

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT TECHNIQUE ET DE LA
FORMATION PROFESSIONNELLE

DIRECTION DE LA PEDAGOGIE
ET DE LA FORMATION CONTINUE

SOUS-DIRECTEUR DE LA PEDAGOGIE ET
DE LA FORMATION CONTINUE

REPUBLIQUE DE CÔTE D'IVOIRE
Union – Discipline – Travail

FORMATION DES ENSEIGNANTS DU PRIMAIRE

MODULE D'EPS

I - LES GENERALITES

INTRODUCTION

Les regards portés sur l'évolution de nos sociétés font ressortir le caractère de plus en plus sédentaire du comportement humain.

L'un des défis de l'école est de proposer des moyens pour réintégrer l'activité physique dans la vie quotidienne des jeunes et de contrer ainsi une tendance qui nuit à leur développement moteur, à leur vie sociale, à leur santé et à leur bien-être physique et mental, bref à leur intégrité comme personne.

Les résultats alarmants des études sur les habitudes de vie des jeunes indiquent, toutefois, qu'il faut aller bien au-delà de cette inefficacité si on veut les amener à adopter un mode de vie sain et équilibré par la pratique des activités physiques et sportives.

Dans cette perspective, le nouveau programme d'éducation physique et à la santé, vise, outre le développement de l'efficacité motrice et les habiletés psychosociales, l'acquisition de connaissances, d'attitudes et de comportements nécessaires à une gestion judicieuse par chacun de sa santé et de son bien-être.

DEFINITION DE L'EPS

L'Education Physique et Sportive (E.P.S) est une discipline d'enseignement qui contribue efficacement à la formation de l'individu sur les plans : cognitif, psychomoteur, socio affectif. Elle utilise comme moyens d'action privilégiée la pratique des activités physiques et sportive.

LES BIENFAITS DE L'E.P.S. DANS LE DEVELOPPEMENT GLOBAL DE L'ENFANT

L'EPS vise 5 objectifs fondamentaux dans son enseignement.

- Le développement de l'intelligence de l'enfant, de son imagination et de sa créativité.
- Le développement de son corps, de son hygiène corporelle et de sa santé.
- Le développement de sa personnalité, de son caractère et de son affectivité.
- Sa formation professionnelle, sportive et sa préparation aux loisirs modernes et traditionnels.
- Sa socialisation, son sens de responsabilité et sa formation civique et morale.

II- ORGANISATION DES CONDITIONS DE TRAVAIL DANS LES PETITES CLASSES

MATERIELLE

Dans les petites classes, nous nous contenterons de tout matériel sommaire onéreux : bouteille en plastique, pots de yaourt, bâtons, cordes, ardoises, balles, foulards etc... que l'enfant utilise dans sa vie quotidienne. Ce matériel est soit ramassé soit mentionné sur la liste des fournitures scolaires. Le maître peut en confectionner, lui-même ou solliciter la coopérative scolaire ou l'inscrire sur la liste des fournitures scolaires.

N.B : La liste de ce petit matériel est donnée à titre indicatif et non limitatif.

LE TRAÇAGE DU TERRAIN DES PETITES CLASSES CP1 ; CP2 ; CE1

Au niveau des petites classes, la forme et les dimensions du terrain varient selon le type de séance, l'espace disponible et l'effectif de la classe.

Il doit être bien matérialisé.

➤ **Pour les séances objets**

Le terrain le mieux adapté est de forme circulaire. L'intervalle séparant deux enfants doit être de 1,50m. Cet intervalle et le nombre d'élèves permettent de calculer la circonférence du cercle et par conséquent le rayon.

$$\left. \begin{array}{l} C = \text{Eff.} \times \text{int.} \\ C = 2.\pi.R \\ 2.\pi.R = \text{Eff.} \times \text{int.} \\ \pi = 3 \end{array} \right\} R = \frac{\text{Eff} \times \text{intervalle}}{2 \pi}$$

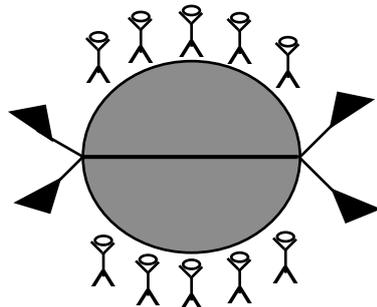
$$R = \frac{\text{Eff} \times 1,50 \text{ m}}{6} \quad \text{Où} \quad R = \frac{\text{Circonférence}}{6}$$

$$\text{Eff.} = 60 \quad \Rightarrow \quad R = \frac{60 \times 1,50 \text{ m}}{6} = 15 \text{ m}$$

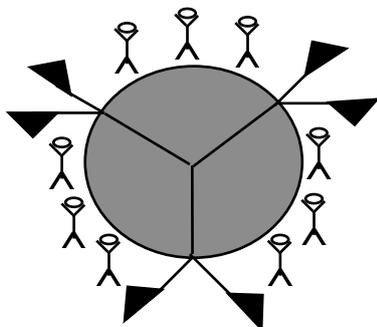
Une fois le rayon déterminé, le maître pourra utiliser une corde (longueur = rayon) reliée à deux piquets pour tracer son terrain.

➤ **Comment obtenir l'emplacement des équipes sur le cercle ?**

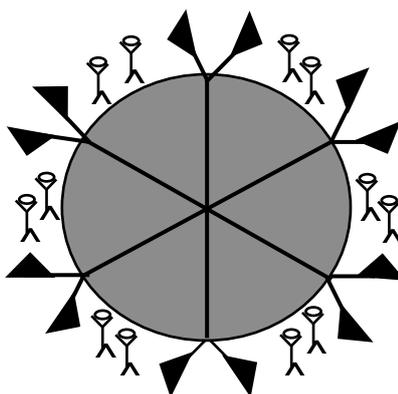
- Pour une classe comptant deux (02) équipes, il faut diviser le cercle en deux (02) en traçant tout simplement le diamètre.



- Pour une classe comptant trois (03) équipes, après avoir reporté six (06) fois le rayon sur le cercle, l'on obtient les trois (03) zones d'égales longueur en regroupant les zones trouvées deux (02) par deux (02) et cela dans le même sens.



- Pour une classe comptant six (06) équipes, il suffit de reporter six (06) fois le rayon sur la circonférence et l'on obtient ainsi six (06) zones d'égales longueurs.



Il est conseillé de matérialiser le terrain ou toute autre forme de terrain avec un matériau ne présentant pas de danger pour les élèves, tels que la poudre de charbon, le sable, l'argile.

- L'ORGANISATION DE LA CLASSE

Le bon déroulement d'une séance d'E.P.S. nécessite une bonne organisation de l'effectif de la classe en équipes de valeur sensiblement égale : c'est-à-dire homogène entre elles et hétérogène en leur sein.

Pour une classe mixte, il ne faut jamais faire une équipe de fille à part ; il faut veiller à ce que les équipes soient mixtes.

Une seule séance suffit pour organiser la classe de façon équilibrée en tenant compte du genre, de l'effectif et de la taille.

Effectif de la classe	$E \leq 17$	$E = [18 ; 27]$	$E \geq 42$
Nombre d'équipe	2	3	6

En général, il est conseillé d'organiser la classe en 6 équipes, les distinguer par des couleurs différentes et désigner ou faire élire des chefs d'équipes.

Ex : Soit un effectif de 60 élèves avec 19 filles.

Soient : a – b – c – d ----- s (les filles)

1 – 2 – 3 – 4 ----- 41 (les garçons)

- Faire deux (02) rangs : un (01) rang de filles et un (01) rang de garçons par ordre croissant (du plus petit au plus grand).

Les six (06) premières constituent les premiers éléments de chaque groupe, le reste des élèves, filles puis garçons se répartit derrière les six (06) premières filles suivant le système serpent.

On obtient la répartition suivante :

Jaune	Vert	Bleu	Rouge	Orange	Violet
A →	B →	C →	D →	E →	F
L ←	K ←	J ←	I ←	H ←	G
M →	N →	O →	P →	Q →	R
5 ←	4 ←	3 ←	2 ←	1 ←	S
6 ↔	7 ↔	8 ↔	9 ↔	10 →	11
17	16	15	14	13 ←	12
18 ↔	19 ↔	20 ↔	21 ↔	22 →	23
29 ←	28 ←	27 ←	26 ←	25 ←	24
30 →	31 →	32 →	33 →	34 →	35
41	40	39	38	37 ←	36

N.B : - Attribuer une couleur à chaque équipe.

- Faire élire ou désigner les chefs d'équipe.

→ Sens de placement des élèves.

○ Chef d'équipe.

IV- ORGANISATIONS PEDAGOGIQUES

STRUCTURE D'UNE SEANCE D'E.P.S

La structure d'une séance, c'est l'ensemble des étapes à suivre pour le bon déroulement d'une séance. Elle est composée de quatre (4) parties :

I- PRESENTATION

Elle comporte deux sous rubriques :

- 1- Prise en main
- 2- Mise en situation

II- DEVELOPPEMENT

- 1- La mise en place des équipes
- 2- Identification du principe et des règles du jeu
- 3- Pratique dirigée
- 4- Objectivation

III- APPLICATION

- 1- Organisation d'une mini-compétition
- 2- Déroulement de la mini-compétition

IV- RETOUR AU CALME

- 1- Rassemblement des élèves
- 2- Ramassage du matériel
- 3- Bilan de la séance
- 4- Classement
- 5- Retour en classe en silence

III- LES SEANCES

Les activités ludiques sont fondamentales chez l'enfant. Elles répondent à un véritable besoin de celui-ci : besoin d'éprouver ses forces, ses capacités de compréhension et d'exécution, sa volonté... Elles se pratiquent exclusivement dans les petites classes (CP.....CE1).

Dans leur enseignement à l'école primaire, elles se composent des séances de manipulation et des séances jeux. Elles constituent en outre des séances qui s'harmonisent pleinement et aisément avec la réalité infantile et qui se manifestent par des acquisitions actives.

Cette action éducative visera à enrichir et à diversifier le champ d'expérience de l'enfant par la création et l'élargissement de sa motricité.

III- 1 LES SEANCES DE MANIPULATION OU PETITS MATERIELS

1- DEFINITION

Les séances (ou activités) de manipulation sont des séances au cours desquelles l'enfant manipule des objets moins dangereux mis à sa disposition (balles, bâtons, cartons, cordes...) en vue d'éveiller son esprit d'imagination et de créativité.

I- Etapas et Démarche pédagogique

	I	II
Etape	Amener l'apprenant à réaliser des actions motrices possibles avec l'objet. (Découverte d'actions motrices)	Amener l'apprenant à réaliser, avec l'objet, une action motrice de différentes manières et à les verbaliser (Découverte de différentes manières une action motrice selon des axes de recherche) NB: Au plus 2 axes de recherche par séance
Niveau	CP1	CP2
Démarche pédagogique	A/ Mise en situation ou la consigne (action du maître) B/ Phase de recherche des apprenants C/ Phase du choix de l'action par le maître et sa verbalisation (apprenants) D/ Phase d'imitation collective (apprenants)	
Stratégie pédagogique	-Faire jouer toute la classe en même temps est l'idéal. -Faire jouer la moitié de la classe l'une après l'autre quand le matériel utilisé est en nombre insuffisant ou quand l'espace (terrain) parait réduit.	

1- La première étape : CP1

➤ **VECU PRATIQUE DE LA SEANCE**

Animation de la séance par le formateur

➤ **EXPLOITATION DE LA SEANCE VECUE**

- **Objectif**

Découvrir et verbaliser plusieurs actions générales possibles avec un objet.

- **Actions générales possibles avec un objet**

OBJET JENU	OBJET POSE
Tenir – porter en équilibre – faire tourner – tirer – faire traîner – sauter avec....	- Contourner, tourner autour – franchir - Sauter – enjamber – marcher sur...

- **Questions possibles**

Qu'est ce qu'on peut faire avec ... ?

Que peut-on faire avec... ?

- **Exemples d'actions possibles**

✓ **Avec une corde**

L'enfant pourra sauter à la corde – traîner – agiter – faire tourner ou balancer la corde...

✓ **Avec un bâton**

L'enfant pourra tenir en équilibre – jongler – lancer – attraper – trainer ...

✓ **Avec une balle**

L'enfant pourra jongler – rouler – lancer – attraper – faire rebondir – tenir en équilibre...

2- Deuxième étape : CP1 - CP2

➤ VECU PRATIQUE DE LA SEANCE

Animation de la séance par le formateur

➤ EXPLOITATION DE LA SEANCE VECUE

- Objectif

Découvrir et verbaliser différentes manières de réaliser une action déjà découverte au cours de la première étape.

- Différentes manières de réaliser une action

- ❖ Comment réaliser une action ?
 - ✓ Dans différentes positions : debout, assis, couché, à genoux ...
 - ✓ Selon différents modes de déplacement : en marchant, en courant, en sautant ...

- ❖ Avec quoi réaliser l'action ?
 - ✓ Les différentes parties du corps : une ou deux mains, la tête, le pied.

- ❖ Ou réaliser l'action ?
 - ✓ La direction des actions : devant, derrière soi, à gauche, à droite, en haut.

Exemple : Sauter à la corde.

- Question possible

Comment peut-on sauter à la corde ?

- Les axes de recherche possibles sont :

- ✓ Le mode de réception au sol : avec un pied (gauche ou droit), avec les deux pieds.
- ✓ Le mode de déplacement : en marchant, en courant, à gauche, à droite ...

- IDENTIFICATION DE LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE.

C'est l'ensemble des méthodes utilisées par le maître pour mener à bien sa séance.
Elle intervient au niveau du développement et se déroule en quatre (04) phases.

1- Phase de consigne

Brève et précise (10s à 15s)

2- Phase de recherche

Relativement longue (1mn 30s à 2mn)

3- Le choix de l'action par le maître et sa verbalisation par l'élève

Bref (45s à 1mn)

4- Phase d'imitation collective

(1mn à 1mn30)

IV- PORTEE EDUCATIVE DES ACTIVITES DE MANIPULATION

La pratique des activités de manipulation d'objets permet de :

- ✓ Satisfaire les besoins de l'enfant (besoins de courir, de sauter, de lancer, de jongler...)
- ✓ Enrichir et diversifier ses réactions motrices face à des situations diverses et variées auxquelles il est confronté.
- ✓ Participer à l'épanouissement de l'enfant sous différents aspects (physique intellectuel, affectif, socioculturel, moral et civique).
- ✓ Développer son esprit de créativité, de recherche et d'imitation
- ✓ Développer sa coordination motrice générale
- ✓ Développer sa latéralité et sa dextérité en vue de le préparer à l'écriture et aux A.

LES SEANCES JEUX

➤ **VECU PRATIQUE DE LA SEANCE**

Animation de la séance par le formateur

➤ **EXPLOITATION DE LA SEANCE VECUE**

- DEFINITION DU JEU

De façon générale le jeu est une réalité sociale. C'est une activité gratuite, désintéressée, attrayante régit par des règles qui varient selon le lieu et l'époque. Le seul enjeu est la satisfaction morale.

En outre, c'est une activité physique et / ou mentale purement gratuite généralement fondée sur la convention ou la fiction et qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle lui procure.

- DEFINITION DES DIFFERENTS TYPES DE JEU

On distingue deux types de jeux à l'école primaire :

1- Jeux performances

Ce sont des jeux dont le but est connu et les moyens pour l'atteindre le sont aussi.

Exemple : les couleurs, les oiseaux en cage, les lapins dans la clairière, koffi konan...

2- Jeux problèmes

Ce sont des jeux dont le but est connu mais pas les moyens pour l'atteindre.

Exemple : la rivière aux crocodiles, minuit dans la savane, l'épervier...

- CARACTERISTIQUES DES DIFFERENTS TYPES DE JEUX

Types de jeux	Jeux Performances	Jeux Problèmes
Caractéristiques		
BUT	CONNU	CONNU
MOYENS	CONNU	PAS CONNU
DEMONSTRATION	OUI	NON
ENVIRONNEMENT	STABLE	INSTABLE
INCERTITUDE	FAIBLE	ELEVÉE
HABILETES	FERMEES	OUVERTES
<u>FACTEURS DE LA CONDUITE MOTRICE</u>	<u>EXECUTION</u> - VITESSE - FORCE - ENDURANCE - DETENTE - SOUPLESSE - ADRESSE	<u>PERCEPTION (REFLEXION)</u> - OBSERVATIONS - ANALYSE - EVALUATION - ANTICIPATION - PRISE DE CONSCIENCE

IV - PRESENTATION DES TEMPS DE LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE

1- JEUX PERFORMANCES

- Mise en place des équipes.
- consigne avec démonstration.
- les élèves jouent, le maitre intervient.
- relance le jeu.

2- JEUX PROBLEMES

- Mise en place des équipes.
- consigne sans démonstration.
- les élèves jouent le maitre intervient. .
- relance le jeu.

II- 3 TYPES DE JEU

	Jeux performances	Jeux problèmes
Types de jeu	Activités physiques dont le but et les moyens de l'atteindre sont connus. L'apprenant exécute avec beaucoup d'attention, de rapidité ou de force pour réaliser des performances. Ex : Les lapins dans la clairière,...	Activités physiques dont seul le but est connu. Les moyens de l'atteindre font l'objet de réflexion et d'imagination de la part de l'apprenant. Ex :La rivière aux crocodiles,...
Démarche pédagogique	Mise en place de la situation. A- Consigne ou Explication du jeu (nom, but, règle minimale) B- Démonstration faite par quelques apprenants C- Jeu d'ensemble : les apprenants jouent et le maître observe. D- Entretien maître et élève (objectivation et remédiation)	Mise en place de la situation. A- Consigne ou Explication du jeu (nom, but, règle minimale). B- Jeu d'ensemble : les apprenants jouent et le maître observe. C- Entretien maître et élève (objectivation et remédiation)

Rôle du Maître	<ul style="list-style-type: none"> -Expliquer le jeu et donner ses règles minimales. -Faire faire la démonstration quand le jeu l'exige. -Veillez à la sécurité. -Intervenir pour introduire de nouvelles règles, trancher les litiges, arbitrés... -Faire évoluer le jeu.
-----------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

V- EVOLUTION DES DIFFERENTS TYPES DE JEUX

Faire évoluer un jeu suppose lui apporter un changement en vue de satisfaire des intentions éducatives, des stratégies pédagogiques.

- Quand faire évoluer un jeu

On fait évoluer un jeu lorsque :

- ✓ L'intérêt des élèves pour ce jeu diminue.
- ✓ Le but du jeu est trop facilement atteint ou impossible à atteindre par les élèves après plusieurs essais.
- ✓ Le comportement d'un ou de plusieurs élèves l'exige.

- Pourquoi faire évoluer un jeu

On fait évoluer un jeu pour :

- ✓ Préserver le plaisir de jouer de l'enfant en évitant surtout la monotonie.
- ✓ Avoir une quantité de travail suffisante pour tous les enfants sans les lasser au cours du jeu.

- Comment faire évoluer un jeu

On peut faire évoluer un jeu en :

- ✓ Modifiant le but et les règles du jeu.
- ✓ Diminuant le nombre d'apprenant ou d'équipes qui s'affrontent sur le terrain.
- ✓ Agissant sur les dimensions du terrain.
- ✓ Réduisant ou en augmentant la quantité du matériel utilisé.

- ELABORATION DE FICHE DE SEANCE

CONCLUSION

Tout comme les autres disciplines, l'enseignement de l'E.P.S. à l'école primaire et maternelle obéit à une logique :

Celle de proposer des activités allant du plus simple au plus complexe.

C'est le respect scrupuleux de celle-ci et l'efficacité des actes pédagogiques qui permettront d'accéder à un véritable gain en apprentissage.

Il est important d'adapter son enseignement en fonction du matériel disponible et du niveau des apprenants.

Pour les petites classes, il faut nécessairement privilégier les séances de manipulation et les séances jeux.

FICHE DE SEANCE

Première étape (Thème I)

Découverte et verbalisation de plusieurs **actions générales possibles** avec un ou des objets.

CORDE : -Sauter à la corde –Traîner -Agiter -Faire tourner ou balancer, etc.

BATON : -Tenir en équilibre –Jongler –Rouler –Tirer, etc.

BALLE : -Jongler –Rouler -Lancer/ attraper -Faire rebondir -Tenir en équilibre, etc.

Leçon : les jeux de manipulation et de locomotion.	Durée : 40 min
Séance : 1/7 : découvrir et verbaliser des actions générales avec la balle	Date :
Support : Guide pédagogique ; page	Niveau : CP1
	Matériel : 1 sifflet, une balle par élève, des foulards, des fanions

ACQUISITIONS

Habilités	Contenus
-Identifier - découvrir -Verbaliser -Imiter -Etre	- le matériel, les actions possibles avec la balle -des actions générales possibles -des actions générales possibles -les découvertes Etre attentif et respectueux des règles

Plan	Déroulement		
PRÉSENTATION	Activités -maître	Stratégies pédagogiques	Activités-Elèves
	1- Prendre en main sa classe (3min)		
	<p>-Nouez vos foulards autour de la tête</p> <p>Mettez –vous en rang par couleur dehors : les Bleus, les Rouges....</p> <p>Connaissez-vous Drogba Didier ? Que fait-il? Il a appris à manipuler la balle. C’est ce que nous allons voir.</p>	<p>Travail en classe</p> <p>(Présenter de manière attrayante ce qui leur donne spontanément l’envie de jouer)</p>	<p>Ils portent leurs foulards ; ils prennent le matériel nécessaire puis sous l’ordre du chef se mettent en rang dehors et partent au terrain dans ordre et dans la discipline</p> <p>Drogba Didier est une star mondiale du football. Il est un éléphant, de Côte d’Ivoire</p>
	2-Préparer sa classe à l’effort (5min)		
	<p>A / -Par équipe, marchez autour du terrain</p> <p>-les verts, les rouges...au signal, vous courez</p> <p>Au passage, chacun prend une balle et la garde dans sa main ; elle ne doit pas tomber.</p> <p>B /Jouez avec vos balles.</p>	<p>Travail d’ensemble</p> <p>-Prévoir un système de distribution des balles.</p>	<p>Ils font 2 tours de marche puis 2 tours de course sans bousculade</p> <p>Ils jouent soit en la lançant, shootant, attrapant, en la roulant...</p>
DEVELOPPEMENT	1- Mise en place des équipes (1 min)		
	Mettre les équipes en place pour vivre l’activité	Chaque élève a sa balle	Ils sont sur leurs bases
	2- Identification du principe de l’activité (2 min)		
On va apprendre à jouer avec la balle. Que chacun joue avec sa balle. Qu’il trouve un jeu avec sa balle.	Tout le monde jouera en même temps dans le terrain	Ils écoutent les consignes et les règles de sécurité	
	3- Faire pratiquer l’activité (17min)		

	<p>Consigne1: Que peut-on faire-avec une balle au sol ? Jouez !</p> <p>Choix :</p> <p>« x ;», montre-nous comment tu joues à la balle. Dis-nous ce que tu fais avec la balle.</p> <p>Imitation :</p> <p>Faites Roulez vos balles comme X.</p> <p>Consigne 2: On ne fait plus rouler sa balle. qu'est ce que ont peut faire encore avec une balle.</p> <p>Choix de l'action</p> <p>Dis-nous ce que tu fais</p> <p>Imitation 2:</p> <p>Lancer et rattraper vos balles comme «K »</p> <p>Idem pour la suite</p>	<p>Travail par groupe</p> <p>-Aider, guider, , encourager,.</p> <p>-La classe répète avec le nom de l'auteur</p>	<p>Recherche :</p> <p>Ils jouent..ils cherchent des actions</p> <p>Verbalisation :</p> <p>-Ils suivent la découverte et la verbalisent</p> <p>« x » : Je fais rouler ma balle au sol</p> <p>Ils imitent leur camarade</p> <p>Ils jouent... cherchent des actions avec la balle</p> <p>verbalisation</p> <p>Imitation : ils lancent et rattrapent leur balle</p>
	4- Objectivation		
	Comment vous faites pour trouver des manières de jouer ?	Les inviter à expliquer leurs succès ou exprimer leurs difficultés	Nous sommes attentifs à la consigne. On se rappelle de...

	Activités- maître	Stratégies pédagogiques	Activités-Elèves
APPLICATION	1- Organisation d'une mini-compétition (2 min)		
	2- Déroulement de la mini-compétition (5 min)		
	Jouez avec la balle selon la manière demandée ; celui qui se trompe est éliminé. L'équipe vainqueur est celle qui aura moins d'éléments éliminés. ...On lance,.....	Travail par groupe -Annoncer à haute voix les éliminés Inverser les rôles après 2 ou 3 manières (étudiées).	Ils réalisent les actions motrices demandées
RETOUR AU CALME	1 Faire récupérer de l'effort (3 min)		
	-On marche autour du terrain. -On joue au géant (marche sur la pointe des pieds)	Travail d'ensemble	Ils exécutent les exercices.
	2 Bilan de la séance et Retour en classe (3 min)		
	-Capitaines, ramassez le matériel On s'assied en équipe devant le maître -Comment on peut jouer avec la balle ? -Je proclame les résultats Demain on verra comment On se met en rang et on va en classe	Assis en équipe devant le maître Travail d'ensemble	-On peut rouler la balle ; la lancer , l'attraper ou la rattraper... -Pour être parmi les vainqueurs, il faut bien écouter la consigne pour ne pas se tromper.

Fiches de séance

. Leçon : Les lapins dans la clairière

Séance : 1/3

Durée : 40 min

Niveau : CP1

Date :

Matériel : 1 sifflet, un foulard par élève, des bâtons

Support : guide pédagogique

ACQUISITIONS

Habilités	contenus
-Identifier -Réagir -Etre -Etre attentif	le but du jeu et les règles du jeu promptement au signal respectueux des règles

Plan	Déroulement		
	Activités -maître	Stratégies pédagogiques	Activités-Elèves
PRÉSENTATION	1- Prendre en main sa classe (5min)		
	Qui connaît le lapin, comment court-il ? Qui peut courir comme lui ? -Nouez vos foulards Mettez –vous en rang par couleur dehors : les Bleus, les Rouges... Donnez-moi un chant On va au terrain en chantant. On ne se bouscule pas	Travail en classe (Présenter de manière attrayante de qui leur donne spontanément l'envie de jouer)	Le lapin court vite -Ils s'approprient le contexte -Ils s'habillent et portent leurs foulards -Ils prennent le matériel nécessaire Le chef fait sortir ses camarades qui se mettent en rang. Ils partent au terrain en ordre et dans la discipline
	2-Préparer sa classe à l'effort (5min)		

	<p>A / -Par équipe, marchez autour du terrain :-les verts, les rouges</p> <p>Au signal, vous courez</p> <p>B/ Tout le monde dans le terrain. Suivez mes ordres : on marche, on sautille...</p>	Travail d'ensemble	<p>Ils font 2 tours de marche puis 2 tours de course sans bousculade</p> <p>. -Ils s'excusent et se pardonnent mutuellement quand un fait mal à un autre</p>
DEVELOPPEMENT	1- Mise en place des équipes (1 min)		
	<p>Mettez-vous par deux selon le gabarit</p> <p>qui est devant vous. Celui qui est devant s'assied et s'appelle le lapin. Celui qui se tient debout derrière est l'arbre.</p>	schéma.	<p>Ils se placent sur le terrain en suivant les indications données par le maître</p>
	2- Identification du principe de l'activité (2 min)		
	<p>. -Le jeu s'appelle les lapins dans la clairière</p> <p>Au signal, le lapin se lève, court vite et revient s'asseoir le premier devant son arbre. Puis on inverse les rôles.</p> <p>-Il faut toujours sortir et entrer en passant entre les jambes de son arbre qui est fixe ; sinon la course est nulle.</p> <p>Vous, montrez-nous comment on joue !</p> <p>On ne pousse pas son camarade.</p>	<p>.- Être précis et concis pour le principe et les règles minimales du jeu</p> <p>-Faire faire une démonstration avec 1 ou 2 équipes à la fois...</p>	<p>Ils répètent le nom du jeu puis écoutent les consignes et les règles du jeu</p> <p>-Ils suivent la démonstration réalisée par leurs camarades.</p>

	Activités - maître	Stratégies pédagogiques	Activités-Elèves
DEVELOPPEMENT	3- Faire pratiquer l'activité (17 min)		
	On commence ! Le plus fort est celui qui s'assiéra le premier. -J'encourage les bons comportements et tranche les litiges	Travail par groupe -Aider, guider, féliciter ; -apprécier, encourager et corriger les faiblesses. -Rechercher une quantité suffisante de travail pour tous.	Ils adoptent de bons comportements : -Réagir promptement au signal -Courir vite -Ils observent les règles et le principe en jouant -Ils excusent leur brutalité et se pardonnent
	4- Objectivation		
	Comment avez-vous fait pour marquer beaucoup de points ?	Par questionnement, les inviter à expliquer leurs succès ou exprimer leurs difficultés.	Nous sommes attentifs et nous courons vite
APPLICATION	1- Organisation d'une mini-compétition (1 min)		
	Scinder la classe en 2. une moitié joue pendant que l'autre attend son	.Le maître se fait aider par ceux qui attendent leur tour.	Les apprenants se mettent en place :
	2- Déroulement de la mini-compétition 4 courses (5 min)		
« Maintenant les premier a s'asseoir marquent chacun un point pour leur équipe ; les 2 derniers à ne marquent pas de point ».	Travail par groupe -Attribuer les points à haute voix -Faire apprécier la réaction des joueurs par leurs camarades. -Prévoir courses par joueur.2 passages au rôle du lapin.	Ils s'efforcent de marquer des points en appliquant les recettes apprises: réagir promptement au signal, courir vite... -les autres (si possible) pour aider à l'organisation des rencontres	

RETOUR AU CALME	3 Faire récupérer de l'effort (1 min)		
	-On marche autour du terrain. -On joue au géant (marche sur la pointe des pieds)	Travail d'ensemble	Ils exécutent les exercices.
	- Bilan de la séance et Retour en classe (4 min)		
	-Capitaines, ramassez le matériel On s'assied en équipe devant le maître - Quels sont le nom, le but, les règles du jeu ? Comment y gagner ? -Que faire quand on bouscule ou quand on est bousculé -Je proclame les résultats <i>Demain on verra comment</i> On se met en rang et on va en classe	Assis en équipe devant le maître Travail d'ensemble	-Les lapins dans la clairière -Courir vite pour s'asseoir le premier -Ne passer que entre les jambes de l'arbre Rester immobile quand on est arbre

Thème : les activités d'opposition ou de coopération

Leçon : « La rivière aux crocodiles »

Séance : 1/3

Activité : la rivière aux crocodiles

Durée : 40 min

Date :

Niveau : CP1

Matériel : 1 sifflet, un foulard par élève, des bâtons

Support : guide pédagogique, page 60

habiletés	contenus
-Définir -Identifier courir. -Etre	le principe et les règles du jeu le terrain, le rôle de chacun-Traverser la rivière sans être touché vite... respectueux des règles-Etre discipliné -Etre tolérant face à la réaction des autres

Plan	Déroulement		
	Activités -maître	Stratégies pédagogiques	Activités-Elèves
PRÉSENTATION	1- Prendre en main sa classe (5min)		
	Qui connaît le lapin, comment court-il ? Qui peut courir comme lui ? -Portez vos foulards Mettez –vous en rang par couleur dehors : les Bleus, les Rouges... Donnez-moi un chant On va au terrain en chantant. On ne se bouscule pas	Travail en classe (Présenter de manière attrayante ce qui leur donne spontanément l'envie de jouer)	Le lapin court vite -Ils s'approprient le contexte -Ils s'habillent et portent leurs foulards -Ils prennent le matériel nécessaire Le chef fait sortir ses camarades qui se mettent en rang. Ils partent au terrain en ordre et dans la discipline
	2-Préparer sa classe à l'effort (5min)		
	Voici notre terrain du jour. Quelle est sa forme ?	Travail d'ensemble	-La rivière est rectangulaire

	<p>A / -Par équipe, marchez autour du terrain Attention pas de bousculades; ensuite traversez-le en marchant On y va les verts, les rouges -les verts, les rouges</p> <p>B/ A mon signal, Les verts et violets, on court de la ligne A à B en passant par la rivière sans se toucher, ni se bousculer. Ensuite les rouges et les bleus ; etc.</p>		<p>Ils font 2 tours de marche puis traversent le terrain en course sans bousculade</p> <p>-Ils s'excusent et se pardonnent mutuellement quand un fait mal à un autre</p>
DEVELOPPEMENT	1- Mise en place des équipes (1 min)		
	(Disposition des élèves) Mettre les équipes en place pour vivre l'activité	<p>Schéma</p> <p>Choisir une équipe de crocodile-chasseur</p>	<p>Ils se placent sur le terrain en suivant les indications données par le maître</p> <p>Ils écoutent et sont prêts à jouer</p>
	2- Identification du principe de l'activité (2 min)		
	<p>Le jeu s'appelle la rivière aux crocodiles</p> <p>Chaque équipe doit traverser la rivière gardée par le crocodile sans qu'il ne touche un élément. Attention il ne faut pas sortir de la rivière. Il en est de même pour les crocodiles.</p>	<p>.- Être précis et concis pour le principe et les règles minimales du jeu</p> <p>Les équipes sont en vague l'une derrière l'autre ou forme un 'U' autour du terrain</p>	<p>Ils répètent le nom du jeu puis écoutent les consignes et les règles du jeu</p>
DEVELOPPEMENT	Activités - maître	Stratégies pédagogiques	Activités-Elèves
	3- Faire pratiquer l'activité (17 min)		
	<p>Les verts, au coup de sifflet, vous partez pour la traversée de la rivière gardée par le crocodile affamé.</p>	<p>Travail par groupe</p> <p>-Aider, guider, féliciter ;</p> <p>-apprécier, encourager et</p>	<p>Ils adoptent de bons comportements :</p> <p>-esquiver le crocodile</p> <p>-se cacher derrière les autres</p>

		corriger les faiblesses -Utiliser le terrain dans les 2 sens -Changer d'équipe de crocodile-chasseur après chaque passage.	-passer loin du crocodile -courir, marcher..... -Ils observent les règles et le principe en jouant -Ils excusent leur brutalité et se pardonnent
	4- Objectivation		
	« X » dis-nous comment tu fais pour traverser la rivière sans être touché ?	Faire leur exprimer aussi les difficultés rencontrées.	Nous suivons les mouvements du crocodile pour :- le tromper, feinter,...
APPLICATION	1- Organisation d'une mini-compétition (1 min)		
	Même organisation	Travail de groupe et par vague d'équipes	Les joueurs sont sur le terrain et la dernière vague aide le maître à l'organisation
	2- Déroulement de la mini-compétition 4 courses (5 min)		
	Quand une équipe de crocodile a fini de chasser, on compte le nombre de lapins encore en jeu par équipe. L'équipe qui a le plus d'éléments aura gagné. .	-Prévoir 2 à 3 passages par joueur	Ils s'efforcent de marquer des points en appliquant les recettes apprises: réagir promptement au signal, courir vite... -les autres (si possible) pour aider à l'organisation des rencontres
RETOUR AU CALME	1 Faire récupérer de l'effort (1 min)		
	-On marche autour du terrain. -On joue au géant (marche sur la pointe des pieds)	Travail d'ensemble	Ils exécutent les exercices.
	2 Bilan de la séance et Retour en classe (4 min)		
	-Capitaines, ramassez le matériel On s'assied en équipe devant le maître	Assis en équipe devant le maître	- La rivière aux crocodiles -Suivre les mouvements du crocodile pour :- le tromper,

	<p>- Quels sont le nom, le but, les règles du jeu ?</p> <p>Comment traverser la rivière sans se faire toucher par le crocodile ?</p> <p>-Je proclame les résultats</p> <p><i>Demain on verra comment toucher le maximum de lapins.</i></p> <p>On se met en rang et on va en classe</p>	<p>Travail d'ensemble</p>	<p>feinter,...</p> <p>-On peut aussi se cacher derrière les autres, passer loin du crocodile</p> <p>-courir, marcher.....</p>	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--