

Activités d'éducation physique en accord avec les préconisations du protocole sanitaire du 3 mai 2020

Au-delà du respect impératif des règles sanitaires, il importe que les séances d'EPS soient un **moment d'école**, où l'on **prend ensemble du plaisir à jouer**, à apprendre en pratiquant. Le pari serait de permettre aux enseignants de trouver aussi du plaisir et du sens à enseigner malgré les contraintes inhérentes à la situation.

Cette première ébauche de document, que nous allons préciser, enrichir, transformer ensemble devrait nous permettre d'outiller les enseignants en séquences concrètes et réalistes.

Activités à adapter également sur le site départemental EPS :

<https://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/eps/spip.php>

Table des matières

1. Le cadre sanitaire.....	2
1.1 Des recommandations du haut conseil de la santé publique (24 avril 2020)	2
1.2 Rappel des préconisations du protocole sanitaire concernant les activités physiques (3 mai 2020)	2
2. La distanciation physique	3
2.1 La règle générale	3
2.2 Pour l'EPS.....	3
3. Les APSA qui peuvent être proposées (des adaptations locales restent possibles).....	4
3.1 La mise en œuvre des APSA.....	5
3.1.1 Aménagement des espaces	5
3.1.2. Aménagement des organisations sociales (équipes, rôles, statuts).....	5
3.1.3. Utilisation des objets :	10
3.1.4. Adaptation des règles :	10
4. Des illustrations dans les différents objectifs et champs d'apprentissage.....	10
4.1 Objectif 1 ou champ d'apprentissage n° 1	10
4.1.1. SAUTER A LA CORDE	10
4.1.2. JEUX DE COURSES EN RELAIS.....	12
4.2 Objectif 2 ou champ d'apprentissage n° 2	20
4.2.1. ACTIVITES D'ORIENTATION DANS LA COUR	20
4.3 Objectif 3 ou champ d'apprentissage n° 3	27
4.3.1. RONDES ET JEUX DANSES	27
4.3.2. ACTIVITES GYMNIQUES	33
4.4 Objectif 4 ou champ d'apprentissage n° 4	40
4.4.1. JEUX DE BOULES	40
4.4.2. DES JEUX TRADITIONNELS POUR JOUER ENSEMBLE	47
DANSONS LA CAPUCINE	28
JEAN PETIT QUI DANSE	29
UN ELEPHANT CA TROMPE.....	30

1. Le cadre sanitaire

1.1 Des recommandations du haut conseil de la santé publique (24 avril 2020)

Les activités physiques contribuent à un risque élevé de transmission respiratoire par une ventilation soutenue (vélo, footing) pratiquées de manière rapprochée par plusieurs personnes. Lors d'activités physiques, les émissions de gouttelettes sont particulièrement importantes et à risque de transmission. Le risque de transmission manuportée en pratique sportive par les objets partagés doit également être pris en compte (nettoyage/désinfection des équipements sportifs).

La distance entre deux personnes pratiquant une activité sportive doit être suffisamment augmentée bien au-delà d'un mètre, par exemple 5 m pour une marche rapide et 10 m pour la pratique du footing ou une pratique du vélo). Ainsi, en milieu extérieur, cette distance minimale doit être augmentée lors d'exercice à plusieurs personnes et doit tenir compte de l'espace entre les pratiquants (côte à côte ou devant/derrière).

Le HCSP recommande d'organiser les activités physiques extérieures (vélo, footing) en respectant une distance de sécurité permettant de protéger les personnes ne pratiquant pas cette activité sportive. En conséquence, ces activités doivent être pratiquées dans des zones de faible densité de population, ou si possible dans des espaces dédiés, permettant d'éviter le croisement avec d'autres personnes, et en respectant une distance nettement supérieure à un mètre (ex. 5 m pour une marche rapide et 10 m pour un footing ou une pratique du vélo).

La reprise éventuelle des activités sportives individuelles intérieures (gym, danse, tennis, athlétisme, natation, etc.) doit tenir compte des capacités d'organisation, de ventilation et de respect d'une distance physique suffisante (ex. 4m² par personne environ).

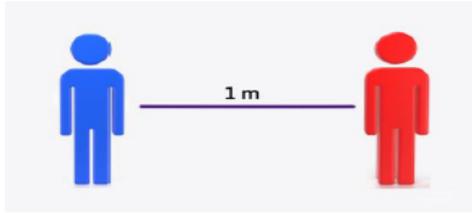
1.2 Rappel des préconisations du protocole sanitaire concernant les activités physiques (3 mai 2020)

- ❖ « Limiter la pratique aux seules activités physiques de basse intensité si la distanciation physique propre aux activités sportives n'est pas possible. La distanciation doit être de 5 mètres pour la marche rapide et de 10 mètres pour la course.
- ❖ Rappeler aux parents de vêtir les enfants avec des tenues simples permettant la pratique sportive pour limiter les contacts entre le personnel et les élèves.
- ❖ Proscrire les jeux de ballon et les jeux de contact.
- ❖ Proscrire l'utilisation de matériel sportif pouvant être manipulé par tous (ou réserver uniquement les manipulations à l'adulte) **ou assurer une désinfection régulière adaptée.**
- ❖ Privilégier des parcours sportifs individuels permettant de conserver la distanciation physique ».

2. La distanciation physique

2.1 La règle générale

Le maintien de la distanciation physique



La règle de distanciation physique, dont le principe est le respect d'une distance minimale d'un mètre entre chaque personne, permet d'éviter les contacts directs, une contamination respiratoire et/ou par gouttelettes.

L'organisation mise en place dans les écoles doit permettre de décliner ce principe dans tous les contextes et tous les espaces (arrivée et abords de l'école, récréation, couloirs, préau, restauration scolaire, sanitaires, etc.).

Les prescriptions sanitaires insistent sur la nécessité de faire respecter cette distance minimale tout en tenant compte de la difficulté que cela peut représenter, notamment pour les classes de maternelle.

2.2 Pour l'EPS

En amont de la séance, dans la classe, doit se faire :

Une sensibilisation sur le respect des mesures de distanciation sociale, applicables dans le cadre « nouveau » que représente le lieu de pratique de l'EPS.

Une présentation :

- Des mesures concrètes à respecter lors du déplacement jusqu'à la salle.
- De l'organisation générale prévue dans la salle d'EPS : où et comment (debout !) se placer pour écouter les consignes, dans quel sens se déplacer lorsque l'on se dirige vers un atelier ou lorsque l'on a terminé son atelier, où attendre son tour si un camarade est sur ce même atelier, etc.
- En lien avec la sécurité active à laquelle il faut associer l'élève, insister sur l'impératif de faire « bien », stabilisé, de prendre son temps, sans se précipiter, en se réceptionnant de manière stabilisée également plutôt que de viser l'exploit, la vitesse, l'enchaînement des ateliers à toute vitesse, en étant très déséquilibré, sans respect des manières de faire et des critères de réussite. Ce rappel présente l'intérêt d'agir à « basse intensité » comme le préconise le protocole sanitaire.
- Un rappel des consignes de fonctionnement qui accompagnent l'activité (passage aux toilettes : 2 élèves y vont ensemble mais ils gardent constamment entre eux la distance nécessaire).

À l'arrivée dans la salle d'EPS :

- Faire effectuer un lavage des mains préalablement à l'activité (si celui-ci est possible).
- Faire repérer les espaces présentés en classe, faire « vivre » au pas, doucement les différentes consignes présentées en classe : espace d'attente, sens de déplacement, retour vers le départ des ateliers, communication vers l'enseignante des réussites ou des difficultés rencontrées. Cela doit permettre aux élèves de s'approprier réellement le cadre de fonctionnement

3. Les APSA qui peuvent être proposées (des adaptations locales restent possibles)

<p><u>Objectif 1 (maternelle) ou champ d'apprentissage 1 (élémentaire)</u></p> <p>Possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sauts à la corde (possibilité de demander aux élèves d'apporter leur propre corde à sauter) ○ Course longue ; ○ Course de vitesse ; ○ Course de relais (sans transmission d'objets et sans contact entre élèves ; ○ Sauter loin (multibonds) <p>Déconseillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Course de relais avec transmission d'objets ; ○ Lancers impliquant un partage des objets à lancer ; ○ Natation (voir chapitre 3). 	<p><u>Objectif 2 (maternelle) ou champ d'apprentissage 2 (élémentaire)</u></p> <p>Possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Activités d'orientation (à la condition que les élèves aient été sensibilisés au maintien impératif des distances entre eux pendant leur déplacement en groupe restreint qui sera réalisé exclusivement en marchant) ; ○ C1 : Parcours gymniques individuels limités aux divers déplacements réalisés debout, accroupis, sautés, sans passage au sol et sans appui manuel que ce soit sur les matériels ou au sol ; ○ Activités de roule et de déplacements avec objets (échasses) (si l'école est en mesure d'attribuer un engin roulant ou une paire d'échasses par élève pour toute la séance, à désinfecter en fin de séance) ; <p>Déconseillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Natation (voir chapitre 3) ; ○ Escalade et jeux de grimpe ; ○ Activités nautiques.
<p><u>Objectif 3 (maternelle) ou champ d'apprentissage 3 (élémentaire)</u></p> <p>Possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Danse (mais pas les rondes avec contacts). Le caractère collectif de la prestation doit respecter les mesures de distanciation sociale mentionnées dans le chapitre « recommandations générales » ; ○ C2 et C3 : Parcours gymniques individuels, limités aux divers déplacements réalisés debout, accroupis, sautés, sans passage au sol et sans appui manuel que ce soit sur les matériels ou au sol ; ○ Gymnastique rythmique et sportive à la condition que chaque élève dispose d'un seul matériel qui lui est attribué pour la totalité de la séance et désinfecté en fin de séance. <p>Déconseillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Rondes et danses collectives, avec contact et/ou très grande proximité entre les danseurs. 	<p><u>Objectif 4 (maternelle) ou champ d'apprentissage 4 (élémentaire)</u></p> <p>Possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Des jeux collectifs traditionnels du type « Jacques a dit », « 1, 2, 3 soleil », « le chef d'orchestre », la « marelle », « les 3 tapes », « les déménageurs », etc. en prenant soin de respecter les distances entre joueurs et le non partage d'objets ; ○ Jeux de boules à la condition qu'il n'y ait pas de partage de boules entre élèves. <p>Déconseillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ A priori, les autres activités physiques relevant de cet objectif ou de ce champ en raison de la très grande difficulté à éviter les contacts entre élèves.

3.1 La mise en œuvre des APSA

La mise en œuvre concrète devra se faire en aménageant :

- Les espaces,
- Les organisations sociales (rôles, statuts),
- Les règles,
- Les temps de la séance

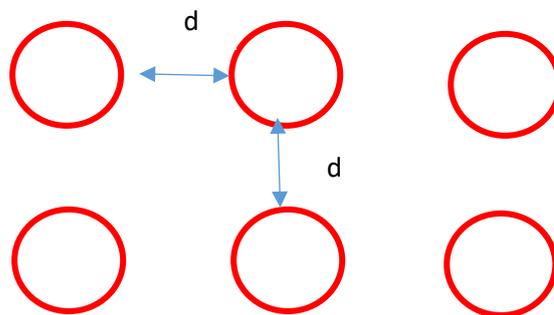
3.1.1 Aménagement des espaces

Bien distinguer les espaces de jeu des espaces d'écoute, d'attente et/ou d'observation

La zone d'écoute : elle doit permettre le respect des distances entre élèves. Pour respecter les distances nécessaires, elle devra faire aux environs de 20m² pour accueillir 15 élèves. Elle peut donc être assez étendue et empiéter sur les espaces d'évolution. Il faudra donc faire attention au matériel déjà en place.

La zone d'attente :

Exemple de zone d'attente :



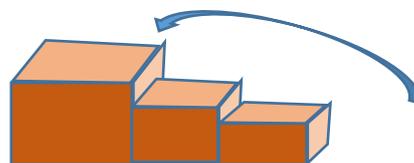
La distance (d) à respecter entre les zones d'attente est de 1m minimum.

Les zones d'évolution :

Pour l'ensemble des zones d'activité, les distanciations sociales de 5m (effort de basse intensité) ou de 10m (effort de forte intensité) doivent être respectées

Les dispositifs : Leur installation doit permettre le respect des distances tout au long de l'évolution des élèves et éviter que les élèves se croisent.

Les aménagements matériels : le principe est que les élèves ne posent pas leurs mains. Ainsi dans l'exemple d'un contrehaut, il faudra prévoir une progressivité de l'accès permettant de le faire sans pose de main.



3.1.2. Aménagement des organisations sociales (équipes, rôles, statuts)

Un nombre de joueurs réduit facilite le maintien des distanciations.

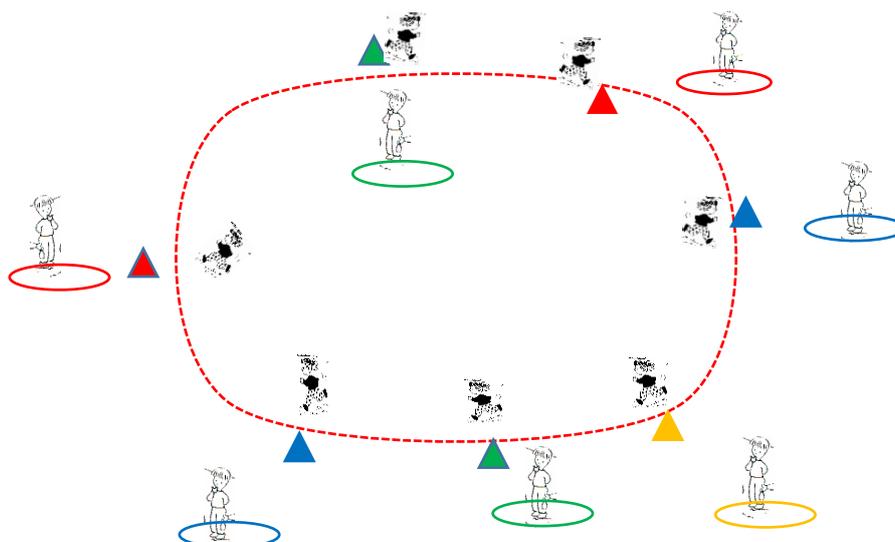
Les rôles sociaux peuvent être tenus à condition de respecter les règles de distanciation.

Quelques exemples d'organisation :

Pour de la course de durée :

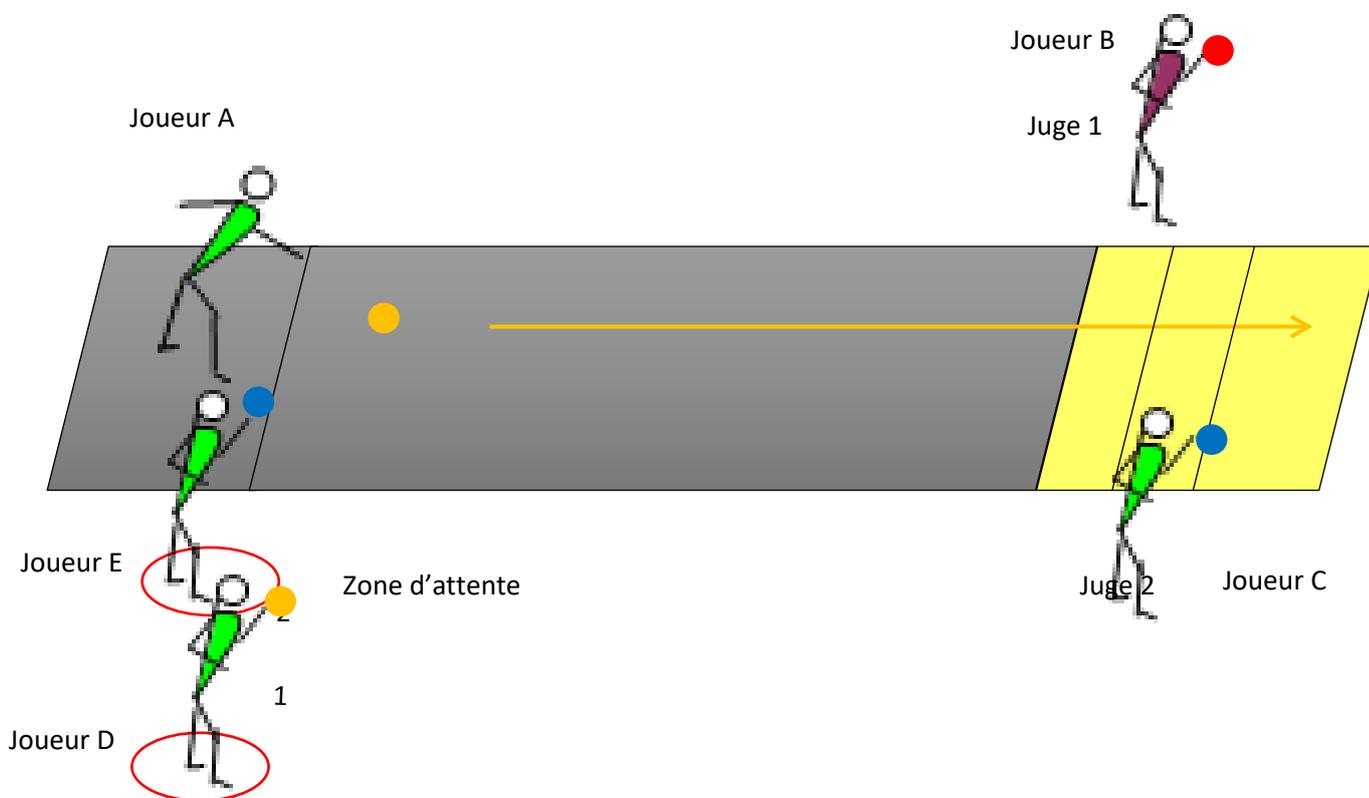
But : parcourir la plus grande distance en nombre de plots sans s'arrêter.

Dans la cour, au stade, 1 plot tous les 10m, un élève par plot, un observateur à 10m du plot d'où part le coureur qu'il observe.



Pour les jeux de boules :

En règle générale lors des modules de jeux de boules, on ne met en jeu qu'une seule boule par atelier. Dans le cadre actuel, ce n'est pas possible. Il est impératif que chacun possède sa boule, qu'elle soit identifiable et repérée. Chaque élève en a la responsabilité. Elle est désinfectée à l'aide d'une lingette au début de la séance.



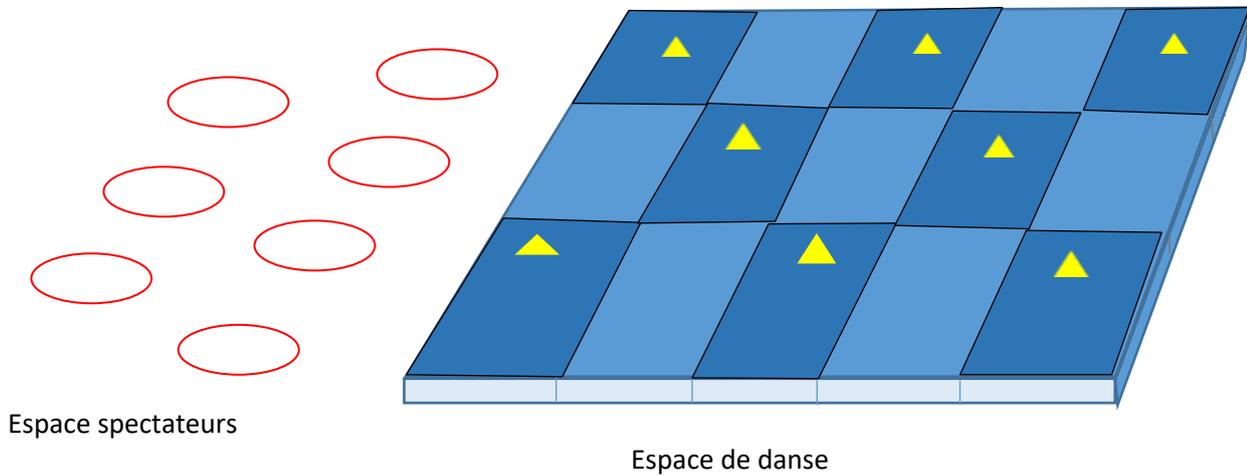
L'enseignant organise strictement les rotations. Elles sont préparées en classe.

Temps 1 : A lance sa boule, B et C jugent, D et E attendent.

Temps 2 : A ramasse sa boule, E se prépare à lancer, A et B jugent, C et D attendent, etc.

3 espaces sont organisés et fonctionnent en parallèle.

Pour un espace de danse ou de cirque : les efforts sont peu importants et doivent le rester, l'espace d'au moins 1m entre les élèves doit être respecté



Règles d'occupation de l'espace de danse :

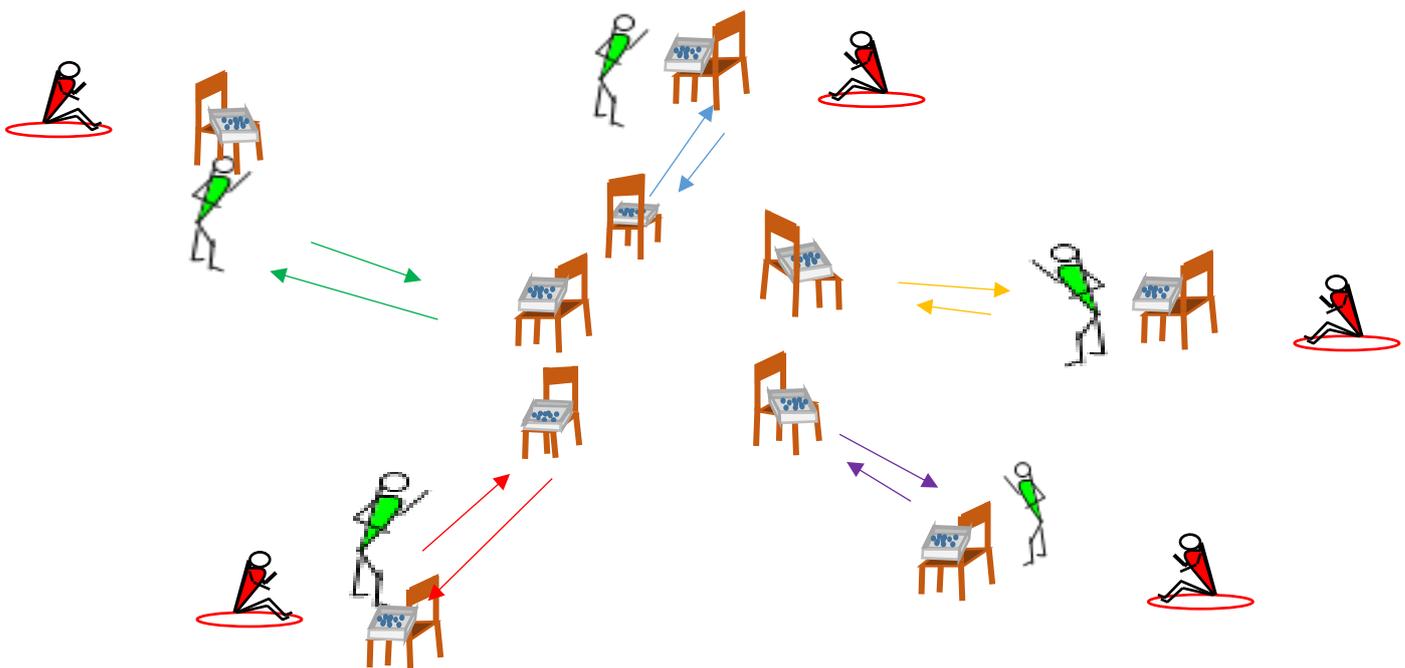
Si des déplacements ne sont pas nécessaires pendant la situation: un élève par tapis, occupation d'un tapis sur deux repéré par une coupelle.

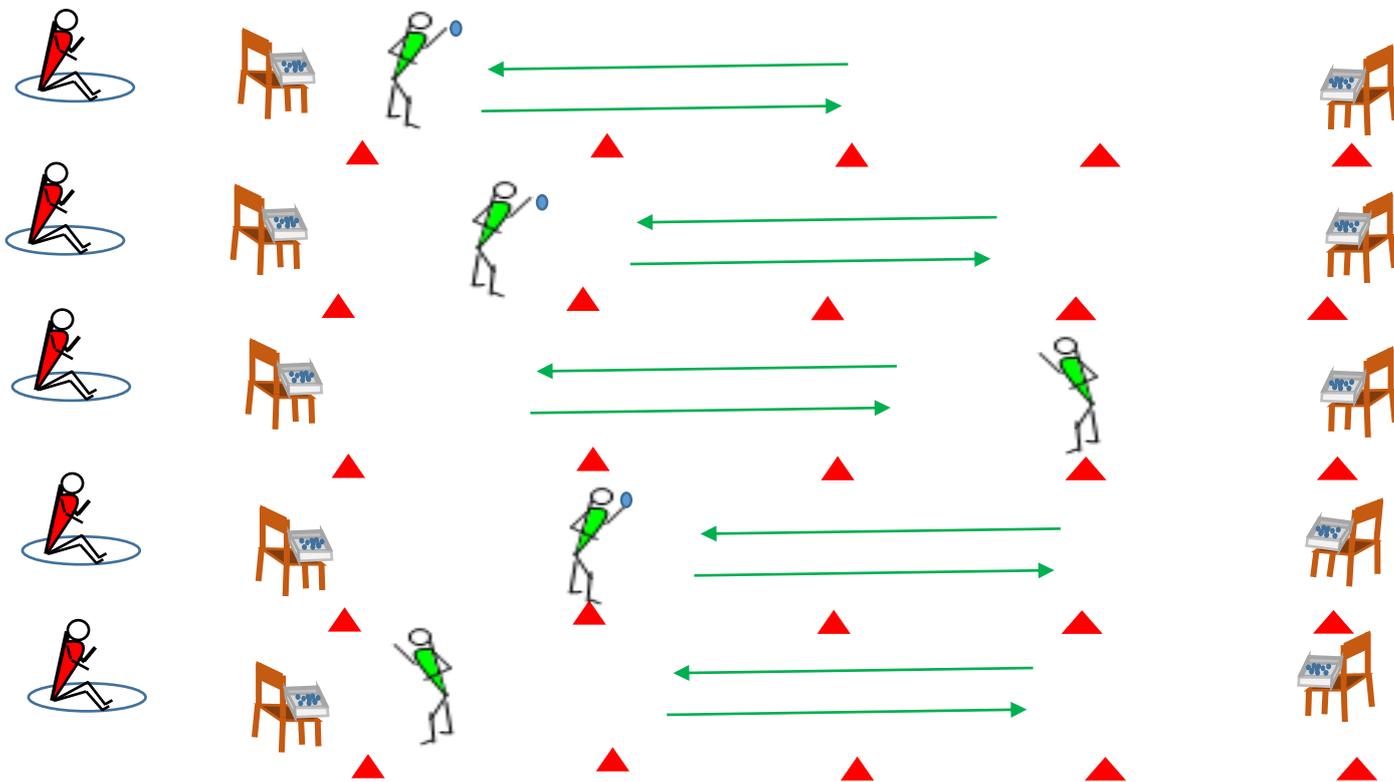
Si des déplacements sont nécessaires : les tapis utilisables sont repérés par une coupelle, les autres sont interdits, la règle d'un élève par tapis est maintenue.

Pour des jeux de transports d'objets en maternelle :

Disposer d'un stock de bouchons plastiques, buchettes, jetons en quantité suffisante et individualisés pour permettre aux élèves de jouer.

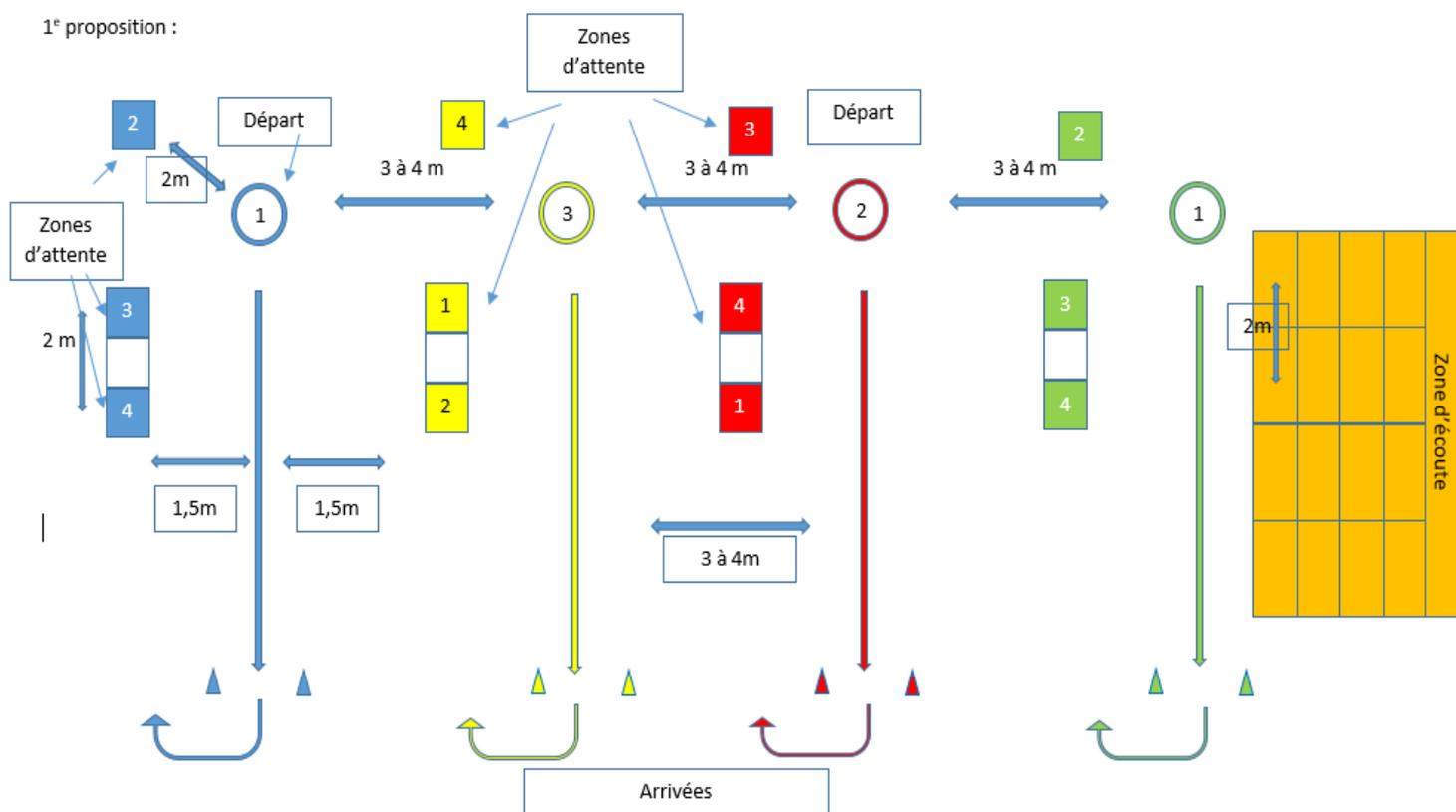
Il est possible de demander aux familles d'amener pour la rentrée, dans la liste du matériel individuel, une collection de 10 bouchons de bouteilles en plastique. Les buchettes font également parfaitement l'affaire.

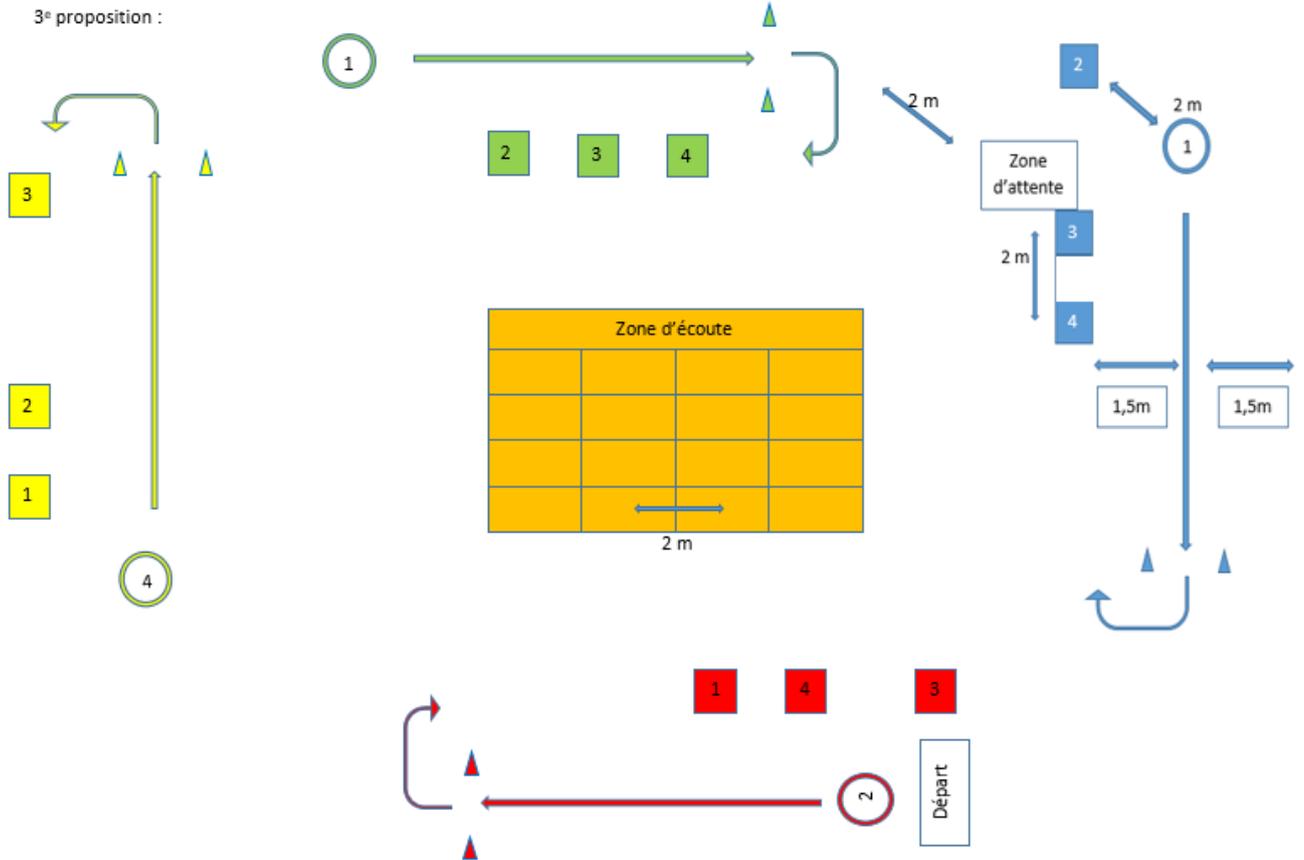
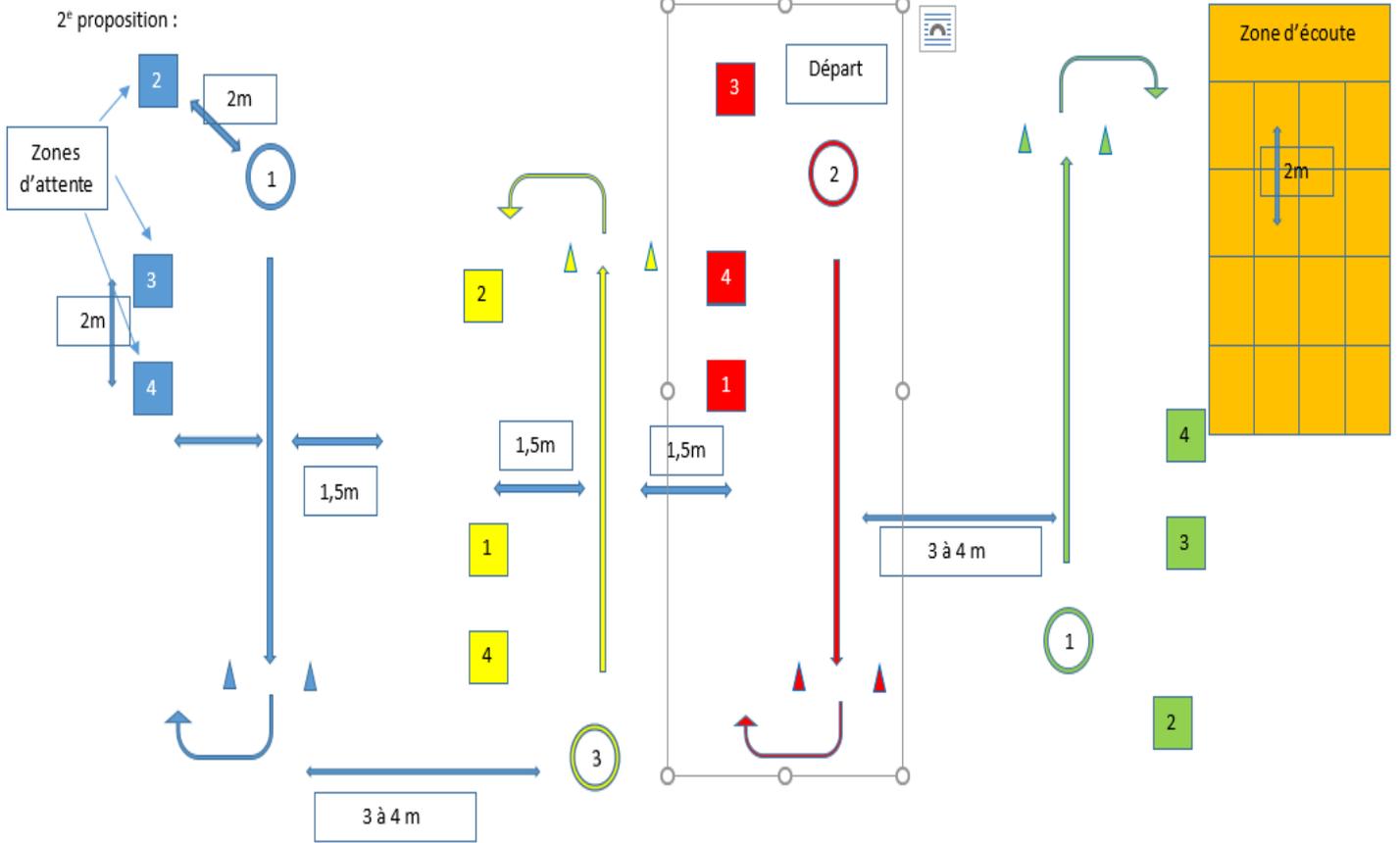




Pour les activités gymniques : des propositions à adapter.

1^{re} proposition :





3.1.3. Utilisation des objets :

Les objets utilisés sont strictement individuels. Ils peuvent être manipulés par les élèves à condition que :

- L'objet ait été désinfecté avant le début de la séance,
- L'enfant puisse facilement le repérer,
- L'élève soit le seul à le manipuler.

3.1.4. Adaptation des règles :

Quelques exemples d'adaptation possibles :

- Avec des effectifs de joueurs réduits (équipes de trois à quatre joueurs) ;
- Sans contacts ni échanges d'objets entre élèves ;
- Les rondes et jeux dansés ne se pratiqueront pas en « rondes » nécessitant de se tenir la main mais en individuel, avec un espace suffisant entre les élèves ; si on veut organiser une ronde, un repérage au sol est nécessaire
- L'ensemble des jeux où le résultat est obtenu en touchant un camarade, en conquérant un objet ou en le transportant parmi des adversaires n'est pas possible.

4. Des illustrations dans les différents objectifs et champs d'apprentissage

4.1 Objectif 1 ou champ d'apprentissage n° 1

4.1.1. SAUTER À LA CORDE

Voir tableau page suivante.

Objectif 1 ou champ d'apprentissage n° 1 : Sauter à la corde

Des conseils pour une pratique en sécurité :

Je prends bien soin de m'échauffer en courant tranquillement et en sautillant sans corde (à pieds joints, à cloche-pied, en fente, sur les côtés, en tournant sur moi-même, etc.) avant de travailler avec la corde.

Je me limite à des temps à 30 sec si je suis débutant (activité très énergétique).

Je conserve une distance de 5m par rapport à mes camarades
Je fais attention qu'aucun objet ne se trouve dans le rayon de rotation de ma corde.

J'ai le droit de m'arrêter si j'estime que j'ai mal « commencé ».
Je n'oublie pas de boire etde rester loin de mes camarades.

Des conseils sur les manières de faire :

Je dois regarder loin devant moi et non regarder mes pieds.
Cela me permettra de garder le dos droit ce qui est très important.

Je saute sur la pointe des pieds (moins traumatisant pour le dos) et non pas sur la plante des pieds.

Mes coudes sont collés au corps et ce sont les poignets qui tournent et pas les bras.

Quand je croise les bras, je dois chercher à écarter mes bras le plus possible pour pouvoir passer dans la corde.

But du jeu : sauter par-dessus une corde sans tomber

Consignes : après avoir vérifié que la corde convient à l'élève lui proposer de sauter à la corde en adaptant les sauts à son niveau de maîtrise.

Pour réussir, je dois : enchaîner le nombre de sauts ou le temps que je me suis fixés en respectant les manières de faire prévues.

Pour cette situation, j'ai besoin de :

Surface : un espace suffisamment dégagé pour permettre à chacun de sauter à la corde sans risquer le rapprochement avec les camarades les plus proches. Cet espace est ferme (pelouse, gazon, terre) sans être dur (béton)

Marques : de quoi délimiter des carrés individuels de 9m² minimum (3X3). Les éventuels observateurs (pour compter, aider à mieux réaliser, arrêter la situation quand le temps est écoulé) sont répartis à l'extérieur de ce carré et à l'opposé l'un de l'autre. Eviter des marques pouvant être glissantes (cerceaux par exemple).

Une corde à sauter par élève : si j'ai une corde chez moi, je peux l'apporter à l'école. Attention à la bonne longueur de corde. Pour m'assurer de la bonne longueur, il suffit de placer un pied au milieu de la corde. Les poignées doivent arriver aux environs des aisselles.

Sécurité sanitaire : je dois faire attention à :



Je reste éloigné de mes camarades, dans ma zone d'évolution.

Les pratiques collectives seront pour plus tard !

Variables pour faire évoluer la situation

Pour....	Description	Objectif recherché
Commencer	Demander à l'élève de faire passer sa corde d'avant en arrière sans sauter juste pour apprendre à tendre sa corde.	Améliorer la manipulation de la corde.

Commencer à sauter	Demander à l'élève de positionner sa corde derrière ses pieds joints, de faire un seul tour et de sauter une seule fois. Si cela est réussi, l'élève positionne à nouveau sa corde et réalise une nouvelle tentative.	Améliorer la coordination bras (faire tourner la corde) - jambes (sauter pieds joints).
Poursuivre	Demander à l'élève de réaliser d'enchaîner plusieurs sauts d'affilée. Limiter le temps de sauts à 30 sec pour des élèves débutants car cette activité peut être très vite fatigante pour les élèves débutants.	Améliorer la coordination bras-jambes. Lui permettre de repérer le moment où il faut déclencher le saut (à peu près au moment où la corde arrive dans le champ de vision de l'élève).
Sauter de manière plus difficile	Demander à l'élève de se déplacer (vers l'avant, l'arrière, sur les côtés) tout en continuant à sauter.	Améliorer la coordination générale. Améliorer l'automatisation par l'élève des actions nécessaires pour faire tourner la corde.
Encore plus difficile	Demander à l'élève d'effectuer des figures du type « le skieur » (sauts latéraux à pieds joints), le « flamand » (sauts avec montée d'un genou), croisé (simple, double ou triple), le double tour (2 tours de corde par saut), le « pélican » (en référence à l'article de Lydia Colin, Jacques Brouleau et Patrick Nuer, Revue EPS n° 382 4 ^e trim 2018)	Améliorer la coordination générale et développer des manières de sauter originales.
Pour garder une trace de mon action : un portable ou une tablette pour filmer ou prendre des photos des élèves en action		
Un petit plus : constituer un répertoire des différentes manières de sauter à la corde		

4.1.2. JEUX DE COURSES EN RELAIS

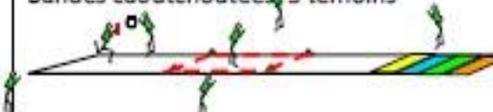
Ces situations de relais se prêtent particulièrement bien aux effectifs réduits et aux contacts interdits. Il importe d'essayer de conserver la mise en place des rôles sociaux qui peuvent faire l'objet d'un temps d'appropriation en classe. Après un temps d'apprentissage de la situation sur le terrain (apprendre les rôles sociaux, gérer les départs, les prises de performances), lorsque la situation fonctionnera, on la reproduira plusieurs fois de manière à pouvoir stabiliser les performances des équipes. Les autres situations permettront de s'entraîner à réagir au signal, créer de la vitesse, à prendre le relais (sans contact et sans transmission d'objet) et sans ralentir avant la fin de la course.

Adaptations :

Il n'y a pas de témoin à transmettre : les relayeurs démarrent dès que le relayé entre dans la zone de relais. Un juge peut donner le signal

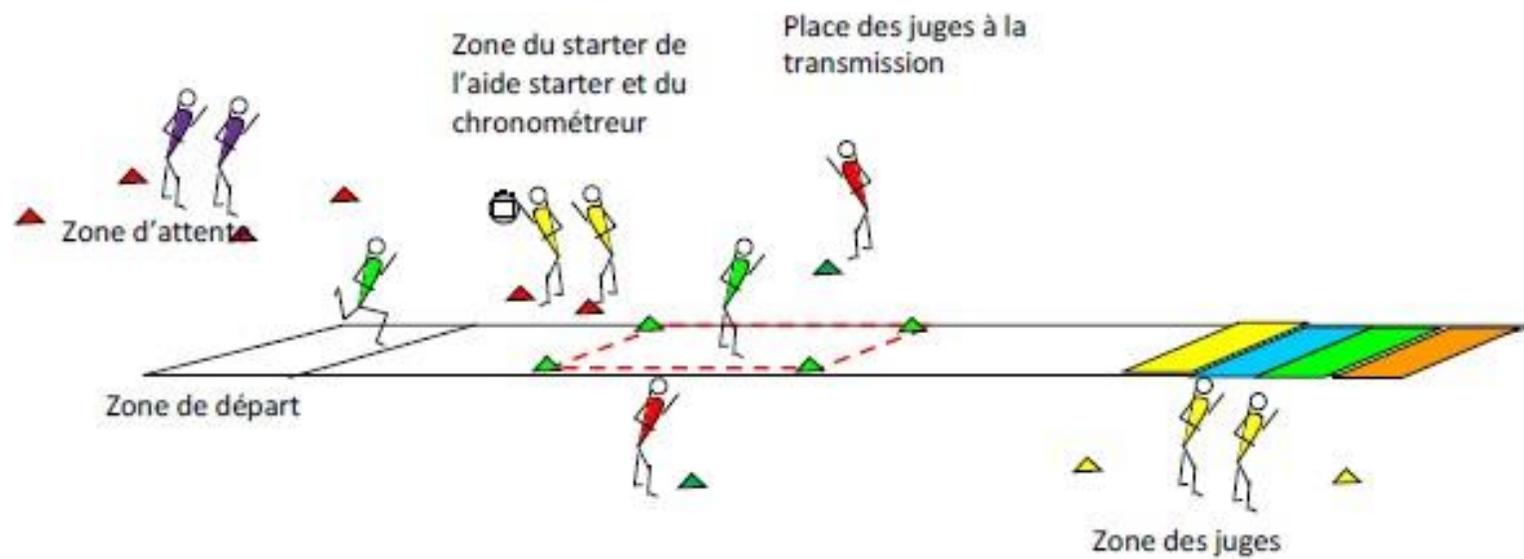
Les zones d'attentes et les zones réservées aux organisateurs, juges, chronométreurs sont suffisamment grandes pour respecter la distanciation.

Situation de référence au cycle 3

Objectif de la séance : S'engager collectivement dans des jeux de relais. Tenir des rôles différents pour s'assurer de la connaissance du résultat.				
<p>Objectif d'apprentissage pour l'élève (en termes de capacités, connaissances et attitudes) :</p> <p><u>capacités</u> : Course de vitesse : Réagir au signal, se mettre en action, maintenir sa vitesse, ne pas ralentir avant la fin de course. Relais : enchaîner une course et une transmission sans perdre le témoin. Transmettre le témoin sans qu'il ne s'arrête</p> <p><u>connaissances</u> : Connaître sa performance, connaître sa position dans la zone de transmission. Connaître les règles du jeu de relais. Connaître les règles de fonctionnement connaître les différents rôles</p> <p><u>attitudes</u> : accepter et respecter les règles. Se souvenir de sa performance avoir le souci d'en garder la trace. Accepter et tenir les différents rôles (starter, chronométrateur, juge de zone, observateur)</p>				<p>Sa place dans le module : REFERENCE</p> <p><i>En classe</i></p>
TACHE				
BUT	Dispositif humain et matériel	Critère de réussite	Manières de faire	Liens avec les autres disciplines
<p>Réaliser à deux la meilleure performance possible sur 12 secondes</p>	<p>Matériel : 30 plots, chasubles, 5 chronos Bandes caoutchoutées, 5 témoins</p>  <p>4 à 5 espaces de travail en parallèle de 40 à 50m Une zone de transmission délimitée de 15 à 20m de long au milieu du parcours Les zones d'arrivée sont situées entre 48 et 56m tous les deux mètres 5 équipes de 6 élèves Les équipes sont constituées de 3 binômes stables, affinitaires</p>	<p>la performance réalisée :</p> <p>la transmission du témoin dans la zone</p>	<p>Avant de recevoir le témoin, le relayeur est déjà en mouvement.</p>	<p><u>Expression orale</u> : présentation de la tâche sous forme d'affiche expression orale : Description par élèves : - que font les coureurs ? que font les élèves au bord de la piste ? Peut on définir précisément le rôle de chacun. <u>Production d'écrit</u> : fiche de poste : starter , chronométrateur, juge de zone But, organisation spatiale, humaine et temporelle, critères de réussite.</p> <p><u>Gestion de données</u> : analyses des performances en relais en comparaison aux performance en vitesse , mesure des progrès <u>mesures</u>: apprendre à chronométrer</p>

Course de relais

Situation de référence cycle 3



NOM des équipiers :

- { A.....
- { B.....
- { C.....
- { D.....
- { E.....
- { F.....

	Situation de référence				Performance que l'on fait le plus souvent
	1 ^{er} essai	2 ^{ème} essai	3 ^{ème} essai	4 ^{ème} essai	
A puis B					
B puis A					
C puis D					
D puis C					
E puis F					
F puis E					

Marques :

	Distance de la première marque à partir du départ	Distance de la deuxième marque à partir du départ
A puis B		
B puis A		
C puis D		
D puis C		
E puis F		
F puis E		

Adaptations : il n'y a pas de témoin à transmettre : le relayeur suivant démarre dès que le coureur franchit la ligne d'arrivée qui est décalée. Le top de départ est donné par un juge qui signale ainsi que la ligne d'arrivée est franchie.

Relais : des jeux pour jouer en relais

RELAJ EN ALLER RETOUR

Phase de structuration cycle 2

Phase de découverte Cycle 3 :

Objectif d'apprentissage pour l'élève :

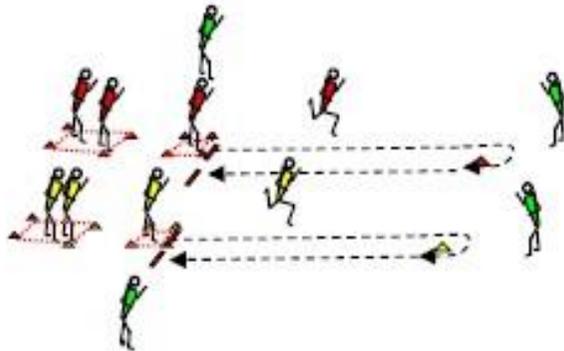
Capacités : Réagir au signal, se mettre en action, transmettre un témoin de relais. **Connaissances :** les règles de sécurité et de fonctionnement. **Attitudes :** Accepter les règles, les respecter. Tenir différents rôles.

L'enseignant donne le départ général des deux espaces de travail (un seul est représenté ici)

Matériel : une trentaine de plots, des chasubles, sifflet

2 espaces de travail avec deux couloirs chacun

Durée : 30 à 40 minutes



Par équipes de 6

Des plots

Des bandes caoutchouc

But

Pour les équipes : terminer le relais avant les autres équipes

Pour chaque élève : courir le plus vite possible et transmettre le relais

Consignes : respecter les couloirs
allers et retours

Critères de réussite

Pour les équipes :

Terminer le relais sans faire tomber le témoin
terminer avant les autres équipes

Variables sur : l'organisation humaine du relais : le relayeur fait un aller retour, l'équipe est répartie à chaque extrémité du parcours, chaque coureur ne fait qu'un parcours (aller ou retour)

L'espace : distance parcourue par le relayeur (durée maximale 7 secondes de course), en aller retour, virage autour d'un plot, ou virage moins serré

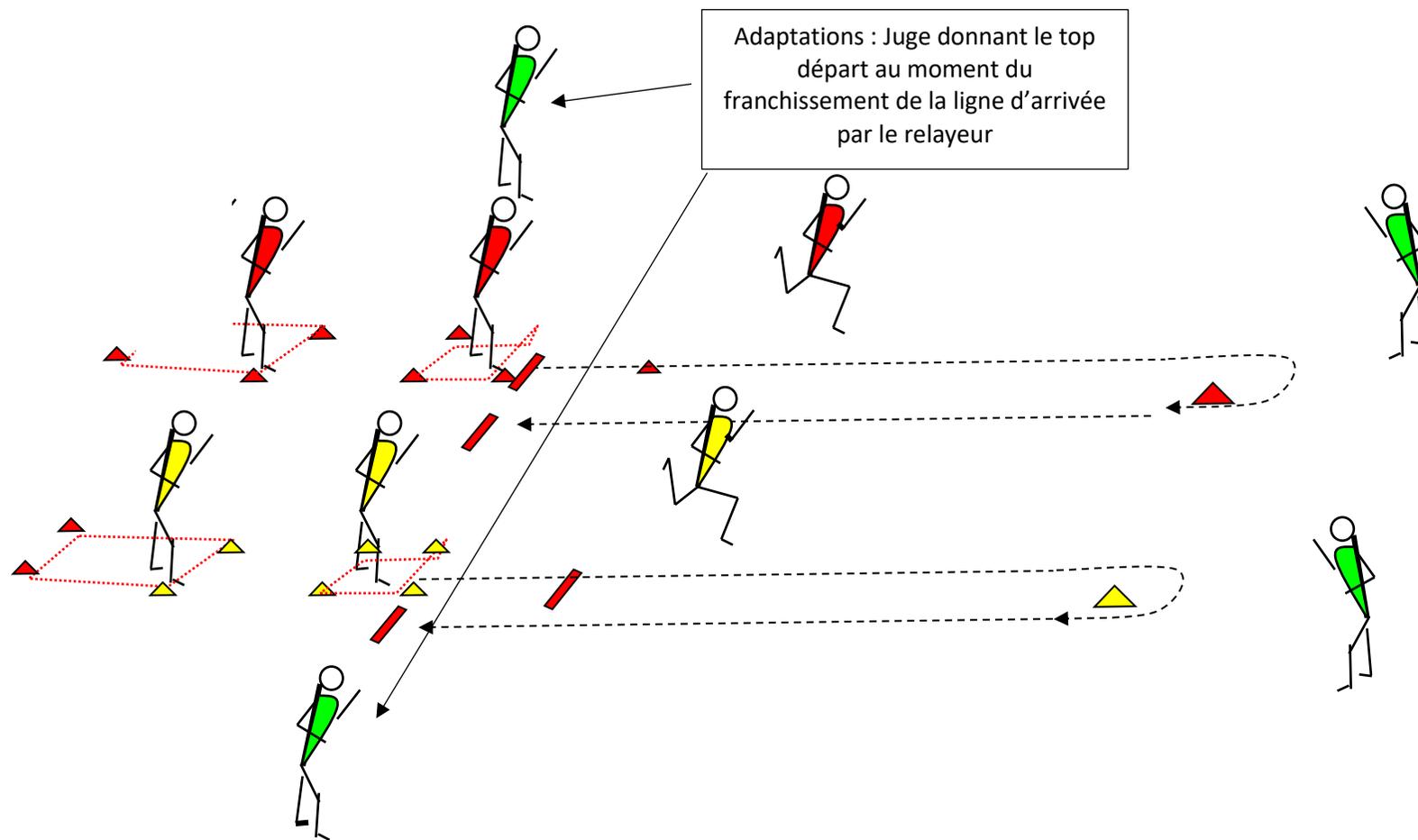
Liens avec les autres disciplines :

Avant dans la classe :

-Constitution des équipes : par l'enseignant

-présentation de la tâche sous forme d'affiche commentée par les élèves :

-que font les rouges ?, que font les verts ? que font les jaunes ? rôles. But, organisation spatiale, humaine et temporelle, critères de réussite



RELAIS BASQUE

Phase de structuration cycle 2

Phase de découverte cycle 3 :

Adaptations : il n'y a pas de témoin à transmettre : le relayeur suivant démarre dès que le coureur franchit la ligne d'arrivée qui est décalée. Le top de départ est donné par un juge qui annonce par un « top » que la ligne d'arrivée est franchie

Objectif d'apprentissage pour l'élève :

Capacités : Réagir au signal, se mettre en action, transmettre un témoin de relais. Connaissances : les règles de sécurité et de fonctionnement. Attitudes : Accepter les règles, les respecter.

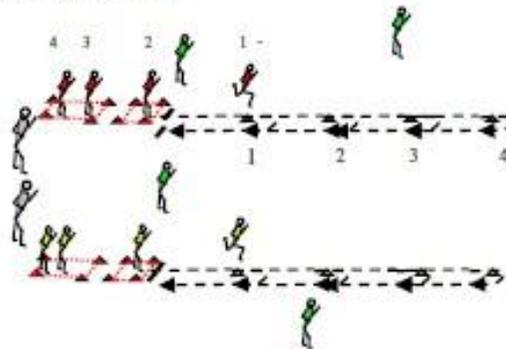
Tenir différents rôles

L'enseignant donne le départ général des deux espaces de travail (un seul est représenté ici)

Matériel : une trentaine de plots, des chasubles, sifflet

2 espaces de travail avec deux couloirs chacun

Durée : 30 à 40 minutes



Par équipes de 4 à 6 relayeurs

Des plots

Des bandes caoutchouc

Des foulards

Le premier relayeur revient après le premier plot, le deuxième relayeur après le deuxième plot, le troisième relayeur après le troisième plot, le quatrième relayeur après le quatrième plot.

But :

Pour l'équipe

Réaliser le parcours le plus rapidement possible.

- Pour battre les adversaires
- Pour réaliser une meilleure performance

Consignes :

Respecter les couloirs aller et retour, les zones d'attente et de départ

Critères de réussite :

- terminer le reliai sans faire tomber le témoin
- terminer avant les autres équipes

Variables sur :

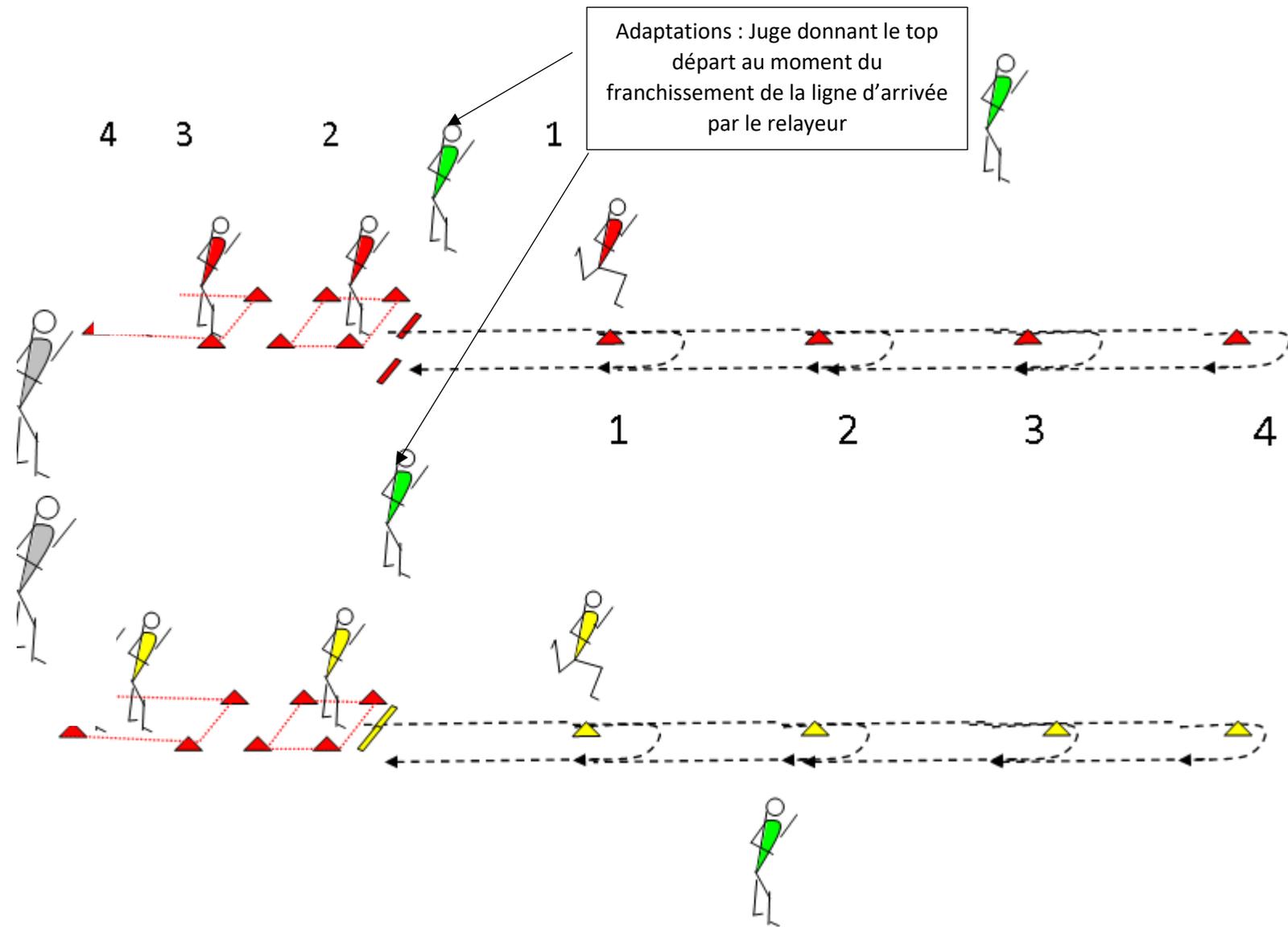
- Le nombre de relayeurs

- le nombre de passages : le reliai se déroule sur une rotation : 1/2/3/4, sur deux rotations : 1/2/3/4/1/2/3/4 sur une rotation en aller retour :1/2/3/4/3/2/1

-la longueur de l'espace entre deux plots : 1^{er} plot à 10m, puis espacement de 5, 7, 10m, espacement irrégulier des plots : 1^{er} plot à 10m puis un plot à 15m, un suivant à 25m, le dernier à 30m par exemple. Placer le plot n°4 et laisser l'équipe décider la place des 3 autres. Etre vigilant sur les durées de courses et donc à l'espacement des plots. Eviter qu'un aller retour dure plus de 8 à 10 secondes.

Complexification : l'enseignant définit un nombre de plots à passer par l'équipe (au moins 16). Tous les élèves courent au moins une fois. Ils doivent s'organiser pour se répartir le nombre de plots que chacun doit passer pour remplir le contrat. Le nombre maximal de plot à franchir par passage est de 4 du fait du dispositif.

Exemple : contrat : 16 plots. Elève 1 : 2 plots/ élève 2 : 4plots/ élève 3 : 3plots/ élèves 4 :3 plots/ Elève 1 : 2 plots/ élève 2 : 2plots



4.2 Objectif 2 ou champ d'apprentissage n° 2

4.2.1. ACTIVITES D'ORIENTATION DANS LA COUR

On peut trouver d'autres situations ou les modules d'enseignement complet aux adresses suivantes :

Cycle 1 : <http://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/eps/spip.php?article308>

Cycles 2 et 3 : <http://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/eps/spip.php?article437>

<http://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/eps/spip.php?article438>

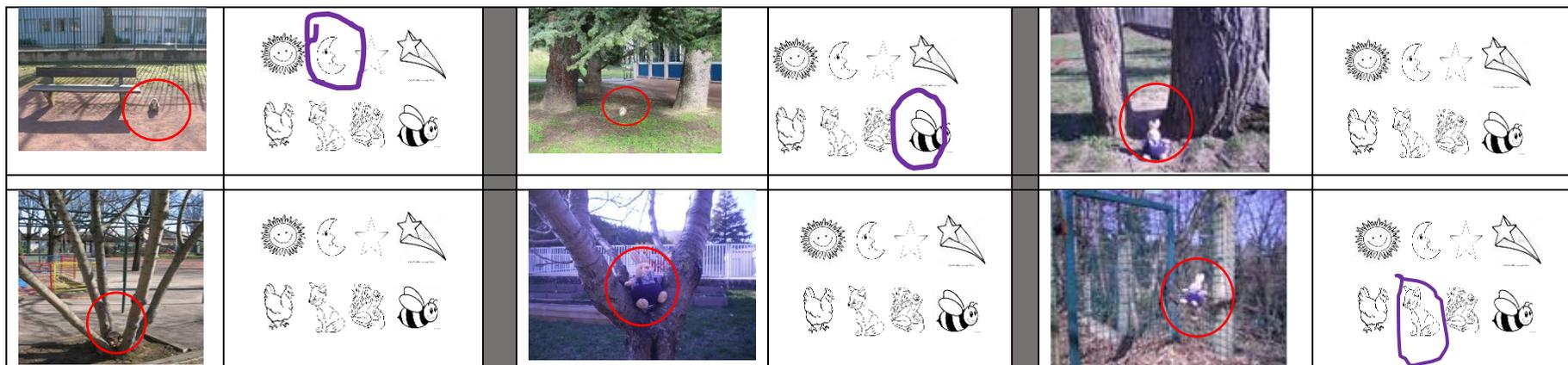
Matériels :

- Une série de photos (numériques) des espaces travaillés. Une plastification de ces photos permettra une utilisation prolongée et leur désinfection si nécessaire. Les emplacements des balises seront alors marqués par des gommettes que l'on pourra déplacer.
- Les balises : balles de tennis usagées sur lesquelles on placera un dessin facile à reproduire, des numéros ou des lettres, des objets de la classe, des fanions de couleurs diverses.

Règles de sécurité :

- Respecter les limites à ne pas franchir (lignes d'arrêt).
- Au signal de fin de jeu, revenir au point de départ, même si l'objet n'a pas été retrouvé.
- Ne pas ramener les objets ou balises, relever un code, un signe. Pour les plus petits, un symbole simple que l'on coche

Exemple de feuille de route en maternelle :



Principes d'organisation des dispositifs en activités d'ORIENTATION

- Un espace clos et délimité.
- Un espace plus ou moins connu.
- Une base d'orientation fixe.
- Un aménagement de l'espace si des contraintes sont posées.
- Un signal sonore pour indiquer le retour à la base d'orientation.

PROGRESSIVITE DES APPRENTISSAGES DANS LES ACTIVITES D'ORIENTATION : types de situations et caractéristiques

Types de situations	Description
Investir l'espace	<ul style="list-style-type: none"> • Les limites de l'espace sont matérialisées (plots, jalons) • La promenade pour connaître les limites de l'espace (lignes d'arrêt) • La chasse aux objets, la chasse aux bruits, pour oser se déplacer dans l'espace délimité • Le petit poucet : déposer des objets le long du chemin, retourner les chercher et se souvenir de ce qui est caché.
Suivre un chemin donné	<ul style="list-style-type: none"> • Les points de départ et d'arrivée seront matérialisés. • Les circuits : Un chemin est matérialisé par un repère continu dans l'espace choisi. Les élèves et l'enseignant suivent ce chemin. • Au fil de ce chemin, on commence le repérage d'éléments caractéristiques • L'accompagnement verbal de ces différents moments est essentiel pour conduire les élèves à conscientiser ce qu'ils ont appris : nommer les objets et ce qui les entoure. • Variables : longueur de chemin parcouru par les élèves, connaissance et dimensions de l'espace, possibilité de refaire le chemin sans la présence de l'enseignant (à 2) pour les MS et les GS
Suivre un chemin parmi d'autres	<ul style="list-style-type: none"> • Faire partir les chemins d'un même point de départ • Les circuits de couleurs (cf. les circuits/évolution de la tâche): plusieurs chemins sont installés, repérés par leur couleur □ Il s'agit de suivre le chemin désigné par l'enseignant et de ramener une preuve de son passage. • Variables: la longueur du chemin, la linéarité, le relief, chemins qui se croisent ou non
Identifier et utiliser des points caractéristiques	<p>La notion de point caractéristique est en construction, elle a été abordée dans les phases précédentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poser/retrouver : il s'agit d'aller poser un objet sur un point caractéristique, ou à l'intersection d'un point caractéristique et d'un chemin de revenir à la base puis de décrire son emplacement (PS MS) le chemin pour s'y rendre(GS). Par demi classe (PS), par deux l'un place, l'autre regarde puis refait (MS), l'un place et donne les informations orales à un camarade qui l'attend au départ (GS). • Variables : identification des points caractéristiques (photos micros ou macros, photo avec mise en relation, éléments situés sur un plan), forme de groupement : par demi classe, par deux. • Parcours photo : une base d'orientation. Les élèves partent à la recherche d'un objet, d'un code situé sur un point caractéristique. Ils reviennent ensuite à la base. C'est un fonctionnement en aller-retour. • Mini circuit : la possibilité, quand l'espace est bien connu d'enchaîner 2 ou 3 points successifs, sans revenir au point de départ, selon un ordre imposé ou non.
Opérer la relation entre l'espace, les éléments naturels et un codage plus complexe	<ul style="list-style-type: none"> • La situation suivante nécessite au préalable un travail de lecture de « carte ». La carte est un dessin de l'espace travaillé obtenu d'après photo panoramique de cet espace. • Parcours étoile : dans l'espace ont été placés (aux points remarquables) des balises avec un codage. Au pied de ces balises on trouve une possibilité de coder son passage (crayon, bouchons). Sur la carte de l'élève, les balises sont représentées. Au départ, l'enseignant entoure au crayon la balise que l'élève va devoir retrouver à l'aide de sa carte. A son retour, l'enseignant contrôle et donne une nouvelle balise à l'élève

Phase de découverte PS – MS-GS: LE PETIT POUCKET				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
<p>Investir l'espace</p> <p>Oser s'engager dans cet espace en petits groupes sans l'adulte.</p> <p>Retrouver un itinéraire simple.</p>	<p>Se promener et repérer des points caractéristiques où déposer des objets</p> <p>Aller chercher et ramener au point de départ le symbole d'un objet à la fois</p>	<p>Humain : Toute la classe avec l'enseignant puis par 2</p> <p>Matériel : Objets et codage de l'objet</p> <p>Les feuilles de route</p> <p>Espace : Un espace découvert et en partie boisé, avec des surfaces permettant la mise en place de plusieurs espaces de recherche.</p> <p>Cour de l'école (PS/MS/GS)</p>	<p>Toute la classe se promène sur les limites de l'espace de jeu et dépose des objets à des points caractéristiques. Puis par 2, les élèves vont relever un symbole à la fois.</p> <p><u>Variante :</u></p> <p>Une fois tous les symboles rassemblés, aller les reposer (même objet, même endroit) et recommencer le jeu</p>	<p>Rapporter le symbole au point de départ.</p> <p>Se souvenir de l'objet et du lieu où on l'a trouvé.</p>
En classe	<p>Identifier et nommer les différents éléments de l'espace d'évolution (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette)</p> <p>Verbaliser le vécu.</p> <p>Se représenter dans l'espace en train d'agir + dictée à l'adulte</p>			

Phase de découverte PS - MS – GS : LA CHASSE AUX OBJETS				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Investir un lieu nouveau à partir d'exploration d'espaces, de surfaces en utilisant des informations sonores. Habituer les élèves à agir en dehors de la présence du maître.	Ramener au point de départ un signe distinctif permettant de s'assurer que les élèves ont bien retrouvé les objets placés dans l'espace de jeu.	<p>Humain : Organiser la classe en plusieurs groupes (4) et un étalement des groupes sur le ou les espaces.</p> <p>Matériel : Des objets de couleurs différentes (autant de couleurs que d'équipes si possible). Et leur code associé (sur une feuille plastifiée ou sous pochette plastique).</p> <p>Espace : Un espace découvert et en partie boisé, avec des surfaces permettant la mise en place de plusieurs espaces de recherche.</p> <p>Cour de l'école (PS/MS), espace école (MS/GS)</p>	Le maître a placé dans un espace reconnue avant (lors de la situation du petit poucet, par exemple) une grande quantité d'objets (balles de tennis, lego, jouets...). Chacun rapporte le maximum de symboles au point de départ (1 seul symbole à la fois).	Revenir au point de départ avec les objets à rechercher.
En classe	Identifier et nommer les différents éléments de l'espace d'évolution (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette)			
	Verbaliser le vécu.			
	PS/MS : Se représenter dans l'espace en train d'agir + dictée à l'adulte MS/GS : représenter l'espace+ dictée à l'adulte			

Phase de structuration PS - MS – GS : POSER/RETROUVER				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Utiliser les notions de l'espace travaillées dans la situation « circuits 2 ^e phase » pour aller placer un objet et aider à retrouver cet objet.	<p>Pour le A : aller placer une feuille avec un symbole dans son secteur de jeu. Donner des informations pour que le joueur B la retrouve.</p> <p>Pour le B : ramener le code du symbole à l'aide des indications du A.</p> <p>Quand B a trouvé, A retourne chercher la feuille plastifiée, revient à la base d'orientation et pose la feuille dans une caisse. Quand toutes les feuilles ont été ramenées, on passe une lingette dessus, puis on recommence</p>	<p>Humain : La classe est divisée en binômes : A va poser une feuille avec un symbole. Avec les indications de A, B va le rechercher. S'il y parvient, il ramène juste le code en utilisant une feuille du même type que celle figurant en page 20.</p> <p>NB : L'espace de jeu est divisé en secteurs. Sur chaque secteur, plusieurs binômes peuvent travailler ensemble.</p> <p>Matériel : Des feuilles plastifiées à aller placer, une par binôme. Des feuilles pour relever les codes des feuilles plastifiées.</p> <p>Espace : Soit un espace connu un espace structuré par des éléments naturels (points remarquables), si certaines parties manquent d'éléments, on y installera des fanions numérotés. Cour de l'école (PS/MS), espace école (MS/GS)</p>	<p>On va placer une feuille dans l'espace de jeu avec la moitié de la classe. On donne des informations pour l'autre moitié qui va rechercher l'objet.</p> <p><u>Variantes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Par binôme, mais l'oral est interdit, explication à l'aide d'un dessin, d'un schéma. 	Trouver la feuille sans autre information que celles données par le binôme.
En classe	<p>PS/MS : Décrire l'espace. Décrire la position d'un objet par rapport à un autre. MS/GS : Idem + Identifier et nommer les éléments de l'espace ⇒MS : travail sur la photo aérienne et sur le dessin en perspective cavalière ⇒GS : idem + sur le plan</p>			

Phase de structuration PS - MS – GS : LES CIRCUITS JALONNES				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Investir un espace nouveau à partir de circuits. Habituer les élèves à agir en dehors de la présence du maître.	Refaire sans se tromper un parcours déjà réalisé.	<p>Humain : Organiser la classe en plusieurs groupes (4) et un étalement sur le ou les parcours. Matériel :</p> <p>Du matériel de balisage : papier crépon, jalons (bouts de laine de couleur que l'on va suivre).</p> <p>Des feuilles plastifiées avec des symboles et un repérage de couleur (trace de feutre sur la feuille différente (autant que d'équipes).</p> <p>Espace :</p> <p>Un espace découvert, un parc, (C2 et C3) avec des chemins permettant la mise en place de plusieurs circuits.</p> <p>Cour de l'école (PS/MS), espace école (MS/GS)</p>	<p>Toute la classe marche avec le maître. La classe réalise un circuit matérialisé par des jalons. La classe est divisée en 4 groupes. Chaque groupe de couleur, pendant cette reconnaissance, pose sur le circuit 4 ou 5 feuilles de la couleur du groupe. Puis chaque groupe, va tenter de retrouver les feuilles d'un autre groupe. Il est donc demandé à ce groupe de retrouver les feuilles de couleur Le circuit peut se faire dans le même sens ou dans un autre sens.</p> <p><u>Variante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • On réalise d'abord les circuits avec le maître, on pose ses feuilles, puis on retourne les chercher en équipe, sans lui. • On va chercher les feuilles d'une autre équipe sur le même circuit. • Puis sur le même circuit mais en sens inverse. 	Revenir au point de départ avec les objets qui correspondent au groupe.
En classe	<p>PS/MS : Décrire l'espace. Décrire la position d'un objet par rapport à un autre.</p> <p>MS/GS : Idem + Identifier et nommer les éléments de l'espace ⇨ MS : sur la photo aérienne et le dessin en perspective cavalière ⇨ GS : idem + sur le plan</p>			
	<p>PS/MS : Décrire les chemins pris.</p> <p>MS/GS : Verbaliser les manières de faire (MS). Observer les manières de faire qui permettent de réussir la tâche (GS)</p>			

4.3 Objectif 3 ou champ d'apprentissage n° 3

4.3.1. RONDES ET JEUX DANSES

Les différentes rondes et jeux dansés peuvent être mis en place avec les élèves de cycle 1

Vous trouverez les pistes audios correspondantes sur le site des CP EPS du Rhône : <http://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/eps/spip.php?article439>

Texte dit ou chanté LE PETIT BOIS		PS	MS	GS
Tout là-haut, là-bas Savez-vous ce qu'il y a ? Clap clap Tout là-haut, là-bas Savez-vous ce qu'il y a ? Clap clap Il y a p'tit bois, un p'tit bois d'amour, mesdames, Il y a p'tit bois, un p'tit bois d'amour, il y a.	Variété	Marcher/s'arrêter Faire des pas de géant/des pas de fourmis	Marcher en AV/en AR/côté au clap S'arrêter, taper différemment (mains, cuisses, poitrine, pieds...) Sautiller, glisser	Marcher 4 pas en AV/en AR Marcher et faire qqc avec une partie du corps
Dedans ce p'tit bois, Savez-vous ce qu'il y a ? Clap clap Dedans ce p'tit bois, Savez-vous ce qu'il y a ? Clap clap Il y a un p'tit arbre, un p'tit arbre d'amour, mesdames, Il y a un p'tit arbre, un p'tit arbre d'amour, il y a.	Espace	Espace délimité Déplacement libre	Espace orienté (salle) : début et fin face aux spectateurs	Se tourner vers les spectateurs au clap En ronde, en ligne
Et sur ce p'tit arbre, Savez-vous ce qu'il y a ? Clap clap Et sur ce p'tit arbre, Savez-vous ce qu'il y a ? Clap clap Il y a un oiseau, un oiseau d'amour, mesdames, Il y a un oiseau, un oiseau d'amour, il y a.	Temps	Sur la voix qui adapte la vitesse pour laisser du temps entre les phrases		Tempo rapide/lent
	Relation	Seul, à l'unisson	Au clap, taper dans ses mains en tournant sur soi-même pour voir les autres dans l'espace	En canon

AVANT

Écoute de la comptine : compréhension du lexique, observation de la structure.
Énoncé des règles de fonctionnement : *on est immobile est silencieux au début et à la fin, on agit dans les limites de l'espace de danse, le début et la fin sont indiqués par un signal sonore* (toujours le même avec des jeunes élèves).
Énoncé de la tâche : le but, le dispositif, les critères de réussite, les manières de faire pour réussir.
Invention de nouvelles paroles avec/sans inducteurs : maison, jardin, classe... Invention de nouvelles variantes (voir ci-dessous), combinaison de variantes.
Mémorisation d'une phrase dansée (début immobile – 1 à 4 actions – fin immobile).

APRES

Rappel des actions à différents niveaux (cf la marguerite des impressions) : les émotions, les actions, les critères de réussite, les trouvailles, les obstacles/difficultés, les progrès.
Projet pour la séance suivante
Traces pour constituer le répertoire des actions de la classe : photos, dessins, codage
Représentation de l'espace : maquette, dessin, ...
Représentation du corps en action : pantin, dessin,...

DANSONS LA CAPUCINE

Texte dit ou chanté ou en musique	Variété et variation des actions
Dansons la capucine Y'a pas de pain chez nous Y'en a chez la voisine Mais ce n'est pas pour nous You	Variété Déplacements : En marchant, en faisant des grands pas, des petits pas, en sautillant, en marchant en avant, sur le côté... en glissant Sur You ! Temps d'arrêt ; temps d'arrêt et frapper dans ses mains ; temps d'arrêt, accroupi remonter ; Temps d'arrêt Accroupi, tape au sol, remonté Tourner sur soi Tourner au bras d'un camarade
Dansons la capucine Y'a pas de vin chez nous Y'en a chez la voisine Mais ce n'est pas pour nous You	Espace En dispersion En file En ronde Changements de sens
Dansons la capucine Y'a du plaisir chez nous On pleure chez la voisine On rit toujours chez nous You	Temps Arrêt net sur You Frappe dans les mains sur You Démarrer très lentement le tempo de la chanson, puis accélérer au deuxième tour...
	Relation Sur You, faire un signe de la main à un autre enfant dans l'espace

JEAN PETIT QUI DANSE

Texte dit ou chanté ou en musique	Variété et variation des actions
Jean petit qui danse Jean petit qui danse Avec le doigt, il danse Avec le doigt, il danse Avec le doigt, doigt, doigt Ainsi danse Jean petit	Variété Tour sur soi au refrain Mode de déplacement marcher en avant, en pas chassés, 3 pas en avant 3 pas en arrière Différents gestes pour les différentes parties du corps
Jean petit qui danse Jean petit qui danse Avec la main, il danse Avec la main, il danse Avec, la main, main, main, Avec le doigt, doigt, doigt Ainsi danse Jean petit	Temps Temps d'arrêt pour faire ce qui est demandé Les enfants frappent dans leurs mains à « Ainsi danse Jean petit »
Ajouter une partie du corps : le pied, la tête.	Espace En dispersion ; en file
	Relation Un chef d'orchestre Un meneur, un mené

UN ELEPHANT CA TROMPE

Texte dit ou chanté ou en musique	Variété et variations des actions
<p>Un éléphant ça trompe, ça trompe Un éléphant ça trompe énormément Refrain : La la la la la la lère La la la la la la</p> <p>Un p'tit moineau sautille, sautille Un p'tit moineau sautille énormément Refrain</p>	<p>Variété : Les gestes : Des éléphants qui trompent, des moineaux qui sautillent, des kangourous qui sautent, des chevaux qui galopent, des souris qui trottaient, des enfants qui dansent Les déplacements sur les refrains en fonctions des verbes d'action proposés : marcher, glisser, tourner</p>
<p>Un kangourou ça saute, ça saute Un kangourou ça saute énormément Refrain</p>	<p>Temps Déplacement sur les refrains et gestes réalisés sur place Des déplacement lents et des gestes rapides, ou inversement</p>
<p>Un p'tit cheval galope, galope Un p'tit cheval galope énormément Refrain</p>	<p>Espace En dispersion Dans des espaces précis où les moineaux sautillent, les kangourous sautent, les chevaux galopent...</p>
<p>Une p'tite souris trotte, trotte Une p'tite souris trotte énormément Refrain</p> <p>Un p'tit enfant ça danse, ça danse Un p'tit enfant ça danse énormément</p>	<p>Relation Seul , puis par deux en file (un meneur, un mené)</p>

Vers une démarche de création aux 3 cycles en danse ou en arts du cirque aux cycles 2 et 3.

L'organisation de l'espace ne doit pas induire des pratiques de reproduction d'un modèle adulte par les élèves. Les propositions visant à faire apprendre et reproduire des mouvements aux élèves ne correspondent pas aux attendus des programmes. L'organisation de l'espace ne doit pas induire de telles pratiques.

Dans le contexte actuel on peut, à partir de quelques contraintes simples données aux élèves, les amener à trouver, enrichir, transformer leurs réponses initiales.

Les situations proposées en danse peuvent être utilisées comme :

- Des situations de découverte : peu de contraintes, on suscite le mouvement, on met tous les élèves en réussite en respectant le début et la fin immobiles et silencieux
- Des situations de référence : début, fin marqués, concentrés, critère de réussite observés par des spectateurs
- Des situations d'apprentissage : des contraintes pour enrichir et transformer la gestuelle au service d'une communication

Les conditions d'une écoute et d'un regard attentif de tous les élèves sont requises. On insistera sur la construction des rôles acteurs/danseurs et spectateurs :

Acteurs danseurs : Sur scène la situation démarre après avoir obtenu l'immobilité et le silence de chacun. La fin de la situation est marquée par un temps immobile et silencieux.

L'enseignant peut matérialiser la fin de ce temps par un signal sonore ou visuel.

Spectateurs : immobiles, silencieux, ils ont quelque chose à regarder : critère de réussite, attitude immobile et silencieuse des danseurs au début et à la fin de la situation...

situation	description	Des variables pour déplier la situation, l'enrichir			
		temps	espace	relation	énergie
Les statues	<p>Dispositif : un groupe danseurs un groupe spectateurs un espace de danse, un espace spectateurs. Les danseurs sont au départ immobile silencieux, finissent immobile silencieux. Lorsque la musique commence, on se déplace sur son tapis</p> <p>But : Lorsque la musique s'arrête, on prend une position de statue.</p> <p>CR : les spectateurs reconnaissent la statue conforme aux contraintes données</p> <p>Donner des contraintes pour réaliser la statue et sur le déplacement est facilitant</p> <p>Progressivité : des contraintes sur la statue puis sur le déplacement</p> <p>Exemple de contraintes : Statue : un pied et un coude au sol, les épaules et un pied au sol... Déplacement : marcher, glisser, tourner</p>	<p>Déplacements et mise en place de la statue au ralenti/ en accéléré</p> <p>Déplacement lent/ mise en place de la statue en accéléré</p>	<p>Déplacement très grand</p> <p>Ou très près du sol</p> <p>De grands ou de petits déplacements</p> <p>Travailler sur les contrastes</p> <p>Varier haut/bas, fond du tapis avant du tapis</p>	<p>Prendre le regard d'un camarade sur la scène</p> <p>S'arrêter dans la position statue, lâcher le regard, repartir</p> <p>1 immobile regard tourné vers 2,</p> <p>2 fait son déplacement et sa statue, s'arrête. 1 refait la même chose : Progressivité : d'abord la statue, puis le déplacement et la statue</p>	<p>Une statue en pierre</p> <p>Indéformable immobile</p> <p>Une statue en cire : le soleil arrive, elle fond</p> <p>le froid arrive, elle se solidifie, bouge de moins en moins jusqu'à s'arrêter</p>
Les papiers volent toujours	<p>Dispositif : un groupe danseurs un groupe spectateurs un espace de danse, un espace spectateurs. Les danseurs sont au départ immobile silencieux, finissent immobile silencieux. Lorsque la musique commence, le danseur fait voler son papier</p> <p>Ne jamais le tenir dans sa main pendant la danse</p>	<p>On peut travailler à la recherche d'un mouvement lent et ample pour tenir le papier en équilibre et en l'air ou au</p>	<p>On peut rechercher à tenir le papier haut dans le ciel ou au contraire aller le rechercher au plus près du sol</p>		

	<p>But : maintenir le papier en l'air le repousser, le tenir en équilibre précaire avec les différentes parties du corps.</p> <p>CR : le papier ne tombe pas au sol</p>	<p>contraire par des mouvements rapides et saccadés</p>	<p>Après avoir travaillé avec le papier, on reproduit son mouvement plusieurs fois, puis on le refait sans le papier</p>		
La rencontre	<p>Dispositif : un espace de danse, un espace spectateurs. Un duo danseur pour un duo spectateur, un spectateur regarde un danseur</p> <p>Avant de démarrer les danseurs se mettent d'accord pour constituer les duos sans le communiquer avec les spectateurs. Chaque duo se met d'accord pour savoir qui mène la rencontre. Chaque élève rejoint son tapis sur l'espace de danse. Au démarrage de la musique, les duos prennent leur regard, danseur A mène, Danseur B reproduit. Un exemple d'action pour démarrer : descendre au sol et remonter à sa position initiale</p> <p>But : meneur : descendre (en huit temps) jusqu'au sol et remonter (en huit temps), mené : reproduire le mouvement du meneur</p> <p>CR: C'est réussi si les danseurs sont restés à l'écoute les uns des autres, les spectateurs ont pu voir l'immobilité et le contact visuel gardé. Reconnaître les duos</p> <p>Attention : contrainte de ne pas mettre les mains au sol</p>	<p>Descendre au sol sur huit temps, sur 6 temps, sur 4 temps...</p> <p>Ou sur 12 temps, 16 temps</p> <p>Puis remonter idem</p>	<p>On peut proposer, une fois que le descendre et remonter est construit</p> <p>Proposer un mouvement en haut avant de descendre (tourner par exemple) et un mouvement en bas (tourner , idem par exemple)</p>	<p>Les duos sont constitués avant le début de la danse</p> <p>Puis peuvent se faire en prenant le regard de l'autre :</p> <p>Temps 1 chacun sur son tapis se déplace sur son tapis en cherchant le regard de qqun, le prend, le tient, puis enclenche la descente vers le sol. Après la remontée, on se remet à se déplacer sur ton tapis pour prendre le regard de quelqu'un d'autre</p>	
Les 3 verbes	<p>But : écouter le verbe et chercher à l'illustrer par un déplacement ou un mouvement</p> <p>Dispositif : Les élèves sont répartis dans l'espace et vont devoir danser sur l'espace disponible (leur tapis ou plus s'il y a suffisamment d'espace). Ils sont séparés des autres danseurs par une distance d'au moins 2m. L'élève observateur est séparé de « son » danseur par une distance de 2m.</p> <p>Déroulement : L'enseignant propose un verbe (tourner, sauter, marcher, sautiller, se rencontrer,</p>	<p>Les mouvements ou déplacements peuvent être lents, rapides, accélérés, ralentis, effectués sur un rythme régulier ou irrégulier, cadencés, répétés, etc.</p>	<p>Des mouvements de grande amplitude, impliquant tout le corps ou n'impliquant qu'une partie du corps (voire seulement les mains qui miment) ; effectués vers l'avant, en arrière, sur les côtés, en diagonale, en haut, à hauteur d'élève, en bas, etc.</p>		<p>Les mouvements ou déplacements peuvent être soudains, « explosifs », effectués de manière prolongée (en continu),</p>

	<p>chuter, etc.). Chaque danseur illustre le verbe à sa manière. Il faut laisser du temps aux élèves pour qu'ils puissent trouver différentes façons de danser ce verbe. Un 2^e verbe est proposé de la même façon puis un 3^e. L'élève peut également s'inspirer des « trouvailles » de ses camarades. L'enseignant peut filmer ou photographier les « trouvailles ».</p> <p>Dans un 2^e temps, l'élève choisit les 3 actions qu'il souhaite danser et montrer à son camarade.</p> <p>Manières de faire : libres</p> <p>Critères de réussite : c'est réussi si l'élève réalise une phrase gestuelle composée de 3 actions illustrant verbes.</p>	<p>Pour aider les élèves à ne pas effectuer leurs mouvements ou déplacements trop vite, leur demander de compter plus ou moins lentement jusqu'à 8 par exemple)</p>			<p>saccadés, dégoulinant, etc.</p>
--	---	---	--	--	------------------------------------

De nombreuses autres situations pédagogiques sont disponibles sur le site des CP EPS du Rhône à l'adresse suivante : <https://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/eps/spip.php?article261>

4.3.2. ACTIVITES GYMNIQUES

Pour le cycle 1, des outils peuvent être consultés sur la page : <https://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/eps/spip.php?article193>

Pour les cycles 2 et 3, des outils peuvent être consultés sur la page : <https://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/eps/spip.php?rubrique154>.

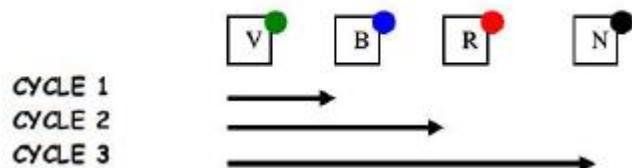
Les propositions qui suivent sont issues du travail du groupe ARIP sur les activités gymniques piloté par Christine Charvet-Néri en 2011. Elles sont destinées à permettre de construire et d'enrichir le répertoire moteur gymnique des élèves. Les actions gymniques proposées ci-dessous concernent uniquement les actions de « marcher », « s'équilibrer » et « sauter ». Les actions de rouler et de se renverser pourraient conduire à des risques de contamination croisée par la pose des mains sur les mêmes parties des parcours.

Pour chacune des propositions figurent les obstacles rencontrés, les principes d'action (les grands principes relatifs aux manières de faire à mettre en œuvre pour réussir l'action), une déclinaison des formes et des niveaux de pratique, et les critères de réussite).

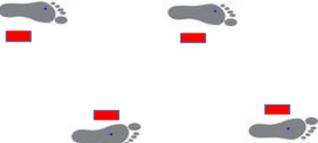
Il est proposé une progressivité dans les difficultés qui demeure relative. Cette liste de difficultés n'est pas exhaustive et doit être comprise comme un répertoire dans lequel l'enseignant va pouvoir puiser pour construire ses propositions.

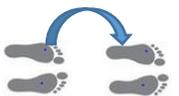
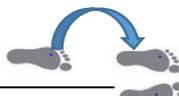
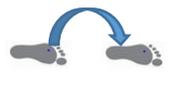
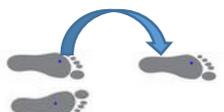
4 niveaux de difficulté sont proposés :

QUATRE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ IDENTIFIÉS



Il est important de respecter les étapes d'acquisition. Les actions du niveau vert sont souvent une étape nécessaire pour la maîtrise des autres niveaux de difficulté. Il est nécessaire de développer conjointement les attitudes et les connaissances, conditions nécessaires pour acquérir les compétences générales visées par les programmes d'EPS.

	Action à réaliser	Illustration	Critères de réussite	Complexifier
MARCHER	Marcher sans sortir de la zone		Je ne pose aucun pied hors de la zone	Voir proposition suivante
	Marcher dans une zone étroite		Je ne pose aucun pied hors de la zone	<ol style="list-style-type: none"> 1. Resserrer l'espace de marche 2. En déplacement sur le côté 3. En marche arrière
	Marcher, se baisser et se relever sans sortir de la zone ou sans sortir du cerceau qui signale l'endroit où je dois me baisser		Je dois me relever sans sortir de la zone ou du cerceau	<p>En rapprochant les zones :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Passer d'une zone à l'autre en faisant un grand pas 2. Idem en jouant sur l'écartement des zones (attention aux cerceaux qui peuvent être glissants)
	Marcher en décalant la pose des pieds vers l'extérieur		Je pose mes pieds près des repères prévus sans tomber	En écartant modérément les repères pour faire de plus grands pas
	Marcher sur une poutre basse		Je traverse entièrement la poutre basse sans tomber	<p>En pas chassés (marchés)</p> <p>En marche arrière</p>
	Marcher sur des poutres basses		Je traverse les 2 poutres basses sans tomber	

FRANCHIR	Franchir des obstacles bas (en marchant, pas de course)		Je passe de l'autre côté sans toucher l'obstacle	Augmenter modérément la hauteur des obstacles
	Franchir des obstacles bas	 En posant mes pieds de part et d'autre des obstacles (jambes écartées)	Je ne touche pas les obstacles	
	Monter sur des obstacles puis les franchir	 Attention, l'obstacle ne doit pas être trop haut (pas d'utilisation des mains)	Je franchis les obstacles sans tomber	Faire varier l'espace entre les obstacles Faire varier la hauteur des obstacles.
RESTER EN EQUILIBRE D'autres propositions figurent dans les tableaux suivants	Rester immobile sur ses deux pieds	A l'endroit prévu (délimité par un cerceau, par des lattes, des tissus)	Mes pieds ne bougent pas pendant la durée de l'équilibre	
	Rester immobile sur un seul pied	A l'endroit prévu	Mon pied ne bouge pas pendant la durée de l'équilibre	La plante du pied libre vient se poser au niveau du genou de la jambe d'appui Demander 2 équilibres enchaînés, sur pied gauche puis sur pied droit
	Rester immobile en fente avant	A l'endroit prévu	Je ne mets pas ma main au sol pour rattraper mon équilibre	
SAUTER D'autres propositions figurent dans les tableaux suivants	A deux pieds		J'arrive stabilisé	En arrivant stabilisé, gagner en amplitude Même saut avec un obstacle très bas
	Un pied, deux pieds		J'arrive stabilisé	En arrivant stabilisé, gagner en amplitude Même saut avec un obstacle très bas
	Un pied, un pied		J'arrive stabilisé	En arrivant stabilisé, gagner en amplitude Même saut avec un obstacle très bas
	Deux pieds, un pied		J'arrive stabilisé	En arrivant stabilisé, gagner en amplitude Même saut avec un obstacle très bas

S'ÉQUILIBRER

SUR UN BANC, SUR LA POUTRE BASSE

(La hauteur de la poutre ne sera pas plus haute que l'entrejambe des élèves)

Les difficultés à prendre en compte :

- Accepter les déséquilibres, construire un équilibre a posteriori puis pendant l'action
- Comprendre et accepter le transfert du poids du corps
- Construire et reconstruire des repères kinesthésiques (perception du mouvement), proprioceptives (orientation des différentes parties du corps)
- Tonicité posturale
- Maîtriser ses émotions

Principes d'action :

- Sentir et réaliser un transfert du poids du corps pour que le centre de gravité du corps reste au centre de la base de soutien des pieds (mettre son poids sur la jambe d'appui par exemple)
- Mettre un pied devant l'autre (et non à côté ou DR) sur un espace étroit
- Prendre des repères visuels haut et loin
- Prendre progressivement des repères sur soi
- S'équilibrer avec les bras
- Rester concentré, ne pas aller trop vite
- Rester tonique (ventre et fesses serrés)

- Transporter un objet



CR : ne pas tomber ou ne pas avoir de déséquilibre

- Sorties

CR : stable et immobile dans la zone de réception

Sur une poutre basse

- Marcher en AV/AR/côté en mobilisant les bras ou non



- Marcher sur $\frac{1}{2}$ pointes



- Enjamber des obstacles



- Sauter par-dessus

CR : ne pas tomber ou ne pas avoir de déséquilibre

Sur poutre basse

- Faire des figures d'équilibre (3s) sur un pied

- Balancer la jambe le long de la poutre

- Tourner en bas

- Marcher yeux fermés

- Attraper une balle et la relancer

- Faire des figures d'équilibre (3s) sur 2 pieds

CR : ne pas tomber ou ne pas avoir de déséquilibre

Sur poutre basse

- Faire des figures d'équilibre (3s) sur un pied ou sur $\frac{1}{2}$ pointes



- Deux $\frac{1}{2}$ tours enchainés

pied ou $\frac{1}{2}$ pointes

- Enchaîner au moins 1 aller-retour avec une position d'équilibre, un saut groupé

- Rester en équilibre sur les fesses sans les mains

CR : ne pas tomber ou ne pas avoir de déséquilibre

Sur poutre basse

- Sauter groupé avec amplitude en progression (long)

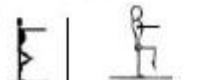
- Enchaîner un saut et avec une position d'équilibre sur $\frac{1}{2}$ pointes

- Se déplacer avec des pas dansés

<p>- Faire des figures d'équilibre (3s) sur 2 pieds</p> <p>CR : ne pas tomber ou ne pas avoir de déséquilibre</p>	<p>- Transporter un objet avec $\frac{1}{2}$ tour</p> <p>- Marcher en attrapant une balle et en la relançant</p> <p>- Enchaîner au moins 1 aller-retour avec un saut et un tour</p> <p>CR : ne pas tomber ou ne pas avoir de déséquilibre</p> <p style="text-align: right;">B</p> <p>- Sorties immobiles avec un saut écart, ou $\frac{1}{2}$ tour</p> <p>CR : stable et immobile dans la zone de réception</p>	<p>- Sauter par-dessus un obstacle</p> <p>- Rester en équilibre sur les fesses</p> <p>- $\frac{1}{2}$ tour en bas</p> <p>- Enchaîner au moins 1 aller-retour avec un saut et un $\frac{1}{2}$ tour en bas</p> <p>CR : ne pas tomber ou ne pas avoir de déséquilibre</p> <p>- Sorties avec $\frac{1}{2}$ tour ou 1 saut groupé</p> <p style="text-align: right;">R</p>  <p>CR : stable et immobile dans la zone de réception</p>	<p>- Faire un tour complet</p> <p>- Se déplacer latéralement</p> <p>- Se déplacer avec des sautillés</p> <p>- Enchaîner au moins 1,5 aller-retour avec une entrée et une sortie au choix</p> <p>- Des entrées au bout, sur le côté</p> <p>CR : ne pas tomber ou ne pas avoir de déséquilibre</p> <p style="text-align: right;">N</p> <p>- Sorties immobiles avec 1 tour</p> <p>CR : stable et immobile dans la zone de réception</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;"><i>En combinant les éléments pour créer un effet esthétique cycle 3</i></p>
--	--	---	---

DES FIGURES D'EQUILIBRE au sol, sur un banc, sur la poutre basse

Des exemples car la forme peut être trouvée par les élèves

<p>Les difficultés à prendre en compte :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Réguler les déséquilibres et construire les équilibres pendant l'action ▪ Construire des nouveaux équilibres à partir <ul style="list-style-type: none"> ○ du transfert du poids du corps sur les appuis sollicités ○ des repères kinesthésiques, visuels (loin) ▪ Avoir une certaine tonicité posturale ▪ Comprendre et utiliser les bras comme équilibrateurs ▪ Assumer le regard des autres 	<p>Principes d'action :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sentir et réaliser un transfert du poids du corps sur les appuis sollicités : point d'équilibre ▪ Prendre des repères visuels horizontaux loin ▪ Prendre progressivement des repères sur soi (proprioceptifs) ▪ S'équilibrer avec les bras ▪ Rester concentré ▪ Rester tonique 	
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  V </div> <div style="text-align: center;">  B </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Un pied pose au sol devant - En fente avant - A genoux bras horizontaux - Sur 3 appuis - Sur les fesses <p>CR : forme reconnue et tenue 3s sans déséquilibre</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  B </div> <div style="text-align: center;">  B </div> </div> <p style="text-align: center; margin-bottom: 0;"><i>planche</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Sur deux pieds en mobilisant les bras - Sur 1 pied, bras horizontaux - Sur un pied à plat - Sur 2 appuis (un genou et un bras) - Sur les fesses et pieds - Sur mains et pieds <p>CR : forme reconnue et tenue 3s sans déséquilibre</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  R </div> <div style="text-align: center;">  N </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Sur 1 un pied à plat, bras verticaux - Les postures sur $\frac{1}{2}$ pointes - Bras verticaux - Sur les fesses - Chandelle <p>Des enchainements :</p> <ul style="list-style-type: none"> - saut posture - élément acrobatique+posture - Planche faciale à l'horizontale ou plus - Tirer le genou fléchi - Tenir en « Y » <p>CR : forme reconnue et tenue 3s sans déséquilibre</p>

DES SAUTS au sol

Des exemples car la forme peut être trouvée par les élèves

Les difficultés à prendre en compte :

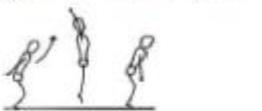
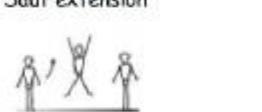
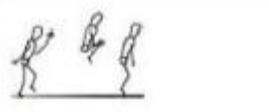
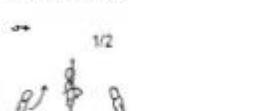
- Réguler les déséquilibres et construire les équilibres pendant l'action
- Construire des repères kinesthésiques et visuels (loin)
- Avoir une certaine tonicité posturale
- Comprendre et utiliser le bras comme élévateurs et équilibrateurs

Principes d'action :

- Prendre des repères visuels horizontaux hauts
- Prendre progressivement des repères sur soi (kinesthésiques et proprioceptifs)
- Prendre une impulsion complète avec les jambes et les bras (impulsion dynamique et percutante des pieds au sol)
- Déclencher et équilibrer le mouvement avec les bras
- Amortir la réception (jambes fléchies, appuis solides au sol)
- Rester concentré
- Rester tonique à l'impulsion, en l'air, à la réception

- Différentes formes de sauts (classification à partir de l'impulsion et réception) 2 pieds-2 pieds, 1 pied -autre pied, 1 pied-même pied, 1 pied-2 pieds, 2 pieds-1 pied
 - o En changeant d'orientation
 - o En utilisant ou non les bras
 - o En les coordonnant entre eux ou à un autre élément

- Des exemples de sauts avec une action dans l'envol

 <p style="text-align: center;">V</p> <p>Saut vers le haut 2 pieds</p>  <p>Saut extension</p>  <p>Saut écart</p>	 <p style="text-align: center;">B</p> <p>Saut extension avec amplitude</p> <p>avec $\frac{1}{2}$ de tour</p>  <p>Saut avec $\frac{1}{4}$ tour</p>	 <p style="text-align: center;">R</p> <p>Saut groupé</p>  <p>Saut avec $\frac{1}{2}$ tour</p>	 <p style="text-align: center;">N</p> <p>Enchainements de sauts</p>  <p>Saut 1 tour</p>
---	--	---	--

CR : la forme choisie est respectée, l'arrivée est stabilisée

4.4 Objectif 4 ou champ d'apprentissage n° 4

4.4.1. JEUX DE BOULES

Il est encore plus nécessaire que d'habitude d'identifier des zones d'attente. Il importe en classe, de définir les tours de rôle. Il faudra avoir une boule par élève, repérée par une marque distinctive ou/et par sa couleur. Il y a interdiction pour de toucher la boule des autres élèves. Les boules doivent être désinfectées entre deux séances à l'aide d'une lingette.



Ne tenez pas compte du positionnement des élèves sur les images extraites du livre de JP et Emmanuel Durand-Goffoz, non adapté au contexte sanitaire actuel.

Il n'est pas nécessaire d'avoir des boules : les situations peuvent se jouer avec des balles ou des ballons. Prendre plutôt des balles qui rebondissent peu ou des balles lestées comme on en trouve encore au fond des placards d'EPS. Si on utilise des ballons prendre des ballons légèrement dégonflés pour qu'ils ne roulent pas trop. Les règles de partage et de désinfection restent les mêmes.

Voici quelques exemples de situations de jeux de boules¹ :

¹ Emmanuelle Durand Goffoz, Jean Paul Goffoz : une autre idée de la pétanque éditions Revue EPS

LE POT

But

Avoir plus de boules que l'équipe adverse dans la cible.

Dispositif

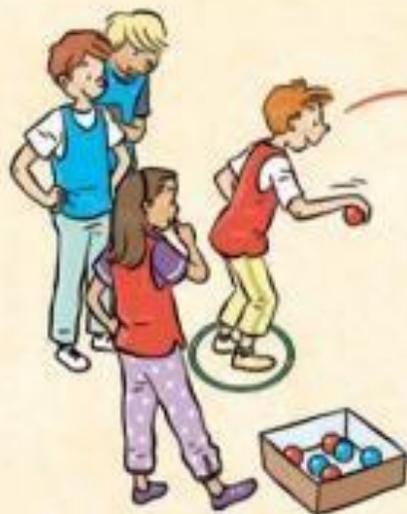
- 1 cible circulaire.
- 2 équipes de 2 joueurs.
- 3 boules par joueur.

Déroulement

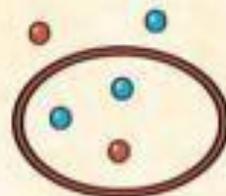
Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. Les équipes jouent alternativement, chaque joueur disposant de 3 lancers. Quand tous les joueurs ont effectué leurs lancers, l'équipe qui a placé plus de boules que l'autre dans la cible (le « pot ») a gagné.

Évolution

- Jouer à 3 contre 3.
- Placer des boules de chaque équipe au départ dans le « pot ».
- Varier la distance de lancer, la taille et la forme de la cible.



Je place ma boule
ou je pousse la sienne ?



■ LES BASES AUTORISÉES

But

Atteindre une cible en premier en passant (ou non) par des zones d'arrêt autorisées.

Dispositif

- 1 cible et des zones intermédiaires de plus en plus éloignées et de plus en plus petites.
- 1 contre 1.
- 1 boule par joueur.

Déroulement

Un tirage au sort détermine le joueur qui commence. Les joueurs lancent alternativement leur boule dans des zones d'arrêt autorisées. S'ils y parviennent, ils relancent leur boule depuis cette zone. Sinon, ils reviennent au départ. Le premier qui atteint la cible a gagné.

Évolution

- Jouer à 2 contre 2.
- Varier la taille et la forme des zones autorisées ainsi que les distances entre les zones.

ent
her
t la



LE DAMIER

But

Avoir placé plus de quilles que l'équipe adverse dans son damier.

Dispositif

- 2 terrains échangés.
- 2 cibles carrées avec 9 cases.
- Des quilles de 2 couleurs.
- 2 équipes de 3 joueurs.
- 3 boules par joueur.

Déroulement

Chaque équipe dispose de 9 lancers pour remplir son damier. Chaque boule arrêtée dans une case est remplacée par une quille placée au centre de la case (une seule quille par case). Puis les équipes changent de damier et tentent d'enlever en 9 lancers le maximum de quilles adverses (toute quille touchée est enlevée).

Évolution

- Jouer à 2 contre 2 sur un damier de 4 cases.
- Être autorisé à n'enlever qu'une quille à la fois.
- Jouer sur un terrain partagé.



Adaptations : les quilles sont remplacées par une marque au sol

LA LIGNE MAGIQUE

But

Être le premier à former une ligne de 3 quilles.

Dispositif

- 1 cible carrée avec 9 cases.
- Des quilles de 2 couleurs.
- 2 équipes de 3 joueurs.
- 3 boules par joueur.

Déroulement

Les équipes jouent alternativement et tentent de placer une boule dans une case (chaque boule arrêtée dans une case est remplacée par une quille placée au centre de la case) ou d'enlever une quille adverse. La première équipe qui parvient à former une ligne de 3 quilles a gagné.

Évolution

- Modifier le nombre et la taille des cases du damier.
- Laisser la boule dans la case (ne pas la remplacer par une quille) : une boule adverse placée dans la même case est annulée.



LE TRIANGLE 1-3-5

But

Avoir plus de points que l'équipe adverse.

Dispositif

- 1 cible triangulaire constituée de 3 zones rapportant 1, 3 et 5 points.
- 2 équipes de 2 joueurs.
- 2 boules par joueur.

Déroulement

Les équipes jouent alternativement en cherchant à obtenir le maximum de points. Les boules sont laissées en place après chaque lancer (dans ou hors du triangle). Chacun peut ajouter des points ou enlever des boules adverses. Les boules déplacées au cours du jeu restent à leur nouvelle place.

Évolution

- Modifier la taille et la forme du triangle.
- Varier la distance de lancer.
- Jouer sur des terrains séparés



LA COURSE AU SCORE

But

Avoir plus de points que l'équipe adverse.

Dispositif

- 2 équipes de 2 joueurs.
- 2 boules par joueur.

Déroulement

Le lancement du but se fait par tirage au sort. Les équipes jouent alternativement. Le comptage des points s'effectue de la manière suivante: la boule la plus proche du but rapporte 4 points, la deuxième 3 points, la troisième 2 points et la quatrième 1 point. L'équipe qui a marqué le plus de points en 2 mènes a gagné.

Évolution

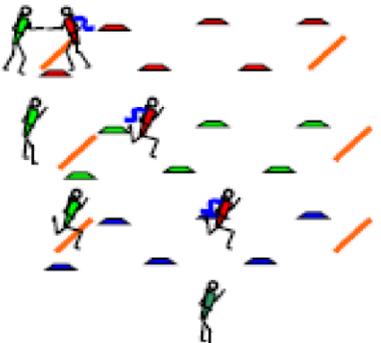
- Modifier le nombre de boules rapportant des points.



Adaptation : le but est nettoyé avec une lingette entre chaque mène

4.4.2. DES JEUX TRADITIONNELS POUR JOUER ENSEMBLE

Dans ce jeu, les tapes dans les mains sont remplacées par la phrase « attrape-moi si tu peux, 1, 23 »
 Le but n'est plus d'attraper le foulard , mais de rattraper son adversaire en le dépassant : il faut agrandir les espaces (20 à 30m environ)

LES TROIS TAPES		
Jeu d'échauffement au cycle 3 Phase de découverte au cycle 2 Phase de structuration : mieux réagir au signal aux cycles 2 et 3 Créer de la vitesse aux cycles 2 et 3		
Dispositif : 	Par binome Des plots Des foulards	
Déroulement : les élèves sont en binôme, l'un à un foulard à la ceinture ou à l'épaule, il vient défier son adversaire en venant lui taper trois fois dans la main, Après la troisième tape, il essaye d'échapper à son adversaire en restant dans son couloir		
But Rattraper son adversaire et lui prendre son foulard Echapper à son adversaire	Consignes : Interdiction de bousculer de faire tomber.	Critères de réussite Identique au but
Variables sur : - la longueur du terrain - la largeur du couloir		

Jacques a dit

Les actions qui peuvent être demandées sont multiples. Elles doivent respecter la sécurité des élèves et les mesures de distanciation sociale.

!

Jacques a dit : « accroupis », « main sur les hanches » (seulement la main droite ou la gauche), « debout sur une jambe », « les bras complètement écartés », « la tête penchée », « sauter à pieds joints », « à 2 pieds », « sur un pied », « tourner sur soi », « bouger lentement les bras de haut en bas », « faire semblant d'enjamber », « courir sur place », « de toucher le mur avec.....le coude, etc. », « de me déplacer en canard », « de faire le singe », etc., « de faire 2 (ou 3) sauts différents », « de frapper dans les mains », « de représenter le soleil », « de mimer les vagues », « de jongler avec l'objet que j'ai apporté », « de le lancer vers le haut et de le rattraper », etc.

Ne pas hésiter à demander des actions déjà réalisées.

But du jeu : Être attentif et réaliser la figure demandée par Jacques. Si c'est une figure statique, conserver pendant 3 à 10 sec. la position imposée

Consignes : Jacques commence une phrase qui doit toujours commencer par Jacques a dit et qui demande une position à réaliser. Je dois réaliser la figure demandée ou rester immobile le temps prévu (de 3 à 10 sec suivant l'âge des enfants). Attention, je dois rester très attentif. Si les mots « Jacques a dit » ne sont pas prononcés au début de la phrase, je ne dois pas faire la figure demandée

Pour réussir, je dois : réaliser ou tenir la position demandée par Jacques pendant le temps prévu.

Sécurité sanitaire : je dois faire attention à :

Pour ce jeu, j'ai besoin de :

Espace : un espace suffisamment dégagé pour permettre à chacun de réaliser des « figures » sans risquer le rapprochement avec les camarades les plus proches. Un espace permettant la stabilité des figures réalisées et permettant d'aller au sol sans se salir de manière importante.

Marques : de quoi délimiter des carrés individuels de 9m² minimum (3X3). Les éventuels observateurs (pour compter, aider à mieux réaliser, arrêter la situation quand le temps est écoulé) sont répartis à l'extérieur de ce carré et à l'opposé l'un de l'autre. Éviter des marques pouvant être glissantes (cerceaux par exemple).

Objet avec lesquels jouer : avant de se rendre vers le lieu de pratique, chaque élève prend avec lui un objet personnel peu volumineux, ne présentant aucun risque et ne risquant pas d'être cassé ou abîmé par une chute au sol.

Je reste éloigné de mes camarades



Je reste dans ma zone d'évolution marquée au sol (carré, rectangle, rond) pour réaliser les figures attendues

Manière de faire : libres, dans le respect de la commande de « Jacques »

Variables pour faire évoluer le jeu

N°	Description	Effet recherché
1	Selon ce que demande « Jacques », il peut être utile que l'enseignant montre ce qui est attendu de façon à ce que l'élève comprenne bien l'idée générale qui est demandée. Laisser les élèves inventer des propositions peut être intéressant.	Permettre à l'enfant de répondre correctement à la demande.
2	Augmenter le temps immobile dans les figures statiques.	Favoriser la maîtrise de l'équilibre trouvé.
3	Demander des figures rompant avec la verticalité.	Réduire la stabilité et favoriser la recherche du maintien de l'équilibre.
4	Demander des enchaînements de 2 actions.	Favoriser une meilleure coordination des actions à réaliser.