

CYCLE 1

MATERNELLE

« Collaborer, coopérer, s'opposer »

programmes 2015 → « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique », objectif n°4

LES CONTENUS MOTEURS

✓ **actions simples** de la motricité fondamentale :

- ↳ lancer/attraper
- ↳ courir/s'arrêter
- ↳ attraper/esquiver...

✓ l'élève doit s'inscrire dans une logique de motricité plus enchaînée. Il développe alors des **capacités physiques** :

- ↳ la **coordination** : courir et éviter, courir et regarder, courir et sauter...
- ↳ l'**adresse** : tirer vers ou dans la cible, passer, attraper
- ↳ la **vitesse** : pour échapper à un danger, pour dribbler...
- ↳ l'**endurance** : pour jouer plus longtemps et plus efficacement

✓ la construction en action de l'espace, avec ses contraintes (*zones définies ou pas, cible(s) à atteindre*), dans lequel évoluer est fondamental :

- ↳ un **espace non orienté** tout d'abord avec seulement des limites de terrain
- ↳ un **espace orienté** par une cible à atteindre ensuite ou à éviter

LES CONTENUS TRANSVERSAUX

- ✓ la **construction progressive de la notion d'action collective** : passer d'actions individuelles à des actions collectives avec un puis plusieurs partenaires
- ✓ la **construction de rôles** : accepter de tenir tous les rôles : attaquant, défenseur, rôle singulier (loup, renard, épervier...), les rôles sociaux (arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu)
- ✓ la **construction progressive de la notion de gain** : de la connaissance du but et du résultat de son action, puis des actions des autres à la mise en relation procédé/résultat

et ce, dans le respect des règles et de la sécurité des autres

CONNAISSANCES, CAPACITÉS ET ATTITUDES À CONSTRUIRE

Psycho-socio-affectif	Cognitif	Moteur
<ul style="list-style-type: none"> - jouer avec d'autres - jouer contre d'autres - accepter de tenir les différents rôles du jeu - accepter et respecter les règles de fonctionnement : changer de rôle, jouer dans telle équipe... - s'investir et s'appropriier différents rôles sociaux : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - construire des repères de causalités simples sur soi et sur les autres : <i>quand je suis proche de mon partenaire, celui-ci peut me lancer la balle plus facilement</i> - reproduire un effet obtenu au hasard des tâtonnements - explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques - élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet du ou des adversaires - repérer des zones différentes à tenir selon les rôles 	<ul style="list-style-type: none"> - produire des actions simples : courir, attraper, lancer, esquiver... - juxtaposer puis enchaîner des actions simples : courir puis lancer, tirer ; courir et attraper... - fournir des efforts prolongés durant tout un jeu - prendre soin de l'intégrité et de la sécurité des autres - s'engager dans des jeux en fusion, puis avec des droits et des devoirs différents et opposés - construire la notion d'espace orienté vers une cible à atteindre, progressivement interpénétré

LES AXES DE PROGRÈS

Indicateurs	De ...	À ...
L'espace	Espace limité non orienté	Espace élargi, en largeur et en profondeur, et orienté intentionnellement
Les partenaires, les adversaires	Jouer seul	Jouer en fonction des autres
Les rôles	Un seul rôle	Des changements de rôles
Les règles	Règles simples	Règles complexes, des codes
Le type de jeu	Jeux en fusion	Jeux avec réversibilité des rôles
Les action	Actions simples : courir, esquiver...	Alternative d'actions en fonction du contexte : courir ou dribbler, passer ou tirer...

VARIABLES DIDACTIQUES

Espace	- dimensions du terrain - nombre et forme des cibles	- zones de refuges ou non
Temps	- une durée fixe par jeu ou manche de jeu - une durée qui est fonction : du temps pour vider une caisse, d'un nombre de ballons à jouer, d'un nombre de points à gagner...	
Matériel	- nature des objets : ballons, frisbees... - taille des objets : petits ou gros ballons...	- forme des objets : ballons ronds, ovales... - nombre d'objets
Règles	Les droits et les devoirs de chaque joueur vis-à-vis : - de soi-même - des autres	
Nombre de joueurs	- tous contre un (enseignant ou élève) - 2 équipes déséquilibrées (tous contre 2 ou 3 ; léger surnombre en attaque ou en défense : 4 contre 6 ou 7)	- 2 équipes équilibrées en nombre
Rôles	- attaquant et défenseur - rôles particuliers : cavalier, sorcier, ...	

LES DISPOSITIFS

✓ un seul jeu

- ☞ si l'espace est suffisant → un seul jeu peut être mis en place afin de permettre aux élèves de construire les règles en actions
- ☞ si l'espace n'est pas suffisant → plusieurs groupes doivent être constitués et une rotation organisée
- ☞ l'enseignant peut jouer seul le rôle particulier contre les élèves
- ☞ il peut également jouer avec un élève contre le reste de la classe : dispositif particulièrement adapté quand un élève refuse d'assumer seul le rôle particulier

✓ deux jeux en parallèle

- ☞ deux jeux identiques peuvent être mis en place
 - l'un est encadré par l'enseignant
 - l'autre est encadré par l'ATSEM, à qui les consignes de fonctionnement ont été clairement données

✓ un jeu et des ateliers

- ☞ un jeu peut être mis en place sur une partie de la salle pendant qu'un ou plusieurs ateliers sont organisés en parallèle
 - **exemple** : pour le jeu « Abattre les quilles » où il s'agit d'abattre toutes les quilles avant l'équipe adverse, un atelier de précision de tir, à des distances différentes, peut être mis en place afin d'améliorer l'adresse des tireurs

LE MATÉRIEL

- ✓ il est important de **délimiter les espaces** avec du matériel visible ou d'utiliser les lignes déjà tracées si la séance se déroule en gymnase
- ✓ le matériel utilisé ne doit pas générer de risques : PAS de cerceau pour délimiter des espaces, le risque de marcher dessus et de glisser est grand !!!
- ✓ il est également important de **faciliter le repérage visuel** des différentes équipes en utilisant des chasubles de couleurs différentes
- ✓ le **matériel (ballons, objets...)** doit être adapté à l'âge et aux capacités des élèves : pas de ballons trop gros ou trop gonflés qui risqueraient de blesser les élèves !!!

CLASSIFICATION DES JEUX

✓ Jeux collectifs sans ballon :

Se repérer, esquiver, se faufiler	
Situation : <u>Jeu de la statue</u> <ul style="list-style-type: none">- les élèves doivent éviter d'être touchés par un magicien, qui les transforme en statue- la statue prend la pose qu'elle souhaite- la première fois, l'enseignant joue le rôle du magicien, puis il cède la place à un élève	Variantes : <ul style="list-style-type: none">- varier l'endroit que doit toucher le magicien : la tête, le dos, le genou...- on peut contrecarrer le pouvoir du magicien : si l'on peut donner la main à un pair, si l'on touche une porte...- il peut y avoir 2 ou 3 magiciens- les statues recherchent de « jolies » poses, différentes de celles des autres- les statues doivent être debout, assises ou couchées- même jeu dans un espace plus étendu
Situation : <u>Les poissons et les pêcheurs</u> <ul style="list-style-type: none">- la classe est divisée en deux groupes- les pêcheurs tendent leur filet sous forme d'une ronde, bras et jambes écartés, et les poissons entrent et sortent de la ronde en se faufilant sous les bras ou entre les jambes des pêcheurs- la ronde reste immobile- une comptine est chantée en boucle « Tourne, tourne petit poisson. Tu es tout rond et très mignon. Moi j'aime bien te regarder. Mais je préfère te manger »- le signal « fermer » est d'abord donné par l'enseignant, puis par un élève, à n'importe quel moment de la comptine- le filet se resserre (bras et jambes serrées) emprisonnant les poissons imprudents qui s'ajoutent alors à la ronde des pêcheurs- poursuivre le jeu jusqu'au dernier poisson capturé- les rôles sont ensuite inversés	Variantes : <p>empêcher les poissons de pénétrer dans la réserve. Les bras et les jambes restent écartés, mais la ronde a le droit de tourner. Les poissons doivent trouver le moment propice pour repérer un espace libre. Lorsqu'ils sont parvenus à entrer, ils rejoignent le groupe des pêcheurs</p>
Situation : <u>Le nid des écureuils</u> <ul style="list-style-type: none">- les élèves sont groupés par 3- deux forment un nid en se tenant par les mains, le troisième est dans le nid- les nids sont dispersés dans la salle de jeux- au signal : « écureuils, sortez ! », les élèves sortent du nid pour aller se promener dans toute la salle- au signal : « écureuils, rentrez ! », chacun repère son nid et s'y précipite	Variantes : <ul style="list-style-type: none">- les nids prennent place sur une ronde- au signal, les écureuils rejoignent le nid le plus proche de l'endroit où ils se trouvent- durant la promenade des écureuils, un nid se ferme (deux élèves s'assoient par terre), privant un écureuil de refuge. L'écureuil qui n'a pas été assez rapide est éliminé et s'assied dans le nid fermé. Le jeu continue jusqu'au dernier écureuil debout, qui est le gagnant
Situation : <u>La poule, les poussins et le renard</u> <ul style="list-style-type: none">- par groupe de 5 élèves- un renard, une poule et 3 poussins se tenant par la taille est accrochés à leur mère, en file- la poule fait face au renard et se déplace pour protéger les petits, qui coopèrent à son effort en suivant ses déplacements- le renard veut s'emparer du dernier poussin- si celui-ci est attrapé, il prend la place de la poule, et ainsi de suite- quand tous les poussins ont été pris, on change de renard	Variantes : <ul style="list-style-type: none">- le dernier poussin porte un foulard dans le dos, que le renard doit attraper- le nombre de poussins est augmenté, allongeant la file et compliquant le déplacement
Gagner, conquérir du terrain	
Situation : <u>Grand-mère, veux-tu ?</u> <ul style="list-style-type: none">- un élève est debout, face à un mur- il tourne le dos aux élèves de la classe, qui sont alignés à 10 ou 15 mètres de distance (selon l'effectif de la classe, les élèves peuvent être scindés en demi-groupes)- un dialogue s'engage : la classe : « Grand-mère, veux-tu ? » grand-mère : « Oui mon enfant » la classe : « Combien de pas ? »- la grand-mère peut proposer à son gré : des pas de géant (grands pas) ou des pas de fourmi (très petits pas) et en faire varier le nombre- l'élève qui atteint le mur le premier prend la place de la grand-mère	Variantes : <ul style="list-style-type: none">- les élèves par 2, en se donnant la main- le pas de crabe est introduit pour reculer, petit pas de crabe et grand pas de crabe- un jeu du même type → 1, 2, 3 soleil : un élève, le soleil, est debout face à un mur. Il tourne le dos aux élèves de la classe, qui sont alignés à 10 ou 15 mètres de distance (selon l'effectif de la classe, les élèves peuvent être scindés en demi-groupes). Il compte, lentement : « 1, 2, 3, soleil », puis il se retourne. Dès qu'il commence à compter, chaque élève du groupe s'élance pour atteindre le premier le mur du soleil. S'il est vu en mouvement par le soleil, au moment où celui-ci se retourne, il doit regagner la ligne de départ. Le premier arrivé prend la place du soleil
Défier l'adversaire, échapper, poursuivre	
Situation : <u>Rouge ou bleu</u> <ul style="list-style-type: none">- 2 équipes sont formées : la rouge et la bleue sont alignées de part et d'autre d'un couloir large de 2 mètres environ- si l'enseignant dit « Rouge », l'équipe rouge s'élance à la poursuite de l'équipe bleue, qui doit courir vers son camp, distant de 5 à 10 mètres, pour lui échapper- l'équipier bleu qui est touché devient prisonnier et s'assied dans la prison du camp rouge.- la situation s'inverse quand l'enseignant dit « Bleu »- dès qu'une poursuite est terminée, les équipes reprennent leur place initiale, attentives au nouveau signal de jeu. Le camp qui a le plus de prisonniers a gagné	Variantes : <u>Les trois tapes</u> <ul style="list-style-type: none">- chaque équipe est placée en ligne, au fond de son camp- les deux premiers de chaque camp se présentent de part et d'autre d'une ligne médiane, dans l'attente du signal- si l'enseignant dit « Rouge », le joueur bleu tape trois fois dans la main de son adversaire, avant de se sauver. S'il est rejoint, il devient prisonnier dans la prison du camp adverse et son vainqueur regagne sa place dans son équipe et s'y assied. S'il n'est pas rejoint, c'est son poursuivant qui devient prisonnier- les deuxièmes de chaque camp s'affrontent à leur tour, et ainsi de suite. Pour savoir quel camp a gagné, on compte les prisonniers

Manipuler des ballons	
<p>Situation : <u>Vider, remplir</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - les élèves jouent 8 contre 8 - un carton rempli de ballons de toutes les tailles est au milieu du terrain. - il y a 8 videurs et 8 remplisseurs de carton - au signal de départ, les uns vident le carton en jetant les ballons autour d'eux, les autres ramassent les ballons et les rapportent dans le carton - au signal d'arrêt, s'il reste des ballons sur le terrain, les videurs ont gagné, s'il n'en reste pas, les remplisseurs ont gagné. Les rôles sont ensuite inversés 	<p>Variantes :</p> <p>des plots, placés à un mètre tout autour du carton, isolent les videurs des remplisseurs, obligeant ces derniers à lancer le ballon</p>
<p>Situation : <u>Foulards rouges et foulards bleus</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - la classe est divisée en 2 équipes : foulards rouges et foulards bleus qui occupent chacune un camp, dans lequel il y a un grand carton vide (10 à 15 mètres entre chaque camp) - l'enseignant disperse, dans la salle ou sur le terrain, des ballons rouges et des ballons bleus, en quantité égale. Chaque équipe ramasse, le plus rapidement possible, les ballons correspondant à sa couleur et les porte dans le carton de son camp - l'équipe qui a ramassé tous ses ballons la première a gagné 	<p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - même jeu, mais avec 3 équipes - même jeu, mais avec 4 équipes - les joueurs d'une même équipe ont deux rôles différents : ramasser les ballons ou s'opposer aux ramasseurs de l'équipe adverse pour gêner leur action. Les rôles sont ensuite intervertis - les passes sont permises entre équipiers du même camp
Lancer, renvoyer	
<p>Situation : <u>Les ballons brûlants</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - les élèves sont divisés en 2 équipes séparées par une corde posée au sol - chaque équipe possède un carton contenant un nombre égal de ballons, dont elle doit se débarrasser au plus vite, en les jetant dans le camp adverse - à l'arrêt du jeu, dont le temps est chronométré (signal de départ, signal d'arrêt), on compte les ballons dans chaque camp. L'équipe qui a le moins de ballons a gagné 	<p>Variantes :</p> <p>un filet sépare les 2 équipes. Faire varier sa hauteur pour changer le lancer des élèves</p>
<p>Situation : <u>La ronde du ballon</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 ou 3 équipes de 12 élèves en formation de ronde - pour chaque ronde, un chef d'équipe porte un foulard et un meneur de jeu se place au centre de la ronde - au signal de départ, le meneur de jeu lance le ballon au chef d'équipe, qui le lui renvoie. Le jeu se poursuit ainsi avec tous les équipiers de la ronde. - la première équipe dont le ballon a fait un tour complet (retour du ballon au chef d'équipe) a gagné 	<p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire rouler le ballon - faire rebondir une fois le ballon - même jeu, mais avec deux équipes sur deux files parallèles. Vérifier ou faire respecter l'espacement nécessaire entre les élèves, qui doivent se retourner pour faire une passe au suivant
Viser, toucher la cible	
<p>Situation : <u>Chat ballon</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - la classe entière tente d'esquiver le ballon lancé par le chat (ou plusieurs chats) - l'élève touché devient chat à son tour 	<p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - viser le dos, les pieds - si l'élève attaqué bloque le ballon, il peut repartir : l'action du chat est nulle - 2 équipes sont identifiées par des foulards de couleurs différentes. Un chat dans chaque équipe lance son ballon sur les équipiers adverses. L'adversaire touché devient prisonnier. Le jeu continue jusqu'à l'élimination d'un des 2 équipes - si l'élève attaqué bloque le ballon, il délivre un coéquipier prisonnier. Au signal d'arrêt, l'équipe qui a le plus de prisonniers a gagné
<p>Situation : <u>Comme au bowling</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes de 6 à 8 élèves s'affrontent pour faire tomber, à tour de rôle, le plus de quilles possible - l'une dispose ses quilles en ligne, à 5 mètres environ de la ligne où est placée l'autre équipe, dont chaque membre possède un ballon - au signal, les tireurs entrent en action pour abattre les quilles. Un arbitre note le nombre de quilles encore debout sur un panneau d'affichage. 3 essais sont effectués, l'arbitre retenant le meilleur. Les rôles sont inversés entre les 2 équipes - comparaison des résultats pour déclarer gagnante l'équipe qui a abattu le plus de quilles 	<p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - changer la disposition des quilles - laisser la liberté aux élèves de les disposer de la façon qu'ils jugent la plus judicieuse
<p>Situation : <u>Droit au but</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - même dispositif que les ballons brûlants, mais des buts sont matérialisés par des bancs disposés en carré, au fond du camp de chaque équipe - un arbitre se tient à côté de chaque but. Il a pour mission de tracer un trait, sur un panneau affiché en évidence, chaque fois qu'un ballon entre dans le but - à l'arrêt du jeu, on compte le nombre de traits pour désigner l'équipe gagnante 	<p>Variantes :</p> <p>jouer avec un seul ballon. Si le ballon s'immobilise dans le but, l'arbitre le remet en jeu en le faisant rebondir au milieu du terrain</p>
Marquer, se démarquer	
<p>Situation : <u>Voleur de ballon</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - par groupe de 10 élèves, sont disposés en ronde et échangent un ballon en évitant que le dixième, à l'intérieur de la ronde, l'attrape ou le touche - si le voleur touche ou attrape le ballon, celui qui l'a lancé prend sa place 	<p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - augmenter le nombre de joueurs, agrandir la ronde - augmenter le nombre de voleurs

Situation : **Les voleurs de trésor**

- les élèves sont répartis en deux camps, 10 à 12 de chaque côté
- le camp des gardiens du trésor possède une vingtaine de ballons de toutes les tailles, sur un tapis
- le camp des voleurs, distant d'une dizaine de mètre, dispose d'un tapis vide, de même dimension. Les voleurs portent un foulard autour du cou pour être plus facilement identifiables et doivent s'emparer des ballons puis les porter dans leur camp
- les défenseurs doivent leur barrer le chemin, sans les toucher, en se plaçant devant le trésor pour le protéger, ou sur le parcours pour gêner l'évolution des voleurs, ou encore devant leur tapis pour les empêcher de déposer les ballons
- à la fin du temps chronométré, on compte les ballons pour désigner le camp gagnant

Variantes :

- chaque équipe possède son trésor. Chaque équipier doit à la fois attaquer et défendre
- l'attaquant peut essayer de faire tomber le ballon de l'adversaire pour le récupérer et le rapporter dans son camp
- les passes sont permises entre équipiers du même camp

Situation : **Ballon dehors**

- sur un terrain de 12 x 12 mètres, matérialisé par des plots, deux équipes A et B sont placées en ligne, sur la ligne de fond de leur camp
- il y a 10 élèves dans l'équipe A. Chacun possède un ballon, qu'il doit faire rouler en le poussant avec le pied derrière la ligne de fond de l'équipe B
- il y a 10 élèves dans l'équipe B. Ils doivent empêcher la progression de l'adversaire en lui subtilisant le ballon pour l'envoyer hors du terrain.
- les élèves de chaque équipe sont opposés par deux, à tour de rôle
- aucun contact corporel n'est permis. Seuls les pieds peuvent toucher le ballon
- un arbitre pour chaque camp inscrit les points sous forme de bâtons sur un panneau d'affichage
- si un ballon est dehors, le point est pour le défenseurs- si un ballon est derrière la ligne de fond de l'équipe adverse, le point est pour l'attaquant

LA SÉCURITÉ

La sécurité passive	La sécurité active
<ul style="list-style-type: none">- les équipements doivent être vérifiés avant chaque séance- le matériel (ballons, objets) doit être vérifié avant la séance- des espaces identifiés : donner et faire identifier les limites du ou des terrains- des espaces sécurisés : les espaces sont écartés les uns des autres, suffisamment grands pour permettre aux élèves de se déplacer en sécurité, le sol ne doit pas être glissant en extérieur (pluie, boue, neige) comme en intérieur- un temps de jeu pas trop long si certains rôles demandent un engagement moteur important et un changement de rôles régulier- un rappel des consignes et des règles de fonctionnement	<p>Les programmes de 2015 précisent que l'enseignant doit attirer « l'attention des enfants sur leur propre sécurité et celle des autres, dans des situations pédagogiques dont le niveau de risque objectif est contrôlé par l'adulte »</p> <p>La compréhension des consignes et des règles de fonctionnement par les élèves : les présenter en classe avant la séance d'EPS afin de mettre les élèves en situation pré-active, les faire reformuler par les élèves en début ou en cours de séance, revenir sur ce qui a été fait lors de la séance d'EPS, en classe en s'appuyant éventuellement sur des supports visuels (photographies, posters, dessins) et sur les critères de réussite.</p>

LIEN AVEC LE SOCLE COMMUN

- ✓ même si le socle commun n'est évalué qu'en fin de cycles 2 ou 3, les élèves de maternelle commencent tout de même à construire des compétences transversales en lien avec les compétences du socle :
 - ✚ **la compétence 1, la maîtrise de la langue** : il s'agit de mobiliser le langage dans toutes ses dimensions. Pour cela, l'enseignant « aide l'enfant à accorder du sens à ce qu'il fait, il l'amène à se projeter. Il prend le temps de parler de ce qui a été vécu, de présenter ce qui va être proposé, d'explicitier pourquoi on le fait. Il suscite et prend en compte l'expression des désirs de chacun en les intégrant dans un projet collectif » comme le soulignent les documents ressources Éduscol pour l'école maternelle.
 - ✚ **la compétence 6, les compétences sociales et civiques** : (évaluable en fin de cycle 2) adopter un comportement responsable en respectant les autres, les consignes et règles de fonctionnement : *comprendre et respecter les droits et devoirs de chacun en fonction du rôle à tenir, ...*
 - ✚ **la compétence 7, l'autonomie et l'initiative** : (évaluable en fin de cycle 3) l'engagement dans l'action individuelle ou collective, la recherche de solutions en mettant en relation la manière de faire et le résultat obtenu, la recherche de solutions nouvelles, l'expérimentation

LIEN AVEC LA SANTÉ

- ✓ la construction d'une « attitude santé » s'appuie sur la construction de nouvelles compétences, **l'élève devient capable de** :
 - ↻ **prendre des décisions** après avoir exploré diverses solutions, il peut, avec l'aide éventuelle de l'adulte, choisir seul ou avec ses partenaires la meilleure stratégie pour obtenir le gain du jeu
 - ↻ **gérer son stress, gérer ses émotions** : il ose s'engager seul ou à plusieurs dans des jeux différents, en tenant notamment tous les rôles : attaquants, défenseur, rôles particuliers
 - ↻ **prendre conscience de lui** : la construction et l'enrichissement de son schéma corporel lui permettent de produire des actions motrices de plus en plus pertinentes, dans des environnements (les jeux) de plus en plus complexes
 - ↻ **prendre conscience des autres** : il respecte les règles de fonctionnement et les règles du jeu ; il tient des rôles sociaux : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu

ÉVALUATION

- ✓ grille de niveaux d'habileté à partir du jeu « L'épervier »

	Jouer tous les rôles	Connaître et respecter les règles	Le comportement moteur (courir) et : - éviter (mouton) - attraper (épervier)
Niveau 1	Joue seulement un rôle : épervier ou mouton	Connaît les règles : l'espace, la marque, le début et la fin d'un point, les droits et devoirs de l'épervier et du mouton. Les respecte presque toutes	Joue de la même manière durant tout le jeu, quelles que soient les conséquences <i>exemple</i> : Comme épervier, choisit un mouton et essaie à tout prix de l'attraper, même s'il est plus rapide que lui
Niveau 2	Joue tous les rôles avec l'aide de l'enseignant, si nécessaire	Connaît les règles. Les respecte toutes après un rappel à l'ordre parfois nécessaire	Joue prioritairement de la même manière et adopte certains comportements différents en situation très favorable <i>exemple</i> : Court en droite ligne le plus souvent mais feinte pour changer de direction quand l'épervier est bien moins rapide que lui
Niveau 3	Joue tous les rôles	Connaît et respecte les règles	Joue en fonction des comportements des autres

EXEMPLES DE SITUATIONS (AVEC VARIANTES)

- ✓ **Les sorciers**
 - ↻ 1 sorcier contre n joueurs sur un terrain délimité (exemple : 10 x 10 m pour un jeu de 1 sorcier contre 4 ou 5 joueurs)
 - ↻ le jeu s'arrête quand le sorcier a touché tous les joueurs

Variantes (avec objectif et incidences pour chacune d'elles)

Variable : règles Délimiter une prison où iront les joueurs touchés. Leur coéquipiers pourront les délivrer en frappant dans leur main.	
Objectif	Rééquilibrer les chances entre le sorcier et les joueurs
Incidences	- le jeu dure plus longtemps - le sorcier peut se décourager, se fatiguer → changer de sorcier
Variable : règles délimiter des zones refuges sur le terrain où les joueurs pourront temporairement se réfugier	
Objectif	Éviter à certains joueurs d'être touchés trop rapidement
Incidences	- certains joueurs jouent plus de temps dans les refuges qu'en dehors → donner un signal pour les obliger à sortir - plusieurs joueurs veulent aller dans le même refuge → ajouter la règle : un joueur par refuge
Variable : nombre de joueurs l'enseignant joue le rôle de sorcier avec un élève	
Objectif	Dédramatiser l'enjeu et permettre à tous les élèves de tenir le rôle de sorcier
Incidences	- les chances de joueurs diminuent → jouer en étant statique ou jouer en marchant
Variable : nombre de joueurs augmenter le nombre de sorciers	
Objectif	Augmenter l'incertitude chez les joueurs
Incidences	- diminution des chances pour les joueurs → augmenter leur nombre, ex : 2 sorciers contre 6 joueurs ; 3 sorciers contre 7 joueurs ; ...

✓ L'épervier

- ↻ les moutons doivent, au signal « Épervier, sortez », essayer de traverser le champ (demi terrain de handball, soit 20 x 20 m) sans se faire toucher par l'épervier
- ↻ les joueurs touchés deviennent éperviers à leur tour

Variantes (avec objectif et incidences pour chacune d'elles)

<i>Variable : règles</i> <i>les joueurs devenus éperviers ne peuvent pas bouger ou doivent faire une chaîne</i>	
Objectif	Rééquilibrer le rapport de force en faveur des moutons
Incidences	- les déplacements en chaîne peuvent être difficiles et dangereux (problème de coordination) → faire plusieurs petites chaînes - le jeu est vite terminé car les chaînes sont trop larges → augmenter la largeur du terrain
<i>Variable : nombres de joueurs</i> <i>le nombre d'éperviers est augmenté</i>	
Objectif	Rééquilibrer le rapport de force en faveur de l'épervier en difficulté (peu efficace et vite essoufflé ou découragé)
Incidences	- le nombre d'éperviers ne change pas le rapport de force ou, à l'opposé, le modifie radicalement (partie terminée très rapidement) → éviter de choisir des éperviers avec le même profil d'efficacité
<i>Variable : règles</i> <i>les moutons doivent se déplacer avec un ballon (dribble au pied ou à la main), l'épervier élimine le joueur en prenant ou en faisant sortir le ballon de l'aire de jeu</i>	
Objectif	Jouer différemment, modifier la motricité
Incidences	les joueurs se déplacent en ne regardant que le ballon et perdent le ballon trop facilement → délimiter des refuges temporaires → le joueur qui perd son ballon peut retourner en chercher un autre dans son camp (jusqu'à épuisement de la réserve de ballons)
<i>Variable : matériel</i> <i>les ballons sont différents : taille, poids, forme</i>	
Objectif	Permettre à tous les élèves de jouer
Incidences	- certains joueurs n'arrivent toujours pas à dribbler → leur permettre de se déplacer avec le ballon dans les mains (façon rugby) : l'épervier doit alors seulement les toucher

ENJEUX ESSENTIELS DE L'OBJECTIF 4

- ✓ Amener progressivement l'enfant à collaborer, coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement, dans le cadre d'une règle, pour participer à la recherche de différentes solutions ou stratégies
- ✓ Au travers des situations proposées par l'enseignant(e), l'enfant sera conduit à :
 - ↻ Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action
 - ↻ Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun
 - ↻ Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui
 - ↻ Construire des formes d'actions sur le corps de l'autre pour s'opposer à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité

LES DIFFÉRENTS ATTENDUS EN FONCTION DES ÂGES

	Ce que l'on peut attendre pour des élèves de...
TPS / PS	Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.
MS	Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.
Les attendus en fin de GS	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

CE QUI EST À CONSTRUIRE SUR L'ENSEMBLE DU CYCLE

	De l'étape 1 (autour de 2 ans et demi - 3 ans)	à l'étape 2 (autour de 3-4 ans)	à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Construire la notion d'action collective, de rôles	Réalisation d'une action individuelle simple sans opposition : tous avec le même rôle (<i>lancer, courir, transporter...</i>) Découverte progressive de la notion d'équipe (<i>prise de conscience de projet commun</i>)	Participation à des jeux dans lesquels les joueurs ou les équipes ont des droits, des devoirs ou des intentions différents (<i>poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...</i>) Découverte de la notion de partenaire (<i>percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres, prendre conscience de l'aide apportée par les partenaires</i>) et d'adversaire	Coopération avec les partenaires pour atteindre un but opposé à celui de l'autre équipe Opposition directe, plus ou moins forte, interpénétrée, à statuts différenciés (<i>attaquants /défenseurs</i>)
Construire la notion d'espace	Évolution dans un espace non orienté puis dans un espace orienté selon un seul sens Repérage de l'espace de jeu et de l'espace de « non jeu »	Prise de connaissance d'un espace de jeu orienté par des cibles et repérage des espaces différenciés (<i>utilisation de zones distinctes suivant les rôles</i>)	Appréciation d'un espace de jeu orienté, limité et interpénétré Perception des espaces libres pour y engager des actions
Construire la notion de règles	Respect d'une règle de départ simple qui évolue au fil des séances	Acceptation de règles de plus en plus contraintes Participation à l'évolution des règles	Respect en simultané de plusieurs règles Connaissance et acceptation des règles d'arbitrage
Construire la notion de gain	Connaissance du but du jeu et du résultat de « son » action	Connaissance du but et du résultat de chaque équipe Comparaison des résultats et matérialisation du gain du jeu	Mise en relation du résultat et de la manière de faire de l'équipe Participation à la recherche de différentes solutions ou stratégies Codage du gain sur plusieurs parties
Construire la notion d'opposition individuelle	Réalisation d'actions individuelles simples, juxtaposées, sans opposition (<i>pour transporter, déplacer des objets</i>) Découverte de la notion d'équipe et de but commun en coopération	Participation à des jeux en s'opposant un contre un, à distance, par la médiation d'un objet ou dans des situations collectives Découverte de la notion de partenaire et d'adversaire	Opposition collective ou directe 1 contre 1 pour atteindre un but Utilisation d'actions variées adaptées à une intention (<i>tirer, pousser, porter, retourner, immobiliser en contact rapproché...</i>)

LES CONDITIONS DE LA RÉUSSITE

✓ Donner la priorité à une entrée rapide dans l'activité

☞ pendant la séance, l'enseignant a le souci d'organiser des moments de bilan, au cours desquels les enfants peuvent s'exprimer à propos des problèmes rencontrés : problèmes de partage de matériel, conflits entre joueurs, difficultés d'organisation (« *Que s'est-il passé pendant le jeu ? Avez-vous des problèmes à signaler ?* »). La participation des enfants à l'appropriation de la situation et à son évolution est essentielle.

✓ Solliciter et faciliter les prises de décision

☞ Jouer à un jeu collectif, c'est prendre des informations (sur l'espace, sur le but à atteindre, sur le placement des partenaires, sur celui de l'adversaire éventuel...) et décider, en fonction de ce que l'on perçoit, d'une conduite à tenir.

✓ Amener à réfléchir sur les stratégies efficaces

☞ Chercher les stratégies efficaces, c'est amener le groupe à mettre peu à peu en relation les actions engagées et les effets obtenus.

PROGRESSIVITÉ

✓ Période 1 - Autour de 2 ans et demi - 3 ans

☞ Découvrir des jeux moteurs en construisant progressivement la notion de but commun

- Prendre conscience d'un projet commun, d'abord par l'association d'actions individuelles sans réelle coordination avec ses partenaires (*aller chercher des petits objets dans une zone pour les transporter dans une autre, pour les ranger dans une caisse, pour construire un « château » commun, pour les aligner au sol en forme de « grand serpent »... faire tomber toutes les cibles qui sont dans un espace donné...*)
- Participer à des jeux caractérisés par l'existence de rôles complémentaires et coopératifs, où l'action des uns s'associe à celles des autres pour atteindre un but (*échanger, se faire passer, se lancer des objets d'une zone à l'autre, au-dessus d'une limite infranchissable pour chacun des 2 rôles...*)
- S'inscrire dans des jeux caractérisés par opposition modérée ou symbolique, que joue souvent l'enseignant (*jeux où l'on cherche à échapper à un poursuivant en se réfugiant dans des cerceaux, en montant sur des caissettes, des bancs, des aménagements de cour...*)
- Orienter ses déplacements en fonction des prises d'information sur l'espace d'action et du but recherché mais aussi, petit à petit, en fonction du positionnement de l'adversaire, lorsqu'un rôle d'opposant est introduit

- Expliciter les réussites ou les échecs, dans le cadre de l'action ou juste après l'action, avec l'aide de l'enseignant
- Prendre en compte les autres, s'inscrire dans des équipes de compositions différentes et accepter de jouer avec tous les partenaires désignés
- Comprendre le résultat d'un jeu, connaître celui de son équipe, comprendre et respecter une règle donnée

☞ Prendre plaisir à jouer avec les autres

- Apprendre à se contrôler et à vaincre certaines frustrations (*ne pas avoir la balle ou l'objet désiré, se faire prendre, être touché...*)
- Apprendre à respecter l'autre (*ne pas se bousculer, ne pas arracher la balle ou l'objet des mains du camarade...*)
- Effectuer des enchaînements d'actions dans le cadre d'une intention (*courir pour se sauver, courir pour transporter, courir pour lancer...*)
- Explorer l'espace de jeu matérialisé par des repères facilement perceptibles (*plots, coupelles, marquage au sol...*), dans le cadre d'un groupe, pour atteindre un but donné (*transporter des objets, vider une caisse ou la remplir, lancer des objets pour atteindre une cible...*)
- Accepter de tenir différents rôles complémentaires ou opposants (*déménageurs entre la réserve d'objets à vider et la limite du centre de l'espace / déménageurs entre cette limite et la caisse à remplir, lanceurs chargés de faire tomber les cibles / releveurs de cibles tombées, poursuivant (loup-chat-lion...) / poursuivi (mouton-souris, gazelle...).*)

✓ Période 2 - Autour de 3 - 4 ans

☞ Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations.

- Percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres afin d'atteindre un but commun (*coopérer avec ses partenaires, chercher à atteindre le but commun, accepter de perdre...*)
- Découvrir la notion de partenaire et d'entraide (*se faire délivrer, échanger...*) et la notion d'adversaire (*éviter, se faire attraper...*)
- Participer à des jeux à effectifs réduits dans lesquels les équipes ont des droits et des devoirs différents, vivre des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (*dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...*)
- Accepter des règles de plus en plus contraintes, prendre des décisions (*se mettre « en danger » en prenant des risques par rapport au but, traverser une zone occupée par un adversaire...*)
- Construire un espace de jeu orienté (*par des cibles ou par un camp de départ...*)
- Connaître le résultat de son équipe et matérialiser le gain du jeu (*traces représentant des cibles atteintes, tableau des scores d'une partie, comparaison de plusieurs parties...*).

☞ Affiner ses réponses individuelles pour améliorer le résultat de l'action collective

- Vivre et comprendre des rôles différents dans un même jeu (*poursuivre ou s'échapper, protéger une zone ou dérober des objets, défendre des cibles ou les faire tomber...*)
- Adapter ses réponses motrices dans un jeu où l'enfant tient des rôles différents successifs : changement des statuts des joueurs. (*si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...*)
- Mettre en œuvre des capacités motrices individuelles plus élaborées pour faire gagner son équipe (*courir plus vite, ralentir, accélérer, esquiver, lancer loin et plus précis...*)
- Rechercher des solutions pour atteindre un effet donné (*faire tomber des cibles, transporter des objets dans des cibles...*)
- Prendre conscience de l'aide apportée par ses partenaires (*toucher un camarade, aller taper dans sa main pour le délivrer...*)
- Évoquer et oraliser au cours de la séance certaines stratégies utilisées (*les actions qui font gagner le renard, les bonnes idées des poules pour lui échapper...*)
- Concevoir et utiliser des représentations spatiales différentes des situations (*maquettes, photos, dessins...*) pour faciliter les échanges et se repérer.

✓ Période 3 - Autour de 5 ans

☞ Choisir des modalités d'actions de collaboration pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires.

- Mettre en relation le résultat et la manière de faire pour affiner les choix tactiques et les prises d'information (*percevoir et utiliser des espaces libres, prendre des informations sur le positionnement de l'adversaire ou du partenaire pour comprendre comment mieux réussir...*)
- S'informer pour prendre des décisions, de plus en plus rapidement, en fonction des intentions des adversaires et des partenaires
- Coordonner et enchaîner certaines actions (*courir / passer / viser, courir / recevoir / lancer ...*)
- Respecter plusieurs règles simultanément et participer à leur évolution en fonction des problèmes rencontrés
- Oraliser les stratégies utilisées lors de la séance, mais également en classe lors d'un bilan ou pour anticiper sur la séance à venir : temps de concertation nécessaires impliquant l'enfant dans un projet collectif
- Concevoir et utiliser des représentations spatiales (*photos, dessins, maquettes, plans...*)

☞ Construire un projet d'action collectif pour s'opposer aux autres.

- Collaborer efficacement avec ses partenaires pour résoudre les problèmes posés par la transmission et le déplacement d'un objet mobile (*percevoir les vitesses, les trajectoires, les points de chute...*) dans un espace orienté par la présence de cibles et par le placement des adversaires (*se relayer dans une zone matérialisée pour passer un objet, construire une stratégie collective d'attaque d'un château...*)
- Participer à des jeux où l'opposition directe est de plus en plus interpénétrée et dans lesquels les actions deviennent de plus en plus collectives
- Assurer simultanément dans certaines situations le rôle d'attaquant et de défenseur (*atteindre une cible (panier, but, zone...) tout en empêchant l'autre équipe d'y parvenir...*)
- Représenter, coder le gain du jeu sur plusieurs parties afin de les comparer
- Accepter et s'approprier différents rôles sociaux : arbitre (*connaître et respecter des règles, se positionner sur le terrain pour une observation efficace des comportements des joueurs, intervenir sans hésitation*), observateur (*l'observation sera guidée par un critère précis et un retour sur les observations sera effectué à l'ensemble du groupe*), responsable de la marque ou de la durée du jeu
- Prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif (*participer à la prise en charge de l'aménagement des espaces d'action et de la gestion du matériel...*)