

IEN Circonscription de BAYONNE
Action e jeux sportifs

PRÉSENTATION

Doc. Alain LARRIEU

CPC EPS Circonscription IEN Bayonne

Ce projet intra et inter établissements s'appuie entre autres domaines sur l'EPS et les TICE pour développer le « Parler – Lire - Ecrire » et donner ainsi du sens aux apprentissages scolaires, qu'ils soient disciplinaires ou transversaux.

Opportunité :

L'installation progressive du matériel informatique et des boîtes aux lettres de courrier électronique dans les écoles a ouvert la réflexion sur l'utilisation pédagogique de ces nouveaux outils et de leur intégration dans les pratiques enseignantes.

Afin de donner sens et vie à ces outils pour nos élèves, ce projet relève donc de la "COMMUNIC-ACTION".

Public concerné :

Classes de cycle 3

Objectifs :

1. Mobiliser les élèves et leurs parents sur un projet articulé autour de l'utilisation du courrier électronique
2. Favoriser le caractère inter disciplinaire de l'EPS
3. Développer des comportements autonomes
4. Développer les compétences des élèves dans les domaines ou champs disciplinaires suivants :

EPS ; Parler- lire-Ecrire ; Observation réfléchie de la langue ; Maîtrise du langage et de la langue; Education scientifique et technologique (TICE) ; Education civique (débat-respect de règles...)

Contenu et déroulement :

- Préalablement, le Conseiller Pédagogique EPS réunit les enseignants qui pratiquent, travaillent et choisissent un jeu collectif et sportif.
- Principe : Des binômes de classes (chacune ayant choisi un jeu différent) sont constitués. Chaque classe s'approprie son jeu et a pour mission de le faire découvrir via internet à l'autre classe. OBJECTIF : l'autre classe doit être capable de le comprendre et de le pratiquer.
- Après réception des premiers textes et schémas, des échanges de courriel (questions, réponses, conseils ...) s'installent entre les 2 classes. OBJECTIF : affiner la compréhension des règles de chaque jeu.
- Une rencontre sportive est programmée : les 2 classes échangeront et s'affronteront sur ces 2 jeux sportifs.

Résultats attendus :

- Acquisition de savoirs en relation avec les objectifs visés
- Echanges inter établissements sur un support commun et fédérateur

Evaluation :

Les questions révélant les incompréhensions d'une classe par rapport aux textes de l'autre classe permettront à chaque groupe une remise en question et une auto évaluation tout au long du projet.

La rencontre sportive permettra à la fois une auto et une co évaluation de la qualité des écrits et du décodage de ces mêmes écrits.

Un bilan sera réalisé par les enseignants en concertation avec le CPC EPS.

Budget :

- Transport éventuel.
- Goûters pour la rencontre sportive



1. Animation pédagogique
2. Présentation du projet dans son ensemble à vos élèves
3. Proposition de démarche dans vos classes :
 - Constitution de 4 équipes
 - 2 équipes vont jouer, les 2 autres prendront des notes.
Débat en classe : "Qu'allez-vous noter?"
 - Pratique du jeu et prise de note individuelle (feuille blanche) : les équipes alternent de façon à ce que chaque élève passe à la prise de note.
 - Classe : chacune des 4 équipes écrit une synthèse (texte, schéma) sur une affiche
 - Affichage des 4 productions.
 - Les élèves surlignent au stabilo les points communs des 4 productions, débattent des différences.
 - Reconstituer 3 ou 4 petits groupes différents.
But : Rédiger une nouvelle affiche à partir des points communs et des échanges.
 - Présentation des 3 ou 4 affiches : débat puis construction collective du texte à envoyer : travail sur
 - la structure du texte règle du jeu (voir exemple fiche)
 - le contenu du message (écrit + schéma...)
 - Travail sur l'orthographe
 - Travail sur la saisie informatique, l'envoi par messagerie
 - Une production individuelle sera alors possible à partir d'un autre jeu
4. Envoi internet à la classe correspondante
5. Réception internet du jeu adverse / Lecture puis pratique EPS / Rédaction de questions, demande d'explications ... / Saisie informatique des questions + envoi internet
6. Réponse aux questions et aux demandes d'explications adverses / verbalisation – débat - pratique EPS / Modification du texte ou rédaction des réponses / Saisie informatique + envoi internet
7. Réception du nouveau texte ou réponses adverses (2^{ème} jet suite aux questions) / essai du jeu adverse modifié : pratique EPS
8. Si besoin, envoi de nouvelles questions et de nouveaux textes par internet
9. Pratique des 2 jeux sportifs tout au long de l'action en vue de la rencontre sportive. Echanges possibles par internet de conseils pour devenir des joueurs efficaces
10. Rencontre sportive des deux classes : défi sur les jeux étudiés

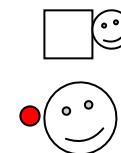
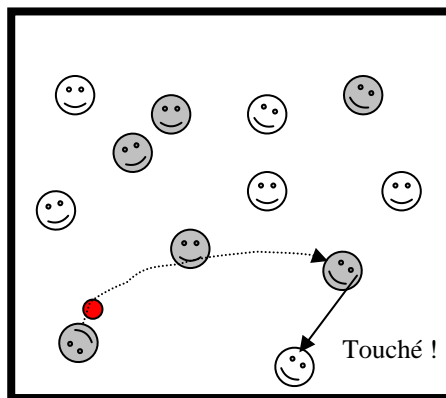
Possibilité de questions des élèves, demande d'aide, de conseils ... à :

alain.larrieu@ac-bordeaux.fr

Exemple de jeux retenus :

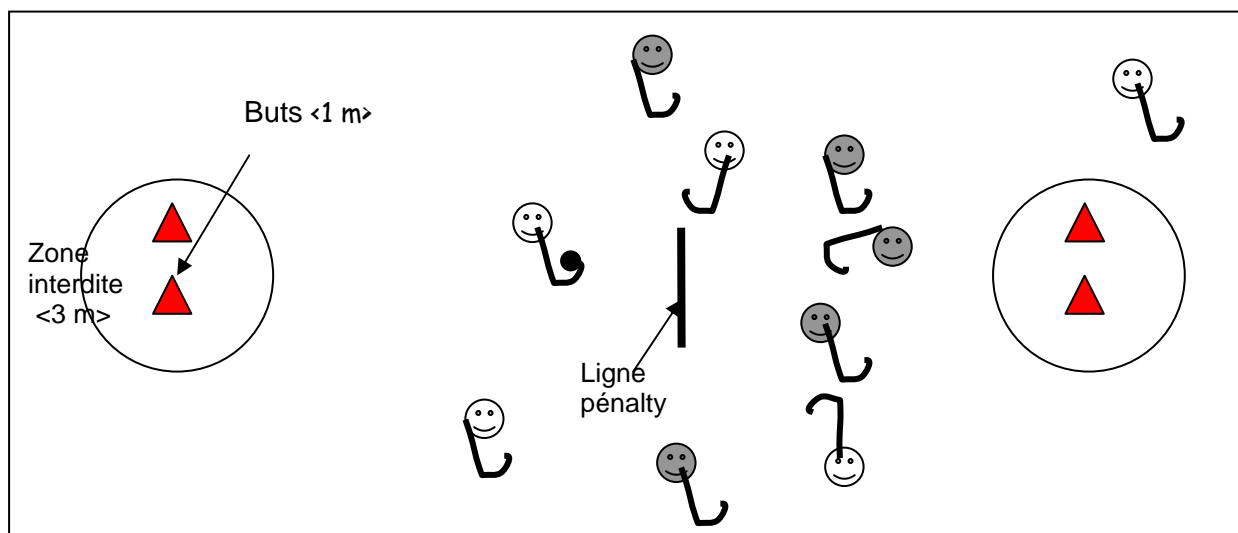
ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>CHASSEURS CHASSÉS</p> <p>Cycle 3</p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer, tirer, esquiver ...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu.</p>	<p>Toucher les adversaires en tirant avec le ballon</p>	<p>1 point marqué par joueur touché</p> <p>Pas de point si le ballon est attrapé de volée</p> <p>Pas de déplacement en possession du ballon</p> <p>Pas de tir au-dessus des épaules de l'adversaire</p> <p>Tir obligatoire dans les 30 s : ballon rendu à l'adversaire</p> <p>Entre-deux si ballon tenu par 2 joueurs adverses</p> <p>Le ballon lancé appartient à l'équipe qui le récupère (dans ou hors de l'aire de jeu)</p>	<p>MATÉRIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Espace délimité 15 m x 15 ➤ Un ballon dégonflé (si sortie un deuxième prêt à lancer dans l'aire pour ne pas couper le jeu) ➤ 1 fiche de marque <p>HUMAINS</p> <p>2 équipes de 5 à 6 élèves clairement identifiées. (chasubles)</p> <p>1 arbitre</p> <p>1 marqueur</p> <p>1 chronométrateur</p>	<p>Marquer plus de points que l'équipe adverse dans un temps donné : 3 minutes - pause - 3 minutes</p>	<p>MON ÉQUIPE A LA BALLE :</p> <p>J'utilise l'espace disponible pour recevoir la balle et permettre à mon équipe d'atteindre un adversaire.</p> <p>J'AI LA BALLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Je transmets à un partenaire qui anticipe le déplacement de l'adversaire. ➤ J'utilise le moment opportun pour tirer et toucher l'adversaire. <p>MON ÉQUIPE N'A PAS LA BALLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ J'utilise les espaces libres pour ne pas me faire toucher, je regarde les adversaires, le ballon. ➤ Je cours vite ➤ Je suis actif pour récupérer le ballon après un tir.

Document A.LARRIEU CPC EPS Bayonne



Arbitre et
marqueur

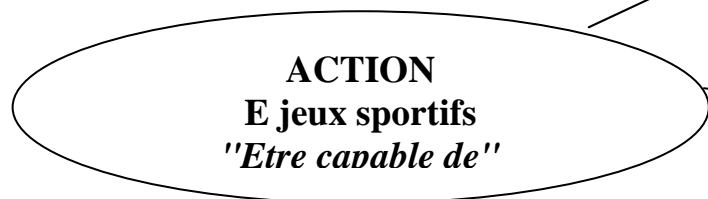
ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>LE UNIHOC</p> <p>jeu de crosse</p> <p>Cycle 3</p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, dribbler, passer, tirer...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu.</p>	<p>Marquer des buts</p>	<p><u>Remises en jeu</u> : (adversaires à 3 mètres) Coup d'envoi au centre. Sortie et coup franc à l'endroit de la sortie ou de la faute</p> <p><u>Actions autorisées</u> : Contrôler la balle avec la crosse, le pied.</p> <p><u>Actions défendues (coup franc)</u> : Passer volontairement la balle avec le pied, l'arrêter avec la main ; recevoir ou envoyer la balle couché ou à genoux ; lever la crosse au-dessus du genou ; donner des coups ou accrocher un adversaire avec la crosse ; marquer par l'arrière du but ; jeter sa crosse</p> <p><u>Action défendue (penalty à 7 mètres sans gardien)</u> : défendre dans la zone de but</p>	<p>Espace délimité 20 x 10 m (terrain de hand) Dossards de couleur 1 balle spécifique 1 crosse par joueur 2 zones de buts (<1 m>) délimités par 2 plots hauts dans un cercle de 3 mètres de diamètre tracé à la craie</p> <p>2 équipes de 5 joueurs clairement identifiées NB : Pas de gardien de but</p>	<p>Dans un temps donné de 10 min, marquer plus de buts que l'équipe adverse</p>	<p>Mon équipe a la balle : Je cherche un espace disponible pour recevoir la balle.</p> <p>J'ai la balle : Je tiens la crosse à deux mains Je lève la tête Je transmets à un partenaire disponible La trajectoire de mes passes est rectiligne Je suis efficace dans les tirs au but</p> <p>Mon équipe n'a pas la balle : Je suis actif pour récupérer la balle</p>



<p>Observation réfléchie de la langue :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation d'un texte injonctif : structure et organisation du texte • Construction et utilisation : de l'indicatif présent et futur de l'impératif de l'infinitif exercices de transformation de texte • Emploi des mots de liaison • Accord S/V • Chaînes d'accord GN • Utilisation de la ponctuation • Vérification orthographique 	Exemple de structure du texte :	
	Organisation :	Matériel
		Espace
		Participants
		Temps
<p>But pour les joueurs</p> <p>Règles et déroulement</p> <p>Gain de la partie</p> <p>Schéma</p>		

MAITRISE DU LANGAGE ET DE LA LANGUE FRANCAISE

Savoir se servir des échanges verbaux dans la classe	Maîtrise du langage écrit
<p><u>Situations de dialogue collectif</u> (échanges avec la classe et avec le maître)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saisir rapidement l'enjeu de l'échange et en retenir les informations successives. ● Questionner l'adulte ou les autres élèves à bon escient. ● Se servir de sa mémoire pour conserver le fil de la conversation et attendre son tour. ● S'insérer dans la conversation. ● Reformuler l'intervention d'un autre élève ou du maître. <p>Situations de travail de groupe et mise en commun des résultats de ce travail</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Commencer à prendre en compte les points de vue des autres membres du groupe. ● Commencer à se servir du dialogue pour organiser les productions du groupe. ● Commencer à rapporter devant la classe (avec ou sans l'aide de l'écrit) de manière à rendre ces productions compréhensibles. 	<p><u>Avoir acquis une première compétence d'écriture et de rédaction</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Copier rapidement un texte d'au moins dix lignes sans erreur orthographique, correctement mis en page, avec une écriture cursive régulière et lisible. ● Orthographier correctement un texte simple lors de sa rédaction ou dans une phase de relecture critique, en s'aidant de tous les instruments disponibles.- ● Rédiger, à partir d'une liste ordonnée d'informations, un texte à dominante (narrative, explicative, descriptive ou) <u>injonctive</u>, seul ou à plusieurs, dans le cadre d'un projet d'écriture relevant de l'un des grands domaines disciplinaires du cycle 3, à partir des outils élaborés par la classe. ● Réécrire un texte, en référence au projet d'écriture et aux suggestions de révision élaborées en classe et, pour cela, ajouter, supprimer, déplacer ou remplacer des morceaux plus ou moins importants de textes, à la main ou en utilisant un logiciel de traitement de texte. ● Mettre en pages et organiser un document écrit dans la perspective d'un projet d'écriture en respectant les conventions (affiche, journal d'école, fiche technique, opuscule documentaire, page de site sur la toile...) et en insérant éventuellement les images, tableaux ou graphiques nécessaires.




ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE
<ul style="list-style-type: none"> ● S'opposer individuellement et / ou collectivement dans des jeux collectifs ● S'engager lucidement dans l'action.. ● Mesurer et apprécier les effets de l'activité. ● Appliquer des règles de vie collective


TECHNOLOGIE
<ul style="list-style-type: none"> ● Maîtriser les premières bases de la technologie informatique ● Produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte ; ● Communiquer au moyen d'une messagerie électronique. <p style="text-align: center;">VOIR B 2 I</p>


ACTION E JEUX SPORTIFS : évaluation

FICHE NAVETTE : période duau

	Niveau d'acquisition			
	A	B	C	D
EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE				
S'opposer individuellement et / ou collectivement dans des jeux collectifs				
Mesurer et apprécier les effets de l'activité.				
S'engager lucidement dans l'action.				
Appliquer des règles de vie collective				
MATHEMATIQUES				
Construire des figures planes				
Utiliser des instruments de mesure				
Evaluer un ordre de grandeur				
MAITRISE DU LANGAGE ECRIT				
Lire une règle de jeu, une fiche technique, et les mettre en œuvre,				
Ecrire une règle de jeu				
Rédiger une fiche technique permettant de réaliser un jeu (matériel nécessaire, durée, lieu...),				
Mettre en pages et organiser un document écrit dans la perspective d'un projet d'écriture en respectant les conventions				
Orthographier correctement un texte simple lors de sa rédaction ou dans une phase de relecture critique, en s'aidant de tous les instruments disponibles				
SAVOIR SE SERVIR DES ECHANGES VERBAUX DANS LA CLASSE				
Situations de dialogue collectif (échanges avec la classe et avec le maître)				
Questionner l'adulte ou les autres élèves à bon escient				
Se servir de sa mémoire pour conserver le fil de la conversation et attendre son tour.				
Reformuler l'intervention d'un autre élève ou du maître				
Situations de travail de groupe et mise en commun des résultats de ce travail				
Commencer à prendre en compte les points de vue des autres membres du groupe				
Commencer à rapporter devant la classe (avec ou sans l'aide de l'écrit) de manière à rendre ces productions compréhensibles.				
Participer à l'élaboration d'un projet d'activité,				
Expliciter les difficultés que l'on rencontre dans une activité.				

	B2i DOMAINE 1		
	Maîtriser les premières bases de la technologie informatique	Je pense avoir atteint cette compétence	Date et validation de l'enseignant(e)
1. Je désigne avec précision les différents éléments : clavier, touche, souris, microphone, scanner, unité centrale, logiciel, moniteur, imprimante, haut-parleur, disquette, lecteur de disquette, cédérom, lecteur de cédérom, modem...	<input type="checkbox"/>		
2. J'utilise la souris pour déplacer le pointeur et fixer la position du curseur ou pour valider un choix.	<input type="checkbox"/>		
3. Je maîtrise suffisamment le clavier pour saisir les caractères en minuscules, en majuscules et les lettres accentuées, pour déplacer le curseur, valider et effacer.	<input type="checkbox"/>		
4. Je sais ouvrir un fichier existant.	<input type="checkbox"/>		
5. Je sais enregistrer mon travail dans un dossier.	<input type="checkbox"/>		
6. Je sais ouvrir et fermer un dossier.	<input type="checkbox"/>		

	B2i DOMAINE 3		
	Produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel	Je pense avoir atteint cette compétence	Date et validation de l'enseignant(e)
1. Avec un logiciel de traitement de texte que je connais, je sais ouvrir un document existant, le consulter ou l'imprimer.	<input type="checkbox"/>		
2. Je saisis et je modifie un texte.	<input type="checkbox"/>		
3. Je sais modifier la mise en forme des caractères.	<input type="checkbox"/>		
4. Je sais créer des paragraphes, les aligner.	<input type="checkbox"/>		
5. Je sais utiliser les fonctions : copier, couper, coller.	<input type="checkbox"/>		
6. Je fais attention à la qualité du document.	<input type="checkbox"/>		
7. J'utilise le correcteur orthographique en en connaissant les limites.	<input type="checkbox"/>		

	B2i DOMAINE 5		
	Communiquer avec la messagerie électronique	Je pense avoir atteint cette compétence	Date et validation de l'enseignant(e)
1. Je sais recevoir et imprimer un message.	<input type="checkbox"/>		
2. Je sais répondre à un message.	<input type="checkbox"/>		
3. Je sais adresser un message à un ou plusieurs destinataires.	<input type="checkbox"/>		
4. Je sais identifier le nom et l'adresse de l'auteur d'un message que j'ai reçu	<input type="checkbox"/>		
5. Je sais recevoir et utiliser un fichier de texte, d'image ou de son en pièce jointe.	<input type="checkbox"/>		
6. Lorsque je dois communiquer, je sais choisir le moyen le plus approprié : courrier électronique, téléphone, télécopie, courrier postal.	<input type="checkbox"/>		