

# Jeux collectifs et EMC en cycle 3

---

## Introduction

« ...L'enseignement moral et civique doit avoir un horaire spécialement dédié. Mais il ne saurait se réduire à être un contenu enseigné « à côté » des autres. Tous les enseignements à tous les degrés doivent y être articulés en sollicitant les dimensions émancipatrices et les dimensions sociales des apprentissages scolaires, tous portés par une même exigence d'humanisme. Tous les domaines disciplinaires (...) contribuent à cet enseignement. »

« ....En articulation avec l'enseignement moral et civique, les activités [en EPS] créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour respecter les autres, refuser les discriminations, regarder avec bienveillance la prestation de camarades, développer de l'empathie, exprimer et reconnaître les émotions, reconnaître et accepter les différences et participer à l'organisation de rencontres sportives. »

**BO HS n°6 du 25 juin 2015, Principes généraux**

Ces extraits des programmes de 2015 nous incitent à articuler l'EMC aux autres disciplines tout en lui assurant un horaire spécialement dédié. Les séquences proposées dans ce module répondent à cette recommandation en alternant des temps en classe et des temps de pratique de jeux collectifs.

Cette alternance permet aux élèves de développer des compétences en EPS et en EMC dans un contexte de travail en projet. Les différentes étapes de ce projet dont la finalité est de construire et de faire vivre des jeux collectifs, donnent la possibilité aux élèves d'appréhender les différentes dimensions (sensible, normative, cognitive et pratique) de l'EMC dans des activités porteuses de sens.

Le parcours citoyen [http://www.education.gouv.fr/pid285/bulletin\\_officiel.html?cid\\_bo=103533](http://www.education.gouv.fr/pid285/bulletin_officiel.html?cid_bo=103533)

## Les séquences d'apprentissage

Il serait souhaitable de prévoir 2 séquences de jeux collectifs (séquence 1 = phase A et séquence 2 = phases B et C)

3 temps :

1. Construire le sens de la règle et la notion d'équité
2. Vivre des jeux pour en comprendre les constituants
3. Construire son propre jeu pour le partager avec d'autres

### Compétences travaillées en jeux collectifs (prioritairement en référence aux compétences du socle) :

- **Domaine 1. Développer sa motricité et construire un langage du corps** : rechercher le gain par des choix tactiques simples en se reconnaissant attaquant ou défenseur et en coopérant ; s'informer pour agir ; coordonner des actions motrices fondamentales ; adapter son jeu et ses actions aux adversaires et aux partenaires.
- **Domaine 3. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités** : accepter le résultat, perdre et gagner loyalement.

### Compétences travaillées en EMC :

#### La sensibilité : soi et les autres

- Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments : relativiser le score (accepter la défaite et gagner avec modestie).
- S'exprimer et être capable d'écoute et d'empathie : respecter autrui (et les biens collectifs) et accepter les différences, le manifester en actes, (comprendre l'intérêt de constituer des équipes équitables).
- Se sentir membre d'une collectivité : coopérer pour construire des règles communes.

#### Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres

- Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique : construire le sens de la règle du jeu, et l'appliquer. Appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons et de non discrimination (handicap)

**Le jugement : penser par soi-même et avec les autres**

- Développer des aptitudes à la réflexion critique : échanges de points de vue (débats) sur les règles et sur la notion d'équité .
- Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général : construire la notion de coopération.

**L'engagement : agir individuellement et collectivement**

- S'engager et assumer des responsabilités dans l'école : s'engager dans la création, l'animation d'un jeu collectif et l'organisation d'une rencontre.
- Comprendre les principes et les valeurs de la République : Comprendre la notion d'égalité et de justice ; et la notion de fraternité en adaptant les règles pour permettre à chacun de prendre sa place dans le groupe.

<b>Phase A : Apprendre en jeux collectifs et construire le sens de la règle et la notion d'équité</b>	
<b>Séances d'EPS</b>	<b>Séances d'EMC</b>
<p>Objectifs de l'enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vivre un jeu avec des règles minimales et repérer les problèmes posés dans la pratique</li> <li>- Proposer de nouvelles règles pour jouer ensemble</li> <li>- S'organiser pour atteindre rapidement la cible</li> </ul> <p><b>Contenus proposés par l'enseignant :</b></p>	<p>Objectifs de l'enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre l'intérêt de la règle et de la Loi pour vivre ensemble</li> <li>- Comprendre le rôle de l'arbitre</li> <li>- Intégrer la notion de fair-play (ex : relativiser le score)</li> <li>- Respecter l'intégrité physique</li> </ul> <p><b>Contenus proposés par l'enseignant :</b></p>
<p><b>Temps 1 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présentation de la règle minimale du jeu de « balle au capitaine » : faire parvenir la balle à son capitaine. Le terrain n'est pas tracé et pas de précision sur les droits et devoirs du capitaine.</li> <li>- Au premier incident, l'enseignant siffle un arrêt de jeu et demande aux élèves d'identifier le problème et de proposer une solution : une règle (ex : ne pas courir avec le ballon) qui doit être consensuelle. (sinon vote)</li> <li>- Jeu avec la règle et accumulation progressive des nouvelles règles.</li> </ul> <p><b>Temps 3 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeu avec les règles de la classe pour expérimenter les règles mises en place.</li> <li>- Puis répartition des rôles d'arbitre : <a href="#">voir « l'arbitre » en annexe.</a></li> </ul> <p><b>Temps 5 :</b></p> <p>Mise en place de 2 ou 3 séances d'EPS avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation de variables didactiques pour faciliter l'attaque (refuge, surnombre...)</li> <li>- Utilisation de situations décrochées pour construire la passe, le jeu vers la cible... (voir livret « jeux collectifs à l'école » DSDEN14)</li> </ul> <p><b>Temps 7 :</b></p> <p>Jouer à la balle au capitaine en intégrant le principe du défi coopératif (avantages et défis) :</p>	<p><b>Temps 2 (dès le retour en classe)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecriture individuelle des règles adoptées.</li> <li>- Lecture de règles ou règlements (de la piscine, du gymnase, de l'école....) et analyse de la structure de ce type d'écrit.</li> <li>- Mise en commun des écrits individuels et formulation collective des règles définitives du jeu.</li> <li>- Décision collective sur les conséquences des fautes (ex : remise en jeu sur la touche)</li> </ul> <p><b>Temps 4 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réajustement des règles</li> <li>- Définir le rôle de l'arbitre à partir du débat réglé : « à quoi sert l'arbitre ? » « est-ce facile d'être arbitre ? » (en précisant les principes du débat : <a href="#">voir fiche EDUSCOL</a>)</li> </ul> <p><b>Temps 6 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Travail spécifique à partir des outils de l'USEP sur la notion de « fair-play », en collectif à partir des représentations des élèves, puis en ateliers». (<a href="#">fiche fair play USEP</a>)</li> <li>- Synthèse collective : échanges sur les principes du fair-play (relativiser le score, rester « humble », respecter l'adversaire....)</li> </ul> <p><b>Temps 8 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Débat sur « l'équité » pour comprendre l'intérêt du jeu coopératif. Possibilité de partir</li> </ul>

[voir explication du défi coopératif et exemple de 4 cartes](#) (d'après le document « Les défis coopératifs, pour une EPS au service de l'équité » Editions Revue EPS. Octobre 2011).

### Temps 9 :

Expérimentation des nouvelles cartes en défi coopératif

d'un dessin amenant à réfléchir sur la différence entre égalité et équité ([voir dessin en annexe](#)). Exemple : échange collectif sur l'affiche, écriture par groupe de définitions des concepts d'équité et d'égalité et mise en commun pour arriver à des définitions collectives.

- Construction de nouvelles cartes pour le jeu coopératif.

### Temps 10 :

- Transfert à partir d'un dilemme moral touchant les concepts d'égalité ou d'équité qui peut se poser lors d'une situation d'EPS ([exemples en annexe](#))
- Situation d'évaluation

## EVALUER

En situation, être capable de respecter son adversaire et les règles proposées par le groupe sans discuter les décisions de l'arbitre.

Etre capable d'amener rapidement la balle vers la cible

Etre capable de s'adapter rapidement aux nouvelles règles

Etre capable de respecter les règles du débat réglé

Savoir trier des situations d'équité et d'égalité

## Phase B. Vivre des jeux pour en comprendre les constituants

Objectifs de l'enseignant :

- Connaître un répertoire de jeux collectifs
- Repérer les constituants du jeu
- Identifier et assumer des rôles sociaux

Contenus proposés par l'enseignant :

### Séances d'EPS

#### Temps 12 :

Jeux différents sur 2 séances (2 jeux par séance)

Chaque groupe fait vivre son jeu, exemples :

- La baguette
- Poules Renards Vipères
- Double drapeau
- Le ramasse foulard 1

#### Temps 14 :

- Jouer un nouveau jeu (cf livret jeux collectifs)

Objectifs de l'enseignant :

- S'organiser pour prendre en charge un jeu collectif et l'animer en réalisant une courte présentation orale
- Argumenter et justifier ses choix :
- Se mettre d'accord en écoutant les points de vue des autres

Contenus proposés par l'enseignant :

### Séances d'EMC

#### Temps 11 :

Partager la classe en 4 groupes.

Chaque groupe (de 6 ou 7) lit les règles d'un jeu, se les approprie pour les faire vivre aux autres en séance d'EPS.

#### Temps 13 :

En s'appuyant sur les 4 jeux, dégager les constituants du jeu. « Quelles sont les informations nécessaires pour jouer ? ».

- Le but
- L'espace de jeu (dimensions, cibles, refuges, zones....)
- Le temps de jeu (défini ou non)
- Les joueurs (nombre, droits, rôles, placement)
- Le matériel (à lancer, passer, transporter ....)

### EVALUER

Etre capable de dégager les constituants du jeu vécu dans le temps 4.

## Phase C. Construire son propre jeu pour le partager avec d'autres

Jeux collectifs	Education morale et civique
<p>Objectifs de l'enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Assurer des rôles sociaux</li> <li>- Se reconnaître attaquant ou défenseur</li> <li>- Coopérer pour attaquer et défendre</li> <li>- Rechercher le gain</li> <li>- S'informer pour agir</li> <li>- Coordonner des actions motrices simples</li> <li>- Respecter les partenaires, les adversaires, l'arbitre</li> <li>- Accepter le résultat de la rencontre</li> </ul> <p><b>Contenus proposés par l'enseignant :</b></p>	<p>Objectifs de l'enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Argumenter et justifier ses choix</li> <li>- Respecter les partenaires, les adversaires, l'arbitre</li> </ul> <p><b>Contenus proposés par l'enseignant :</b></p>
<p><b>Temps 16 : ... faire vivre les différents jeux :</b></p> <p>Chaque groupe procède à l'installation matérielle et met en œuvre le jeu pour le faire vivre aux autres élèves de la classe.</p> <p>Temps d'analyse rapide entre chaque jeu</p> <p><b>Temps 18 : Revivre le jeu choisi, le valider</b></p> <p><b>Temps 19: rencontre</b></p> <p>Vivre les jeux d'autres classes, faire vivre le jeu de sa classe à d'autres classes.</p>	<p><b>Temps 15 : En classe : s'inventer un jeu en groupes et rédiger la fiche du jeu</b> En s'appuyant sur la grille vierge (<a href="#">fiche modèle jointe</a>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>En s'appuyant sur la trame du jeu :</b> but, aménagement (matériel/espace/nombre et placement des joueurs), consignes (droit des joueurs et rôles)</li> <li>- <b>En tirant au sort une contrainte parmi celles proposées :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La cible est au milieu du terrain</li> <li>• Le matériel n'est ni un ballon, ni un foulard</li> <li>• Il y a plus de deux cibles</li> <li>• Il y a des refuges</li> <li>• Il y a trois équipes sur le terrain</li> <li>• Chaque équipe reste dans son espace</li> </ul> </li> <li>- Réfléchir à la présentation orale pour expliquer le jeu aux autres ( schéma, présentation à plusieurs, support écrit...)</li> </ul> <p><b>Temps 17 :</b></p> <p>Choisir un jeu pour la classe à proposer à l'occasion d'une rencontre</p> <p>Affiner la règle si besoin.</p>
EVALUER	
Etre capable de vivre le jeu produit par un autre groupe ou une autre classe.	Etre capable de produire et de faire vivre un jeu.

## L'arbitre

- ✓ Le rôle de l'arbitre sera proposé progressivement dans le jeu en fonction des besoins.
- ✓ Les élèves jouent en auto arbitrage tant qu'il n'y a pas de problème.
- ✓ Un arbitre est désigné quand un incident n'est pas résolu collectivement.
- ✓ Un arbitre ne pourra prendre en charge au maximum qu'un seul axe parmi les 4 suivants :
  - Les limites
  - Les contacts
  - Les déplacements
  - La marque
- ✓ En fonction du jeu et de sa difficulté, il sera possible de mettre plusieurs arbitres sur le même axe, exemple : un arbitre de ligne de chaque côté du terrain.

*Le tableau ci-dessous vous permettra de reporter les règles construites par les élèves et d'y associer les éléments d'arbitrage (fautes et réparations)*

	<b>REGLES</b>	<b>FAUTES ET REPARATIONS</b>
<b>Limites</b>		
<b>Contacts</b>		
<b>Déplacements</b>		
<b>Marque</b>		

## Le défi Coopétitif

### UTILISATION DES CARTES « AVANTAGES » ET « DEFIS »

#### Objectifs :

- Relativiser le score en rajoutant une dimension ludique
- Redonner de l'égalité des chances en gérant l'hétérogénéité des 2 équipes
- Renforcer les stratégies collectives en fonction du nouveau rapport de force lié aux tirages des cartes.

#### Dispositif : (cartes à construire)

- cartes « avantages » qui renforcent les pouvoirs d'agir d'une des deux équipes
- cartes « défis » qui provoquent des contraintes dans le jeu pour l'une des deux équipes

#### Mode d'emploi :

- Utilisation dans la situation de référence, au cours d'un tournoi...
- Dans un match, à la moitié du temps de jeu, siffler un arrêt :
  1. Dès qu'il y a deux buts d'écart, l'équipe qui gagne choisit de prendre une carte défi ou de donner une carte avantage à l'autre équipe (tirée au sort).
  2. Le jeu reprend alors en tenant compte de cette nouvelle condition.
  3. S'il y a encore un écart de deux buts, on arrête le jeu et on reprend une carte (voir étape 1). Les cartes se cumulent.

*Carte avantage*

Vous êtes en  
supériorité  
numérique  
+1 joueur

*Carte avantage*

Vous avez droit à  
deux capitaines

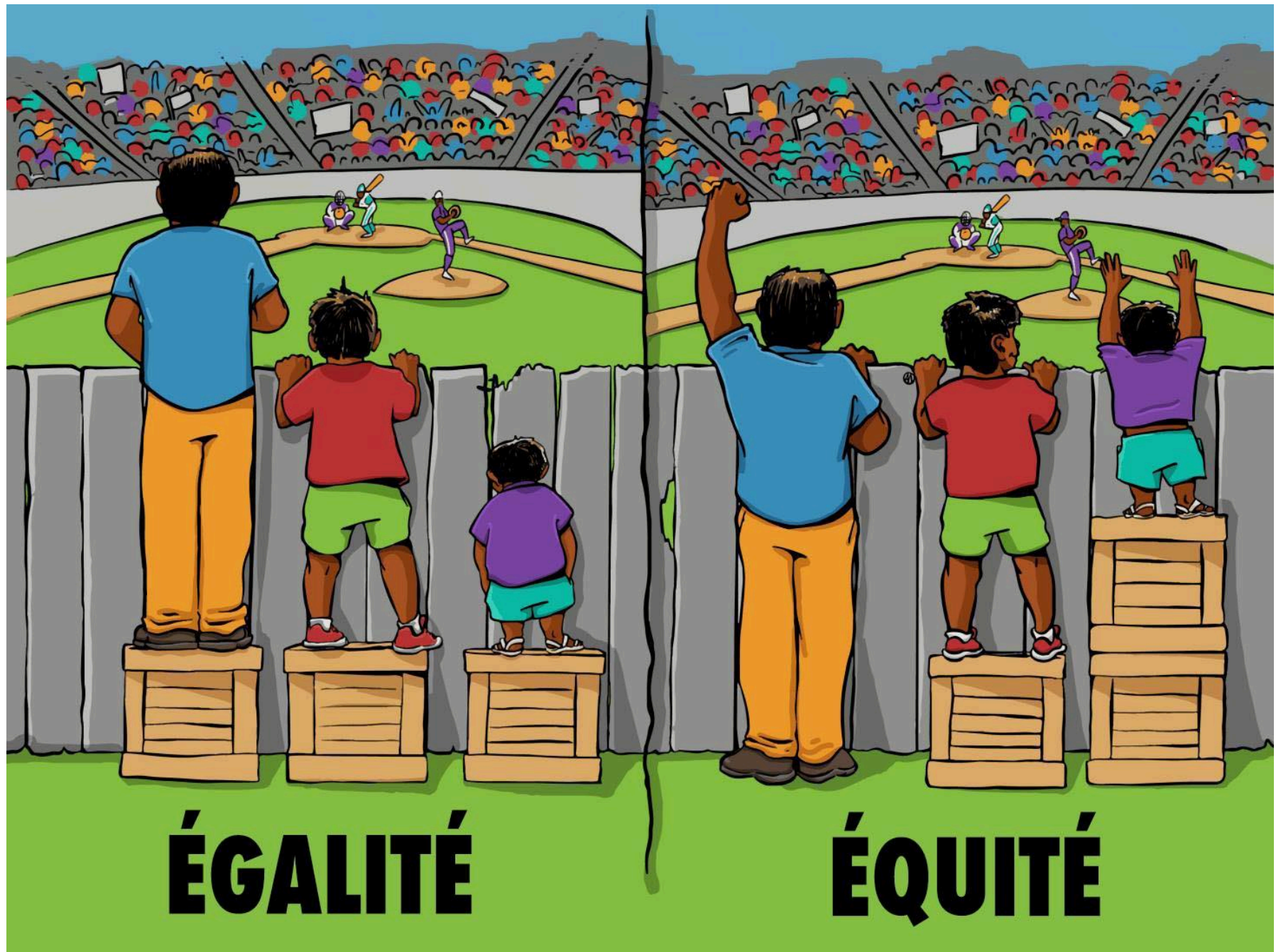
*Carte défi*

Un de nos  
joueurs n'a pas le  
droit de  
défendre : il  
s'accroupit quand  
vous avez la balle

*Carte défi*

Si nous faisons  
tomber la balle  
nous vous la  
rendons





Egalité-Equité

## Deux dilemmes moraux

---

En EPS vendredi matin, nous jouions à « la balle au capitaine » et à la mi-temps mon équipe menait 5 points à 0. Le maître a fait rentrer un joueur supplémentaire dans l'équipe adverse.

Est-ce juste ?

---

L'équipe de Manon a perdu tous ses matchs à la rencontre sportive de futsal. A la fin de la journée, Manon qui est la capitaine se plaint à l'enseignant car elle trouve que c'est injuste. A-t-elle raison ? Justifie ta réponse.

---

Titre

**But du jeu :**

**Aménagement :**

**Matériel**

**Consignes :**

**Critères de réussite (le gain) :**

