

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

CE1

*Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou
interindividuel : jeux traditionnels*

Les jeux traditionnels

Résumé :

Cette séquence sur les jeux traditionnels vise à engager les élèves dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ; contrôler leur engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ; connaître le but du jeu ; reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Éducation physique et sportive

Jeux traditionnels

Niveau CE1 – Cycle 2

Les programmes d'EPS 2015 sont, comme les précédents, structurés autour de quatre champs d'apprentissage :

- champ d'apprentissage 1 : produire une performance optimale à une échéance donnée,
- champ d'apprentissage 2 : adapter ses déplacements à des environnements variés,
- champ d'apprentissage 3 : s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique,
- champ d'apprentissage 4 : conduire et maîtriser 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 ;
- connaître le but du jeu ;
- reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Compétences travaillées

- 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.

Nombre de séances : 9 séances de 50 min environ.

Mode de fonctionnement :

Chaque séance se déroulera de la façon suivante :

- Pour entrer dans l'activité, une mise en route qui mobilise des actions physiques utilisées dans les jeux proposés ensuite.
- Plusieurs jeux proposés sur 3 séances :

Séances 1 à 3 : Des jeux de poursuite.

Séances 4 à 6 : La balle aux prisonniers et ses variantes.

Séances 7 à 9 : la passe à 5 et ses variantes.

- En classe, un bilan de la séance avec éventuellement une trace écrite dans le cahier E.P.S. (schéma, règles, performances...).