






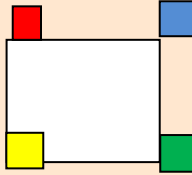

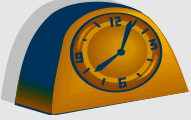

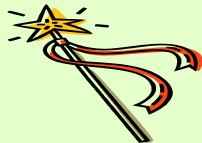
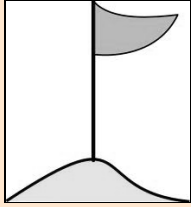




UNE PROPOSITION DE JEUX COLLECTIFS A PARTIR DES COMPETENCES ATTENDUES :

Lancer – Ramasser -Renvoyer	Transporter	Gagner un territoire, défendre un territoire	Poursuivre - Attraper - Esquiver -	Lancer – Passer – Recevoir
<p>1/ Les balles brûlantes</p>  <p>Je lance vite la balle (ou un objet) dans le camp adverse.</p>	<p>1/ Les déménageurs</p>  <p>Je transporte des objets rapidement.</p>	<p>1/ La cage aux écureuils</p>  <p>Je regagne vite mon territoire.</p>	<p>1/ Minuit dans la bergerie</p>  <p>Je rejoins vite mon territoire. J'évite de me faire attraper.</p>	<p>1/ La chenille</p>  <p>Je reçois et je passe la balle sans la faire tomber.</p>
<p>2/ Les balles au fond</p>  <p>Je lance fort la balle derrière le camp de l'équipe adverse.</p>	<p>2/ Les éperviers-déménageurs</p>  <p>Je transporte des objets rapidement en évitant mes adversaires.</p>	<p>2/ Les quatre coins</p>  <p>Je change vite de territoire.</p>	<p>2/ La rivière aux crocodiles</p>  <p>Je traverse vite l'espace dangereux, en évitant le crocodile.</p>	<p>2/ L'horloge</p>  <p>Je reçois et je passe la balle sans la faire tomber en comptant les tours.</p>
<p>3/ Par-dessus les voleurs</p>  <p>Je lance fort la balle derrière le camp de l'équipe adverse. J'arrête les balles lancées par l'équipe adverse.</p>	<p>3/ La baguette</p>  <p>Je transporte l'objet sans me faire toucher. J'essaie de récupérer l'objet en touchant des adversaires.</p>	<p>3/ Le gagne-terrain</p>  <p>Je lance fort le sac de graine pour faire reculer mon adversaire.</p>	<p>3/ La queue du diable</p>  <p>J'attrape, j'évite de me faire attraper.</p>	<p>3/ Le béret ballon</p>  <p>Je cours, je me place, je reçois et je passe la balle, je retourne vite sur la ligne de départ.</p>

Fiche d'accompagnement du TABLEAU « UNE PROPOSITION DE JEUX COLLECTIFS... »

Sur ce tableau, à chaque fois, 3 jeux sont proposés pour chaque compétence.

Exemple : **Lancer/Ramasser/Renvoyer** ☐

- 1/ Les balles brûlantes
- 2/ Les balles au fond
- 3/ Par dessus les voleurs.

Les jeux proposent des niveaux de difficulté progressifs de 1 à 3, même si les variables permettent de complexifier chaque jeu.

Chaque jeu proposé renvoie à **une fiche d'action et de mise en œuvre** (15 fiches pour 15 jeux).
Les jeux proposés sont donnés à titre d'exemple, mais vous pouvez ne faire que certains jeux et en intégrer d'autres de votre choix.

Ce tableau est un tableau collectif (à afficher en classe), et individuel (cahier de l'élève).
Il permet de lister **les jeux réalisés** et de les associer à **une catégorie d'actions effectuées (compétences attendues)**.

Ex. : « Les balles brûlantes » ☐ « on va lancer, ramasser, renvoyer ».

Il nous semble primordial **de construire ce tableau** avec les élèves, selon la démarche suivante :

- 1/ Les élèves jouent au jeu.
- 2/ Les verbes d'actions sont identifiés (lors du regroupement dans la salle de motricité et en classe).
- 3/ L'enseignant propose aux élèves de réaliser une illustration du jeu (logo, image, symbole, dessin, etc.)
- 4/ La case du jeu est remplie sur le tableau collectif avec la symbolisation convenue par toute la classe.
- 5/ La case du jeu est remplie sur le tableau individuel avec la symbolisation créée par l'élève.

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

ITEMS	Cycle 2 APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX
Compétences travaillées/visées pendant le cycle	<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. - Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. - Accepter l'opposition et la coopération. - S'adapter aux actions d'un adversaire. - Coordonner des actions motrices simples. - S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. - Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.
Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béré, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.
Repères de progressivité	<p>Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener les élèves à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles.</p> <p>Au cours du cycle l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).</p>

Propositions de situations pédagogiques disciplinaires avec la case 1 du tableau : « Les balles brûlantes »

<p>Lancer</p> <p>Ramasser</p> <p>Renvoyer</p>	<p align="center">Lancer – Ramasser - Renvoyer</p> <p>Les verbes d'action ☑ Après avoir joué les élèves décrivent les actions effectuées à partir des questions de l'enseignant de plus en plus précises et analytiques : - <i>Qu'avez-vous fait dans ce jeu ? - Quel objet avez-vous utilisé ? - Qu'avez-vous fait avec cet objet ? etc.</i> Ils sont explicités, précisés, définis et étayés de synonymes : (« <i>prendre la balle au sol c'est la ramasser ; jeter la balle dans une direction c'est la lancer ; la lancer, c'est l'envoyer avec la main ; la renvoyer, c'est la lancer de nouveau, etc.</i> ») Les verbes sont repérés en formes infinitive et conjuguée. Des jeux permettent aux élèves de se les réapproprier : - Mimes des verbes d'actions, saynètes - Questions Vrai faux (« <i>Est-ce que dans ce jeu on a roulé ? tourné ? lancé ? ...</i> »)</p>
<p>1/ Les balles brûlantes</p>	<p>Le jeu s'appelle les « balles brûlantes » « <i>Pourquoi ? ... Que se passe t-il quand on tient un objet brûlant dans la main ?</i> » (on veut vite s'en débarrasser ☑ idée de vitesse d'exécution dans le jeu)</p>
	<p><i>Comment peut-on représenter une balle brûlante ?</i> On peut donner différentes directions de recherche de cette symbolisation: - Groupes d'élèves avec photos de balles, de flammes à découper, à coller. - Groupe d'élèves avec une feuille et dessin à réaliser... Etc. Afficher les réalisations au tableau, puis décider de la représentation la plus pertinente pour représenter le jeu.</p>
<p>Je lance vite la balle (ou un objet) dans le camp adverse</p>	<p align="center">L'action fondamentale du jeu est repérée, nommée par les élèves, puis écrite par l'enseignant : « <i>Dans ce jeu, je lance vite la balle dans le camp adverse*</i> »</p> <p align="right"><i>* si utilisé à expliciter</i></p>
<p>Jeux, dispositifs, productions.</p>	<p>A/ L'enseignant peut réaliser un jeu de cartes avec 3 photos des 3 verbes d'actions (prises pendant le déroulement du jeu). L'élève devra reclasser ces trois cartes chronologiquement : 1/ je lance 2/ je ramasse 3/ je renvoie Possibilité de mettre un intrus.</p> <p>B/ Puis jeu avec 6 cartes : 3 cartes avec l'écrit et 3 cartes avec les verbes d'actions. L'élève doit associer le verbe à la photo et ceci chronologiquement. Complexifier avec cartes écrites en script et en cursif ...</p> <p>Prolongement : Mélanger les jeux de cartes des différents jeux réalisés (ex. balles brûlantes, quatre coins, horloge). Réaliser le jeu de cartes des jeux collectifs et des verbes d'actions des jeux Réaliser le jeu de cartes avec les règles du jeu, le matériel, etc. Le tableau général des jeux collectifs peut servir d'aide dans le repérage des verbes écrits associés à sa représentation.</p>

C/ Maquettes :

Travailler sur l'espace avec maquettes de jeu à construire (terrain, joueurs, balles...), avec étiquettes des prénoms des élèves, des actions effectuées.

Faire verbaliser les élèves sur les règles, les différentes actions, les stratégies, les territoires de chaque équipe. Ex. : la rivière aux crocodiles, lorsque la maquette est réalisée, leur demander d'installer une situation sur la maquette avec les joueurs, les actions à effectuer pour le crocodile, pour les gazelles.



Maquette rivière aux crocodiles

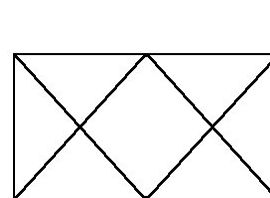
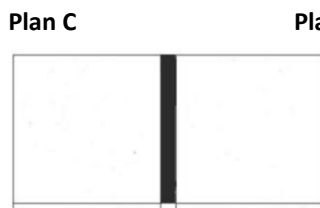
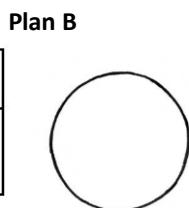
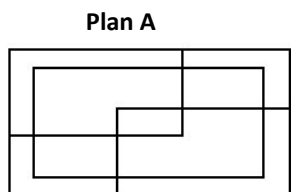
Exemples de vocabulaire spécifique à acquérir :

Courir, sauter, traverser, franchir, changer de direction, esquiver, feinter, éviter, accélérer, démarrer, toucher, attraper, zone, rivière, rapidement, etc.

D/ De la maquette au plan :

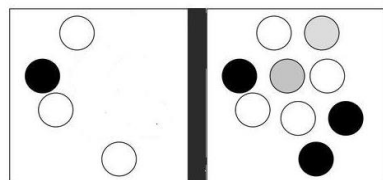
- Associer nom du jeu avec le plan du terrain de jeu correspondant (configuration du jeu).

Exemple : Mets l'étiquette « **les balles brûlantes** » sur le plan de jeu qui lui correspond.



G/ Après travail sur maquette et plan du jeu des balles brûlantes, demander aux élèves :

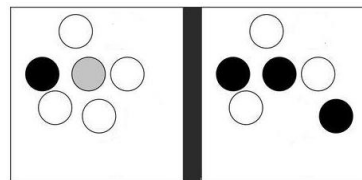
- de repérer (colorier, entourer...) l'équipe gagnante à la fin du jeu en fonction du nombre de balles dans un camp et du nombre de balle dans l'autre :



Qui a gagné ?

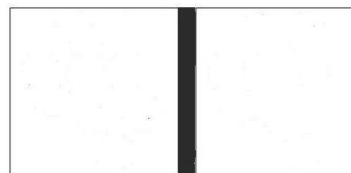
Equipe 1

Equipe 2



Equipe 1

Equipe 2



- de faire gagner l'équipe des rouges en dessinant plus de balles dans leur camp :

Equipe bleue

Equipe rouge

(Jeu sur les adverbes)

Je lance



en haut/ au-dessus







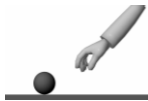

près

en bas

loin

**EXEMPLES DE TABLEAUX A DOUBLE ENTREE
AVEC LES VERBES D' ACTIONS ET/ou SYMBOLISATION RETENUES POUR LE JEU**

*Le tableau peut être rempli collectivement, puis individuellement (collage d'étiquettes, gommettes, coloriage de la case, etc.).
Ces fiches peuvent être classées dans le cahier de vie de classe (à l'onglet EPS) ou dans le cahier de l'élève.*

		LES BALLE BRULANTES
LANCER		×
RENOYER		×
TRANSPORTER		
ROULER		
RAMASSER		×
ESQUIVER		

	LES EPERVIERS DEMEPAGEURS	L'HORLOGE
LANCER + symbolisation		×
RAMASSER + symbolisation		× à justifier : « Oui si la balle tombe »
RENOYER + symbolisation		
TRANSPORTER + symbolisation	×	
GAGNER UN TERRITOIRE + symbolisation		
DEFENDRE UN TERRITOIRE + symbolisation		
ATTRAPER + symbolisation	×	
ESQUIVER + symbolisation	×	
PASSER + symbolisation		×
RECEVOIR + symbolisation		×

Avec des verbes moins spécifiques ou des synonymes

COURIR + symbolisation	×	×
SAUTER + symbolisation		
EVITER + symbolisation	×	