



Animation
pédagogique

Animation pédagogique : CIN : 4ème leçon « JUGULER LA VIOLENCE, COLLABORER »

OBJECTIFS :

Pour nous, enseignants, par rapport à l'animation pédagogique :

Réponse à la demande personnelle d'une enseignante

Pour nos élèves :

S-E : écouter, respecter l'autre, l'intégrer dans l'activité

MATIERE :

ECHAUFFEMENT :

JEU D'EQUIPE : LE LOUP PAR EQUIPE

4 équipes : jeu du loup : celui qui est touché peut être sauvé par un coéquipier, si celui-ci lui passe entre les jambes.

Variantes :

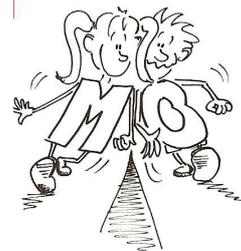
- balle assise par équipe : pour être sauvé : 1 seule possibilité : passe d'un coéquipier
- loup-fée (ou loup magicien) : 1 poursuivant, 1 fée (magicien) (choisir le « mouton noir » de la classe) : la fée peut sauver les attrapés par un « coup de baguette magique ».

INSISTER SUR « SAUVER SON EQUIPE AVANT TOUT !!! »

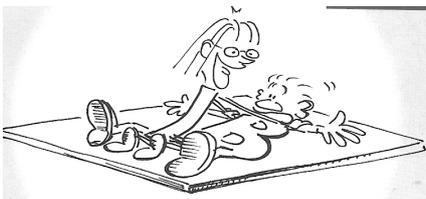
PARTIE PRINCIPALE :

JEUX D'OPPOSITION ; GROUPES DE 3 : 2 JOUEURS, 1 ARBITRE ... QUE L'ON RESPECTE

- 1) Les frères siamois : 2 élèves se placent de part et d'autre d'une ligne de démarcation. Chacun s'appuie fermement contre l'épaule de l'autre, le regard orienté dans le sens de la course. Au signal de l'enseignant, ils commencent à courir, tout en poussant l'épaule de leur camarade, mais sans ralentir la course ni changer de position. Le vainqueur est celui qui, à la fin du parcours, a réussi à repousser son adversaire le plus loin possible de la ligne de démarcation.



- 2) Libérer le tapis : 2 élèves essaient de se repousser hors de la surface de tapis (2-4 tapis), debout ou à genoux. Les prises sont admises uniquement aux bras mais pas aux habits !



- 3) Tiens-le fermement ! : 2 élèves sont assis au sol, dos à dos. Au signal, chacun doit se retourner aussi vite que possible et essayer de renverser son adversaire sur le dos. Le jeu dure environ 60 secondes. On peut aussi varier les positions initiales.

- 4) La tortue : A est en « position de tortue ». B doit essayer de le retourner sur le dos et de le maintenir ainsi pendant 2 secondes.

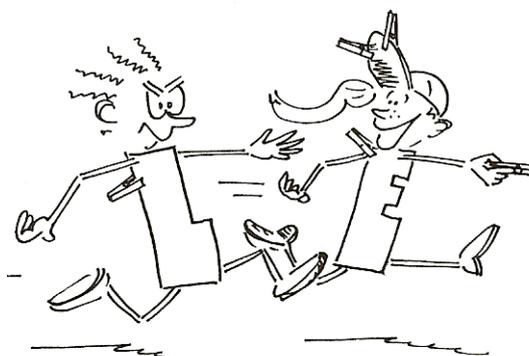


TOUTE LA CLASSE :

- 5) Le vol des pinces à linge : les élèves accrochent un nombre défini de pinces à linge à leurs vêtements. Au signal, ils essaient de dérober les pinces à linge de leurs camarades. Il est toutefois interdit d'accrocher des pinces sur les chaussures. Le premier qui s'est fait « voler » toutes ses pinces reçoit un gage ; on peut aussi autoriser les joueurs à accrocher les pinces récoltées.

Variantes :

- par équipe : si un des membres de l'équipe n'a plus de pince à linge, l'équipe a perdu ... mais les pincettes peuvent être données d'un coéquipier à l'autre.
- utiliser des pinces de différentes couleurs, chaque couleur valant un certain nombre de points.
- Il est également possible d'inverser l'exercice, les joueurs ayant pour mission d'accrocher les pinces aux vêtements de leurs adversaires.
- Le jeu peut être organisé de façon identique avec des sautoirs.



POUR TOUS CES JEUX, INSISTER : ECOUTER ET OBSERVER L'AUTRE ; RESPECTER: ON N'A PAS LE DROIT DE FAIRE MAL !!!

PARLER AVEC LES ELEVES :

Comment ça c'est passé ? Est-ce agréable, désagréable, pourquoi ? Comment faire pour que ça marche ?; faire éventuellement évoluer le jeu par de nouvelles règles proposées par les élèves. Et par rapport aux arbitres ? Etc.

Sources :

- *Mobile, la revue d'éducation physique et de sport, cahier pratique, 2/99*
- *EPS, Espaces pédagogiques, mai 2003*
- *Education physique à l'école, annexe pratique, 2/97*