

UNITE D'APPRENTISSAGE AU CYCLE 2

DOMAINE	Education Physique et Sportive	
COMPETENCE SPECIFIQUE CIBLEE	<i>Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement</i>	
COMPETENCES DU SOCLE COMMUN	Compétences sociales et civiques - Respecter les autres et les règles de la vie collective - Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles	Autonomie et initiative - Maîtriser quelques conduites motrices - Echanger, questionner, justifier un point de vue - Travailler en groupe, s'engager dans un projet
ACTIVITE SUPPORT	Jeux collectifs : Les jeux de poursuite	
Entrer dans l'activité <u>Situations globales</u> Découvrir et comprendre l'activité, plaisir d'agir, de faire. Mise en place des règles : de jeu, de sécurité, de vie	2 séances - <u>Pour courir, esquiver :</u> La rivière aux crocodiles (fiche E.1) - <u>Pour courir, esquiver, poursuivre :</u> L'épervier (fiche E.2) La queue du diable (fiche E.3) - <u>Pour courir, esquiver poursuivre, délivrer, jouer en équipe :</u> Les sorciers (fiche E.4) Le drapeau (fiche E.5)	EVALUATION DIAGNOSTIQUE
Se situer <u>Situation de référence</u> Le point des connaissances sur soi et sur l'activité	2 séances Poules, renards, vipères (fiche SR)	
Apprendre et progresser <u>Situations d'apprentissage</u> Structuration, amélioration des conduites motrices	4 à 5 séances (3 axes de structuration) - <u>Courir pour fuir / poursuivre, esquiver</u> Le béret (fiche A.1) La chasse aux zèbres (fiche A.2) Les gendarmes et voleurs (fiche A.3) - <u>Elaborer des stratégies collectives</u> La baguette (fiche A.4) La chasse aux zèbres (fiche A.2) Les gendarmes et voleurs (fiche A.3) - <u>S'informer sur les paramètres du jeu</u> La baguette (fiche A.4) Le béret (fiche A.1) On peut également proposer des jeux de la phase d'entrée dans l'activité.	EVALUATION FORMATIVE
Mesurer les progrès <u>Situation de référence</u> Bilan des savoirs construits	2 séances Poules, renards, vipères (fiche SR)	EVALUATION SOMMATIVE
Réinvestir	Rencontre USEP	

Travaux possibles avant et après la séance d'EPS

Dire-lire-écrire, vivre ensemble, interdisciplinarité

Avant la séance	Séances d'EPS Par étapes	Après la séance
<p>Identifier : Les connaissances et les représentations de l'activité, vécu antérieur...</p> <p>Les enjeux émotionnels : appréhension, envie, rejet...</p> <p>Présenter : Les règles essentielles pour vivre l'activité (sécurité, réglementation, hygiène, tenue adaptée...)</p> <p>Introduire : Le lexique spécifique de l'activité Système de traces écrites (cahier du ...) Les différents rôles sociaux</p>	<p style="text-align: center;">Entrer dans l'activité</p> <p style="text-align: center;"><u>Situations globales.</u> Découvrir l'activité, plaisir d'agir, de faire</p>	<p>Revenir sur : Les émotions ressenties ; Les échecs et les réussites ; Les règles de sécurité, de jeu, de vie</p> <p>Compléter : Le cahier du « sportif »</p>
<p>Codifier et fixer : le dispositif, l'aménagement, (schémas, affiches, maquettes...) les règles de jeu,</p> <p>Introduire : les outils d'analyse : grille(s) d'observation(s), de résultats...</p>	<p style="text-align: center;">Se situer</p> <p style="text-align: center;"><u>Situation de référence</u> Bilan des connaissances sur soi et sur l'activité</p>	<p>Revenir sur : Les résultats collectifs et/ou individuels ; essais d'analyses (sur la base des outils utilisés)</p> <p>Identifier : Les réussites, les échecs donc les besoins collectivement et individuellement</p> <p>Compléter : Le cahier du « sportif »</p>
<p>Définir : Un projet d'action collectif et/ou individuel pour progresser</p> <p>Présenter : Les ateliers mis en place (tâches) Les fiches d'installation (autonomie des élèves)</p> <p>Construire : les outils élèves d'évaluation <u>formatrice</u> : grille(s) d'observation(s), de résultats</p>	<p style="text-align: center;">Apprendre et progresser</p> <p style="text-align: center;"><u>Situations d'apprentissage</u> Structuration, amélioration des conduites motrices</p>	<p>Suivre et faire vivre : Le projet d'action collectif et/ou individuel</p> <p>Développer : Les connaissances sur l'activité : actualité, histoire, culture...</p> <p>Relier : Les apprentissages en EPS aux autres domaines disciplinaires de l'école</p> <p>Compléter : Le cahier du « sportif »</p>
<p>Revenir sur : le dispositif, l'aménagement, (schémas, affiches, maquettes...) les règles de jeu, les outils d'analyse : grille(s) d'observation(s), de résultats...</p>	<p style="text-align: center;">Mesurer les progrès</p> <p style="text-align: center;"><u>Situation de référence</u> Bilan des savoirs construits</p>	<p>Revenir sur : Les résultats collectifs et/ou individuels ; comparaison avec SR1 Les projets d'action en termes de bilans</p> <p>Identifier : Les progrès réalisés collectivement et individuellement</p> <p>Compléter : Le cahier du « sportif »</p>
<p>Préparer : L'action programmée : rencontre USEP, sortie scolaire...</p>	<p style="text-align: center;">Réinvestir</p>	<p>Revenir sur : Les résultats Les ressentis</p> <p>Communiquer : Avec les autres classes, les familles... sur les journaux d'école ou la presse, les blogs ou sites d'école...</p> <p>Finaliser : Le cahier du « sportif »</p>

Situations pour entrer dans l'activité

Le choix a été fait de proposer des jeux diversifiés. **Tous ne sont pas obligatoirement à mettre en œuvre dans cette phase du module.** Nous privilégions davantage l'évolution du jeu d'une séance à l'autre que la succession de nombreux jeux.

Ces situations peuvent être reprises dans la phase « apprendre et progresser », les variables permettant d'orienter le travail vers une plus grande maîtrise d'une habileté particulière.

FICHE E.1 : La rivière aux crocodiles**But :**

Pour les coureurs : traverser la rivière sans se faire toucher.
 Pour le(s) crocodile(s) : toucher les coureurs dans la rivière.

Objectifs d'apprentissage :

Se familiariser avec les jeux de poursuite
 Courir vite - Esquiver
 Repérer les espaces libres

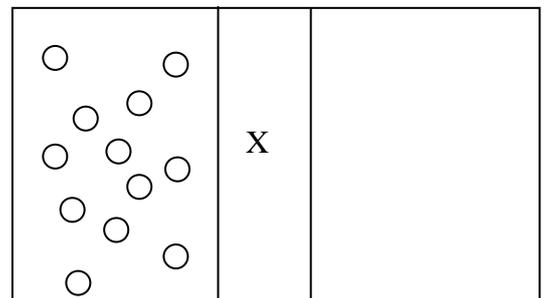
Dispositif

Lieu : cour, préau, gymnase

Terrain : 15m x 10m rivière de 3m de large environ

Matériel : plots ou tracé pour matérialiser la rivière
 1 chasuble pour le crocodile

Organisation de la classe : 1 crocodile pour
 une demi-classe, 1 ou 2 arbitres

**Consignes :**

Au signal du crocodile, les coureurs doivent traverser la rivière et se réfugier dans le camp opposé. Le crocodile doit toucher les coureurs dans la rivière. Les joueurs touchés sortent du terrain.

Le jeu dure 2 minutes.

Critères de réalisation :

Courir vite en repérant les espaces libres
 Esquiver

Critères de réussite :

Pour les coureurs, ne pas avoir plus d'un joueur touché
 Pour le crocodile, toucher au moins 2 coureurs

Variables :

Le nombre de crocodiles
 Le rôle des coureurs touchés : ils peuvent devenir crocodiles, rester immobiles dans la rivière et être des obstacles
 L'introduction de refuges dans la rivière (cerceaux) pour les coureurs
 Les dimensions du terrain et de la rivière

FICHE E.2 : L'épervier**But :**

Pour l'épervier : toucher les moutons qui passent dans la prairie.

Pour les moutons : courir pour aller d'un refuge à l'autre en traversant la prairie sans être touchés.

Objectifs d'apprentissage :

Se familiariser avec les jeux collectifs de poursuite

Courir pour fuir ou pour poursuivre - Esquiver

S'informer sur les paramètres du jeu

Passer d'un rôle à l'autre

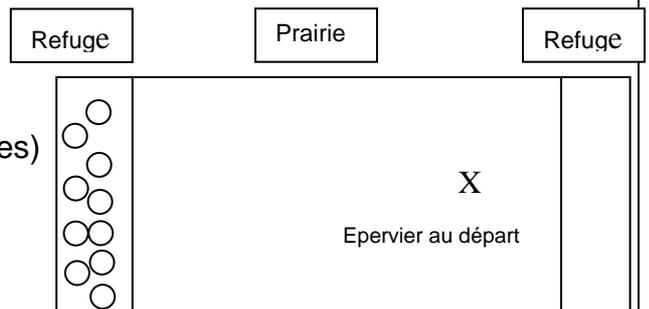
Dispositif :

Lieu : cour, gymnase

Terrain : 30m x 15m pour une classe (20 à 30 élèves)

Matériel : plots ou tracé pour matérialiser le terrain avec les deux refuges et la prairie

Organisation de la classe : 1 épervier, 3 ou 4 arbitres

**Consignes :**

L'épervier annonce le départ en chasse à chaque montée.

Les moutons sont invulnérables dans leur refuge.

Les arbitres font respecter les règles :

Niveau 1 : pour les élèves qui découvrent le jeu : les moutons touchés deviennent des éperviers.

Niveau 2 : les moutons touchés deviennent éperviers et forment des chaînes de 2 moutons.

Niveau 3 : les éperviers font des chaînes de 3 ou 4 dont les extrémités peuvent prendre des moutons. Si la chaîne des éperviers est cassée au moment de la prise, le mouton n'est pas pris.

Critères de réalisation :

Pour les moutons : - Avoir une course imprévisible pour l'épervier
- Esquiver

Pour le(s) épervier(s) : - Courir vite pour attraper les moutons
- Ne pas révéler par leur conduite quels joueurs ils vont poursuivre

Critères de réussite :

Pour l'épervier : prendre tous les moutons.

Pour les moutons : être le dernier mouton pris, dans ce cas, il devient l'épervier de la partie suivante.

Variables :

- terrain plus ou moins large ou plus profond (pour favoriser les accélérations ou les esquives)
- nombre d'éperviers au départ, mode de prise (toucher ou foulard)
- Retour au refuge possible
- Faire des chaînes de 4 ou faire 2 ou 3 chaînes d'éperviers au départ et compter le nombre d'allers-retours pour toucher tous les moutons (pour développer les stratégies collectives)

FICHE E.3 : La queue du diable**But :**

Pour les lutins : prendre la queue du diable pour devenir diable à son tour.
 Pour le diable : toucher les lutins pour les pétrifier, rester diable.

Objectifs d'apprentissage :

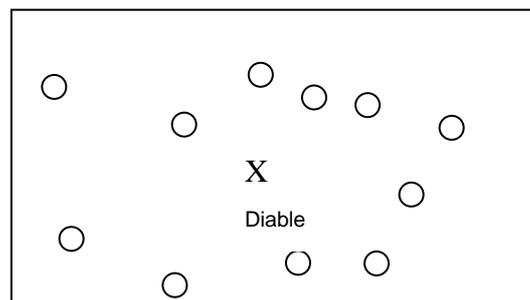
Se familiariser avec les jeux de poursuite
 Courir pour fuir ou pour poursuivre - Esquiver
 Passer d'un rôle à l'autre
 Coopérer

Dispositif

Lieu : cour, préau, gymnase

Terrain : 20m x10m

Matériel : plots ou tracé pour matérialiser le terrain
 1 foulard (queue du diable assez longue)



Organisation de la classe : jeu par demi-classe. Prévoir deux arbitres et un diable

Consignes :

Le diable place le foulard dans la ceinture de son pantalon.
 Un lutin touché est « pétrifié », il reste immobile à l'endroit où il a été touché.
 Les lutins ne doivent pas sortir du terrain.
 Quand un lutin prend la queue du diable, le jeu s'arrête pour que le nouveau diable place son foulard.
 Les arbitres font respecter les règles.

Critères de réalisation :

Pour le diable : esquiver, poursuivre les lutins
 Pour les lutins : esquiver, poursuivre le diable

Critères de réussite :

Pour les lutins : devenir au moins une fois diable dans la partie
 Pour le diable : pétrifier tous les lutins sans se faire prendre son foulard

Variables :

Dimensions du terrain
 Nombre de diables
 Délivrance des lutins

FICHE E.4 : Les sorciers**But :**

Pour les sorciers : toucher le plus grand nombre de gazelles.
 Pour les gazelles : ne pas être touchées par les sorciers.

Objectifs d'apprentissage :

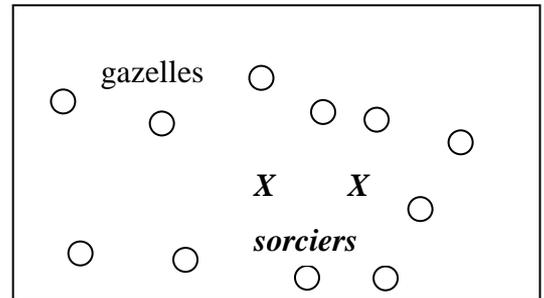
Se familiariser avec les jeux de poursuite
 Courir pour fuir ou pour poursuivre - Esquiver
 Changer de rôles
 Coopérer

Dispositif

Lieu : cour, préau, gymnase

Terrain : 30m x 15m

Matériel : plots ou tracé pour matérialiser le terrain,
 chasubles (pour les sorciers)



Organisation de la classe entière : 1 sorcier pour 5 à 10 gazelles, 2 arbitres.

Consignes :

- Les sorciers doivent toucher (avec la main) les gazelles.
- Les gazelles touchées deviennent des statues facilement identifiables (mains levées, sur la tête...) et restent immobiles.
- Une gazelle qui sort des limites du terrain est considérée comme touchée.
- Le jeu se termine lorsque toutes les gazelles ont été touchées OU après 3 minutes de jeu, comptabiliser le nombre de gazelles pétrifiées.
- Les arbitres font respecter les règles.

Critères de réalisation :

Pour les sorciers : courir pour poursuivre les gazelles
 Pour les gazelles : courir pour fuir et esquiver les sorciers

Critères de réussite :

Pour les sorciers : Pétrifier toutes les gazelles
 Pour les gazelles : atteindre la fin du jeu sans être touchées

Variables :

Dimensions du terrain.
 Nombre de sorciers.
 Zone « prison » pour les gazelles touchées.
 Délivrance ou non des gazelles pétrifiées

FICHE E.5 : Les drapeaux**But :**

Pour les attaquants : rapporter le drapeau dans leur camp.

Pour les défenseurs : empêcher les attaquants de rapporter le drapeau dans leur camp.

Objectifs d'apprentissage :

Se familiariser avec les jeux de poursuite

Courir pour fuir ou pour poursuivre - Esquiver

Appréhender la notion de rôles

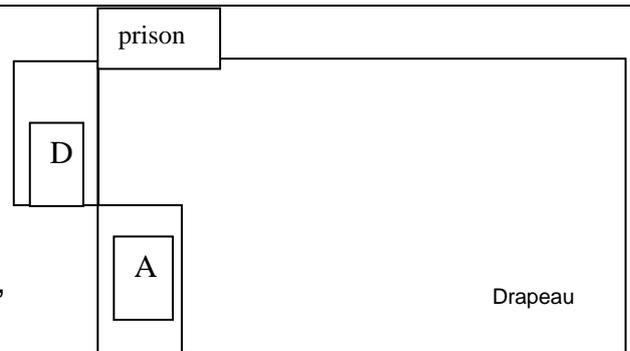
Coopérer

Dispositif

Lieu : cour, préau, gymnase

Terrain : 30m x 20m

Matériel : plots ou tracé pour matérialiser le terrain, chasubles (2 couleurs)



Organisation de la classe : 2 équipes (**Attaquants** / **Défenseurs**). 3 arbitres.

Consignes :

- Les attaquants et les défenseurs sont invulnérables dans leur camp respectif.
- Les attaquants doivent aller chercher le drapeau et le ramener dans leur camp.
- Le jeu s'arrête si le porteur du drapeau est touché (victoire des défenseurs)
- Le porteur du drapeau peut lâcher le drapeau au sol s'il sent qu'il va être touché. Il ne peut être récupéré que par un attaquant.
- Les défenseurs doivent toucher les attaquants mais n'ont pas le droit de prendre le drapeau.
- Les attaquants touchés deviennent prisonniers.
- Les attaquants prisonniers peuvent être délivrés (en les touchant), un seul à la fois.
- Les arbitres font respecter les règles.

Critères de réalisation :

Pour les attaquants : courir pour fuir et esquiver les défenseurs

Pour les défenseurs : courir pour poursuivre les attaquants

Critères de réussite :

Pour les attaquants : ramener le drapeau dans son camp sans que le porteur se fasse toucher par les défenseurs

Pour les défenseurs : toucher le porteur du drapeau avant qu'il ne soit revenu dans son camp ou toucher tous les attaquants

Variables :

Dimensions du terrain

Disposition des camps et de la prison

Equipes avec effectif différent

Variantes :

Pas de délivrance pour les attaquants

Cavalier qui protège les attaquants

Se situer dans l'activité

Situation de référence

FICHE SR : poules, renards, vipères

But du jeu : Eliminer le plus de « proies » possibles en perdant le moins de partenaires possibles.

Les poules mangent les vipères et évitent les renards.

Les vipères mordent les renards et évitent les poules.

Les renards mangent les poules et évitent les vipères.

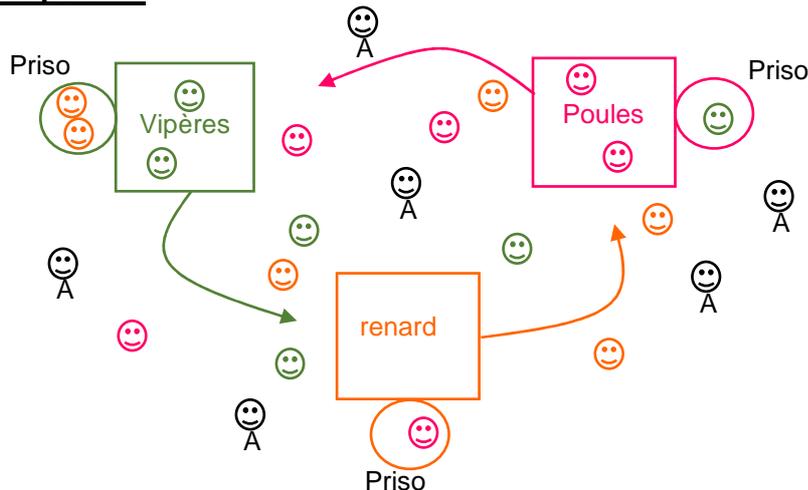
Objectifs d'apprentissage

Courir pour fuir ou pour poursuivre - Esquiver

Passer d'un rôle à l'autre

Coopérer et élaborer des stratégies

Tenir différents rôles sociaux : supporter, joueur, arbitre

Dispositif

Terrain : environ 25 m x 25 m. Les camps sont matérialisés à égale distance les uns des autres.

Organisation : 4 équipes de 6 à 8 joueurs en nombres équilibrés : 3 équipes jouent, une équipe arbitre.

Le nombre de joueurs doit être le même dans chaque équipe. Si une équipe a des joueurs supplémentaires (en plus), prévoir un système de remplaçants.

Matériel : dossards de couleurs pour différencier les équipes. On pourra y fixer l'image d'une poule, d'un renard ou d'un serpent. Foulards pour tous les joueurs. Chronomètres et sifflets pour les arbitres

Consignes :

Les camps respectifs sont des refuges dans lesquels les joueurs sont imprenables.

- Pour prendre, on attrape le foulard accroché dans le dos (ceinture du pantalon ou short).
- Quand un joueur en prend un autre, il l'accompagne dans sa « prison » et ne peut pas être pris pendant qu'il le ramène. Il prend et garde son foulard. Il peut s'en servir pour délivrer un partenaire. S'il est pris à son tour, il doit remettre tous les foulards en sa possession à son adversaire.
- Un joueur peut être délivré par un partenaire qui lui apporte un foulard pris à un adversaire.
- Les arbitres font respecter les 4 règles.
- Quand les joueurs d'une équipe ont tous été pris, la partie est terminée. Dans le cas contraire, la partie se termine au bout de 6 minutes.

Critères de réalisation :

Courir pour poursuivre ou pour fuir. Esquiver

Repérer simultanément les adversaires et les proies

Critères de réussite :

Attraper la première toutes ses proies ou un maximum de proies

Ne pas se faire attraper

Situations pour progresser et apprendre

Courir pour fuir / poursuivre, esquiver

Elaborer des stratégies collectives

S'informer sur les paramètres du jeu

FICHE A.1 : Le béret**But :**

Se saisir du béret et revenir dans son camp sans être touché par son adversaire

Objectifs d'apprentissage :

Courir pour fuir ou pour poursuivre - Esquiver

Passer d'un rôle à l'autre

Dispositif

Lieu : cour, préau, gymnase

Terrain : 15m x10m

Matériel : plots ou tracé pour matérialiser le terrain
1 foulard (béret)

○		X
○		X
○		X
○		X
○		X

Organisation de la classe : les joueurs de chaque équipe reçoivent un numéro de 1 à ...x.
Prévoir un ou deux arbitres. Ne pas dépasser 6-7 joueurs par équipe (temps d'attente trop important)

Consignes :

Chaque équipe cherche à s'emparer du béret et à le ramener dans son camp sans que le preneur du béret soit touché par son adversaire direct.

Le meneur de jeu appelle un numéro. Les 2 adversaires cherchent alors à s'emparer du béret et à le ramener dans son camp sans être touché par son adversaire.

Le joueur qui ramène le béret dans son camp marque 1 point pour son équipe.

Une manche se joue en 5 points.

Critères de réalisation :

Réagir rapidement à un signal

Esquiver – poursuivre

Critères de réussite :

Rapporter le béret dans son camp

Variables :

Dimensions du terrain

Appel d'un ou plusieurs numéros

Décompte des points (par exemple, 1 point pour l'équipe qui réussit à toucher le porteur du béret)

FICHE A.2 : La chasse aux lézards

But :

Pour les hérissons : s'emparer du foulard (queue) des lézards.

Pour les lézards : transporter leur foulard dans leur maison.

Objectifs d'apprentissage :

Courir pour poursuivre

Elaborer des stratégies collectives

S'informer sur les paramètres du jeu

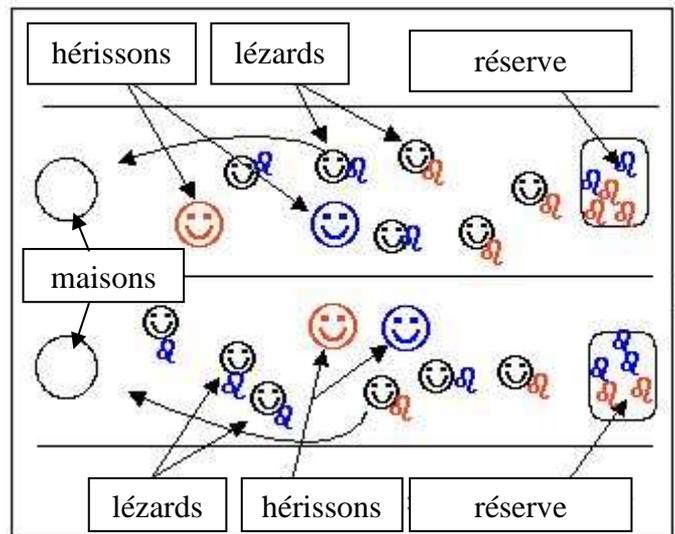
Dispositif

Lieu : cour, préau, gymnase

Terrain : 20m x 10m (2 terrains en parallèle)

Matériel : plots ou tracé pour matérialiser le terrain, foulards et chasubles de deux couleurs différentes

Organisation de la classe : 2 équipes de lézards, 1 équipe de hérissons scindée en 2 (une moitié par terrain) et 1 équipe d'arbitres scindée en 2 (une moitié par terrain)

**Consignes :**

- Les lézards possèdent une réserve de foulards de 2 couleurs. Ils placent un foulard dans la ceinture de leur pantalon.
- Les hérissons portent des chasubles de 2 couleurs (les mêmes que les queues des lézards).
- Les lézards doivent transporter les foulards dans leur maison, un seul foulard par voyage.
- Les hérissons doivent attraper uniquement la queue des lézards qui est de la même couleur que leur chasuble.
- Un lézard qui perd sa queue continue le jeu en allant rechercher un foulard. Il choisit la couleur qu'il veut.
- Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de foulards dans la réserve.
- Toutes les équipes seront hérissons.
- On additionne les foulards attrapés par les hérissons sur les deux terrains.
- A la fin des 4 manches, l'équipe de hérissons qui a attrapé le plus de foulards est l'équipe gagnante.
- Les arbitres font respecter les règles.

Critères de réalisation :

Pour les lézards : courir pour fuir et esquiver les hérissons

Pour les hérissons : courir pour poursuivre les lézards

Critères de réussite :

Pour les lézards : déposer au moins un foulard dans sa maison avant que les hérissons l'attrapent

Pour les hérissons : attraper au moins un foulard en respectant la contrainte de la couleur (dossard et foulard de même couleur)

Variables :

Nombre de hérissons, foulards

Dimensions du terrain

Durée du jeu

Traverser sans foulard (leurre)

Décompte des points (comptabiliser le nombre de foulards transportés par les lézards)

FICHE A.3 : Les gendarmes et voleurs**But :**

Pour les gendarmes : éliminer les voleurs en les touchant.

Pour les voleurs : rapporter tous les objets dans leur camp.

Objectifs d'apprentissage :

Courir pour fuir, poursuivre

Mettre en place une stratégie collective

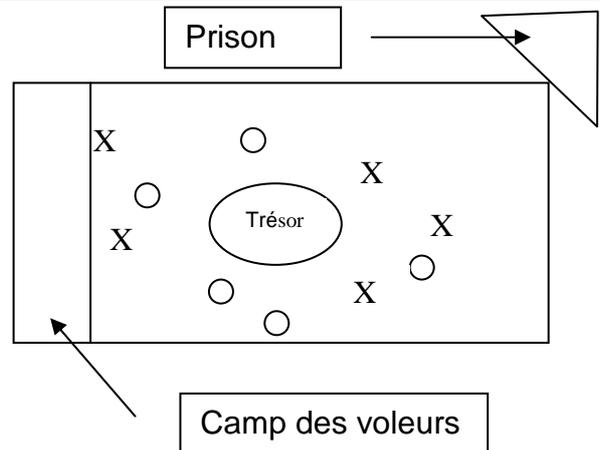
Dispositif :

Lieu : cour, terrain

Terrain : 20m x 10m

Matériel : une vingtaine d'objets, chasubles de deux couleurs différentes

Organisation de la classe : 2 équipes de 6 à 8 joueurs, arbitres.

**Consignes :**

- Les voleurs doivent rapporter les objets un par un dans leur camp.
- Les gendarmes doivent toucher les voleurs, même si ceux-ci ne portent pas d'objets.
- Les voleurs touchés sont éliminés et amenés dans la prison.
- Au bout de 2 min, on compte le butin et on change les rôles.

Critères de réalisation :

Pour les gendarmes : courir vite/ poursuivre un ou des adversaires jusqu'au bout / S'organiser pour toucher

Pour les voleurs : accepter de prendre des risques (sortir de son camp) / Avoir des stratégies pour atteindre son but par des courses variées, par des feintes.../ Faire des bons choix

Critères de réussite :

Pour les voleurs : ramener plus d'objets que l'équipe adverse dans la manche suivante

Variables :Espace :

- Existence de refuges pour les voleurs
- Dimensions du terrain, dimension et des camps respectifs
- Emplacement de la réserve de trésors et des camps
- Nature du terrain

Nombre de joueurs :

- Proportion différente entre les voleurs et les gendarmes
- Délivrance des prisonniers (toucher)

FICHE A.4 : La baguette**But :**

Pour les attaquants : amener la baguette dans le camp des défenseurs.

Pour les défenseurs : empêcher le porteur de la baguette d'arriver dans leur camp.

Objectifs d'apprentissage :

Courir pour fuir, poursuivre

Mettre en place une stratégie collective

Dispositif :

Lieu : cour, terrain, gymnase, préau

Terrain : 20m x 10m

Matériel : chasubles (2 couleurs), 1 petite baguette

Organisation de la classe : 2 équipes avec un nombre identique de joueurs, des arbitres

Consignes :

- Les attaquants possèdent la baguette. Ils doivent la transporter dans le camp adverse. Un des joueurs, inconnu des défenseurs, la cache dans sa main. La baguette doit être portée (ne peut être ni passée ni lancée).

- Les défenseurs s'y opposent par simple toucher. Chacun d'entre eux ne peut toucher qu'une seule fois. Il reste alors à côté du joueur touché.

- Le jeu s'arrête quand le porteur de la baguette lève le bras : quand il est entré dans le camp (= 1 point pour les attaquants) ou quand il est touché (= 1 point pour les défenseurs). Après chaque arrêt, les rôles sont inversés.

- La partie se joue en 5 points.

Critères de réalisation :

Pour les attaquants : courir pour esquiver les défenseurs

Pour les défenseurs : courir pour poursuivre les attaquants

Critères de réussite :

Etre la première équipe à atteindre 5 points

Variables :

Dimensions des 2 camps

Délivrance du couple attaquant / défenseur

Nombre de baguettes

Nombre de points par partie