

parcourues, moyennes horaires) sont effectués par les élèves. L'emploi des technologies de communication (internet, webcam, etc.) est prétexte à correspondance entre les écoles.

### Le record de l'heure par équipe

**Objectif :** coopérer pour réaliser une performance collective.

**Public :** des élèves ayant suivi un cycle endurance, de niveaux hétérogènes.

**Dispositif :** un circuit tracé (250 à 800 m), 5 stands répartis sur le circuit et accueillant chacun une équipe de 5 coureurs de niveau hétérogène avec des dossards.

**Déroulement :** la course s'effectue en relais avec passage d'un témoin, chaque groupe devant gérer sa course (prise et passage de relais, gestion du tableau de marque du nombre de tours, etc.); un coureur ne peut réaliser plus de 2 tours consécutifs; des repères de temps (15, 30, 45, 55 minutes) sont donnés.

**Remarques :** une séance de préparation pour que les élèves connaissent l'organisation des équipes et s'initient au passage des témoins est souhaitable avant la rencontre. Ce type d'organisation peut accueillir un grand nombre d'élèves (50 à 250).

### Le contrat de course

**Objectif :** placer les élèves en situation collective de compétition sur les options stratégiques de contrats.

**Public :** des classes qui pratiquent la course longue à un bon niveau et dont les élèves (en général des CM2) maîtrisent tous les paramètres cognitifs (distance, vitesse, allure).

**Dispositif :** un circuit le long duquel des balises donnent des repères de distance permettant aux élèves de réguler leur allure.

**Déroulement :** au préalable, les élèves ont déterminé un contrat de course en terme de distance à parcourir (de 1600 à 2400 m) et de vitesse (de 8 à 10,5 km/h) qui figure sur leur dossard; des repères sonores (3<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> mn de course) les aident à réguler leur train selon le retard ou l'avance sur les balises prévues. Chacun valide son contrat en fonction de l'écart entre sa réalisation (pénalités d'un point par écart de 15 secondes) avec le temps de course prévu.

**Remarques :** les élèves doivent être entraînés sur le dispositif (repérage des distances et des allures) et bien maîtriser les composantes de l'épreuve pour y satisfaire.

Quels que soient la forme de rencontre choisie, les modalités de mises en œuvre, le nombre et le niveau des classes accueillies, il convient de rester attentif aux objectifs disciplinaires poursuivis (moteurs et cognitifs) et aux conditions d'acquisition d'apprentissages transversaux (accepter des règles communes, se confronter à l'autre, etc.) que les rencontres favorisent: participer à une épreuve de course longue, c'est surtout l'occasion de concrétiser ensemble, et dans le plaisir, un travail mené au sein de la classe. ●

### Équipe EPS de Saône-et-Loire.

#### À propos de cet article

Ce travail s'appuie sur la mise en commun des expériences de L. Bruneau (CPD-EPS), J.-L. Bonnetain (CPC-EPS), J.-C. Tavernier (CPC-EPS), L. Meunier (CPC-EPS). Des tableaux complémentaires d'organisation (durées, distances, formes de parcours) sont consultables sur le site internet de l'équipe départementale EPS de Saône-et-Loire : <http://pagesperso-orange.fr/eps.71/>

Photos : Jeux du Val-de-Marne - Usep 94



# Des jeux de poursuite aux jeux collectifs

Par l'équipe EPS de Paris

À l'école, les jeux collectifs occupent une place prépondérante dans la programmation de l'EPS : comment les choisir et les mettre en œuvre pour favoriser les progrès de tous ?

**P**ar la pratique des jeux collectifs, l'enfant développe des compétences spécifiques disciplinaires (courir, lancer, attraper, tirer, se démarquer, gêner l'adversaire...) et transversales (agir dans un but commun, reconnaître un espace d'action, identifier l'enjeu, assumer les rôles d'attaquant, défenseur, arbitre ou observateur).

### Quels jeux choisir au cycle 2 ?

Parmi la richesse du répertoire des jeux collectifs, on distingue différentes typologies selon le but à atteindre, la nature de

l'espace d'action, l'organisation du groupe, etc. Au cycle 2, on privilégiera trois familles d'activités adaptées aux capacités et au potentiel des élèves<sup>1</sup> :

- dans les jeux de poursuite, le but est commun mais les membres de chaque équipe mènent des actions individuelles pour l'atteindre. Il n'y a donc pas de stratégie collective (béret, chat glacé, épervier, etc.);

1. Nous présentons dans la fiche Cycle 2, p. 21, un exemple de jeu caractéristique de chacune de ces catégories.

## CONSTRUIRE LES RÈGLES COLLECTIVEMENT

### Pourquoi introduire une nouvelle règle ?

- la situation bloque le jeu ;
- le déroulement crée des tensions entre les joueurs ;
- le faible taux de réussite entraîne la démotivation.

### Qui propose les nouvelles règles ?

- les joueurs ;
- les observateurs ;
- le maître.

### Quand et comment choisir une règle parmi plusieurs propositions ?

- au cours du jeu en fonction des besoins ou en essayant les règles proposées ;
- en classe, après une formulation précise.

### Comment les « officialiser » ?

- en les rédigeant en classe ;
- en vérifiant qu'elles sont arbitrables.

### Comment les valider ?

- en les faisant vivre à distance, par exemple à une autre classe (correspondants) ;
- en jouant avec d'autres élèves (rencontres).

### Qui évalue ?

- les joueurs ;
- les observateurs ;
- le maître.

## Les repères de progrès

L'organisation de modules d'apprentissage en jeux collectifs doit permettre la transformation des comportements des élèves dans différents domaines. On peut ainsi préciser les niveaux d'habileté attendus en fin de cycle 2 :

• **Rapport à la règle** : l'enfant comprend et respecte les règles du jeu, il participe à leur construction et propose des solutions pour faire évoluer le jeu. Il est capable de juger et arbitrer.

• **Attitudes** : il comprend l'enjeu et s'engage dès le début de partie ; il sait se positionner en fonction de son rôle (partenaire ou adversaire) ; il prend conscience de la nécessité d'une stratégie collective.

• **Efficacité motrice** : il réagit rapidement, est capable de courir vite pour attraper ou échapper ; il passe, réceptionne efficacement, lance loin et tire avec précision ; il prend des indices (la trajectoire d'une balle, le positionnement d'un partenaire ou d'un adversaire) pour organiser son déplacement, anticipe et s'engage dans le jeu.

• **Stratégie individuelle et collective** : il développe des tactiques de feinte et d'évitement ; il identifie les rôles et distingue les comportements spécifiques d'attaquant et défenseur ; il prend conscience de la nécessité d'une stratégie collective voire propose des solutions d'actions collectives.

## La démarche

Pour permettre à l'enfant d'investir ce domaine d'activités, il est essentiel de construire progressivement les règles d'action avec l'ensemble du groupe-classe (cf. encadré). Trois étapes sont nécessaires pour soutenir cet objectif :

- d'abord, jouer avec un minimum de règles et identifier les problèmes qui se posent ;
- ensuite, construire le corpus des règles expérimentées pour résoudre les pro-

blèmes rencontrés en ne retenant que celles qui sont en cohérence avec l'enjeu ;

- fixer les règles par leur écriture en classe, puis les échanger avec d'autres classes ayant travaillé sur le même jeu pour pouvoir se rencontrer.

Une pratique régulière permet de résoudre les problèmes particuliers posés par les jeux, de développer les apprentissages spécifiques à l'EPS et ceux qui, mis en œuvre dans ces situations de jeux, relèvent des apprentissages propres à d'autres champs disciplinaires.

Cette activité ne nécessite pas toujours des séances très longues : 20 à 30 minutes peuvent suffire pour mettre en place un jeu et favoriser une pratique répétée.

## Les séances

Leur bon déroulement suppose de respecter quelques règles simples d'organisation :

- différencier obligatoirement et visiblement les équipes (dossards, brassards...);
- matérialiser très clairement l'espace de jeu ;

- constituer trois équipes : deux qui s'opposent et une qui observe ;
- faire respecter les règles de jeu instituées (élaborer une règle d'or des jeux collectifs). ●

## Équipe EPS de Paris.

## À propos de cet article

Cette présentation est extraite d'un document élaboré par Dominique Colas (CPC-EPS), Alain Gandon (CPC-EPS), François Lemaire (CPC-EPS), Philippe Robert (CPC-EPS), Yveline Féret (CPC-EPS), Lise Sierra (CPD-EPS) et Annie Sébire (CPD-EPS) dans le cadre d'actions de formation continue des enseignants et lors de la programmation de rencontres interécoles.

# POUR S'ABONNER AUX REVUES EPS ET EPS I



## REVUE EPS SERVICE ABONNEMENTS

22 rue René Boulanger – 75472 Paris cedex 10 – Tél : 01 55 56 71 28 – Fax : 01 55 56 71 10

Mail : [abonnements.eps@groupe-gli.com](mailto:abonnements.eps@groupe-gli.com)