

3P-4P-5P-6P : Animation EPS

Les jeux d'orientation sous forme d'un carré (4x4 cerceaux)



Le Jardin des oiseaux :

Composantes visées par le cycle d'apprentissage :

3^E ANNÉE

...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 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

...en adaptant son comportement aux règles fondamentales de sécurité

Pratiquer des jeux d'orientation, se situer sur le plan

- Man. 3: broch. 6, pp. 3 et 4
- Fiches 6-8 ans: 76

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

Jouer avec une balle

- Man. 3: broch. 5, pp. 5, 9 à 12, 14, 16, 18 et 19
- Fiches 6-8 ans: 64 et 68

4^E ANNÉE

...en adaptant son comportement aux règles fondamentales de sécurité
FG Interdépendances environnementales

Pratiquer des jeux d'orientation, et s'orienter à l'aide d'un plan

- Man. 3: broch. 6, pp. 3 et 4
- Fiches 6-8 ans: 76
- Évaluation: Je me suis orienté-e autour de mon école

1

...en exerçant les gestes techniques et les notions tactiques élémentaires

Pratiquer des jeux favorisant la passe et la réception

- Man. 3: broch. 5, pp. 14, 16, 19, 22, 26, 27 et 30
- Fiches 6-8 ans: 60 et 67
- Évaluation: J'ai lancé et rattrapé un ballon

6

...en adaptant son comportement aux règles fondamentales de sécurité
FG Interdépendances environnementales

Pratiquer des jeux d'orientation, et s'orienter à l'aide d'un plan

- Man. 3: broch. 6, pp. 3 et 4
- Fiches 6-8 ans: 76
- Évaluation: Je me suis orienté-e autour de mon école

1

5^e ANNÉE

...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

...en renforçant ses aptitudes
techniques

Lancer de manière variée

- Man. 3: broch. 4, pp. 22 à 24; broch. 5, pp. 13 et 14
- Fiches 8-10 ans: 52, 53, 55, 64 et 74
- Évaluation: **CM 24/5.12**, **CM 24/5.27**
CM 24/5.16

6^e ANNÉE

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

Lancer de manière variée

- Man. 3: broch. 4, pp. 22 à 24
- Fiches 8-10 ans: 51, 52 et 53
- Évaluation: **CM23/6.25**

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

Lancer de manière variée

- Man. 3: broch. 4, pp. 22 à 24
- Fiches 8-10 ans: 51, 52 et 53
- Évaluation: **CM23/6.25**

Objectifs :

- ESC d'observer et de réagir (capacité de coordination) rapidement suite à un déplacement et/ou un lancer
- ESC de s'orienter dans un espace donné et effectuer des alternances passes-réceptions -courses efficaces.
- ESC de se déplacer sur le terrain en réagissant aux stimuli extérieurs (course, déplacement, trajectoire de balle)
- ESC de créer des règles pour faciliter ou rendre plus difficile un jeu connu.
- ESC de s'orienter dans un espace donné afin d'éviter des lancers de balle

Échauffement : le lancer d'oeuf (Le carré tchèqe)

Le but de cette partie est de faire découvrir des formes de passes-réceptions-courses en formant un carré.

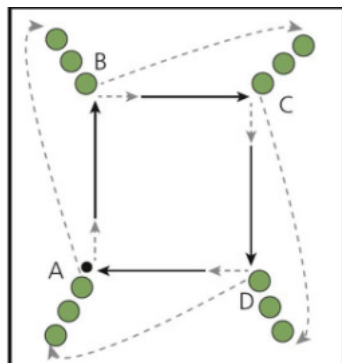


Figure 1

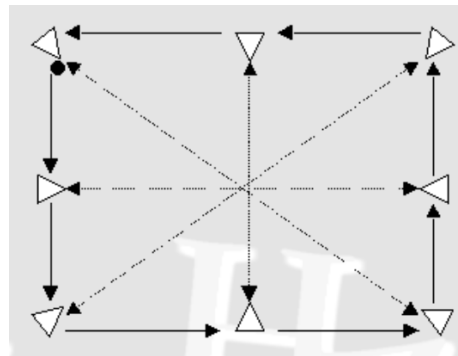


Figure 2 (plus difficile)

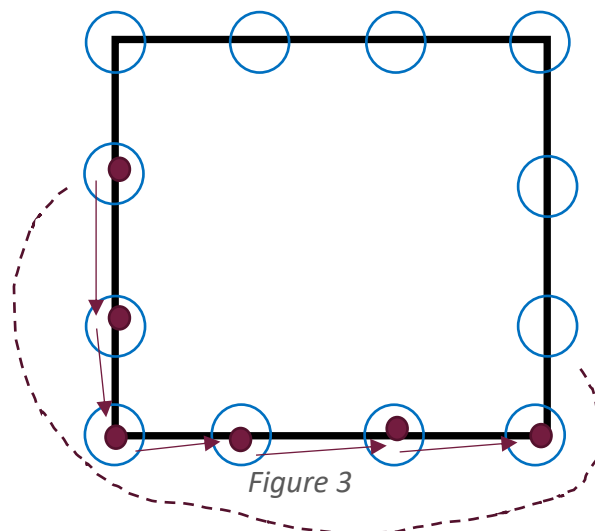


Figure 3

Il est important d'insister sur la qualité de la passe, la réception de passe et le contact visuel avant de lancer une balle. Commencer avec 1 carré pour la classe puis passer à 3 carrés avec 3 groupes d'élèves.

Variantes :

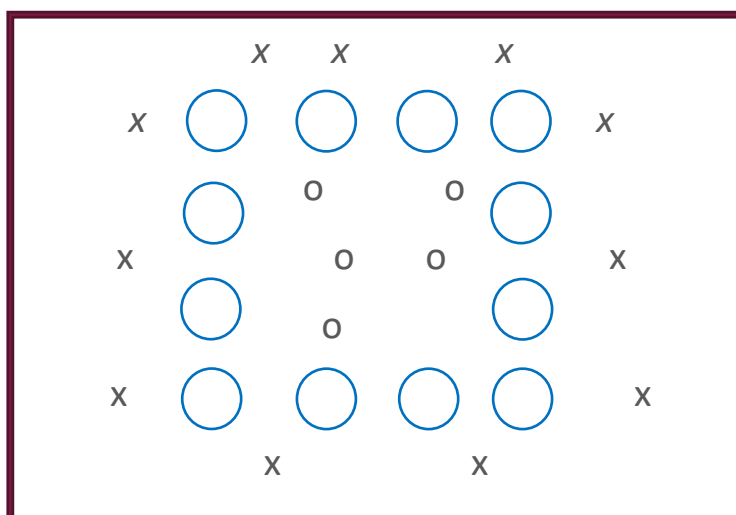
- Les balles : success ball / frisbee / balle mousse / balle de basket / balle de football / volant de badminton / swissball / balle de volley / balle d'unihockey)
- La distance entre les cerceaux
- Le nombre de balle
- La technique de passe (rouler, lancer avec 1 rebond, 2 rebonds, direct)

Il y a la possibilité d'intégrer la technique de différents sports lors de cet exercice : uni-hockey / basket / football / volley / etc.

Pour rendre l'activité plus ludique et rajouter une variation, les élèves font tourner la balle dans l'autre sens lorsque l'enseignant effectue un coup de sifflet.

Partie principale 1 : les nuages et les oiseaux

Le but de cette partie est de faire comprendre aux élèves l'importance de l'orientation (observation) dans l'espace (le carré) afin de réagir rapidement aux différents lancers de balle. Dans cette partie, les élèves vont également devoir adapter les règles pour faciliter ou rendre plus difficile un jeu.



Les élève (o) doivent éviter les balles lancées par les élèves (x) afin de rester le plus longtemps possible dans le carré formé par les 16 cerceaux.

→ Commencer avec les élèves qui roulent la balle par terre au lieu de la lancer la balle.

Les élèves (x) doivent collaborer en se faisant des passes pour arriver à toucher les élèves (o) le plus rapidement possible.

Variantes règles :

- Modifier le déplacement des élèves (o)
- Modifier le lancer des élèves (x)
- Agrandir/réduire le carré
- Nbr de balle
- Modifier l'élimination de l'élève : remplacement par celui qui l'a touché / 3 tours de salle avant de revenir sur le terrain (est-ce que tous les oiseaux sont touchés) / former deux groupes équilibrés = en combien de temps les nuages éliminent tous les oiseaux.
- Les élèves doivent toucher le mur après avoir lancer une balle.

Partie principale 2 : le jardin des oiseaux

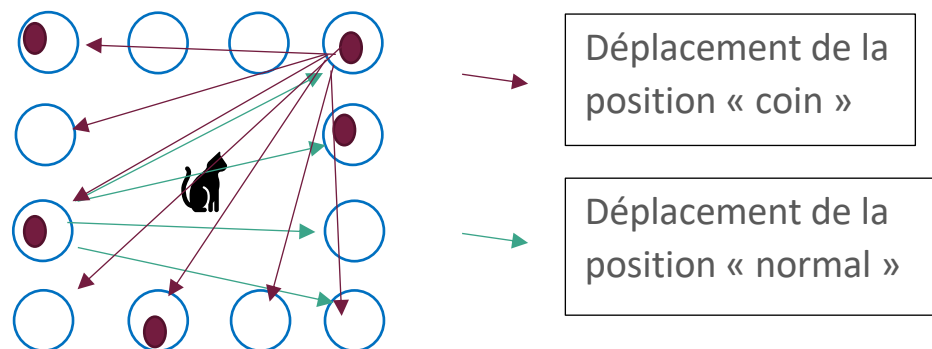
Le but de cette partie est de faire comprendre aux élèves l'importance de l'observation et du déplacement efficace dans l'espace afin de réagir rapidement face au déplacement du chat. Dans cette partie, les élèves vont également devoir développer des stratégies lors de la situation « oiseaux » et la situation « chat ».

Déroulement : les oiseaux (points rouges) sont répartis dans les cerceaux. Le chat est placé au milieu du « jardin » (carré). Les oiseaux doivent parvenir à quitter leur « nid » (cerceau) pour traverser le jardin sans se faire toucher par le chat. Les oiseaux ont l'obligation d'aller se placer dans un cerceau de la ligne d'eau face ! Si l'oiseau parvient à traverser sans se faire toucher, il marque 1 point. Si le chat touche un oiseau, l'oiseau et le chat inverse leur rôle et l'oiseau perd tous ses points.

Règles : un oiseau par nid / quand un oiseau sort du cerceau il peut plus revenir en arrière / interdiction de courir en dehors du carré et sur les cerceaux / obligation d'aller dans un nid qui est en face

- ➔ Expérimenter le jeu avec 3 carrés pour 3 groupes dans la classe.
Une fois le jeu expérimenté, il est important de parler des stratégies des élèves en tant qu'oiseau et en tant que chat. *Que puis-je faire*

pour être sûr de marquer un point ? Que puis-je faire pour augmenter mes chances de toucher un oiseau ?



Variantes :

- Effectuer un grand carré 8 x 8 avec toute la classe qui joue sur le même carré avec 2-3 chats
- Travailler avec des cerceaux différents (rouge, bleu, jaune) : les élèves doivent être dans une certaine position selon la couleur du cerceau (rouge sur un pied, bleu accroupi, jaune assis)
- Modifier les règles : un chat qui touche un oiseau, redevient un oiseau sur un autre carré / un oiseau touché est éliminé, le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un oiseau et un chat (le chat reste chat tout le jeu)
- Enlever les cerceaux et former le carré avec 4 bancs (limiter le nombre de personne sur chaque banc).

Lorsque les jeux ont été découverts en période 1, les enseignants peuvent poursuivre et complexifier les 3 jeux avec les variantes proposées. Ces jeux sont rapidement mis en place, il suffit de prendre des cerceaux et quelques balles.