

ANNEXES

Résultats de la recherche menée par P. Parlebas et E. Dugas

	Tâche Groupes	Pré-test Phase I	Cycle d'apprentissage Phase II	Post-test Phase III	Ecart Ph. III – Ph. I	Sens du transfert
A	Groupe Exp. A1 (n=22)	SCO 16,61	SCO (Pédag. ludique)	SCO 19,51	+2,90 (**)	+
	Groupe Exp. A2 (n=23)	SCO 17,88	SCO (Pédag. signifiante)	SCO 22,91	+5,03 (**)	+
B	Groupe Exp. B1 (n=23)	SCO 16,88	JT (Pédag. ludique)	SCO 20,54	+3,67 (**)	+
	Groupe Exp. B2 (n=24)	SCO 18,11	JT (Pédag. signifiante)	SCO 23,56	+5,45 (**)	+
C	Groupe Exp. C1 (n=24)	JT 16,60	JT (Pédag. ludique)	JT 19,46	+2,86 (**)	+
	Groupe Exp. C2 (n=24)	JT 17,24	JT (Pédag. signifiante)	JT 21,93	+4,69 (**)	+
D	Groupe Exp. D1 (n=23)	JT 20,74	SCO (Pédag. ludique)	JT 23,70	+2,96 (**)	+
	Groupe Exp. DE (n=23)	JT 16,70	SCO (Pédag. signifiante)	JT 21,24	+4,55 (**)	+
E	Groupe témoin E1 (n=24)	SCO 14	Athlétisme (Pédag. ludique)	SCO 13,27	-0,73 (NS)	≈
	Groupe témoin E2 (n=23)	JT 16,38	Athlétisme (Pédag. ludique)	JT 15,38	-1 (NS)	≈

Fig 2 — Effets de transfert enregistrés sur les 10 groupes d'expérience. Les écarts entre les deux tests dénotent la présence d'un transfert d'apprentissage hautement significatif dans tous les groupes, sauf dans le cas de l'athlétisme. SCO : sports collectifs ; JT : jeux traditionnels ; ** : résultats significatifs à .01 ; NS : résultats non significatifs.

Basket-ball : Questionnaire d'après matchs (Pré-test)

Entoure la réponse que tu choisis.

1. J'ai joué **1** **2** **3** **4** matchs. 2. J'ai gagné **1** **2** **3** **4** matchs.

3. J'ai **beaucoup** participé aux actions de mon équipe.
 un peu
 très peu

4. J'ai eu **souvent** le ballon
 un peu
 rarement

5. Quand j'ai eu le ballon, j'ai **dribblé pour m'approcher du panier adverse.**
 dribblé pour garder le ballon.
 fait une passe.
 tiré.
 tiré et marqué.
 perdu le ballon souvent.

6. Dans mon équipe, on s'est **beaucoup encouragé.**
 un peu encouragé.
 beaucoup disputé.
 un peu disputé.
 ni l'un, ni l'autre.

7. Au cours des matchs, j'ai **crié sur mes partenaires.**
 crié sur les adversaires.
 crié sur l'arbitre.
 eu un bon comportement.

8. Au cours des matchs, j'ai respecté les règles du basket **tout le temps**
 pas tout le temps.

9. Au basketball, pour pouvoir participer pleinement aux actions de mon équipe, je dois :
 ☐ Savoir shooter ;
 ☐ Savoir faire des passes ;
 ☐ Savoir dribbler ;
 ☐ Savoir me démarquer ;
 ☐ Savoir faire les bons choix en fonction de la situation ;
 ☐ Savoir m'opposer aux autres en respectant les règles ;
 ☐ Savoir coopérer avec mes partenaires pour mettre en place des stratégies.

Coche ce que tu penses savoir bien faire. **Entoure** ce que tu aimerais apprendre à bien faire.

10. J'ai pris **beaucoup – un peu – très peu – pas du tout** de plaisir lors de ces matchs.

Recueil des données - Questionnaire d'après matchs : Situation de pré-test

Questions		Nombre d'élèves / 21
J'ai participé aux actions de mon équipe	beaucoup	14
	un peu	5
	très peu	2
J'ai eu le ballon	souvent	10
	un peu	6
	rarement	5
Dans mon équipe, on s'est	beaucoup encouragé	7
	un peu encouragé	7
	beaucoup disputé	
	un peu disputé	5
	ni l'un ni l'autre	4
Au cours des matchs, j'ai crié sur	mes partenaires	2
	les adversaires	2
	sur l'arbitre	1
	eu un bon comportement	19
J'ai pris du plaisir lors de ces matchs :	beaucoup	12
	un peu	1
	très peu	3
	pas du tout	5

Annexe 4

Recueil des données - Observables recueillis pendant la situation de pré-test « matchs de basketball ».

	Habileté motrice	habiletés cognitives		habiletés sociales		
	Avance vers le panier avec le ballon	Se déplace vers la cible sans le ballon	Prends en compte ses partenaires pour atteindre le but	Interactions verbales positives	Interactions verbales négatives	Semble être en difficultés par rapport à la tâche demandée : Ne participe pas Ne trouve pas sa place
Équipe 1						
Arsène	x	x	x			
Imad	x	x				
Ahmed	x	x			x	
Liliana	x					
Isis						x
Équipe 2						
Zara	x				x	
Lilie	x					
Moina						x
Marine						x
Haroun						x
Équipe 3						
Blandine	x	x	x		x	
Ali	x	x				
Marika	x	x			x	
Stela	x					
Mersim						x
Équipe 4						
Alejandro	x	x			x	
Katherine	x		x			
Léanne		x				
Fayd		x				
Équipe 5						
Ethan	x	x	x			
Kerim	x					
Chloé						x
Cynthia						x
Kevsera						x

Le nœud gordien

Objectif du jeu : Coopérer pour atteindre un but commun.

Effectif : la classe **Formation :** 3 groupes de 8 ; 1 arbitre **Matériel :** aucun

But du jeu : Démêler un réseau de mains enchevêtrées, « le nœud gordien », sans se lâcher les mains. Le groupe qui a réussi à se démêler le premier a gagné.

Déroulement :

Chaque groupe forme une ronde. Chaque joueur donne une main à un voisin direct et l'autre à un autre partenaire qui n'est pas situé à côté de lui.

(Attention, il est possible de laisser glisser les mains l'une dans l'autre sans perdre le contact, pour éviter de se tordre les doigts ou la main.)

Durée : Laisser se dérouler la partie jusqu'à ce que chaque groupe parvienne à se démêler.

Critères de réussite :

- Les joueurs se retrouvent en cercle, certains peuvent être face au centre et d'autres tournés vers l'extérieur.
- Les joueurs se retrouvent en deux cercles séparés.
- Les joueurs se retrouvent en deux cercles liés.

Le serpent fou

Objectif du jeu : Coopérer pour atteindre un but commun.

Effectif : la classe **Formation :** groupe de 8 ou plus **Matériel :** aucun

But du jeu : Éviter que le serpent se morde la queue.

Déroulement :

Les joueurs forment une file en se donnant la main. Le premier joueur représente la tête et le dernier représente la queue. Les autres joueurs forment le corps et ils vont devoir se tortiller pour empêcher la tête de se toucher la queue.

Durée : Donner un temps, ou laisser se dérouler la partie jusqu'à ce que l'élève de tête parvienne à toucher l'élève situé à la queue ou chronométrer.

Critères de réussite :

- L'élève situé en tête parvient à toucher le dernier.
- Pour les autres joueurs, coordonner ses efforts pour atteindre un but commun. La tête ne doit pas toucher sa queue.

L'aveugle

Objectifs du jeu : Faire confiance à un camarade, guider un camarade pour atteindre un but commun.

Effectif : la classe **Formation :** binômes

Matériel : un douzaine de bandeaux, du petit matériel pour composer des parcours (plots, coupelles, cerceaux, chaises, élastiques, piquets)

But du jeu : Chaque binôme, un aveugle et son guide, doit réaliser un parcours.

Déroulement :

Pour commencer, installer des parcours simples en parallèle. Ils comportent des obstacles et des « portes » obligatoires, une ligne de départ et d'arrivée. L'aveugle a les yeux bandés, il ne pourra le retirer qu'une fois la ligne d'arrivée franchie. Le guide doit aider son camarade « aveugle » à réaliser le parcours. Le guide peut utiliser différents moyens : interactions verbales et/ou gestuelles (variantes possibles).

Durée : Laisser le temps à chacun de réaliser le parcours.

Critères de réussite : - L'aveugle et son guide réussissent à réaliser le parcours.

Variantes : chronométrer, réaliser des courses, des relais.

Le parachute

Objectifs du jeu : Encourager la confiance et le respect. Coopérer dans le but commun de réaliser et d'enchaîner plusieurs actions.

Effectif : la classe **Durée :** 30 à 45 min **Formation :** un ou deux groupes en fonction du matériel

Matériel : grand parachute (Toile de 6 mètres de diamètre, 16 poignées / 20 à 30 élèves) petit parachute (Toile de 3,60 m de diamètre, 8 poignées / 8 à 20 élèves)

But du jeu : Réaliser des figures et/ou jeux et les enchaîner.

Situations utilisées (Source : Office Central de la Coopération à l'École Ardèche / Saône et Loire – OCCE)

Au départ, veiller à bien répartir les élèves en fonction de leur force (assurer la stabilité du parachute).

- « **La banquise** » : Indiquer comment on saisie la toile à deux mains (sans les poignées) puis la tendre en se penchant légèrement en arrière. On peut ensuite demander aux joueurs de se déplacer lentement, puis plus rapidement (à droite, à gauche).
- « **Les vagues** » : L'enseignant réalise une première vague et annonce un prénom. L'élève nommé devra répéter « la vague ». La vague pourra être : calme, lente, moyenne, basse, haute, très haute, rapide, très rapide).
- « **Le manège** » : Tenir la toile à une main. Le groupe se déplace en respectant les indications données (à droite, à gauche, en marchant, en pas chassés, en trotinant, en courant) Attention, rester vigilant car les élèves prennent de la vitesse rapidement.
- « **Course autour du parachute** » : même situation de départ que le jeu précédent. Des élèves désignés (ceux qui tiennent la partie rouge de la toile) lâchent la toile et dépassent les autres joueurs situés devant eux pour prendre la place suivante libérée par un joueur.
- « **1, 2, 3...parapluie !** » : À cet appel, tous les joueurs lèvent la toile ensemble, la gardent en l'air le temps de se regarder sous la toile (variantes possibles : la traversée).



La baguette

Objectifs du jeu :

- Coordonner différents types de courses en fonction de la position du ou des défenseur(s) : accélérations, arrêts, démarrages, changements d'appuis, évitements
- Mettre en œuvre une stratégie collective : accepter de se faire toucher pour garantir la victoire de l'équipe.
- Elaborer collectivement des règles d'actions.

Effectif : la classe **Matériel :** - Coupelles pour délimiter un espace de jeu. - « baguette », objet pouvant être caché dans une main d'enfant.

But du jeu :

- **Pour l'équipe en possession de la baguette :** au signal, traverser le terrain pour mettre la baguette en lieu sûr de l'autre côté.
- **Pour l'équipe qui n'a pas la baguette :** essayer d'arrêter les joueurs qui traversent le terrain en les touchant.

Durée : le temps ou le nombre de points

Déroulement :

Une équipe tirée au sort a la baguette pour la première traversée (les attaquants). Un des attaquants la cache dans son poing fermé (les défenseurs ne doivent pas savoir qui a la baguette, tous les autres font semblant de l'avoir aussi : poings fermés). Au signal du meneur, les attaquants s'élancent pour traverser le terrain. Les défenseurs s'élancent en même temps et chacun tente d'arrêter un joueur en le touchant. A chaque passage, chaque défenseur ne peut toucher qu'un attaquant : les deux joueurs restent alors l'un à côté de l'autre jusqu'à la fin de la manche (traversée). Tout attaquant touché garde les poings fermés pour préserver le suspense jusqu'à la fin du passage. Quand le jeu est arrêté (tous les joueurs arrêtés ou en sécurité dans le camp opposé), le meneur crie « Ouvrez vos mains ! »

Critères de réussite :

- L'attaquant qui a la baguette a réussi à traverser le terrain sans se faire toucher : son équipe gagne un point et garde la baguette pour une nouvelle traversée.
- L'attaquant qui a la baguette est arrêté. L'équipe adverse remporte 1 point et récupère la baguette pour une traversée.

Variantes : temps pour traverser, nombre de baguettes, nombres de défenseurs.

Le drapeau simple

Objectif du jeu : Coopérer pour atteindre un but commun en tenant compte du positionnement des adversaires.

Effectif : la classe **Formation :** 2 équipes ; 1 ou 2 arbitre(s) Terrain de 15 sur 30 m environ

Matériel :

- Un drapeau (plot, piquet et chasuble attachée)
- Deux couleurs de chasubles
- Une chasuble d'une autre couleur pour le « gardien ».



But du jeu : Attaquants : Récupérer le drapeau et le ramener dans son camp. Défenseurs : Protéger le drapeau pour que l'équipe adverse ne puisse pas s'en emparer.

Déroulement :

Les attaquants désignent « un gardien » qui se place près du drapeau. Ce joueur a la possibilité de pouvoir « figer » les défenseurs en les touchant. Il est invulnérable. Les attaquants doivent s'emparer du drapeau, sans se faire toucher par les défenseurs. Ils peuvent se passer le drapeau de main en main pour le ramener dans leur camp. Interdiction de le lancer. Les défenseurs peuvent figer les attaquants en les touchant (sauf le « gardien »).

Les rôles sont inversés à la fin de chaque partie.

Durée : Laisser se dérouler la partie jusqu'à ce que l'une des deux équipes ait atteint son but (variances).

Critères de réussite :

- Les attaquants ont réussi à ramener le drapeau dans leur camp (1 point).
- Les défenseurs ont réussi à « figer » tous les attaquants avant qu'ils ne s'emparent du drapeau (1 point).

Annexe 6 Jeu coopératif dont la « logique interne » est proche des jeux sportifs collectifs

Kin-ball	
Objectifs du jeu : Frapper la balle pour qu'elle touche le sol avant que l'équipe appelée ne la relève, la contrôle et l'immobilise. Le kin-ball se joue avec 3 équipes de 4 ou 5 joueurs sur un terrain de 20m sur 20 m. -----	
Effectif : la classe	Durée (situation de match) : 6 à 8 min
Formation : quatre équipes (trois qui jouent, une qui arbitre, observe et tient la feuille de marque)	
Matériel : - Balle de kin-ball (<i>ballon de baudruche de 1.22 m de diamètre, qui pèse environ 1 kg</i>) - Coupelles pour délimiter un espace de jeu. - Chasubles (trois couleurs) - Feuilles de marques - Grand tableau pour visualiser le score - Feuilles d'observations	
But du jeu : <u>Attaquants</u> : Frapper la balle à deux mains pour qu'elle touche le sol avant que l'équipe appelée ne la relève, la contrôle et l'immobilise. <u>Défenseurs</u> : Essayer de récupérer la balle avant qu'elle ne touche le sol.	
Déroulement : Trois équipes sont sur le terrain. Un tirage au sort est effectué pour désigner l'équipe qui commence. En position de « trépied », la balle est gelée. Le joueur « frappeur » peut alors crier « omnikin + couleur de l'équipe appelée » et frapper la balle. Si celle-ci n'est pas récupérée avant de toucher le sol, l'équipe qui a frappée et celle non-appelée marque un point. Si l'équipe est parvenue à récupérer la balle, elle gèle puis frappe la balle à son tour. Le jeu continue.	
Critère de réussite : - Marquer plus de points que ses adversaires.	

Feuille d'observations KIN-BALL N°1

Date	Éléments observés	Équipe
	Nombre d'immobilisations réussies. «Balle gelée», les joueurs ont un genou à terre.	
	Nombre de réceptions manquées (balle perdue).	
	Nombre d'appels réussis. → omnikin +couleur avant la frappe.	
	Nombre de fautes commises.	



CYCLE BASKETBALL

Objectif propre à la discipline :

- Développer des habiletés motrices particulières pour être plus actif dans le jeu et pouvoir centrer son attention sur les autres (partenaires et/ou adversaires).

➤ PROPOSITION D'ATELIERS DÉCROCHÉS « Ateliers défis »

« Observables » L'enfant ...	Apprentissage/remédiation
→ échappe souvent la balle.	Passe à deux Passe au-dessus (cerceau) Passe et va
→ maîtrise difficilement le dribble : perd la balle, ne progresse pas vers l'avant, transmet dans de mauvaises conditions.	Dribble, dribble dribble... Ombre et soleil Slalom dribble
→ ne parvient pas à marquer.	421 Les zones

➤ PROPOSITIONS DE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE : JEUX COLLECTIFS

L'enfant ...	Situations d'apprentissage : Entrée dans l'activité ou atelier dirigé
→ échappe souvent la balle.	Béret basket La traversée La thèque La passe à 5 La balle au capitaine
→ maîtrise difficilement le dribble : perd la balle, ne progresse pas vers l'avant, transmet dans de mauvaises conditions.	Béret basket L'épervier L'horloge La course au trésor
→ ne parvient pas à marquer.	La tirelire Le mur Vider la caisse
→ ne conserve pas le ballon (s'en débarrasse). → passe à un partenaire non démarqué. → se cache, reste immobile (ne montre pas qu'il est disponible pour recevoir la balle).	La passe à 5 La traversée Balle au capitaine Jokers ! Chameau, chamois
→ joue en grappe. → ne se déplace pas vers les espaces libres. → ne se démarquer pas.	

CYCLE BASKETBALL : JEUX COLLECTIFS

TROIS EXEMPLES DE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE OU DE REMÉDIATION

La traversée	
Objectifs visés	• Se placer et se déplacer pour progresser vers la cible • Jouer en fonction de la position des adversaires et des partenaires
Matériel	• 1 ballon • chasubles • 12 à 15 marquages au sol • Chronomètre • Sifflet.

But : Réussir le plus de traversées.

Organisation / Temps (2 min)

- Equipes de 3, 4 ou 5 joueurs.
- 1 défenseur avec une chasuble.
- 12 à 15 repères répartis sur tout le terrain.

Consignes :

Au signal, pendant 2 min, les joueurs doivent traverser le terrain en passes en utilisant les marquages au sol. Le ballon ne doit pas tomber par terre.

Le défenseur doit empêcher la traversée en ralentissant la progression du ballon ou en l'interceptant.

Tout ballon intercepté annule la traversée et les attaquants retournent derrière la ligne de départ librement.

Critères de réussite : Réussir le plus grand nombre d'allers et retours.

Recommandations : Placer les marquages au sol afin que les enfants puissent se passer la balle "sans peine".

Règles d'action :

- Occuper les marquages au sol placés vers l'avant de la balle.
- Occuper les marquages au sol loin du défenseur.

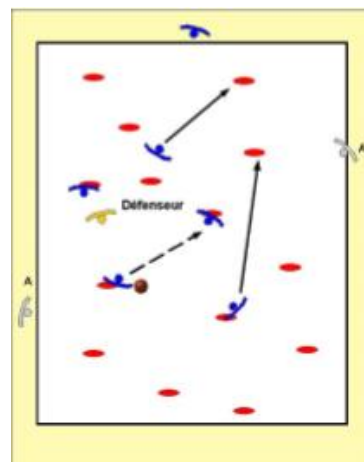
Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Les sorties
- Les placements des attaquants sur les marquages au sol.

Variables :

- Placer 2, 3 défenseurs.
- Orienter les marquages au sol.
- Supprimer les marquages au sol tout en interdisant le dribble.



La passe à 5	
Objectifs visés	• Améliorer la passe • Jouer en fonction de la position des adversaires et des partenaires
Matériel	2 ballons – 2 jeux de chasubles

But : Réussir 5 passes consécutives.

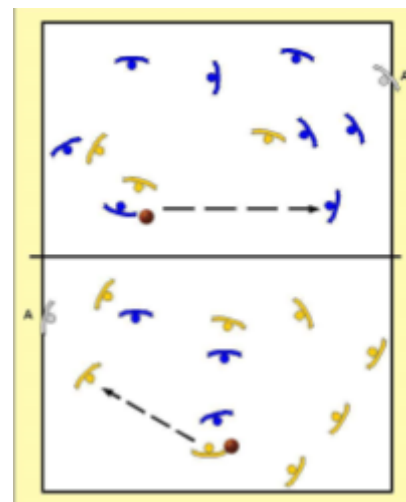
Organisation :

- 2 groupes de 12 joueurs environ chacun (8 attaquants – 3 défenseurs – 1 arbitre).
- Chaque équipe est composée de 8 joueurs qui attaquent et 3 qui défendent.

Consignes :

Dans chaque moitié de terrain, les 8 attaquants de chaque équipe doivent se faire 5 passes consécutives avant l'autre équipe qui attaque sur l'autre terrain.

Les défenseurs de chaque équipe tentent de les en empêcher. Lorsqu'un défenseur attrape le ballon, il le rend aux attaquants qui font une remise en jeu derrière une ligne de touche en remettant le décompte des passes à 0.



Critères de réussite : L'équipe gagnante est celle qui exécute 5 passes consécutivement avant l'autre.

Recommandations :

- Eviter tout contact.
- **Interdire au défenseur de prendre le ballon dans les mains des attaquants.**
- Adapter le nombre de passes au niveau des enfants.
- Changer les rôles régulièrement.

Règles d'action :

- Occuper les espaces libres.
- S'éloigner du porteur de la balle mais pas trop pour qu'il puisse passer la balle.
- En tant que défenseur, se placer entre son adversaire et la balle.

Arbitrage Les élèves arbitres jugent : - Les sorties - Les ballons pris dans les main

Variables Modifier le rapport de forces : passer à 7 attaquants contre 4 défenseurs puis 6 attaquants contre 5 défenseurs. Modifier l'espace de jeu. Modifier le nombre de passes.

La balle au capitaine	
Objectifs visés	• Se placer et se déplacer pour progresser vers la cible • Jouer en fonction de la position des adversaires et des partenaires
Matériel	1 terrain de 20x10m, 4 plots pour délimiter les zones d'en-but, 1 ballon, des chasubles.

But : Marquer plus de points que l'équipe adverse en passant la balle au capitaine.

Organisation :

- 2 équipes de 5 joueurs :
- Situation d'Attaque/Défense
- une zone d'en-but délimitée par des plots.

Consignes :

L'équipe en possession de la balle doit la passer à son capitaine placé derrière la ligne de fond.

Chaque passe au capitaine rapporte un point. Pour qu'une passe au capitaine soit valable, la balle ne doit pas toucher le sol après réception.

Seuls les passes sont autorisées pour progresser.

Critères de réussite : L'équipe gagnante est celle qui comptabilisera le plus de points dans le temps imparti.

Recommandations : Veiller à l'absence de contacts (Interdire aux défenseurs de prendre le ballon dans les mains des attaquants).

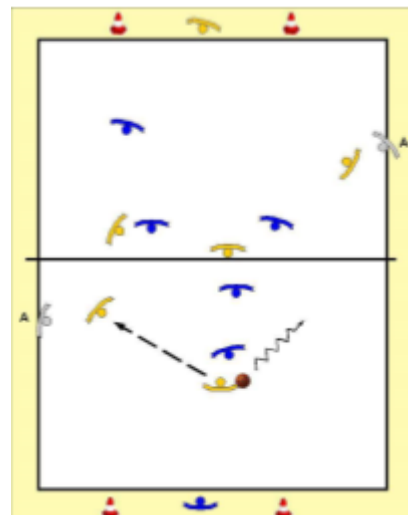
Règles d'action :

- Occuper les espaces libres.
- S'éloigner du porteur de la balle mais pas trop pour qu'il puisse passer la balle.
- En tant que défenseur, se placer entre son adversaire et la balle ou la cible.

Arbitrage

Les élèves arbitres jugent : - Les sorties - Les reprises de dribble - Les passes au capitaine - Les prises de balle en main

Variables • Autoriser le dribble. • Limiter peu à peu la zone d'évolution du capitaine pour aller vers un capitaine fixe. • Placer le capitaine sur un banc ou sur une chaise.



FICHES ELEVES : « LES DÉFIS »

Défi n°1 : PASSE A DEUX Tâche : Se passer la balle sans l'échapper (distance d'environ 3m). Matériel : 2 ballons, 1 chronomètre, 1 fiche « défi », 4 plots Critère de réussite : Le nombre de passes est atteint. Mets une croix si tu as réussi.	Equipe : _____				
	1	2	3	4	5
1 : Faire 10 passes.					
2 : Faire 10 passes à terre.					
3 : Faire 20 passes (en l'air et à terre).					
4 : Faire le maximum de passes en 1 min (sans échapper la balle).					

Défi n°2 : PASSE AU-DESSUS Tâche : Passer la balle à un camarade à travers un cerceau tenu à la verticale (distance d'environ 3m). Matériel : 2 ballons, 1 chronomètre, 1 cerceau, 1 fiche « défi » Critère de réussite : Le nombre de passes est atteint. Mets une croix si tu as réussi.	Equipe : _____				
	1	2	3	4	5
1 : Faire 5 passes.					
2 : Faire 10 passes.					
3 : Faire 20 passes.					
4 : Faire le maximum de passes en 1 min (sans échapper la balle)					

Défi n°4 : DRIBBLE, DRIBBLE, DRIBBLE... Tâche : Dribbler sans arrêt avec ou sans déplacement Matériel : 2 ballons, 1 chronomètre, 1 fiche « défi », 3 plots Critère de réussite : Tenir le dribble pendant un temps donné. (Mets une croix si tu as réussi)	Equipe : _____				
	1	2	3	4	5
1 : Dribble sur place et sans arrêt (10 secondes).					
2 : Dribble sur place, sans arrêt en faisant varier le dribble (hauteur, amplitude - 10 secondes).					
3 : Dribble sans arrêt en se déplaçant (15 secondes).					
4 : Dribble en changeant de main (sans échapper la balle – 20 secondes)					

Attendus de fin de cycle pour valider la compétence « *Coopérer et s'opposer collectivement* »

Cheminement que je dois faire....
pour jouer un match de basketball et atteindre l'objectif :
« Coopérer et s'opposer collectivement »

Connaissances

- Identifier différents rôles : attaquants, défenseurs, arbitres
- Connaître les règles de base : sorties, marcher, reprises de dribble, absence de contact

Capacités

- **Affronter collectivement un adversaire** en utilisant des actions élémentaires comme : passer, rattraper, intercepter, dribbler, tirer...
- **Tenir différents rôles** (attaquant / défenseur / arbitre) :

En tant qu'attaquant :

- ⇒ Maîtriser la passe, le dribble, le tir
- ⇒ Choisir l'action la plus adaptée : passer, dribbler ou tirer
- ⇒ Se placer et se déplacer pour progresser vers la cible (S'orienter vers l'avant)
- ⇒ Jouer en fonction de la position des adversaires et des partenaires (Repérer les espaces libres, se démarquer et être vu du porteur)

En tant que défenseur :

- ⇒ Repérer son adversaire direct ⇒ Se placer entre l'adversaire et la cible ou le ballon

En tant qu'arbitre :

- ⇒ Faire respecter certaines règles.

Attitudes

- Coopérer avec ses partenaires.
- Respecter des règles de jeu.
- Accepter le résultat des matchs.
- Accepter les décisions de l'arbitre.
- Etre persévérant.

Questionnaires EPS « post-test »

1^{ère} séance : Le parachute

1. Comment t'es-tu senti pendant cette 1^{ère} séance ?

2. Était-ce facile ou difficile ?

3. As-tu ressenti une peur quelconque ?

☐ Oui Laquelle ? ☐ Non

4. Qu'apprend-on avec cette activité ?

5. Qu'est-ce que tu as aimé ?

Des jeux coopératifs

a) Comment évalues-tu tes capacités en jeux sportifs collectifs ?

☐ moyennes ☐ bonnes ☐ pas très bonnes

b) Depuis le début de l'année, tu travailles en Éducation physique et sportive sur les jeux coopératifs.

Numérote de 1 à 3 ceux que tu as préférés.

- | | |
|--|--|
| ☐ Le nœud gordien | ☐ Le serpent fou |
| ☐ Accroche-Décroche | ☐ L'aveugle |
| ☐ Kin-Ball | ☐ Le drapeau simple |
| | ☐ Le parachute |

c) Pour toi, qu'est-ce que la coopération ?

d) Pourquoi apprend-on à coopérer en EPS ?

e) Grâce à ces jeux coopératifs, as-tu appris à coopérer ?

☐ Oui

☐ Non

☐ un peu

f) Les moments de discussion en classe, après une séance d'EPS, te paraissent-ils importants ?

☐ Oui

☐ Non

☐ un peu

g) Pourquoi ? Ces moments permettent : (Numérote en fonction de ce qui est le plus important pour toi.)

☐ De réfléchir à nos pratiques après l'effort (prendre du recul)

☐ De mettre en commun différentes stratégies

☐ De mettre des mots sur nos désaccords

☐ De mieux aborder la séance d'EPS suivante.

☐ Autres _____

h) Quelles différences fais-tu entre ces jeux et des jeux comme le rugby, le basketball, le handball ou le football ?

i) Ces jeux coopératifs ont-ils permis de te faire progresser ?

☐ Oui

☐ Non

☐ un peu

j) Ces jeux coopératifs ont-ils changé ta vision (tes représentations) du sport à l'école ?

☐ Oui

☐ Non

☐ un peu

k) Ces jeux coopératifs ont-ils permis de te mettre plus à l'aise en EPS ?

☐ Oui

☐ Non

☐ un peu

l) Travailler la coopération permet-il de mieux s'opposer ?

☐ Oui

☐ Non

m) Penses-tu que le travail réalisé autour de la coopération t'a permis de te sentir plus à l'aise au tournoi de basketball ?

☐ Oui

☐ Non

Recueil des représentations des élèves sur les jeux coopératifs
Questions à choix multiples

Questions	Nombre d'élèves/21			
a) Comment évalues-tu tes capacités en jeux sportifs collectifs ?	Moyennes	7		
	Bonnes	13		
	Pas très bonnes	1		
b) Coche les jeux coopératifs que tu as préférés.	Le nœud gordien	3		
	Accroche-décroche	5		
	Le serpent fou	6		
	Le kin-ball	15		
	L'aveugle	8		
	Le drapeau simple	10		
	Le parachute	16		
e) Grâce à ces jeux coopératifs, as-tu appris à coopérer ?	Oui	18		
	Non			
	Un peu	3		
f) Les moments de discussion en classe te paraissent-ils importants ?	Oui	18		
	Non			
	Un peu	3		
g) Pourquoi ? Ces moments permettent : (Numérote 3 choix dans l'ordre de tes préférences.)	De réfléchir à nos pratiques après l'effort.	1	2	3
		4	7	5
	De mettre en commun différentes stratégies.	11	5	4
	De mettre des mots sur nos désaccords.	1	8	3
	De mieux aborder la séance d'EPS suivante.	3	11	10
	Autres			
i) Ces jeux coopératifs ont-ils permis de te faire progresser ?	Oui	18		
	Non			
	Un peu			
j) Ces jeux coopératifs ont-ils changé ta vision du sport à l'école ?	Oui	9		
	Non	5		
	Un peu	6		
k) Ces jeux coopératifs ont-ils permis de te mettre plus à l'aise en EPS ?	Oui	17		
	Non			
	Un peu	4		
l) Travailler la coopération permet-il de mieux s'opposer ?	Oui	21		
	Non			
	Un peu			
m) Penses-tu que le travail réalisé autour de la coopération t'a permis de te sentir plus à l'aise au tournoi de basketball ?	Oui	15		
	Non	3		
	Un peu			

Observables recueillis pendant la situation de post-test « matchs de basket ».

Comparaison : X post-test X pré-test

	Habileté motrice	habiletés cognitives		habiletés sociales		
	Avance vers le panier avec le ballon	Se déplace vers la cible sans le ballon	Prends en compte ses partenaires pour atteindre le but	Interactions verbales positives	Interactions verbales négatives	Semble être en difficultés par rapport à la tâche demandée : Ne participe pas Ne trouve pas sa place
Équipe 1						
Arsène	xx	xx	xx	x		
Imad	xx	xx	x			
Ahmed	xx	xx		x	x	
Liliana	x	x		x		
Isis		x				x
Équipe 2						
Zara	x	x	x	x	xx	
Lilie	x		x	x		
Moina		x				x
Marine		x	x			x
Haroun						x
Équipe 3						
Blandine	xx	xx	xx	x	x	
Ali	xx	xx	x			
Marika	x	x			x	
Stela	xx	x				
Mersim						x
Équipe 4						
Alejandro	xx	xx			xx	
Katherine	xx	x	xx	x		
Léanne	x	xx				
Fayd	x	xx				
Équipe 5						
Ethan	xx	xx	xx	x		
Kerim	xx			x	x	
Chloé	x		x			x
Cynthia	x		x			x
Kevsera	x	x				x

Domaine d'activité : Éducation physique et sportive
Module : Kin-ball
SEANCE 4 : Maitriser l'enchaînement des actions
Objectifs de la séance :

- Développer des habilités motrices :
→ Améliorer l'enchaînement des actions : Réceptionner, contrôler, geler et frapper.
- Amener les élèves à coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Socle commun :
Palier 2, Pilier 6, Culture humaniste, item : Permettre à chacun de se créer une culture personnelle par la pratique d'une activité culturelle, artistique ou physique.

Palier 2, pilier 7 L'autonomie et l'initiative, item : S'impliquer dans un projet individuel et collectif.

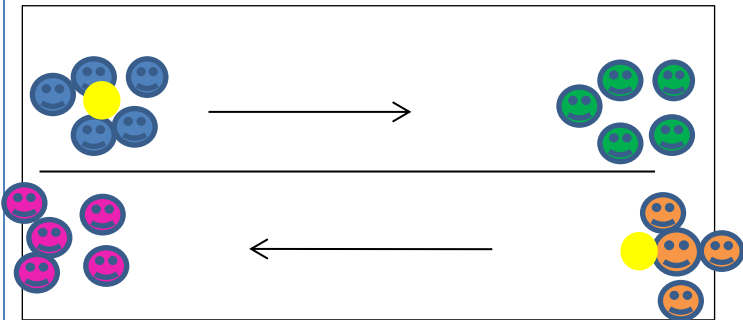
EPS

CM1

SEANCE 4 /12

45 min

MATÉRIEL		MODALITÉS DE TRAVAIL	DÉROULEMENT - <i>CONSIGNES</i>	 ACTIVITÉS DE L'ÉLÈVE  RÔLE DU MAITRE	REPONSES ATTENDUES ET/OU ECUEILS
-Poste radio CD -Musique de relaxation	3'	Mise en condition	Phase 1 Suivre les indications données par l'enseignante afin de contrôler sa respiration.	 Amener les élèves à se détendre, à prendre conscience de leur respiration.  Se calmer, accepter de se détendre pour être plus à l'écoute des activités à venir.  Mobiliser son attention en recherchant les jeux effectués.	ROULE KIN, KIN en l'air et KIN nommé
	5'	Rappel collectif	Phase 2 <i>Quelles activités avez-vous faites lors de la séance précédente ?</i> <i>Quelles difficultés avons-nous rencontrées ?</i>	 Utiliser les notes de la séance précédente comme mémoire collective.	

-2 ballons kin-ball - Des coupelles pour délimiter le milieu du terrain. - 4 séries de dossards de couleurs différentes -1 chronomètre - 1 ballon kin-ball - 4 séries de dossards de couleurs différentes - 4 plots pour matérialiser les coins. - Bandes collantes pour marquer les zones d'attentes de chaque équipe. -1 chronomètre	5'	Groupe classe	Phase 3 Échauffement, mobilisation générale : <i>Vous vous déplacez dans l'espace « échauffement » en trotinant et sans vous toucher. J'annoncerai une consigne que vous exécuterez à chaque coup de sifflet. Le double coup de sifflet signifie une immobilisation complète.</i>	🌀 Donner les nouvelles consignes et participer. ➤ Respecter les consignes et être à l'écoute.	.
	5'	3 équipes de 6, 1 équipe de 5	Phase 4 Réinvestissement : KIN en l'air (cf. Séance 3) 	➤ Réutiliser les déplacements les plus efficaces.	Déplacements en marche avant et arrière, se situer / aux autres.
	10'	5 équipes	Phase 5 Nouvelle situation d'apprentissage : Le carrousel <u>Remarque</u> : Dynamiser le jeu, plus on joue vite, plus on déséquilibre l'équipe adverse et plus on marque facilement. But : Réceptionner et lancer vite pour déstabiliser l'adversaire. Un groupe se place au centre du gymnase avec le ballon et les 4 autres à chaque angle matérialisé par un plot. L'équipe du milieu lance le ballon en direction d'un angle. L'équipe attaquée doit le saisir et se déplacer vers le centre. Le groupe qui a lancé prend la place du groupe appelé. Les groupes non-attaqués doivent aller toucher le cône matérialisant leur coin et revenir à leur position initiale. Dès que l'équipe attaquée a atteint le centre, elle attaque à son tour, il faut lancer le plus rapidement possible (15 secondes pour relancer la balle après réception).	➤ Écouter pour entrer facilement dans l'activité. 🌀 Énoncer le plus simplement possible le fonctionnement du jeu. Mettre les équipes en situation. ➤ Faire reformuler le fonctionnement du jeu et son objectif.	

1 ballon kin-ball - 4 séries de dossards de couleurs différentes -Des coupelles pour délimiter le terrain. -Des feuilles de comptage. -Des feuilles d'observation. -2 sifflets -1 chronomètre	5' 20' (2x10)	Mise en commun 4 équipes déjà constituées	Critère de réussite : Nombre de points marqués : 1 point pour chaque lancer non rattrapé par l'équipe visée. <i>Comment avez-vous fait pour tirer vite ? Qui a tiré ? Pourquoi lui ? Où était-il au moment du tir ?</i> Arriver à établir une règle pour le lanceur : Qui ? Phase 6 Situation de référence « KINBALL scolaire » (Cf. Séance 1) Faire reformuler le but du jeu (attaquants et défenseurs) et les règles déjà mises en place. <i>Qui peut me rappeler quel est le but du jeu ? Que doit-on faire lorsqu'on a la balle ? Et lorsqu'on ne l'a pas ?</i> Arbitrage : (Affiche réalisée en classe) - <u>Contrôler l'annonce « omnikin + couleur » avant de frapper la balle.</u> - Vérifier que 3 joueurs au moins touchent le ballon avant le lancer. - <u>Vérifier que les lanceurs sont différents à chaque fois.</u> - Contrôler le temps entre la réception et le lancer (moins de 15"). - Vérifier les sorties de balle. Observateurs : (2/3)	➤ Reformuler les règles ➤ Réinvestir les actions motrices vues lors de la séance. ➤ Coopérer activement pour mieux s'opposer. ➤ Tenir différents rôles : joueur, arbitre, marqueurs. 🌀 Observer pour percevoir à quels niveaux se situent les difficultés (lancer, réception, relation). Utiliser une grille.	Jouer vite. Anticiper le rôle de chacun dans l'équipe. Être lanceur à tour de rôle. Remarque : Frappes inefficaces (distance et hauteur non conforme) Mise en place d'un atelier « Frappe » à la séance suivante. Mise en place de la règle des 15" pour inciter les élèves à plus de spontanéité.
--	---------------------------------	---	---	--	--

Champ d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif.

Objectifs de la séance :

Domaine 1 du Socle

- Adapter sa motricité à des situations variées.
- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.

Domaine 2 du Socle

- Apprendre par l'action, l'observation et l'analyse de son activité et celle des autres.
- Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.

Domaine 3 du Socle

- Assumer différents rôles sociaux
- Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.
- S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives

Domaine 4 du Socle

- Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

EPS

CM1

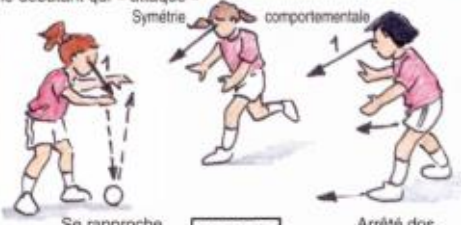
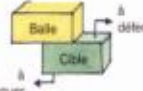
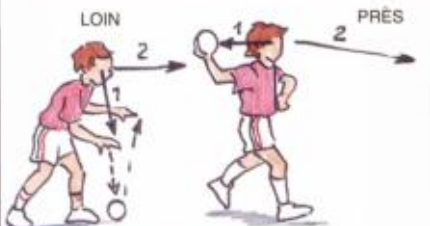
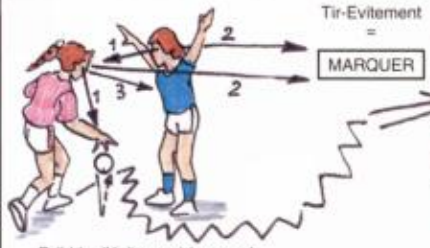
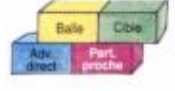
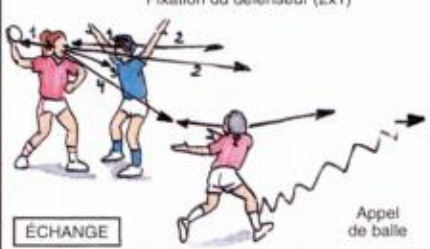
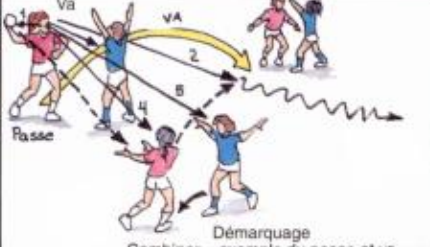
SEANCE 3 / 8

45 min

MATÉRIEL		DISPOSITIF DE TRAVAIL	DÉROULEMENT - <i>CONSIGNES</i>	➤ ACTIVITÉS DE L'ÉLÈVE 🌀 RÔLE DU MAÎTRE	REPONSES ATTENDUES ET/OU ECUEILS
- sifflet - 1 ballon / 2 (12 ballons)	5'	Présentation collective	Phase 1 Rappel des difficultés repérer à la séance précédente. <i>Je vais vous proposer des jeux afin d'améliorer la progression de la balle vers le panier. Nous poursuivons également notre travail dans les « ateliers défis »</i> <i>Qui me rappelle les objectifs de ces ateliers ?</i>	🌀 Tissage : créer des liens entre les activités pour donner du sens aux apprentissages. ➤ Investir son rôle d'élève. Reformuler les buts à atteindre. ➤ Écouter et respecter les consignes. 🌀 Atmosphère : Donner les consignes.	- Difficulté à faire progresser la balle - Se situer dans l'espace sans ballon - Se déplacer sans ballon
	3'	groupe classe	Phase 2 Entrée dans l'activité : Échauffement Reprendre l'échauffement habituel : Se déplacer dans un espace limité en trotinant et en évitant tout contact avec ses camarades. Donner ensuite quelques consignes pour permettre la mise en mouvement de certaines parties du corps. <i>Vous vous déplacez dans l'espace « échauffement » en trotinant et sans vous toucher. J'annoncerai une consigne que vous exécuterez à chaque coup de sifflet (flexions, extensions, montées de genou, talons aux fesses...) Le double coup de sifflet signifie une immobilisation complète.</i>		

20 marquages au sol Sifflet 2 ballons, 2 chasubles, 1 chronomètre	5'	groupe classe	Phase 3 Entrée dans l'activité : Situation spécifique « Pac man » Introduire des ballons <i>Ceux qui ont un ballon se déplacent uniquement en utilisant les lignes tracées au sol. Si deux dribbleurs se rencontrent, ils changent tous les deux de sens. Les élèves sans ballon continuent à trotter. Au coup de sifflet, on fait une passe à un camarade.</i>	 Donner les nouvelles consignes et participer.  Respecter les consignes et être à l'écoute.	Les élèves ne parviennent pas à entrer seul dans l'activité.
	2x10'	4 équipes (6 joueurs)	Phase 4 Répartition des équipes dans les ateliers : Equipe 1 « atelier défi » : n°2 Passe au-dessus et n°4 Drible, drible, dribble Equipe 2 « atelier défi » : n°4 Drible, drible, dribble et n°2 Passe au-dessus <i>Vous prenez votre fiche défi et vous installez votre matériel. A mon signal vous pourrez commencer.</i> Equipe 3 et 4 « jeu collectif dirigé » : Situation d'apprentissage <i>Les autres sont avec moi. Le jeu que je vous propose s'appelle « La traversée ». Il va vous aider à progresser plus facilement vers une cible.</i> <i>Le but du jeu est de traverser le terrain sans faire tomber le ballon et en utilisant seulement les passes. On marque 1 point à chaque traversée. L'équipe qui a effectué le plus d'allers/retours en 2 minutes gagne la partie.</i> On propose un moment de discussion pour formuler clairement les stratégies efficaces. Changement des rôles au bout de 10 min. (Equipes 1/2 « jeu », équipes 3/4 ateliers)		
		2 jeux en parallèle	Phase 5 Situation de référence « Match de basketball » 4x4 (arbitres, observateurs) Terrain1 : équipes 1/3 Terrain2 : équipes 2/4 T1 1 ^{er} match : 3 joueurs de l'équipe1 contre 3 de l'équipe3 T1 2 ^{ème} match : 3 joueurs de l'équipe1 contre 3 de l'équipe3 T2 1 ^{er} match : 3 joueurs de l'équipe2 contre 3 de l'équipe4 T2 2 ^{ème} match : 3 joueurs de l'équipe2 contre 3 de l'équipe4 Ceux qui ne jouent pas assurent l'arbitrage et les observations (fiche)		
2 terrains, 4 paniers 2 ballons, des chasubles 2 sifflets Fiches observation	5' de match	4 équipes (6 joueurs)	Phase 6 Recueillir les impressions : les points positifs et ceux qu'il faut encore travailler (à noter)	 S'engager dans l'activité de façon autonome.  Vérifier l'engagement de tous et apporter son aide en cas de difficultés. Mettre le jeu collectif en place.  S'engager pleinement dans l'objectif collectif, coopérer, prendre des repères et des décisions.  Observer les élèves pour se rendre compte des progrès et des difficultés. (Planification/Remédiations)	Penser à prévoir un moment pour les aider. Les élèves ne parviennent pas à se situer / au porteur de balle (trop loin, en zone défensive) Déplacer les marquages, interdire les passes en arrière
Feuille de note personnelle	3'	groupe classe		 Donner son point de vue, partager ses ressentis, écouter ceux des autres.  Orienter les ressentis : positifs/ négatifs.	

La logique intégrative visuelle - Revue EP&S, n°283, 2000

ATTAQUE		
INFORMATIONS VISUELLES	PORTEUR DE BALLE (PB) : décideur de l'échange	NON PORTEUR DE BALLE (NPB) : créateur de l'échange
 1 information PRIMAIRE	Enfants de 3 à 5 ans La cible n'a pas de sens pour le débutant qui « attaque »  Manipulation (égocentrique) JONGLAGE	Symétrie comportementale  Se rapproche de la balle GRAPPE Arrêté dos tourné à la cible
 2 informations BINAIRE	LOIN PRÈS  Progresse en dribble Tir	Mains dans le présent du ballon  Pieds dans le futur de la cible (dissociation symétrique). Relais (appui)
 3 informations TERNAIRE	Tir-Evitement = MARQUER  Dribble d'évitement (gamme)	 Démarquage
 4 informations QUATERNAIRE	Fixation du défenseur (2x1)  ÉCHANGE Appel de balle	(longueur) ÉTAGEMENT (largeur) ÉCARTÈMENT EJEQ* = écartement + étagement 
 5 informations « QUINTERNAIRE »	Va  Passe Démarquage Combiner = exemple du passe et va	 Combiner = exemple du croisé (bloc + écran + équilibrage)

Revue EP & S n°283 Mai-Juin 2000 c. Editions EPS. Tous droits de reproduction réservés

Développer une éducation perceptive

Il faut aider l'élève, le joueur à structurer sa perception visuelle et donc lui apprendre à lire, à voir ce qu'il faut voir, à discriminer les informations pour ne retenir que les plus pertinentes nécessaires à sa réussite motrice.