



CYCLE I

- (53) PS - vous souhaitez développer la compétence « collaborer, coopérer, s'opposer ».
Pour cela, vous décidez d'exploiter le jeu traditionnel « **remplir la caisse** ».
Dans ce jeu, les élèves collaborent pour remplir une caisse d'objets en les lançant sans pénétrer dans une zone interdite.
Lors de **la troisième séance** de votre module d'enseignement, vous constatez que les élèves sont capables de **collaborer pour remplir leur cible commune**.
Vous souhaitez donc désormais que les élèves puissent **coopérer et exercer des rôles différents complémentaires**
⇒ Vous présenterez les deux séances suivantes de votre module d'enseignement afin que les élèves construisent cette nouvelle compétence

Axe(s) de progression : Passer d'un élève qui apporte son action personnelle dans un but collectif à un élève qui assume un rôle social pour réaliser une action collective dans un but collectif.

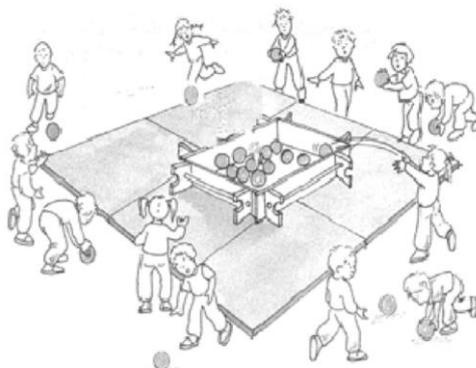
Précisions : (différence collaborer → action individuelle dans un but collectif – coopérer → action collective dans un but collectif)

Séances :

- Réaliser équipes avec différentes couleurs de balles, se faire passer la balle pour remplir la caisse (sous forme de relai)
- Déménageurs



- (55) PS - vous pratiquez dans une salle de motricité et vous disposez de tout le matériel nécessaire. Lors des activités précédentes, vous aviez constaté que les élèves rencontraient des **difficultés à s'organiser en groupe**



- ⇒ En vous référant au visuel ci-dessus, proposez 3 séances de votre module d'enseignement visant à ce que les élèves soient en situation de réussite dans ce type de jeu

Hypothèses :

Face au nombre important d'objets, les élèves ne voient pas d'intérêt à s'organiser en groupe.

Elèves de cycle 1 animisme, individualistes...

Axe(s) de progression : Passer d'un élève qui apporte son action personnelle dans un but personnel à un élève qui assume un rôle social pour réaliser une action collective dans un but collectif.

Séances :

- Réaliser équipes avec différentes couleurs de balles, se faire passer la balle pour remplir la caisse (sous forme de relai)
- Déménageurs
- travail sur les lancers





- (8) MS - vous mettez en place les premiers jeux collectifs de type **déménageurs**.
Constat : Lors de ce jeu, les enfants jouent **sans tenir compte de l'autre** et mènent des **actions individuelles**. Vous souhaitez désormais développer la **coopération**.
⇒ Vous proposerez une progression dans ce module d'enseignement afin de rendre les élèves capables de coopérer

Hypothèses :

Elèves de cycle 1 animisme, individualistes...

Axe(s) de progression : passer d'un élève réalisant des actions individuelles sans se soucier des autres à un élève qui collabore et coopère avec son équipe pour atteindre un but collectif

Séances :

- aide moi à déménager : déménageur sous forme de chaîne, les élèves se font des passes dans la but de vider la caisse 1 pour remplir la caisse 2
- déménageur relai



- (46) MS - Lors d'une **première séance** de jeux de poursuite, certains **élèves se mettent en retrait** et/ou **n'acceptent pas de sortir de leur « refuge »**.

En référence à la compétence « **collaborer, coopérer, s'opposer** », vous souhaitez que vos élèves s'engagent dans l'opposition.

⇒ proposez une situation que vous ferez évoluer pour atteindre cet objectif

Hypothèses :

Peur de se faire attraper / éliminer

Ne court pas assez vite

Peur du contact

Pas d'intérêt à sortir

Axe(s) de progression : passer d'un élève qui n'ose pas entrer dans le jeu par peur de perdre à un élève qui accepte de s'engager et joue avec du fair-play.

- Rivière aux crocodiles

But :

⇒ *coureurs : traverser rivière sans se faire toucher*

⇒ *crocodiles ; toucher les coureurs dans la rivière*

Objectifs :

⇒ *se familiariser avec jeux de poursuite*

⇒ *courir vite, esquiver*

⇒ *Repérer espaces libres*

Dispositif :

⇒ *lieu : cour, salle motri...*

⇒ *Terrain : 15*10 (rivière : 3m de large)*

⇒ *Matériel : plots / tracé pour matérialiser la rivière*

⇒ *Consigne : au signal, les coureurs doivent traverser la rivière sans se faire toucher par le crocodile pour aller dans le camp opposé*

⇒ *Critères de réalisation : connaissances : règle du jeu ; capacités : courir vite, repérer espace libre, esquiver... ; attitude : respect d'autrui*

⇒ *Critères de réussite : coureur : ne pas être touché // croco : avoir touché deux coureurs*

Variables :

⇒ *Agrandir rivière*

⇒ *Introduire refuges dans la rivière*

⇒ *Rôle des coureurs touchés : immobiles, croco...*

- L'épervier

But :

⇒ *éperviers : toucher les moutons qui passent dans la prairie*

⇒ *moutons : courir pour aller d'un refuge à un autre en traversant la prairie, sans être touché*

Objectifs :

⇒ *se familiariser avec jeux de poursuite*

⇒ *courir pour fuir ou pour poursuivre*

⇒ *S'informer sur les paramètres du jeu*

⇒ *repérer espaces libres*

- la queue du diable



- (52) MS - vous souhaitez développer la compétence « collaborer, coopérer, s'opposer ».
- Pour cela, vous décidez d'exploiter le jeu traditionnel « **les sorciers** ».
- Dans ce jeu, un groupe restreint d'élèves (« les sorciers ») doit tenter d'immobiliser le plus grand nombre possible d'élèves (en les touchant) dans un temps donné.
- Lors de la **troisième séance** vous constatez que les élèves sont **capables de se reconnaître attaquants ou défenseurs**. Vous souhaitez donc désormais qu'ils puissent coopérer et exercer des rôles différents complémentaires.
- ⇒ Vous présenterez les deux séances suivantes de votre module d'enseignement afin que les élèves construisent cette nouvelle compétence

Compétences :

- Développement d'une stratégie

Axe(s) de progression : passer d'un élève qui assume les rôles d'attaquants et défenseurs à un élève qui joue ces rôles dans une équipe dans un esprit de coopération.

Séances :

- Développement d'une stratégie



- (54) MS - vous souhaitez développer la compétence « **collaborer, coopérer, s'opposer** ».
- Pour cela, vous décidez de débiter votre module d'enseignement en exploitant un **jeu traditionnel** dans lequel, les élèves collaborent pour **renverser des cônes disposés à l'intérieur d'une zone interdite**. Dès la **première séance** de votre module d'enseignement, vous constatez que les élèves sont **capables de collaborer pour renverser ses objets**. Vous souhaitez désormais qu'ils soient **capables de s'opposer et d'élaborer des stratégies pour viser un but commun**.
- ⇒ Vous présenterez trois séances de votre module d'enseignement afin que les élèves construisent cette nouvelle compétence

Axe(s) de progression :

Séances :

- ajout d'attaquants et de défenseurs (défenseurs de la zone interdite / défenseurs des cônes)
- « **tours du château** » dont le but est de renverser des cibles placées derrière la ligne de fond du terrain adverse
- changer de cible (diminuer)

- (5) GS - lors des premières séances d'activité physique - le jeu des **déménageurs**. Vous souhaitez maintenant faire évoluer les réponses de vos élèves pour les amener à « développer la coopération et l'opposition collective ».
- ⇒ Vous proposerez une évolution de ce jeu afin de favoriser la coopération et l'opposition collective.

Axe(s) de progression :

Séances :

- Déménageur voleur

- (66) GS - lors des premières séances d'activité physique, vous avez mis en œuvre, des situations permettant d'enchaîner des actions motrices : « Prendre une balle puis courir puis viser une cible »
- Vous souhaitez maintenant faire évoluer les réponses de vos élèves pour les amener à « développer la coopération ».
- ⇒ Montrez comment vous ferez évoluer ces situations pour amener progressivement les élèves à passer d'actions individuelles à des actions collectives.

Axe(s) de progression :

Séances :

- Réaliser équipes pour atteindre une cible commune



CYCLE 2

- (47) CE1 - vous avez débuté un module d'enseignement s'appuyant sur un jeu collectif appelé les « **tours du château** » dont le but est de renverser des cibles placées derrière la ligne de fond du terrain adverse.
- ⇒ Après avoir exposé ce qui peut expliquer les difficultés rencontrées, vous présenterez des situations qui permettront de faire évoluer les comportements de ces élèves vers la compétence attendue à savoir, «contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples».

Difficultés :

- PB pour viser, manipulation de la balle (seul ou en passe)
- → pertes régulières de ballon (moteur)
- Difficulté à développer de stratégie collective pour aller jusqu'à la marque. (pb cognitif)
- Difficulté à se reconnaître à la fois comme attaquant et défenseur.
- Manque d'investissement dans l'activité (affectif)

Axes de progression :

passer de l'incapacité à manipuler la balle correctement à la capacité à faire des passes et à manipuler la balle seul

Passer de l'incapacité à faire progresser la balle collectivement jusqu'à la marque (garder la balle) au fait que les élèves arrivent à garder la balle malgré les défenseurs

de passer du fait de ne pas vouloir rentrer dans le jeu au fait que les élèves aient envie et prennent plaisir à ce jeu.

Situations :

Jeu de l'horloge → problème moteur

Passé à 5 pour le pb cognitif

- (21) CE2 - vous vous appuyez sur des jeux collectifs. Lors de la 3ème séance de votre module, vous **constatez** que les élèves **n'arrivent pas à progresser collectivement vers la cible adverse**.
- ⇒ Dans le cadre des compétences travaillées « comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible », vous proposerez 3 séances de type basket-ball qui permettront de développer cette compétence.

Difficultés :

- Manque d'investissement dans l'activité (affectif)
- Faire des passes
- Faire des dribles
- Prendre en compte son environnement avant d'agir
- Répartition des équipes

Axes de progression :

Situations :

Faire des dribles :

- ⇒ Ombre et soleil → objectif : suivre le trajet de dribble de son camarade
- ⇒ Suivre le chemin : objectif : dribler se



- (45) CE2 - vous avez débuté un module d'enseignement s'appuyant sur un jeu collectif appelé la « **balle au roi** » dont le but est de faire parvenir la balle à un partenaire placé derrière la ligne de fond du terrain adverse.

Après quelques séances, vous constatez de **nombreuses pertes d'engins lors des passes**.

- ⇒ Vous présenterez des situations qui permettront de faire évoluer les comportements de ces élèves vers la compétence attendue dans l'activité à savoir « coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif... ».

Difficultés :

- ⇒ Non prise en compte de l'environnement
- ⇒ Pb de geste (ne sait pas faire une passe)
- ⇒ Manque de coopération

Axes de progression :

Situations :

passer de l'incapacité à manipuler la balle correctement à la capacité à faire des passes et à manipuler la balle seul

Passer de l'incapacité à faire progresser la balle collectivement jusqu'à la marque (garder la balle) au fait que les élèves arrivent à

garder la balle malgré les défenseurs.

de passer du fait de ne pas vouloir rentrer

dans le jeu au fait que les élèves aient envie et prennent plaisir à ce jeu.

PB pour viser, manipulation de la balle (seul ou en passe)

➔ pertes régulières de ballon (moteur)

Difficulté à développer de stratégie collective pour aller jusqu'à la marque. (pb cognitif)

Difficulté à se reconnaître à la fois comme attaquant et défenseur.

Manque d'investissement dans l'activité (affectif)

Situations :

jeu de l'horloge (pb moteur)

passe à 5 (pb cognitif)

- ⇒ Passe à 5 en ajoutant des opposants au fur et à mesure
- ⇒ Balle au capitaine

- (48) CE2 - vous avez débuté un module d'enseignement s'appuyant sur un jeu collectif appelé les « **voleurs de pépites** » dans lequel un groupe d'élèves « les banquiers » tentent de déposer le ballon dans l'en-but adverse malgré la présence des voleurs.

Après quelques séances, vous constatez que **peu d'actions mènent à la marque**.

- ⇒ Après avoir exposé ce qui peut expliquer les difficultés rencontrées, vous présenterez des situations qui permettront de faire évoluer les comportements de ces élèves vers la compétence attendue à savoir, « contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ».

Difficultés :

- ⇒ Non prise en compte de l'environnement
- ⇒ Pb de geste (ne sait pas faire une passe)
- ⇒ Manque de coopération

Axes de progression :

Situations :

- ⇒ Passe à 5 en ajoutant des opposants au fur et à mesure
- ⇒ Balle au capitaine



CYCLE 3

- (33) CM1, vous mettez en place un module d'enseignement autour des jeux de poursuite sans ballon. Lors de la deuxième séance, vous proposez le jeu « **Poules, Renards, Vipères** ».

Vous **constatez** que certains élèves sont **en difficulté pour assumer la réversibilité des rôles**.

- ⇒ Afin de contribuer aux attendus de fin de cycle, vous présenterez plusieurs situations qui permettront de faire évoluer les comportements de ces élèves et de travailler la compétence « se reconnaître attaquant /défenseur ».

Difficultés :

Axes de progression :

Situations :

- ⇒ Varier le nombre de joueurs
- ⇒ Ajouter un foulard aux élèves qui enlèvent des vies

- (22) CM1, vous vous appuyez sur des jeux collectifs. Lors de la 3ème séance de votre module, vous **constatez** que les élèves **n'arrivent pas à progresser collectivement vers la cible adverse**

- ⇒ Dans le cadre des compétences travaillées « comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible », vous proposerez 3 séances de type rugby qui permettront de développer cette compétence.

Difficultés :

- ⇒ Non prise en compte de l'environnement
- ⇒ Pb de geste (ne sait pas faire une passe)
- ⇒ Manque de coopération

Axes de progression :

Situations :

- ⇒ Passe à 5 en ajoutant des opposants au fur et à mesure
- ⇒ Balle au capitaine

- (37) CM1- vous avez commencé un module d'enseignement s'appuyant sur un **jeu pré-sportif collectif** de type « **Ultimate** » dont le but est d'attraper au vol, dans la zone d'en-but adverse, le frisbee lancé par l'un de ses partenaires.

Après quelques séances, vous **constatez** de **nombreuses pertes d'engin lors des passes**.

- ⇒ Afin de contribuer aux attendus de fin de cycle, vous proposerez des situations s'intégrant dans votre module d'enseignement permettant de travailler la compétence « rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples »

Difficultés :

- ⇒ Non prise en compte de l'environnement
- ⇒ Pb de geste (ne sait pas faire une passe)
- ⇒ Manque de coopération

Axes de progression :

Situations :

- ⇒ Passe à 5 en ajoutant des opposants au fur et à mesure
- ⇒ Balle au capitaine



- (44) CM1- vous mettez en place un module d'enseignement autour des jeux de poursuite sans ballon. Lors de la première séance, vous proposez le jeu « **poules, renards, vipères** ».
- Vous constatez que certains élèves sont captivés par leur rôle de défenseur et **oublient d'attraper le foulard des adversaires**.
- ⇒ Afin de contribuer aux attendus de fin de cycle, vous présenterez plusieurs situations qui permettront de faire évoluer les comportements de ces élèves et de travailler la compétence « coopérer pour attaquer et défendre ».

Difficultés :

Axes de progression :

Situations :

- ⇒ Varier le nombre de joueurs
- ⇒ Ajouter un foulard aux élèves qui enlèvent des vies

- (49) CM1- vous avez débuté un module d'enseignement s'appuyant sur un **jeu présportif collectif de type « basket »**.
- Après quelques séances, vous constatez que le **porteur de balle ne contribue toujours pas à la progression du ballon vers la cible...**
- ⇒ Après avoir identifié les difficultés, vous proposerez des situations s'intégrant dans votre module d'enseignement visant à permettre à chaque élève de rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples».

Difficultés :

- ⇒ Non prise en compte de l'environnement
- ⇒ Pb de geste (ne sait pas faire une passe)
- ⇒ Manque de coopération

Axes de progression :

Situations :

- ⇒ Passe à 5 en ajoutant des opposants au fur et à mesure
- ⇒ Balle au capitaine

- (50) CM1- vous avez débuté un module d'enseignement s'appuyant sur un **jeu pré-sportif collectif de type « hand-ball »**.
- Après quelques séances, vous constatez que de nombreux élèves **ne participent pas au jeu et restent en retrait**.
- ⇒ Après avoir identifié les difficultés, vous proposerez des situations s'intégrant dans votre module d'enseignement visant à permettre à chaque élève de rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.

Difficultés :

- ⇒ Non connaissances des règles
- ⇒ Peur de se mettre en danger
- ⇒ Peur d'être « le boulet de l'équipe »

Axes de progression :

Situations :



- (51) CM2- vous mettez en place un module d'enseignement s'appuyant sur les jeux sportifs collectifs de type **handball**.
Lors d'une séance, vous observez que ce sont **toujours les mêmes élèves qui tirent au but...**
 - ⇒ Vous présenterez une ou plusieurs situations d'apprentissage afin que tous participent à la marque et construisent la compétence de tireur

Difficultés :

- ⇒ Non connaissances des règles
- ⇒ Peur de se mettre en danger
- ⇒ Peur d'être « le boulet de l'équipe »

Axes de progression :

Situations :

- (63) CM2- vous mettez en place un module d'enseignement s'appuyant sur un jeu sportif type rugby. Vous constatez lors de la 1^{ère} **séance que garçons et filles ne coopèrent pas.**
 - ⇒ Vous présenterez trois séances de votre module d'enseignement permettant à chaque élève de coopérer avec ses partenaires.

Objectif : les élèves doivent comprendre qu'il faut coopérer et comment coopérer

- En EPS : idée comp 3 accepter tout le monde → mixité recherchée (petit gros, ...)

- ne pas favoriser de regroupements : situations mixées et attentif à travailler sur le respect des autres. Sur mixité et mise à l'écart des élèves.

- situations nécessitant le concours de tout le monde pour réussir

- rugby = pour gars et filles (représentations devant être favorisée)

- tout le monde doit prendre du plaisir et mise en action collective

- faire avancer la balle en la portant, on la fait progresser par l'avant sans la faire passer par l'avant. J'avance avec mon ballon jusqu'à ce qu'il y ait qq1 devant moi. Appel camarade en aide pour pousser (appel de numéros). But : mettre le ballon dans le camp adverse. Aide le porteur du ballon à avancer.

- avancer le ballon en portant le ballon ou en contournant l'amas.

- point sécurité : 2 ballon pour défaire l'ama qui serait trop important.

- tirer au sort de manière aléatoire

- (38) CM2, vous avez commencé un module d'enseignement s'appuyant sur un **jeu pré-sportif collectif de type « rugby »** dont le but est de déposer le ballon dans l'en-but adverse. Après quelques séances, vous constatez que **l'équipe en attaque n'arrive pas à faire progresser le ballon vers la cible.**
 - ⇒ Afin de contribuer aux attendus de fin de cycle, vous proposerez des situations s'intégrant dans votre module d'enseignement visant à travailler la compétence « rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples ».

Difficultés :

- ⇒ Non prise en compte de l'environnement
- ⇒ Pb de geste (ne sait pas faire une passe)
- ⇒ Manque de coopération

Axes de progression :

Situations :

- ⇒ Passe à 5 en ajoutant des opposants au fur et à mesure
- ⇒ Balle au capitaine



- (38) CM2- vous avez commencé un module d'enseignement s'appuyant sur un **jeu pré-sportif collectif de type « Ultimate »** dont le but est d'attraper au vol, dans la zone d'en-but adverse, le frisbee lancé par l'un de ses partenaires.

Après quelques séances, vous **constatez que peu d'actions engagées arrivent à la zone de marque...**

- ⇒ Afin de contribuer aux attendus de fin de cycle, « s'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque », vous proposerez des situations contribuant à l'atteinte de cette compétence

Difficultés :

- ⇒ Non prise en compte de l'environnement
- ⇒ Pb de geste (ne sait pas faire une passe)
- ⇒ Manque de coopération

Axes de progression :

Situations :

- ⇒ Passe à 5 en ajoutant des opposants au fur et à mesure
- ⇒ Balle au capitaine

- ⇒ **travail sur « viser »**
- ⇒ But : lancer droit, de plus en plus loin en maîtrisant sa force
- ⇒ **Les cerceaux :**
- ⇒ Lancer droit au travers une cible
- ⇒ **Se faire des passes**



- (35) Le tchoukball est un mélange d'handball, pelote basque et volley-ball. Deux équipes de 9 joueurs s'opposent sur un terrain d'handball. L'équipe en possession du ballon dispose de 3 passes pour se mettre en position de tir et viser l'un des deux cadres de renvoi placés de chaque côté du terrain. Les défenseurs se mettent alors en position pour récupérer le ballon avant qu'il ne touche le sol. S'ils n'y parviennent pas, les attaquants marquent 1pt.

CM2 – programmation d'un module d'enseignement avec comme activité support le « Touchkball ». Après une première séance d'évaluation diagnostique, vous identifiez principalement des **difficultés sur la progression du ballon vers la zone de marque.**

- ⇒ Afin de contribuer aux attendus de fin de cycle, Vous proposerez 2 situations évolutives permettant de faire progresser les élèves dans la compétence « coopérer pour attaquer et défendre »

Difficultés :

- ⇒ Non prise en compte de l'environnement
- ⇒ Pb de geste (ne sait pas faire une passe)
- ⇒ Manque de coopération

Axes de progression :

Situations :

- ⇒ Passe à 5 en ajoutant des opposants au fur et à mesure
- ⇒ Balle au capitaine

- ⇒ - but : faire avancer la balle vers une zone de tir
- ⇒ - pb de la progression du ballon : que 3 passes (3passes pour faire 40m)
- ⇒ - travail à coopérer pour faire avances la balle en 3 passes (d'abord en 4)
 - ⇒ Pour attaquer
- ⇒ - créer un relai (avec cerceaux), → comprendre qu'il y a un relai
- ⇒ - ajouter un défenseur pour contrer ces relais → prise d'information (donner la balle au bon attaquant)
- ⇒ - enlever attaquant pour qu'il se démarque → prise d'information de l'attaquant pour qu'il choisisse au mieux l'endroit où il doit aller (ou le défenseur n'est pas) → démarquage, ne pas être là où est le défenseur
 - ⇒ Pour défendre
- ⇒ - défenseur doit être capable de récupérer une balle qui rebondit
- ⇒ - jeux de passes (« j'appelle... », rebondissement...)
- ⇒
- ⇒ - jeu sur la force (si je lance plus doucement, si je lance fort → la balle ira plus loin et me laissera le temps de me placer)