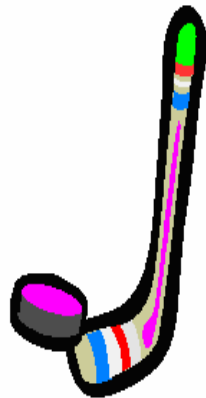
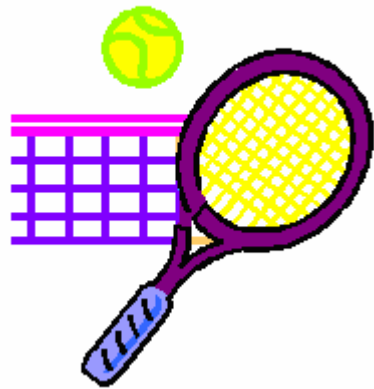


Jeux de raquettes

Cycle 2



Jeux de raquettes

cycle 2

Les compétences visées se réfèrent au programme E.P.S. du cycle 2

- s'opposer individuellement avec les jeux d'oppositions duelles

Compétences spécifiques liées à l'activité

- rencontrer un partenaire dans des jeux d'oppositions duelles
- analyser les informations, connaître et respecter les règles du jeu, gérer l'espace et le temps, s'adapter à une trajectoire.
- coopérer ou s'opposer.
- consignes de sécurité à respecter.
- se déplacer et frapper vers une cible
- produire des trajectoires de longueurs différentes
- maîtrise d'engins, de déplacements, lancer, frapper, échanger.

Objectifs

Conduite instrumentale

- familiarisation avec la raquette
- prédominance latérale
- contrôle de la balle / la raquette

Coordination oculo- manuelle

- exploration de l'espace proche
- appréciation des distances
- ajustement aux trajectoires

Socialisation

- relations a 2 en collaboration et / ou en opposition
- acquérir une plus grande aisance dans ses actions

Compétences générales et connaissances

- être capable dans les jeux de raquettes :

De s'engager lucidement dans l'action

- s'engager en toute sécurité

- choisir des stratégies efficaces
- contrôler ses émotions

De construire un projet d'action

- lancer avec précision et force
- lire une trajectoire
- frapper la balle, doser la frappe, orienter sa raquette
- réaliser des trajectoires diversifiées
- viser une cible
- se déplacer et frapper

Mesurer et apprécier les effets de l'activité

- savoir repérer les cibles à atteindre et les déplacements dans l'espace
- savoir apprécier objectivement mes résultats en lisant ou écoutant ce que leur évaluation en « dit »

Appliquer des règles de vie

- se conduire dans le groupe en respectant les règles du jeu mais aussi celle de vie collective
- adopter lors des phases de bilan une attitude d'écoute et de respect des autres
- aider à la mise en place rangement du matériel

Avoir compris retenu

Que l'on peut acquérir des connaissances de l'activité physique pratiquée : connaissances sur soi, gestion des sensations et des émotions, des règles d'action.

Évaluation

- appréciation de l'enseignant
- évaluation initiale et terminale

Savoir établir une programmation

Une véritable éducation physique cohérente, complète et équilibrée nécessite une programmation précise des activités. Celle-ci est placée sous la responsabilité de l'équipe de cycle. Pour éviter l'accumulation de séances disparates, quelques principes doivent être respectés :

- dans chacune des années du cycle, les quatre compétences spécifiques sont abordées :
- chaque compétence est traitée au travers d'une ou plusieurs activités.
- il serait souhaitable, pour que les apprentissages soient réels, que les modules d'apprentissage soient de 10 à 15 séances. Par souci de réalisme, le minimum est fixé à 5 à 6 séances de chaque activité pour un module d'apprentissage.

La programmation est donc indispensable au bon déroulement de l'E.P.S. dans une école et doit faire partie intégrante du volet E.P.S. du projet d'école.

Les activités physiques et sportives supports sont choisies, dans le cadre des programmes, en fonction :

- des priorités de l'école
- les objectifs généraux et spécifiques de l'E.P.S.

- des compétences de chacun des enseignants
- des réalités du terrain

Elle se décline en une programmation d'école et une programmation par classe

Programmation d'école : représente les choix communs à toute l'école

Programmation de classe : tout en respectant la programmation d'école elle tient compte des besoins spécifiques des élèves et des projets particuliers de chaque classe (actions départementales, actions U.S.E.P. etc.)

Le choix des activités physiques et sportives, supports d'apprentissage, se fait en fonction des objectifs retenus. On est toutefois tenu de faire des choix réalistes (en fonction des moyens matériels dont on dispose : locaux, installations sportives, matériels... Et des compétences des membres de l'équipe mais évolutifs (en liaison avec l'achat de matériels, la demande d'attribution d'installations sportives, la formation continue...)

Chaque activité physique et sportive contenue dans la programmation se décline en modules d'apprentissage. Les modules sont répartis en fonction des horaires, des installations sportives, des choix pédagogiques et des compétences de chacun des membres de l'équipe.

Savoir construire un module d'apprentissage

La programmation annuelle d'une classe, construite à partir de la programmation de l'école, est constituée de modules d'apprentissage.

Chaque module met en oeuvre l'activité physique choisie, support au travail d'une des quatre compétences. En aucun cas la durée d'un module d'apprentissage ne peut être inférieure à 6 séances.

Il se construit à partir

- des compétences et connaissances à acquérir pour les élèves, formulées en termes de résultats observables (les effets recherchés : ce que l'élève doit savoir).
- Ces compétences spécifiques et transversales sont choisies en référence au programme de l'école primaire.
- du choix d'une activité physique support à l'enseignement de ces compétences.

Il prévoit

- le nombre et la durée des séances : 30 minutes en cycle chiffre 1, 45 minutes en cycle 2, 1 heure en cycle 3. L'élève doit avoir le temps d'apprendre déstabiliser ses acquis. C'est pourquoi la durée d'un module est plutôt de 8 à 10 séances.
- la démarche pédagogique la mieux adaptée.
- l'organisation pratique particulière module.
- les éléments de polyvalence du module.
- L'évaluation. Les types d'évaluations utilisés dans le module. La situation de référence. Les outils d'évaluation.

Il est constitué de séances qui s'enchaînent à raison d'au moins une séance par semaine (en dessous de cette fréquence les conditions de l'apprentissage ne sont pas réunies)

- le contenu de la séance dépend de sa place dans le module.
- le contenu de chaque séance se place dans le cadre ci-dessus et se construit à partir des bilans et en tenant compte des progrès des enfants.

Avant le déroulement de la séance

- choisir l'objectif de la séance qui contribue à la construction des compétences et des connaissances du module.
- prendre en compte les observations faites dans la ou les séances précédentes.
- élaborer là où les situations d'apprentissage, les tâches à réaliser, les critères de réussite.
- organiser le groupe classe en fonction des situations problème choisies
- envisager les problèmes matériels permettant la mise en oeuvre efficace des différentes situations.
- organiser les éléments de la polyvalence à chaque étape.

Pendant le déroulement de la séance

- assurer les ajustements permanents en fonction des réactions des élèves ou des aléas de la séance. Ce qui demande de prendre du recul et de se donner le temps d'observer

Après la séance

- faire le bilan à partir d'indicateurs déterminés avant la séance.
- mettre en oeuvre les éléments de polyvalence choisie.

Ces 2 points permettent la construction de la séance suivante.

Savoir construire une séance en E.P.S

Avant la séance

En classe (10 à 30 minutes suivant le cycle)

Le bilan de la séance précédente ayant été fait, l'enseignant doit, en tenant compte des différents niveaux d'habileté

- choisir l'objectif spécifique (parmi les contenus d'apprentissage)
- choisir des compétences transversales à développer
- définir des situations d'apprentissage

L'enseignant et les élèves échangent pour élaborer

- la mise en oeuvre de situations d'apprentissage
- les consignes et les critères de réussite
- les outils d'évaluation

Les élèves participent

- à l'organisation du groupe classe
- à l'organisation matérielle

-- à différents rôles sociaux

Pendant la séance (30 à 45 minutes suivant les cycles)

Entrée dans l'activité

- mise en place matérielle
- mais en activité en rapport avec l'objectif choisi et l'activité physique sportive support

Déroulement de la séance

- reprise d'une ou de situations issues des séances précédentes (reprise de ce qui a été vécu, sécurisation, motivation) (10 minimum maximum)
- lancement des situations avec rappel des consignes et des critères de réussite
- activité : grâce au travail effectué avant la séance, les situations proposées permettent:
 - de responsabiliser les élèves, de travailler en autonomie et de gérer les ateliers (l'enseignant observe et relève des informations pour intervention différée, analyse la séance)
 - d'avoir un maximum de temps d'activité pendant la séance (passage d'une situation à l'autre), dans la situation d'apprentissage (nombre de répétitions nécessaires à l'acquisition des compétences au regard des critères de réussite déterminée au préalable et des supports d'évaluations construits)
 - d'avoir des temps de régulation (1 minute par situation) : grâce à son positionnement et à son observation, l'enseignant doit remédier immédiatement en fonction des besoins des élèves et les objectifs poursuivis.

Fin de la séance

- rangement du matériel
- remise au calme si nécessaire

Après la séance

Avec l'enseignant, les élèves doivent :

- reprendre les critères d'évaluation pour, prendre conscience du niveau de compétence atteints et les stratégies utilisées ainsi que les progrès réalisés et restants à faire.

L'enseignant doit

- envisager des ajustements et des développements qui participeront aux bons choix de l'objectif et des situations d'apprentissage de la séance suivante.
- - mettre en place des outils de référence à partir des observations et des analyses

Évaluation

Introduction

En E.P.S., comme dans tous les autres champs disciplinaires, il y a nécessité d'évaluer et de faire évaluer les progrès.

L'élève est un enfant qui agit en sachant qu'il apprend, en sachant ce qu'il va apprendre et en sachant comment mesurer ce qu'il a appris.

L'évaluation est un outil d'apprentissage et en conséquence il doit être prévu par l'enseignant dès la conception du module.

C'est à l'issue de l'observation des élèves lors de la première séance (évaluation initiale) que l'enseignant ajustera la progression proposer aux élèves.

L'évaluation permet

- à l'élève, **d'adapter son action** en fonction du but à atteindre.
- à l'enseignant, **de réguler son enseignement** en mesurant les effets de son action pédagogique sur l'évolution du niveau de compétence des élèves.
- à l'élève et à l'enseignant, **de mesurer les progrès** au cours d'un module d'apprentissage (de 6 à 12 séances). Il s'agira de comparer le niveau initial au niveau terminal.

L'évaluation engage l'élève dans une démarche active et motivante qui mobilise tout à la fois des compétences spécifiques, transversales, méthodologiques et langagières

Il s'agira pour l'enseignant d'explicitement clairement le but de la tâche, les critères de réussite qui permet aux élèves de se situer, mais aussi de comprendre leurs réussites et leurs échecs.

L'échec, l'erreur ne sont pas des fautes mais des « indicateurs dans le processus d'apprentissage » et ont un statut positif.

C'est parce que l'élève connaît le but de la tâche, les critères de réussite, les compétences à acquérir qu'il peut mettre en oeuvre des stratégies cognitives pour le rendre autonome dans son travail et le conduire à progresser (évaluation formatrice).

On peut appliquer les élèves dans l'élaboration de ces critères

L'auto-évaluation et la co-évaluation participeront à la régulation de l'apprentissage.

Un temps de pratique suffisant est indispensable pour que les élèves multiplient les essais, analyse le résultat de leur action et s'engagent dans les remédiations proposées par l'enseignant.

Démarche pour concevoir une évaluation

- la logique interne de l'activité
- des compétences spécifiques acquérir par l'élève
- des contenus d'apprentissage
- des exemples des situations
- du niveau d'habileté
- des compétences générales et des connaissances acquérir par l'élève
- des liens possibles avec les autres champs disciplinaires.

L'évaluation suppose

- de mettre en place une situation qui respecte la logique interne de l'activité retenue et met en oeuvre des compétences spécifiques de cette activité.
- d'élaborer pour l'élève des critères de réussite spécifique à l'activité
- de déterminer des niveaux d'habileté en fonction du taux de satisfaction aux critères de réussite. Suivant les activités physiques et sportives, les critères de réussite seront de type quantitatif ou qualitatif, voire les deux

Fiche de constitution d'équipes

Equipes

Bleu

Rouge

Jaune

Vert

Prénoms



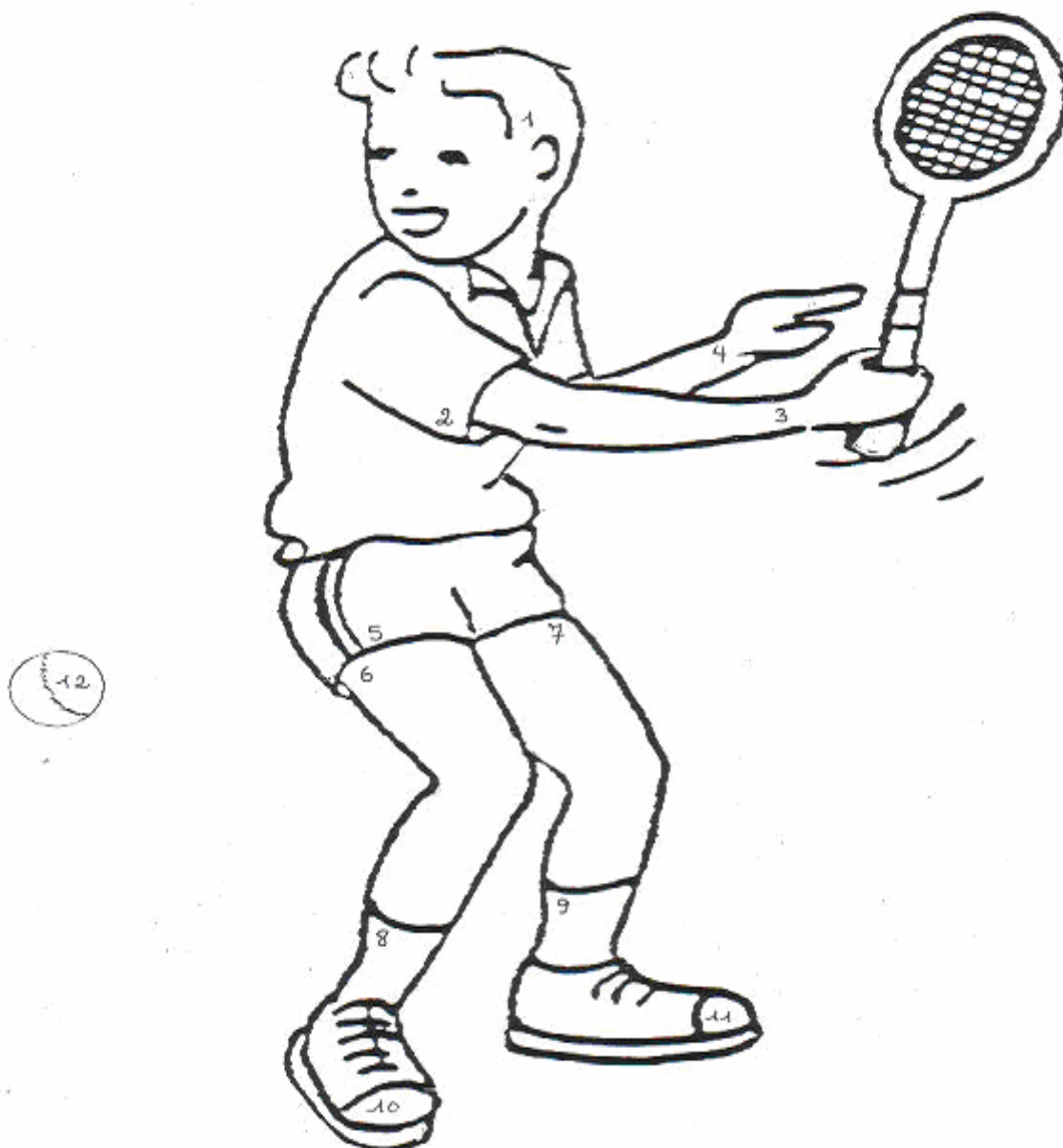
Evaluation jeux de raquettes C.P.

- 1 – avec la crosse de hockey, guider le palet sur une ligne droite
- 2 - se déplacer sans faire tomber la balle posée en équilibre sur la raquette
- 3 – faire rebondir la balle sur la raquette
- 4 – courir et toucher la balle après rebond avec la raquette
- 5 – service bas avec rebond
- 6 – lancer une balle dans un cerceau et la rattraper avant le 2^{ème} rebond
- 7 – balle nommée (avec la raquette)
- 8 – lancer une balle au mur à la main et la rattraper après le 1^{er} rebond
- 9 – lancer une balle au mur avec la raquette et la renvoyer après plusieurs rebonds
- 10 – Lancer un frisbee proche d'un cerceau
- 11 – renvoyer une balle à son partenaire, par-dessus l'élastique
- 12 – faire au moins 2 échanges









Evaluation jeux de raquettes C.P.




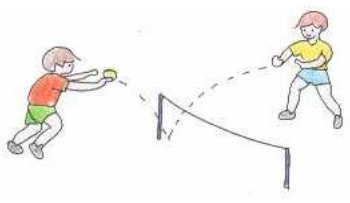


- 1 – avec la crosse de hockey, guider le palet sur une ligne droite
- 2 - se déplacer sans faire tomber la balle posée en équilibre sur la raquette
- 3 – faire rebondir la balle sur la raquette
- 4 – courir et toucher la balle après rebond avec la raquette
- 5 – service bas avec rebond
- 6 – lancer une balle dans un cerceau et la rattraper avant le 2^{ème} rebond
- 7 – Balle nommée (avec la raquette)
- 8 – lancer une balle au mur à la main et la rattraper après le 1^{er} rebond
- 9 – lancer une balle au mur avec la raquette et la renvoyer après plusieurs rebonds
- 10 – lancer un frisbee proche d'un cerceau
- 11 – renvoyer une balle à son partenaire, par-dessus l'élastique
- 12 – faire au moins 2 échanges



Fiche d'évaluation jeux de raquettes C.P.

Prénom	☺ = 3	☹ = 2	☹ = 1	Points
	A			
	B			
	C			
	D			
	E			
	F			
	G			
	H			
	I			
	J			
	K			
	L			
	M			
	N			
	O			
	P			
	Q			
	R			
	S			
	T			
	U			
	V			
	W			
	X			

Fiche d'évaluation jeux de raquettes C.E.1

Prénom	☺ = 3	☹ = 2	☹ = 1	Points
	A			
	B			
	C			
	D			
	E			
	F			
	G			
	H			
	I			
	J			
	K			
	L			
	M			
	N			
	O			
	P			
	Q			
	R			
	S			
	T			
	U			
	V			
	W			
	X			

Fiche de responsabilités

Rôles	Prénoms	Prénoms	Prénoms
			
			
			
			
			
			
			

Fiche de responsabilités

Rôles	Prénoms	Prénoms	Prénoms
			
			
			
			
			
			
			

Fiche de responsabilités

Rôles	Prénoms	Prénoms	Prénoms
			
			
			
			
			
			
			

Jeux de raquettes

cycle 2

A partir du document : jeux de raquettes au cycle 2, disponible à la circonscription de Florange et travaux personnels

Les compétences visées se réfèrent au programme E. P. S. du cycle 2

S'opposer individuellement avec les jeux d'opposition duelles

Effets recherchés

Réaliser

- réaliser des actions globales variées
- lancer et recevoir un objet
- moduler ses efforts

Comprendre

- connaître ses capacités
- appliquer des consignes
- ajuster son action en fonction d'une trajectoire

Gérer

- faire des projets réalistes, et les conduire à leur terme
- mémoriser des consignes d'organisation
- aider les autres

Démarche pédagogique

Centrée sur l'enfant, elle impose :

- de choisir, pour chaque atelier, la situation de la séance
- d'installer le matériel
- d'organiser la classe et de donner les consignes
- d'observer les comportements des enfants afin de simplifier au complexifier la tâche pour placer les élèves en situation d'apprentissage
- d'évaluer les niveaux atteints

Maîtrise d'engins

Situation 1

Guider le palet dans une aire délimitée sans heurter ni toucher les autres



Situation 2

Conduire le palet sur un circuit comportant des itinéraires rectilignes (tracés) et des slaloms (cônes)



Situation 3

Fraper le palet pour atteindre une cible (but constitué de 2 plots)



Situation 4

Immobiliser le palet envoyé par un partenaire



Situation 5

Échanger le palet à 2



Situation 6

Envoyer le palet hors de portée de son adversaire



Situation 7

Se déplacer sans faire tomber la balle posée en équilibre sur le tamis de la raquette



Situation 8

Faire rebondir une balle en le frappant avec la raquette



Maîtrise du déplacement

Situation 1

Arrêter, avec la raquette, une balle qu'un partenaire fait rouler sur le sol, avant qu'elle n'atteigne une limite



Situation 2

Courir en avant et frapper une balle avec la raquette en direction d'une cible. (Organiser le groupe avec 1 lanceur, 1 ramasseur, et permuter)



Situation 3

Se déplacer à reculons en suivant une ligne tout en transportant une balle d'un cerceau à l'autre



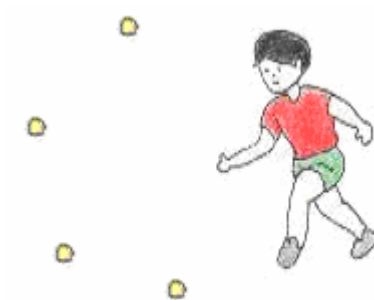
Situation 4

Courir et toucher la balle après rebond avec la raquette



Situation 5

Se déplacer en pas chassés dans un couloir en évitant les balles envoyées dans sa direction



Situation 6

Aller déposer la balle dans un cerceau en évitant les obstacles



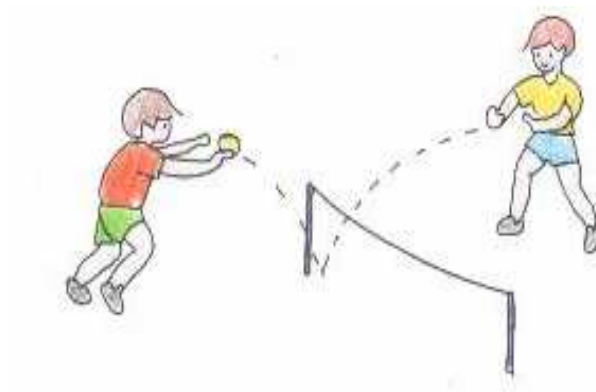
Situation 7

Lancer une balle dans un cerceau et la rattraper avant le deuxième rebond



Situation 8

Rattraper une balle lancée dans sa zone après rebond



Lancer - frapper - pousser

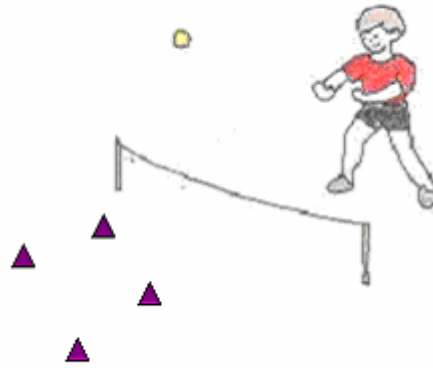
Situation 1

Lancer et rattraper la balle tout en restant dans le cerceau



Situation 2

Toucher les cibles situées dans le terrain adverse, même nombre de balles par équipe, compter le nombre d'objets touchés



Situation 3

Conduire une balle au sol avec une raquette



Situation 4

Un enfant « lanceur » est au centre du dispositif envoie à la main une balle vers le haut et appelle un camarade
L'enfant appelé, vient frapper la balle vers le haut et retourne dans son cerceau



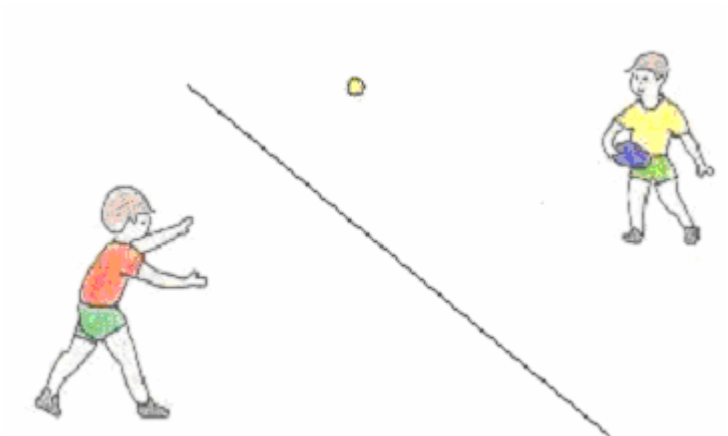
Situation 5

Frapper des balles contre un mur avec une raquette



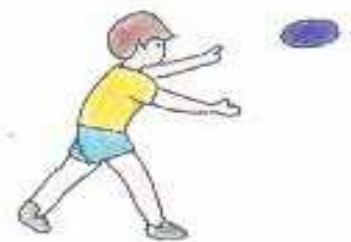
Situation 6

Par deux, dans des terrains séparés par une zone neutre, essayer de faire tomber le frisbee dans le terrain adverse.



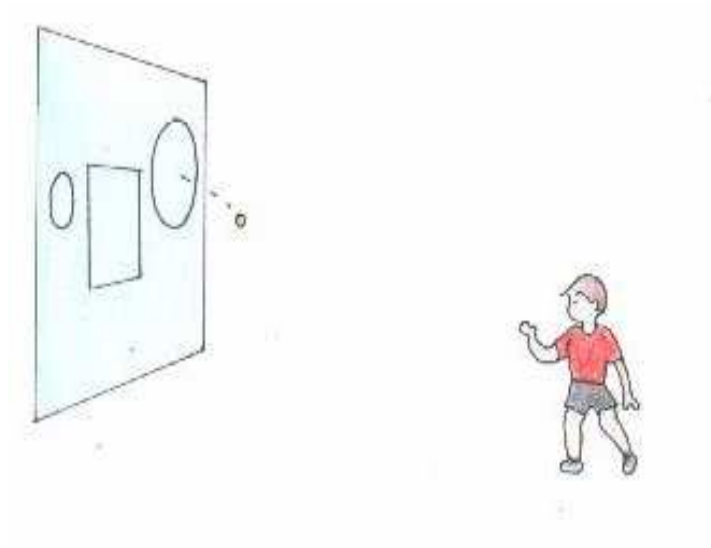
Situation 7

Lancer le frisbee dans un couloir, dans une zone



Situation 8

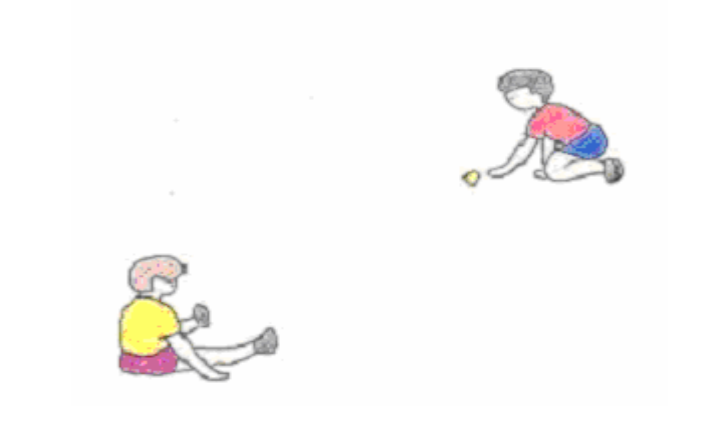
Lancer des balles et ballons dans des cibles dessinées au mur en les faisant passer par-dessus un élastique placé à hauteur des épaules des enfant



Échanger à deux

Situation 1

Se passer une balle en la faisant rouler au sol



Situation 2

Se lancer et réceptionner une balle sans ou avec rebonds



Situation 3

En alternance : un enfant avec une raquette, un enfant à main nue

Renvoyer en coup droit à son partenaire une balle qui a été lancée à la main dans une zone (cerceau)



Situation 4

En alternance : un enfant avec une raquette, un enfant à main nue

Alterner les renvois à la raquette en coup droit et en revers sur des balles lancées à gauche et à droite



Situation 5

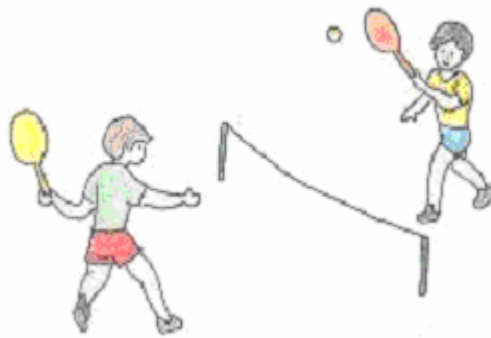
Jouer de volée (sans rebonds) des balles engagées en coup droit et renvoyées par le partenaire



Situation 6

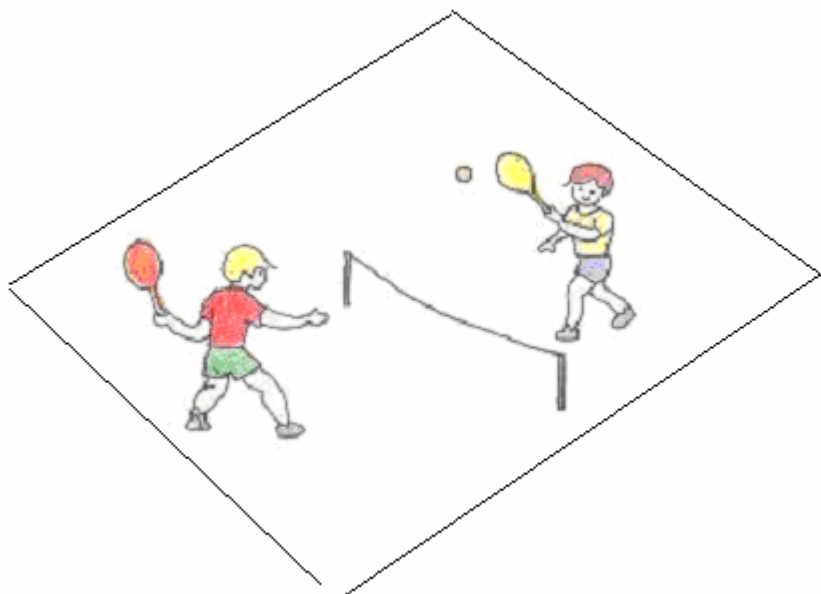
Le N° 1 engage une balle en coup droit (avec ou sans rebond)

Le N° 2 arête la balle, il la renvoie en coup droit avec la raquette



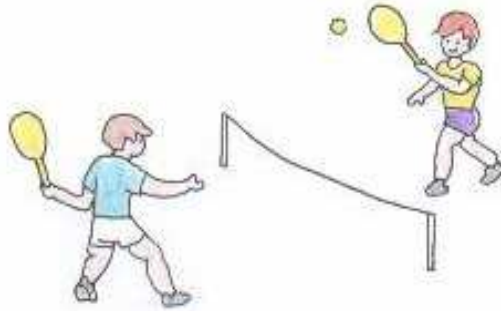
Situation 7

Faire le maximum d'échanges sur un terrain délimité après un engagement en coup droit



Situation 8

Engagées par le haut (service) en visant juste derrière le filet et faire le plus d'échanges possibles...



Échanger à plusieurs

Situation 1

« Les balles frappées »

Des équipes échangent un ballon de baudruche ou ballon paille en le frappant à la main

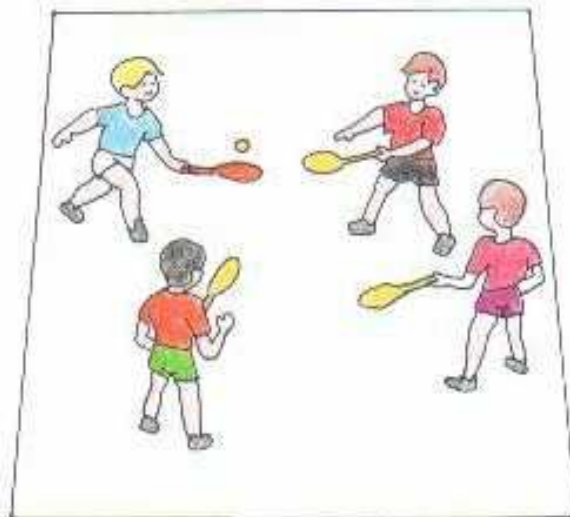


Situation 2

« Le carré »

4 enfants munis de raquettes et disposés en carré selon des zones délimitées se passent une balle dans un sens de rotation défini. Contrôles intermédiaires autorisés.

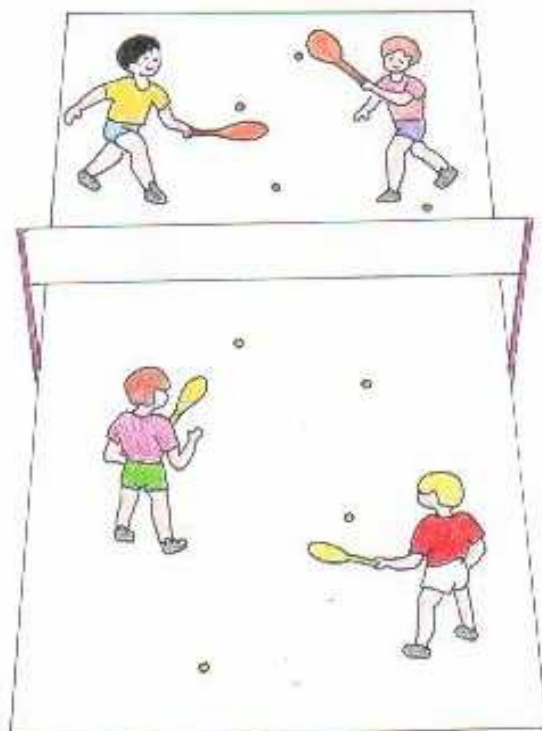
A → B → C → D → A



Situation 3

« Les balles brûlantes »

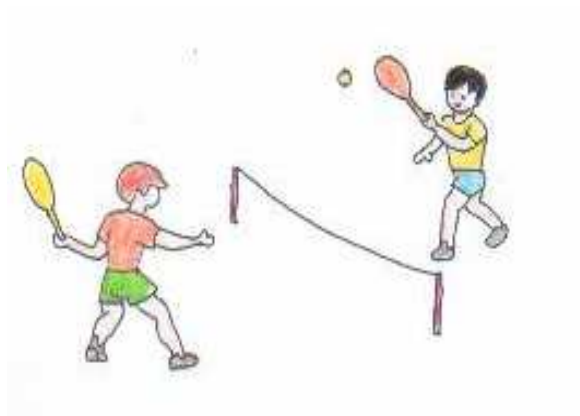
2 équipes munies de raquettes doivent renvoyer dans l'autre camp toutes les balles reçues



Situation 4

« Le double »

2 équipes de 2 munies de raquettes s'échangent une balle sur un terrain délimité.



FIN