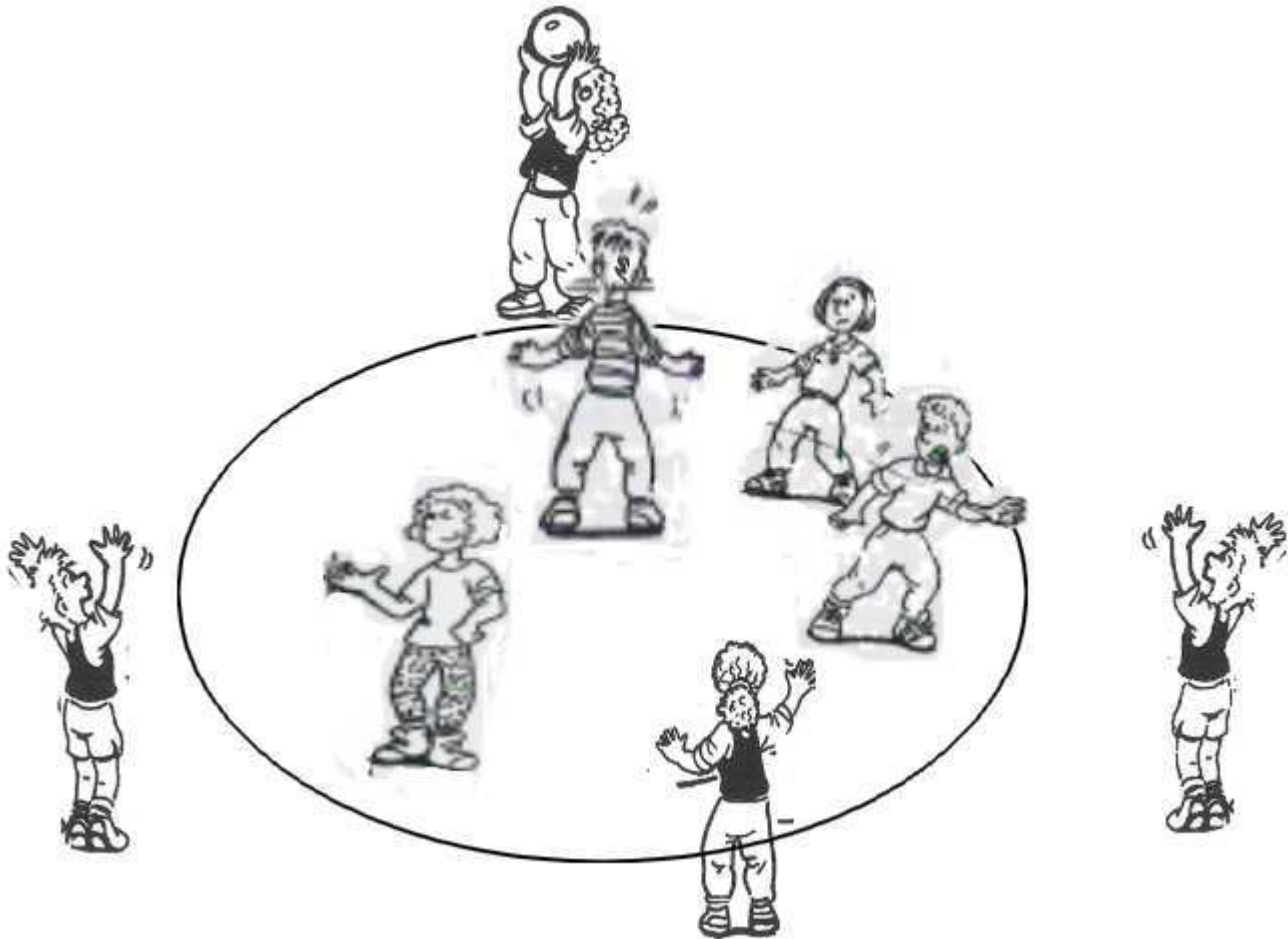


Description de la situation :

Dans votre classe de CP, vous mettez en place un module d'enseignement s'appuyant sur des jeux de poursuite avec ballon. Lors de la première séance, vous proposez le jeu «Lapins, chasseurs». Vous constatez que certains élèves tirent dès qu'ils ont le ballon, même s'ils sont mal placés.



Règles essentielles :

- _ Les lapins ne peuvent pas sortir de l'espace de jeu
- _ Les chasseurs ne peuvent pas entrer dans l'espace de jeu
- _ Les chasseurs marquent un point lorsqu'ils touchent directement avec le ballon un lapin.

Question posée au candidat :

Vous présenterez des situations qui permettront de faire évoluer les comportements de ces élèves vers la compétence attendue dans l'activité à savoir « coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif... »

Justifiez vos choix

Réponse

Le jeu de lapins chasseurs est un jeu de poursuite avec ballon qui entre dans la compétence 3 des programmes de 2008 « *coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif* » En effet, ses caractéristiques respectent la logique interne des jeux d'opposition à savoir : Situation d'opposition entre deux groupes dont la finalité est toujours de gagner la partie, le gain est objectivé par un SCORE (ici le nombre de lapins touchés) ; les ESPACES DE JEU sont caractérisés par une CIBLE à atteindre (dans le jeu, les 2 équipes occupent 2 espaces différents, (avec un objet), les possibilités d' ACTIONS des joueurs sont précisées (manipulation de l'objet, contacts entre joueurs). Les rôles sont déterminés et fixes pendant toute la partie.

Lors du 1^{er} jeu, lorsqu'ils sont chasseurs, certains élèves tirent dès qu'ils ont le ballon, même s'ils sont mal placés ; cela va se traduire par une absence de coopération et de nombreux échecs.

Quelles peuvent être les causes

- Une centration unique sur les lapins à toucher et donc sur l'action de tirer.
- Un égocentrisme toujours présent qui l'empêche de se concevoir appartenir à une équipe.
- Une méconnaissance de ses possibilités dans l'action de tirer. Il ne connaît pas la distance optimale de tir.

Le principal problème est d'apprendre à l'élève chasseur qu'il doit choisir entre 2 rôles : passer son ballon à un partenaire, tirer ou s'avancer pour se mettre en position plus favorable.

On peut raisonnablement penser que d'autres sont en réussite et sont donc capables de choisir entre la passe et le tir.

Quelque fois l'espace n'est pas pris en compte.

Peu de réussites au tir et pas de coopération entre chasseurs.

On peut s'attendre lorsque ils sont lapins, à les voir s'éloigner du chasseur qui a le ballon, certains restent groupés d'autres s'isolent et peuvent donc être plus facilement des cibles potentielles

A partir de ce constat, quels apprentissages proposer à partir des programmes de la discipline, du socle commun pour faire évoluer les comportements ?

Mes propositions de mise en œuvre se déclinent selon 2 axes :

- Modifier les paramètres du jeu lapins/chasseurs que sont l'espace, le temps, les règles ou droit des joueurs, le rapport de force entre les 2 groupes
- Définir des jeux et situations d'apprentissage dédiés aux thèmes du tir et du lancer/attraper.

Les élèves de CP :

Ils ont joué en maternelle à des jeux de poursuite et de transports d'objet. Ils ont acquis les déplacements orientés vers une cible, l'appartenance à une équipe, la notion de rôle dans un statut fixe (ex fuir en direction de son refuge si l'on est souris poursuivie par un chat), le respect de l'espace dans ses déplacements.

. Les objectifs principaux seront comme les programmes en CP le précisent

Au niveau cognitif :

Pour le chasseur :

Porteur de balle : choisir entre tirer ou passer en identifiant la réponse la plus adaptée.

Non porteur de balle : Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon.

Pour le lapin : Identifier le porteur de balle pour décider de son action

Au niveau moteur

- enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon et tirer

- Se déplacer pour fuir.

Au niveau stratégique (cognitif)

- Appartenir à une équipe
- Faire progresser le ballon collectivement en direction de la cible (lapin)
- Tenter de récupérer le ballon. (cet objectif apparaîtra dans un second temps)

Au niveau social :

S'impliquer dans la fonction d'arbitre, ici décompte des lapins touchés et respect des zones de déplacement.

Pour mettre en œuvre ces objectifs, je propose un module de 4 séances de 45 minutes.

Dès la 1^o séance, je forme 6 équipes de 4 élèves en répartissant les 2 niveaux. Ces équipes sont stables pendant toute la durée du module. Elles sont donc de même niveau et hétérogènes en leur sein. Cela doit

encourager les élèves à travailler en groupe et s'engager dans un projet comme le stipule la compétence 7 du socle commun.

Je dispose de 6 ballons, de chasubles, de cônes de délimitation et d'un espace équivalent à un demi-gymnase.

La situation du lapin chasseur constitue la situation de référence. Elle sera programmée à l'identique en séance 1 et séance 4. Je pourrai objectiver l'évolution des comportements Les élèves pourront également identifier leurs progrès. Elle sera également présente en séance 2 et 3 mais enrichie de variables.

Chaque séance comporte

- Un échauffement général puis spécifique ; même si cela n'est pas utile à cet âge, j'installe le rituel d'échauffement comme un comportement à acquérir pour éduquer à la santé.
- L'échauffement spécifique est un jeu avec contraintes limitées.
- Des situations de jeu pour confronter les élèves au sens des activités de coopération et d'opposition
- Un retour au calme utilisé pour faire un bilan.

Entre chaque jeu ou lors d'arrêt pendant le jeu, les élèves sont sollicités pour faire valoir leur point de vue et débattre comme le demande la compétence 1 du socle commun. Un vocabulaire spécifique à l'activité est également apporté. Notion d'attaquant, de partenaires, d'adversaires.

Les élèves pourront être amenés à proposer une règle pour répondre à un problème rencontré ou pour rendre le jeu plus intéressant.

1. séance 1 :

Après un échauffement général de 6 à 8 minutes,

- Objectif : améliorer le lancer/attraper

Jeu de passes. Les 6 équipes placées en carré : but pour les joueurs, réaliser le maximum de tours de ballon en 1 minutes. Ce jeu est effectué 5 fois en introduisant des variables d'espace et de type d'échanges.

Lapin/chasseur : Un groupe de 8 joueurs (4c4) avec déplacement limité du porteur de balle. (Quelques pas plutôt que 3 pas car trop difficile à intégrer par ces élèves de 7 ans) Puis toute la classe répartit en 3 espaces joue. 3 séquences de 2 fois 2 minutes avec changement de statuts puis d'adversaires. Ce temps de découverte du dispositif spatial et du jeu va durer entre 16 et 20 minutes. Les élèves doivent être capables de respecter les règles et de déclarer le vainqueur à l'issue de chaque rencontre.

Entre chaque jeu, un moment de questionnement à propos des stratégies à développer est organisée. A partir du score, je sollicite les élèves pour qu'ils introduisent des règles nécessaires à l'équilibre de l'affrontement

2. Séance 2 :

- Objectif : Apprendre à faire progresser le ballon le plus rapidement possible

1 ballon pour 4, un couloir de 5mx20 m

Départ groupé, interdiction de se déplacer avec le ballon.

But : amener le plus rapidement possible le ballon d'un endroit à un autre

Pour réussir : lancer puis se placer en avant du porteur de balle (passe et suit), attraper puis s'orienter pour passer en avant.

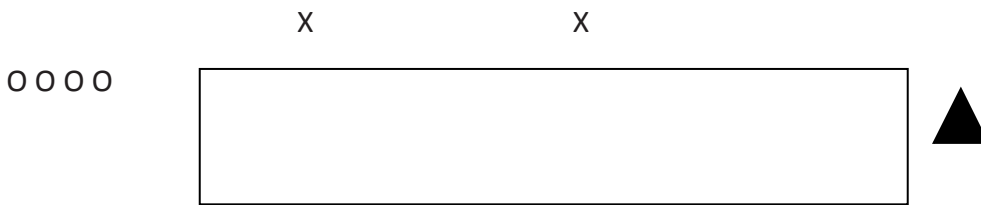
Variables : zone, terminer par un tir sur cible, joueur placé si difficulté.

- Objectif : Apprendre à décider entre passer ou tirer

Le ballon couloir :

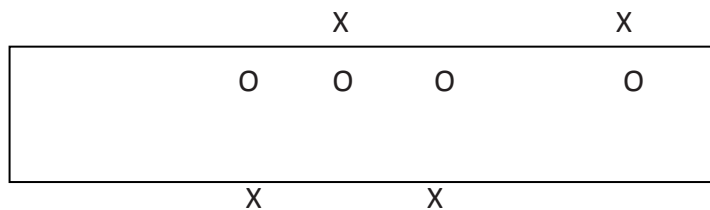
X : un ballon : but tirer sur les O (1 point par réussite)

O : doivent se relayer en faisant le tour du cône



La 3^e équipe § est chargée de récupérer le ballon

Lapin/chasseur avec variables sur l'espace. Terrain rectangulaire et 2 ballons.

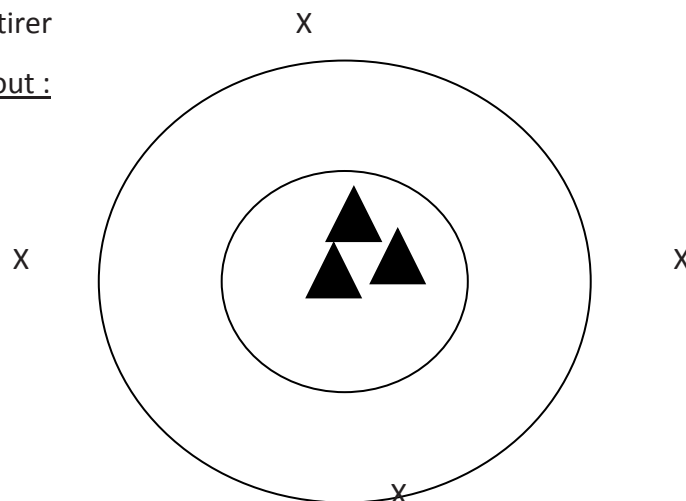


2 terrains en parallèle, 2 équipes jouent, 1 équipe arbitre

3. Séance 3 :

Apprendre à passer/tirer

- Chamboule tout :



X dans des cerceaux tirent pour atteindre les cônes, 3 jeux en parallèle, être la 1^o équipe à renverser les cônes. Nécessité de passer le ballon pour se rapprocher de la cible

- Lapin chasseur : Mise en place des variables : espace, droits des joueurs (si attraper alors chat de rôle) arbitrage des élèves

4. Séance 4

Apprendre à se démarquer pour recevoir le ballon

Passé à 5

Lapin chasseur 1 équipe arbitre, 1 équipe note si son camarade a tiré ou passé

Conclusion

A l'issue de ce module, les élèves auront appris à choisir une action motrice entre tirer ou passer, ils ont également abordé la notion de démarquage. Ces apprentissages se développent dans le respect des autres et des règles de la vie collective. Une quantité optimale d'activité motrice sera le fil directeur dans chaque séance ; je veillerai à assurer le progrès de chacun ; Ces 2 facteurs, investissement et réussite participent au développement de la santé.