

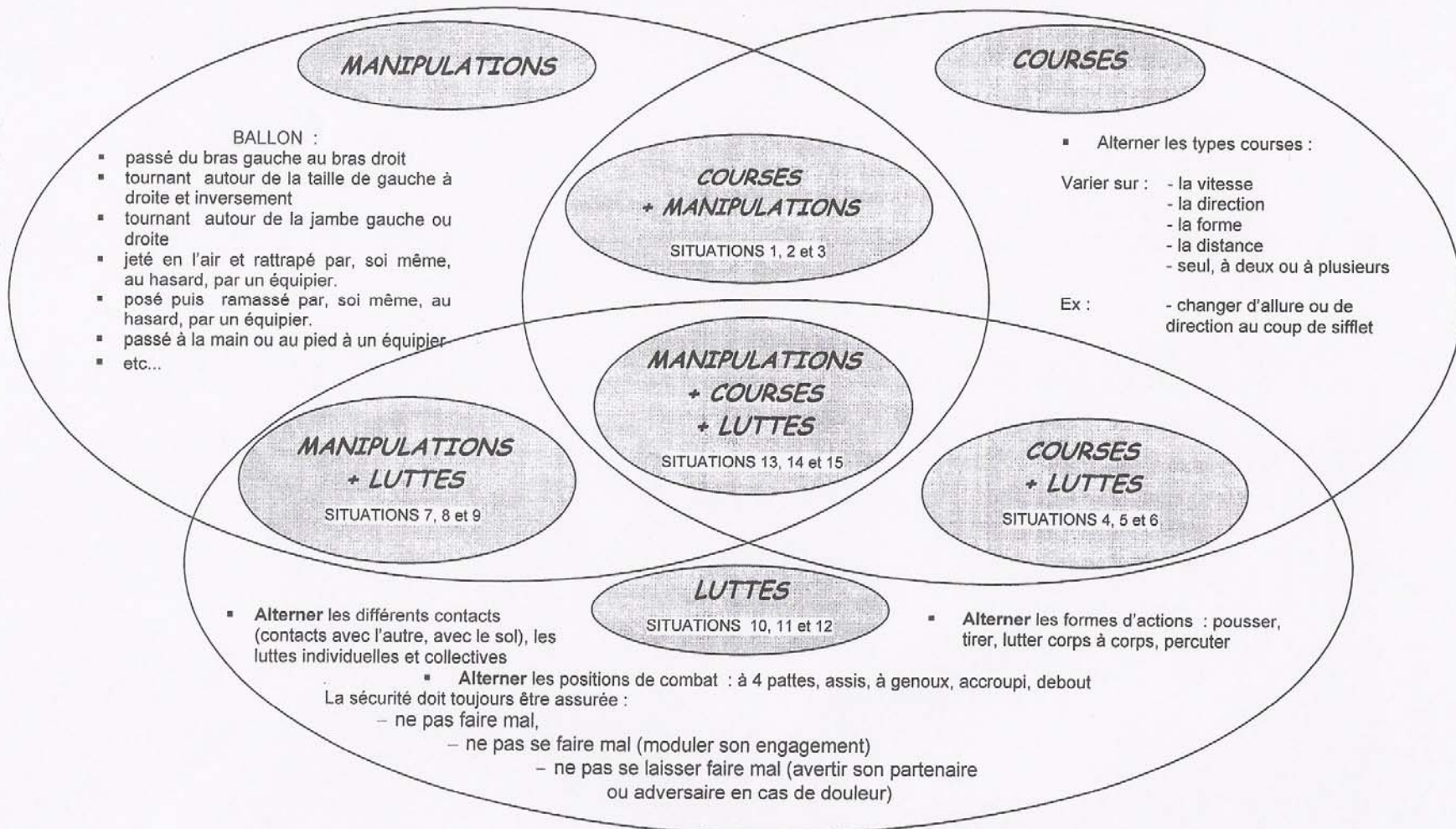
2B

Des suggestions pour une 1^{ère} Unité d'Apprentissage EPS
(UA1)

Les situations d'appel

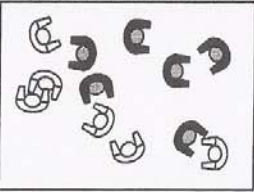


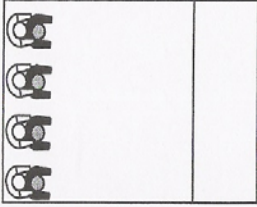











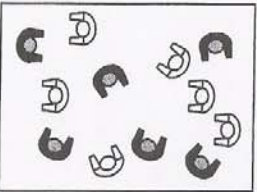










LES SITUATIONS D'APPEL

Les situations d'appel sont des jeux utilisés pour préparer l'enfant à l'activité dans trois grands axes, la lutte individuelle ou collective, la course, la manipulation d'un ballon. Il est donc conseillé pour construire des situations d'appel, d'utiliser ces trois grands axes, seul ou associés, de façon à les rendre ludiques. C'est en utilisant quelques situations d'appel dans les différents domaines que l'on préparera l'enfant à entrer dans les situations d'apprentissage ou de référence **en pleine sécurité**.



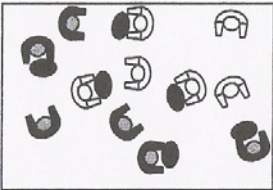
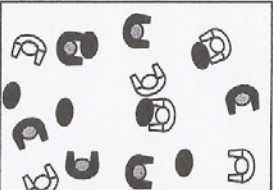
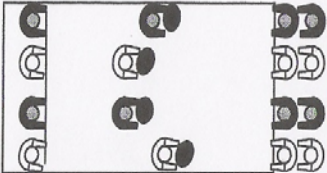
SITUATIONS D'APPEL :
COURSES + LUTTES

OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec les partenaires lors des déplacements.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LE JEU DES CEINTURES					
4	Courir et se toucher.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes. 	Les élèves trottinent dans l'espace en se mélangeant.	Une équipe ceinture l'autre. Lorsqu'un élève croise un autre élève, il l'attrape par la taille. Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réduire ou augmenter l'espace. ▪ Augmenter le nombre d'élèves. ▪ Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon, et seulement quand celui à qui on donne le coup d'épaule nous regarde dans les yeux. ▪ Ne se touchent ou s'attrapent que ceux qui ont des maillots de même couleur, ou de couleurs différentes.
LES LAPINS ET LES RENARDS					
5	<p> : attraper et mettre au sol.</p> <p> : franchir la ligne.</p>	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Ligne à 3 mètres. 	Les  sont à 4 pattes. Les  à genoux ceinturent les  Au signal les  doivent rejoindre la ligne.	Utiliser l'ensemble des bras pour ceinturer Les  doivent rester à 4 pattes. Jeu dans un temps donné. Un point pour les  si ligne franchie. Respect de la règle : Idem 4.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Départ côte à côte sans contact préalable. ▪ Départ debout avec ou sans ballon pour les . ▪ Départ debout avec ou sans prise préalable pour les . ▪ Eloigner ou rapprocher la ligne d'arrivée.
LES COYOTES ET LES KANGOUROUS					
6	<p> : se déplacer pieds joints sans se faire attraper.</p> <p> : attraper et faire tomber les .</p>	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. 	Les  se déplacent pieds joints, les  se déplacent à 4 pattes sans sortir de l'espace.	Un  pour un  Le  n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer). Les  tombés sortent de l'espace à quatre pattes (sécurité). Jeu dans un temps donné. Un point par  tombé. Respect de la règle : Idem 4.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les  ont un ballon dans les mains. ▪ Les  peuvent faire tomber autant de  qu'ils veulent. ▪ Réduire l'espace du terrain. ▪ Augmenter le nombre de joueurs.

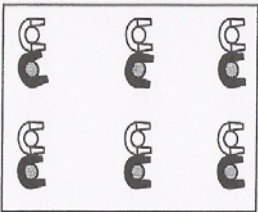
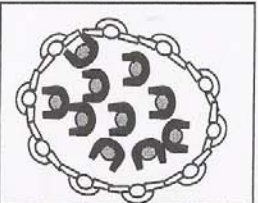
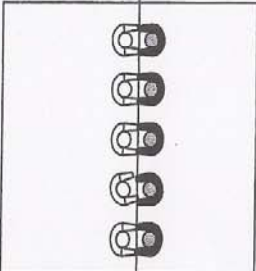
SITUATIONS D'APPEL :
COURSES + MANIPULATIONS

OBJECTIFS : Maîtriser le ballon lors des déplacements.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
MELI MELO					
1	Courir et passer le ballon.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Maillots de 2 couleurs différentes. Terrain 10x10, 15x15. Ballons</p> 	<p>Les deux équipes trottent dans l'espace.</p>	<p>Passer à un joueur lorsqu'on le croise, sans distinction d'équipe.</p> <p>Ne pas se toucher.</p> <p>Se regarder dans les yeux au moment de la passe, puis regarder le ballon.</p> <p>Tendre les bras pour recevoir le ballon en ouvrant les mains (cible).</p> <p>Passer le ballon à hauteur des hanches de son partenaire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nombre de ballons de plus en plus important. ▪ Espace de jeu plus ou moins grand. ▪ Passe à un partenaire ayant la même couleur de maillot. ▪ Passe à un partenaire ayant une couleur de maillot différente.
LES RAMASSES MIETTES					
2	Courir, ramasser et poser le ballon.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Maillots de 2 couleurs différentes. Terrain 10x10, 15x15. Ballons (1 pour 2 à 1 pour 3).</p> 	<p>Les deux équipes trottent dans l'espace.</p>	<p>Au départ les ballons sont posés au sol.</p> <p>Au signal, ramasser le ballon puis le poser.</p> <p>Ne pas se toucher.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nombre de ballons de plus en plus important. ▪ Espace de jeu plus ou moins grand. ▪ Réaliser un lancer en l'air avant de le poser. ▪ Passer le ballon à un partenaire de son équipe, ou de l'équipe adverse qui le pose à terre.
LA COURSE EN RELAIS					
3	Courir et passer le ballon à un partenaire à l'arrêt (relais).	<p>Equipe de 4 joueurs. 2 Joueurs de chaque côté. 1 ballon.</p> 	<p>Les équipes sont à l'arrêt.</p> <p>Au signal, le porteur de la balle court la donner à son partenaire en face et ainsi de suite.</p>	<p>Ne pas partir avant d'avoir la balle dans les mains.</p> <p>Ne pas faire des équipes de plus de 4 joueurs.</p> <p>Effectuer l'exercice dans un temps donné (en fonction de l'âge de l'enfant).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Poser la balle au sol à chaque passage. ▪ Passer la balle à son partenaire. ▪ Augmenter la distance. ▪ Courir en tenant la balle de différentes façons (à 2 mains, d'une main).

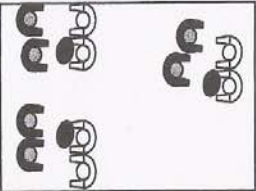





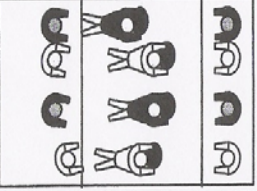
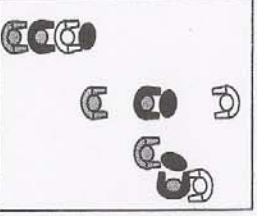




SITUATIONS D'APPEL :
LUTTES et CONTACT

OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec l'adversaire.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES TORTUES QUI LUTTENT					
10	<p>☺ : rester sur ses appuis.</p> <p>☹ : retourner les ☺.</p>	 <p>2 groupes de 8 à 12 joueurs.</p>	<p>Les ☺ et les ☹ sont à 4 pattes.</p> <p>1 ☺ pour 1 ☹.</p> <p>Au signal les ☹ retournent les ☺ pour les mettre épaules au sol.</p>	<p>Les ☺ retournés ne bougent plus.</p> <p>Les ☹ ne retournent que leur tortue.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point par ☹ retourné.</p> <p>Respect de la règle : Idem 9.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Les ☹ peuvent retourner plusieurs ☺ : coopération. Dans un temps donné combien de fois le ☹ a retourné son ☺. Départ des ☺ et ☹ en mouvement.
LE FILET A POISSONS					
11	<p>☺ : sortir du filet (poissons)</p> <p>☹ : empêcher les poissons de sortir.</p>	 <p>2 groupes de 8 à 12 joueurs.</p>	<p>Les ☹ se tiennent mains poignets ensemble en cercle.</p> <p>Les ☺ à l'intérieur.</p> <p>Au signal les ☹ doivent sortir du filet.</p>	<p>Les ☹ et les ☺ sont debout et doivent le rester.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point par ☹ sorti.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Augmenter le nombre de joueurs. Les ☹ et ☹ se mettent sur les genoux.
JEU DE LA FRONTIERE					
12	<p>Les ☹ tirent.</p> <p>les ☺ résistent.</p>		<p>Les ☹ et les ☺ de chaque côté de la ligne se tiennent par les mains aux poignets.</p> <p>Au signal les ☹ tirent les ☺ pour leur faire franchir la ligne.</p>	<p>Les ☹ et ☹ doivent rester debout sans se lâcher.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point pour les ☹ lorsqu'un ☹ franchit complètement la ligne.</p> <p>Respect de la règle : Idem 11.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Les ☹ et les ☺ jouent à la fois les deux rôles. Départ dos contre dos, ligne au milieu des 2 joueurs. Les ☹ et ☹ du même côté de la ligne sont l'un derrière l'autre. ☹ doit pousser ☹ pour lui faire franchir la ligne.

SITUATIONS D'APPEL :
MANIPULATIONS + LUTTES

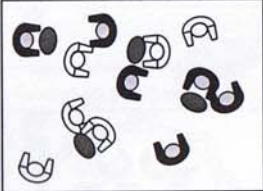
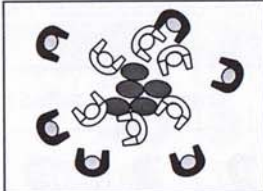









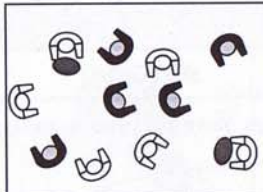









OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec l'autre en tenant compte du ballon.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES VOLEURS ET LES GENDARMES					
7	Lutter pour conserver le ballon ou le récupérer.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes.</p> 	<p>2  et 2 </p> <p> porteurs du ballon.</p> <p>Au signal les  doivent conserver le ballon le plus longtemps possible et les  doivent essayer de le récupérer.</p>	<p>Le ballon ne peut être lancé.</p> <p>Personne n'a le droit de faire tomber l'autre.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réduire ou augmenter l'espace. ▪ Augmenter le nombre d'élèves. ▪ Autoriser les passes.
LE JEU DES LEZARDS					
8	Passer le ballon en étant au sol.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Ligne à 3 mètres.</p> 	<p>Au signal, course en relais.</p> <p>En rampant avec le ballon dans les mains, une fois franchie la ligne, donner le ballon au partenaire, qui à son tour se met à plat ventre et rampe avec le ballon dans les mains.</p>	<p>Donner le ballon au partenaire en restant au sol et non en se mettant à genoux.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Départ debout. ▪ Départ debout avec ou sans ballon. ▪ Eloigner ou rapprocher la ligne d'arrivée.
BLOC PASSE					
9	Ramasser. Pousser. Donner.	<p>Par 3 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. 1 ballon pour 3.</p> 	<p>Au signal  porteur du ballon, le pose au sol et se place en défense.</p> <p> ramasse le ballon et va au contact de  et donne à  qui pose la balle au sol etc.</p>	<p>Le joueur en défense ne joue pas la balle.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ballon posé au sol au lieu d'être passé. ▪ Réduire l'espace du terrain. ▪ Augmenter le nombre de joueurs.

SITUATIONS D'APPEL :

COURSES + LUTTES + MANIPULATIONS

OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec les partenaires lors des déplacements avec le ballon

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES AUTOS TAMPONNEUSES					
13	Courir, faire des passes et se toucher.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes. 	Les élèves trottinent dans l'espace en se mélangeant et en se faisant des passes entre partenaires. Au signal on poursuit l'exercice en se donnant des petits coups d'épaule.	On ne se donne un petit coup d'épaule que lorsqu'on croise un autre élève et qu'on se regarde dans les yeux. Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réduire ou augmenter l'espace. ▪ Augmenter le nombre d'élèves. ▪ Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon. ▪ Ne se touchent que ceux qui ont des maillots de même couleur. ▪ ou de couleurs différentes.
LES POULES ET LES RENARDS					
14	Conserver ou récupérer le ballon.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. 	Les joueurs  ont un ballon chacun et courent avec les  dans l'espace. Au signal les  doivent se regrouper à 4 pattes et faire un cercle avec les ballons au milieu d'eux, les  doivent essayer de récupérer les ballons.	Les  et les  doivent rester à 4 pattes. Jeu dans un temps donné. Un point pour les  par ballon récupéré. Respect de la règle : Idem 13.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se regrouper en faisant un cercle debout.
LES CHATS ET LES OISEAUX					
15	 : ne pas se faire attraper avec le ballon.  : attraper et faire tomber les porteurs de balle.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. 	Les  ont 2 ballons et se font des passes entre eux. Les  doivent essayer d'attraper les joueurs  porteurs de balle.	Un  pour un  . Les  n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer). Jeu dans un temps donné. Un point par  tombé. Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les  peuvent faire tomber autant de  qu'ils veulent. ▪ Réduire l'espace du terrain. ▪ Augmenter le nombre de joueurs.