# Projet départemental Eure des jeux 2018

**Phase 1 : Jouer à des jeux collectifs : période 3 janvier - février**

1. Réception d’un répertoire de jeux adaptés cycle 1, 2 et3 pourpratiquer des jeux
2. Réception d’un dossier pédagogique : référence aux programmes, démarche jeux collectifs, trame de variance, classification des jeux, fiche de jeu vierge, fiches contraintes
3. Engagement à participer aux différentes phases du projet (à retourner au CPC EPS)
4. Pratiquer des jeux

**Phase 2 : Inventer des jeux, échanger et tester : période 4 mars - avril**

1. Définir avec les élèves les caractéristiques d’un jeu collectif
2. Travail sur la règle du jeu : quelles rubriques dans une fiche de jeu ?
3. Création de jeux en proposant aux élèves des contraintes (matériel, terrain, actions) :
* Travail par groupes : création d’un jeu et écriture de la règle du jeu avec la fiche de jeu établie en classe ;
* Echanges entre groupes : test des jeux et des fiches rédigées par un autre groupe, communication des difficultés éventuelles (compréhension de la règle, problèmes matériels, actions pas adaptées …) pour modification de la fiche du jeu inventé ;
* Rédaction définitive des jeux inventés (support numérique pour envoi à une autre classe).

**Phase 3 : Echanger avec une classe d’une autre école (voire de la même école) : mai**

1. Sélection d’un jeu inventé dans la classe à envoyer à une autre classe
2. A la réception du jeu, mise en place par les élèves pour le tester et analyser la fiche
3. Envoi des difficultés rencontrées lors de la mise en œuvre à la classe créatrice du jeu
4. Modifications éventuelles de la règle en fonction des remarques reçues
5. Envoi de la règle du jeu au CPC EPS pour constitution du recueil départemental.

**Phase 4 : Se rencontrer : du 28 mai au 8 juin**

1. Organisation d’une rencontre avec une ou des classes d’une autre école si possible
2. Participation des élèves à l’organisation : invitations, courriers (réservation d’infrastructures, transports, informations aux parents…), préparation du matériel, déroulement de la journée
3. Bilan de la rencontre, textes, photos …

**Edition du recueil départemental des jeux inventés**

# Fiche inscription au projet « L’Eure des Jeux »

Rappel du projet :

Les élèves vivent des jeux puis en inventent, les testent, les partagent avec d'autres élèves et enfin les valident.

Les jeux ainsi validés sont mis en forme pour être communiqués aux autres classes et enrichir un recueil collectif.

Les élèves organisent, gèrent et participent à des rencontres locales (classe à classe) et/ou regroupant plusieurs écoles.

A retourner au conseiller pédagogique EPS de circonscription

Avant le 9 février 2018

|  |
| --- |
| **Nom de l’école et ville :** |
| **Nom de l’enseignant** | **Niveau** | **Effectif** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Le projet Eure des Jeux

# et les programmes de l’école primaire

A l’école maternelle :

« Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants … »

1 Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Oser entrer en communication : permettre à chacun de pouvoir dire, exprimer un avis ou un besoin, questionner
🡪 redire la règle du jeu, décrire son action dans le jeu, exprimer son ressenti sur le jeu

Échanger et réfléchir avec les autres
🡪 proposer une stratégie, analyser une phase de jeu, se répartir des rôles

L’enseignant commente alors l’activité qui se déroule pour en faire ressortir l’importance et la finalité.

1.2 L’écrit

Découvrir la fonction de l’écrit

L’objectif est de permettre aux enfants de comprendre que les signes écrits qu’ils perçoivent valent du langage : en réception, l’écrit donne accès à la parole de quelqu’un et, en production, il permet de s’adresser à quelqu’un qui est absent ou de garder pour soi une trace de ce qui ne saurait être oublié.

Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement

Toute production d’écrits nécessite différentes étapes et donc de la durée avant d’aboutir ; la phase d’élaboration orale préalable du message est fondamentale, notamment parce qu’elle permet la prise de conscience des transformations nécessaires d’un propos oral en phrases à écrire. La technique de dictée à l’adulte concerne l’une de ces étapes qui est la rédaction proprement dite. Ces expériences précoces de productions génèrent une prise de conscience du pouvoir que donne la maîtrise de l’écrit.

**2. Agir, s’exprimer, comprendre à travers l’activité physique**

Collaborer, coopérer, s’opposer

L’exercice de rôles différents instaure les premières collaborations (vider une zone des objets qui s’y trouvent, collaborer afin de les échanger, les transporter, les ranger dans un autre camp…). Puis, sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s’échapper pour les éviter…) ou une réversibilité des statuts des joueurs (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place…).

Ce qui est attendu en fin d’école maternelle :

- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s’opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Au cycle 2 :

Pour le domaine 3 du socle commun de connaissances, de compétences et de culture, la compétence travaillée sera :
**Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble**

* Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur…).
* Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.
* Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d’un groupe.

Champ d’apprentissage 4 : Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel

**Attendus de fin de cycle :**

Dans des situations aménagées et très variées,

* S’engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
* Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
* Connaitre le but du jeu.
* Reconnaitre ses partenaires et ses adversaires.

Compétences travaillées par l’activité :

* Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
* Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
* Accepter l’opposition et la coopération.
* S’adapter aux actions d’un adversaire.
* Coordonner des actions motrices simples.
* S’informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
* Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

**Croisements entre enseignements**

Le projet Eure des Jeux offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées ou à réaliser par un camarade, pour raconter ce qu’ils ont fait et pour se faire comprendre des autres.

Prise en compte des enjeux de la lecture notamment : lire pour réaliser quelque chose

Produire des écrits en commençant à s’approprier une démarche *(lien avec la lecture, le langage oral et l’étude de la langue)*

* Identification de caractéristiques propres à différents genres de textes : règle de jeu
* Mise en œuvre (guidée, puis autonome) d’une démarche de production de textes : trouver et organiser des idées, élaborer des phrases qui s’enchainent avec cohérence, écrire ces phrases.

Au cycle 3 :

Pour le domaine 3 du socle commun de connaissances, de compétences et de culture, la compétence travaillée sera :

**Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités**

* Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur…).
* Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.
* Assurer sa sécurité et celle d’autrui dans des situations variées.
* S’engager dans les activités sportives et artistiques collectives.

Champ d’apprentissage 4 : Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle :

**En situation aménagée ou à effectif réduit,**

* S’organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
* Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
* Respecter les partenaires, les adversaires et l’arbitre.
* Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe.
* Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées par l’activité :

* Rechercher le gain de l’affrontement par des choix tactiques simples.
* Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
* Coordonner des actions motrices simples.
* Se reconnaitre attaquant / défenseur.
* Coopérer pour attaquer et défendre.
* Accepter de tenir des rôles simples d’arbitre et d’observateur.
* S’informer pour agir.

**Croisements entre enseignements**

Le projet Eure des Jeux offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées ou à réaliser par un camarade et eux-mêmes, pour organiser leur activité ou celle d’un camarade, pour exprimer les émotions ressenties, pour établir une stratégie, pour expliquer une règle du jeu, pour arbitrer. Ils développent aussi des compétences de communication en pratiquant un langage dans un genre codifié : restituer une observation faite à partir de critères précis face à un collectif, argumenter pour modifier la règle du jeu...

**Lecture et compréhension de l’écrit**

Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter : identification, construction de caractéristiques et spécificités des genres propres à une règle du jeu.

**Écriture**

Produire des écrits variés en s’appropriant les différentes dimensions de l’activité d’écriture : connaissance des caractéristiques principales des différents genres d’écrits à produire.

Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte : enrichissement, recherche de formulations plus adéquates.

# Classification des jeux collectifs

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CARACTERISTIQUES COMMUNES** | **TRAITS PARTICULIERS** | **CATEGORIES** | **ELEMENTS POUR AMENAGER DES JEUX DE PLUS EN PLUS COMPLEXES** |
| Les jeux collectifs sont des activités d’affrontement :🡪 entre deux groupes🡪 dans lesquelles il s’agit d’atteindre une cible🡪 et/ou d’en protéger une autre🡪 dans un espace délimité🡪 en respectant des règles fixées | Attraper un adversaire ou fuir pour lui échapper | JEUX DE COURSE | De faible opposition à risque plus important(Terrain séparés)(Rôles différenciés)(Un contre un, un contre groupe) |
| S’emparer le premier d’un objet, le rapporter dans son camp, ne pas se faire prendre par l’adversaire | JEUX DE CONQUETE D’OBJETS | De terrains séparés à équipes imbriquéesDe un contre un à groupe contre groupeDe rôles nécessitant à situations impliquant des choixUne initiative de décision liés aux actions des adversaires |
| Se déplacer d’un espace à un autre sans se faire prendre par son adversaire | JEUX DE CONQUETE DE TERRITOIRE | De rôles différenciés à rôles nécessitant un choix De un contre un à groupe contre groupeDe danger fixe à danger mobileDe faible opposition à risque important |
| Atteindre avec une balle (ou équivalent) une cible aux déplacements de plus en plus imprévisibles | JEUX DE LANCERS | De cibles-objets fixes à cibles-joueurs mobilesDe terrains séparés à équipes imbriquéesDe rôles différenciés à rôle nécessitant de choisirDe un contre un à groupe contre groupe |
| Renvoyer le ballon (ou équivalent) dans le terrain de l’adversaire, tout en protégeant le sien | JEUX DE RENVOI | D’un grand nombre d’objets à un seul objetDe rôles et statuts différenciés à développement de stratégies collectivesDe un contre un à groupe contre groupe |
| Privilégier la circulation du joueur et du ballon (ou équivalent) pour attaquer le but avec un affrontement corporel ou non | JEUX DE DEMARQUAGE ET DE COMBAT |

# Répertoire de jeux collectifs

Répartition possible

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Catégories** | **Cycle I** | **Cycle II** | **Cycle III** |
| **Jeux de course** | La taupe et la sauterelleMinuit dans la bergerieLe chien et les hérissons | Les trois tapesLes sorciersSorciers et magiciensAccroche-décrocheGendarmes et voleurs | Les barres |
| **Jeux de conquête d’objets** | La chaîne des pompiersLa famille lapinLes lapins et les chouxLa course aux couleursRemplir sa maisonLes collectionneursLes déménageursLa prise de foulards | Le béretLa queue du diablePrise de foulardsPoules, renards, vipèresDrapeau simple | Double drapeau |
| **Jeux de conquête de territoire** | 1, 2, 3, soleilLe filet aux pêcheursLa cage aux écureuilsLes lapins dans leur terrierLes moutons dans le parc | La rivière aux crocodilesL’épervier | Les quatre coins |
| **Jeux de lancers** | Abattre les quillesLe tour du châteauEsquive ballon | Ballon chasséBallon châteauBallon chronomètreThèqueBalle assiseEperviers ballonsEsquive ballon par équipe | Vers le base ballBalle aux chasseursLe camp ruinéBallon prisonnier |
| **Jeux de renvoi** | Dehors les sourisLes balles brûlantesVider la caisseNettoyer sa maison | Vider et remplir les caissesLes balles brûlantesBallon prisonnierGagne terrain, Le damierDéfendre son territoireBallon vole, Tennis ballonBalle au fond, Ballon maîtrisé, Ballon immortel | Vers le volley-ballBallon ligne |
| **Jeux de démarquage et de combat** | Les crocodilesLe facteurLa chasse aux ballonsLa course aux objetsLes voleurs d’objetsLe trésor des écureuils | Ballon au maîtreVoleur de ballonEpervier voleurLa chasse à courreBalle assise par équipeThèque basket, hand, footBalle au capitaineLe trésor des écureuilsEperviers et déménageursRéserve de ballonsCourse des six ballons | Vers le football, Vers le basket-ball, Vers le handball, Vers le rugby, la souleLes quatre butsLe ballon irlandaisPris-pris, Portier, La double porte, Le trésor des écureuils, Eperviers déménageurs par éq.Défense du trésorBallon contact |

# Les caractéristiques d’un jeu collectif

* Des **équipes**  veiller au rapport de force,
* **Opposition** collective affrontement de 2 ou plusieurs équipes
* **Coopération** agir vers un but commun,
* **Rôles** différents tenus par les joueurs attaquant, défenseur, arbitre, coach, observateur
* Mise en place de **stratégies**,
* Une quantité de **pratique** suffisante terrains en parallèle avec des équipes à petits

effectifs

* Un **espace** et des **règles** du jeu définis
* **Mobilité** (joueurs et / ou d’un ou plusieurs engins pour atteindre un but, une cible))

**Les variables**

* L’espace
* Le temps
* Le nombre de joueurs / Leur statut
* Le matériel
* La cible

# Mise en œuvre d’une séance de jeu collectif

**Avant le jeu**

S'assurer que l'on dispose d'un espace suffisant, au revêtement adéquat.

Matérialiser l'aire de jeu, si nécessaire : tracés, limites, repères variés...

**En classe** : présenter aux élèves la séance, répartir les élèves en équipes, répartir les responsabilités (installation, rangement), rappeler les consignes de sécurité (tenue adaptée, pas de bijoux, respect des autres joueurs, des règles…)

Matériel :

* S'assurer que l'on possède le matériel indispensable au jeu : ballons, signes distinctifs permettant de différencier les équipes, fanions, foulards, sifflet...
* Vérifier l'état du matériel : gonflage des ballons, attaches des chasubles, ...

**Pendant le déroulement du jeu :**

* Proposer un échauffement en lien avec le jeu qui suit :
* Débuter le jeu en ne proposant que les seules règles qui permettent de comprendre son principe. Limiter le temps de présentation.
* Enrichir le jeu en complexifiant les règles pendant son déroulement, en associant les enfants à leur formulation. Le jeu traditionnel aux règles souples et mouvantes favorise cette démarche.

Arbitrage et gestion pédagogique du jeu :

* Permettre le déroulement d'un maximum d'actions, dans le respect de l'esprit du jeu : NE PAS CASSER LE JEU.
* Veiller à la participation de tous les enfants en variant la durée, le nombre de joueurs ou d'équipes, la composition de celles-ci...
* Provoquer l'analyse des situations de réussites ou d'échecs sans nuire à l'action ludique. Encourager à l'élaboration et au renouvellement de stratégies.

**Après le jeu :**

Analyser le déroulement de la confrontation.

Relativiser la notion de victoire et/ou de défaite.

# Fiche de jeu : exemple

|  |
| --- |
| **Titre du jeu** : Les ballons voyageurs |
| **Objectif (s)** : 🡪 Attraper et passer pour faire progresser le ballon vers la cible🡪 S’informer sur les paramètres du jeu (éviter les défenseurs)🡪 Mettre en place des stratégies collectives |
| **But** : 🡪 Pour les déménageurs, transporter les ballons de la maison de départ vers la maison d’arrivée le plus rapidement possible🡪 Pour le gêneur, intercepter le ballon et le ramener à la maison de départ | **Plan:**Maison d’arrivéeMaison de départZone du gêneur |
| **Terrain** :Deux terrains en parallèle |
| **Matériel** :ChronomètreChasubles10 ballons par terrain |
| **Équipes** :Deux équipes de 6 à 8 joueursUn gêneur par terrainDeux jeux en parallèle selon l’effectif |
| **Règles et sanctions** :Faire progresser un seul ballon à la fois.Prendre un nouveau ballon uniquement lorsque le précédent est posé dans la maison d’arrivée.Le gêneur ne peut intercepter le ballon que dans une zone délimitée.Le gêneur peut sortir de sa zone lorsqu’il a intercepté un ballon. Il le ramène dans la maison de départ.Si le joueur sort des limites du terrain, il redépose le ballon dans la maison de départ et le joueur suivant part. |
| **Déroulement** :Un joueur part de son camp, prend un ballon dans la maison de départ et va le déposer dans la maison d’arrivée.Le gêneur intercepte le joueur en le touchant et va déposer le ballon intercepté dans la maison de départ.Dès qu’un ballon est déposé dans une maison, le joueur suivant peut partir pour déposer un autre ballon. |  |
| **Critères de réussite :** 🡪 La première équipe qui a transporté tous ses ballons vers la maison d’arrivée a gagné🡪 Temps de jeu limité, on compte le nombre de ballons transportés sur ce laps de temps |
| **Variante(s)** :* Ajouter un autre gêneur
* Le joueur intercepté rapporte le ballon dans la maison de départ
* Agrandir ou diminuer la zone du gêneur
* Faire partir deux joueurs en même temps pour un seul ballon transporté, et se faire des passes pour passer la zone du gêneur
 |

# Fiche de jeu vierge

|  |
| --- |
| **Titre du jeu** |
| **Objectif (s)**  |
| **But**  | **Plan** |
| **Matériel** |
| Organisation |
| **Règles et sanctions** |
| Critères de réussite |
| **Variantes** |