

# 3P-4P-5P-6P : Animation pédagogique EPS - Jeux société en salle (jeux coopératifs) en lien avec la course.

## Composantes visées par le cycle d'apprentissage :

### 3P :

...en découvrant des mouvements fondamentaux

**Courir vite**

- Man. 3: broch. 4, pp. 5, 6 et 9 à 12
- Fiches 6-8 ans: 40 et 42

...en élaborant, en acceptant et en respectant les règles du jeu  
*FG Vivre ensemble ou CT Démarche réflexive*

**Élaborer, accepter et respecter les règles de manière autonome**

- Man. 3: broch. 5, pp. 9, 27 et 30
- Fiches 6-8 ans: 55 et 62

...en élaborant, en acceptant et en respectant les règles du jeu  
*FG Vivre ensemble*

**Sensibiliser au fair-play au travers du jeu**

- Man. 3: broch. 4, pp. 5 et 6 ; broch. 5, pp. 9, 26 et 28
- Fiches 6-8 ans: 56, 63 et 70
- Évaluation: J'accepte certaines tâches dans les jeux

8

...en exerçant les gestes techniques et les notions tactiques élémentaires  
*CT Stratégies d'apprentissage*

**Expérimenter des notions de tactique**

- Man. 3: broch. 5, pp. 5, 15 et 25 à 30
- Fiches 6-8 ans: 41 et 71
- Évaluation: Je me suis déplacé-e avec un camarade

14

### 4P :

...en jouant et en collaborant avec un ou plusieurs partenaires  
*CT Collaboration*

**Jouer ensemble**

- Man. 3: broch. 5, pp. 15, 16, 25 et 28 à 30
- Fiches 6-8 ans: 12, 59, 65 et 74

...en découvrant des mouvements fondamentaux

**Varié des formes de course et de saut**

- Man. 3: broch. 4, pp. 9 à 12 et 14 à 18
- Fiches 6-8 ans: 42, 43, 47 et 50
- Évaluation: J'ai réagi rapidement

14

...en découvrant leurs spécificités

**Connaitre et respecter les règles de trois jeux (co-arbitrage)**

- Man. 3: broch. 5, pp. 9 et 25 à 30
- Fiches 6-8 ans: 62, 72 et 75

## 5P :

...en respectant les règles, l'arbitre, ses partenaires et ses adversaires

**Respecter les règles d'un jeu**

- Man. 3: broch. 5, pp. 9, 26 à 29
- Fiches 8-10 ans: 55, 59, 60, 72 à 77
- Évaluation: CM 24/5.20

...en respectant les règles, l'arbitre, ses partenaires et ses adversaires

**Respecter les règles d'un jeu**

- Man. 3: broch. 5, pp. 9, 26 à 29
- Fiches 8-10 ans: 55, 59, 60, 72 à 77
- Évaluation: CM 24/5.20

...en identifiant et en appliquant les règles de sécurité spécifiques aux diverses pratiques sportives

**Jouer avec du matériel non conventionnel et adapter les règles et le comportement**

- Man. 3: broch. 3, p. 7 ; broch. 5, pp. 6, 7, 21 et 22
- Fiches 8-10 ans: 56, 57, 58 et 69

...en exerçant son endurance, sa vitesse, sa force et son adresse

**Courir vite**

- Man. 3: broch. 4, pp. 9 à 12
- Fiches 8-10 ans: 40, 41 et 42

## 6P :

...en respectant les règles, l'arbitre, ses partenaires et ses adversaires

**«S'auto-arbitrer»**

- Man. 3: broch. 5, pp. 16, 17, 28 et 29
- Fiches 8-10 ans: 65 et 77

...en améliorant la perception de son corps dans l'espace et dans le temps

**Courir, sauter**

- Man. 3: broch. 2, p. 12 ; broch. 4, pp. 16 et 17
- Fiches 8-10 ans: 6, 46 à 48 et 54
- Évaluation: CM 22/6.2

...en collaborant et en assumant une fonction au sein d'un groupe

**Jouer en équipe**

- Man. 3: broch. 5, pp. 22 et 30
- Fiches 8-10 ans: 69, 78 à 80
- Évaluation: CM 24/6.23 - CM 24/6.26

Ces jeux permettent de travailler la collaboration, le fair-play, le respect des règles ainsi que la course de vitesse et la réaction. Ces jeux peuvent être adaptés pour les élèves de 3P à 6P.

## Echauffement :

Pac Man :



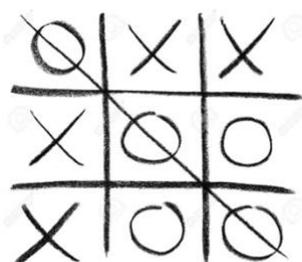
2 fantômes essaient de toucher les pacmen qui doivent rapporter un maximum d'assiettes (1 à la fois) dans les cerceaux. Les assiettes sont réparties à l'intérieur du labyrinthe. Un pacman touché doit reposer son assiette et aller toucher un des cerceaux (qui se trouvent aux 4 coins de la salle) avant de pouvoir rejouer.



## Partie principale

Jeux de société :

1) Tic Tac Toe -> cerceaux.



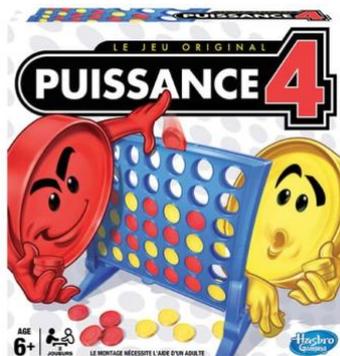
Former la grille tic-tac-toe avec 9 cerceaux. Deux équipes s'affrontent avec chacune 3 assiettes de même couleur.

Course relais pour aller déposer les assiettes.

Une fois que les assiettes sont déposées, l'équipe peut déplacer une assiette à un endroit vide.

Possibilité d'introduire les cartes : "coup de frein" et "coup de pouce".

2) Puissance 3-4 -> cadres avec sautoirs/ espaliers avec sautoirs / piquet avec anneaux ou boules d'assiettes.



Course relais pour essayer de former une ligne de 3-4 objets.

2 équipes s'affrontent.

Possibilité d'introduire les cartes : "coup de frein" et "coup de pouce".

3) Mastermind -> caisson / plots "polymat" + assiettes.



Course relais entre 2-3-4 équipes. Un élève de chaque équipe va former une suite de couleurs derrière le caisson. Une fois la suite formée, le départ de la course est donné. Le but est d'apporter les assiettes sur le caisson de son équipe (devant les plots) afin de retrouver l'ordre des couleurs. Si l'ordre est juste, l'élève « juge » lève le plot. Si l'ordre n'est pas juste, l'élève « juge » laisse le plot couché. La partie se gagne lorsque tous les plots sont levés.

Possibilité d'introduire les cartes : "coup de frein" et "coup de pouce".

#### 4) Twister -> avec sautoirs et cordes au sol.

Diviser la salle en 4 parties de même taille :



Dans chaque partie se trouvent déposé au sol un sautoir de chaque couleur + une corde à sauter de couleur violette.

L'enseignant tient en main le plateau twister et fait tourner la flèche. La couleur et la partie du corps donnés par la flèche indiquent dans quel sautoir ou corde les élèves doivent rapidement placer la bonne partie du corps. L'équipe la plus rapide gagne 3 pts, la deuxième 2 pts, la troisième 1 pt et la quatrième 0 pt.

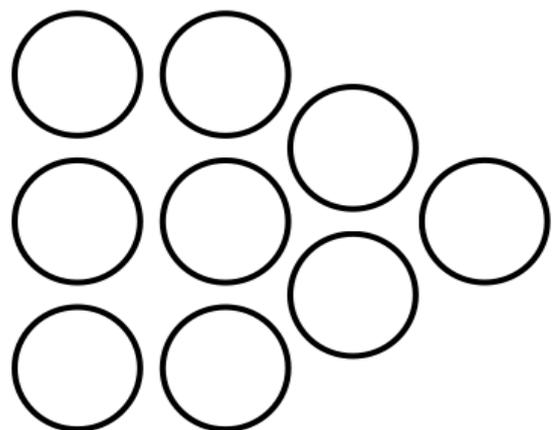
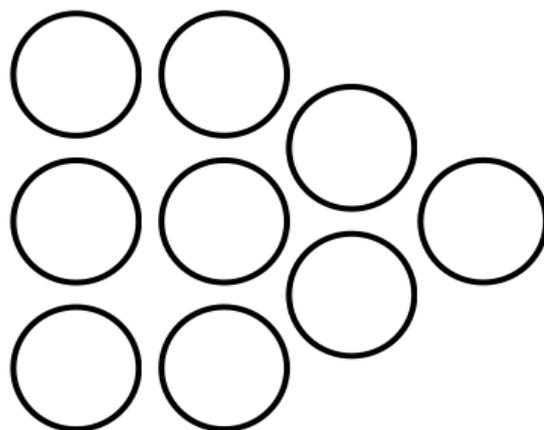
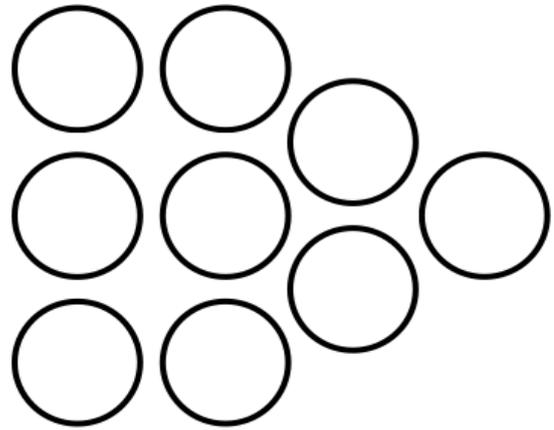
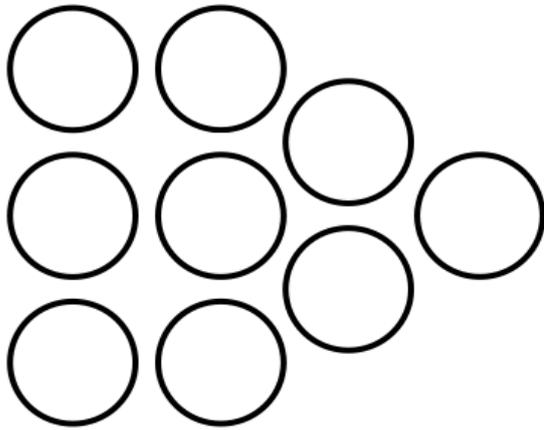
#### 5) Démineurs -> former la suite de cerceaux suivants : 1 cerceau -2 cerceaux -3 cerceaux -3 cerceaux.

Les élèves en colonne doivent essayer de trouver le bon chemin

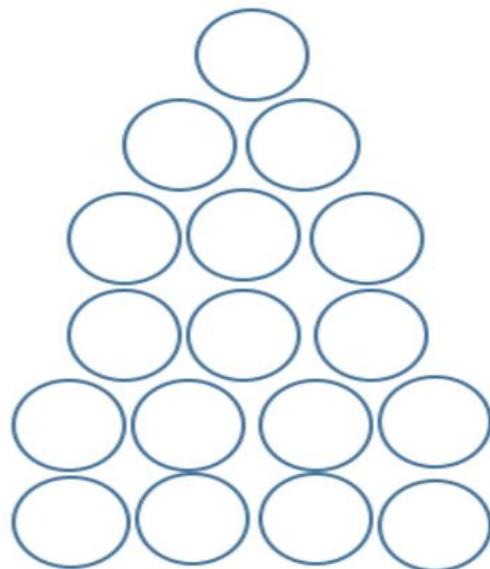
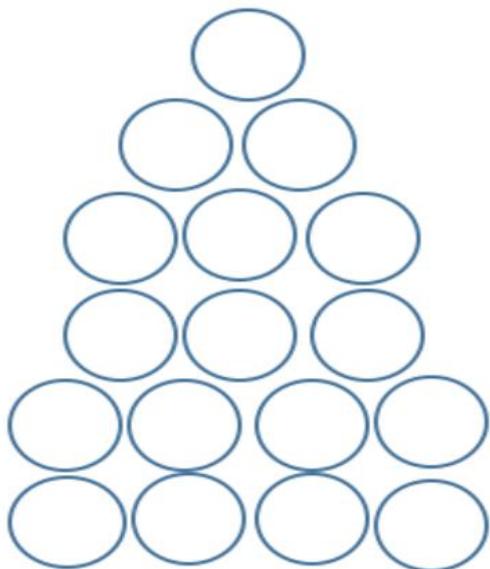
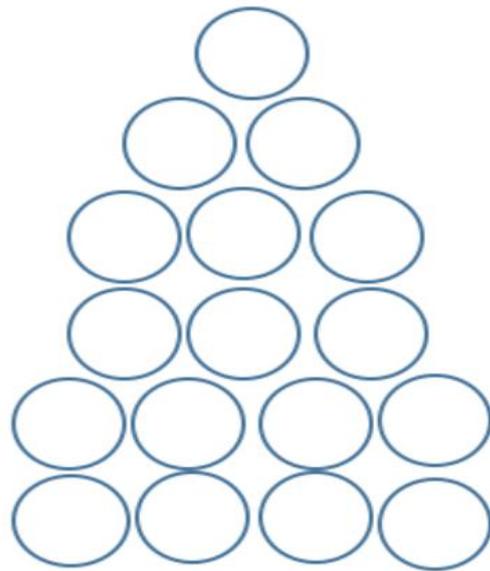
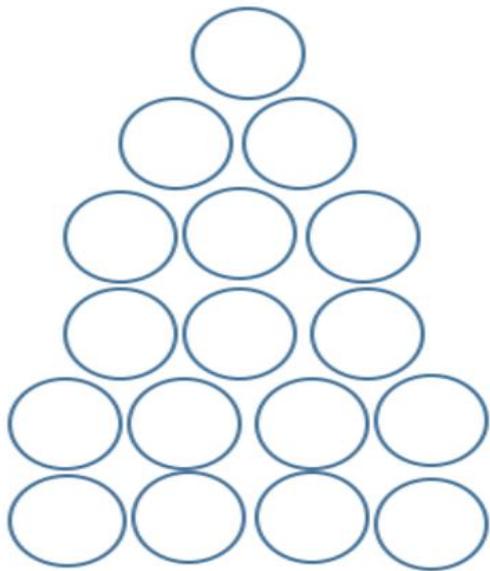


en sautant dans les cerceaux sans connaître l'itinéraire. L'élève « juge » ou l'enseignant vérifie l'avancée de l'élève dans les cerceaux. Si l'élève se trompe, le juge dit « BOOM », un autre élève a donc la possibilité de commencer le parcours avec la même carte. Si l'élève arrive au bout du chemin, il gagne la carte et l'enseignant prend alors une nouvelle carte indiquant un nouveau parcours.

Carte "Démineurs" 1-2-3-4 :



Carte "Démineurs" 1-2-3-3-4-4



## Coup de pouce



## Coup de frein



## Coup de pouce



1 couleur est déjà placée pour les équipes ayant perdu la manche.

## Coup de frein



L'équipe gagnante doit revenir en marche arrière depuis le caisson.

## Coup de pouce



Le caisson est avancé de 2 m pour les équipes ayant perdu la manche.

## Coup de frein



L'équipe gagnante doit effectuer le relais en passant derrière la colonne de son équipe.

## Coup de pouce



L'équipe gagnante doit choisir une règle qui facilite le jeu des équipes qui ont perdu.

## Changement d'équipe



Les joueurs de l'équipe gagnante doivent échanger leur place avec une personne d'une autre équipe.

## Changement d'équipe



Les contrôleurs se déplacent d'une équipe vers la gauche.

## Changement d'équipe



Tous les joueurs d'une équipe se déplacent dans l'équipe de droite et gardent leur point.

## Coup de pouce



L'équipe gagnante donne un coup de pouce à l'équipe perdante.

## Coup de frein



L'équipe perdante donne un coup de frein à l'équipe gagnante.

## Coup de pouce



L'équipe perdante peut avancer son point de départ de 1 m.

## Coup de frein



L'équipe gagnante doit dorénavant effectuer une ligne de 4 boules.

## Coup de frein



L'équipe gagnante doit glisser les boules depuis l'arrière des piquets.

## Changement d'équipe



Les garçons de l'équipe gagnante échangent leur place avec les garçons de l'équipe perdante.

## Changement d'équipe



Un joueur sur deux (dans l'ordre de la colonne) échange sa place avec le joueur de l'équipe adverse (1,3,5).

## Changement d'équipe



Les filles de l'équipe gagnante choisissent des filles qui les remplacent dans l'autre équipe.