

# Compétence spécifique N°3

## Exemple: les **activités de jeux collectifs**

### 1/ Activités de jeux collectifs l'école

Le domaine des jeux collectifs propose, comme les jeux traditionnels, des activités et des jeux fondés sur la coopération et l'opposition.

Il s'agit de rechercher des situations d'opposition/coopération selon des règles de plus en plus codifiées, donnant aux joueurs les mêmes devoirs et les mêmes droits. Mais surtout, ces situations donnent à tout moment, la possibilité d'alternative entre les rôles d'attaquants et de défenseurs.

Dans cette partie, ont été sélectionnés les principaux jeux sportifs collectifs pratiqués à l'école primaire, à savoir

- le basket-ball,
- le handball,
- le football,
- le rugby,
- le hockey

auxquels on peut ajouter tous les jeux traditionnels (avec ou sans ballon)

De façon générale, on peut dire que ces activités collectives sont caractérisées

- par la présence d'adversaires et de partenaires agissant simultanément et contradictoirement dans des situations dont on ne peut jamais de façon certaine prévoir l'issue et le déroulement (incertitude).
- par la présence de cibles que l'enfant, seul ou en équipe, doit attaquer ou défendre
- par la présence d'un ballon, balle, ou palet, que l'enfant, seul ou en équipe, doit conserver ou s'approprier.

### 2/ Ce que nous disent les programmes 2008 qui sont les textes de référence actuels

#### **2-1 Cycle 1**

**Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées** dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...), des équilibres, des manipulations (agiter, tirer, pousser) ou des projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir). Des jeux de balle, des jeux d'opposition, des jeux d'adresse viennent compléter ces activités. Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent. Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste.

**Par la pratique d'activités qui comportent des règles**, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

**À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :**

- coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives

#### **2-2 Cycle 2**

##### **Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement**

Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

#### **2-3 Cycle 3**

##### **Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement**

Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

### 3/ L'activité de jeu collectif à l'école: une progression en trois étapes

Ce tableau tente de préciser les compétences recherchées pour chacune des trois étapes de l'évolution du jeu.

	<b>Plan collectif</b>	<b>Plan individuel</b>	<b>Compétences à rechercher</b>
<p><b><u>NIVEAU 1</u></b></p> <p>Caractérisé par un</p> <p><i>JEU INDIRECT/ JEU DE RELAIS/ JEU ALEATOIRE</i></p>	<p>✚ <b>Organisation du groupe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Regroupement des enfants autour du ballon: c'est la "comète"</li> <li>➤ Si la balle est lancée, c'est un groupe d'enfants indifférenciés entre eux qui se déplace en suivant la balle. Cette "comète" ne tient pas compte des buts</li> </ul> <p>✚ <b>Circulation du ballon</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le ballon ne progresse pas vers l'avant</li> <li>➤ Il va d'une équipe à l'autre au hasard</li> <li>➤ Pas d'échanges réels de la balle</li> </ul>	<p>✚ <b>Attitude générale de l'enfant</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ L'enfant veut s'approprier le ballon</li> <li>➤ Il confond les rôles</li> <li>➤ Il adopte une attitude de fuite ou passive</li> <li>➤ Il centre le regard sur le ballon: ce qui l'empêche une prise d'information efficace (partenaires, adversaires, lignes du terrain, cible,...)</li> </ul> <p>✚ <b>Passes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Difficultés à maîtriser la balle (qui roule souvent à terre)</li> <li>➤ Il donne et reçoit le ballon à l'arrêt</li> </ul> <p>✚ <b>Tirs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ne tire que très peu au but</li> </ul> <p>✚ <b>Dribble</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Grande maladresse dans la conduite de balle: les yeux sont rivés sur la balle</li> </ul> <p>✚ <b>Reconquête de la balle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Les enfants sont centrés sur la balle</li> <li>➤ Ils ne remplissent pas leur rôle de défenseur</li> </ul>	<p>✚ <b>Plan collectif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identifier les attaquants et les défenseurs (importance de la couleur des maillots)</li> <li>➤ Jouer les différents rôles</li> <li>➤ Identifier les camps, les lignes, les cibles</li> <li>➤ Respecter les règles</li> <li>➤ Dire qui a gagné</li> </ul> <p>✚ <b>Plan individuel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utiliser des actions simples dans une action collective: attraper une balle, la donner, la conserver en dribblant</li> <li>➤ Apprendre à se déplacer rapidement au milieu d'adversaires et de partenaires</li> </ul>
<p><b><u>NIVEAU 2</u></b></p> <p>Caractérisé par un</p>	<p>✚ <b>Organisation du groupe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Les actions sont orientées vers le but adverse</li> <li>➤ Le jeu devient plus aéré</li> <li>➤ Les échanges sont plus nombreux</li> <li>➤ Les enfants utilisent prioritairement le couloir de jeu direct (en ligne droite entre le porteur et le but adverse)</li> </ul>	<p>✚ <b>Attitude générale de l'enfant</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ L'enfant joue avec un ou des partenaires privilégiés</li> <li>➤ Il ne centre plus en permanence son regard sur le porteur de la balle ou sur la balle</li> <li>➤ Il se place sur la trajectoire de la balle et manifeste des intentions tactiques au sein du groupe</li> </ul> <p>✚ <b>Passes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le passeur s'oriente vers le but</li> <li>➤ Il lance la balle davantage dans une direction que vers un partenaire</li> <li>➤ Il commence à donner et recevoir la balle en déplacement</li> </ul> <p>✚ <b>Tirs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ils se font majoritairement à partir de la zone située face à la cible</li> </ul>	<p>✚ <b>Plan collectif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identifier les rôles d'attaquant et de défenseur, de partenaire et d'adversaire</li> <li>➤ Proposer des règles de jeu et les appliquer et les faire respecter</li> <li>➤ Suivre le décompte des points</li> </ul> <p>✚ <b>Plan individuel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Réaliser des actions variées avec la balle</li> <li>➤ Essayer d'enchaîner des</li> </ul>

<p><b>JEU DIRECT</b></p>	<p><b>+</b> <b>Circulation du ballon</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se résume à des actions individuelles vers le but</li> <li>➤ Les actions collectives restent occasionnelles</li> <li>➤ Pas d'échanges réels et concertés de la balle</li> </ul>	<p><b>+</b> <b>Dribble</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Il devient un moyen de progression vers la cible</li> <li>➤ Le regard se libère de plus en plus du ballon pour se diriger vers les autres paramètres du jeu: partenaires, adversaires....</li> </ul> <p><b>+</b> <b>Reconquête de la balle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Les enfants sont centrés sur la balle et le porteur de balle: ils essaient de s'en emparer durant le dribble</li> </ul>	<p>actions simples relatives aux différents rôles: courir, passer, s'interposer, tirer....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lire et produire des trajectoires de plus en plus variées</li> </ul>
--------------------------	---	---	--

<p><b><u>NIVEAU 3</u></b></p> <p><b>Caractérisé par un</b></p> <p><b>JEU D'APPUI ET DE SOUTIEN</b></p>	<p><b>+</b> <b>Organisation du groupe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ L'intervention des joueurs est mieux organisée</li> <li>➤ Les rôles sont mieux répartis et différenciés dans une occupation plus importante et plus rationnelle de l'espace de jeu</li> <li>➤ Commencent à apparaître des notions d'attaque et de défense organisées</li> </ul> <p><b>+</b> <b>Circulation du ballon</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Les actions collectives en attaque sont davantage élaborées et orientées vers la cible</li> <li>➤ Le porteur de balle commence à recevoir une aide en appui, parfois en soutien</li> </ul>	<p><b>+</b> <b>Attitude générale de l'enfant</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ L'enfant se met davantage au service de son équipe</li> <li>➤ Il comprend et mémorise des intentions dans une organisation collective, prévoit des actions, élabore des tactiques et fait des choix en fonction de la situation de jeu</li> <li>➤ Il dissocie course et vision du jeu, réalise des enchaînements dribble/passe, réception de passe/tir....</li> </ul> <p><b>+</b> <b>Passes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Les passes sont mieux adaptées à la distance du partenaire</li> <li>➤ Elles correspondent à une intention de jeu effective</li> <li>➤ L'enfant est capable plus souvent de donner et de recevoir la balle en course</li> </ul> <p><b>+</b> <b>Tirs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ils se font plus précis</li> <li>➤ La notion de feinte commence à intervenir</li> <li>➤ L'enchaînement réception de passe/tir, ou dribble/tir, devient plus fluide</li> </ul> <p><b>+</b> <b>Dribble</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Il sert à progresser</li> <li>➤ Il sert également à gagner des duels</li> <li>➤ Ils commencent à être animés d'une intention tactique</li> </ul> <p><b>+</b> <b>Reconquête de la balle</b></p> <p>Les enfants sont centrés sur la balle, les dribbles, mais aussi les trajectoires possibles: "voler" la balle pendant un dribble, intercepter une passe</p>	<p><b>+</b> <b>Plan collectif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Elaborer des stratégies: ébauche d'une défense individuelle</li> <li>➤ Comprendre et assurer différents rôles</li> <li>➤ Faciliter la circulation de balle</li> </ul> <p><b>+</b> <b>Plan individuel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Enrichir ses actions motrices et les enchaînements d'actions</li> <li>➤ Marquer un adversaire</li> <li>➤ Ajuster son action en fonction des trajectoires de la balle et des trajets des partenaires et des adversaires</li> </ul>
--	---	---	--

#### 4/ Quelques caractéristiques des jeux sportifs collectifs

	<b>Cible</b>	<b>Le défenseur</b>	<b>L'attaquant</b>	<b>Le terrain</b>	<b>Divers</b>
<b>BASKET-BALL</b>	Panier placé horizontalement à plus de 2m 1 pt: lancer franc ou cerceau touché sur le haut 2 pts: tir normal 3 pts: tir éloigné	Pas de contact. On peut imposer la règle d'une distance minimale (1m) déf./PdB	<ul style="list-style-type: none"> <li>le "marcher": de 5 appuis à 3 appuis</li> <li>la "reprise de dribble": l'instaurer progressivement</li> </ul>	Les lignes sont rouges. La "raquette" doit être une zone dans laquelle on ne doit pas séjourner en attaque. A introduire très progressivement au CIII	Le match débute par un entre-deux. Toute faute sifflée se joue à l'extérieur du terrain derrière la ligne de touche à hauteur de la faute. Lorsqu'un joueur est bousculé alors qu'il est en train de tirer il y a 2 lancers francs
<b>HAND-BALL</b>	La cible pour "adulte" est de 3mx2m. Donc chaque fois que cela est possible utiliser des cibles plus petites.	Le contact est toléré. Pour autant on peut "transférer" le règlement du BB au HB.	<ul style="list-style-type: none"> <li>le "marcher": de 7 appuis à 4 appuis</li> <li>la "reprise de dribble" (id BB)</li> </ul>	Les lignes sont jaunes. La "zone" se situe à 6m du but. Ne peut y pénétrer que le gardien. Si déf., coup franc ou penalty, si attaquant, balle au gardien	Avant le match il y a un tirage au sort qui désigne l'équipe qui fait l'engagement. Les adversaires sont à 3m. Le jeu démarre par une passe. Toute faute sifflée se joue à l'endroit où elle a été commise. Adversaires à 3m
<b>FOOT-BALL</b>	Cible type hand-ball" ou but FB à 7 (6mx2m)	Id	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilisation des mains interdite (possibilité au début de jouer au "ballon irlandais"</li> <li>La règle du hors jeu n'est pas abordée</li> </ul>	Les lignes sont blanches. On peut jouer sur un terrain de HB ou tout terrain aménagé (20m x 10m, 30m x 15m)	Avant le match il y a un tirage au sort qui désigne l'équipe qui fait l'engagement. Les adversaires sont à 6 m. Le jeu démarre par une passe. Toute faute sifflée se joue à l'endroit où elle a été commise. Adversaires à 6m
<b>RUGBY</b>	Poser le ballon derrière la ligne d'en-but du camp adverse. Les poteaux ne sont pas nécessaires au début car le jeu au pied n'est pas sollicité	Il n'y a pas de "placage". Toucher l'adversaire suffit dans un premier temps.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ne doit pas donner la balle "en avant"</li> <li>Quand il est tenu il doit lâcher la balle</li> </ul>	Id FB. Surface souple recommandée	Avant le match il y a un tirage au sort qui désigne l'équipe qui fait l'engagement. Les adversaires sont à 3 m. Le jeu démarre par une passe. Toute faute sifflée se joue à l'endroit où elle a été commise. Adversaires à 3m
<b>HOCKEY</b>	Cible type HB	Id HB <ul style="list-style-type: none"> <li>pas de crosse au dessus de la ceinture</li> <li>crosse tenue à 2 mains</li> <li>pas de crosse en barrage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ne doit pas "frapper" la balle: c'est le "push"</li> <li>Pas de crosse au-dessus de la ceinture</li> <li>Crosse tenue à 2 mains</li> </ul>	Terrain de HB La "zone": on ne peut tirer au but qu'à l'intérieur de cette zone. Les attaquants doivent en sortir sur corner	Le match débute par un entre deux: crosse levée/crosse au sol (3x de suite) puis jeu. Toute faute sifflée se joue à l'endroit où elle a été commise. Adversaires à 3m Particularité du corner
<b>VOLEY-BALL</b>	Cible horizontale constituée par le terrain adverse. 10m x 4.5m par exemple. Filet à 1m60 pour CE2, 1m80 pour CM2	Ne doit pas toucher le filet, aller dans le camp adverse, bloquer la balle	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ne pas bloquer la balle</li> <li>Jouer avant le rebond (un rebond peut être toléré pour favoriser la participation au jeu)</li> <li>Service à distance proportionnée au niveau</li> </ul>	10m x 4m50 par exemple ou ½ terrain de VB. Lignes bleues	Engagement sur service: libre au début puis se rapprochant progressivement d'un service frappé du fond du terrain. Tolérer un rebond pour favoriser le jeu. Jouer au temps

## 5/ Analyse didactique des jeux sportifs collectifs

### DÉFINITION

Il s'agit d'une activité se déroulant dans un **espace réglementé**, opposant deux équipes qui recherchent contradictoirement l'accès au but adverse, tout en protégeant le leur, dans le **respect de règles** définies au préalable.

### PROBLÈMES PARTICULIERS POSÉS

A l'école cette activité permet à l'enfant d'apprendre à :

- contrôler un engin en mouvement sous la contrainte spatio-temporelle exercée par l'adversaire
- percevoir, organiser et utiliser de nombreuses informations (visuelles, auditives) afin d'avoir une conduite adaptée à la situation présente
- anticiper sur des conduites ou des événements susceptibles de se produire
- gérer l'espace proche et l'espace lointain
- participer à la construction et à la mise en œuvre d'actions collectives

### RESSOURCES SOLLICITÉES CHEZ L'ENFANT

- **au plan moteur** : ressources énergétiques, perceptivo-motrices (prise d'information, traitement, réponse adaptée), vitesse de réaction, anticipation, adresse, dissociation segmentaire et des ceintures, sensations kinesthésiques (contrôle « en aveugle » de la balle), équilibre en mouvement
- **au plan affectif** : capacité à contrôler ses émotions (peur, défaite, frustration, contact),
- **au plan cognitif** : capacité à observer, expliciter, arbitrer, organiser

### SAVOIRS ET CONNAISSANCES À ACQUÉRIR (cf. documents liés à chaque groupe d'APSE)

Compétences

Connaissances

**6/ Exemples de compétences spécifiques et générales à partir de "s'opposer individuellement ou collectivement"**

	<b>SOUS-COMPETENCES SPECIFIQUES</b>	<b>SOUS-COMPETENCES GENERALES</b>
<b>CYCLE 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utiliser des actions élémentaires dans une action collective               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ lancer (des objets, des balles...)</li> <li>○ courir pour se sauver ou pour attraper</li> <li>○ transporter (objets, balles).</li> </ul> </li> <li>➤ adapter son action à celle de l'adversaire (loup, épervier...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Distinguer le poursuivant du poursuivi.</li> <li>➤ Jouer successivement les différents rôles d'un jeu (loup, chasseur, lapin...).</li> <li>➤ Identifier les rôles d'attaquant et de défenseur, de partenaire et d'adversaire.</li> <li>➤ S'orienter dans un espace défini : identifier camps, refuges, zones, etc.</li> <li>➤ Avec l'aide de l'enseignant et avec tous les enfants de la classe : proposer un jeu et en définir des règles simples.</li> <li>➤ Respecter la règle.</li> <li>➤ Evaluer les résultats des actions (les siennes, celles des autres) : dire qui a gagné.</li> </ul>
<b>CYCLE 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Réaliser des actions variées avec une balle.</li> <li>➤ Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ courir, passer</li> <li>○ courir, s'interposer...</li> <li>○ courir, tirer...</li> </ul> </li> <li>➤ Adapter son action à celle des partenaires et des adversaires.</li> <li>➤ Réaliser des actions d'attaquant et de défenseur.</li> </ul> <p>Comme attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ courir et transporter un objet ou passer une balle</li> <li>➤ recevoir et passer ;</li> <li>➤ recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, passer la balle à un partenaire, poser la balle ou un objet dans l'espace de marque)</li> </ul> <p>Comme défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets,</li> <li>➤ essayer d'intercepter la balle</li> <li>➤ courir et s'interposer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identifier les rôles d'attaquant et de défenseur, de partenaire et d'adversaire.</li> <li>➤ Repérer des règles d'action efficaces dans les différentes phases de jeu.</li> <li>➤ Lire et produire des trajectoires de + en + variées (balle et joueurs).</li> <li>➤ respecter des règles simples</li> <li>➤ proposer des règles de jeu</li> <li>➤ organiser le jeu avec comptage des points</li> </ul>
<b>CYCLE 3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement.</li> <li>➤ Adapter son action à celle des partenaires et des adversaires</li> <li>➤ Enrichir son répertoire d'actions motrices comme porteur de balle et non-porteur de balle (en attaque et en défense)</li> </ul> <p>Comme attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ se démarquer dans un espace libre,</li> <li>➤ recevoir une balle,</li> <li>➤ progresser vers l'avant</li> <li>➤ la passer ou tirer (marquer) en position favorable</li> </ul> <p>Comme défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ courir pour gêner le porteur de balle</li> <li>➤ courir pour récupérer la balle</li> <li>➤ s'interposer entre les attaquants et le but</li> <li>➤ marquer un attaquant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprendre et identifier dans un jeu les éléments de réussite ou d'échec</li> <li>➤ évaluer les actions (les prises de décision) des adversaires et des partenaires</li> <li>➤ construire des règles d'action efficaces : expliquer sa propre action.</li> <li>➤ Comprendre et respecter des règles de plus en plus contraignantes.</li> <li>➤ Ajuster son action en fonction des trajectoires de la balle et des trajets des partenaires et adversaires.</li> <li>➤ Faire un projet d'action et s'engager contractuellement, individuellement ou en groupe, ex.:</li> <li>➤ élaborer à plusieurs, une stratégie d'attaque et/ou de défense</li> <li>➤ organiser une rencontre de jeux collectifs (basket, foot, hand, volley-ball, rugby, ou grands jeux).</li> <li>➤ Assurer différents rôles attaquant, défenseur, arbitre, évaluateur...</li> </ul>

## 7/ Exemples de modules d'enseignement de 5 séances à partir d'une compétence spécifique

### Exemples de modules d'enseignement de 5 séances en cycle 2 pour une compétence spécifique et deux compétences transversales

#### Compétence spécifique "coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement"

##### Activités de jeu collectif

### Cycle 1

#### Sous-compétences:

"s'orienter pour reconnaître son camp"; "se reconnaître poursuivant ou poursuivi, attaquant ou défenseur "; "lancer, attraper un objet"

	Sous-compétences	Sit. péda.
<b>Séance 1</b>	s'orienter pour reconnaître son camp	<ul style="list-style-type: none"> <li>Remplir sa maison (GDE p 256) et variante (GDE p 257)</li> <li>La cage aux écureuils (Courtois p 169)</li> <li>Les lapins dans leurs terriers (Courtois p 169)</li> </ul>
<b>Séance 2</b>	se reconnaître poursuivant ou poursuivi, attaquant ou défenseur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les chats, les poules et les poussins: sur un terrain de 5m sur 5m au signal du chat ("miaou"), chaque poussin doit rejoindre une poule, ou l'inverse, avant que le chat n'attrape un poussin.</li> <li>Les sorciers (Nantes p 174)</li> <li>La prise de foulards (Nantes p 175)</li> </ul>
<b>Séance 3</b>	lancer, attraper un objet	<ul style="list-style-type: none"> <li>Abatte les quilles (Nantes p 173)</li> <li>Débarrassez-moi de ces souris (Nantes p 177)</li> <li>Vider et remplir les caisses (Courtois p 170)</li> <li>Les écureuils se lancent des noisettes (Agir dans le monde p 66)</li> </ul>
<b>Séance 4</b>	lancer, attraper un objet	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les balles brûlantes (Nantes p 179)</li> <li>Les déménageurs (Nantes p 181)</li> <li>Vider la caisse (Nantes p180)</li> </ul>
<b>Séance 5</b>	se reconnaître poursuivant ou poursuivi, attaquant ou défenseur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le béret (Courtois p 171)</li> <li>La rivière aux crocodiles (Courtois p 172)</li> <li>Les voleurs d'objets (Nantes p 186)</li> </ul>

#### Compétences transversales "identifier et apprécier les effets de l'activité" et "se conduire dans le groupe en fonction de règles"

##### Activités de jeu collectif

### Cycle 1

#### Sous-compétences (SC):

SC1 liée à "identifier et apprécier les effets de l'activité": "prendre des repères dans l'espace"; "doser son action pour la rendre plus efficace";

SC2 liée à "se conduire dans le groupe en fonction de règles": "comprendre et accepter les règles de fonctionnement"; "accepter et remplir différents rôles"; "accepter de perdre dans un jeu"

## Exemples de modules d'enseignement de 5 séances en cycle 2 pour une compétence spécifique

### Compétence spécifique "s'opposer individuellement ou collectivement"

#### Activités de jeu collectif

### Cycle 2

#### Sous-compétences:

"courir et transporter un ballon", "courir et passer un ballon"; "recevoir et passer un ballon"; "recevoir et courir vers le but pour aller marquer"; "courir et toucher les porteurs de balle"; "se reconnaître attaquant ou défenseur"

	Sous-compétences	Sit. péda.
<b>Séance 1</b>	courir et transporter un ballon	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ballon chronomètre (Courtois p 107)</li> <li>• Tout exercice sollicitant cette sous-compétence. Exp.: course relais avec balle</li> <li>• Le trésor des écureuils (GDE p 258)</li> <li>• Eperviers déménageurs (GDE p 261)</li> </ul>
<b>Séance 2</b>	courir et passer un ballon	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passer le ballon au maître (Courtois p 150)</li> <li>• Tout exercice sollicitant cette sous-compétence. Exp.: par 2 échanger la balle</li> <li>• Le voleur de ballon (Courtois p 150)</li> <li>• La balle assise par équipe (Courtois p 153)</li> </ul>
<b>Séance 3</b>	recevoir et passer un ballon	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les balles brûlantes (Courtois p 126)</li> <li>• Gagne-terrain (Courtois p 127)</li> <li>• Passe à 10 sans adversaire avec 1 ballon puis 2</li> </ul>
<b>Séance 4</b>	courir et toucher les porteurs de balle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protéger son ballon en attaquant celui des autres (Courtois p 150)</li> <li>• L'épervier voleur (Courtois p 151)</li> <li>• La chasse à courre (Courtois p 153)</li> </ul>
<b>Séance 5</b>	se reconnaître attaquant ou défenseur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquive-ballon (GDE p 288)</li> <li>• Ballon immortel (Nantes p 196)</li> <li>• Ballon prisonnier (Courtois p 126)</li> </ul>

### Compétences générales "s'engager lucidement dans l'action" et "se conduire dans le groupe en fonction de règles"

#### Activités de jeu collectif

### Cycle 2

#### Sous-compétences (SC):

*SC1 liée à "s'engager lucidement dans l'action":* "oser s'engager en toute sécurité"; "choisir des stratégies efficaces"; "contrôler ses émotions"

*SC2 liée à "appliquer des règles de vie collective":* "comprendre et accepter les règles de fonctionnement"; "accepter et remplir différents rôles"; "accepter de perdre dans un jeu"

## Exemples de modules d'enseignement de 5 séances en cycle 3 pour une compétence spécifique

### Compétence spécifique "s'affronter individuellement ou collectivement"

Activités de jeu collectif

#### Cycle 3

##### Sous-compétences:

"se reconnaître attaquant ou défenseur et enchaîner ces deux rôles"; "donner/recevoir un ballon"; "contrôler un ballon"; "se démarquer"

	Sous-compétences	Sit. péda.
<b>Séance 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• se reconnaître attaquant ou défenseur et enchaîner ces deux rôles</li> <li>• donner/recevoir un ballon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le béret ballon (L'EPS aux cycles 2 et 3 p 191)</li> <li>• Ballon chronomètre (L'EPS aux cycles 2 et 3 p 190)</li> <li>• Ballon irlandais (Nantes p 204)</li> </ul>
<b>Séance 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• se reconnaître attaquant ou défenseur et enchaîner ces deux rôles</li> <li>• donner/recevoir un ballon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La balle aux chasseurs (Nantes p 207)</li> <li>• Le ballon ligne (Nantes p 205) à jouer à la main</li> <li>• La balle au but (Nantes p 213)</li> </ul>
<b>Séance 3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• se reconnaître attaquant ou défenseur et enchaîner ces deux rôles</li> <li>• se démarquer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balle au capitaine (GDE p 296)</li> <li>• Franchir des zones défendues (Courtois p 164)</li> <li>• Passe à 3 vers la zone (L'EPS aux cycles 2 et 3 p 184)</li> </ul>
<b>Séance 4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• se reconnaître attaquant ou défenseur et enchaîner ces deux rôles</li> <li>• donner/recevoir un ballon</li> <li>• contrôler un ballon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passe à 5 (L'EPS aux cycles 2 et 3 p 190)</li> <li>• Parcours (L'EPS aux cycles 2 et 3 p 195) à la main</li> <li>• Slalom avec tirs à la cible (L'EPS aux cycles 2 et 3 p 195)</li> </ul>
<b>Séance 5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• se reconnaître attaquant ou défenseur et enchaîner ces deux rôles</li> <li>• donner/recevoir un ballon</li> <li>• se démarquer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pris-pris (GDE p 268)</li> <li>• Atteindre vite le but (Courtois p 164)</li> <li>• Utiliser des partenaires démarqués (Courtois p 164)</li> </ul>

### Compétences générales "s'engager lucidement dans l'action" et "appliquer et construire des principes de vie collective"

Activités de jeu collectif

#### Cycle 3

##### Sous-compétences (SC):

**SC1 liée à "s'engager lucidement dans l'action":** "oser s'engager en toute sécurité"; "choisir des stratégies efficaces"; "contrôler ses émotions"; "accepter la défaite"

**SC2 liée à "appliquer et construire des règles de vie collective":** "comprendre et accepter les règles de fonctionnement"; "accepter et remplir différents rôles"; "accepter de perdre dans un jeu"; "aider à la construction de règles de jeu"

##### Bibliographie

- "L'EPS à l'École", C-A Boutigny, Ph. Guériot, Magnard, 1999 (à consulter également pour les règlements de base des sports collectifs)
- "A l'école de l'EP", CRDP Nantes
- "Guide de l'enseignant", Tome 2
- "Vivre l'EPS", Accès éditions
- "L'EPS aux cycles II et III", CDDP du Tarn
- "Méthodes et contenus pour l'EP", Courtois
- Horaires et Programmes d'enseignement de l'école primaire, B.O H.S N° 3 du 18/06/08