




PROGRESSIVITE DES CONTENUS D'APPRENTISSAGE SUR LE CYCLE 1

COMPETENCE 3 : COOPERER ET S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT. ACCEPTER LES CONTRAINTES COLLECTIVES

	Petits	Moyens	Grands
1- ESPACES (DE JEU ET DE NON JEU)	<ul style="list-style-type: none"> -D'un espace non orienté à un espace délimité et orienté par les cibles à atteindre. -Pas ou peu délimité et orienté dans un seul sens, une seule zone. -Une zone de non jeu bien identifiée (regroupement). 	<ul style="list-style-type: none"> -D'un espace délimité à des espaces séparés pour jouer en parallèle, puis à un espace comprenant une zone pour les attaquants et une zone pour les défenseurs. -Délimité, avec des zones distinctes (camp, cible, refuges...) -Une zone de non jeu bien identifiée (regroupement). 	<ul style="list-style-type: none"> -D'espaces séparés à des espaces comprenant une zone pour les attaquants et une zone pour les défenseurs puis à des espaces interpénétrés. -Délimité, orienté, avec des zones distinctes (camp, cible, refuges...) -Une zone de non jeu bien identifiée (regroupement).
2- OPPOSITION et types d'actions	<ul style="list-style-type: none"> -De tous ensemble (pas de notion d'équipe) à tous contre la maîtresse puis à une opposition indirecte. -Actions individuelles et simples (porter, marcher, courir). 	<ul style="list-style-type: none"> - D'une opposition indirecte à une opposition en parallèle puis à une opposition simultanée. La coopération reste une somme d'actions individuelles. -Les actions se complexifient. Actions individuelles, coopération avec des partenaires (passer, attraper, éviter, lancer...). 	<ul style="list-style-type: none"> -D'une opposition directe (avec des espaces différenciés et des statuts identiques) (type balles brûlantes) à des situations attaquants/défenseurs (type corbeaux et renards), puis à une opposition avec des statuts réversibles. -Les actions deviennent « collectives », coopération avec des partenaires pour s'opposer à des adversaires.
3- GAIN	<ul style="list-style-type: none"> -De la connaissance et de la mise en œuvre du but du jeu à « qui a gagné ? qui a perdu ? ». Gains « individuels ». -Matérialiser la fin de la partie (caisse vide...). 	<ul style="list-style-type: none"> -Connaître le résultat de la rencontre. Accepter de gagner humblement, de perdre dignement. Gains par équipe. -Matérialiser le gain du jeu (comptage des ballons, des objets...). 	<ul style="list-style-type: none"> -Calculer le résultat de la rencontre. Accepter de gagner humblement, de perdre dignement. Gains par équipe. -Matérialiser puis coder le gain du jeu, sur plusieurs parties (tableau de résultats).

<p>4- REGLES</p>	<p>-Règles de fonctionnement : installation d'un rituel : début, fin, regroupement...</p> <p>-Règles de jeu de base : Connaître l'espace de jeu et de non-jeu. Connaître le signal de début et de fin du jeu</p> <p>-Connaître le but du jeu.</p>	<p>-Règles de fonctionnement (rituel).</p> <p>-Règles de jeu qui se complexifient progressivement : Connaître le but du jeu, les règles du jeu.</p>	<p>-Règles de fonctionnement (rituel).</p> <p>-Règles de jeu qui se complexifient progressivement : Connaître le but du jeu, les règles du jeu.</p> <p>-Comprendre et appliquer des règles d'efficacité simples.</p>
<p>5- ROLES</p>	<p>-Le statut du joueur reste le même.</p> <p>-L'élève participe en jouant individuellement dans un groupe. Tous les élèves ont le même rôle.</p> <p>-Joueurs/observateurs.</p>	<p>-Statut différencié (toujours attaquant ou toujours défenseur).</p> <p>-L'enfant joue individuellement mais pour son équipe.</p> <p>-Les enfants peuvent tenir plusieurs rôles dans le jeu (ex : pour un gendarme, protéger la prison ou attraper les voleurs). Des « organisateurs » identifient le gain de la partie, gèrent le temps...</p>	<p>-Statut indifférencié (attaquant et défenseur).</p> <p>-L'élève joue avec les autres (il coopère).</p> <p>-Les enfants tiennent plusieurs rôles, dans le jeu et <u>hors du jeu</u> (marqueur, chronométreur, organisateur, « arbitre »). Des arbitres se mettent en place (une règle par arbitre).</p>
<p>Démarche d'apprentissage</p>	<p style="text-align: center;"></p> <p>Agir (participer, oser s'engager) Quantité d'action.</p>	<p style="text-align: center;"></p> <p>Agir, et prendre conscience du résultat de l'action.</p>	<p style="text-align: center;"></p> <p>Agir, et mettre en relation résultats et manières de faire.</p>

F. DELAY-GOYET CPC EPS MEYZIEU

Sources :

« Compétence 3 et jeux collectifs en Maternelle » P. Bouvard, Equipe CPD Rhône, Pdf, 2011.

« EPS et jeux collectifs à l'école maternelle », Equipe Départementale EPS du Morbihan, Pdf, 2012.