

Exemples d'unités d'apprentissage EPS CYCLE 2

A L'ATTENTION DES P.E. DÉBUTANTS

ANNÉE SCOLAIRE 2001/2002

SOMMAIRE

Présentation	page 2
Indicateurs	page 3
Des compétences aux A.P.S.	pages 4, 5 6 7 8
Démarche proposée	page 9
Principes et recommandations	pages 10 et 11
Course au cycle 2	pages 12 à 19
Jeux collectifs au cycle 2	pages 20 à 28
Jeux de lutte au cycle 2	pages 29 à 38
Unité d'apprentissage : fiche vierge	page 40
Évaluation : fiche vierge	page 41
Bibliographie	page 42

Ce document, outil d'aide à la mise en place de la discipline EPS propose un cheminement .

Le contexte

Chaque école offrant un contexte spécifique, il est indispensable de procéder à un inventaire des ressources mises à votre disposition = Indicateur « état des lieux » p.3.

Des I.O. à la programmation

À partir de la connaissance des compétences visées à travers les APS : tableau p.4 opérer un choix intentionnel d'activités dans une programmation annuelle : tableau programmation EPS pour atteindre les compétences : p.6

La démarche

Pour les 3 activités physiques et sportives choisies, chaque exemple d'UA préconise une même démarche pédagogique : fiche démarche p.7

Principes et recommandations par activité

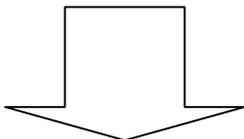
La rédaction d'une unité d'apprentissage nécessite la prise en compte d'éléments incontournables : les règles d'or, les conditions sécuritaires, l'organisation pédagogique générale et l'échauffement : tableau « principes et recommandations » p.8 et 9

3 U.A.

Ce livret présente trois unités d'apprentissage : situation de référence, évaluation, remédiation

Autres U.A. et bibliographie

Vous pourrez en élaborer de nouvelles sur la fiche vierge : UA p.37 et 38 à l'aide des livrets rédigés par l'équipe EPS1 72 : -Activités de lutte. -Activités gymniques. -Les préaux aériens. -Les jeux collectifs. - Les activités aquatiques. -Activité danse. -Les activités athlétiques : les courses.



INDICATEURS PERMETTANT DE RÉALISER UN ÉTAT DES LIEUX DES CONDITIONS MATÉRIELLES DE FONCTIONNEMENT

<u>LES INSTALLATIONS</u>	
Couvertes	D'extérieur
<ul style="list-style-type: none"> • Gymnases, salles municipales... • Salles spécialisées (judo, agrès, ...) • Préaux, salles de classes ... • Piscine, patinoire, ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Cour, • Terrain de jeu, aires gazonnées, ... • Stade, plateau aménagé, • Parc, prairie, forêt, ...

<u>LE MATÉRIEL</u>
<ul style="list-style-type: none"> • Tapis, tapis de saut, cordes à grimper, plinth, cheval de saut, structures mousse, trapèze, barres parallèles, anneaux, ... • Tremplins, filets à grimper, espaliers, échelles de corde, patins, ... • Tables, bancs, escabeaux, chaises, murs d'escalade, ... • Ballons, balles, massues, ballons de baudruche, rubans, anneaux, quilles, ... • Crosses, raquettes, (badminton, tennis, beach-volley, jokari, etc...), échasses, cerceaux, élastiques, cordes, cordelettes, ... • Balles lestées, foulards, disques, planches, caissettes, ... • Skis, luges, patins, bicyclettes, tricycles, planches à roulettes, palmes, masques, tubas, ... • Haies, élastiques de saut, témoins de relais, chronomètre, ... • Maillots, dossards, ... • Panneaux de basket, baby-basket, cages de handball, filets de volley-ball, tennis, badminton, ... • Décamètres, plots, cônes, lattes, ... • Magnétophone, tambourins, maracas, ... • Pots de yaourt, barils, manches à balais, ... • Tubes, coupons de tissu, sacs de graines, cartons, caisses, rouleaux, ... • Bouteilles en plastique, boîtes, bidons, planchettes, palets, ... • Cerf-volant, boomerang, frisbee, boussoles, cartes, ...

" Dans ce cycle, l'enfant structure ses conduites, en analysant son activité. Il établit des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action. Il prend en compte ces relations pour réorganiser son projet d'action."

Des COMPÉTENCES aux A.P.S.

CYCLE 2 PROJET E.P.S.	Jeux de lutte	Activités gymniques	Jeux Collectifs	Activités Aquatiques	Orientation	Activités athlétiques	Danse	Préaux aériens	Engins Roulants
* Compétence visée				*		**			
** Compétence fortement visée				**	**			*	**
Réaliser une performance mesurée				*		**			
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements				**	**			*	**
S'opposer individuellement ou collectivement	**		**						
Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive		*					**	*	

PROGRAMMATION EPS - CYCLE 2

Cycle 2		GS	CP	CE 1
1	Réaliser une performance mesurée	Activités athlétiques	Activités athlétiques	Activités athlétiques Activités aquatiques
2	Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	Activités d'orientation Activités aquatiques Préaux aériens Engins roulants	Activité aquatiques Activités d'orientation	Escalade
3	S'opposer individuellement ou collectivement	Jeux d'opposition Jeux collectifs	Jeux de lutte Jeux collectifs	Jeux de raquettes Jeux de lutte Jeux collectifs
4	Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	Danse	Activités gymniques Danse	Activités de cirque

Deux activités peuvent entrer dans chaque période.

La compétence "S'opposer individuellement ou collectivement" est obligatoirement travaillée chaque année

Les 3 heures hebdomadaires sont réparties au minimum sur 2 jours distincts par semaine

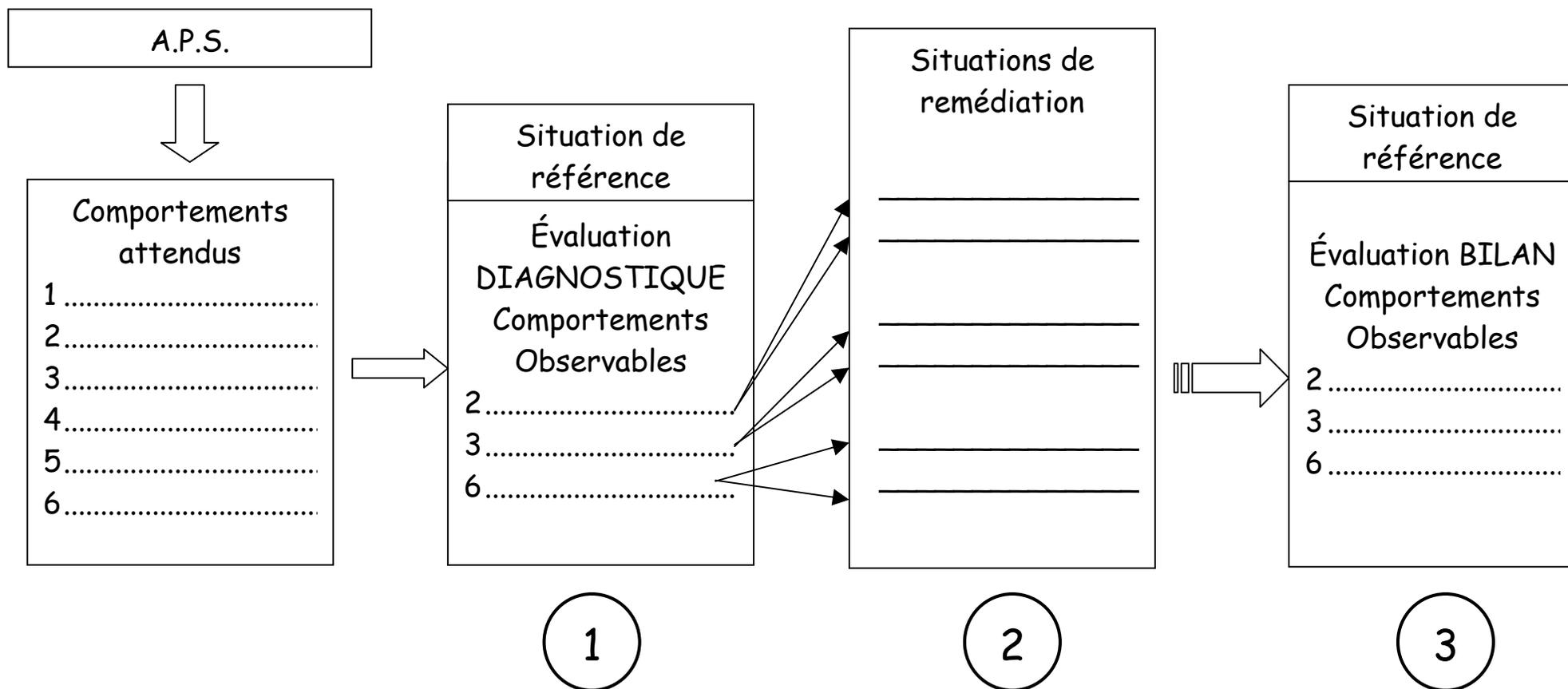
La pratique journalière doit être recherchée chaque fois que c'est possible.

Cycle 2							
Grande Section		Rentrée	Toussaint	Noël	Vacances d'hiver	Vac. de Printemps	Fin d'année
1	Réaliser une performance mesurée		Activités athlétiques				Activités athlétiques
2	Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	Activités d'orientation	Préaux aériens	Engins roulants			Activités aquatiques
3	S'opposer individuellement ou collectivement	Jeux collectifs		Jeux d'opposition	Jeux collectifs		
4	Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive				Danse		

Cycle 2						
CP	Rentrée	Toussaint	Noël	Vacances d'hiver	Vac. de P	
1	Réaliser une performance mesurée	Activités athlétiques				
2	Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	Activités d'orientation			Activités aquatiques	
3	S'opposer individuellement ou collectivement		Jeux collectifs	Jeux de lutte		
4	Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive		Activités gymniques	Danse	Danse	

Cycle 2							
CE 1		Rentrée	Toussaint	Noël	Vacances d'hiver	Vac. de Printemps	Fin d'année
1	Réaliser une performance mesurée		Activités athlétiques (endurance)	Activités aquatiques			Activités athlétiques
2	Adapter ses déplacements à différents types d'environnements				Escalade		
3	S'opposer individuellement ou collectivement	Jeux collectifs		Jeux de lutte	Jeux de raquettes		Jeux collectifs
4	Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	Activités de cirque	Activités gymniques				

DÉMARCHE PROPOSÉE POUR CONSTRUIRE UNE UNITÉ D'APPRENTISSAGE À PARTIR DE LA SITUATION DE RÉFÉRENCE



- ① **La situation de référence** permet une **évaluation DIAGNOSTIQUE** à partir de **comportements observables choisis** parmi les **comportements attendus** (en fonction de l'APS).
- ② **Le constat des difficultés** rencontrées par les élèves conduit à choisir **des situations de remédiation adaptées**.
- ③ Le retour à la **situation de référence** utilisée comme **évaluation BILAN** permet de mesurer les **progrès des élèves**.

PRINCIPES ET RECOMMANDATIONS

<u>CYCLE 2</u>	Courir	Jeux Collectifs	Lutte
Règles d'or	<ul style="list-style-type: none"> Mesurer les performances par rapport aux possibilités de chaque élève. Donner du sens pour l'élève en l'amenant à lier les effets de son action à l'amélioration de ses performances. 	<ul style="list-style-type: none"> Respecter les règles, l'autre, sa propre intégrité physique et les décisions de l'arbitre. Introduire des règles conformes à la logique du jeu au fur et à mesure de leur nécessité. Prévoir le temps de jeu et les conditions de fin de partie. 	<ul style="list-style-type: none"> Respecter les règles, l'autre, sa propre intégrité physique et les décisions de l'arbitre. Proscrire toutes les actions visant à faire mal. Limitier la durée des combats (1min 30 maxi). Les façons de se recevoir peuvent faire l'objet d'un apprentissage spécifique.
Conditions sécuritaires	<ul style="list-style-type: none"> Vigilance sur la sécurité passive (terrain glissant, obstacles, dégagements, tenue et chaussures adaptées à l'activité, balisage des zones d'évolution). 		
	<ul style="list-style-type: none"> Eviter les courses face à face sans matérialiser les couloirs. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser du matériel en bon état et conforme à la réglementation en vigueur. 	<ul style="list-style-type: none"> Prévoir les aires de réception Pratiquer l'activité pieds nus et sans objets blessants (boucle d'oreille, montre, ...).
Organisation pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Une Unité d'Apprentissage comportera de 10 à 15 séances (2 à 3 séances pour entrer dans l'activité et évaluer, 7 à 9 séances pour s'approprier les nouveaux savoirs et 1 à 3 séances pour évaluer et/ou préparer aux rencontres). ➤ Utiliser des situations jouées pour permettre d'entretenir la motivation des élèves et une diversification de l'activité. ➤ Privilégier la plus grande pratique possible pour chaque élève en évitant les files d'attente. ➤ Favoriser le travail en ateliers et l'évolution en autonomie. ➤ Tenir différents rôles (juge, secrétaire, chronométrateur, observateur,...). ➤ Donner l'habitude aux élèves de mettre en place et de ranger le matériel. ➤ Adapter toutes les situations proposées aux élèves et aux conditions matérielles. ➤ Faire alterner des séances rencontres où les élèves sont impliqués dans tous les rôles avec des séquences d'apprentissage visant des acquisitions et savoirs nécessaires aux progrès des élèves. ➤ Proposer des relances adaptées à l'acquisition de la compétence visée. 		

PRINCIPES ET RECOMMANDATIONS (Suite)

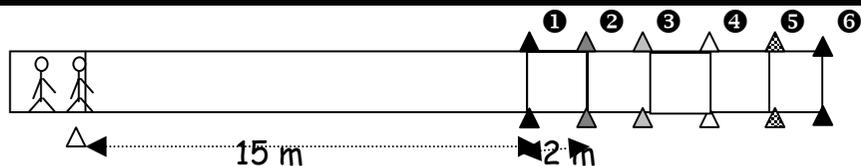
<u>CYCLE 2</u>	Courir	Jeux Collectifs	Lutte
Organisation pédagogique par activité	<ul style="list-style-type: none"> • Préparer des cordeaux étalonnés, le matériel de mesure (chrono, décamètre,...) et le matériel de secrétariat • Activité devant nécessairement se dérouler en ateliers 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier clairement les équipes (maillots, foulards, ...) <p>Les phases de jeu visent :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ l'apprentissage progressif des règles. ⇒ la construction de conduites motrices. ⇒ l'appropriation de la logique du jeu. <p>Les phases de non jeu permettent :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ la compréhension de la logique du jeu. ⇒ l'élaboration de nouvelles conditions de jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Appairer les élèves (taille et poids) • Faire des groupes de 4 élèves (deux lutteurs, un juge un chronométrateur) • Alternner phase de jeu et phase de mise en commun • Prévoir tableau de rotation (cf fiches jointes) et feuilles de résultats
Echauffement	<p>Donner de bonnes habitudes en faisant des jeux d'échauffement (jeu de chat ; jeu de miroir ; jacques a dit ; 1, 2, 3 soleil,...)</p>		

ACTIVITÉ COURSE AU CYCLE 2



CONTRE LA MONTRE

DISPOSITIF



1 ou plusieurs couloirs de 15 m de long

6 zones d'arrivée espacées de 2 m

Les enfants passent 1 par 1: départ toutes les 5 secondes.

Matériel :

- 1 chronomètre
- 1 sifflet (ou cassette enregistrée)
- 12 plots
- 1 fiche

Organisation de la classe :

- Les enfants en binôme, l'un court, l'autre note la zone d'arrivée et observe

CONSIGNES

Partir au 1^{er} coup de sifflet.

Atteindre la zone la plus éloignée avant le 2^{ème} coup de sifflet

L'observateur note la zone d'arrivé.

Départ d'un élève à chaque coup de sifflet, toutes les 5 secondes

CYCLE 2 EXEMPLE D'UNITÉ D'APPRENTISSAGE EN COURSE DE VITESSE

SITUATION DE RÉFÉRENCE : CONTRE LA MONTRE

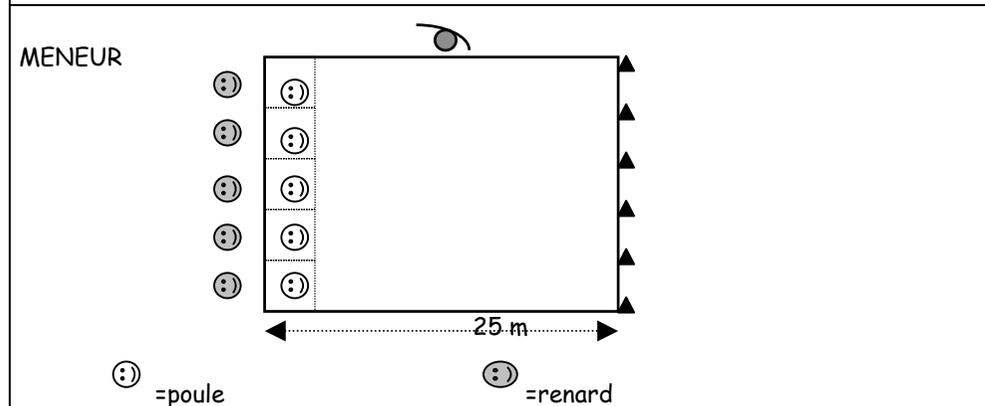
COMPORTEMENTS ATTENDUS	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
ACQUISITION Courir droit SAVOIR VISÉ Regarder devant au delà de l'objectif à atteindre	1		Tête basculée vers le haut
	2		Regard fixé sur le sol
	3		Regard fixé droit devant
ACQUISITION Réagir à un signal SAVOIR VISÉ Mettre le poids du corps sur la jambe avant	1		Attentif, mais pas prêt à partir
	2		Prêt à partir, jambes tendues, poids du corps en arrière
	3		Prêt à partir, jambes tendues, poids du corps au-dessus des pieds
ACQUISITION Terminer sa course SAVOIR VISÉ Courir au-delà de la ligne sans ralentir	1		Ralentit à la 1 ^{ère} ligne
	2		Ralentit avant le signal
	3		Maintient sa vitesse jusqu'au signal
ACQUISITION Courir « grand » Améliorer sa foulée SAVOIR VISÉ Pousser complètement sur la jambe d'appui	1		Foulées étriquées
	2		Poussée insuffisante
	3		Poussée complète

CYCLE 2	COURSE	COURIR DROIT	Regarder devant au delà de l'objectif à atteindre	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

CYCLE 2	COURSE	COURIR DROIT	Regarder devant au delà de l'objectif à atteindre	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

LA POULE ET LE RENARD

DISPOSITIF



Matériel :

- Lattes ou cônes pour matérialiser le camp de chaque poule

Organisation de la classe :

Élèves en binômes - 1 poule et 1 renard

CONSIGNES

Au signal du meneur

Pour les poules:

Atteindre son camp avant d'être rattrapées par le renard.

Pour les renards:

Rattraper sa poule avant qu'elle n'atteigne son camp.

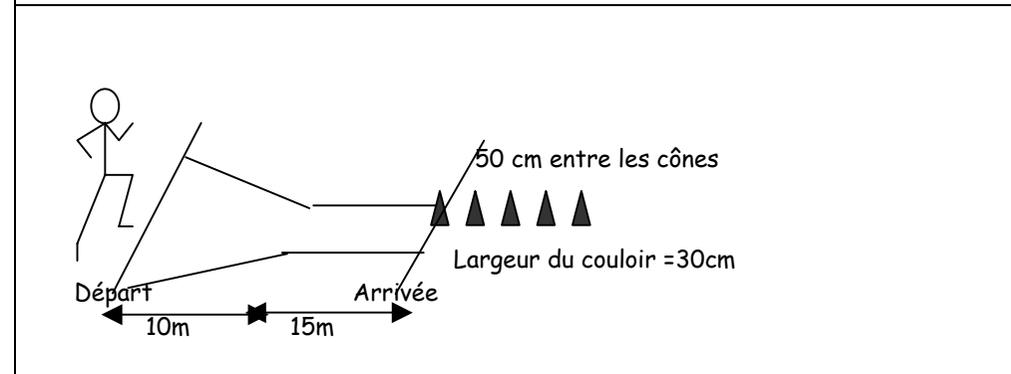
RELANCES

Suivre une ligne ou un couloir tracé au sol, en continu ou en pointillé

Modifier la distance à parcourir

LA COURSE EN ENTONNOIR

DISPOSITIF



Matériel :

- Des lattes (type Asco)
- Deux fanions sur deux piquets. pour la relance.

Organisation de la classe :

Par deux, un coureur, un observateur

CONSIGNES

Au signal du meneur :

Atteindre le cône le plus éloigné en 5'', sans mettre les pieds sur les lignes du couloir.

RELANCES

Modifier la longueur et/ou la largeur du couloir.

Installer deux piquets au-delà du couloir. L'élève doit courir en les alignant du regard.

CYCLE 2	COURSE	RÉAGIR A UN SIGNAL	Mettre le poids du corps sur la jambe avant	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 2	COURSE	RÉAGIR A UN SIGNAL	Mettre le poids du corps sur la jambe avant	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

CHAMEAU - CHAMOIS	
DISPOSITIF	
<p>Matériel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un couloir central • 2 zones d'arrivée distantes de 10 m. 	
<p>Organisation de la classe: La classe est divisée en 2 équipes différenciées. Les enfants sont face à face.</p>	
CONSIGNES	
<p>Le meneur raconte une histoire contenant les mots « chameau » et « chamois »</p> <p>A l'annonce de leur nom (chameau ou chamois) les joueurs doivent rejoindre leur camp sans se faire toucher par leur adversaire direct.</p>	
RELANCES	
<p>Signal visuel (jaune - bleu)</p> <p>Varié les positions de départ.</p> <p>Varié l'écart entre les adversaires.</p> <p>Varié l'éloignement des camps.</p>	

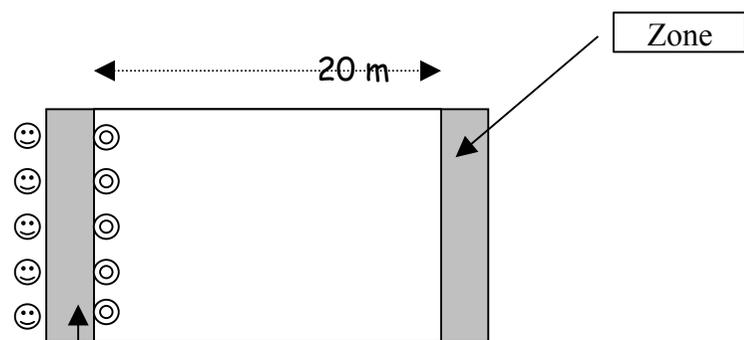
LES 3 TAPES	
DISPOSITIF	
<p>Matériel:</p> <p>Une zone de départ matérialisée au sol par une ligne.</p> <p>Une zone d'arrivée</p>	
<p>Organisation de la classe: La classe est divisée en groupes de 2 Les élèves sont face à face</p>	
CONSIGNES	
<p>B tape 3 fois dans la main de A, à la 3ème tape, B s'enfuit.</p> <p>A doit le rattraper avant le repère situé à 10 -15m.</p>	
<p>B doit courir droit.</p> <p>A : Si je rattrape B, je marque 1 point.</p> <p>B : Si je ne suis pas rattrapé, je marque 1 point.</p> <p>Le premier qui marque 5 points a gagné</p>	
RELANCES	
<p>Par équipes face à face.</p> <p>Le pied arrière de A est en appui sur un élément fixe (starting-block, lice, mur...)</p>	

CYCLE 2	COURSE	TERMINER SA COURSE	Courir au delà de la ligne sans ralentir	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 2	COURSE	TERMINER SA COURSE	Courir au delà de la ligne sans ralentir	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

LA ZONE INTERDITE

DISPOSITIF



Zone interdite

Matériel:

- Terrain matérialisé, exemple terrain de basket.

Organisation de la classe:

Les élèves sont placés par couple de force sensiblement équivalente de part et d'autre d'une zone interdite.

CONSIGNES

Dès que le ⊙ pose son pied dans la zone interdite il s'échappe et le 😊 doit le rattraper avant son refuge.

Les ⊙ doivent atteindre leur zone refuge sans être touchés par les 😊

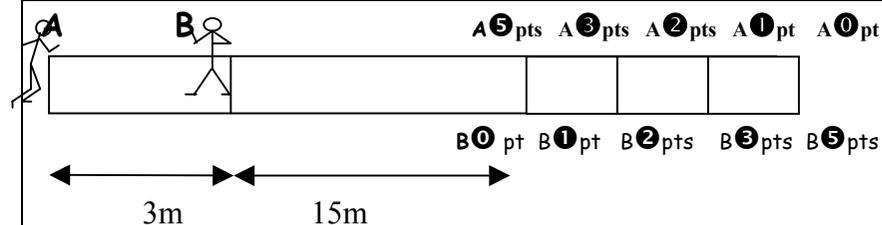
Inverser les rôles.

RELANCES

Faire varier la largeur de la zone interdite.
Mettre plusieurs zones refuges avec un nombre de points différents

LA COURSE AUX POINTS

DISPOSITIF



Matériel:

- Couloir avec 3 zones de 2 à 3 m de largeur, matérialisées par des plots ou traits au sol.
- 1 sifflet ou claquoir.

Organisation de la classe:

Autant de groupes de 2 élèves que de couloirs.

A et B face à face

1 binôme de coureurs associé à un binôme d'observateurs qui jugent l'arrivée

CONSIGNES

Au signal de départ, les 2 coureurs partent vers les zones.

Pour le poursuivant A, toucher son adversaire B le plus vite possible pour marquer 5, 3, 2 1 ou 0 points selon la zone dans laquelle il touche.
Pour le poursuivi B, se faire toucher le plus tard possible pour marquer 0,1,2,3 ou 5 points.

Echanger les rôles à chaque passage.

Le gagnant est celui qui a marqué 10 points ou plus en premier.

RELANCES

Ajouter des zones.
Moduler les distances et/ou les handicaps.

CYCLE 2	COURSE	COURIR "GRAND", AMÉLIORER SA FOULÉE.	Pousser complètement sur la jambe d'appui	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

CYCLE 2	COURSE	COURIR "GRAND", AMÉLIORER SA FOULÉE.	Pousser complètement sur la jambe d'appui	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

COURIR COMME...	
DISPOSITIF	
<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> aucun 	
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px auto; width: 150px; text-align: center;"> Courir comme : </div> <ul style="list-style-type: none"> Un chat, Une souris, Un éléphant Une gazelle, Un cheval, Bip-bip (The road runner)... 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> Parcours chronométré. Modifier les intervalles. 	

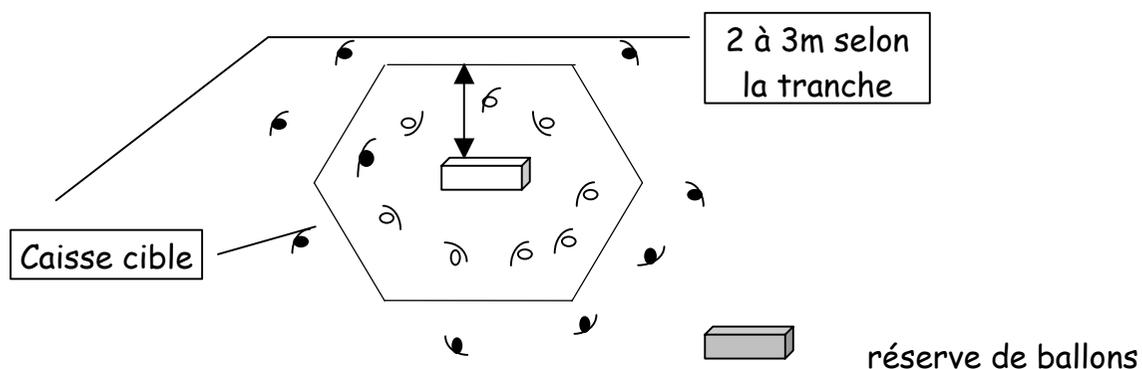
KING CARL	
DISPOSITIF	
<p style="text-align: center;">D A</p> 	
<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Plusieurs couloirs, une quinzaine de lattes espacées régulièrement dans chaque couloir. Varié l'espacement des lattes de 1 m à 1,60m suivant les couloirs. <p><u>Organisation de la classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Les élèves par groupe de deux : <ul style="list-style-type: none"> 1 observateur 1 coureur 	
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Le coureur : Effectuer le parcours rapidement en mettant un appui dans chaque intervalle entre les lattes.</p> </div>	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> Parcours chronométré. Modifier les intervalles. 	

ACTIVITÉ JEUX COLLECTIFS AU CYCLE 2

REEMPLIR LA CAISSE

DISPOSITIF

CONSIGNES



Matériel :

- 1 zone de jeu délimitée
- 2 caisses
- Plus de 16 objets (ballons, balles, sacs de graines, anneaux...)
- 1 chronomètre, 1 sifflet

Organisation de la classe :

- 2 équipes (dédoubler la classe selon l'effectif)

LES ATTAQUANTS:

Remplir la caisse de la zone gardée par les défenseurs, sans pénétrer dans la zone.

LES DÉFENSEURS:

Repousser les ballons qui ne sont pas entrés dans la caisse-cible, sans sortir de la zone.

- Changer les rôles.

L'équipe gagnante est celle qui a mis le plus de ballons, dans la caisse, dans un temps donné.

SITUATION DE RÉFÉRENCE : Remplir la caisse

COMPORTEMENTS ATTENDUS	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
ACQUISITION <u>Reconnaissance des rôles</u> SAVOIR VISÉ Ajuster ses actions en fonction des autres	1	Ne tient pas compte des autres.	o Qui attrape ?
	2	Choisit sa trajectoire en fonction de l'adversaire.	o Le chat, les poules et les poussins.
	3	Joue en fonction des adversaires et des partenaires.	o <i>Renforcer des acquis ou aborder une autre acquisition</i> o La rivière aux crocodiles.
ACQUISITION <u>Contrôle de la motricité spécifique</u> SAVOIR VISÉ Coordonner des actions de déplacement et des maîtrises d'objets	1	Se déplace peu et touche peu de ballons (ou d'objets)	o La balle nommée
	2	Se déplace mais a des difficultés à récupérer, tirer ou intercepter.	o Le chat et le rat (pour la maîtrise de l'engin) o Le chef corsaire (pour les déplacements)
	3	Se déplace, récupère, tire ou intercepte.	o <i>Renforcer des acquis ou aborder une autre acquisition</i> o Éclate cerceaux
ACQUISITION <u>Mouvement vers la cible</u> SAVOIR VISÉ Ajuster ses déplacements en fonction de sa prise d'informations	1	Ne tient pas compte de la cible.	o Le pose ballon
	2	Orienté ses passes <u>ou</u> son déplacement vers la cible.	o L'épervier et les déménageurs (avec relances)
	3	Orienté ses passes <u>et</u> son déplacement vers la cible.	o <i>Renforcer des acquis ou aborder une autre acquisition</i> o Ramener le ballon

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Reconnaissance des rôles	Ajuster ses actions en fonction des autres	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Reconnaissance des rôles	Ajuster ses actions en fonction des autres	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

QUI ATTRAPE ?
DISPOSITIF
<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 terrain délimité <p>Organisation de la classe : Le maître, meneur du jeu, donne le nom du poursuivant qui déclenche la poursuite.</p>
CONSIGNES
Traverser l'espace de jeu sans se faire attraper par l'enfant désigné.
<p>"Qui attrape?" ... C'est ... (enfant désigné)</p>
RELANCES
<ul style="list-style-type: none"> Donner 2 prénoms à la fois. Donner un signe distinctif : « celui qui a des lunettes »

LE CHAT, LES POULES ET LES POUSSINS
DISPOSITIF
<p>les poules b</p> <p>les poussins ●</p> <p>le chat ■</p>
<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> Des foulards ou des chasubles de couleurs différentes pour distinguer les équipes et le chat. <p>Organisation de la classe : 2 équipes et un chat (le maître ou un élève)</p>
CONSIGNES
Le chat attrape les poussins.
<p>Au signal du chat: " miaou !", chaque poussin doit rejoindre une poule, chaque poule doit retrouver un poussin (avant que le chat n'attrape un poussin).</p>
RELANCES
<ul style="list-style-type: none"> Un poussin de plus que le nombre de poules. Désigner les couples poussin-poule par une couleur, un numéro...

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Reconnaissance des rôles	Ajuster ses actions en fonction des autres	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Contrôle de la motricité spécifique	Coordonner des actions de déplacement et de maîtrise d'objets.	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

LA RIVIÈRE AUX CROCODILES	
DISPOSITIF	
à 3 m	
<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> un espace délimité de nombreux petits objets (graviers, jetons...) <p>Organisation de la classe</p> <p>les crocodiles chaque enfant, tient dans sa main 3 petits objets (graviers, jetons...)</p>	
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Transporter les 3 objets de l'autre côté du terrain sans se les faire prendre.</p> </div>	
<p>Les crocodiles capturent leurs proies sans sortir de la rivière « capturer c'est toucher »</p>	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> À chaque fois qu'un joueur est touché, il donne un objet au crocodile. 	

LA BALLE NOMMÉE	
DISPOSITIF	
<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 ballon souple <p>Organisation de la classe :</p> <p>groupe en ronde autour du porteur de balle</p>	
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Pour le joueur nommé, toucher de volée, avec le ballon, un des autres joueurs.</p> </div>	
<ul style="list-style-type: none"> Le joueur, placé au centre, lance le ballon en l'air, verticalement, en appelant un joueur de la ronde. Le joueur nommé crie « STOP » dès qu'il est en possession du ballon. Le ballon est attrapé de volée, le joueur nommé peut faire trois pas avant de tirer. Le ballon touche le sol, le joueur nommé tire sans se déplacer. Les autres s'éloignent et s'immobilisent au cri « STOP ». <p>Devient lanceur, le joueur touché ou le nommé maladroit.</p>	
RELANCES	

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Contrôle de la motricité spécifique	Coordonner des actions de déplacement et de maîtrise d'objets.	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Contrôle de la motricité spécifique	Coordonner des actions de déplacement et de maîtrise d'objets.	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

LE CHAT ET LE RAT
DISPOSITIF
<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 balle « le rat » • 1 ballon « le chat » <p>Organisation de la classe : Les enfants sont placés en cercle Au départ, la balle et le ballon sont diamétralement opposés.</p>
CONSIGNES
Le ballon ou la balle doivent se rattraper
<ul style="list-style-type: none"> • Les joueurs se font des passes sans « sauter » de partenaires.
RELANCES
<ul style="list-style-type: none"> • Varier le type de balles ou d'objets à transmettre. • Limiter le temps de jeu.

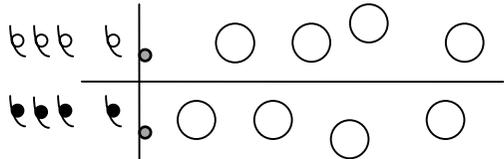
LE CHEF CORSAIRE
DISPOSITIF
<p>Meneur</p>
<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 fanion <p>Organisation de la classe : 1 meneur 1 chef corsaire et des corsaires disposés en ligne derrière lui.</p>
CONSIGNES
Devenir chef corsaire en s'emparant du fanion
<p>1^{er} temps : Le chef corsaire, avance ou recule à l'improviste pour éliminer les corsaires. Les corsaires, ne doivent pas dépasser le chef corsaire sous peine d'être éliminés.</p> <p>2^{ème} temps : Au signal du meneur, les corsaires peuvent dépasser le chef et essaient de s'emparer du fanion.</p>
RELANCES
<ul style="list-style-type: none"> • Le meneur impose le type de déplacement. • Quand le chef corsaire se retourne, le corsaire le plus éloigné de lui est éliminé.

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Contrôle de la motricité spécifique	Coordonner des actions de déplacement et de maîtrise d'objets.	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Mouvement vers la cible	Ajuster ses déplacement en fonction de la prise d'information	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

ÉCLATE CERCEAUX

DISPOSITIF



Matériel

- 1 cerceau par joueur
- 1 ballon par équipe, au premier de chaque colonne

Organisation de la classe
équipes de 6 à 8 joueurs en colonnes derrière la ligne de départ.

CONSIGNES

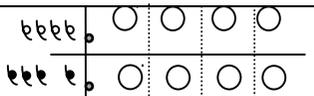
Être la première équipe à reconstituer la colonne derrière la ligne de départ.

1^{er} temps :
Chaque joueur dépose son cerceau sur le terrain, librement et revient former sa colonne.

2^{ème} temps :
Au signal, les joueurs rejoignent leur cerceau et se passent le ballon. Quand le dernier joueur est en possession du ballon, la colonne se reconstitue derrière la ligne de départ

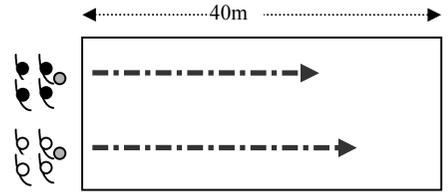
RELANCES

- Partager le terrain en plusieurs zones avec un cerceau par zone



LE POSE BALLON

DISPOSITIF



Matériel :

- 1 ballon par équipe

Organisation de la classe :
équipes de 4 à 5 joueurs

CONSIGNES

Être la première équipe à poser le ballon de l'autre côté du terrain en se faisant des passes.

- Le ballon ne doit pas toucher le sol.
- Le porteur de ballon ne doit pas faire plus de 3 pas ni le redonner au dernier passeur.

RELANCES

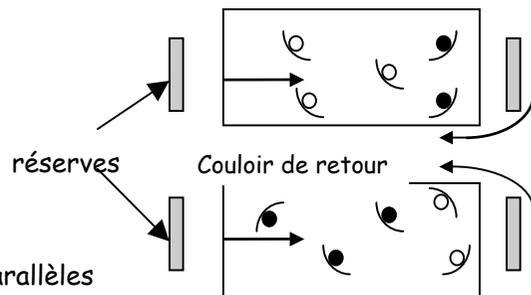
- Augmenter le nombre de ballons.
- Mettre des obstacles à contourner sur le parcours.

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Mouvement vers la cible	Ajuster ses déplacement en fonction de la prise d'information	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

CYCLE 2	JEUX COLLECTIFS	Mouvement vers la cible	Ajuster ses déplacement en fonction de la prise d'information	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

L'ÉPERVIER ET LES DÉMÉNAGEURS

DISPOSITIF



Matériel

- 2 aires de jeux parallèles
- des objets dans les réserves

Organisation de la classe

2 équipes comprenant chacune des éperviers et des déménageurs.

CONSIGNES

Être l'équipe ayant transporté le plus d'objets dans sa caisse en un temps donné.

Les déménageurs:

Traversent le terrain pour déposer un objet dans la caisse.

Les éperviers:

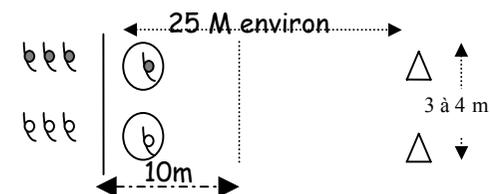
Touchent les déménageurs adverses et rapportent leurs objets dans la réserve de départ.

RELANCES

- Augmenter le nombre d'éperviers
- Augmenter le nombre d'objets
- Augmenter les dimensions du terrain

RAMENER LE BALLON

DISPOSITIF



Matériel :

- 2 ballons, 2 cerceaux, 2 cônes.

Organisation de la classe :

2 équipes situées derrière leur lanceur placé dans le cerceau.

CONSIGNES

Être la première équipe à ramener le ballon à son lanceur.

Au signal du meneur:

Le lanceur:

Lance le ballon en avant, au moins derrière la ligne des 10 m.

Les partenaires:

Passent entre les cônes, récupèrent le ballon et le ramènent à l'aide de passes à leur lanceur.

Ne pas marcher avec la balle

RELANCES

- Mettre des gêneurs pour intercepter le(s) ballon(s) au retour.
- Récupérer le ballon adverse.

ACTIVITÉ JEUX DE LUTTE AU CYCLE 2

SITUATION DE RÉFÉRENCE : LA LUTTE DES LUTINS

COMPORTEMENTS ATTENDUS	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
ACQUISITION <u>Maîtriser ses émotions</u> SAVOIR VISÉ Accepter le combat	1	Refuse le combat	o L'œuf et la poule (ballon) (par 2)
	2	Accepte le combat avec crainte	o Décrocher les berniques (par 4)
	3	S'engage dans le combat	o Les ours dans la tanière (grand groupe)
ACQUISITION <u>Maîtriser son action par rapport à l'autre</u> SAVOIR VISÉ Déséquilibrer l'adversaire et résister au déséquilibre	1	Subit les assauts	o Pot de colle o La rivière aux crocodiles
	2	Ne change pas de rôle, attaque ou défend	o Les pinces à linge
	3	Attaque et défend	o Maître chez soi
ACQUISITION <u>Prévoir pour intervenir sans délai</u> SAVOIR VISÉ Retourner et immobiliser l'adversaire	1	Ne retourne l'adversaire	o La tortue à retourner
	2	Retourne seulement l'adversaire	o Scotcher la puce
	3	Retourne et immobilise l'adversaire	o Renverser le taurillon avec immobilisation

LA LUTTE DES LUTINS

DISPOSITIF	CONSIGNES
<ul style="list-style-type: none">Après avoir organisé quelques « jeux de lutte » pour entrer dans l'activité et pour échauffer les élèves1 zone de combat de 3 mètres sur 3 mètresélèves en binôme (même taille, même poids)1 chronomètre1 fiche d'observation pour le maîtredurée des combats : 30 secondes2 élèves lutteurs, les autres spectateurs	<div data-bbox="1227 437 1883 571" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">Marquer plus de points que son adversaire en 30 secondes.</div> <ul style="list-style-type: none">Pour marquer un point, il faut maintenir son adversaire les deux épaules au sol en même temps (démontrer)Départ : les deux adversaires à genoux, face à face, en contact (consigne sécuritaire : ne pas se lever)

CYCLE 2

Situation de référence : La lutte des lutins

ACQUISITIONS		Maîtriser ses émotions			Maîtriser son action par rapport à l'autre			Prévoir pour intervenir sans délai		
Savoirs		Accepter le combat			Déséquilibrer l'adversaire et résister au déséquilibre			Retourner et immobiliser l'adversaire		
Niveau		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	NOM Prénom	Refuse le combat	Accepte le combat	S'engage dans le combat	Subit les assauts	Attaque ou défend	Attaque et défend	Ne retourne	Retourne seulement	Retourne et immobilise
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										

CYCLE 2	LUTTE	Maîtriser ses émotions	Accepter le combat	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

L'ŒUF ET LA POULE

DISPOSITIF

- Par trois (une poule, un renard, un arbitre)
- Un gros ballon par poule
- 1 chronomètre
- tapis
- nombre d'assauts illimité en 30 secondes

CONSIGNES

Pour la poule

Ne pas se faire prendre son œuf

Pour le renard

Marquer le plus de points possibles

- 1 point par « œuf volé »
- pour la poule : choisir une position de départ pour protéger son œuf, ne pas se déplacer
- pour le renard : pendant le temps donné, prendre l'œuf de la poule le plus de fois possibles
- pour l'arbitre : comptabiliser les points (1 point par « œuf volé »)
- changer les rôles

RELANCES

- varier les positions de départ
- varier la taille du ballon

CYCLE 2	LUTTE	Maîtriser ses émotions	Accepter le combat	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

DÉCROCHER LES BERNIQUES

DISPOSITIF

- par 4 : un rocher, une bernique, 2 pêcheurs
- 1 chronomètre
- tapis
- nombre d'assauts illimité en 30 secondes



CONSIGNES

Pour les pêcheurs

Décrocher la bernique du rocher

Pour la bernique

Rester accrochée sur le rocher

- le rocher à 4 pattes au sol (ne pas se déplacer)
- la bernique choisit son accroche sur le rocher
- changer les rôles

RELANCES

CYCLE 2	LUTTE	Maîtriser ses émotions	Accepter le combat	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

CYCLE 2	LUTTE			NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

LES OURS DANS LA TANIÈRE	
DISPOSITIF	
<ul style="list-style-type: none"> • un tapis de 4 mètres sur 4 mètres (tanière) • deux équipes de 6 à 10 joueurs • les ours dans la tanière • les chasseurs autour de la tanière • 1 chronomètre • durée du jeu : 1 minute 	
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p><u>Pour les ours</u> Rester dans la tanière <u>Pour les chasseurs</u> Sortir le plus grand nombre d'ours de la tanière</p> </div>	
<ul style="list-style-type: none"> • pour les ours : avant le début du jeu, s'installer librement dans la tanière (ne pas se mettre debout), tout ours sorti est éliminé • pour les chasseurs : au signal sortir les ours hors du tapis • inverser les rôles 	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> • pour les ours : chercher différentes façons de s'organiser • pour les chasseurs : imposer le nombre de chasseurs pour sortir un ours 	

DISPOSITIF	
CONSIGNES	
RELANCES	

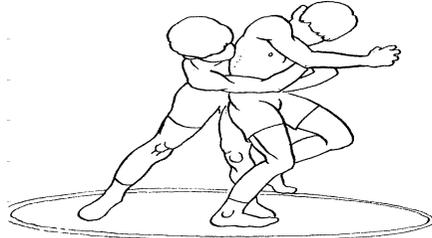
CYCLE 2	LUTTE	Maîtriser son action par rapport à l'autre	Déséquilibrer l'adversaire et résister au déséquilibre	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 2	LUTTE	Maîtriser son action par rapport à l'autre	Déséquilibrer l'adversaire et résister au déséquilibre	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

POT DE COLLE

DISPOSITIF

- par trois : deux lutteurs (un attaquant, un défenseur), un arbitre
- espace délimité : cercle, carré
- surfaces : peut se jouer sur différents types de sol : tapis, pelouse...
- 1 chronomètre
- nombre d'assauts illimité en 30 secondes



CONSIGNES

Pour l'attaquant
Sortir l'adversaire du tapis

- 1 point à chaque sortie de tapis

Pour le défenseur

Maintenir son adversaire sur le tapis

- rester debout

L'arbitre juge et comptabilise les points

- changer les rôles

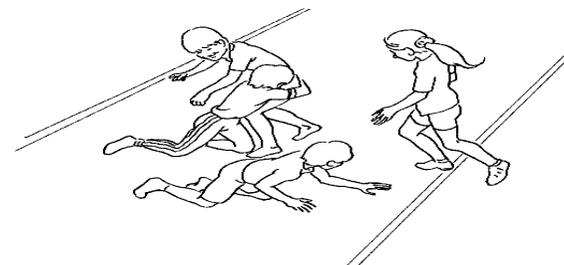
RELANCES

- varier la taille des espaces de jeu

LA RIVIÈRE AUX CROCODILES

DISPOSITIF

- espace délimité : la rivière
- trois équipes de 6 à 8 joueurs : les crocodiles dans la rivière, les gazelles sur une berge, les arbitres
- durée du jeu : 1 minute - 1 chronomètre



CONSIGNES

Pour les gazelles
Effectuer le plus possible de traversées

- 1 point par traversée

Pour les crocodiles

Éliminer les gazelles en les immobilisant dans la rivière

- tous les joueurs à quatre pattes
- toute gazelle immobilisée s'assoit sur place

L'arbitre juge et comptabilise les points

- Changer les rôles

RELANCES

- varier les positions de déplacement
- varier la largeur de la rivière
- diminuer le nombre de crocodiles

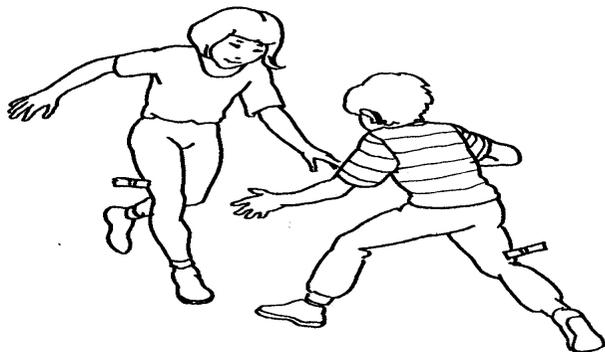
CYCLE 2	LUTTE	Maîtriser son action par rapport à l'autre	Déséquilibrer l'adversaire et résister au déséquilibre	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

CYCLE 2	LUTTE	Maîtriser son action par rapport à l'autre	Déséquilibrer l'adversaire et résister au déséquilibre	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

LES PINCES A LINGE

DISPOSITIF

- espace délimité de 3 mètres sur 3 mètres
- par trois : 2 lutteurs, 1 arbitre
- 1 pince à linge par lutteur (fixée au bas du pantalon, côté talon, pied au choix)
- nombre d'assauts illimité en 1 minute



CONSIGNES

Prendre la pince de son adversaire

- 1 point par pince prise en premier
- position de départ : lutteurs à genoux, face à face (à 1 mètre l'un de l'autre) en contact
- ne pas se lever, ne pas donner de coup de pied

L'arbitre juge et comptabilise les points

- changer les rôles

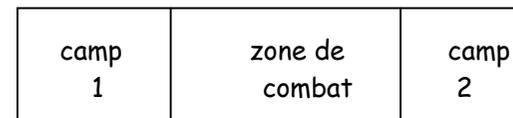
RELANCES

- varier le nombre et la position des pinces à linge
- choisir l'emplacement de sa pince à linge

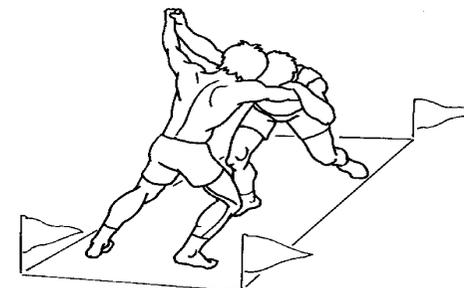
MAITRE CHEZ SOI

DISPOSITIF

- espace délimité de 3 mètres sur 3 mètres, camp de chaque lutteur derrière un des côtés de la zone de combat



- par trois : 2 lutteurs, 1 arbitre
- nombre d'assauts illimité en 1 minute - 1 chronomètre



CONSIGNES

Aller poser le pied dans le camp de son adversaire

- 1 point par pied posé dans le camp de l'adversaire
- position de départ : debout face à face, les mains sur les épaules

L'arbitre juge et comptabilise les points

- consignes sécuritaires : rester debout et en contact
- changer les rôles

RELANCES

CYCLE 2	LUTTE	Prévoir pour intervenir sans délai	Retourner et immobiliser l'adversaire	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

LA TORTUE A RETOURNER

DISPOSITIF

- espace délimité de 3 mètres sur 3 mètres
- par trois : 2 lutteurs (une puce et un attaquant), 1 arbitre
- nombre d'assauts illimité en 1 minute - 1 chronomètre
- deux manches



CONSIGNES

Pour l'attaquant
Retourner la tortue

- l'attaquant marque un point s'il retourne la tortue
 - position de départ : la tortue est assise sur le tapis, l'attaquant en contact
 - consigne sécuritaire : la tortue ne doit pas se mettre debout
- L'arbitre juge et comptabilise les points**
- inverser les rôles au bout d'une minute
 - changer les rôles après deux manches

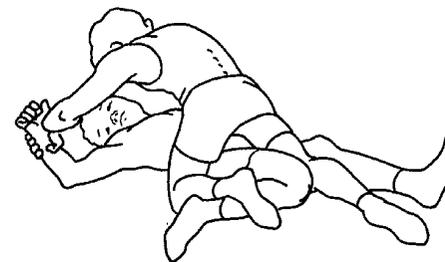
RELANCES

CYCLE 2	LUTTE	Prévoir pour intervenir sans délai	Retourner et immobiliser l'adversaire	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

SCOTCHER LA PUCE

DISPOSITIF

- espace délimité de 3 mètres sur 3 mètres
- par trois : 2 lutteurs (une puce et un attaquant), 1 arbitre
- nombre d'assauts illimité en 1 minute - 1 chronomètre
- deux manches



CONSIGNES

Pour l'attaquant
Immobiliser la puce sur le dos pendant 2 secondes

- l'attaquant marque un point s'il immobilise la puce sur le dos pendant 2 secondes
 - position de départ : la puce est assise sur le tapis, l'attaquant en contact
 - consigne sécuritaire : la puce ne doit pas se mettre debout
- L'arbitre juge et comptabilise les points**
- inverser les rôles au bout d'une minute
 - changer les rôles après deux manches

RELANCES

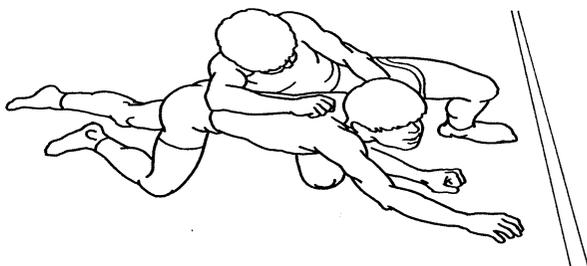
CYCLE 2	LUTTE	Prévoir pour intervenir sans délai	Retourner et immobiliser l'adversaire	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

CYCLE 2	LUTTE			NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

RENVERSER LE TAURILLON (avec immobilisation)

DISPOSITIF

- zone de combat délimitée de 3 mètres sur 3 mètres
- par trois : 2 lutteurs (1 cow-boy, 1 taurillon), 1 arbitre
- nombre d'assauts illimité en 1 minute - 1 chronomètre
- deux manches



CONSIGNES

Pour le cow-boy
Retourner le taurillon et l'immobiliser sur le dos pendant 2 secondes

- le cow-boy marque un point s'il retourne le taurillon et s'il l'immobilise sur le dos pendant 2 secondes
 - position de départ : le taurillon est mains et genoux au sol, le cow-boy a construit une prise
 - consigne sécuritaire : le taurillon ne doit pas se mettre debout
- L'arbitre juge et comptabilise les points**
- inverser les rôles au bout d'une minute
 - changer les rôles après deux manches

DISPOSITIF

CONSIGNES

CYCLE 2

ACTIVITÉ :

SITUATION DE RÉFÉRENCE :

COMPORTEMENTS ATTENDUS	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
ACQUISITION SAVOIR VISÉ	1		o
	2		o
	3		o
ACQUISITION SAVOIR VISÉ	1		o
	2		o
	3		o
ACQUISITION SAVOIR VISÉ	1		o
	2		o
	3		o

BIBLIOGRAPHIE

Athlétisme

- Revues EPS 1 Editions EPS
- Agir dans le monde Editions Acces
- Le guide de l'enseignant (tome 2) Editions EPS
- Documents CDDP Lille
- « Activités Athlétiques - Les Courses » (*) Editions EduSarthe (septembre 2001)

Danse

- « Activité Danse » (*) Edition EduSarthe (décembre 2000)

Lutte

- « Activités de lutte » (*) Inspection Académique 72 (septembre 1997)

Orientation

- « Activités d'Orientation » - Collection 1, 2, 3 EPS CDDP de La Sarthe
- Des éléments pour agir dans le monde R. Michaud Editions Nathan
- L'éducation physique à l'école maternelle Equipe Départementale EPS1 - 49
- Orientation CRDP Grenoble

Jeux Collectifs

- « Jeux Collectifs » Collection 1, 2, 3 EPS CDDP de La Sarthe
- 200 jeux à la carte Revue EPS CDDP de La Gironde
- 48 fiches école maternelle Revue EPS CDDP de La Gironde