

Séance des animateurs de Riviera - Chablais Le Sépey (3.12.19)

Titre de la leçon: Leçon pratique sur des jeux adaptés à la salle de sport

Auteur: Christophe Botfield, conseiller pédagogique

Conditions cadres

Durée de la leçon : 45 minutes

Niveau simple **moyen** difficile

Âge Pour les 6 – 10 ans

Taille du groupe 1 classe

Env. du cours Salle de sport

Objectifs d'apprentissage et composantes :

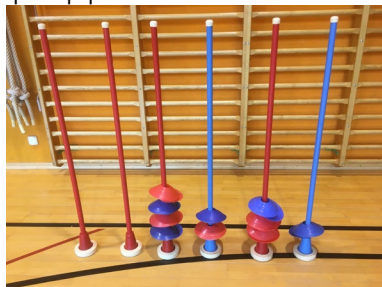

- CM 24 : Développer des comportements et mobiliser des habiletés spécifiques au jeu...
... en s'impliquant dans l'organisation d'une action collective, cohérente et solidaire
... en reconnaissant et en appliquant divers comportements tactiques
- CM 14 : Acquérir des comportements et habiletés élémentaires du jeu...
... en jouant et en collaborant avec un ou plusieurs partenaires
... en différenciant les rôles dans les jeux.

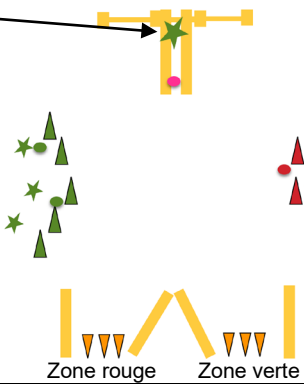
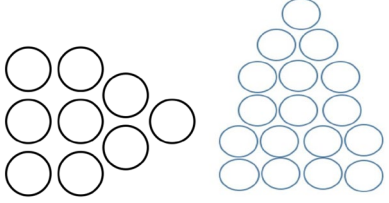
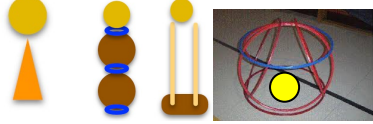
Indications/Remarques :

- Les idées sont tirées d'un dossier créé par Magali Bovas et Luisa Rossat / 2019.
- Lien sur le site « Ressources pédagogiques en EPS » :
<http://ressources-eps-vd.ch/wp-content/uploads/2019/04/Adapted-games.pdf>
http://ressources-eps-vd.ch/wp-content/uploads/2019/09/EPS_Animation-pe%CC%81dagogique_Jeux_socie%CC%81te%CC%81_en_salle.pdf

Contenu :

MISE EN TRAIN

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
10'	Puissance 4 <ul style="list-style-type: none"> ➤ Réussir à aligner 4 sautoirs verticalement ou en diagonale ➤ Sous forme de course estafette 	2 équipes Chaque équipe à une couleur de sautoir 	- Cadre, espaliers ou piquets - Piquets - 2 couleurs de sautoirs - Tapis éventuellement
10'	Le billard : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Le but est de réussir à mettre la balle dans le trou en jouant à tour de rôle ➤ Un piquet avec un numéro et une flèche indique la direction du trou à viser ➤ Utiliser la canne comme une queue de billard ➤ Compter le nombre de coups par trou 	Par équipe de deux élèves Ouvrir les trous des engins fixes dans la salle 	- 1 canne suédoise par élève - 1 balle à lancer pour deux - 1 piquet pour chaque départ - 1 numéro et une flèche (papier)
PARTIE PRINCIPALE			

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
10'	<p>Flipper :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ L'enseignant-e fait rouler les ballons de physio du haut des bancs crochés dans les espaliers ▣ Chaque équipe essaie de dévier la balle pour qu'elle atteigne sa zone ▣ Les élèves doivent respecter les zones pour tirer ▣ Les élèves peuvent aller chercher les balles, mais ne doivent pas gêner les adversaires ni dévier la trajectoire du ballon de physio ▣ On calcule les points afin de savoir qui a gagné 		<ul style="list-style-type: none"> - 4 ou 6 bancs - Ballons - Plusieurs ballons de physio - Assiettes de démarcation ou lignes du sol à ne pas dépasser lors des tirs - Sautours rouges et verts
10'	<p>Démineurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ Plusieurs postes ▣ Départ depuis un piquet ▣ Les élèves doivent franchir les cerceaux en évitant les mines ▣ La partie est finie lorsque le premier élève arrive passer sans « sauter » sur une mine. Il reçoit la carte et on poursuit avec la carte suivante. 	 <p>Installer plusieurs parcours afin d'augmenter le rendement</p> <p>Un élève peut gérer les cartes sur chaque parcours. Les élèves qui traversent les cerceaux ne voient pas les cartes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cerceaux - Carte avec les croix pour indiquer les mines
10'	<p>Angry birds :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ 4 postes avec un ou plusieurs objets ▣ Délimiter la zone des tirs ▣ Les élèves doivent respecter les zones pour tirer ▣ Tournus chronométré (2 minutes par poste) ▣ Les élèves peuvent aller chercher les balles, mais ne doivent pas gêner les autres élèves et ne pas faire tomber les balles mous ▣ On calcule le nombre de fois que la balle mousse a été touchée (tombée ou déplacée) 	 <p>Il est possible d'installer plusieurs installations pour chaque poste</p> <p>Si le tireur fait tomber l'installation, il faut la remettre en état pour continuer les tirs</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 4 piquets ou bancs - Numéros des postes et dessins « Angry birds » - Balles pour lancer - Cerceaux - Ballons lourds - Anneaux plastiques - Cônes - Balles mous - Plots en bois - Cannes suédoises

PARTIE FINALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
5'	<p>Feedback</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ Questions et remarques 	<p>Réunir tout le monde pour ce feedback</p>	<p>Distribuer la préparation de leçon aux animateur-trice-s</p>