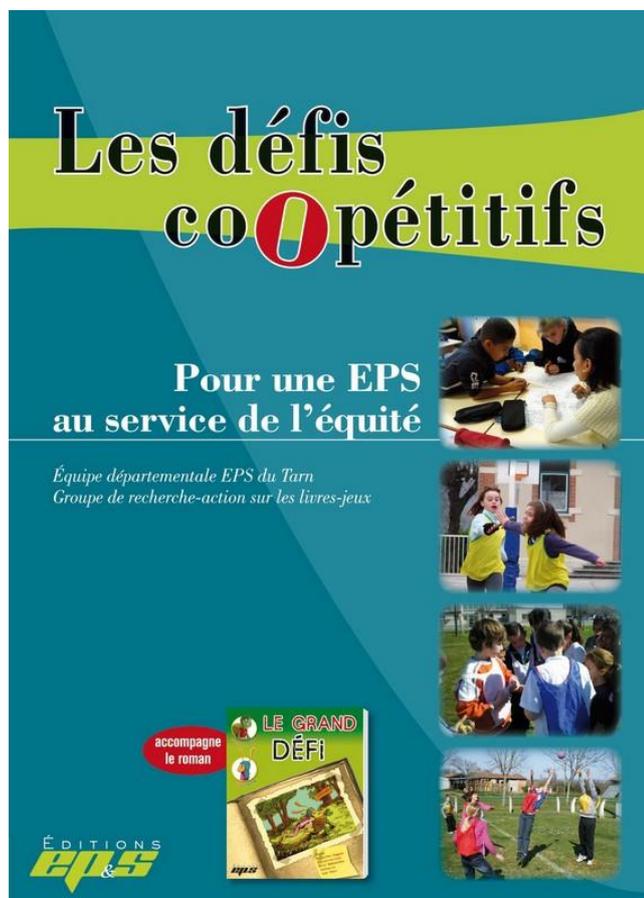


LA BIENVEILLANCE



Coopétitif, un mot nouveau pour pousser les enfants à coopérer en EPS sans perdre de vue la compétition, moteur essentiel des activités sportives.

L'équipe départementale EPS du Tarn pose un regard nouveau sur **l'EQUITÉ** dans le sport.

Au moyen de **cartes « handicap/avantage »**, les enfants sont amenés à rééquilibrer eux-mêmes les rencontres en cours.

Pour que tous puissent continuer à progresser, dans une saine émulation.

Les séquences qui suivent, largement inspirées de cette démarche, vous proposent de découvrir le plus simplement possible le principe des cartes.

- Avec le badminton
- Avec un jeu collectif : le joueur-but

Mais ce qui suit est sans commune mesure avec le document initial, dont l'interdisciplinarité et la force littéraire sont absolument admirables.

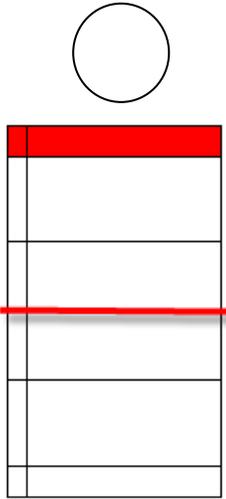
« *Le grand défi* », cinquième tome du type « littérature de jeunesse et EPS » publié par l'équipe départementale EPS du Tarn, met en scène une narration, point de départ prétexte et fondateur d'une « aventure partagée » entre les enfants et leur enseignant(e). En vente sur www.revue-eps.com

Cartes Avantage/Handicap

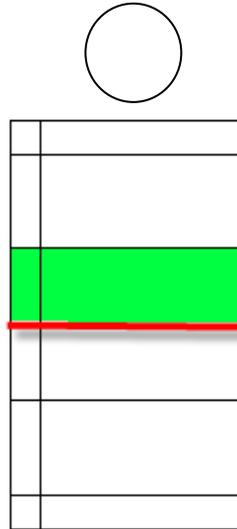
Titre de la séquence :		rituelle	✓	Niveau : Cycle 3
Les cartes avantages/ Les cartes handicaps		punctuelle	✓	Nombre de séances : ?
Référence au SCCC	Compétence 6 : Les compétences sociales & civiques. Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter les différences.			
Compétences IO 19/06/08	Etudier l'estime de soi, le respect et l'intégrité des personnes : Les principales règles de civilité, les contraintes de la vie collective.			
Repères de progressivité 05/01/12	Liens entre liberté personnelle et contraintes de la vie sociale : <i>Coopérer avec ses camarades à un projet, en respectant des règles précises. ⇨CE2</i> <i>Réfléchir aux problèmes posés par la vie en collectivité ⇨CM1</i>			
Autre(s) domaine(s) disciplinaire(s) engagé(s)	Education Physique Maîtrise de la langue	Compétences mises en œuvre	• Mettre en place une dynamique d'apprentissage reposant sur l'entraide au service de tous.	
Déclencheur / Inducteur	N'importe quelle activité sportive et jeu pré-sportif.			

Séquence 1 : Badminton			
Objectif(s) de la séance		L'équité. Mettre en place une dynamique d'apprentissage reposant sur l'entraide au service de tous.	
Durée	forme de travail	Etape de la démarche et déroulement (Réactions attendues des élèves)	Support / Documents
60 min	Groupe classe	Séance(s) initiale(s) : Mise en place des pré-requis nécessaires pour disputer un match.	
60 min	Groupe classe	<p>Séance 1 : Au gymnase</p> <p>Objectif : Prendre conscience qu'une modification des règles induit une modification du jeu.</p> <p>Au cours de la séance, la dimension du terrain va être modifiée. (Les terrains sont raccourcis en longueur)</p> <p>Mise en commun : « Avez-vous trouvé que c'était plus facile ou plus difficile qu'avant de marquer un point ? »</p> <p>Recherche collective : « J'ai choisi de changer la dimension du terrain. Quels autres changements pourrait-on envisager ? » Le PE complète la fiche 1 avec les idées des élèves.</p> <p>Retour au jeu : 3 changements sont testés au cours de petits matchs.</p>	Fiche 1
30 min	Groupe classe Binômes	<p>Séance 2 : En classe</p> <p>Objectif : Classer les cartes en 2 catégories « avantages/handicaps »</p> <p>Mise en route : Rappels de la séance précédente d'EPS.</p> <p>Recherche : « J'ai transformé en cartes les changements que vous aviez trouvés et j'en ai même rajoutés d'autres. Vous allez les classer en 2 catégories : Avantage et handicap. »</p> <p>Mise en commun.</p> <p>Trace finale, fabrication définitive des jeux de cartes : « Coloriez en rouge les pastilles des cartes handicap et en vert celles des cartes avantages. A la fin, passez un élastique autour de votre jeu de cartes, je vais les ramasser. »</p>	Jeux de cartes 1 par binôme Elastiques

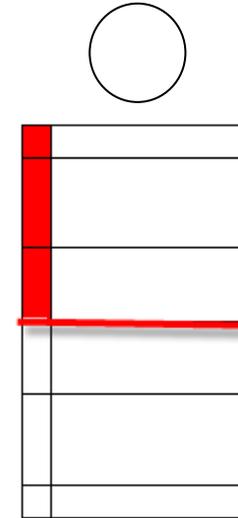
60 min	Groupe classe	<p>Séance 3 : Au gymnase. Objectif : Rééquilibrer des challenges volontairement déséquilibrés au départ.</p> <p>Le PE organise des matchs <i>légèrement</i> déséquilibrés. A la mi-temps de ces matchs, un bilan collectif est fait. « <i>Que faire pour rééquilibrer les matchs ?</i> » ➤ Utiliser les cartes vues en classe. « <i>Celui qui mène doit choisir une carte pour rééquilibrer la suite du match.</i> »</p> <p>Bilan de fin de match. « <i>A partir de maintenant, nous allons faire des matchs de 6 minutes. Je sifflerai toutes les deux minutes. A chaque coup de sifflet, celui qui mène doit choisir une carte.</i> » Remarque : Les cartes s'additionnent. On peut faire plusieurs matchs en changeant les binômes.</p>	Jeux de cartes Complet ou non (choix du PE)
60 min	Par groupes	<p>Séance 4. Au gymnase. Objectif : Créer des conditions d'autonomie</p> <p>Durant cette séance exclusivement réservée aux matchs, on va demander aux élèves d'utiliser les jeux de cartes en autonomie.</p> <p>Pour la rotation des matchs, on peut aussi utiliser les feuilles de matchs de l'USEP (une séance de lecture des fiches en classe est alors à prévoir au préalable)</p> <p>L'élément le plus important de cette séance est de donner aux élèves un repère clair pour introduire une carte nouvelle dans le jeu.</p> <p>Exemples :</p> <p>« <i>A chaque coup de sifflet, celui qui mène choisit une carte</i> » (coup de sifflet toutes les 2 min pour un match de 6 minutes)</p> <p>« <i>Dès que je marque 3 points d'affilée, je choisit une carte.</i> »</p> <p style="text-align: center;">D'autres temps de matchs sont souhaitables, selon le même principe.</p> <p>Attention : Les cartes <u>équilibrent</u> les matchs, mais ne permettent pas forcément de progresser dans sa pratique (surtout pour l'élève qui profite des avantages). Pour cela, il faut penser à mettre en place des situations d'apprentissages.</p>	Jeux de cartes complet ou non Fiche de matchs



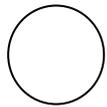
Tu réduis ta zone de jeu arrière.



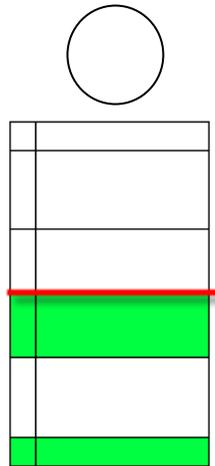
Un 2^{ème} joueur défend ta zone avant



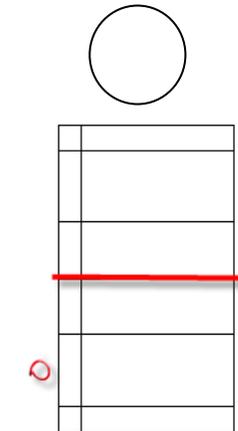
Tu réduis ta zone de jeu latérale



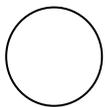
Tu marques 2 points
si le volant tombe chez moi.



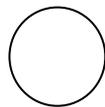
Je marque uniquement si le volant
tombe dans les zones délimitées



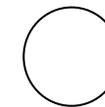
Entre chaque échange, je touche un plot
situé à l'extérieur du terrain
avec ma raquette.



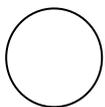
Pour chaque point disputé,
J'effectue au moins 3 relances hautes
avant d'avoir le droit de smasher



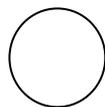
Smash interdit.
Je n'ai plus de droit de smasher.



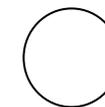
Tu as le droit
à une 2ème chance au service.



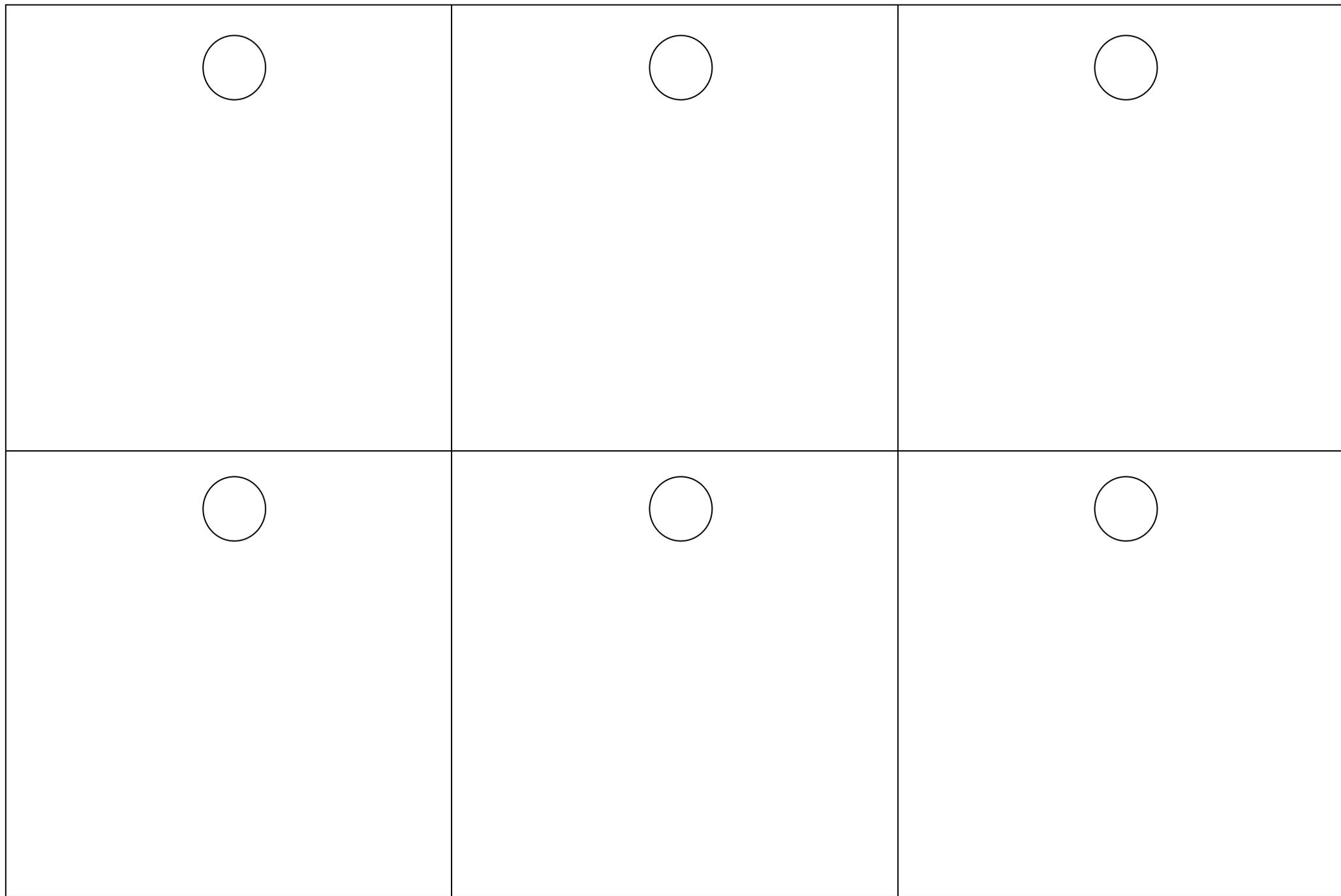
Tu peux servir à la main.



Tu as le droit de toucher plusieurs fois le
volant avant de le renvoyer.



Entre chaque coup de raquette,
je dois toucher la ligne de fond.
(avec le pied ou la raquette).



Séquence 2 : La balle au joueur-but			
Objectif(s) de la séance		L'équité. Mettre en place une dynamique d'apprentissage reposant sur l'entraide au service de tous.	
Durée	forme de travail	Etape de la démarche et déroulement <i>Réactions attendues des élèves</i>	Support / Documents
variable	Groupe classe	<p><u>Séance(s) initiale(s) :</u> Lecture de la règle du jeu en classe. Pratique du jeu au gymnase ou dans la cour. Sur 1 terrain ou 2 terrains en simultané.</p> <p>Conseils : On peut imaginer que ce jeu soit un simple élément récurrent dans les séances d'EPS durant une période. Un jeu parmi d'autres jeux, ou un jeu après un entraînement d'endurance par exemple. On peut aussi imaginer que ce jeu soit l'élément principal de la séance auquel cas il faudra aussi penser à ajouter dans les séances des situations d'apprentissages destinées à améliorer les gestes et les stratégies propres à ce jeu.</p> <p><u>Il semble tout de même idéal de placer ce jeu en début d'année,</u> car il peut servir d'exercice dans tous les sports de ballon à venir, et surtout que la mise en place des cartes « avantage/handicap » pourra être réinvestie dans quasiment toutes les activités de l'année.</p>	Fiche 3
60 min	Groupe classe (équipes)	<p><u>Séance 1 :</u> Au gymnase Objectif : Prendre conscience qu'une modification des règles induit une modification du jeu.</p> <p>Au cours de la séance, la dimension du terrain va être modifiée. <i>« Aujourd'hui, les joueurs-buts peuvent aussi se déplacer sur les côtés de leur terrain. »</i></p> <p>Mise en commun : « Avez-vous trouvé que c'était plus facile ou plus difficile qu'avant ? »</p> <p>Recherche collective : <i>« J'ai choisi de changer la disposition du terrain. Quels autres changements pourrait-on envisager ? »</i> Le PE complète la fiche 1 avec les idées des élèves.</p> <p>ATTENTION : Pour des raisons de droits, les cartes complètes sont à acheter (coffret) ou à construire soi-même !</p> <p>Retour au jeu : 3 changements sont testés au cours de petits matches.</p>	Fiche 4

30min	Binômes	<p>Séance 2 : En classe Objectif : Classer les cartes en 2 catégories « avantages/handicaps »</p> <p>Mise en route : Rappels de la séance précédente d'EPS. Recherche : <i>« J'ai transformé en cartes les changements que vous aviez trouvés et j'en ai même rajoutés d'autres. Vous allez les classer en 2 catégories : Avantage et handicap. »</i></p> <p>Mise en commun. Trace finale, fabrication définitive des jeux de cartes : <i>« Coloriez en rouge les pastilles des cartes handicap et en vert celles des cartes avantages.</i> <i>A la fin, passez un élastique autour de votre jeu de cartes, je vais les ramasser.»</i></p>	<p>RAPPEL : Cartes à acheter ou à construire</p> <p>Jeux de cartes complet ou non (choix du PE)</p>
60min	Groupe classe (équipes)	<p>Séance 3 : Au gymnase. Objectif : Rééquilibrer des challenges volontairement déséquilibrés au départ.</p> <p>Le PE organise des matchs déséquilibrés. A la mi-temps de ces matchs, un bilan collectif est fait. <i>« Que faire pour rééquilibrer les matchs ? »</i> ➤ Utiliser les cartes vues en classe. <i>« L'équipe qui mène doit choisir une carte pour rééquilibrer la suite du match. »</i></p> <p>Bilan de fin de match. <i>« A partir de maintenant, nous allons faire des matchs de 6 minutes. Je sifflerai toutes les deux minutes. A chaque coup de sifflet, le joueur-but de l'équipe qui mène doit choisir une carte. »</i> Remarque : Les cartes s'additionnent.</p> <p>On peut faire plusieurs matchs.</p>	<p>Jeux de cartes complet ou non.</p>
60min	Groupe classe (équipes)	<p>Séance 4. Au gymnase. Objectif : Créer des conditions d'autonomie</p> <p>Durant cette séance exclusivement réservée aux matchs, les élèves vont utiliser les jeux de cartes en autonomie. L'élément le plus important de cette séance est de donner aux élèves un repère clair pour introduire une carte nouvelle dans le jeu.</p> <p><i>« Quand l'équipe marque deux fois de suite, le joueur-but choisit une carte »</i></p> <p>D'autres séances de matchs sont souhaitables, selon le même principe.</p>	<p>Jeux de cartes complet ou non.</p>

4

Des règles nouvelles à essayer :

Changements de règles possibles proposés par le maître. Surligner si la proposition est trouvée par les élèves. Compléter avec d'autres idées d'élèves.	Cocher si testé
Ne plus faire de passes vers l'arrière.	
Il suffit que le joueur-but touche la balle pour que le point soit validé.	

Le « joueur-but »

Organisation

Deux équipes de cinq joueurs : quatre joueurs de champ et un joueur-but. Un terrain rectangulaire (20 x 12 m) avec deux couloirs d'en-but de 1 m de large sur la largeur.

But du jeu

Envoyer la balle au joueur-but de son équipe, situé dans le couloir d'en-but, derrière la ligne de fond adverse.

Le joueur-but doit attraper le ballon sans le relâcher pour que le point soit validé. Il ne doit jamais sortir de son couloir.

Matériel

Un ballon (de type volley-ball), deux jeux de chasubles (ou foulards) de couleurs différentes, des plots de marquage.

Durée

10 minutes.

Déroulement

L'engagement se fait par une passe : on ne peut pas marquer directement sur la mise en jeu.

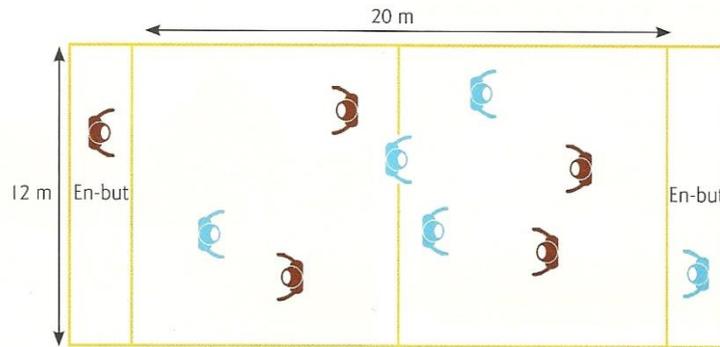
Il est interdit de se déplacer avec le ballon dans les mains ou en dribblant.

Il est interdit de toucher l'adversaire ou d'essayer de lui arracher le ballon.

À chaque point, le joueur ayant marqué remplace son joueur-but et la remise en jeu se fait sur la ligne de fond de l'équipe adverse.

Si le ballon sort du terrain, il est remis en jeu à l'endroit où il est sorti.

En cas de faute, le ballon est donné à l'équipe adverse, qui le remet en jeu à l'endroit de la faute.



Le « joueur-but »

Organisation

Deux équipes de cinq joueurs : quatre joueurs de champ et un joueur-but. Un terrain rectangulaire (20 x 12 m) avec deux couloirs d'en-but de 1 m de large sur la largeur.

But du jeu

Envoyer la balle au joueur-but de son équipe, situé dans le couloir d'en-but, derrière la ligne de fond adverse.

Le joueur-but doit attraper le ballon sans le relâcher pour que le point soit validé. Il ne doit jamais sortir de son couloir.

Matériel

Un ballon (de type volley-ball), deux jeux de chasubles (ou foulards) de couleurs différentes, des plots de marquage.

Durée

10 minutes.

Déroulement

L'engagement se fait par une passe : on ne peut pas marquer directement sur la mise en jeu.

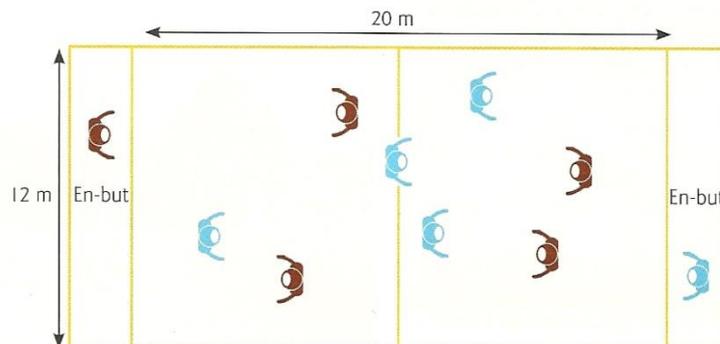
Il est interdit de se déplacer avec le ballon dans les mains ou en dribblant.

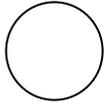
Il est interdit de toucher l'adversaire ou d'essayer de lui arracher le ballon.

À chaque point, le joueur ayant marqué remplace son joueur-but et la remise en jeu se fait sur la ligne de fond de l'équipe adverse.

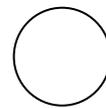
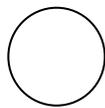
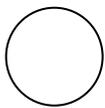
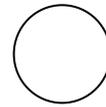
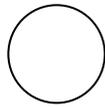
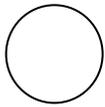
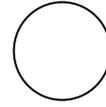
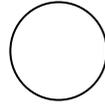
Si le ballon sort du terrain, il est remis en jeu à l'endroit où il est sorti.

En cas de faute, le ballon est donné à l'équipe adverse, qui le remet en jeu à l'endroit de la faute.





Il suffit que votre joueur-but
touche la balle pour que le
point soit validé.



Nous ne pouvons plus faire de
passes vers l'arrière.

