

« Education à la citoyenneté par les sports collectifs à l'école » :

Hervé BERTIN, CPD EPS IA 54 stage Enseigner aisément l'EPS, mai 2010

Déroulement de l'intervention :

Objectif : *Rendre tous les élèves acteurs et actifs pendant toute la séance en EPS*

Cette méthodologie est adaptable à différentes APS, l'exemple choisit ici concerne les sports collectifs ou jeux collectifs. Il s'agit d'une approche transversale.

1 – Avant de démarrer : Travail sur les représentations : Demander aux stagiaires de :

- **A : définir les sports-collectifs :**

Ce sont des jeux d'opposition collective où l'équipe poursuit un but commun : marquer plus de points que l'équipe adverse, en respectant des règles définies.

Les espaces de jeux sont séparés (volley-ball) ou interpénétrés (hand, foot, basket, rugby, hockey).

Les joueurs passent du statut d'attaquant ou défenseur en fonction de la possession de la balle ou non de leur équipe.

- **B : Quels sont les enjeux de l'activité :**

Au plan informationnel, repérer et sélectionner des informations pour prendre des décisions dans l'action pour une situation donnée.

Au plan moteur : posséder et enrichir des réponses motrices adaptées. (adresse : recevoir, passer, tirer, dribbler ... ; équilibre : changer de direction, d'appuis ... ; vitesse : de réaction, de course)

Au plan psychologique et social : se contrôler, respecter la règle, développer des stratégies collectives ...

- **C : Les principes d'actions :**

En attaque, faire progresser la balle vers la zone de marque pour tirer dans la cible et marquer : ne pas perdre la balle, jouer en mouvement, utiliser, créer des espaces libres, créer l'incertitude.

En défense, s'opposer à la progression adverse : s'opposer en réduisant l'incertitude, s'opposer en réduisant l'espace et le mouvement, récupérer la balle, défendre la cible.

- **D : Référence aux programmes (19 juin 2008)**

- AU CYCLE DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX – Programme du CP et du CE1

Compétence spécifique : Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

- **Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon :** *coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).*

Compétences attendues à la fin du CE1 : PREMIER PALIER POUR LA MAÎTRISE DU SOCLE COMMUN

Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques : *L'élève est capable de :*

- *pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles ;*

Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative : *L'élève est capable de :*

- *travailler en groupe, s'engager dans un projet ;*

- *maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer ;*

- AU CYCLE DES APPROFONDISSEMENTS – Programme du CE2, du CM1 et du CM2

L'EPS éduque à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).

Compétence spécifique : Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement :

- **Jeux sportifs collectifs** (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : *coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).*

Compétences attendues à la fin du CM2 : DEUXIÈME PALIER POUR LA MAÎTRISE DU SOCLE COMMUN :

Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques : *L'élève est capable de :*

- *respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives ;*
- *coopérer avec un ou plusieurs camarades ;*

Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative : *L'élève est capable de :*

- *respecter des consignes simples en autonomie ;*
- *montrer une certaine persévérance dans toutes les activités ;*
- *commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples ;*
- *s'impliquer dans un projet individuel ou collectif ;*

Niveaux à atteindre en fin de cycle 3, (référence programme de 2002)

Attaquant : - *se démarquer dans l'espace libre*

- *recevoir la balle*

- *progresser vers l'avant et la passer ou tirer, marquer en position favorable*

Défenseur : - *courir pour gêner le porteur de balle*

- *courir pour récupérer la balle ou s'interposer entre les attaquants et le but*

• E : Les exigences de l'activité :

- *la permanence de l'opposition en situation de jeu (équipes équilibrées et stables)*
- *le comptage des points et le respect et la compréhension des règles (arbitrage)*
- *l'espace de jeu matérialisé et le moyen de reconnaître les joueurs (chasubles, dossards)*
- *un ballon pour deux à trois joueurs*
- *la réversibilité des rôles (attaquant/défenseur)*
- *l'alternance des situations : action vers la cible (seul ou en opposition duelle), opposition réduite avec surnombre en attaque (2x1, 3x1, 3x2 ...) jeu global (opposition équilibrée avec consignes de jeu adaptées.*

• F : Les niveaux de jeu :

- *Les niveaux de jeu sont en relation avec les niveaux de compétences des élèves.*

- *Les comportements peuvent être observés de manière collective ou individuelle :*

exemple :

- **en collectif :** *de la « la grappe », tous sur la balle à la « construction », la balle circule sur des espaces restreints (latéral, profondeur) ;*

- **en individuel :** *porteur de balle (garde ou se débarrasse de la balle à conduit la balle en dribble et fixe un défenseur pour passer), non porteur (reste au contact du porteur à se démarque dans les espaces proches du porteur), défenseur (reste au contact du porteur à se place pour marquer le non porteur, stopper le porteur ou protéger la cible)*

2 – Pratique adulte : organisation et déroulement :

Il s'agit de présenter et de faire vivre aux stagiaires, le déroulement d'une séance selon le même schéma qu'avec une classe.

La séance respecte toujours le schéma suivant :

- ⇒ **1 période d'échauffement (en lien avec l'APS)**
- ⇒ **4 périodes de matchs – ateliers**
- ⇒ **1 temps de bilan**

Le temps consacré à chaque période peut varier et évoluer au fur et à mesure des séances.

Pour la pratique adulte 10' min d'échauffement suivi de 4 périodes de 5' matchs – ateliers.
Avec une classe, la séance dure au minimum 1h.

- **Avant l'échauffement, expliquer le fonctionnement aux stagiaires, à savoir :**

- **répartir le groupe en 4 équipes, distribuer des chasubles**

préciser qu'avec des élèves les équipes sont constituées après une première séance d'évaluation du niveau des élèves dans le sport collectif. On répartit les élèves dans des équipes de « débrouillés », 2 équipes, et de « débutants » 2 équipes également. On forme deux clubs A et B, dans chaque club, on retrouve une équipe A1 et B1 de débrouillés et une équipe A2 et B2 de débutants.

- **Présenter les fiches et les remplir avec les stagiaires :**

- **fiche n°1 : constitution des clubs**

- **fiche n°4 : Qui fait quoi ?**

- **fiche n°3 : atelier de précision**

- **fiche n°6 : match**

Une fois les fiches prêtes, pratique physique adulte.

- **Echauffement et jeu :**

Pour l'échauffement, prévoir un ballon pour deux, se déplacer doucement en se faisant des passes, espace réduit, varier les distances, les types de passes avec rebond, en l'air, directe, par dessus, en faisant rouler la balle. Terminer l'échauffement par un petit jeu, tout le monde est actif. (balles brûlantes ou passe à 5).

Pour le jeu :

2 équipes s'affrontent situation de référence : Match de football sur terrain adapté (voir fiche du jeu si besoin)

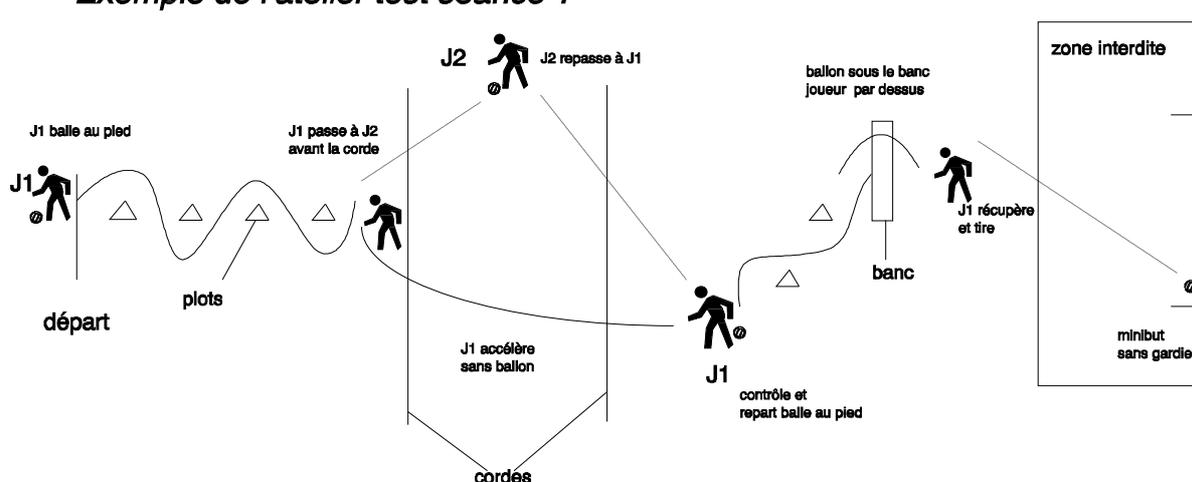
1 équipe sur l'atelier de précision, pour faciliter le travail, choix d'un atelier « la passe et le tir »

1 équipe qui organise, tenir les rôles (un arbitre ou deux, un chrono pour le match, un marqueur de point sur le match et un marqueur de point sur l'atelier + un juge sur l'atelier).

Le nombre et la fonction des rôles doit permettre à tous les élèves d'être acteurs. A chaque séance les élèves changeront de rôle, voir fiche n°5 (Rôle de chacun dans l'équipe organisatrice)

- description de l'atelier à mettre en place en fonction du matériel :

Exemple de l'atelier test séance 1



pénalités + 10s si :

- plot loupé
- passe loupée

bonus - 10s si

- but marqué

matériel : une caisse avec des ballons (ballons de foot, au moins 5 ou 6), des plots, cordes, un banc, un mini but (ou plots)

consigne : prendre un ballon, passer en slalom entre les premiers plots, arrivé à la corde, faire une passe au joueur 2, courir jusqu'à la seconde corde, contrôler la passe venant de J2, continuer le parcours, et tirer au but après être passé au dessus du banc.

Espace : l'enseignant veillera à mettre en place l'atelier en fonction du lieu

3 –Analyse et bilan de ce type d'organisation en sports – collectifs :

- le bilan de la séance : après avoir rangé le matériel, installer les adultes en cercle, et leur demander de remplir la fiche n° 7 sur le bilan de la rencontre. A l'issue, on engage une discussion et une analyse avec les stagiaires.

4 – VIDEO sur Lettre à mon cousin footballeur 13' et Pour un sport citoyen 9'30:

En salle, on visionne ces deux petits films, qui utilise les outils utilisés lors de la pratique adulte. Ce document vidéo est le témoignage vivant d'une expérience vécue en cycle 3, à Vandoeuvre en 1998, en ZEP. Il montre comment chaque enfant trouve sa place dans l'équipe, dans l'organisation, la concertation ou les rôles spécifiques au sport collectif choisi (arbitre, juge de touche, chronométreur, marqueur ...).

Ce film propose un dispositif destiné à favoriser l'émergence et l'apprentissage des principes de citoyenneté dans la pratique des sports collectifs.

Bibliographie :

- « Approche transversale en sport-co », Equipe départementale en EPS, Académie de Rennes
- Vidéo « Lettre à mon cousin footballeur » et « Pour un sport citoyen » CRDP Lorraine, CDDP des Vosges
- « Eduquer à la citoyenneté par les sports collectifs » mémoire Cafimf, Hervé Bertin, 1998
- Programmes de l'école BO HS n°3 du 19 juin 2008