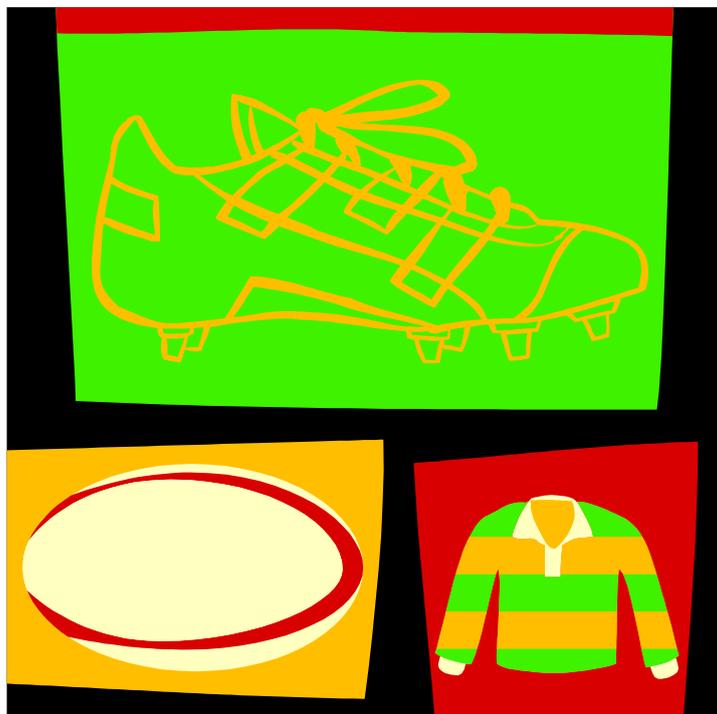


# RENCONTRES DEPARTEMENTALES EPS 2023/2024

## ECOL'OVALE AU CM1



**32 CLASSES**

**Document à l'attention des enseignants**



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



**VENDREDI 17 MAI 2024**

**Documents d'appui**

En ligne sur le site de la DSDEN 93, rubrique EPS.

Dossier « Rugby » :

<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article5725>

Ressources d'accompagnement sur Eduscol :

<http://eduscol.education.fr/cid100041/eps-c3.html>

## Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

### Attendus de fin de cycle

En situation aménagée ou à effectif réduit.

S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.

Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.

Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. Coordonner des actions motrices simples. Se reconnaître attaquant / défenseur. Coopérer pour attaquer et défendre. Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. S'informer pour agir.	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré- sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).



## **A. Cadre**

### **1. Lieux**

**Aulnay-sous-Bois – Stade de la Rose des vents – 63 Rue Auguste Renoir – 93600 Aulnay-sous-Bois**

**Noisy-le-Grand – Stade Alain Mimoun – 20 Rue Vauban – 93160 Noisy-le-Grand**

**Montreuil – Stade Robert Barran – 21 Rue des roches – 93100 Montreuil**

**La Courneuve – Parc des sports de Marville – 51 Rue Roger Salengro – 92120 La Courneuve**

**2. Capacité d'accueil : 34 classes de CM1 ;**

### **3. Horaires**

**Rencontres à la demi-journée** : accueil à 9h00 (ou 12 heures pour les classes de l'après-midi) et retour sur les écoles avant ou après le pique-nique du midi.

**Rencontres à la journée** : début des ateliers à 9 heures 30 - Fin des jeux collectifs à 11h50 puis pique-nique sur place. Reprise à 12h50. Tournoi de rugby jusqu'à 15h.

### **4. Organisation générale**

Infrastructures à disposition :

- 1 ou 2 terrains de rugby divisés en 6 mini-terrains.

Pour la rencontre : les élèves sont répartis en **3 équipes mixtes de niveaux A, B et C.**

### **5. Encadrement**

Chaque classe est encadrée par 3 adultes (l'enseignant et 2 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 du retour. (Fin des matchs à 15 heures). Demandez au chauffeur un numéro de portable pour le joindre en cas d'intempéries ou de problème particulier.

### **8. Météo**

En cas d'intempéries et de prévisions météorologiques et/ou atmosphériques très pessimistes, un appel téléphonique du CPC EPS de chaque circonscription entre 8h et 8h 30 préviendrait de l'annulation de la journée.

### **9. Matériel**

Chaque classe devra se munir de 3 jeux de 6 chasubles, 1 par équipe.

## B. Contenus

Activité proposée	RUGBY
<b>AVANT</b>	
<b>Préparation à la rencontre</b>	<p>Effectuer en amont un cycle d'apprentissage en rugby. Utiliser le dossier de Michel Mairesse sur le rugby. <i>Tous les documents d'appui sont sur le site EPS de la DSDEN du 93</i></p> <p>Livret de compétences cycle 3 sports collectifs : <i>Tous les documents d'appui sont sur le site EPS de la DSDEN du 93</i></p> <p>Pour tous les élèves, préparer l'arbitrage à l'aide du document joint.</p>
<b>PENDANT</b>	
<b>Objectifs</b>	<p><b>Pour les CM2 :</b> Gagner en équipes, le plus grand nombre de jeux. Gagner le plus grand nombre de matchs possibles pour les trois équipes de niveaux de chaque classe. <b>Arbitrer un match</b>, gérer la feuille de match, transformer le score des matchs en points puis établir le classement final (Formule championnat)</p> <p>Développer les compétences du « vivre ensemble »</p>
<b>Organisation matérielle</b>	<p>Les CM2 seront en situations d'opposition et de coopération collectives toute la journée.</p> <p><b>Chaque classe présente 3 équipes, mixtes, de niveau :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 équipe est composée de 6 à 9 joueurs pour les jeux collectifs et de 7 plus les remplaçants pour les matchs ; les remplacements sont illimités en respectant la répartition garçons/filles.</li> <li>- Équipes mixtes : <b>3 filles au minimum sont toujours présentes sur le terrain de jeu</b></li> <li>- Équipes de niveau : <ul style="list-style-type: none"> <li>équipe A : <b>expérimentée</b></li> <li>équipe B : <b>confirmée</b></li> <li>équipe C : <b>débutante</b></li> </ul> </li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>PREVOIR DES CHASUBLES POUR TOUTES LES EQUIPES</b></p> <p><b>NB : Pour les rencontres à la demi-journée, une</b> demi-heure sera consacrée aux jeux du « béret-ballon » <b>et</b> une demi-heure au jeu de la « course aux passes » et la dernière heure sera consacrée au jeu du « rugby à toucher ».</p> <p><b>NB : Pour les rencontres à la journée, une</b> heure sera consacrée aux jeux du « béret-ballon » <b>et</b> au jeu de la « course aux passes » et la dernière heure sera consacrée au jeu du « flag-rugby ». L'après-midi sera consacrée aux matchs « rugby à toucher ».</p>
<b>APRES</b>	
<b>Continuité du projet après la rencontre</b>	<p>Continuer le travail déjà réalisé avec les élèves. Effectuer un reportage Participer à des rencontres de circonscription.</p>

# Rappel pédagogique sur les enjeux des rencontres départementales

Pour l'élève	Pour l'enseignant
<ul style="list-style-type: none"> <li>. Se projeter en amont, donner du sens aux APSA par la finalité de la rencontre.</li> <li>. Répondre aux fondamentaux de l'activité sportive par la préparation physique, mentale à la rencontre.</li> <li>. Découvrir le plaisir de rencontrer d'autres classes.</li> <li>. Découvrir d'autres élèves, d'autres comportements moteurs, transversaux, d'autres stratégies, d'autres techniques.</li> <li>. Se dépasser par l'aspect compétitif.</li> <li>. Développer des connaissances pluridisciplinaires (histoire, géographie, monde du vivant végétal et animal), transdisciplinaires (orientation - prévention routière - porter secours) et langagières</li> <li>. S'évaluer en tant qu'individu ou en tant que groupe en se confrontant aux autres.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Réfléchir sur la didactique, analyser les APSA, les enjeux, les fondamentaux.</li> <li>. Construire une démarche d'apprentissage</li> <li>. Programmer</li> <li>. Construire des apprentissages ancrés dans la réalité : faciliter la programmation et finaliser une ou des unités d'apprentissage.</li> <li>. Donner du sens à ces apprentissages dans le cadre de la transdisciplinarité du projet.</li> <li>. Créer une dynamique de classe, d'école, de quartier...</li> <li>. Rencontrer d'autres enseignants, comparer sa pédagogie, rompre l'isolement.</li> <li>. Evaluer ... Que ce soit une évaluation valorisante ou sommative (diagnostique, ou intermédiaire).</li> <li>. Connaître les réalités géographiques locales et départementales où vivent les élèves.</li> <li>. Créer du lien avec les autres disciplines scolaires.</li> <li>. Prolonger sur la même APS, sur des activités langagières et pluridisciplinaires liées à l'APS pratiquée</li> </ul>



# LE BERET BALLON RUGBY

## 1/ But du jeu :

Avoir plus de points que l'équipe adverse lorsque chaque numéro a été appelé une fois.

## 2/ Organisation :

3 équipes seront opposées (en cas d'effectif inégal, un ou plusieurs joueurs porteront deux numéros)

*Remarque : avec 4 ou 5 équipes, les joueurs sont plus actifs*

Matériel : 1 ballon, 1 cerceau (ou des coupelles) par équipe ; des plots, coupelles

## 3/ Déroulement :

Les joueurs de chaque équipe choisissent un numéro (chiffre correspondant au nombre de joueurs)

Le meneur de jeu appelle un numéro.

Chaque joueur portant ce numéro se précipite dans son cerceau (ou à l'emplacement délimité par des coupelles) et prend le ballon.

Simultanément les autres joueurs viennent se ranger en une seule colonne derrière le trait (délimité par des plots ou coupelles) ; voir schéma

Le joueur appelé lance alors le ballon à chacun de ses coéquipiers qui le lui renvoient (attention en cas de nombre inégal, un ou plusieurs joueurs devront passer une deuxième fois)

Au fur et à mesure que les coéquipiers ont envoyé le ballon au joueur appelé, ils retournent sur la ligne de départ (sauf s'ils doivent passer une deuxième fois).

Quand le ballon a été lancé à tous les joueurs, le joueur appelé pose le ballon dans le cerceau et rejoint son équipe sur la ligne de départ.

## 4/ Critères de réussite

L'équipe dont le joueur appelé est revenu le premier dans son camp marque 1 point

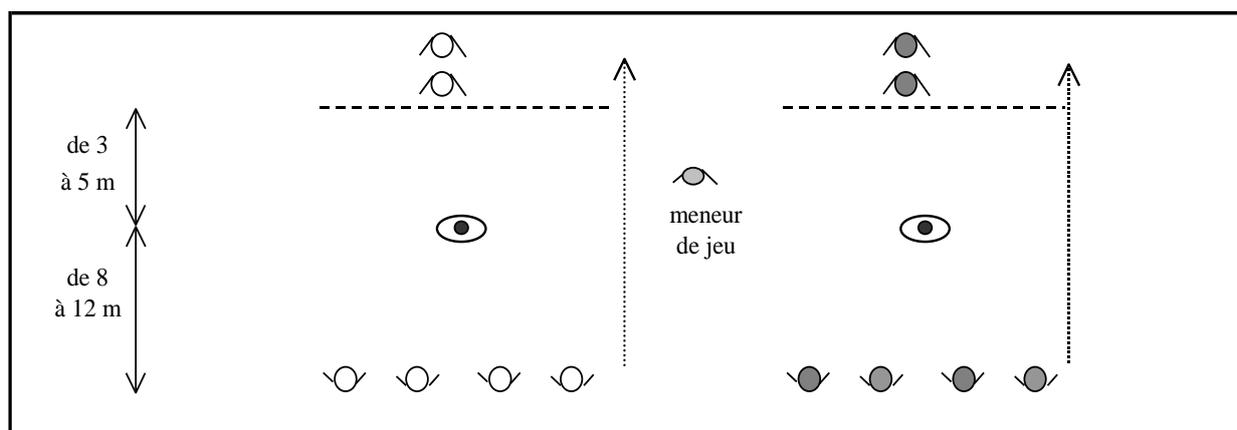
Si plus de deux équipes jouent, la première arrivée marque x points, x étant le nombre d'équipes, le second arrivé marque x-1 point, le dernier 1 point

Interdiction :

- de gêner les joueurs des autres équipes
- de modifier les distances entre lanceur et receveurs

Lorsqu'un ballon tombe au sol, le lanceur ou le receveur va ramasser la balle et revient à son emplacement pour reprendre la partie

## 5/ Dispositif :



## Variante :

- le ballon est posé à un endroit distinct du lieu où les passes doivent être réalisées (par exemple le ballon est derrière la ligne de départ des joueurs...) ; c'est le moment où le ballon est reposé (après avoir effectué toutes les passes) qui déterminera l'attribution des points.

*Rappel : modifier régulièrement les distances des courses et/ou des passes.*

# L'ULTIMATE RUGBY

Organisation type : tournoi

## 1/ But du jeu :

En se faisant des passes, faire progresser le ballon pour l'aplatir le ballon dans la zone d'en-but adverse.

**2/ Objectifs pour l'enseignant :** Travailler passes vers l'avant et vers l'arrière, réceptions, savoir se démarquer, savoir être en soutien (derrière le porteur de ballon) ou en appui (devant le porteur de ballon), savoir défendre en gênant ou en interceptant.

## 3/ Organisation :

4 équipes de 5 à 7 joueurs.

Matériel : 2 ballons, des plots, des coupelles pour délimiter le terrain, des chasubles.

## 4/ Déroulement :

Deux équipes s'opposent. Le joueur en possession du ballon peut passer le ballon vers l'avant ou l'arrière à un partenaire pour s'approcher de la zone adverse (pas de passe de main en main). Les élèves ne peuvent ni marcher ni courir avec le ballon dans les mains. Lorsque le ballon va au sol, il change de main (ou d'équipe). Il est interdit d'accrocher, de bousculer, d'arracher le ballon des mains de l'adversaire.

**Important :**

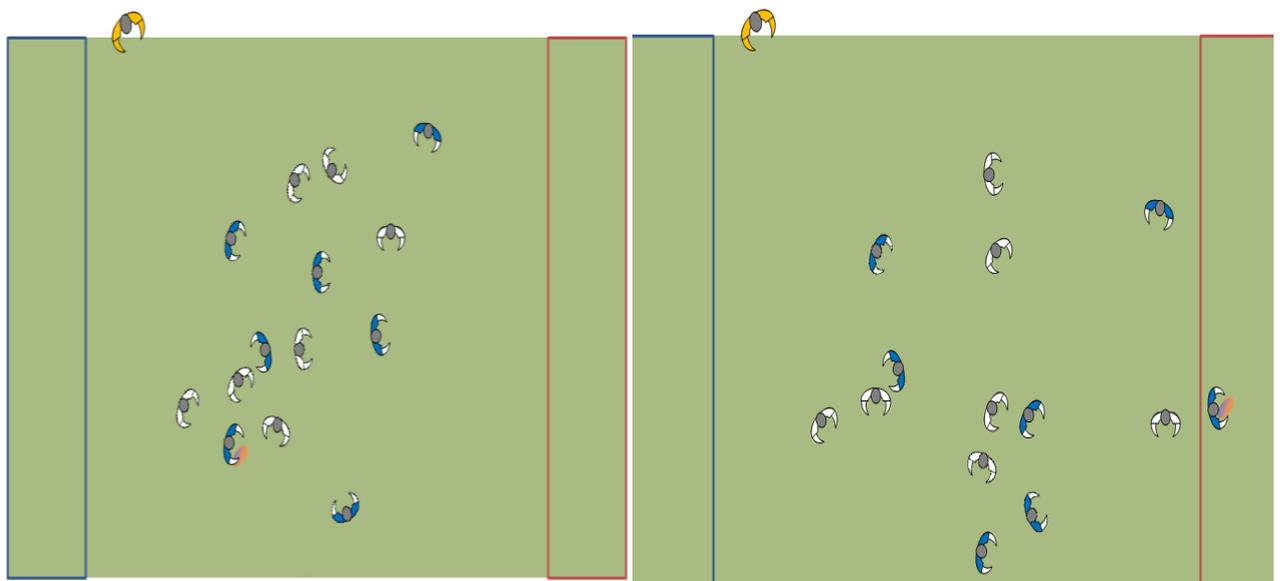
- Le joueur ne peut conserver la balle plus de 5 secondes
- Un seul défenseur est autorisé à venir se placer devant le porteur du ballon.

## 5/ Critères de réussite :

- En attaque, aplatir le plus de ballons possibles dans la zone d'en-but que l'équipe adverse en se faisant des passes.
- En défense, empêcher les attaquants d'aller vers la cible en les gênant ou en interceptant le ballon.

## 6/ Règles:

LES REGLES DU JEU		
Il y a faute si...	Décision	Remise en jeu
<ul style="list-style-type: none"><li>• L'élève se déplace avec le ballon</li><li>• L'élève conserve le ballon plus de 5 secondes</li><li>• Les élèves se passent le ballon de main en main</li><li>• Les élèves se positionnent à plusieurs défenseurs autour du porteur du ballon</li></ul>	La balle change de main (ou d'équipe)	L'arbitre pose la balle au sol et fait reculer l'adversaire à 5m. Le jeu reprend quand l'attaquant s'est emparé du ballon



# LA TRAVERSEE

Organisation type : tournoi

## 1/ But du jeu :

Amener le maximum de ballons dans la zone de marque.

**2/ Objectifs pour l'enseignant :** Travailler courses et feintes pour dribbler les défenseurs, savoir défendre en arrachant le foulard aux attaquants.

## 3/ Organisation :

2 équipes de 10 à 12 joueurs.

Matériel : des foulards, des plots, des coupelles pour délimiter le terrain. Un terrain de 40m / 20m.

## 4/ Déroulement :

Les élèves sont répartis en deux équipes, les attaquants avec un foulard accroché à la ceinture et les défenseurs « crocodiles ». Les attaquants doivent amener leur ballon dans leur zone d'essai en traversant les rivières sans se faire arracher le foulard par les crocodiles. Les crocodiles doivent arracher les foulards. Si le foulard est arraché, l'attaquant met le ballon au-dessus de sa tête pour signaler qu'il retourne au point de départ. Si l'attaquant réussit, il revient au départ en passant sur les côtés pour effectuer un autre passage.

Un observateur placé derrière la zone d'en-but compte le nombre d'essais.

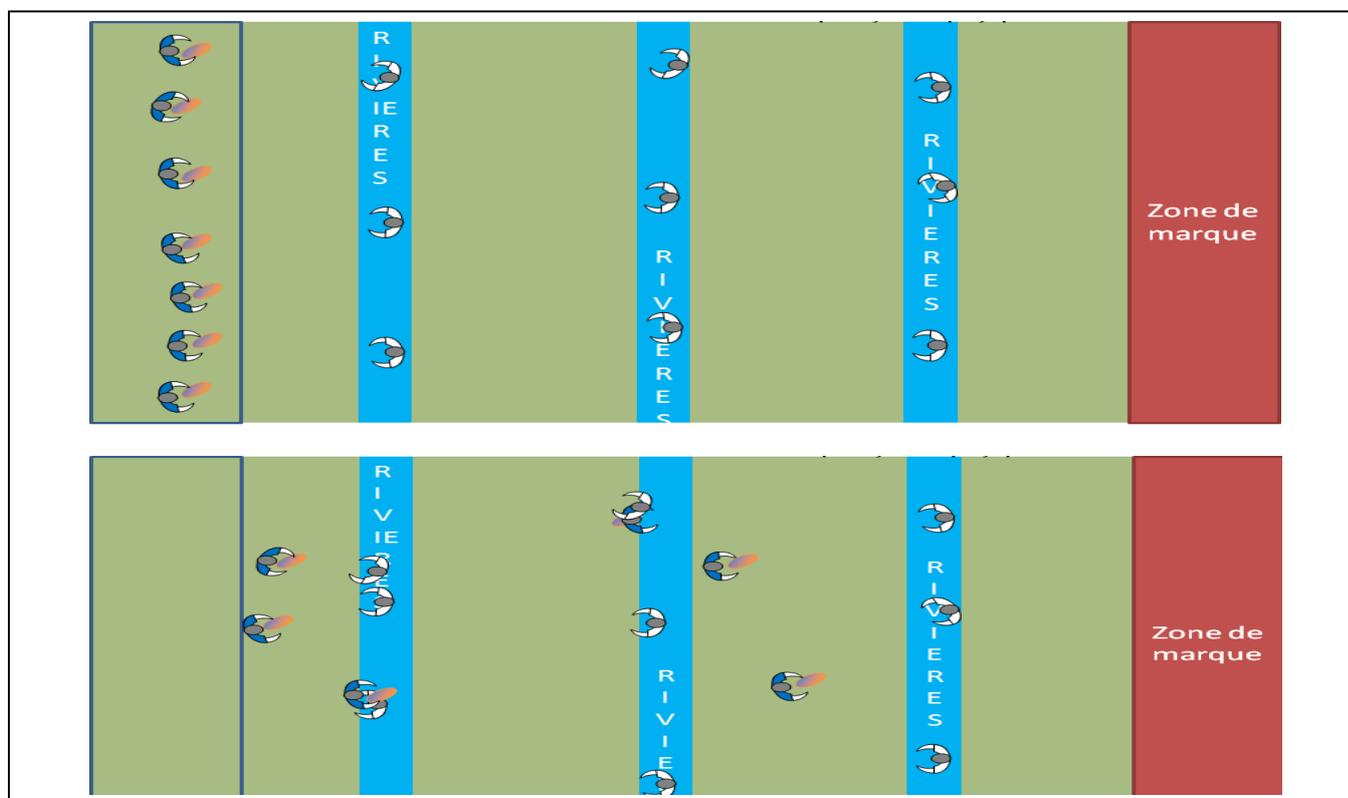
L'équipe qui gagne la partie est celle qui a, en comparaison à marquer le plus d'essais en 1 minute 30 secondes (temps variables, augmenter ou réduire le temps).

## 5/ Critères de réussite :

Collectivement : - Traverser le terrain sans se faire prendre son foulard par les attaquants.

- Pour les défenseurs, freiner l'attaque en arrachant le plus grand nombre de foulards.

Individuellement : Marquer le maximum d'essais en attaque, récupérer le maximum de foulards en défense



## 6/Variantes :

- Mettre en place de la coopération. Passage avec un ballon pour deux.
- Réduire ou agrandir les rivières.

## L'épervier modifié

Organisation : en 4 manches dont 3 comme attaquants et 1 en tant que défenseurs

### 1/ But du jeu :

Pour une équipe de 6 joueurs, marquer un essai face à 3 adversaires.

**2/ Objectifs pour l'enseignant :** Travailler passes vers l'arrière, réceptions, savoir se démarquer, savoir être en soutien (derrière le porteur de ballon), savoir fixer le défenseur, savoir défendre en ceinturant ou en interceptant.

### 3/ Organisation :

Un terrain avec 2 camps. Les attaquants partent d'un camp (rouge) pour aller à l'autre (bleu). Les défenseurs sont dans le champ de jeu et doivent empêcher les attaquants d'atteindre leur cible.

Matériel : des ballons, des chasubles, des plots.

### 4/ Déroulement :

Au signal les attaquants doivent emmener le ballon dans le camp opposé sans se faire prendre le ballon par les défenseurs. A chaque action, 3 nouveaux défenseurs prennent la place des 3 précédents.

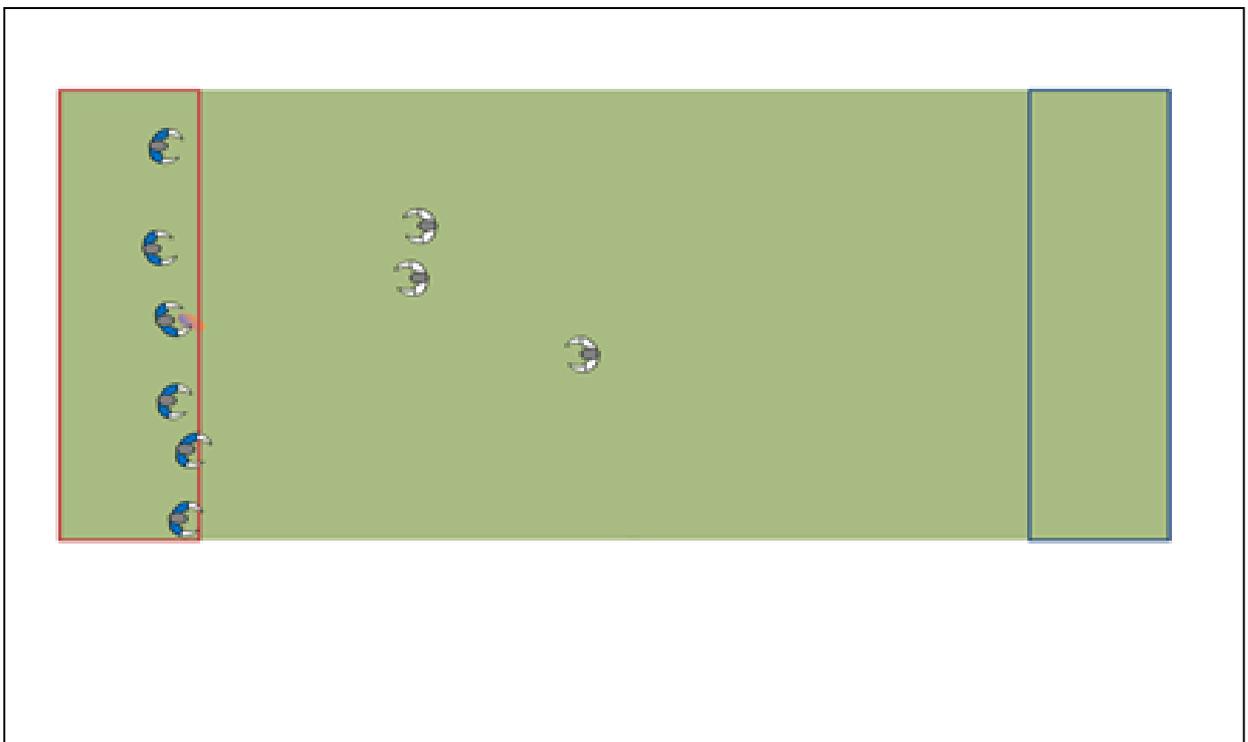
Les défenseurs doivent récupérer le ballon en ceinturant leur adversaire et/ou en interceptant le ballon.

### 5/ Critères de réussite :

Pour les attaquants, gagner le plus grand nombre de manches.

Pour les défenseurs, empêcher le passage des équipes adverses.

### 6/ Dispositif :



### Variantes :

- Simplifier le jeu en intégrant le toucher.
- Complexifier en intégrant le ceinturage.
- Rétrécir le terrain pour aider les défenseurs et l'augmenter pour aider les attaquants.
- Augmenter le nombre de défenseurs

# LE BON CHOIX

## 1/ But du jeu :

Faire progresser et aplatir la balle en se faisant des passes jusqu'à la zone d'en-but.

## 2/ Organisation :

Deux équipes sont alignées le long de la touche face au terrain.

Les joueurs sont côte à côte.

L'entrée dans le terrain se fait par l'intérieur.

## 3/ Déroulement :

Le meneur de jeu appelle deux, trois, quatre ou cinq joueurs, en une fois ou en plusieurs fois.

Les élèves appelés doivent courir et contourner les plots situés face à eux.

Au retour, le meneur de jeu lance le ballon.

Chaque équipe doit faire progresser la balle, jusqu' à aplatir la balle dans la zone d'en-but.

Dès que la balle est aplatie dans la zone d'en-but, le point est marqué par une des deux équipes et les joueurs vont se replacer dans leur camp. Le jeu continue avec les autres joueurs.

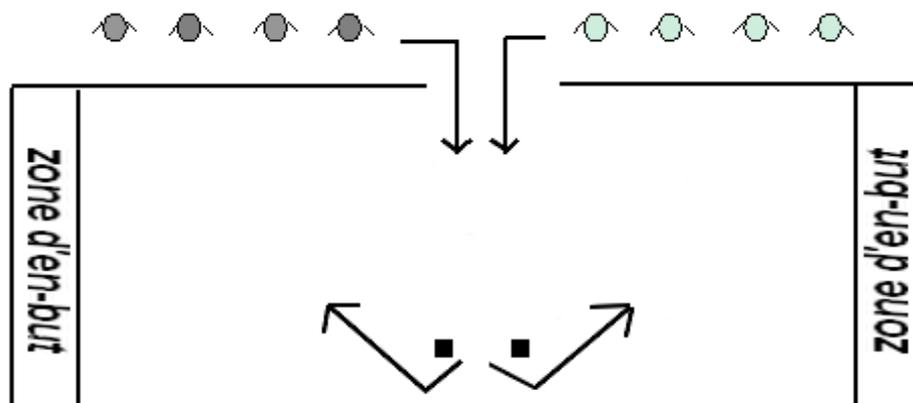
Les règles appliquées sont celles du rugby à toucher deux secondes.

## 4/ Critères de réussite :

L'équipe qui aura totalisé le plus grand nombre de points aura remporté la partie.

Être capable de se déplacer sur un terrain, de toucher le porteur de balle, et de se démarquer.

## 5/ Dispositif :



## Variante :

- Autoriser le surnombre en cas d'équipe trop forte
-

# LE RUGBY A TOUCHER DEUX SECONDES

## **But du jeu :**

Faire progresser, individuellement ou collectivement, le ballon, en faisant des passes vers l'arrière pour marquer en aplatissant dans la zone d'en-but adverse.

Empêcher les adversaires de progresser pour aller marquer, en touchant simultanément avec les 2 mains le porteur du ballon uniquement sur le tronc, des épaules à la ceinture.

**Une fois le porteur de ballon touché, celui-ci a deux secondes pour réaliser une passe vers l'arrière à un coéquipier.**

Marquer plus d'essais que l'équipe adverse en 5 à 7 minutes.

Un essai = 1 point

Respecter les règles

## **Règles fondamentales :**

- Règle de l'en-avant : pas de lâcher de ballon, ni de **passe vers l'avant**.
- Règle des touchers : le porteur de ballon touché à deux mains, a deux secondes pour réaliser une passe à un coéquipier vers l'arrière.  
Le toucher à deux mains au-dessus de la ligne d'épaules est sanctionné par une faute.  
Attention : lorsqu'il y a simultanément entre la passe et le « toucher », le ou les arbitres laissent le jeu se dérouler.
- Règle de l'avantage : ballon intercepté par l'équipe adverse après passe ou en avant, le jeu continue.
- La marque : Le joueur doit **poser la balle au sol** en la contrôlant dans l'en-but adverse.
- Les lignes : elles font partie de la touche, de l'en-but
- Une faute : (toucher dangereux, brutalité, croc en jambe, contestation) donne **la possession** de ballon à l'équipe adverse
- Mises en jeu :
  - uniquement par une passe à un partenaire placé derrière le porteur du ballon posé au sol après un contact avec le pied, « gratte-poule »
  - au centre du terrain à l'engagement et après un essai.
  - à l'endroit de la faute, à l'endroit de la touche et à l'endroit du toucher à 2 mains.Démarrage du jeu par l'arbitre lorsque les adversaires sont placés à **3 mètres du ballon** (permet une sollicitation de tous les joueurs et une régulation du jeu).
- Sortie de la balle de l'aire de jeu : la remise en jeu se fait par un joueur de l'équipe adverse qui bénéficie de l'avantage en effectuant une passe à un partenaire.
- Le hors-jeu : je ne peux soutenir et jouer en attaque que si je suis derrière le porteur de balle (évitant qu'il y ait des phases de combat venant de partout => **les défenseurs font face à l'attaque**).
- Le jeu au pied : il est interdit.
- Rappel : bien que le rugby soit un sport d'affrontement, la pratique en équipe doit se faire sans brutalité.

***Une attitude respectueuse est exigée, envers ses partenaires, les adversaires et l'arbitre.***

# ET L'ARBITRAGE

## OBJECTIFS POUR L'ENSEIGNANT

**Aider l'élève à construire le rôle d'arbitre** pour :

- Acquérir des méthodes de travail (connaître les règles du handball, analyser l'action, prendre la décision en fonction de cette action)
- Transformer ses attitudes par la capacité à faire respecter les règles et à se faire respecter
- Connaître « ce qu'il y a à apprendre » (connaissances expertes des règles)
- Savoir se placer et se déplacer stratégiquement sur le terrain pour observer, gérer le jeu, prendre la décision en fonction de l'action
- Identifier les actions, les conséquences des actions et décider
- Etre capable de répondre, justifier, argumenter, décider

## CONSEILS A L'ATTENTION DES ELEVES – ARBITRES

Vous allez au cours de l'après-midi arbitrer un ou plusieurs matchs.

Nous vous remercions pour cette participation à l'organisation des rencontres.

C'est une responsabilité importante que d'être l'arbitre d'un match ; il faut être particulièrement attentif à plusieurs points que nous vous expliquons sur cette fiche.

**Pour arbitrer le plus justement possible, il faut :**

- bien connaître les règles du jeu :
  - § ce qu'il est permis de faire
  - § ce qu'il est interdit de faire
- prendre fermement les décisions :
  - § pour cela le coup de sifflet doit être assez fort et sec (bref)
  - § il faut indiquer :
    - ce qui s'est passé : en parlant (« sortie ») ou en faisant un geste que tout le monde comprend
    - ce que vous avez décidé : par exemple en parlant bien fort (« balle à l'équipe rouge »)

Si vous pensez que votre décision est juste, vous faites appliquer aussitôt votre décision.

Si votre décision est contestée et que quelqu'un (un joueur ou un adulte) vous explique en quoi vous vous êtes trompé, vous pouvez modifier votre décision, en expliquant la nouvelle décision.

**Avant le début du match :**

- vous comptez les joueurs sur le terrain.
- vous vérifiez que votre chronomètre est remis à zéro.
- vous appelez un joueur de chaque équipe pour tirer au sort l'équipe qui va engager (c'est à dire commencer le match en ayant la balle). Pour effectuer un tirage au sort vous pouvez utiliser une pièce de monnaie, faire choisir un des côtés (pile ou face) par un représentant de chaque équipe, jeter la pièce en l'air, regarder de quel côté elle est tombée : celui qui avait choisi ce côté est le gagnant ; vous pouvez également présenter à un joueur de chaque équipe vos deux poings fermés, un petit objet (petit morceau de bois ou brin d'herbe) étant dans l'une des mains : celui qui montre la main contenant l'objet a gagné l'engagement.
- vous donnez la balle au joueur de l'équipe qui a gagné le tirage au sort.

### Début du match :

- vous donnez un coup de sifflet, le joueur qui a la balle fait une passe à un joueur de son équipe qui est placé derrière lui.

### Pendant le match :

- vous suivez le déplacement de la balle en restant assez près du jeu (pour bien observer ce qui se passe).
- vous faites respecter les règles du jeu en sifflant toute faute commise (une faute peut être une erreur faite par le joueur ; exemple : il marche plus de trois pas avec la balle ; ce peut être également une faute commise sur un autre joueur : par exemple un joueur tape sur le bras d'un adversaire en voulant lui prendre le ballon).
- aucune insulte n'est permise : si une insulte est proférée pendant le jeu, vous sifflez pour arrêter le jeu, vous expliquez au joueur que les insultes ou grossièretés sont interdites ; vous donnez la balle à l'autre équipe et le jeu reprend. Si vous constatez des violences qui se répètent (violences physiques : des coups répétés, ou violences verbales : insultes ou gros mots) vous arrêtez le jeu et vous demandez à un adulte d'être présent avec vous pour sanctionner les joueurs.
- Quand un but est marqué et que vous l'accordez, vous sifflez **deux fois** et vous le notez sur votre fiche.

### Fin du match :

- quand le temps de jeu est terminé vous sifflez aussitôt, vous récupérez la balle et vous annoncez le résultat du match.

Un adulte est toujours à proximité du terrain de jeu : il faut l'appeler à chaque fois que vous avez un doute, un problème, une question.

### Matériel nécessaire à l'arbitre :

- un sifflet
- un petit crayon
- une petite feuille pour noter les buts qui sont marqués par chaque équipe ; par exemple :

	équipe rouge	équipe verte
Essais marqués		
<b>TOTAL des essais marqués</b>		

- un petit objet ou une pièce de monnaie éventuellement (pour le tirage au sort)

**Bon courage et bonne préparation**



C/ Relancer les recherches, certains continuant sur leur "lancée", d'autres pouvant s'approprier une stratégie communiquée lors de la mise en commun.

### **D/ Structuration par le maître au tableau (10 minutes)**

- avec un classement ordonné

CE1 CE2                      CE2 CM1                      CM1 CM2  
 CE1 CM1                      CE2 CM2  
 CE1 CM2

- sous forme « d'arbres »

CE2                              CM1  
 CE1 CM1                      CE2                              CM1 CM2  
 CM2                              CM2

La forme « tableau » peut faire l'objet d'une autre séance à moins qu'elle ait été présentée par un groupe d'enfants :

	CE1	CE2	CM1	CM2
CE1	X	M	M	M
CE2	O	X	M	M
CM1	O	O	X	M
CM2	O	O	O	X

Légende : X = on ne peut se rencontrer soi-même  
 O = pas de match retour (les équipes ne se rencontrent qu'une seule fois)  
 M = match

### **E/ Evaluation**

Elle peut se faire sous forme de questions renforçant la compréhension :

- Est-ce que les CE1 peuvent rencontrer les CE2 deux fois: oui non
- Combien de matchs font les CE2 ?
- Les CM1 ?
- Les CM2 ?
- Combien y a-t-il de matchs en tout ?
- Si les CM2 ne viennent pas, combien de matchs y a-t-il ?
- etc. ...

### **F/ Remédiation pour les enfants en échec**

- Analyser la nature de l'erreur (voir comportements observables)
- Proposer un exercice en réduisant le nombre de classes à 3
- Faire un mime avec les capitaines de chaque équipe (couleurs différentes de maillots, prise d'information écrite)
- manipulation avec maquette du terrain de football et mini-joueurs pour donner du sens à la situation-problème, avec également prise d'informations écrites.

## **OBJECTIF 2 :**

- **Maîtriser la relation « buts/points » dans une formule Championnat.**
- **Savoir retranscrire un résultat transformé en points sur un tableau**
- **Effectuer un classement en fonction d'un total de points.**

### **Proposer une situation-problème à partir du postulat :**

MATCH GAGNE : 3 points

MATCH NUL : 1 point (nul : chacune des deux équipes a le même nombre de but, y compris 0)

MATCH PERDU : 0 point

Pour éviter les confusions classiques « buts-points », prendre d'abord quelques exemples avec des matchs de basket-ball, les écarts numériques entre points et buts étant très importants.

Attention aux confusions dues à la correspondance ordonnée des 2 équipes et de leur score :  
CM-CE 2 : 35-48 ...l'équipe gagnante étant dans ce cas les CE2.

1/Possibilité de donner par groupe de 2 une liste de matchs avec des scores pour effectuer la relation :

exemples:                      Matchs

BASKET:                      Chicago bulls - Celtic Boston: 105-95  
                                    Limoges - Montpellier                      : 99-113

Points pour Chicago bulls :  
Points pour Celtic Boston :  
Points pour Limoges :  
Points pour Montpellier :

RUGBY :                      Pau-Tarbes : 37-15  
                                    Toulouse-Agen : 17-17

Points pour Pau :  
Points pour Tarbes :  
Points pour Toulouse :  
Points pour Agen :

FOOTBALL :                      P.S.G-Nantes : 3-3  
                                    Auxerre-Lille : 5-1  
                                    Monaco- Saint-Etienne : 0-1

Points pour P.S.G :  
Points pour Nantes :  
Points pour Auxerre :  
Points pour Lille :  
Points pour Monaco :  
Points pour Saint-Etienne :

## 2/ Effectuer le même exercice avec un championnat fictif, le report des points s'effectuant sur un tableau :

### Matches joués:

CM2-CM1 : 0-5  
CE2-CM1 : 2-2  
CE1-CM2 : 1-3  
CE2-CM2 : 3-3  
CE1-CM1 : 2-6  
CE1-CE2 : 0-0

### Tableau :

	<u>1er match</u>	<u>2eme match</u>	<u>3eme match</u>	<u>Total</u>	<u>Classement</u>
<b>CE1</b>					
<b>CE2</b>					
<b>CM1</b>					
<b>CM2</b>					

### Comportements observables :

- l'enfant confond buts et points et retranscrit tantôt les uns tantôt les autres
- l'enfant oublie ou n'assimile pas la correspondance ordonnée « équipes/score »
- l'enfant ne comprend pas qu'un match implique 2 transcriptions de buts en points sur le tableau (une pour chaque équipe)
- l'enfant ne sait pas où placer les points sur le tableau
- la notion de classement n'a pas été abordée ou mal assimilée précédemment, et l'enfant ne comprend que confusément le rapport « points/classement »
- en cas de deux ex-aequo l'enfant « ne décale pas » d'un classement l'équipe suivante

### Remédiations :

- se servir du réel tournoi comme préalable pour que l'enfant vive la situation et l'accompagner durant les matchs à la retranscription des résultats (mini-tableau personnel des matchs, des résultats...)

- organiser des petites rencontres sous forme de championnat entre élèves (jeux de dames, abalone, ping-pong...), et demander aux enfants de verbaliser et lister leurs actions et résultats
- Revenir au premier exercice pour bien comprendre la relation buts/points
- Pour éviter les confusions dues à la correspondance ordonnée, présenter les matchs sous la forme : CM2 : 2 buts, CM1 : 3 buts
- Faire colorier au tableau...
  - en rouge, les équipes qui ont perdu
  - en orange, les équipes qui ont fait match nul
  - en vert, les équipes qui ont gagné

...et faire correspondre les mêmes couleurs au postulat :  
Match gagné : 3 points  
Match nul : 1 point  
Match perdu : 0 point

La retranscription au tableau est alors faite non directement en fonction des résultats mais à partir des couleurs, indiquant la victoire, le nul ou la défaite.

Cette méthode permet de ne pas oublier de résultats (2 résultats pour un match).

- Revoir la notion de classement dans une séquence spécifique

### **Prolongements éventuels :**

- Nécessité de travailler sur la formule « coupe » avec élimination directe (lecture et écriture en arborescence)

(dans une formule « coupe », l'équipe gagnante continue le tournoi, l'équipe perdante est éliminée.)

- Nécessité de travailler sur des **formules mixtes** (championnat/coupe)

Exemple :

1/ Première phase : Poules qualificatives avec formule championnat

<b>Poule A</b>	<u>1er match</u>	<u>2eme match</u>	<u>3eme match</u>	<u>Total</u>	<u>Classement</u>
<b>CE1A</b>					
<b>CE2A</b>					
<b>CM1A</b>					
<b>CM2A</b>					

Les deux premiers de la poule sont qualifiés.

<b>Poule B</b>	<u>1er match</u>	<u>2eme match</u>	<u>3eme match</u>	<u>Total</u>	<u>Classement</u>
<b>CE1B</b>					
<b>CE2B</b>					
<b>CM1B</b>					
<b>CM2B</b>					

Les deux premiers de la poule sont qualifiés.

2/ Deuxième phase : Formule Coupe (élimination directe) :

a/ Le premier de la poule A rencontre le deuxième poule B (demi-finale)

b/ Le premier de la poule B rencontre le deuxième de la poule A (demi-finale)

c/ Les deux vainqueurs se rencontrent. (finale)

- Exercices où l'on essaie à l'inverse d'interpréter les résultats à partir du tableau et non des matchs

- Exercices à partir de la lecture de journaux sportifs ( ex. 18ème journée du championnat de France de rugby...)

- Suivi de championnats de sports collectifs (football, rugby, handball...), de la Coupe du monde de sports collectifs (football, rugby, handball...).

- Réinvestir ce travail pour une éventuelle parution dans un journal de classe.

- Suivi du tournoi départemental « in vivo » avec une fiche personnelle où l'on inscrit les résultats au fur et à mesure des rencontres.

# Feuille de match pour un groupe

**Terrain : .....**

Classe 1	Classe 2	Classe 3	Classe 4

## Déroulement des matchs et points marqués

**Match gagné: 3 points      Match nul : 2 points      Match perdu : 1 point**

classe n°...	points marqués				contre classe n°...	points marqués			
	par équipe			total		par équipe			total
	A	B	C			A	B	C	
Classe 1					Classe 2				
Classe 3					Classe 4				
Classe 2					Classe 3				
Classe 1					Classe 4				
Classe 1					Classe 3				
Classe 2					Classe 4				

## Résultats (points marqués à chaque match)

	Match 1	Match 2	Match 3	Total	Classement
Classe 1					
Classe 2					
Classe 3					
Classe 4					

**Fin des rencontres à 15h puis rassemblement et lecture commentée des résultats**