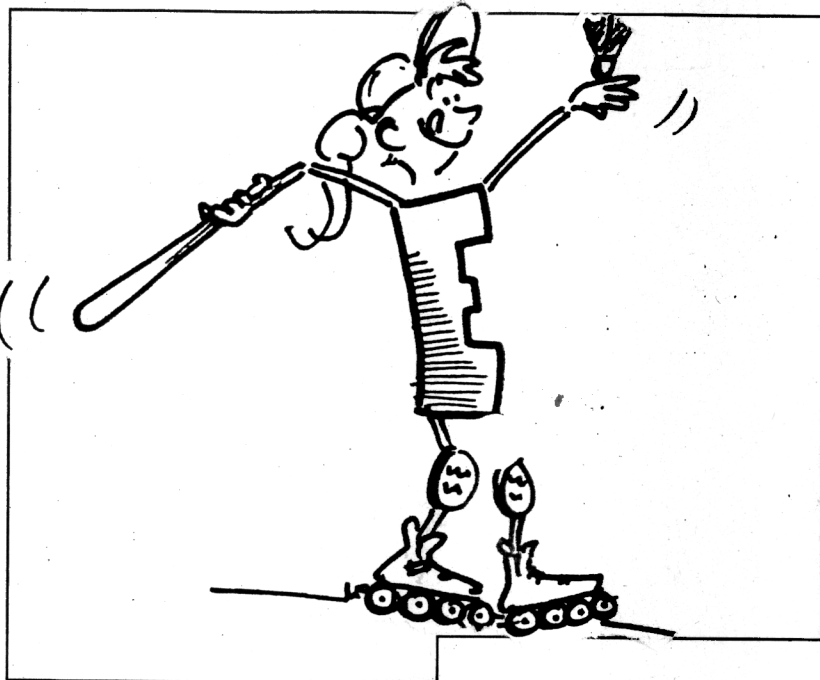


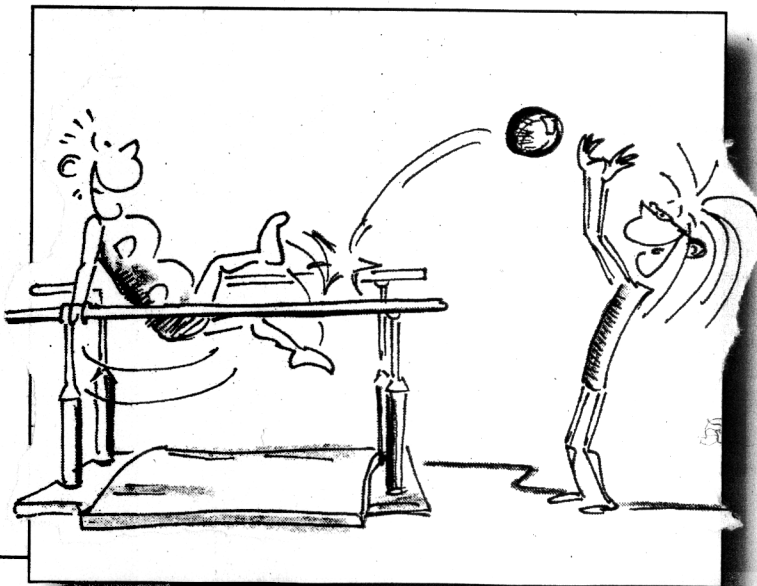
# LES COMPÉTENCES

## EN EDUCATION PHYSIQUE

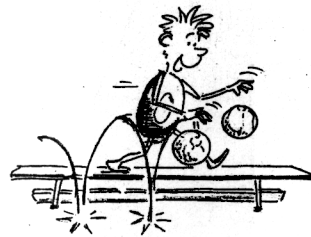
Une compétence est le fait de savoir accomplir une tâche, une action ayant un but.



Capacité à agir d'une façon pertinente dans une situation donnée pour atteindre des objectifs spécifiques.



Savoir choisir parmi les procédures que l'on connaît, celle qui convient à une situation ou à une tâche non connue.



## Animation en Education Physique

Date: X.Y.10 Cycle: CYP2  
Maître: Effectif:  
Contenu: Compétences dans les jeux  
Fiche EPS 55, 63, 70 (6-8 ans)  
Fiche EPS 59, 60, 74 (8-10 ans)

### Objectifs généraux:

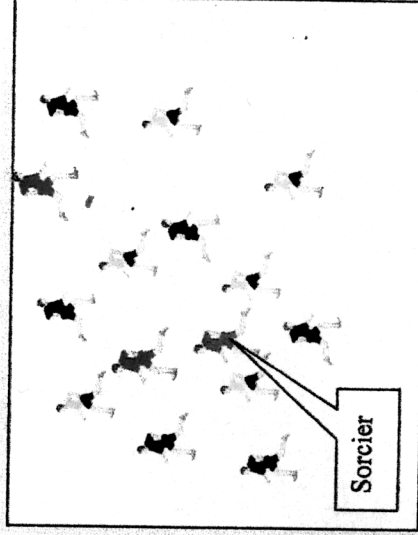
S-F: Améliorer son sens de l'anticipation et sa perception de l'espace et du temps.  
S-E: Apprendre à accepter et à respecter des règles de jeu et de comportement.

### Objectifs spécifiques:

S-F: Pratiquer des jeux de poursuite et de recherche d'une place.

S-E: Etablir et respecter des règles de jeu adaptées..

Objectifs	Matière	Organisation / contrôle
Compétences : - courir pour fuir - éviter, esquiver	<p><b>1. Jeu de poursuite : les sorciers</b></p> <p>4 équipes – 4 tapis disposés dans la salle</p> <p>3 équipes de gazelles se déplacent dans la salle et sont poursuivies par une équipe de sorciers. Lorsqu'une gazelle est touchée, elle se transforme en statue.</p> <p>Pour récupérer, une gazelle peut rester 5 secondes max. dans une des 4 zones de repos placées dans les coins.</p> <p><b>Variante 1</b> : Les gazelles ne sont pas libérées si elles sont touchées. En combien de temps l'équipe des sorciers a immobilisé toutes les gazelles? Changer l'équipe des sorciers.</p> <p><b>Variante 2</b> : Une autre gazelle peut délivrer la gazelle-statue. Au bout de 1-2 minutes, compter combien de gazelles sont statufiées et changer l'équipe des sorciers.</p>	<p>4 couleurs de sautoirs -&gt; 4 équipes 4 petits tapis</p>



Compétences :

- intercepter, poursuivre
- repérer les espaces libres avant de s'engager
- esquiver

## 2. Jeu de conquête : les éperviers déménageurs

4 équipes – 4 caisses (2 vides et 2 pleines)

La salle est divisée en 2 parties rectangulaires séparées par un couloir central. A l'une des extrémités, il y a une caisse avec du matériel et à l'autre une caisse vide.

Dans chaque terrain, il y a une équipe de lapins-déménageurs et 2 éperviers. Au signal, les lapins-déménageurs traversent la salle pour déposer un objet dans leur caisse. Le retour se fait dans le couloir central.

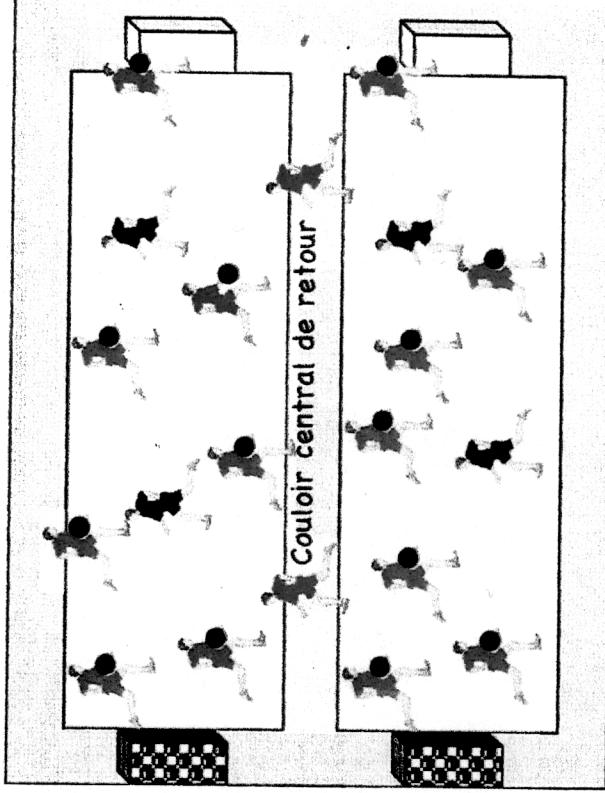
Si un lapin est touché par un épervier, il doit ramener son objet dans la caisse se départ.

**Variante 1 :** Quelle équipe de lapins-déménageurs a vidé le plus vite sa caisse ?

**Variante 2 :** Lorsqu'un épervier a intercepté un objet, ce dernier doit l'amener dans la caisse-épervier.

Au bout de 3 minutes qui des 3 équipes, aura le plus d'objets ?

**Variante 3 :** augmenter le nombre d'éperviers ou obliger les éperviers à se déplacer en se tenant la main.



2 couleurs de sautoirs -> 2 équipes

1 couleur pour les éperviers

petit matériel : cordes, anneaux, petites balles...

4 éléments de caisson (caisses)

Compétences :

- intercepter, poursuivre
- esquiver, fuir
- coordonner son action avec celle des autres

## 2. Jeu de conquête : la chasse aux écureuils

4 équipes – 4 caisses (2 vides et 2 pleines)

La salle est divisée en 2 parties rectangulaires séparées par un couloir central. A l'une des extrémités, il y a une caisse avec des sautoirs et à l'autre une caisse vide.

Dans chaque terrain, il y a une équipe d'écureuils et 2 chasseurs.

Au signal, les écureuils avec une queue fixée derrière à la ceinture traversent le terrain pour la déposer dans leur caisse. Le retour se fait dans le couloir central.

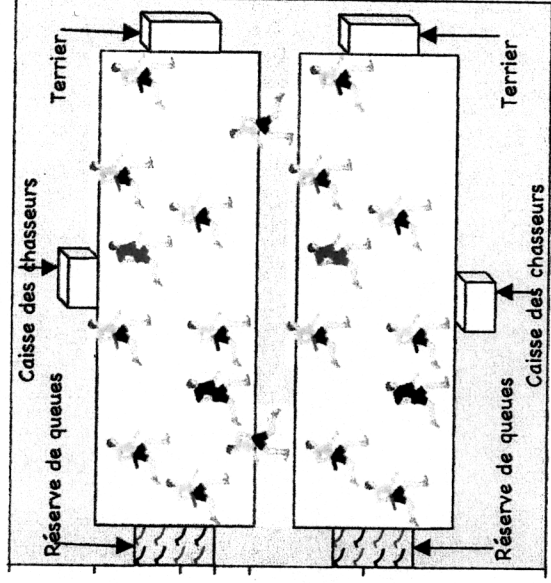
Si un écureuil est touché par un chasseur, ce dernier lui prend la queue et la ramène dans la caisse des chasseurs.

Attention : un chasseur ne peut prendre que la queue de la même couleur que lui !

**Variante 1 :** Quelle équipe aura le plus de sautoirs lorsque les réserves sont vides ?

**Variante 2 :** Jouer avec 3 chasseurs et 3 couleurs différentes. Possibilité pour un écureuil de traverser le terrain sans queue (leurre) !

2 couleurs de sautoirs -> 2 équipes  
4 éléments de caisse (caisses)





Compétences :

- participer à une action collective
- lancer vers, tirer
- se repérer dans l'espace de jeu

### 3. Jeu de balle : les tours du château

Salle divisée en 2 – 4 équipes – 10 tours par ½ salle

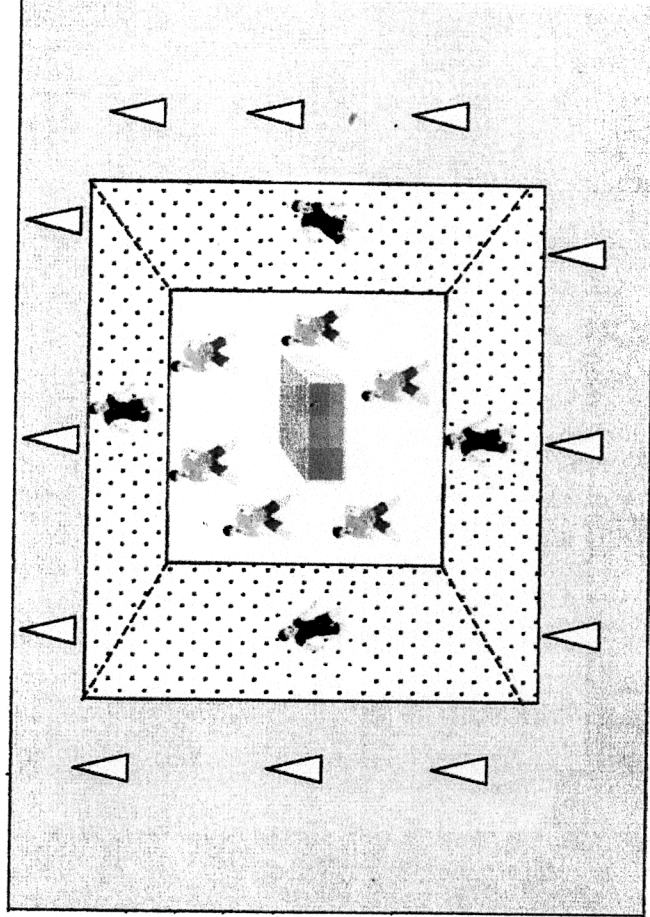
Dans la ½ salle, délimiter une zone pour les attaquants avec des piquets. A l'intérieur, ces derniers ont une réserve de ballons (environ 20). Autour de la zone, les défenseurs se placent donc entre les attaquants et les tours du château.

Les attaquants doivent essayer de faire tomber les tours en tirant avec un ballon depuis leur zone et les défenseurs doivent les en empêcher. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de ballons.

**Variante 1 :** Quelle équipe aura fait tomber le plus de tours ?

**Variante 2 :** Les attaquants peuvent sortir de leur zone pour aller chercher des ballons lorsqu'ils n'ont n'en plus. Mais ils doivent toujours viser depuis leur zone !

Au bout de combien de temps auront-ils fait tomber toutes les tours ?



4 couleurs de sautoirs -> 4 équipes  
20 ballons de toute sortes par ½ salle  
10 cônes par ½ salle

Compétences :

- passer, lancer / attraper
- créer et utiliser des espaces libres
- se déplacer vers la cible

**3. Jeu de balle : multi-buts**

*Salle divisée en 2 – 4 équipes – 8 buts (8 éléments de caisson)*

Dans chaque 1/2 salle, 2 équipes s'affrontent et ont 4 buts à disposition pour marquer un but.

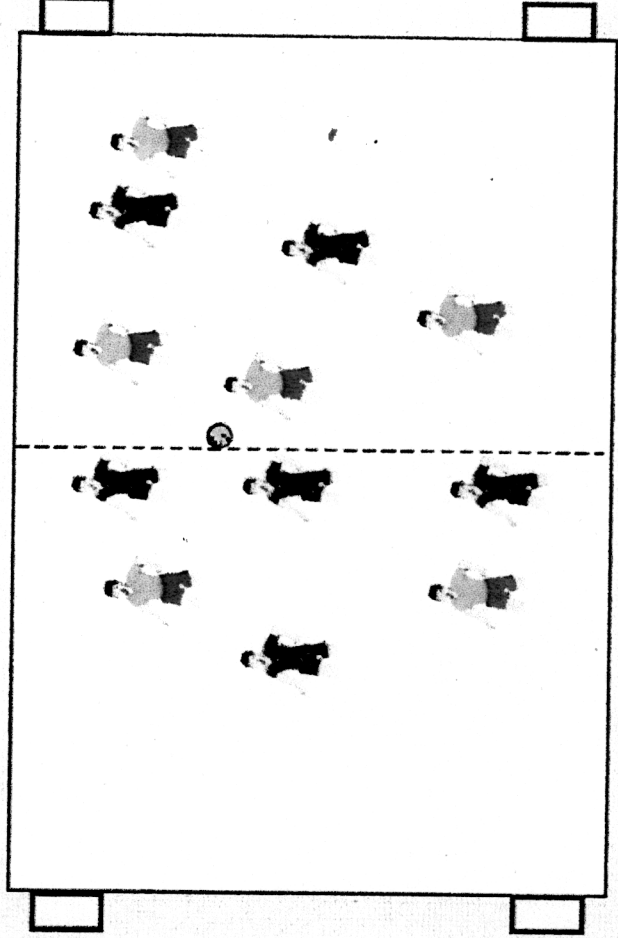
Aucun but n'appartient à aucune équipe, on peut donc marquer où l'on veut, mais pas 2 fois de suite dans le même but.

Les joueurs se font des passes, ils ne peuvent pas se déplacer la balle en main et doivent poser la balle dans l'un des buts pour obtenir le point.

Après le point, la remise en jeu s'effectue par l'équipe adverse près du but marqué.

**Variante 1** : exiger un minimum de passes ou que tous les joueurs aient touché le ballon avant de marquer

**Variante 2** : effectuer le jeu avec la balle au pied -> multi foot  
Ou remplacer les buts par des paniers et le jeu devient le multi basket



- 4 couleurs de sautoirs -> 4 équipes
- 8 éléments de caisson ou 8 cerceaux (buts)
- 2 ballons