

Fiche

de Préparation

Thème EPS

Enseignement : JEUX COLLECTIFS
TRADITIONNELS

Séquence : 5

Séance : 3/5

Cycle : 2

Classe : CE2

Compétences travaillées/domaines du socle

- Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement
- Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles

Objectifs de l'activité :

Produire une performance optimale
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement .

Esprit d'équipe dans le relai et les passes.

Respect des rôles (coureur, chronométreur).

Gérer vitesse, précision, et coordination dans les courses et passes.

Durée :

40 minutes

Matériel/Ressources :

ballon marquages au sol
(ou coupelles) pour que le cercle garde la même dimension entre les deux manches

Dispositif :

- demi groupe soit 11 élèves
- 2 équipes de 5
- 1 enfant qui compte le nombre de tour

Type d'activité :

- Les activités athlétiques (courses, relais, etc.) : optimiser sa vitesse sur une distance.
- Les jeux collectifs de relais : coordination et rapidité pour une performance collective.

Consigne :

"Au signal, le premier coureur part, fait le tour de l'horloge et passe le relais au suivant."

"Quand tu as fini ton tour, va t'asseoir derrière ton équipe."

"Les chronométreurs se passent le ballon. Chaque tour de ballon compte une heure."

"Quand tout le monde a couru, on compte les heures et les minutes (les passes)."

"Ensuite, on échange les rôles !"

Attendus:

1. Moteur :

- Courir vite et suivre le parcours.
- Passer/recevoir le ballon correctement.

2. Social :

- Coopérer et respecter les rôles.
- Encourager ses coéquipiers.

3. Cognitif :

- Comprendre les consignes.
- Compter les tours et passes pour mesurer la performance.

Déroulement

Rôle de l'enseignant :

Organiser : expliquer les règles, installer le matériel.

Encadrer : superviser les rôles et le respect des consignes.

Observer : évaluer la motricité et la coopération.

Encourager : donner des conseils et valoriser les efforts.

Activité de l'élève :

Courir : faire le tour de l'horloge rapidement.

Passer le relais : donner le ballon au chronométreur.

Coopérer : travailler en équipe pour compter les heures et minutes.

Changer de rôle : participer à tour de rôle comme coureur et chronométreur.

Bilan de l'activité :

Aussitôt ou en différé ; individuel ou collectif

- Observation :

- Analyse :