> <li>- Vers l'avant, vers l'arrière</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tourner autour d'une barre corps groupé en avant et en arrière (éventuellement en suspension avec 2 cordes ou 2 anneaux)</li> </ul>
		<b>SE BALANCER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- À une barre, des cordes...</li> <li>- En suspension manuelle</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer</li> <li>- Maintenir</li> <li>- Freiner</li> </ul> } un balancer
	<b>SE RENVERSER</b>	<b>TENIR EN POSITION RENVERSÉE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Au sol</li> <li>- En appui manuel, quadrupédique</li> <li>- En suspension manuelle ou par les genoux</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rester en appui renversé sur les mains</li> <li>- Prendre et maintenir la position de suspension renversée</li> <li>- Passer par l'ATR dans les éléments acrobatiques</li> </ul>

## QUELQUES CONSEILS DE MISE EN ŒUVRE

Les activités gymniques constituent des moments privilégiés pour mettre en place une éducation à la sécurité au travers de deux axes :

- La sécurité passive, mise en place par l'enseignant, qui consiste à aménager un milieu sécurisant (espaces, matériel, tapis...).
- La sécurité active, visant à intégrer les modalités et les actions permettant d'agir en sécurité dans un groupe.

### **Avant de commencer une séance, penser à :**

- Ôter les bijoux, montres, bracelets... Cela évitera de les perdre et ils peuvent s'avérer dangereux pour les autres,
- Enlever les chaussures (ne pas oublier de passer par le lavage des pieds avant d'aller sur les tapis),
- Faire attacher les cheveux longs (tresses ou élastique),
- Porter des vêtements adéquats (le short sera préféré aux pantalons et aux jupes),
- Vérifier le dispositif concernant la sécurité passive :
  - ▮ Examiner les installations matérielles, leurs fixations, leur stabilité et apporter une attention particulière aux tapis :
    - les placer près de chaque agrès ou appareil (leurs surfaces sont-elles suffisantes ? Faut-il les placer en largeur ou en longueur ? À quel endroit exactement ?),
    - les choisir en fonction de leur consistance (de préférence ferme pour la réception sur les pieds et molle pour les chutes sur le dos ou à quatre pattes).
  - ▮ L'organisation spatiale des ateliers :
    - les répartir de telle façon que l'enfant puisse circuler autour de ceux-ci, se diriger vers un autre lieu sans gêner et sans être gêné ne pas les placer près d'un endroit risquant d'être dangereux : poteau, mur, escalier...
- Constituer des groupes homogènes (niveau d'habileté, groupes de besoins...).

### **Pendant la séance :**

- L'échauffement, en gymnastique, est un moment nécessaire pour préparer physiquement et mentalement les élèves à l'activité qui suit. Il sera toujours constitué de deux parties :
  - ▮ Un échauffement généralisé, sous forme ludique, permettant de s'approprier les espaces de travail et le matériel à disposition.
  - ▮ Un échauffement spécifique, préparant l'élève aux contenus de la séance.
- Veiller au respect des espaces de travail et de l'organisation au niveau de la sécurité passive. Notamment replacer les tapis régulièrement lorsqu'ils ont glissé.
- On préférera une organisation en ateliers plutôt qu'un parcours (source de problèmes divers, voir page 216).
- L'aide et la parade constituent des contenus d'enseignement à part entière. Il appartient à l'enseignant de les intégrer progressivement dans ses cours. Une aide efficace s'effectue au niveau du bassin et/ou des épaules selon les éléments abordés.
- Les élèves étant en apprentissage, on ne peut pas leur confier la parade d'un atelier présentant un danger. C'est l'enseignant qui doit assurer leur sécurité.
- Faire observer les productions des autres et en déduire des règles d'action efficaces lors de regroupements de courte durée et en petit groupe.

## L'ÉCHAUFFEMENT

**Quelques principes à respecter. Lors d'un échauffement on doit :**

- Tenir compte de l'âge des enfants (plus ils sont jeunes, moins l'échauffement généralisé sera nécessaire).
- Veiller à une progressivité dans son intensité.
- Alternier les exercices statiques et dynamiques.
- Répéter plusieurs fois le même geste (des séries de 8 mouvements semblent suffisantes).
- Conduire son mouvement lors des mobilisations de la colonne vertébrale.
- Étirer les muscles sans jamais faire de temps de ressort.

Il sera toujours constitué de 2 parties qui s'enchaînent :

- **Un échauffement généralisé :**

À base d'une sollicitation progressive sur les plans cardio-vasculaire et articulaire. Durant cette partie, le but est d'élever la température du corps, d'augmenter la fréquence ventilatoire, d'augmenter la fréquence cardiaque et de rendre les muscles plus disponibles. Toutes les formes de déplacement sont envisageables pour atteindre ces objectifs.

- **Un échauffement spécifique :**

Celui-ci mobilise les parties du corps les plus sollicitées en gymnastique et permet de mettre en place les fondamentaux de l'activité (gainage, verrouillage des coudes, placement du dos...), les postures d'équilibre (fentes, planches...) et les sauts (vertical, pirouette, assemblé, sissonne...).

Ci-dessous une liste d'exercices non exhaustive :

	Exercices « classiques »	Situations plus « ludiques »
ÉCHAUFFEMENT GÉNÉRALISÉ	<ul style="list-style-type: none"><li>• Course lente</li><li>• Pas chassés</li><li>• Course talons-fesses</li><li>• Course avec montées des genoux</li><li>• Course jambes tendues</li><li>• Foulées bondissantes</li><li>• Sprint...</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jeux d'orientation (suivre un itinéraire constitué par les ateliers en place)</li><li>• Jeux d'expression corporelle, suivre les consignes du maître (les statues, se déplacer comme un éléphant, un canard, une araignée, un lapin, un kangourou, un géant, un nain...)</li><li>• Jeux collectifs (1,2,3 soleil, chat perché sur les ateliers...)</li><li>• Trottiner en écrivant des nombres ou des lettres au sol</li><li>• ...</li></ul>

	Exercices « classiques »	Situations plus « ludiques »
ÉCHAUFFEMENT SPÉCIFIQUE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rotation des poignets</li> <li>• Rotation du tronc</li> <li>• Rotation du cou</li> <li>• Rotation des épaules...</li> <li>• Placement du dos</li> <li>• Assouplissements des articulations les plus sollicitées (épaules, hanches et chevilles principalement)</li> <li>• Renforcement musculaire centré sur les abdominaux essentiellement</li> <li>• Étirements musculaires au niveau des adducteurs et des ischio-jambiers (écart, écrasement facial, écrasement jambes serrées) sans aucun temps de ressort</li> <li>• ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mobilisation de la tête en mimant (oui, non, peut-être...)</li> <li>• Faire le tour du soleil avec les bras (grands cercles des bras) ou des étoiles (cercles des poignets)</li> <li>• Jeux d'expression corporelle en quadrupédie : les statues, se déplacer comme un éléphant, une araignée, un lapin...</li> <li>• Dérouler et enrouler la colonne vertébrale en faisant le chat, le hérisson, le culbuto, le cube...</li> <li>• À partir de la position accroupie, mains au sol, donner des ruades comme un cheval (placement du dos)</li> <li>• Imiter le papillon avec ses jambes (assis tailleur, pied contre pied)</li> <li>• Étirer les adducteurs par 2 assis face à face, mains dans les mains (sans temps de ressort)</li> <li>• Travail du gainage en jouant à la brouette (pas de recherche de vitesse)</li> <li>• Passages d'appui manuel et pédestre facial à dorsal, et inversement</li> <li>• ...</li> </ul>

## LES ACTIVITÉS GYMNIQUES À LA MATERNELLE

L'activité auto-adaptative est privilégiée à l'aide d'ateliers se diversifiant et se complexifiant au fil des séances. Le nombre d'ateliers dépend du matériel et de l'espace disponible. Des groupes de 6 élèves par atelier permettent une organisation optimale.

Les parcours sous forme de circuit pourront être utilisés notamment avec les petites sections, mais ils sont souvent source d'attente et de démotivation. Dans ce dernier cas, il est préférable d'installer un deuxième parcours pour augmenter la quantité d'activité des élèves. On recherchera une certaine stabilité « matérielle » au cours du module d'apprentissage afin de favoriser une démarche exploratoire suivie d'une démarche de structuration.

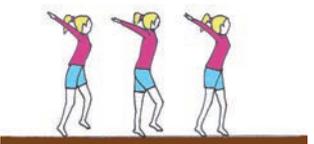
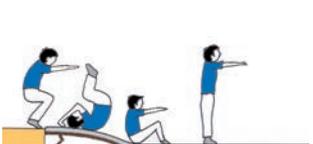
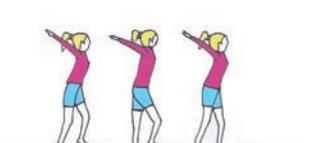
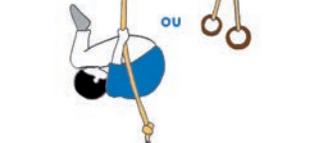
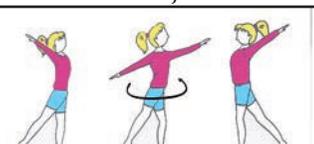
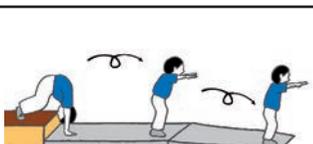
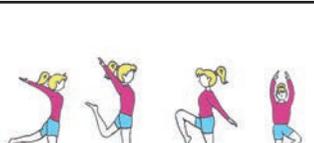
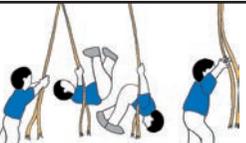
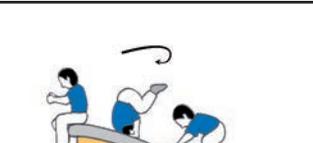
### ► EXEMPLES DE PARCOURS POUR LES SP ET SM

Dispositif	 <p>Tapis + cordes oscillantes    Tremplin    Gros tapis    Banc, caisse, poutre    Tapis</p>
Actions	<p>Se suspendre, se renverser    Sauter, tourner, rouler    S'équilibrer, marcher, sauter, voler</p>
Dispositif	 <p>Plinth    Trampoline    Caisse    Gros tapis    Table, caisse    Tapis</p>
Actions	<p>Quadrupédie, sauter, tourner, rouler, voler, s'équilibrer, se réceptionner</p>
Dispositif	 <p>Poutre    Tapis    Tapis + tapis roulé    Tapis + plan incliné mousse</p>
Actions	<p>Marcher en équilibre, sauter, tourner    quadrupédie, rouler, sauter    rouler, tourner</p>
Indicateurs spatiaux	<p>Sur, devant, en haut, en bas, dans, loin...    au-dessus, sur...    sur, devant, derrière...</p>

Dans un premier temps, on laissera les élèves pratiquer une activité libre sur les parcours. Ensuite, on guidera les apprentissages en précisant les actions à réaliser et les indicateurs spatiaux sur un seul espace à la fois. L'utilisation de cartes symbolisant les verbes d'actions (tourner, sauter, courir...) et d'autres cartes représentant les différents indicateurs spatiaux (par-dessus, dans, à droite, à gauche, sur...) permet d'aborder la notion d'espace-temps avec une approche transdisciplinaire (Voir l'exemple page 216 sur le 3<sup>ème</sup> parcours).

L'utilisation des variables didactiques (contraintes corporelles et/ou aménagement matériel essentiellement) permet d'enrichir et de varier les apprentissages.

► **EXEMPLES D'ATELIERS EN SM ET SG** - Les ateliers sont présentés en 4 niveaux de difficulté croissante à partir des principaux thèmes d'étude.

	Marcher en équilibre (sur une poutre par ex)	Quadrupédie, se renverser	Se suspendre, se balancer	Tourner, rouler	Sauter, voler
N1	 Se déplacer en avant	 Marcher à 4 pattes	 Se suspendre	 Roulade AV plan incliné	 Sauter en contre bas
N2	 Se déplacer sans faire tomber les objets	 Monter le bassin	 Se balancer et franchir la rivière	 Tourner en AR et en AV	 Sauter et toucher un foulard
N3	 Se déplacer en avant et en arrière	 Monter le bassin et 1 pied au-dessus de la tête	 Se balancer d'AV en AR et franchir la rivière	 2 roulades enchaînées	 Sauter et effectuer une figure en vol
N4	 + réaliser deux figures en équilibre sur 1 pied	 Se déplacer sur le côté le long du filet	 Se balancer et tourner en arrière	 Tourner en arrière sur plan incliné	 Sauter et tourner sur soi

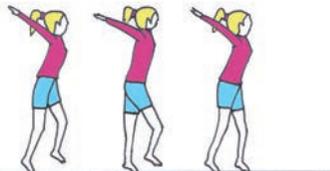
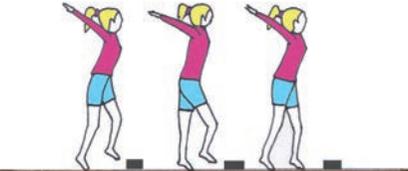
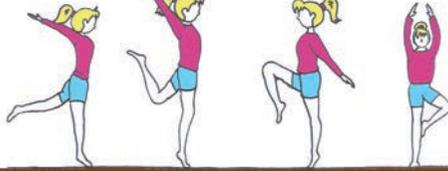
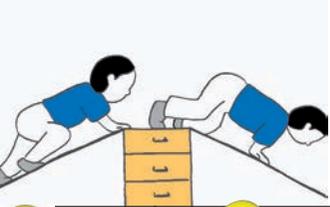
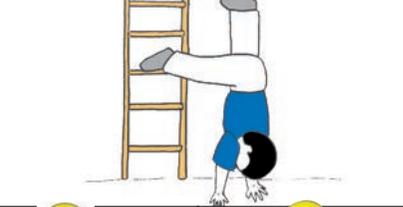
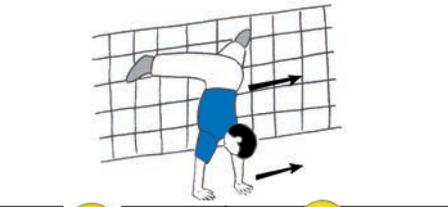
## L'ÉVALUATION À LA MATERNELLE

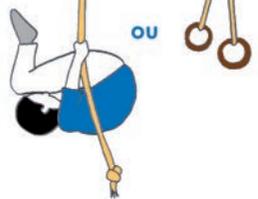
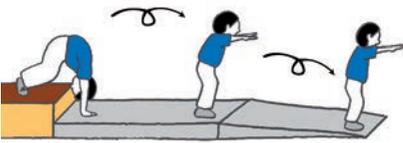
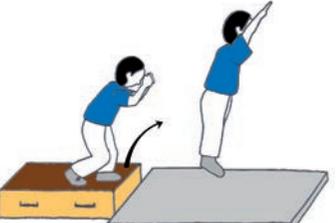
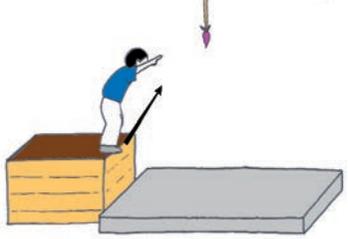
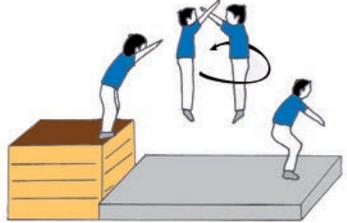
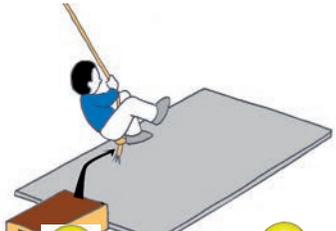
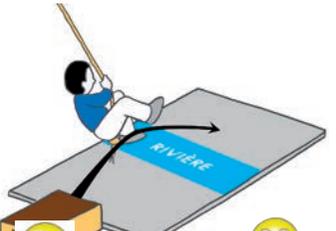
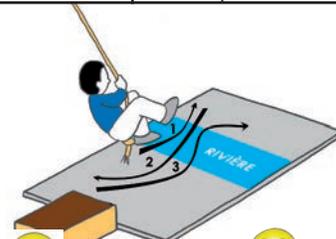
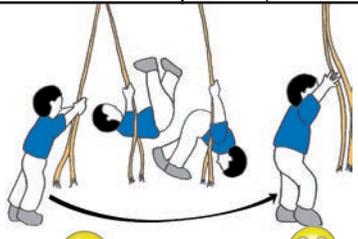
L'évaluation en fin d'apprentissage sera centrée sur les verbes d'action utilisés au cours du module :

- Marcher en équilibre
- Se renverser
- Se balancer
- Tourner/Rouler
- Voler

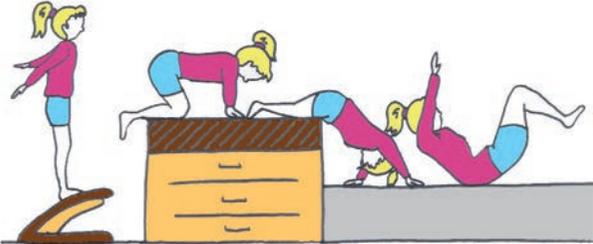
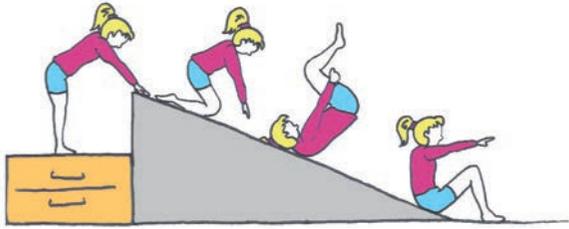
Les critères de réussite étant connus des élèves, il est souhaitable de les associer à leur propre évaluation. Cela peut éventuellement constituer un thème à exploiter en langue orale. On pourra ainsi mettre en mots les actions motrices pour mieux comprendre ce qui a été vécu ou ce qu'il faut faire.

Les fiches d'évaluation peuvent se présenter sous forme de panneaux que les élèves doivent remplir en fonction du niveau de difficulté et du niveau de maîtrise.

Niveau de difficulté	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3		NIVEAU 4	
Marcher en équilibre								
	 Tombe	 Traverse sans tomber	 Tombe	 Traverse sans tomber	 Tombe	 Traverse sans tomber	 Tombe	 Traverse sans tomber
Quadrupédie, se renverser								
	 S'arrête	 Traverse sans s'arrêter	 Ne décolle pas les pieds	 Bassin au-dessus des mains	 Non aligné à la verticale	 Aligné à la verticale	 Ne termine pas la traversée	 Traversée bras tendus

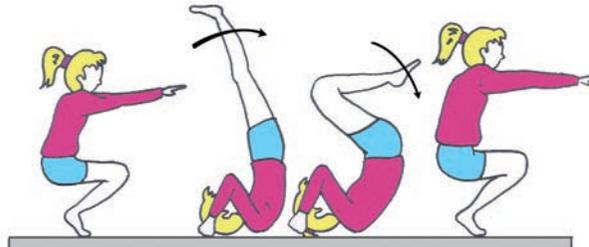
Niveau de difficulté	NIVEAU 1		NIVEAU 2		NIVEAU 3		NIVEAU 4	
Tourner, rouler								
								
Critère de réussite	Arrive assis	Arrive debout	Rotation non contrôlée	Reste en boule. Descente contrôlée	S'arrête entre les deux	2 roulades enchaînées	Désaxée	Arrive sur les pieds
Sauter, voler								
								
Critère de réussite	Tombe	Arrivée équilibrée	Tombe	Arrivée équilibrée	Tombe	Arrivée équilibrée	Tombe	Arrivée équilibrée
Se suspendre, se balancer								
								
Critère de réussite	Lâche avant 5 sec	Reste 5 sec	Tombe dans la rivière	Arrive après la ligne	Tombe dans la rivière	Arrive après la ligne	Ne fait pas la rotation	Rotation effectuée

ACQUISITIONS ATTENDUES DANS LES PRINCIPALES FIGURES GYMNIQUES

ROULADE AVANT		
SAVOIR-FAIRE	SITUATIONS – ORGANISATION	CRITÈRES DE RÉUSSITE ÉLÉMENTS D'OBSERVATION
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tourner en avant lentement, puis rapidement</li> <li>• S'appuyer avec les bras</li> <li>• Accepter de perdre ses repères</li> </ul>	<p><b>Rotation avant</b> à partir d'une position surélevée</p>  <p><b>But :</b> poser les mains sur le tapis et tourner vers l'avant en boule</p> <p><b>Évolutions :</b> Utiliser un plan incliné (tapis, tremplin...)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rester en boule jusqu'à la pose des pieds</li> <li>• Rouler dans l'axe</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Appui des bras</li> <li>• Rester menton poitrine</li> <li>• Maintien de la fermeture du corps pour arriver assis, puis debout</li> </ul>

- Prendre une impulsion pour accélérer la rotation
- Grouper pour accélérer la rotation
- Se situer dans l'espace de rotation

### Roulade avant au sol



**But :** Effectuer une roulade avant

#### Évolutions :

- Varier les positions de départ et/ou d'arrivée
- Enchaîner 2 roulades
- Roulade écart

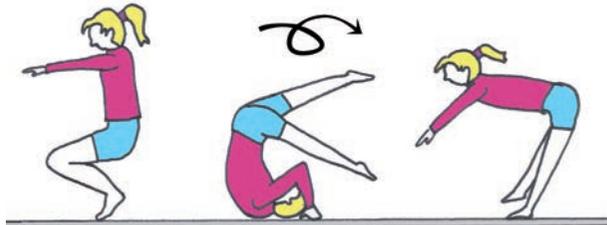
- Arriver debout
- Rouler dans l'axe
- Puis, dans un 2<sup>ème</sup> temps :
- La longueur de la roulade

- Impulsion des jambes
- Premier appui des mains éloigné
- Pose des mains entre les jambes pour la roulade écart
- Maintien de la fermeture du corps pour arriver debout (avancer les épaules)



- Accepter un déséquilibre arrière pour déclencher la rotation
- Pousser sur les bras pour se redresser
- Se situer dans l'espace arrière de rotation

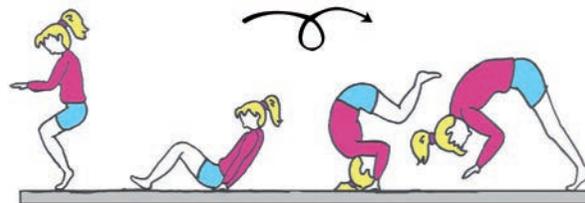
**Roulade arrière écart avec pose des mains au sol.** Les mains sont posées de chaque côté de la tête.



**But :** Effectuer une roulade arrière écart

**Évolutions :**

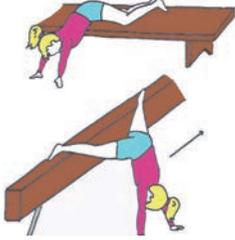
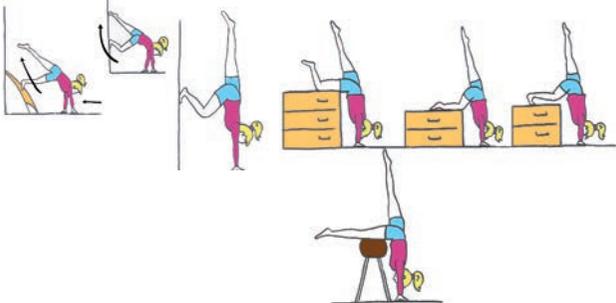
- Enchaîner 2 roulades
- Roulade arriver jambes serrées
- Varier les positions de départ et/ou d'arrivée



- Arriver sur les pieds
- Rouler dans l'axe

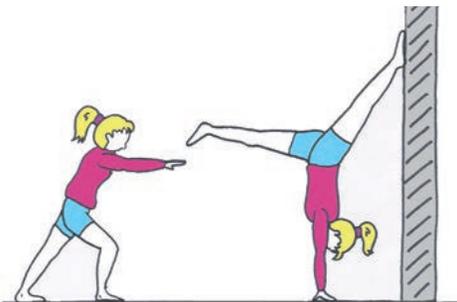
- Déséquilibre vers l'arrière pour créer de la vitesse
- Pose des mains de chaque côté de la tête
- Appui des mains très tôt
- Poussée des bras
- Maintien de la tête dans l'axe
- Maintien de la fermeture du corps pour arriver debout (guidage des pieds vers l'arrière)

## APPUI TENDU RENVERSÉ (ATR)

SAVOIR-FAIRE	SITUATIONS – ORGANISATION	CRITÈRES DE RÉUSSITE ÉLÉMENTS D'OBSERVATION
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Placer les bras dans le prolongement du buste (ne pas fermer l'angle bras / tronc)</li> <li>• Aligner les segments (bras, tronc et jambe libre)</li> <li>• Aligner son corps à la verticale renversée</li> </ul>	<p><b>Se mettre en appui renversé sur les bras</b></p>  <p><b>But :</b> Effectuer une traversée en posant les pieds sur le banc et les mains au sol</p> <p><b>Évolutions :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Même travail avec un point d'appui plus haut : une poutre, une barre...</li> <li>• Se mettre en appui tendu renversé avec 1 jambe à l'aide d'un appui</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Placer le bassin au-dessus des mains (placement du dos)</li> <li>• Conserver les bras tendus (verrouillage des coudes)</li> <li>• Précocité de l'alignement bras-tronc (ouverture de l'angle bras-tronc)</li> <li>• Placement de la tête (regard entre les mains)</li> </ul>

- Prise d'élan par impulsion de la jambe d'appui pour monter à l'ATR
- Prise d'élan par déséquilibre avant en renversement total du corps
- Aligner son corps à la verticale renversée
- Produire une impulsion pieds décalés (poussée de la jambe avant + lancer vers le haut de la jambe arrière) pour élever le bassin et les jambes au-dessus des appuis des bras

### Monter à l'ATR



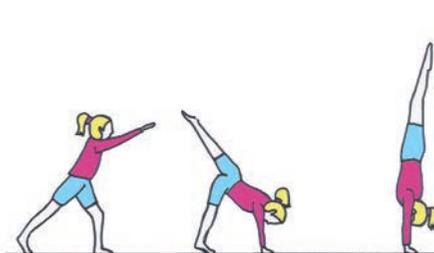
**But :** À partir de la fente avant, poser un pied contre le tapis et revenir en fente avant

### Évolutions :

- Poser les 2 pieds : dos au mur ou ventre collé au mur



- Même travail sans l'aide du mur



- ATR roulade avant

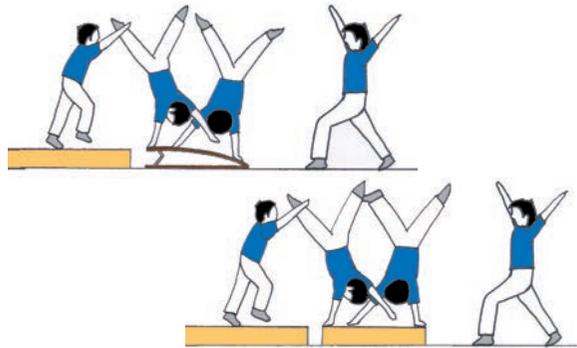
- Aligner à la verticale les mains, les épaules, le bassin et les pieds

- Conserver les bras tendus (verrouillage des coudes)
- Distance entre la pose des mains et le mur
- Précocité de l'alignement bras-tronc (alignement dès la fente avant et maintien pendant la bascule du tronc)
- Coordination entre la bascule du corps et la montée de la jambe arrière
- Placement de la tête (regard entre les mains)
- Gainage du bassin



- Prise d'élan par impulsion de la jambe d'appui pour effectuer une rotation passant par l'ATR
- Prise d'élan par déséquilibre avant en renversement total du corps
- Aligner son corps à la verticale renversée
- Se déplacer sur un plan latéral en rotation de 360°

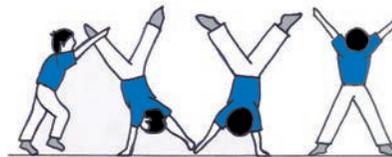
### Roue départ surélevé



**But :** Effectuer une roue en posant les mains sur le tremplin (ou le plinth)

### Évolutions :

- Roue au sol
- Enchaîner 2 roues



- Rondade



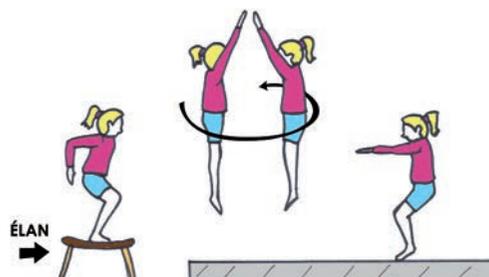
- Passage par la verticale renversée
- Pose des 4 appuis dans l'axe

- Précocité de l'alignement bras-tronc (alignement dès la fente avant ou le sursaut)
- Coordination entre la bascule du corps et la montée de la jambe arrière
- Placement de la tête (regard entre les mains)
- Pose des mains en opposition. La 2<sup>ème</sup> main contribue au redressement du buste



- Enchaîner une course d'élan et un appel 2 pieds
- Orienter son impulsion vers le haut
- Dissocier le temps de vol et la réception
- Coordonner les différentes parties du corps pour réaliser une figure en vol

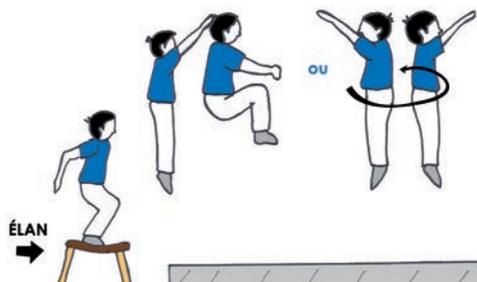
### Effectuer une figure en l'air après une course d'élan et un saut sur le mini-trampoline



**But :** Réaliser la figure imposée (saut vertical, 1/2 tour, tour complet)

#### Évolutions :

- Effectuer une autre figure aérienne (saut groupé, croix de St André, saut carpé...)
- Arriver dans une zone précise



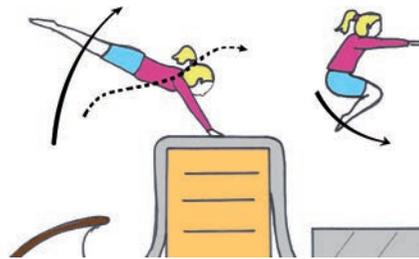
- Arrivée équilibrée

- Enchaînement course d'élan pré-appel, appel 2 pieds
- Impulsion vers le haut
- Maîtrise du corps en vol (tonicité, gainage)
- Réception : amortissement par les jambes
- Distance de réception



- Coordonner courir – pré appel – appel deux pieds
- Lancer les bras, au moment de l'appel (ouvrir l'angle bras-tronc)
- Impulsion des bras pour franchir et se redresser
- Organiser sa réception équilibrée (dans tous les sauts)

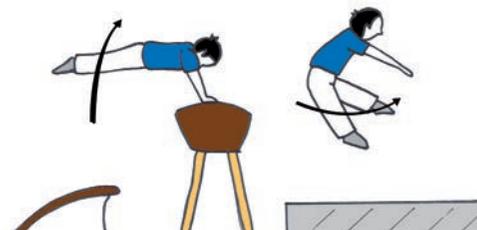
### Franchir un obstacle par appuis dynamiques des mains après une course d'élan



**But :** Franchir le plinth sans poser les pieds

#### Évolutions :

- Saut écart
- Franchissement d'un cheval

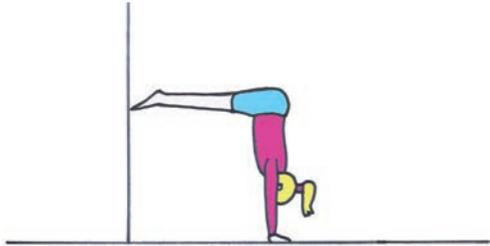
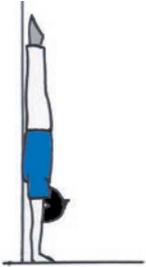


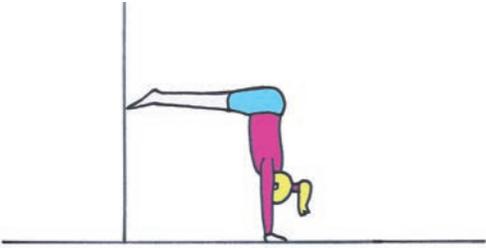
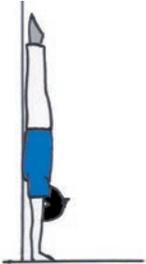
- Arrivée équilibrée
- Distance d'arrivée (apprentissage centré sur l'impulsion des bras)

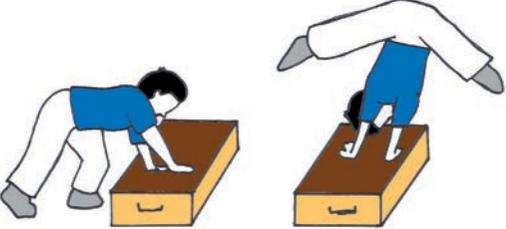
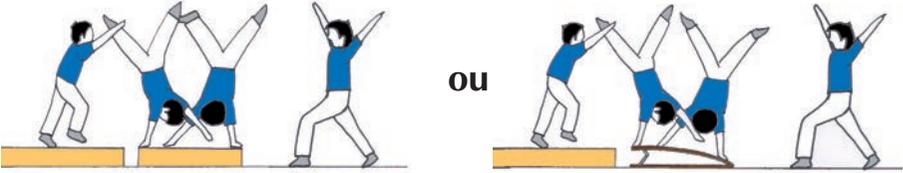
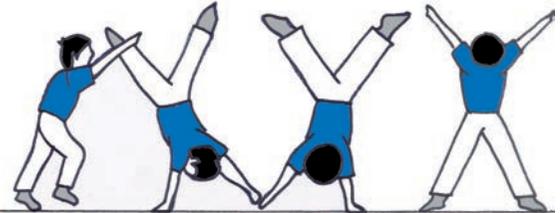
- Enchaînement course d'élan pré-appel, appel 2 pieds sans ralentir
- Impulsion des jambes, puis tirer les talons vers le haut
- Angle bras-tronc à la pose des mains
- Impulsion bras, direction du regard (d'abord les mains puis devant)
- Maîtrise du corps pendant le saut (tonicité, gainage)
- Réception : amortissement par les jambes

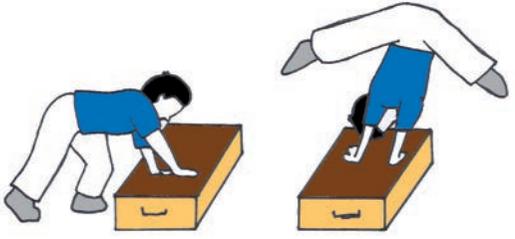
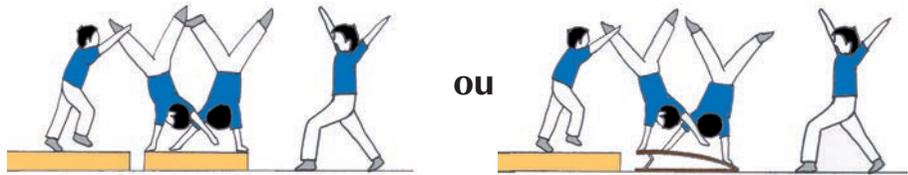
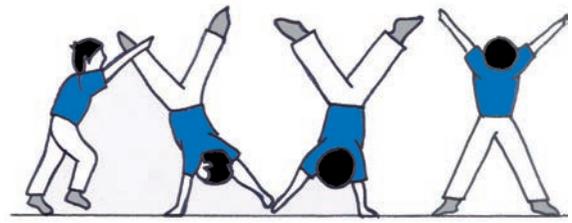
## QUELQUES FICHES DE TRAVAIL ET OUTILS D'ÉVALUATION FORMATIVE

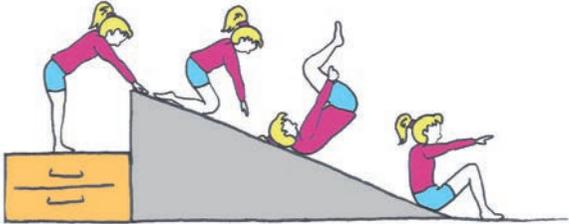
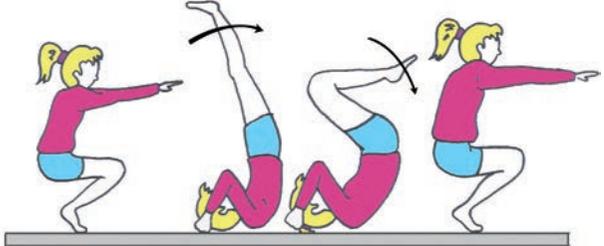
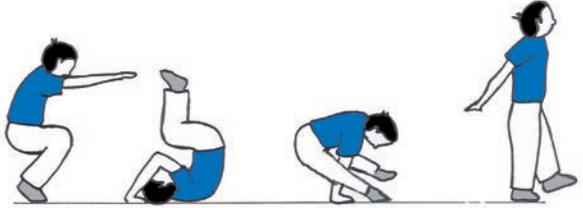
L'ATR : ce que l'élève doit faire pour réussir

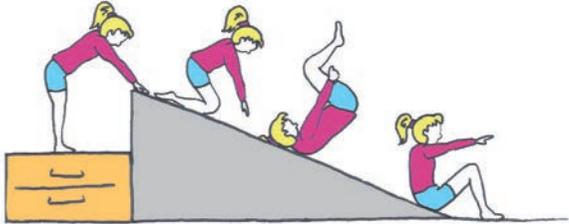
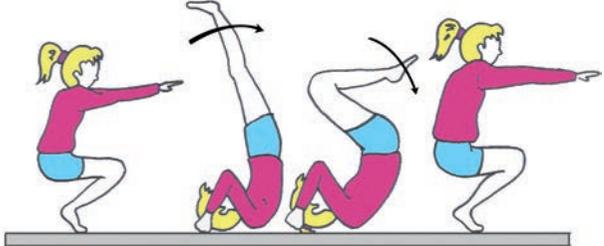
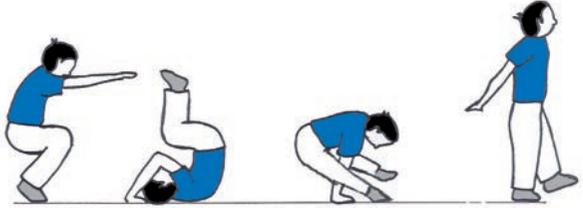
SE RENVERSER		CRITÈRES DE RÉALISATION Pour réussir, je dois...
NIVEAU DE DIFFICULTÉ		
<b>A</b>	Placement dos au mur 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regarder les mains</li> <li>- Garder bras tendus</li> <li>- Ouvrir l'angle bras-tronc</li> </ul>
<b>B</b>	ATR au mur 1 avec parade 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Garder les bras tendus</li> <li>- Pousser vers le plafond</li> <li>- Regarder les mains</li> <li>- Gainage du bassin</li> </ul>
<b>C</b>	ATR au mur 2 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Départ en fente AV</li> <li>- Garder les bras tendus</li> <li>- Tirer le talon de la jambe AR vers le plafond</li> <li>- Regarder les mains</li> <li>- Gainage du bassin</li> </ul>

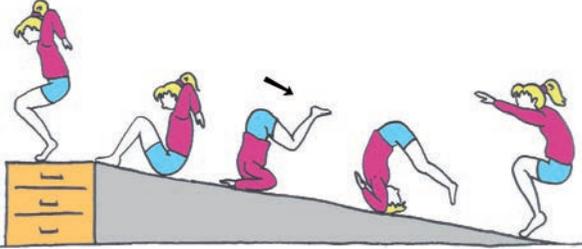
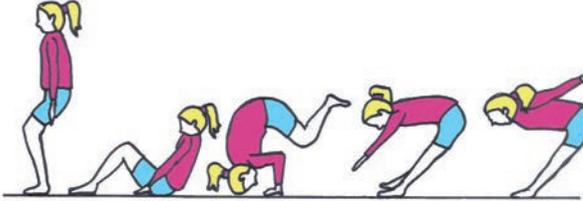
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	CRITÈRES DE RÉUSSITE J'ai réussi, si...
<p><b>A</b></p> <p>Placement dos au mur</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aligner verticalement bassin-épaules-mains</li> <li>- Retour sur les pieds</li> </ul>
<p><b>B</b></p> <p>ATR au mur 1 avec parade</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coller tout le corps au mur</li> <li>- Revenir sur les pieds soit en redescendant, soit en roulant</li> </ul>
<p><b>C</b></p> <p>ATR au mur 2</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seuls les pieds touchent le mur</li> <li>- Retour en fente AV</li> </ul>

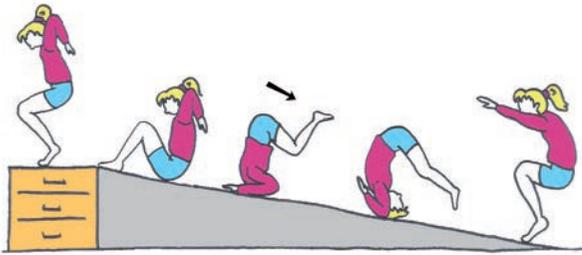
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	CRITÈRES DE RÉALISATION Pour réussir, je dois...
<p><b>A</b> Passage alterné au-dessus d'un plinth</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regarder les mains</li> <li>- Garder les bras tendus</li> <li>- Monter le bassin au-dessus des mains</li> </ul>
<p><b>B</b> Roue départ surélevé</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Garder les bras tendus</li> <li>- Tirer le talon de la jambe AR</li> <li>- Regarder les mains</li> <li>- «Rentrer la 2<sup>ème</sup> main»</li> </ul>
<p><b>C</b> Roue au sol</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Garder les bras tendus</li> <li>- Tirer le talon de la jambe AR</li> <li>- Regarder les mains</li> <li>- «Rentrer la 2<sup>ème</sup> main»</li> <li>- Pousser sur le 2<sup>ème</sup> bras pour se redresser</li> </ul>

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	CRITÈRES DE RÉUSSITE J'ai réussi, si...
<p><b>A</b> Passage alterné au-dessus d'un plinth</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter l'alternance des appuis P-M-M-P-P</li> <li>- Bassin au-dessus des appuis</li> </ul>
<p><b>B</b> Roue départ surélevé</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passage à la verticale renversée</li> <li>- Respect de l'axe</li> </ul>
<p><b>C</b> Roue au sol</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Passage à la verticale renversée</li> <li>- Respect de l'axe</li> </ul>

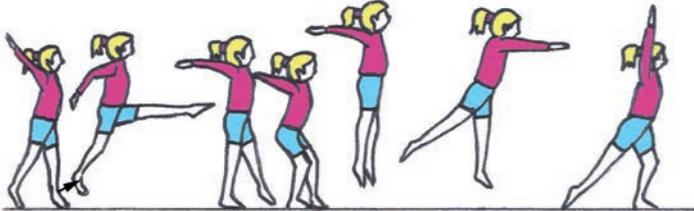
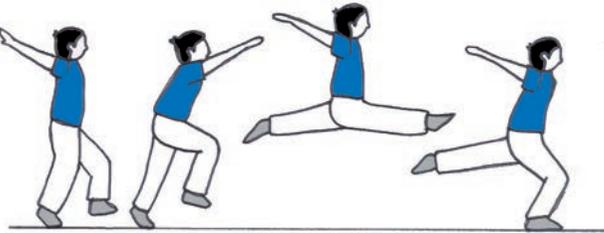
TOURNER	
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	CRITÈRES DE RÉALISATION Pour réussir, je dois...
<p><b>A</b> Sur plan incliné</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rester en boule, menton poitrine</li> <li>- Appuyer sur les 2 bras (avant et après)</li> <li>- Poser la nuque</li> </ul>
<p><b>B</b> Roulade simple</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pousser sur les jambes, poser les mains «loin»</li> <li>- Accélérer la rotation à la fin (attraper les genoux)</li> </ul>
<p><b>C</b> Roulade écart</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Idem ci-dessus</li> <li>- Poser les mains entre les jambes avant que les pieds touchent le sol</li> <li>- Se pencher vers l'avant pour se relever</li> </ul>

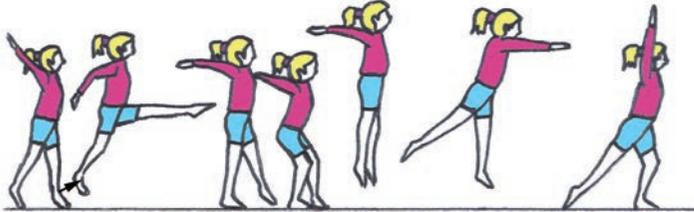
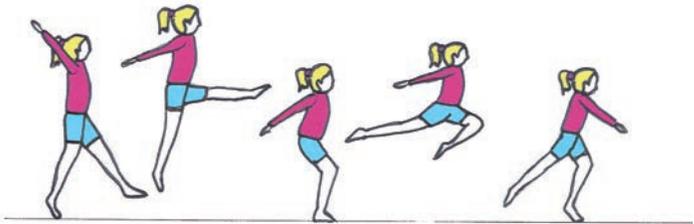
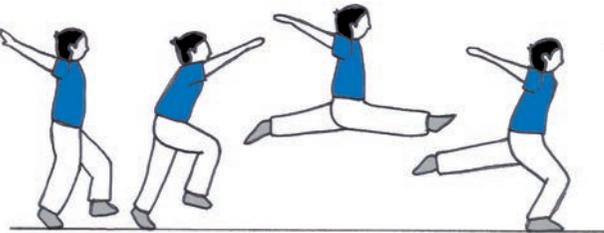
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	CRITÈRES DE RÉUSSITE J'ai réussi, si...
<p><b>A</b> Sur plan incliné</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rouler dans l'axe</li> <li>- Arriver debout</li> </ul>
<p><b>B</b> Roulade simple</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arriver debout sans l'aide des mains</li> </ul>
<p><b>C</b> Roulade écart</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conserver les jambes tendues</li> <li>- Arriver debout</li> </ul>

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	CRITÈRES DE RÉALISATION Pour réussir, je dois...
<p><b>A</b> Sur plan incliné</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rester en boule, menton poitrine</li> <li>- Appuyer sur les 2 coudes</li> <li>- Diriger ses pieds vers le sol à l'arrière</li> </ul>
<p><b>B</b> Roulade arrière avec écart</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poser les mains à côté des oreilles</li> <li>- Pousser sur les bras pour décoller la tête</li> <li>- Poser les pieds au sol très vite</li> </ul>
<p><b>C</b> Roulade arrière groupée</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poser les mains à côté des oreilles</li> <li>- Pousser sur les bras pour décoller la tête</li> <li>- Poser les pieds au sol après avoir décollé</li> </ul>

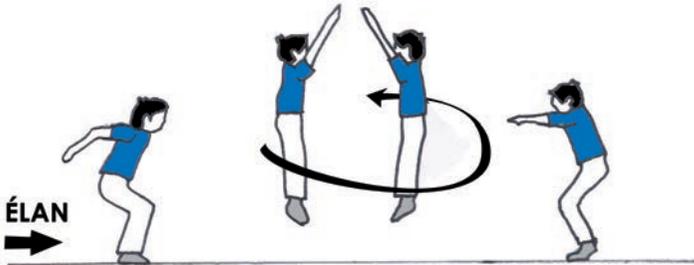
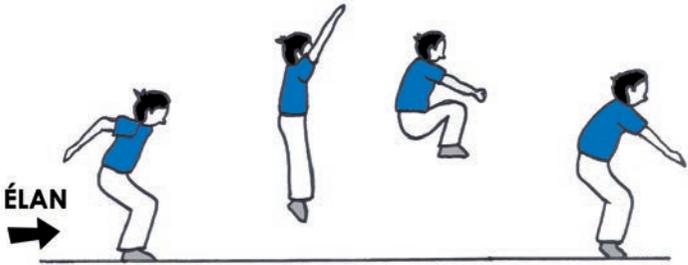
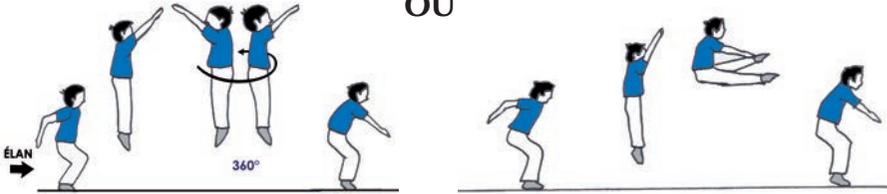
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	CRITÈRES DE RÉUSSITE J'ai réussi, si...
<p><b>A</b> Sur plan incliné</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rouler dans l'axe</li> <li>- Arriver sur les pieds</li> </ul>
<p><b>B</b> Roulade arrière avec écart</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rouler dans l'axe</li> <li>- Arriver jambes tendues</li> </ul>
<p><b>C</b> Roulade arrière groupée</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rouler dans l'axe</li> <li>- Arriver sur les pieds</li> </ul>

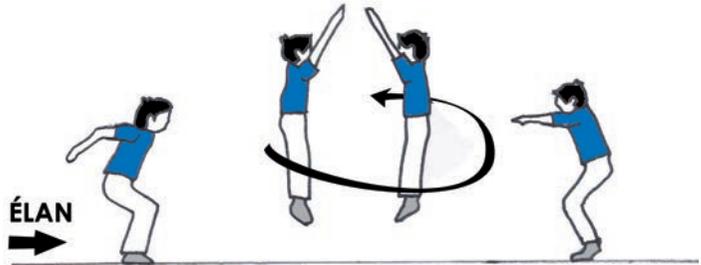
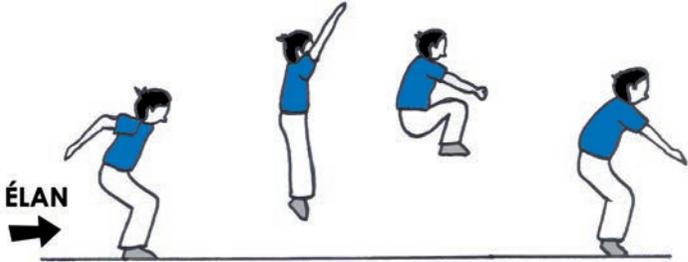
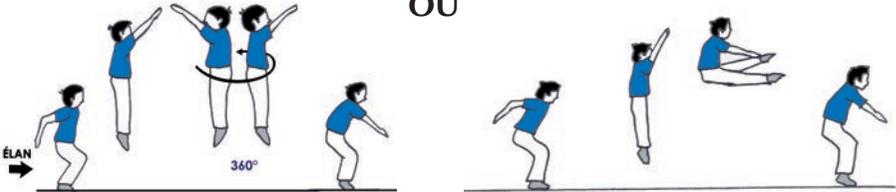
**SAUTER- VOLER**

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	CRITÈRES DE RÉALISATION Pour réussir, je dois...
<p><b>A</b> Saut assemblé - sissonne</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conserver le buste droit</li> <li>- Amortir la réception et se stabiliser avec les bras équilibrateurs pour enchaîner avec un pas</li> <li>- Peu d'amplitude au début</li> </ul>
<p><b>B</b> Saut assemblé - saut de biche</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conserver le buste droit</li> <li>- Amener le pied avant au genou AR</li> <li>- Amortir la réception et se stabiliser avec les bras équilibrateurs pour enchaîner avec un pas</li> </ul>
<p><b>C</b> Saut enjambé</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser les pas d'élan pour sauter vers le haut et l'avant (enjamber une rivière)</li> <li>- Conserver le buste droit</li> <li>- Amortir la réception et se stabiliser avec les bras équilibrateurs pour enchaîner avec un pas</li> </ul>

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	CRITÈRES DE RÉUSSITE J'ai réussi, si...
<p><b>A</b> Saut assemblé - sissonne</p> 	<p>- Enchaîner les deux sauts en restant équilibré</p>
<p><b>B</b> Saut assemblé – saut de biche</p> 	<p>- Enchaîner les deux sauts en restant équilibré</p>
<p><b>C</b> Saut enjambé</p> 	<p>- Amplitude du saut, de l'écart des jambes et maîtrise de la réception</p>

**SAUTS ACROBATIQUES :**  
ce que l'élève doit faire pour réussir

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	CRITÈRES DE RÉALISATION Pour réussir, je dois...
<p><b>A</b> Saut vertical 1/2 tour</p> 	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utiliser les bras pour sauter</li><li>- Gainage du bassin</li><li>- Amortir la réception et se stabiliser avec les bras équilibrateurs</li></ul>
<p><b>B</b> Saut groupé</p> 	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utiliser les bras pour sauter</li><li>- Monter les genoux vers la poitrine</li><li>- Amortir la réception et se stabiliser avec les bras équilibrateurs</li></ul>
<p><b>C</b> Saut vertical 1 tour ou Saut carpé</p> <p>OU</p> 	<ul style="list-style-type: none"><li>- Voir les deux sauts précédents</li></ul>

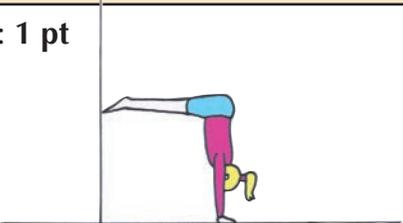
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	CRITÈRES DE RÉUSSITE J'ai réussi, si...
<p><b>A</b> Saut vertical 1/2 tour</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enchaîner course/saut et appel sur deux pieds</li> <li>- Réception stabilisée</li> </ul>
<p><b>B</b> Saut groupé</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enchaîner course/saut et appel sur deux pieds</li> <li>- Réception stabilisée</li> </ul>
<p><b>C</b> Saut vertical 1 tour ou Saut carpé</p> <p>OU</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enchaîner course/saut et appel sur deux pieds</li> <li>- Réception stabilisée</li> </ul>

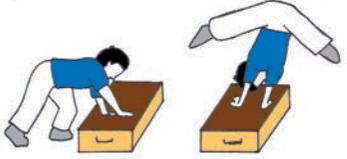
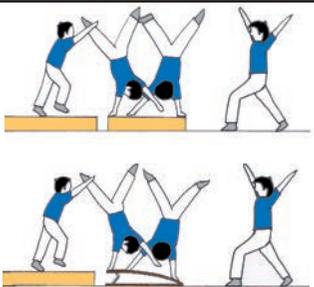
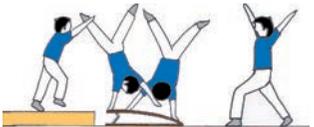
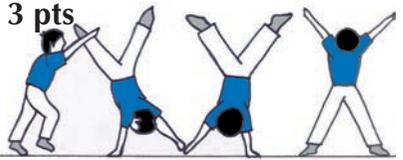
## L'ÉVALUATION – NOTATION DES ATELIERS

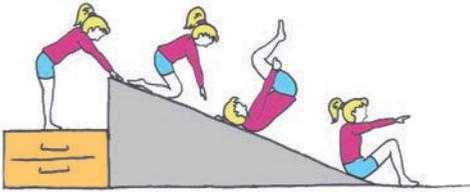
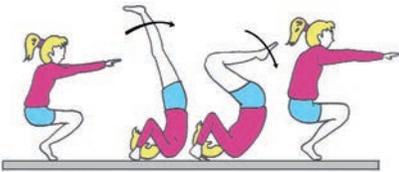
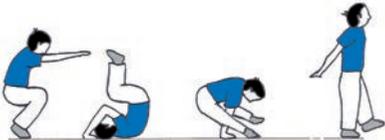
Pour évaluer la prestation d'un élève, le juge de l'atelier note les points attribués à la difficulté + les points accordés à la maîtrise.

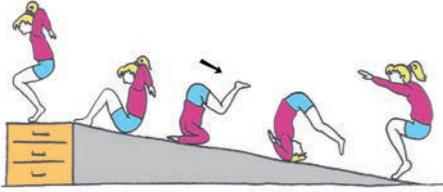
Exemples :

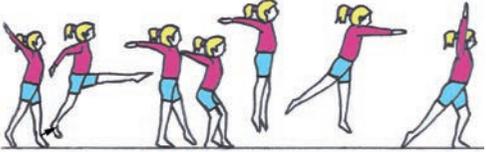
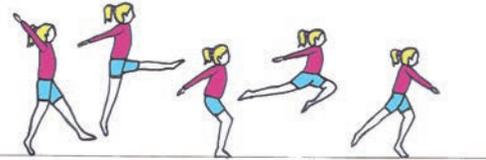
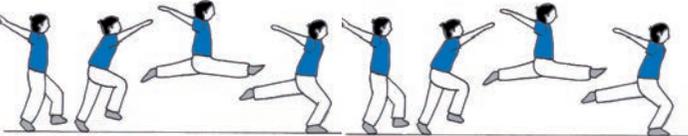
NOMS	DIFFICULTÉ	MAÎTRISE	NOTE
Teriimoana	3	2	5 points
Vaimiti	2	1	3 points
Christiane	1	3	4 points

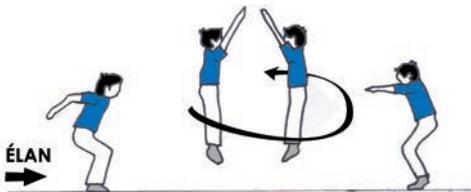
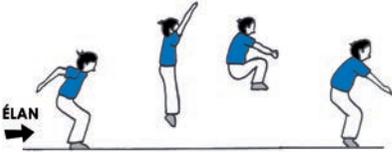
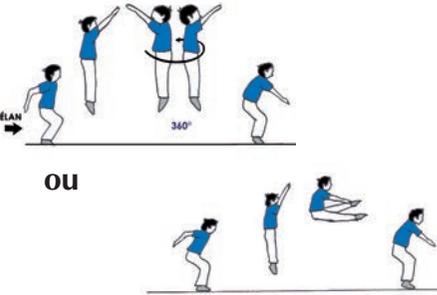
L'ATR	
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	ÉVALUATION DE LA MAÎTRISE
<p>A : 1 pt</p> 	<p><b>1 pt</b> Non-alignement vertical des mains, des épaules et du bassin</p>
<p>B : 2 pts</p> 	<p><b>2 pts</b> Position non maintenue</p>
<p>C : 3 pts</p> 	<p><b>3 pts</b> Position maintenue 3 secondes</p>

LA ROUE	
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	ÉVALUATION DE LA MAÎTRISE
<p>A : 1 pt</p> 	<p><b>1 pt</b> Arrivée déséquilibrée ou chute</p>
<p>B : 2 pts</p>  <p>ou</p> 	<p><b>2 pts</b> A, bassin non aligné verticalement B et C, le passage des jambes ne se fait pas à la verticale</p>
<p>C : 3 pts</p> 	<p><b>3 pts</b> A, bassin au dessus des appuis B et C, passage des jambes à la verticale</p>

ROULADE AVANT	
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	ÉVALUATION DE LA MAÎTRISE
<p>A : 1 pt</p> 	<p><b>1 pt</b> Ne se relève pas, ou après un arrêt assis au sol</p>
<p>B : 2 pts</p> 	<p><b>2 pts</b> Se relève sans arrêt : - avec l'aide des mains (difficultés A et B) - jambes fléchies (pour la difficulté C)</p>
<p>C : 3 pts</p> 	<p><b>3 pts</b> Se relève sans arrêt : - sans l'aide des mains (difficultés A et B) - avec les mains, jambes tendues (pour la difficulté C)</p>

ROULADE ARRIÈRE	
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	ÉVALUATION DE LA MAÎTRISE
<p>A : 1 pt</p> 	<p><b>1 pt</b> Arrivée sur les genoux</p>
<p>B : 2 pts</p> 	<p><b>2 pts</b> Arrivée sur les pieds</p>
<p>C : 3 pts</p> 	<p><b>3 pts</b> Arrivée sur les pieds jambes tendues</p>

SAUTS CHORÉGRAPHIQUES	
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	ÉVALUATION DE LA MAÎTRISE
<p>A : 1 pt</p> 	<p><b>1 pt</b> Arrêt entre les deux sauts</p>
<p>B : 2 pts</p> 	<p><b>2 pts</b> Les deux sauts sont enchaînés mais l'arrivée est déséquilibrée</p>
<p>C : 3 pts</p> 	<p><b>3 pts</b> Enchaînement des deux sauts avec amplitude (hauteur des sauts)</p>

SAUTS ACROBATIQUES	
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	ÉVALUATION DE LA MAÎTRISE
<p>A : 1 pt</p> 	<p><b>1 pt</b> Arrivée déséquilibrée</p>
<p>B : 2 pts</p> 	<p><b>2 pts</b> Arrivée équilibrée</p>
<p>C : 3 pts</p>  <p>ou</p> 	<p><b>3 pts</b> Arrivée équilibrée + amplitude du saut (hauteur)</p>

## L'ÉVALUATION DES ENCHAÎNEMENTS

Enchaîner, en gymnastique, c'est réaliser une suite d'éléments gymniques sur un espace délimité dans le but d'une production artistique et esthétique appréciée par un jury. La recherche esthétique, maîtrise et précision du geste doivent primer sur la prise de risque hasardeuse.

Malgré tout, l'évaluation d'un enchaînement ne peut pas ignorer son niveau de difficulté. C'est pourquoi la notation prendra en compte les 2 paramètres :

- la difficulté de l'enchaînement (qui est égale à la somme des difficultés réalisées :  $A = 0,5$ ;  $B = 1$ ;  $C = 1,5$ ),
- l'exécution de l'enchaînement (qui représente la maîtrise de la production).

**Par exemple**, à la fin du module d'apprentissage, l'élève doit produire 2 enchaînements différents :

- le premier sera constitué d'un saut, d'une rotation et d'un renversement (dans n'importe quel ordre),
- le second comportera un franchissement suivi d'une rotation, d'un saut et d'une position de maintien.

Vaimiti effectue les enchaînements suivants :

Enchaînement 1 : roue (C), 2 pas d'élan saut 1/2 tour (A), roulade arrière écart (B)

=  $1,5 + 0,5 + 1 = 3$  points

Enchaînement 2 : franchissement par pose des pieds suivi d'une pirouette  $-360^\circ$  (C), roulade avant (A) saut groupé (B), planche faciale (B)

=  $1,5 + 0,5 + 1 + 1 = 4$  points

- Difficulté : Sa note de difficulté coïncidera avec la somme des valeurs de chacun des éléments choisis validés par le jury.
- Exécution : Sa note d'exécution correspondra à la maîtrise de la production attribuée par le jury :
  - 1 point : en cas de chute pendant l'enchaînement ou d'une difficulté réalisée en plusieurs tentatives.
  - 2 points : arrêts entre les éléments.
  - 3 points : les éléments sont enchaînés, mais des déséquilibres se produisent dans les réceptions ou les maintiens.
  - 5 points : réceptions et maintiens maîtrisés, enchaînement rythmé.

Résultats	Vaimiti	DIFFICULTÉ	EXÉCUTION	NOTE
	Enchaînement 1	3	5	8
	Enchaînement 2	4	3	7

**NOTE : 15**

Selon les choix pédagogiques de chacun on peut proposer deux types d'enchaînements :

- **L'enchaînement dit « à trou »**, où la composition de la production est imposée, le choix des difficultés pour « remplir les trous » étant laissé à l'initiative de l'élève. Ce type de travail simplifie la tâche des élèves au niveau de la combinaison des actions, mais laisse peu de place à l'originalité et à l'émotionnel.

L'axe majeur se situe au niveau de l'appropriation des difficultés gymniques, de la recherche de la performance.

Exemple : 2 pas d'élan, (saut suivi d'une roulade avant), un pas fente avant, (ATR), 2 pas d'élan saut avec un demi-tour, (maintien sur 1 pied), prise d'élan et (franchissement du plinth).

- **L'enchaînement « libre »** où la créativité des élèves prédomine, tant dans le choix des difficultés que dans la combinaison des actions. Dans cette alternative, l'enseignant est davantage centré sur l'originalité et l'autonomie.

On peut, dans ce cas, proposer un accompagnement musical au choix de l'élève.

Exemple : réaliser un enchaînement de 5 éléments de familles différentes en aller-retour.

## LA RENCONTRE

Dans le cadre des rencontres scolaires, nous proposons deux types de rencontres :

### - Pour le cycle 2 :

Sous la forme d'un « plateau gymnique » : La rencontre s'effectue sur un nombre d'ateliers adaptés au nombre d'élèves, soit 1 atelier pour 6 élèves. Après quelques minutes d'entraînement sur l'atelier, les trois premiers sont évalués par les 3 autres. Puis, changement de rôles. Au signal, les groupes passent à l'atelier suivant. On peut s'inspirer des ateliers de la page 244 à la page 246, mais aussi en ajouter d'autres en fonction du matériel disponible. Au final, les participants obtiennent un diplôme en fonction du nombre de points acquis. Par exemple : le tremplin de bronze, le tremplin d'argent et le tremplin d'or.

### - Pour le cycle 3 :

Comme en acrogymp, la rencontre peut avoir lieu autour d'un thème. Les élèves devant produire un enchaînement de 5 éléments gymniques liés par des éléments chorégraphiques en rapport avec le thème choisi. Un support musical est souhaitable.

Nous proposons les thèmes suivants : le cirque, la danse, les robots... ou tout autre thème suffisamment ouvert permettant des interprétations diverses.

## ANNEXE CYCLE 3

### Exemple de tableau de difficultés par famille en fin de cycle 3

	DIFFICULTÉS A = 0,5	DIFFICULTÉS B = 1	DIFFICULTÉS C = 1,5
<b>ROTATION AVANT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Roulade avant simple</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2 roulades enchaînées</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Roulade écart</li></ul>
<b>ROTATION ARRIÈRE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Roulade arrière simple ou écart</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2 roulades enchaînées</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Arrivée jambes serrées et tendues</li></ul>
<b>RENVERSEMENT</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ATR monter 1 seule jambe</li><li>• Placement du dos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ATR passager</li><li>• ATR ciseau</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ATR roulade AV</li><li>• Roue, rondade</li></ul>
<b>SAUTER</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saut simple ou saut avec 1/2 tour</li><li>• Saut assemblé - sissonne</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saut groupé ou écart</li><li>• Saut assemblé - saut de biche ou saut enjambé</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saut carpé ou pirouette complète</li><li>• Deux sauts enjambés enchaînés</li></ul>
<b>FRANCHIR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Franchir avec pose des genoux</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Franchir avec pose des pieds</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Franchir sans poser les pieds</li></ul>
<b>MAINTIEN</b> <b>Postures tenues 3 secondes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Chandelle</li><li>• Planche écart</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Attitude sur 1 pied</li><li>• Planche faciale</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Attitude sur 1/2 pointes</li><li>• Y</li></ul>

## IV. RONDES ET JEUX CHANTÉS



### DÉMARCHE – CONSEILS DE MISE EN ŒUVRE

- Il est nécessaire de mettre le plus en avant la notion de jeu et de plaisir. Pour cela il faut être patient, ne pas avoir d'exigences précoces sur le plan de l'homogénéité et sur le plan collectif car c'est par la répétition que l'enfant va progresser.
- La démarche par essais et erreurs sera privilégiée dans un premier temps pour céder la place à une démarche comparative (observation / imitation) dans un deuxième temps.
- Il est préférable de chanter (l'enseignant et les enfants) plutôt que d'utiliser un support audio. Cela permet de faire des surprises au travers de divers jeux vocaux, d'accélération, de silences, de théâtralisations, d'interprétations en employant tantôt une voix aiguë tantôt une voix grave, en prenant un rôle déterminé...
- Une pratique régulière est nécessaire. Elle conditionne une bonne connaissance du répertoire et favorise l'expression et la création au travers de diverses interprétations libres et spontanées. Chaque danse sera travaillée sur plusieurs séances, puis reprise régulièrement en guise de mise en train.
- L'organisation du groupe classe évolue avec l'âge des enfants. D'une organisation collective ou en 2 groupes chez les petits à une gestion en petits groupes (2, 3 ou 4) chez les grands.

### COMPÉTENCES ET SAVOIRS

#### - Les compétences visées au cycle 1 :

- ▶ Transformer le réel
- ▶ Donner du sens et de la lisibilité
- ▶ Être danseur, être spectateur critique

#### - Les savoirs visés au cycle 1 :

- ▶ Reconnaître des rythmes et intégrer progressivement les notions de temps (pulsation, accentuation...)
- ▶ Situer l'espace proche (devant, derrière, intérieur, extérieur...)
- ▶ Effectuer des modes de déplacement, des frappes, des gestes divers et les coordonner de différentes manières
- ▶ Produire et reproduire une forme signifiante
- ▶ Imiter l'autre
- ▶ Danser seul, à 2, à plusieurs
- ▶ Accepter l'autre en tant que partenaire

- ▶ Accepter les différents rôles donnés
- ▶ Repérer des actions, des formes signifiantes par rapport au thème
- ▶ Mémoriser une ou plusieurs actions
- ▶ Reconnaître des statuts différents : danseur – spectateur
- ▶ Accepter le regard de l'autre

## PROGRESSION DES APPRENTISSAGES

On distingue 4 étapes :

### → L'enfant danse seul, pour lui

Les rondes et les jeux dansés où l'enfant doit suivre une consigne (souvent corporelle) ou imiter le maître correspondent à cette étape. Les objectifs principaux sont : l'entrée dans l'activité, suivre les indications au fur et à mesure, connaître les différentes parties de son corps et imiter un animal ou un personnage. Par exemple : *un petit pouce qui bouge, mes petites mains, rouru e...*

### → L'enfant danse dans une ronde

Il s'agit au cours de cette étape de proposer des rondes simples pour agir ensemble. Cette étape permet à l'enfant : d'oser danser devant le groupe, de choisir et d'accepter d'être choisi, de réagir à un signal sonore et de danser ensemble.

Par exemple : *faisons la ronde, mama po, et quand serons-nous sages...*

### → L'enfant danse avec les autres

Les rondes qui proposent des files, des cortèges, des farandoles, des ponts ou des tunnels s'appliquent à cette étape. Accepter de mener ou de suivre une allure et se déplacer dans différentes directions constituent les principaux savoirs visés.

Par exemple : *connaissez-vous la jungle, les crêpes, passe passera...*

### → L'enfant danse en se situant dans le groupe et dans l'espace

L'enfant danse en groupe (2, 3 4...) pour réaliser des formations plus complexes : des lignes, des cercles, des formations à 2.

Elles ont pour finalités : suivre des phrases musicales, mémoriser les figures et leur enchaînement, se situer à l'intérieur de la formation.

Par exemple : *mademoiselle voulez-vous, l'herbette, la bonne galette, en allant à Mai'ao...*

Les deux premières étapes sont caractéristiques de la pratique des rondes en section de petits. Les deux dernières reflètent davantage le travail effectué avec des sections de moyens ou de grands.

## RÉPERTOIRE ET APPRENTISSAGES

Les tableaux suivants viennent compléter le livret édité par le CRDP de Polynésie française : « Rondes et jeux chantés ». Nous proposons une liste non exhaustive des apprentissages sollicités par cette activité à partir du répertoire du livret.

Les apprentissages ont été listés à partir de 4 observables :

- **La motricité** : tout ce qui concerne le répertoire moteur de base des activités d'expression au travers d'une mobilisation corporelle de plus en plus complexe. Les situations mettront en jeu les différentes parties du corps, la mobilisation segmentaire, l'équilibre, les déséquilibres, les déplacements, les sauts...
- **L'espace** : par l'utilisation de l'espace corporel proche (le corps et le prolongement des bras), des différentes formations dans l'espace (ligne, ronde, moulins, tunnel...) et l'espace de déplacement (les directions, les niveaux, les tracés, l'amplitude...),
- **Le temps** : par le repérage et la compréhension des supports sonores (phrase, pulsation, rythme, accent, vite, lent, accéléré...),
- **La relation** : les rondes étant avant tout une activité collective, nous avons limité l'aspect relationnel à la communication avec l'autre (nombre de danseurs, rôles à tenir, coordination...).







### Activités athlétiques

- L'athlétisme des 3 à 12 ans - A. M et O. HAVAGE - Éditions revue EPS - 1993
- Faire de l'athlétisme à l'école – Dossier BCU – Y. RIBAUT– 2003
- L'athlétisme à l'école - Fédération Française d'Athlétisme - Cd rom n°2 - 2006
- Activités athlétiques - Équipe départementale EPS du Pas de Calais
- Tables de cotations USEP

### Pirogue

- Didactique de l'EPS n°3 A.P.P.N en E.P.S « Vers une approche transversale du canoë-kayak, de l'escalade et de la voile » chapitre CK C.R.D.P Dijon - Deltour Rozoy - 1993
- Dossier technique et pédagogique canoë-kayak revue E.P.S n° 248 - 1994
- Document de travail de Sylvaine DELTOUR IPR/IA EPS - Grenoble - 2002

### Natation

- Nager. De la découverte à la performance. - P. SCHMITT - Éditions Vigot - 1992
- Natation pour les 6-12 ans - C. COUDRIER, B. MAURY - Éditions Revue EPS - 2000
- Natation à l'école élémentaire - 17 repères - Équipe des CPD/CPC de Gironde - Éditions Revue EPS - 1982
- Activité aquatique à l'école maternelle - Éditions Revue EPS - 1992
- Document départemental de l'équipe EPS du Tarn : 80 situations pour nager du cycle 1 au cycle 3 - 2002

### Jeux d'opposition et de préhension

- Activités de lutte - Équipe départementale EPS1 de la Sarthe (ÉduSarthe - Collection Ressources) 1997
- Les jeux de combat à l'école - Équipe départementale EPS du Calvados (livrets départementaux) 2006
- Activités d'opposition : la lutte à l'école élémentaire en EPS. R. MICHAUD in EPS : contenus et didactique (Éditions SNEP) 1981
- Les sports de combat, les jeux d'opposition à l'école élémentaire - Essai de réponses (Éditions Revue EPS) 1990

### Badminton

- Badminton – F. Grunenfelder & G. Couartou - Éditions Revue EPS - 1996
- Badminton à l'école - Document élaboré par P. Kapusta - CPD du Pas de Calais - 1998
- L'enfant et le Badminton - Édité par FFBA-USEP-UFOLEP - 1997

## Jeux Collectifs

- Les jeux sportifs collectifs à l'école élémentaire - CRDP de Grenoble - par R. NE, H. JULLIAN, P. VUILLERME et l'équipe des C.P. d'EPS de l'Isère
- Les jeux collectifs à l'école - Équipe EPS premier degré du Calvados - 2001
- Les jeux collectifs - Équipe EPS premier degré de la Sarthe - 2007/2008
- Des jeux collectifs pour la Maternelle - Équipe EPS premier degré du Tarn et Garonne - 2006

## Volley-Ball

- Volley-ball, logique des actions et cascades de problèmes - METZLER J. & BONNEFOY G. - AEEPS - 1991
- Sports collectifs, jouer en équipe - BONNEFOY G. & LAHUPPE H. - Les cahiers Actio - 1997
- Le Volley Ball 1 contre 1 à l'école primaire et en 6ème - BRETON J.-L. - Document du groupe de réflexion de la Mayenne
- Illustrations montées par Heinui LE CAILL
- Images de ROUDNEFF (<http://acrosport.roudneff.com>)

## Acrogym

- Acrosport - C. Huot-Monéta & M. Socié - Éditions Revue EPS - 1998
- Enseigner l'acrosport - T. Froissart - Editions les cahiers Actio - 1997
- Activités artistiques pour les 3-12 ans, Danse, Acrosport, Gymnastique rythmique - C. Catteau, & A.M. Havage - Editions Revue EPS - 2004
- EPS - Acrosport - Équipe des CPC/CPD EPS de l'Essonne - IA de l'Essonne
- Illustrations montées par Heinui LE CAILL
- Images de ROUDNEFF (<http://acrosport.roudneff.com>)

## Gymnastique Sportive

- Spirales, spécial didactique - P. GOIRAND - UFRAPS Lyon 1987
- Gymnastique aux agrès en Maternelle - Conseillers pédagogiques EPS de l'Inspection Académique de Strasbourg - 2001
- La gymnastique sportive à l'école primaire - Conseillers pédagogiques EPS du Haut Rhin - 2005
- De découvrir ses possibilités corporelles ... aux activités gymniques au sol et aux agrès - Manuel de l'équipe EPS1 du Cantal - Tome 2 - 2006
- Document de synthèse « Projet et évaluation réalistes en Gymnastique Sportive » - FPC académie de Montpellier - Alain MARTRE - 2002
- Les illustrations ont été réalisées par Marianne JUVENTIN, élève institutrice à l'École Normale Mixte de Polynésie Française et Alain MARTRE

### **Rondes et jeux chantés**

- Rondes et jeux chantés - P. GOURDON & J.-P. BERLIER - CRDP de Polynésie française - 1998
- Rondes et jeux dansés - Équipe départementale du premier degré en EPS du Calvados - 2004

### **Ouvrages généralistes**

- Les programmes de l'école primaire, les documents d'application et les documents d'accompagnement - MEN - 2002 à 2006
- Le guide de l'enseignant, tome 2 - Éditions revue EPS - Édition de juillet 2005
- À l'école de l'éducation physique - CRDP des Pays de la Loire - Les formateurs de l'Académie de Nantes, sous la direction de M. DELAUNAY - 1995
- Collection des « essais de réponses » - Revue EPS
- Apprendre par l'action - C. GEORGE - PUF - 1983
- Enseigner l'EPS en Polynésie française - CRDP de Polynésie française - A. MARTRE - 2009

### **Sites internet**

- <http://netia62.ac-lille.fr/Siteia62/eps/ministade/minist.html>
- <http://www.ac-caen.fr/calvados/eps/index.htm> document activités aquatiques
- [http://www.ia94.ac-creteil.fr/eps/resdep/docpeda/Classeur\\_peda\\_natation.pdf](http://www.ia94.ac-creteil.fr/eps/resdep/docpeda/Classeur_peda_natation.pdf)
- <http://eps.ac-dijon.fr/acrospor/index.htm>- auteur Thierry ROIG-PONS
- [http://membres.lycos.fr/patmes/acrospor/pages/acrogym\\_primaire\\_c3.htm](http://membres.lycos.fr/patmes/acrospor/pages/acrogym_primaire_c3.htm)
- <http://acrosport.roudneff.com>

Je tiens à remercier plus particulièrement

**Christian LOMBARDINI**, Inspecteur de l'Éducation Nationale et Directeur de l'École Normale Mixte de Polynésie Française  
pour sa lecture critique et constructive

ainsi que

**Alain BAUDOT**, Inspecteur de l'Éducation Nationale, Inspecteur-Professeur à l'École Normale Mixte de Polynésie Française

et

**Charles BERGER**, professeur d'EPS, Chargé de mission pour le développement de l'EPS à l'école primaire  
pour leur contribution à la validation des propositions pratiques

sans oublier **Marianne JUVENTIN** qui a eu la gentillesse de reprendre certaines illustrations concernant la gymnastique

Auteur : Alain MARTRE

Illustrations : Marianne JUVENTIN, Vetea PUGIBET et Heinui LE CAILL

Maquette : Vetea PUGIBET et Heinui LE CAILL

Responsable de la publication : Mairenuï LEONTIEFF

Travaux initiés et réalisés sous la direction de : Aline-Titihu HEITAA-ARCHIER, IEN

Directrice de la publication : Maryel TAEAETUA-PEREZ, Directrice du CRDP

ISBN 2-916454-66-7

PI 2626-1020

Imprimé par TAHITI GRAPHICS en 300 exemplaires

© CRDP - 2012

[www.crdp.pf](http://www.crdp.pf)



Cet ouvrage, qui fait suite à « **Enseigner l'EPS en Polynésie française** », a été réalisé avec le souci de donner aux enseignants de l'école primaire les outils nécessaires pour enseigner l'EPS comme n'importe quelle autre discipline.

Il constitue un guide pratique pour l'enseignant dans la mesure où :

Au travers de l'analyse didactique des APSA, de leur logique interne, des problèmes fondamentaux et de leur situation dans le cadre des programmes de l'école, l'auteur dégage des axes de progression pour chacun des cycles concernés ainsi que des propositions de modules d'apprentissages.

L'enseignant peut s'appuyer sur un répertoire de situations d'apprentissage concrètes et ludiques et sur les repères nécessaires que constituent les niveaux d'habileté et les critères de réussite pour adapter son enseignement et mettre en place une évaluation formative.

Les informations concernant l'évaluation et les indicateurs d'observation facilitent l'appréciation des productions des élèves et des progrès réalisés.

Enfin, les activités présentées respectent les finalités assignées à l'EPS en mettant en perspective des éléments d'une éducation à la sécurité, la santé et la citoyenneté.



ISBN : 2-916454-66-7  
Réf. PI2626-1020  
© MEJ - CRDP 2012  
[www.crdp.pf](http://www.crdp.pf)