RENCONTRES DEPARTEMENTALES EPS 2023/2024

LE PRINTEMPS DES MATERNELLES

24 CLASSES

Jeudi 21 Mars 2024

ACADÉMIE DE CRÉTEIL
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de la Seine-Saint-Denis

MAIRIE DE BAGNOLET

AULNAY-SOUS-BOIS

usep Seine-Saint-Denis 93

Documents d'appui

Carnets de progrès de l'activité physique à la maternelle, en ligne sur site de la DSDEN 93, rubrique EPS :
Jeux collectifs et jeux d'opposition : http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?rubrique1239

En maternelle : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer

	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Construire la notion d'action collective, de rôles.	**Participation à des jeux dans lesquels les joueurs ou les équipes ont des droits, des devoirs ou des intentions différents (poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter…)** **Découverte de la notion de partenaire (percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres, prendre conscience de l'aide apportée par les partenaires) et d'adversaire.**	**Coopération avec les partenaires pour atteindre un but opposé à celui de l'autre équipe.** **Opposition directe, plus ou moins forte, interpénétrée, à statuts différenciés (attaquants /défenseurs).**
Construire la notion d'espace.	**Prise de connaissance d'un espace de jeu orienté par des cibles et repérage des espaces différenciés (utilisation de zones distinctes suivant les rôles).**	**Appréciation d'un espace de jeu orienté, limité et interpénétré.** **Perception des espaces libres pour y engager des actions.**
Construire la notion de règles.	**Acceptation de règles de plus en plus contraintes.** **Participation à l'évolution des règles.**	**Respect en simultané de plusieurs règles.** **Connaissance et acceptation des règles d'arbitrage.**
Construire la notion de gain.	**Connaissance du but et du résultat de chaque équipe** **Comparaison des résultats et matérialisation du gain du jeu.**	**Mise en relation du résultat et de la manière de faire de l'équipe.** **Participation à la recherche de différentes solutions ou stratégies.** **Codage du gain sur plusieurs parties.**

	... à l'étape 23 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
« D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser, etc.). » (Programme maternelle du 26 mars 2015, page 10). Pour construire la notion d'opposition individuelle, l'enseignant amène l'enfant à mettre en œuvre des actions élémentaires telles que tirer, pousser, porter... pour coopérer par la médiation d'un objet (foulard, épingle à linge...), avant d'être en confrontation un contre un, avec un adversaire, en fin de GS.		
Construire la notion d'opposition individuelle.	**Participation à des jeux en s'opposant un contre un, à distance, par la médiation d'un objet ou dans des situations collectives** **Découverte de la notion de partenaire et d'adversaire.**	**Opposition collective ou directe 1 contre1 pour atteindre un but** **Utilisation d'actions variées adaptées à une intention (tirer, pousser, porter, retourner, immobiliser en contact rapproché…).**

Document à l'attention des enseignants

A. Cadre

1. Lieu

Bagnolet : Parc des sports de la Briqueterie, 15 avenue Raspail 93170 BAGNOLET

Aulnay-sous-Bois : Gymnase du Moulin-Neuf – 6 Avenue du Maréchal juin – 93600 AULNAY-SOUS-BOIS

2. Capacité d'accueil :

6 classes de moyenne section le matin et 6 classes de grande section l'après-midi sur chaque site.

3. Horaires :

MS : Accueil jusqu'à 9h30 - Ateliers 9h45/12h, reprise (en car) 12h15 ou 13h15

CP : Accueil à partir de 11h30 - Ateliers 13/15h15, reprise (en car) 15h30

2 classes de CM sont en tutorat sur les jeux d'opposition, en alternance par ½ journée

4. Organisation générale

Infrastructures à disposition :

- Vestiaires
- Dojo
- Plateau d'évolution

Repas :

- les classes de MS, arrivées le matin, peuvent si elles le souhaitent rester pique-niquer avant de repartir
- les classes de GS, arrivées avant midi, pique-niquent, en extérieur ou dans les tribunes du plateau d'évolution.

Temps d'activité : 2 X 1h + 15' de déplacement

Pour le jour de la rencontre :

Les élèves GS/CP, sur la demi-journée seront regroupés par 2 ½ classes.

Des adultes référents (éducateurs sportifs, CPC EPS, accompagnés par des élèves de CM seront responsables de chacun des ateliers.

5. Encadrement

Chaque classe est encadrée par 4 adultes (l'enseignant et 3 accompagnateurs)

6. Sécurité

Ne pas oublier la trousse à pharmacie et les fiches de renseignement des élèves.
Il s'agit d'une sortie occasionnelle. Chaque enseignant aura vérifié les assurances de chaque élève, obligation de l'assurance « responsabilité civile et individuelle-accidents corporels ».

7. Transport

Le transport est à la charge des écoles ou des circonscriptions (CPC EPS)…assurez-vous de sa réservation, de l'heure du rendez-vous et de l'horaire de retour (fin des ateliers vers 12h et 15h15 ; départ du car, 15mn plus tard). Demandez au chauffeur un numéro de portable pour le joindre en cas d'intempéries ou de problème particulier.
Munissez-vous de l'adresse et des coordonnées indiquées sur ce document.

8. Tenue

Les élèves doivent être en tenue de sport.

B. Contenus

<table>
<tr><th>Activités proposées</th><th>Jeux collectifs et jeux d'opposition</th></tr>
<tr><td colspan="2">AVANT</td></tr>
<tr><td>Préparation à la rencontre</td><td>Effectuer en amont un cycle d'apprentissage en jeux collectifs et jeux d'opposition. Utiliser les carnets de progrès de l'équipe EPS 1, en ligne sur le site de la DSDEN 93, rubrique EPS :

http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?rubrique1239</td></tr>
<tr><td colspan="2">PENDANT</td></tr>
<tr><td>Objectifs</td><td>Gagner en équipe, le plus grand nombre de jeux.
Développer les compétences du « vivre ensemble ».</td></tr>
<tr><td>Organisation matérielle</td><td>Chaque classe est divisée en 4 groupes, répartis par taille pour les jeux d'opposition.
<table>
<tr><th>Activités</th><th>Horaires</th><th>Classes</th></tr>
<tr><td rowspan="2"><u>Jeux d'opposition</u>
- Tortue et chasseurs
- Queue du diable
- Hérissons
- Viens chez moi</td><td>9h45/10h45
ou
13h/14h</td><td>A, B et C</td></tr>
<tr><td>11h/12h
ou
14h15/15h15</td><td>D, E, et F</td></tr>
<tr><td rowspan="2"><u>Jeux collectifs</u>
- Déménageurs
- Parachute
- Rivière
- Lapins</td><td>9h45/10h45
ou
13h/14h</td><td>D, E, et F</td></tr>
<tr><td>11h/12h
ou
14h15/15h15</td><td>A, B et C</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="2">APRES</td></tr>
<tr><td>Continuité du projet après la rencontre</td><td>Continuer en EPS, le travail déjà réalisé avec les élèves.

Faire un retour sur la rencontre.</td></tr>
</table>

Rappel pédagogique sur les enjeux des rencontres départementales

Pour l'élève	Pour l'enseignant
. Se projeter en amont, donner du sens à l'APSA par la finalité de la rencontre. . Répondre aux fondamentaux du de l'activité sportive par la préparation physique, mentale à la rencontre. . Découvrir le plaisir de rencontrer d'autres classes. . Découvrir d'autres élèves, d'autres comportements moteurs, transversaux, d'autres stratégies, d'autres techniques. . Se dépasser par l'aspect compétitif. .Développer des connaissances pluridisciplinaires (histoire, géographie, monde du vivant végétal et animal), transdisciplinaires (orientation - prévention routière -porter secours) et langagières . S'évaluer en tant qu'individu ou en tant que groupe en se confrontant aux autres.	. Réfléchir sur la didactique, analyser l'APSA, les enjeux, les fondamentaux. . Construire une démarche d'apprentissage . Programmer . Construire des apprentissages ancrés dans la réalité : faciliter la programmation et finaliser une ou des unités d'apprentissage. . Donner du sens à ces apprentissages dans le cadre de la transdisciplinarité du projet. . Créer une dynamique de classe, d'école, de quartier… . Rencontrer d'autres enseignants, comparer sa pédagogie, rompre l'isolement. . Evaluer … Que ce soit une évaluation valorisante ou sommative (diagnostique, ou intermédiaire). . Connaître les réalités géographiques locales et départementales où vivent les élèves. . Créer du lien avec les autres disciplines scolaires. . Prolonger sur la même APS, sur des activités langagières et pluridisciplinaires liées à l'APS pratiquée

C. Organisation de la journée : Les jeux collectifs

LES DEMENAGEURS

Objectifs :
Maîtrise du corps (course), de l'espace (rester dans son espace, ne pas se tromper de maison)
Reconnaissance de son appartenance à une équipe, en reconnaissant sa couleur
Respect des règles simples

But du jeu :
Remplir son contenant le plus rapidement possible.

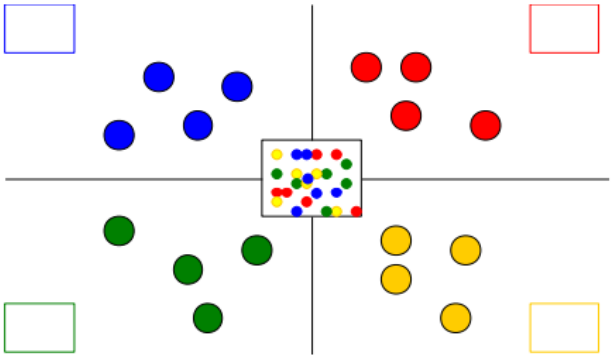
Organisation :
4 équipes de 5 ou 6 joueurs (rouge – jaune – vert – bleu).
4 objets de même couleur par joueur d'une équipe soit 20/24 objets par équipe, des dossards pour différencier les équipes, des plots (pour délimiter l'espace), un contenant commun et 4 contenants : 1 par couleur.

Consignes :
Vous devez transporter tous les objets de votre couleur qui se trouvent dans la caisse du milieu jusqu'à votre maison (caisse). Un seul objet à la fois.

Déroulement :
Au signal sonore prendre un objet dans la caisse centrale, le rapporter dans sa maison. Retourner en chercher un autre jusqu'à épuisement.
L'équipe gagnante est celle qui a rapporté tous ses objets dans sa maison en premier.
Mettre en place des « arbitres » qui vérifient que les objets rapportés sont de la bonne couleur, qu'on ne se bouscule pas, qu'on n'arrache pas un objet des mains d'un camarade et qui gèrent le temps, si l'on joue en temps limité. (Possibilité d'utiliser un sablier fabriqué)
1er cas, si plus de 20 élèves : une équipe arbitre.
2ème cas, avec dispositif cité plus haut : 3 équipes jouent, 1 équipe arbitre.

Critères de réussite
Gagner le plus de manches possibles.

Dispositif :



Variantes :
Au lieu de couleurs utiliser des formes (carré – triangle – cercle – étoile – rectangle…).

LE PARACHUTE

Objectifs :

Coordonner des actions de déplacement et de maîtrise de l'objet
Réagir à un signal
Respecter des règles simples
Anticiper, prévoir

But du jeu :

Pour les pêcheurs, attraper le plus grand nombre de poissons.

Organisation :

4 groupes de couleurs correspondant aux couleurs du parachute.
Parachutes, foulards ou anneaux pour appâts et dossards aux couleurs du parachute

Consignes :

Les pêcheurs vous allez chanter une chanson en gardant le filet en l'air. Lorsque vous arrêtez de chanter, vous abaissez le filet afin de prendre le plus de poissons possibles.
Les poissons vous, vous allez essayer de passer dessous, sans vous faire prendre dans le filet.

Déroulement :

2 des groupes de couleurs tiennent le parachute et le maintiennent en l'air, ils sont les pêcheurs. Les 2 autres groupes sont les poissons, ils doivent passer sous le parachute pendant tout le temps de la chanson.
Les pêcheurs choisissent une chanson. Au signal convenu, ils emprisonnent les poissons en abaissant le parachute.
On compte le nombre de poissons pris. On inverse les rôles.

Critères de réussite

Gagner le plus de manches possibles.

Dispositif :

Variantes :

Dire la suite numérique, une comptine.
Faire 4 groupes correspondant aux couleurs, alterner les alliances (R et V - R et B - R et J ...)
Mettre des appâts sous le filet (au centre du parachute), aller chercher n'importe quel appât, puis un appât correspondant à sa couleur de dossard.

LA RIVIERE

Objectifs :

Coordonner des actions de déplacement
Respecter des règles simples
Anticiper, prévoir

But du jeu :

Traverser la rivière à tour de rôle, le plus vite possible.

Organisation :

Groupes de 5 / 6 joueurs
1 cerceau vert par enfant : 21 x 29,7 cm.
Cerceaux rouges fixes installés par le(la) maître(esse) stratégiquement pour que les enfants soient obligés d'utiliser le carton vert.
2 cordes pour délimiter les rives.

Consignes :

« Traverser la rivière à tour de rôle, le plus vite possible, en s'aidant de son cerceau sans tomber dans l'eau. »

Déroulement :

Autant d'équipes de 5 / 6 joueurs que nécessaire. Les élèves sont en possession d'un cerceau vert qu'ils peuvent utiliser pour traverser. Des cerceaux rouges sont déposés à l'avance, ils ne peuvent être déplacés ni emportés.
On peut marcher sur tous les cartons mais on ne peut reprendre que les verts
Si un enfant met 1 pied dans l'eau, il retourne au départ
On numérote l'ordre d'arrivée des équipes
Tous les joueurs ont le même statut relayeur
Le jeu est terminé lorsque les relayeurs sont tous passés

Critères de réussite

Gagner le plus de manches possibles.

Dispositif :

Variantes :

Faire le passage en relais navette
Jouer au temps et compter le nombre de cerceaux passés (lorsque l'on est passé, on fait le tour et on revient au départ).

LES LAPINS

Objectifs :

Réagir à un signal enchaîner un ramper, une course, un ramper
Respecter des règles simples
Aborder la notion d'équipe.

But du jeu :

S'emparer d'un objet (carotte) le plus rapidement possible après un ramper, une course et un ramper avant qu'il n'en reste plus.

Organisation :

Objets à transporter (foulards, anneaux…) symbolisant les « carottes »

Consignes :

Sortez du terrier en passant entre les racines de l'arbre (jambes du camarade), faites le tour de la clairière (du cercle), retournez au terrier en repassant entre les racines de l'arbre (jambes) pour prendre une carotte.

Déroulement :

(Double cercle avec nombre de carottes au centre inférieur de 1 au nombre de lapins)
Les arbres : cercle extérieur : debout jambes écartées.
Les lapins : cercle intérieur : assis en tailleur devant les arbres.
Au signal, passer sous le pont formé par les jambes « des arbres », faire le tour du cercle (tout le monde dans le même sens) et repasser sous les jambes de **son** arbre pour prendre une carotte.
Pas d'élimination comptabiliser les points
Soit : par couple
Soit : par équipe, dans ce cas alterner arbre et lapin.

Critères de réussite :

Gagner le plus de manches possibles.

Dispositif :

Variantes :

Jouer en équipe
Varier les déplacements, en arrière, en pas chassés, ...

LA TORTUE ET LE CHASSEUR

Objectifs :

Exploiter des situations favorables.
Agir sur son adversaire au sol.
Contrôler son adversaire.
Gagner, ne pas perdre.

But du jeu :

Pour la tortue : ne pas être retournée, ne pas être immobilisée.
Pour le chasseur : retourner la tortue, immobiliser la tortue.

Organisation :

Plusieurs groupes de 2 : 2 lutteurs + 1 chronométreur + 1 arbitre.
Tapis ou dojo
1 chronomètre ou sablier

Consignes :

Au signal "ALLEZ" la tortue évite d'être retournée ou évite l'immobilisation en étant à 4 pattes.
Au signal "ALLEZ" le chasseur doit retourner la tortue ou l'immobiliser.

Déroulement :

La tortue à 4 pattes

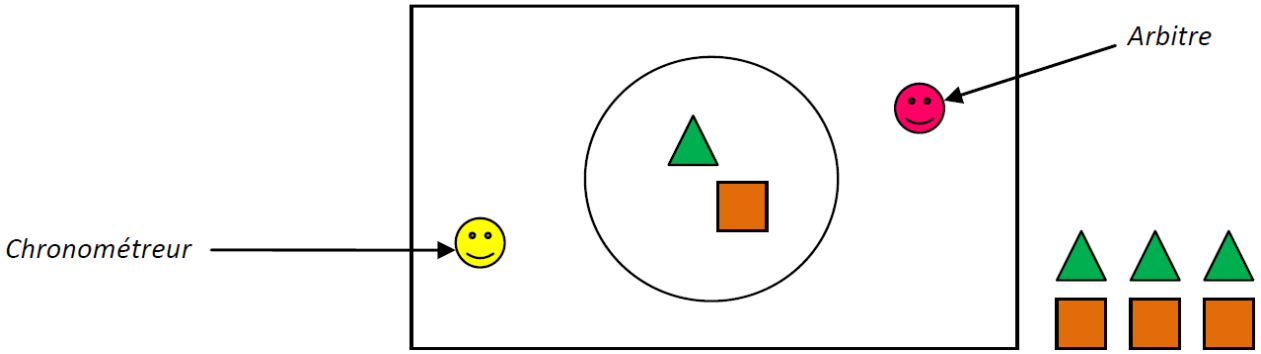
Le chasseur à 4 pattes

Au signal de l'arbitre "Allez" le chasseur essaie de retourner la tortue qui se trouve à 4 pattes. Le match dure 30 secondes.

Critères de réussite

Gagner le plus de manches possibles.

Dispositif :



Variantes :

Au départ la tortue est sur le ventre en étoile
Au départ la tortue est sur le dos
La tortue a un ballon que le chasseur essaie de lui prendre

LA QUEUE DU DIABLE

Objectifs :

Exploiter des situations favorables.
Oser prendre des risques.
Se protéger.
Gagner, ne pas perdre.

But du jeu :

Protéger son foulard (sans le toucher) et sans se le faire prendre.
Prendre le foulard de son adversaire.

Organisation :

Plusieurs groupes de 2
Pour chaque combat : 2 lutteurs ayant chacun un foulard dans le dos + 1 chronométreur et 1 arbitre
Tapis ou dojo.
1 foulard par lutteur.
1 chronomètre ou sablier.

Consignes :

Au signal "ALLEZ", vous essayez de prendre le foulard de votre adversaire sans qu'il vous prenne le vôtre.

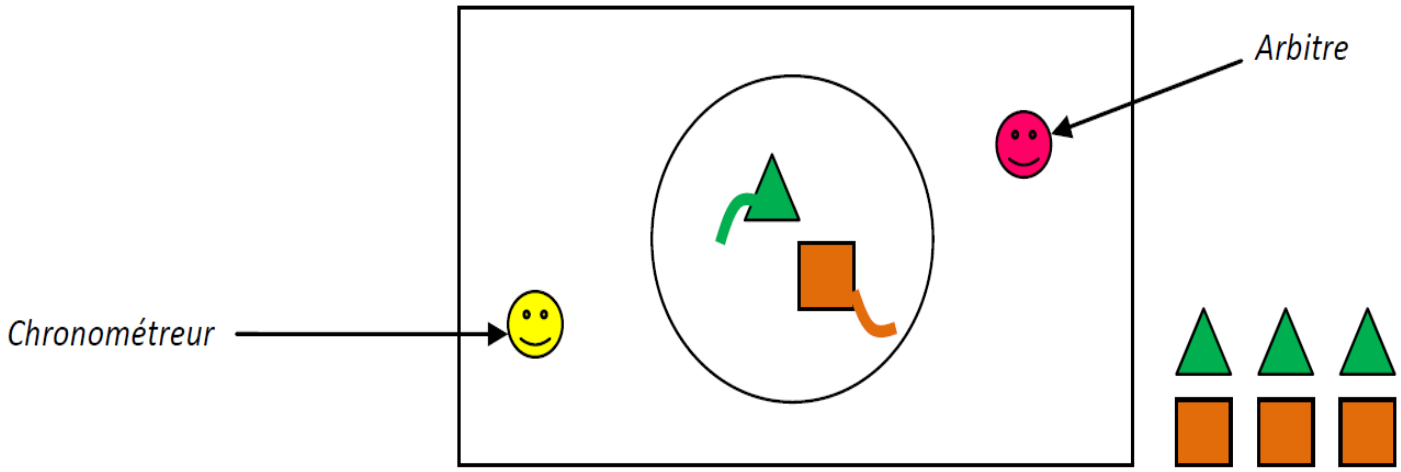
Déroulement :

Au signal de l'arbitre "Allez" chacun essaie de prendre le foulard de son adversaire. Le match dure 30 secondes.

Critères de réussite

Gagner le plus de manches possibles.

Dispositif :



Variantes :

Jeu debout.
Plusieurs foulards

LES HERISSONS

Objectifs :
Exploiter des situations favorables.
Agir sur son adversaire.
Gagner, ne pas perdre.

But du jeu :
Enlever la pince à linge de son adversaire tout en protégeant la sienne.

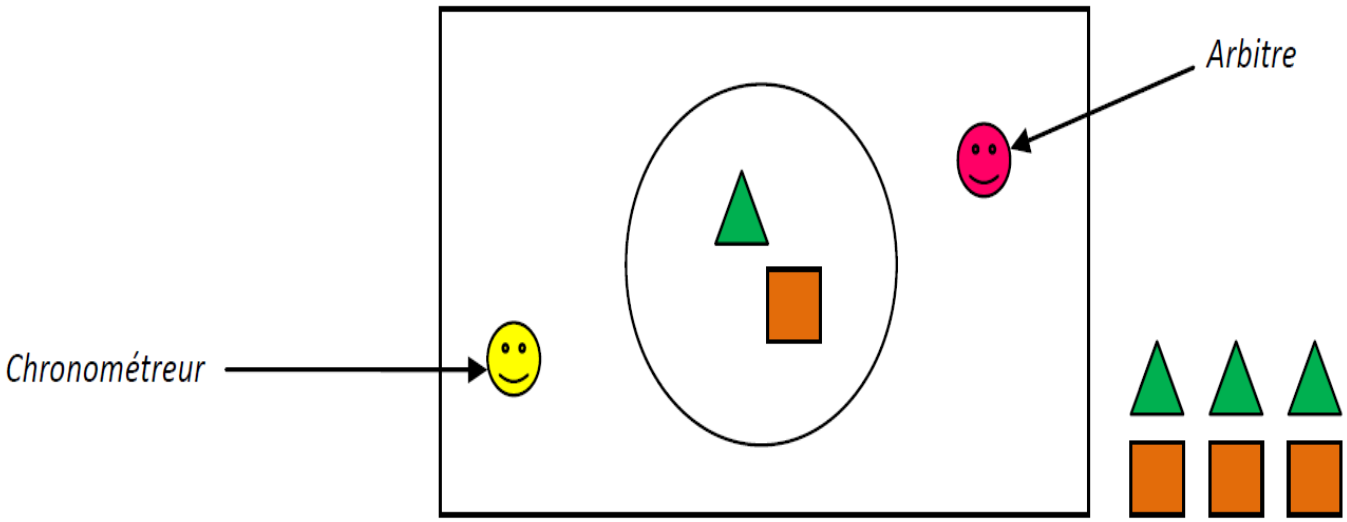
Organisation :
Plusieurs groupes de 2.
Pour chaque combat : 2 hérissons + 1 chronométreur et 1 arbitre.
Tapis ou dojo.
1 pince à linge par hérisson
1 chronomètre ou sablier.

Consignes :
Au signal "ALLEZ", vous essayez de prendre les pinces accrochées sur votre adversaire sans qu'il vous prenne les vôtres.

Déroulement :
Les deux hérissons sont debout face à face. La pince à linge est placée dans le dos. Le match dure 30 secondes.
L'arbitre donne le signal de départ "Allez" : les hérissons enlèvent la pince de leur adversaire tout en protégeant la leur.

Critères de réussite
Gagner le plus de manches possibles.

Dispositif :



Variantes :
Plus de pinces.
Les pinces sont moins visibles.

VIENS CHEZ MOI !

Objectifs :
Exploiter des situations favorables.
Agir sur son adversaire en le tirant.
Contrôler son adversaire.
Gagner, ne pas perdre.

But du jeu :
Amener son adversaire chez soi.
Résister, ne pas se laisser tirer.

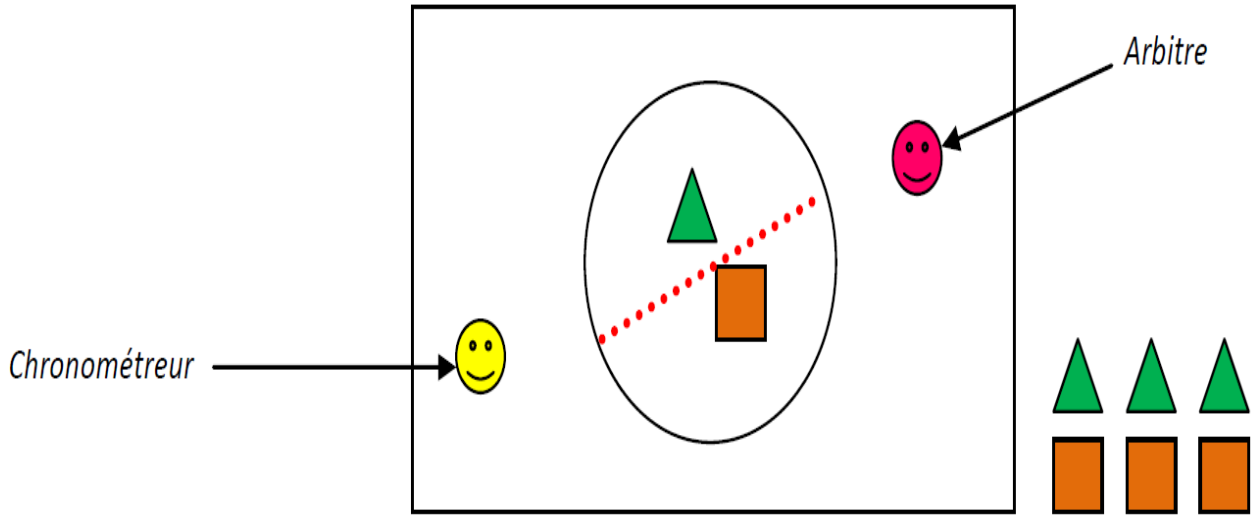
Organisation :
Plusieurs groupes de 2.
Pour chaque combat : 2 lutteurs + 1 chronométreur et 1 arbitre.
Tapis ou dojo.
1 chronomètre ou sablier.

Consignes :
Au signal "ALLEZ", vous devez essayer d'amener votre adversaire dans votre maison sans qu'il vous face sortir de la vôtre.

Déroulement :
Les deux joueurs se trouvent face à face avec le milieu du terrain qui les sépare.
L'arbitre donne le signal de départ "Allez" : Les deux lutteurs doivent amener leur adversaire dans leur camp en essayant de ne pas se laisser tirer.

Critères de réussite
Gagner le plus de manches possibles.

Dispositif :



Variantes :
Pousser à genoux
Pousser debout.