

## PROGRESSIVITE DES CONTENUS D'APPRENTISSAGE SUR LE CYCLE 1

### COMPETENCE 3 : COOPERER ET S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT. ACCEPTER LES CONTRAINTES COLLECTIVES

	<b>Petits</b>	<b>Moyens</b>	<b>Grands</b>
<b>1- ESPACES (DE JEU ET DE NON JEU)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-D'un espace non orienté à un espace délimité et orienté par les cibles à atteindre.</li> <li>-Pas ou peu délimité et orienté dans un seul sens, une seule zone.</li> <li>-Une zone de non jeu bien identifiée (regroupement).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-D'un espace délimité à des espaces séparés pour jouer en parallèle, puis à un espace comprenant une zone pour les attaquants et une zone pour les défenseurs.</li> <li>-Délimité, avec des zones distinctes (camp, cible, refuges...)</li> <li>-Une zone de non jeu bien identifiée (regroupement).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-D'espaces séparés à des espaces comprenant une zone pour les attaquants et une zone pour les défenseurs puis à des espaces interpénétrés.</li> <li>-Délimité, orienté, avec des zones distinctes (camp, cible, refuges...)</li> <li>-Une zone de non jeu bien identifiée (regroupement).</li> </ul>
<b>2- OPPOSITION et types d'actions</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-De tous ensemble (pas de notion d'équipe) à tous contre la maîtresse puis à une opposition indirecte.</li> <li>-Actions individuelles et simples (porter, marcher, courir).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- D'une opposition indirecte à une opposition en parallèle puis à une opposition simultanée. La coopération reste une somme d'actions individuelles.</li> <li>-Les actions se complexifient. Actions individuelles, coopération avec des partenaires (passer, attraper, éviter, lancer...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-D'une opposition directe (avec des espaces différenciés et des statuts identiques) (type balles brûlantes) à des situations attaquants/défenseurs (type corbeaux et renards), puis à une opposition avec des statuts réversibles.</li> <li>-Les actions deviennent « collectives », coopération avec des partenaires pour s'opposer à des adversaires.</li> </ul>
<b>3- GAIN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-De la connaissance et de la mise en œuvre du but du jeu à « qui a gagné ? qui a perdu ? ». Gains « individuels ».</li> <li>-Matérialiser la fin de la partie (caisse vide...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Connaître le résultat de la rencontre. Accepter de gagner humblement, de perdre dignement. Gains par équipe.</li> <li>-Matérialiser le gain du jeu (comptage des ballons, des objets...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Calculer le résultat de la rencontre. Accepter de gagner humblement, de perdre dignement. Gains par équipe.</li> <li>-Matérialiser puis coder le gain du jeu, sur plusieurs parties (tableau de résultats).</li> </ul>

<p><b>4- REGLES</b></p>	<p>-Règles de fonctionnement : installation d'un rituel : début, fin, regroupement...</p> <p>-Règles de jeu de base : Connaître l'espace de jeu et de non-jeu. Connaître le signal de début et de fin du jeu</p> <p>-Connaître le but du jeu.</p>	<p>-Règles de fonctionnement (rituel).</p> <p>-Règles de jeu qui se complexifient progressivement : Connaître le but du jeu, les règles du jeu.</p>	<p>-Règles de fonctionnement (rituel).</p> <p>-Règles de jeu qui se complexifient progressivement : Connaître le but du jeu, les règles du jeu.</p> <p>-Comprendre et appliquer des règles d'efficacité simples.</p>
<p><b>5- ROLES</b></p>	<p>-Le statut du joueur reste le même.</p> <p>-L'élève participe en jouant individuellement dans un groupe. Tous les élèves ont le même rôle.</p> <p>-Joueurs/observateurs.</p>	<p>-Statut différencié (toujours attaquant ou toujours défenseur).</p> <p>-L'enfant joue individuellement mais pour son équipe.</p> <p>-Les enfants peuvent tenir plusieurs rôles dans le jeu (ex : pour un gendarme, protéger la prison ou attraper les voleurs). Des « organisateurs » identifient le gain de la partie, gèrent le temps...</p>	<p>-Statut indifférencié (attaquant et défenseur).</p> <p>-L'élève joue avec les autres (il coopère).</p> <p>-Les enfants tiennent plusieurs rôles, dans le jeu et <u>hors du jeu</u> (marqueur, chronométreur, organisateur, « arbitre »). Des arbitres se mettent en place (une règle par arbitre).</p>
<p><b>Démarche d'apprentissage</b></p>	<p style="text-align: center;">↓</p> <p><b>Agir (participer, oser s'engager)</b> <b>Quantité d'action.</b></p>	<p style="text-align: center;">↓</p> <p><b>Agir, et prendre conscience du résultat de l'action.</b></p>	<p style="text-align: center;">↓</p> <p><b>Agir, et mettre en relation résultats et manières de faire.</b></p>

F. DELAY-GOYET CPC EPS MEYZIEU

Sources :

« Compétence 3 et jeux collectifs en Maternelle » P. Bouvard, Equipe CPD Rhône, Pdf, 2011.

« EPS et jeux collectifs à l'école maternelle », Equipe Départementale EPS du Morbihan, Pdf, 2012.