

## CONSTRUCTION D'UN MODULE EPS en cycle 2 :

**Activité physique:** Jeu collectif traditionnel, **le ballon horloge**

**Compétence de l'activité propre à l'EPS:** coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

**Objectif de l'enseignant:** faire des passes, courir vite (améliorer des habiletés et développer capacités motrices), transmettre un objet, être en groupe (comprendre les notions de groupe et de règle par la recherche d'un but commun en exerçant des rôles différents et complémentaires)

Présentation de **10 situations** qui s'inscrivent dans une progression permettant à l'enseignant, suivant son niveau de classe d'organiser son module.

**Proposition de modules:** en GS, commencer par la S0 s'il est nécessaire d'introduire la notion de course relais sinon le module débute à la situation 1 se poursuit jusqu'à la S4 ou S5. En CP: commence à la S3 ou S4 et va jusqu'à la S7 ou S8. En CE1: démarre à la S4 et se poursuit jusqu'à la S9.

Les exemples de situations s'appuient sur une classe de 28 élèves.

### **Organisation générale:**

la classe est partagée en 2 groupes de 14 élèves sur 2 espaces parallèles.  
Chaque groupe est partagé en 2 équipes, les O et les X et l'enseignant se place entre les 2 groupes.

### Situation de référence :

Une équipe, constituée de x joueurs se fait des passes qui sont comptabilisées. C'est l'horloge.

L'autre équipe de y joueurs effectue un relais.

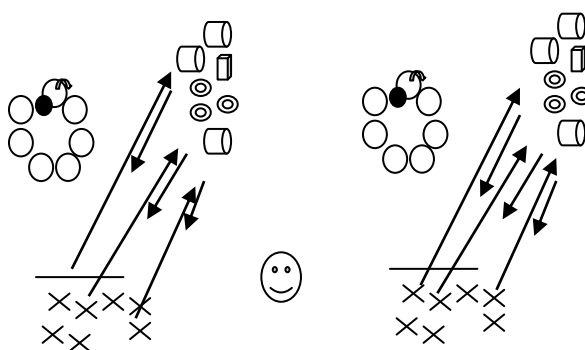
Le même nombre de joueurs court.

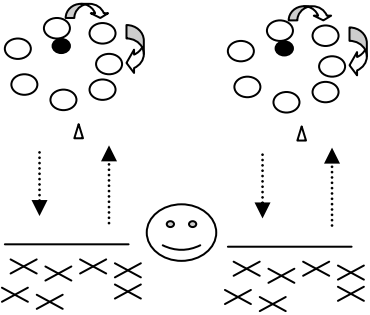
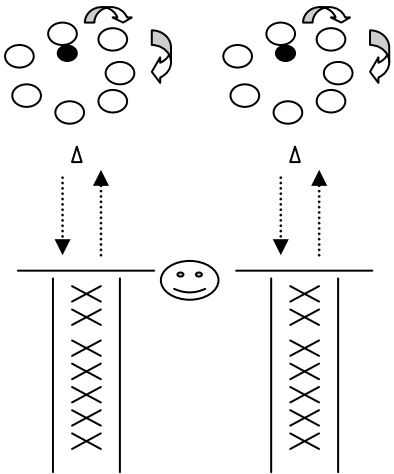
Lorsque l'équipe Y a terminé, on note le résultat de l'équipe X

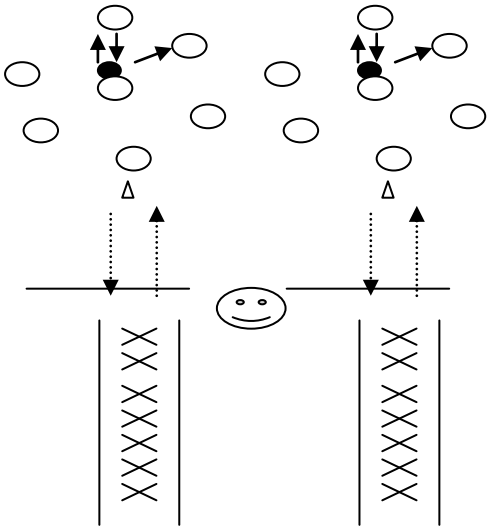
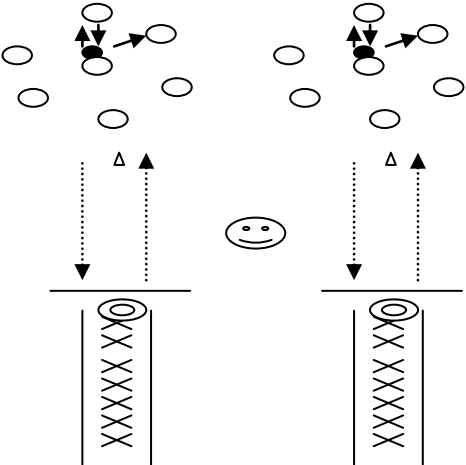
On inverse les rôles. Résultat de l'équipe Y

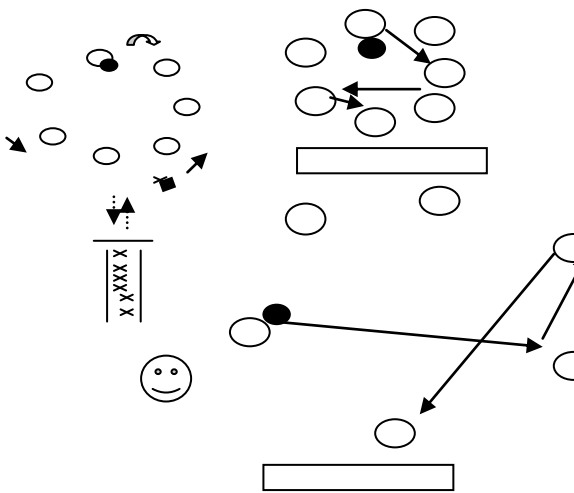
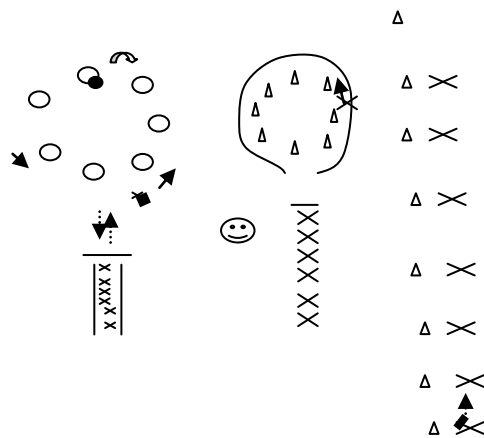
On compare après les 2 manches les résultats. L'équipe X a gagné. Elle a :

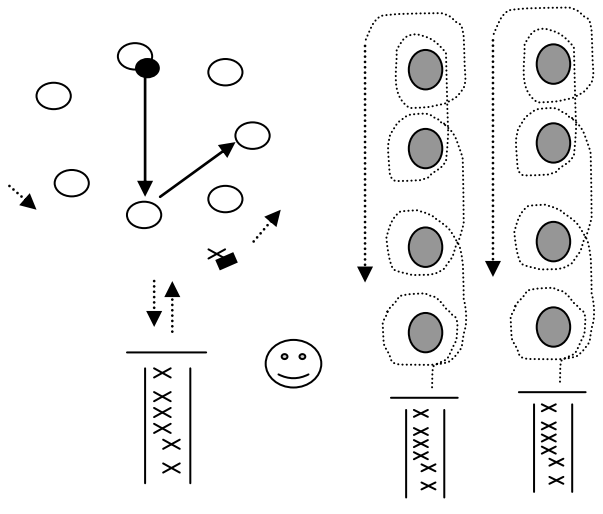
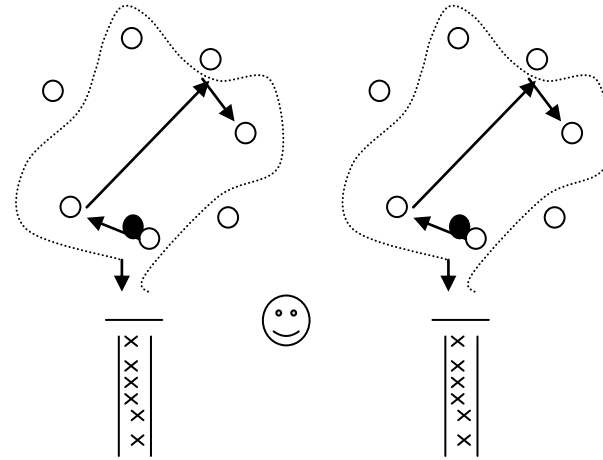
- soit couru plus vite que Y
- soit été plus rapide dans ses passes
- soit un peu des 2

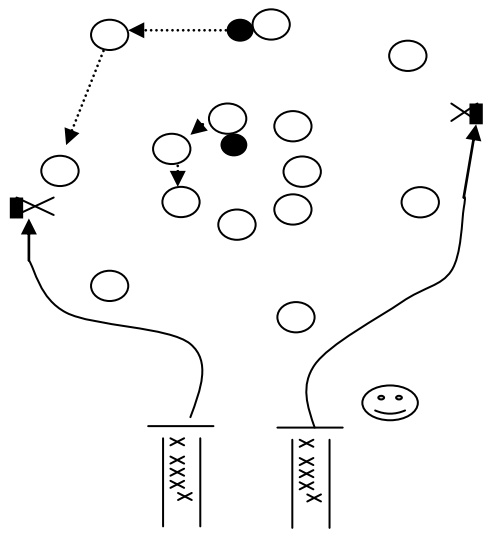
NIVEAUX D'HABILETES:			
	GS	CP	CE1
<b>LANCER</b>	Lancer différents ballons : du bas, vers l'avant, immobile ou après une rotation	Varier des intensités (distance), différents ballons	Varier les orientations (vers le haut, le côté...), les distances
<b>RATTRAPER</b>	Accepter la réception dans un espace réduit (face à face)	Elargir sa zone de réception	Elargir sa zone de réception en orientant son corps
<b>COURIR</b>	Courir en ligne droite vers l'avant, vite. Passer un témoin	Courir en ligne droite ou en changeant de direction. Adapter sa course à la transmission du témoin	Courir vite, avec plusieurs changements de direction.
X et O : Elèves    Déplacement Elève : .....→    Trajectoire ballon : → ou ↷    Ballon : ●    Témoin : / ou ⊙			
Situation INITIALE	<div>  </div> <p><b>Organisation et matériel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2 ballons en mousse.</li> <li>Pour chaque groupe un grand nombre d'objets.</li> <li>Une ligne de départ pour la course.</li> </ul> <p><b>Consignes:</b> se mettre en cercle, tendre ses bras de chaque côté et toucher la main de ses voisins.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>pour les O</u> - Donner la balle à son voisin et Compter à haute voix à chaque fois que la balle est transmise.</li> <li>- <u>Pour les X</u> : aller chercher un objet et le rapporter derrière la ligne de départ.</li> </ul> <p><b>Objectif de l'enseignant:</b> se familiariser avec une course (aller pour chercher un objet et retour avec l'objet pour le déposer dans une zone précise) et avec une transmission de balle.</p> <p><b>Critères de réussite:</b> pour les O réussir à se transmettre la balle en suivant un sens donné sans la faire tomber. Réussir à revenir avec un objet et le déposer dans une zone pour les X.</p>		

<p>Situation 1</p>		<p><b>Organisation et matériel:</b> -2 ballons en mousse. -Une ligne de départ pour le groupe de course et un plot positionné entre l'équipe qui a la balle et celle qui va courir. Les élèves X derrière la ligne de départ n'ont pas d'organisation spatiale précise et l'enseignant donne l'ordre de passage pour courir. Les élèves O forment un cercle de même taille qu'à la situation 0 et se transmettent la balle.</p> <p><b>Objectif pour l'enseignant:</b> le départ de la course se fait dans un ordre précis défini par l'enseignant et la transmission de balle se fait dans un sens donné.</p> <p><b>Consignes:</b> pour les O : former une ronde de l'écartement de ses bras tendus (consigne visuelle accompagne la consigne verbale) ; donner la balle à son voisin ; compter à haute voix à chaque fois que la balle est transmise. pour les X : se placer derrière la ligne ; -courir chacun son tour jusqu'au plot et revenir pour toucher la main du suivant.</p> <p><b>Critères de réussite :</b> Pour les O - transmettre la balle de joueur en joueur, en suivant un sens donné, sans la faire tomber. Pour les X - respecter l'ordre de passage, partir de derrière la ligne, courir jusqu'au plot, le contourner, revenir en courant, toucher la main du suivant.</p>
<p>Situation 2</p>		<p><b>Organisation et matériel:</b>  -2 ballons en mousse.  -Une ligne de départ pour le groupe de course et un plot positionné entre l'équipe qui a la balle et celle qui va courir. Les élèves derrière la ligne de départ se placent dans un couloir et dans un ordre précis donné par l'enseignant avant pour courir.</p> <p><b>Objectif pour l'enseignant:</b> amener une meilleure organisation spatiale pour faciliter la course en relais (organise dans l'espace l'ordre de passage) et en faire prendre conscience aux élèves.</p> <p><b>Consignes :</b> pour les O  -Compter à haute voix à chaque fois que la balle est transmise.  Pour les X  -courir chacun son tour jusqu'au plot en partant du couloir, revenir jusqu'à la ligne de départ, toucher la main du suivant et aller se placer derrière les X.</p> <p><b>Critères de réussite:</b>  Pour les O  -réussir à se transmettre la balle en suivant un sens donné sans la faire tomber.  Pour les X  -Courir de la ligne de départ, contourner le plot et revenir sans s'arrêter.  -Toucher la main du suivant.-respecter l'ordre de passage dans l'espace déterminé au départ.</p>

<p>Situation 3</p>		<p><b>Organisation:</b> même organisation que pour la situation S2 avec un joueur central dans le groupe de ceux qui ont une balle.</p> <p><b>Objectif pour l'enseignant:</b> aborder les passes.</p> <p><b>Consignes :</b> <u>Pour les O</u> lancer la balle au joueur central -le joueur central la relance au suivant -compter les passes faites.</p> <p><u>Pour les X</u> courir chacun son tour jusqu'au plot en partant du couloir, revenir jusqu'à la ligne de départ, toucher la main du suivant et aller se placer derrière les X.</p> <p><b>Critères de réussite:</b> <u>Pour les O</u> -réussir à se transmettre le ballon en échange face à face sans le faire tomber ; respecter un sens donné avec un départ de balle au centre.</p> <p><u>Pour les X</u> -Courir de la ligne de départ, contourner le plot et revenir sans s'arrêter. -Toucher la main du suivant.-respecter l'ordre de passage dans l'espace déterminé au départ.</p>
<p>Situation 4</p>		<p><b>Organisation et matériel:</b> même organisation que pour la situation S3 avec le joueur central mais chacun des joueurs du cercle qui a la balle <b>recule d'un pas</b>. On introduit un <b>anneau</b> de transmission pour faire le relai entre les coureurs X.</p> <p><b>Objectif pour l'enseignant:</b> améliorer la passe en face à face et augmenter la difficulté dans le relai en utilisant un objet comme témoin après une course.</p> <p><b>Consignes:</b> <u>Pour les O</u> lancer la balle au joueur central -le joueur central la relance au suivant -compter les passes faites.</p> <p><u>Pour les X</u> -courir chacun son tour jusqu'au plot en partant du couloir, revenir jusqu'à la ligne de départ en essayant de garder sa vitesse et donner l'anneau (ou autre objet) au suivant.</p> <p><b>Critères de réussite:</b> <u>Pour les O</u> -réussir à se transmettre le ballon en échange face à face sans le faire tomber -respecter un sens donné avec un départ de balle au centre.</p> <p><u>Pour les X</u> <u>Pour les X</u> - Respecter l'ordre de passage dans l'espace déterminé au départ. -Courir de la ligne de départ, contourner le plot et revenir sans s'arrêter. -Ne pas faire tomber l'anneau lors de la transmission.</p>

<p>Situation 5</p>		<p><b>Organisation et matériel:</b> 1 groupe de 14 élèves sur 1 espace pour le jeu : 1 ballon pour les 7 joueurs en cercle (même distance entre les joueurs qui se font les passes qu'en S4) et un objet témoin pour les 7 coureurs en relais (on garde l'anneau ou on le remplace par un bâton témoin). 2 groupes en ateliers avec chacun 1 ballon pour travailler les passes (courtes et longues).</p> <p><b>Objectif pour l'enseignant:</b> Diversifier les formes de passes pour les améliorer, introduire une nouvelle forme de course (virage) et varier la transmission de l'objet.</p> <p><b>Consignes :</b> Pour les O dans les 2 ateliers - passer la balle sans tenir compte d'un sens particulier mais passer à un joueur qui n'est pas celui qui vient de faire la passe - compter les passes. Dans le jeu compter soit les passes soit les tours.</p> <p>Pour les X</p> <p><b>Critères de réussite:</b> Pour les O - réaliser le plus grand nombre de passes sans chute du ballon (jeu ou atelier) Pour les X –réussir à courir vite en tournant autour de la ronde</p>
<p>Situation 6</p>		<p><b>Organisation et matériel:</b> -même configuration qu'en S5 pour le jeu avec 1 ballon et un objet témoin. - 2 groupes en ateliers qui ont chacun un objet témoin: pour un, 7 plots disposés en cercle (au moins la taille d'une raquette de basket) avec un couloir délimité autour des plots à la craie pour l'autre 8 plots positionnés en ligne droite avec 7 coureurs qui se répartissent sur les 7 premiers plots.</p> <p><b>Objectifs pour l'enseignant:</b> -améliorer la course en virage, -améliorer la vitesse de course en augmentant le nombre de passages du témoin sur une longue ligne droite ( 5 à 10m à courir pour chaque coureur)</p> <p><b>Consignes:</b> pour les X dans les 2 ateliers : transmettre de manières différentes l'objet témoin – courir dans le couloir de course (entre plots et cercle) pour l'atelier course en cercle - passer l'objet témoin en courant très vite et revenir au plot de relais pour l'atelier course en ligne.</p> <p><b>Critères de réussite:</b> Pour les O - réaliser le plus grand nombre de passes sans chute du ballon en jeu. Pour les X –réussir à courir vite en tournant autour de la ronde ou dans le couloir.- réussir à courir vite en ligne droite – réussir à transmettre l'objet témoin sans le faire tomber-revenir au plot du relais.</p>

<p>Situation 7</p>		<p><b>Organisation:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-pour le jeu, 1 ballon et un témoin, même configuration qu'en S6 en augmentant légèrement l'écartement entre les joueurs du cercle. 2 ateliers pour travailler la course en virages continus (enchaînement de boucles). 4 "cercles zones" et un témoin pour chaque atelier course-relais en virages.</li> </ul> <p><b>Objectif pour l'enseignant:</b> -améliorer la course en virage et varier l'orientation et le type des passes.</p> <p><b>Consignes:</b> Pour les 2 ateliers enchaîner sans s'arrêter une course autour des "cercles-zones" et s'éloigner le moins possible avant de rejoindre le suivant.</p> <p><b>Critères de réussite:</b> le témoin n'est pas tombé pendant la course, ni pendant la transmission. La balle ne tombe pas lors des passes pendant le jeu. La course présente une certaine régularité, et la trajectoire des boucles est adaptée.</p>
<p>Situation 8</p>		<p><b>Organisation:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 groupes de 2 équipes avec la même configuration qu'en S7 pour le jeu et le même écartement entre les joueurs du cercle. 1 ballon et un témoin pour chaque jeu.</li> </ul> <p><b>Objectif pour l'enseignant:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Pour les coureurs : diversifier la trajectoire de la course de vitesse et être vigilant au déplacement du ballon. – pour les passeurs : améliorer la précision des passes en tenant compte de la progression des coureurs.</li> </ul> <p><b>Consignes :</b></p> <p>faire une course rapide en slalom autour des élèves du cercle et passer le témoin pendant que la balle est transmise par les joueurs comme en S7. Ne pas gêner la passe lors de la course et ne pas gêner la course lors de la passe.</p> <p><b>Critères de réussite:</b> le témoin comme la balle ne sont pas tombés lors des actions.</p>

<p>Situation 9</p>		<p><b><u>Organisation:</u></b></p> <p>-2 cercles de joueurs, 1 balle pour chaque, 2 équipes de coureurs relayeurs. La balle se passe de joueur en joueur dans les cercles pendant les coureurs-relayeurs par 2 font le tour du grand cercle en se croisant les uns après les autres. Les coureurs ne doivent pas toucher le ballon.</p> <p><b><u>Objectif pour l'enseignant:</u></b></p> <p>-augmenter la distance de course, alterner des passes plus longues et des passes plus courtes lors des changements. Faire le jeu avec toute la classe en favorisant par cette organisation une fréquence plus grande de la participation des élèves.</p> <p><b><u>Consignes de sécurité:</u> les coureurs ne doivent pas se télescoper.</b></p> <p><b><u>Critères de réussite:</u></b></p> <p>le témoin n'est pas tombé pendant la course, ni lors de la transmission. La balle ne tombe pas lors des passes. Les coureurs s'esquivent quand ils se croisent, ils perdent le moins de temps p</p>
--------------------	---	---

## **EN FIN DE MODULE**

### **EVALUATION :**

Reprendre une situation de jeu abordée lors des 3 premières situations du module, qui a présenté des difficultés bien ciblées pour les élèves.