



HAL
open science

La socialisation dans les jeux collectifs en EPS à l'école primaire

Romane Traché

► **To cite this version:**

Romane Traché. La socialisation dans les jeux collectifs en EPS à l'école primaire. Education. 2023.
dumas-04157431

HAL Id: dumas-04157431

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04157431v1>

Submitted on 10 Jul 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

MASTER 2 MEEF

Métiers de l'Enseignement, de l'Education et de la Formation

Mention **Premier degré**

Année universitaire 2022 - 2023

**DOSSIER UE C2 : Initiation, apports et pratiques de la
recherche en contexte d'éducation
SEMESTRE 4
SESSION 1**

**La socialisation dans les jeux collectifs en EPS à
l'école primaire**

Prénom et Nom de l'étudiant : Romane Traché

Site de formation : Arras

Section : 5

Nom de l'enseignant : Haimo Groenen

Remerciements

Je tiens, dans un premier temps, à remercier mon directeur de mémoire, Monsieur Groenen, qui, durant ces deux années de formation, m'a accompagnée, conseillée et aidée à nourrir ma réflexion notamment sur les points scientifique et pédagogique.

Je souhaite également remercier toutes les personnes qui m'ont accompagnée durant cette année de master et dans la rédaction de mon mémoire ainsi que les formateurs de l'INSPE, qui, m'ont permis de développer une certaine posture réflexive, nécessaire au métier de professeur des écoles.

Pour terminer, je désire remercier Madame Becquet, ma tutrice de stage durant cette année de M2, pour tout le soutien et les nombreux conseils qu'elle m'a apportés afin que je puisse réussir dans ce métier.

SOMMAIRE

Introduction	1
I) Définition de l'objet d'étude	3
1.1 - La socialisation	3
1.1.1 - La socialisation, une définition complexe	3
1.1.2 - La double dimension de la socialisation	4
1.1.3 - La socialisation à l'école	5
1.1.4 - La socialisation en EPS et les textes officiels	5
1.2 - Les règles	7
1.2.1 - Définitions	7
1.2.2 - Le règlement intérieur à l'école primaire	8
1.2.3 - Les types de règles en EPS	8
1.3 - Les jeux collectifs	9
1.3.1 - Le jeu : activité de plaisir, d'amusement, contribuant au développement de l'enfant et à sa socialisation	9
1.3.2 - Les différentes catégories du jeu	10
1.3.3 - La dimension collective	12
1.4 - Le rôle social	13
1.4.1 - Définitions	13
1.4.2 - Les rôles sociaux dans les jeux collectifs en EPS	14
II) Revue de littérature	15
2.1 - La socialisation en EPS	16
2.2 - La socialisation dans les jeux collectifs en EPS à l'école primaire	16
2.3 - Les règles à l'école primaire	18
2.4 - Les règles en EPS à l'école primaire	19
2.5 - Les règles dans les jeux collectifs en EPS à l'école primaire	21
2.6 - Bilan sur les recherches	23
III) Problématique	24
IV) Ancrage professionnel	24
V) Séquence mise en oeuvre	25
5.1- Présentation générale de la séquence	25

5.2- Présentation des jeux	28
5.3 - Formation des équipes	31
VI) Méthodologie de recueil de données	31
6.1 - Présentation générale	31
6.2 - La construction des grilles d'observation	32
6.3 - Comment j'ai rempli mes grilles d'observation ?	34
VII) Analyse des données	36
7.1 - Méthodologie d'analyse des données	36
7.2 - Analyse de l'intégration des règles du jeu	38
7.2.1 - Le jeu « Les pompiers »	38
7.2.2 - Le jeu « La passe à 5 »	41
7.3 - Analyse de l'intégration des rôles sociaux d'arbitre et de joueur	46
7.3.1 - Le rôle social d'arbitre	46
7.3.2 - Le rôle social de joueur	52
7.4 - Analyse réflexive	56
VIII) Conclusion	65
IX) Bibliographie et sitographie	68
X) Annexes	73
10.1 - Fiches de préparation de séquence et de séances	73
10.2 - Grilles d'observation	95
10.3 - Feuilles de scores des arbitres	155
10.4 - Tableaux d'analyse de chaque observable	165
10.5 - Règles du jeu créées avec les élèves	173
10.6 - Affiches sur les rôles sociaux créées avec les élèves	173

Introduction

Étant actuellement étudiante en Master 2 MEEF premier degré à l'INSPE d'Arras afin de devenir professeure des écoles, j'ai choisi de m'intéresser à la socialisation des élèves à l'école primaire et plus particulièrement à l'intégration des règles et des rôles sociaux.

La société, avec l'augmentation forte de la sédentarité et donc la baisse de l'activité physique et sportive notamment durant la crise sanitaire que nous avons vécue ces dernières années causée par la Covid-19, éprouve le besoin que tout individu se responsabilise en matière d'éducation physique et sportive. L'École de la République est un élément important dans notre société puisque c'est à elle que l'on doit l'acquisition de nos savoirs et de nos valeurs. De plus, elle occupe une place importante dans la pratique d'une éducation physique et sportive puisqu'elle permet aux élèves de jouer un rôle actif et positif dans leur société.

À l'heure actuelle, l'École a un objectif principal qui est de former les citoyens de demain à devenir des citoyens autonomes. Elle se doit donc d'être le garant de la socialisation qui est un élément fort de notre société et l'objectif primaire de l'Éducation Nationale.

D'après les Bulletins Officiels de cycle 2 et 3 datant de 2020 et celui de cycle 1 datant de 2021, l'école doit permettre aux élèves d'apprendre ensemble et de vivre ensemble, en société. Au cycle 1, le domaine faisant intervenir l'Éducation Physique et Sportive se nomme « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique ». Il doit faire l'éloge de 30 à 45 minutes par jour. La pratique d'une activité physique « contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants » (MEN, 2021, p.16). Elle a donc un rôle important dans le développement et contribue à développer la socialisation des élèves. Au cycle 2 et au cycle 3, les élèves doivent pratiquer 108 heures par an d'activités physiques et sportives en EPS. Généralement, les enseignants se tiennent à deux séances par semaine soit environ 3 heures hebdomadaires. Cette discipline a pour objectif principal de « former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué » (MEN, 2020, p.36 cycle 2 et p.56 cycle 3). Elle permet également aux élèves de développer leur motricité tout en apprenant à s'exprimer en utilisant leur corps, de s'approprier des outils et des méthodes afin de pouvoir les réutiliser seuls par la suite, source d'autonomisation et de partager des règles et assumer certains rôles et

responsabilités. De plus, dans une société qui tend à se diviser de plus en plus, la socialisation peut avoir un grand rôle à jouer pour recréer ce lien par le respect d'autrui qui doit, selon moi, s'apprendre dès le plus jeune âge.

Cette année, je suis en stage d'observation et de pratiques accompagnées dans une classe de CE1 constituée de 26 élèves à l'école Desnos-Casanova à Avion. Au regard de mon niveau de classe, le thème de la socialisation est pertinent professionnellement parlant puisqu'avec la crise sanitaire que nous avons vécue ces dernières années, les élèves n'ont pas pu développer comme il se doit leur socialisation. En effet, durant cette période, ils étaient en maternelle, établissement scolaire ayant pour objectif principal de développer cette dernière. Cependant, les élèves n'étaient pas à l'école avec la propagation du virus. Ainsi, ils n'ont pas pu développer pleinement leur socialisation.

Plus précisément, mon mémoire est axé sur le respect des règles et l'intégration de rôles sociaux. Au regard des caractéristiques de la classe, j'ai pu constater dès les premières semaines que les élèves transgressaient certaines règles que ce soit en classe ou en EPS. De plus, j'ai pu remarquer que certains étaient effacés et ne prenaient pas réellement place dans le groupe-classe. Ainsi, faire assumer des rôles sociaux aux élèves devrait leur permettre de s'intégrer plus facilement au groupe. Enfin, le choix de la discipline peut être mis en lumière par le fait que les élèves de cette classe éprouvent réellement un besoin moteur. Ainsi, par ces premières observations, j'ai pu constater que mon contexte de stage est intéressant professionnellement parlant dans le cadre de mon mémoire.

I) Définition de l'objet d'étude

Pour trouver les éléments et définitions qui vont suivre, j'ai utilisé différentes ressources notamment Cairn, Google scholar, Persee, Universalis, Dumas, des livres et des sites permettant de rechercher des définitions tels que CNRTL, Larousse et Le Robert mais aussi des sites institutionnels. Concernant CNRTL, Larousse, Le Robert et Universalis, je notais les mots que je souhaitais rechercher dans la barre de recherches. Concernant Cairn, je me suis servie de la recherche avancée notamment les fonctions « texte intégral » et « auteur » en tapant les termes qui m'intéressaient. Concernant Google scholar, j'ai noté dans la barre de recherches les termes qui m'intéressaient le plus souvent entre guillemets. Ce site m'a permis d'élargir les références puisqu'il donnait plus d'informations en m'envoyant sur d'autres ressources comme Persee, Universalis, Dumas ou encore des livres. De plus, j'utilisais parfois la recherche avancée notamment la fonction « auteur ». Concernant les livres, je suis allée sur le site de la Bibliothèque Universitaire de l'INSPE d'Arras puis j'ai noté les mots clés qui m'intéressaient ou les livres retrouvés sur Google scholar dans la barre de recherches.

1.1 - La socialisation

1.1.1 - La socialisation, une définition complexe

La socialisation est généralement considérée comme un « processus ». Beaucoup partagent l'idée de Durkheim (1992) qui dit que « l'éducation consiste en une socialisation méthodique de la jeune génération. » (p.51). L'école et la famille auraient un rôle à jouer dans la socialisation.

D'après un article publié sur le site universalis.fr, rédigé par Bernard Lahire (consulté le 18/10/2021), la socialisation apparaît comme « un processus par lequel un être biologique est transformé en un être social propre à une société déterminée » (1.10-12). Ce serait donc un processus volontaire puisque l'individu se verra inculquer des normes et des valeurs propres à une société afin de s'y intégrer, qui régissent le fonctionnement de la vie sociale.

Pour Guy Rocher (1968), la socialisation serait un processus évolutif et linéaire, dans lequel un individu « apprend et intériorise tout au cours de sa vie les éléments socioculturels de son milieu, les intègre à la structure de sa personnalité sous l'influence d'expériences et d'agents sociaux significatifs et par là s'adapte à l'environnement social

où elle doit vivre. » (Vallet. G, 2009, p.54). L'école est donc une institution parmi tant d'autres puisque l'individu, au cours de vie, va rencontrer différents milieux qui lui permettront de se construire en tant qu'individu unique. On peut ici parler de différenciation et de formation d'un individu unique par une autonomie personnelle et une intégration sociale.

Par ailleurs, d'autres auteurs comme Pierre Bourdieu et Jean-Claude Passeron (1964, 1970) voient la socialisation comme un « héritage » (Jourdain. A. et Naulin. S, 2011, p.6). En effet, pour eux, il y aurait une reproduction des normes sociales à travers une « harmonisation des pratiques et des positions » (Dubet et Martuccelli, 1996, p.515). Il y a l'idée d'une transmission du capital culturel par la famille, favorisée par l'école.

1.1.2 - La double dimension de la socialisation

Au travers de mes lectures sur la socialisation, j'ai vu émerger deux dimensions. Dans son article intitulé *Socialisation*, Michel Castra (2013) définit ces deux dimensions qui sont : la socialisation primaire et la socialisation secondaire.

La socialisation primaire se construit dans la période de l'enfance jusqu'à l'adolescence et aurait pour but de structurer l'identité sociale de l'enfant. La famille est un élément important de cette socialisation puisque dès la naissance, l'enfant intègre les valeurs et les normes de la société familiale à laquelle il appartient. À la suite de la famille, c'est au tour de l'école d'avoir un rôle primordial dans cette socialisation. L'enfant va intégrer les valeurs et normes propres à l'école. Daniel Gayet (1998), lui, parle de socialisation de type transmissive. Derrière celle-ci, se cache l'idée de contrainte et d'inculcation. Piaget (1932), évoque lui la morale de l'hétéronomie.

La socialisation secondaire concerne l'adulte. Cette dernière est fondée sur les acquis de la socialisation primaire et peut prolonger ou transformer ces derniers. L'intérêt ici est d'intégrer les individus à des groupes spécifiques pour leur permettre de se construire une personnalité et une identité qui leur est propre. Daniel Gayet (1998), lui, parle de socialisation de type autoconstructiviste qui cache l'idée d'une autonomie puisque l'individu peut quand même être libre de choisir d'adhérer ou non à un système de valeurs auquel on l'aurait initié. Piaget (1932), évoque la morale de l'autonomie qui se présente

sous la forme d'une coopération. Elle est nécessaire à la socialisation car elle va permettre de libérer l'enfant de la contrainte qui pèse sur lui, formatée par l'adulte.

Pour Bernard Lahire, la socialisation primaire est essentiellement familiale et la socialisation secondaire concerne l'école, les groupes de pairs c'est-à-dire les amis et les collègues, l'univers professionnel, les institutions (politiques, religieuses, culturelles, sportives). Pour lui, l'école interviendrait dans la socialisation secondaire et non primaire.

1.1.3 - La socialisation à l'école

Comme dit précédemment, la socialisation n'est pas un processus qui est terminé. Dès la naissance, les parents vont inculquer à l'enfant des normes et valeurs propres à eux-mêmes afin qu'il s'intègre à leur société familiale. Vient à la suite, l'école qui a pour objectif principal de préparer l'enfant à intégrer et vivre dans la société généraliste mais aussi dans des sociétés plus spécifiques comme le travail. On parle ici de la socialisation scolaire. Elle est plus visible à l'école maternelle qu'à l'école élémentaire puisque c'est à ce moment de la scolarité de l'enfant qu'on le prépare à devenir élève. L'enseignant n'est pas le seul acteur de la socialisation à l'école, il y a également les ATSEM mais aussi les AESH (Muriel Darmon, 2001). Darmon (2001) définit trois variables dont on doit tenir compte pour intégrer la socialisation à l'école. Il s'agit des destinataires de celle-ci, des agents socialisateurs et des contenus de cette socialisation.

1.1.4 - La socialisation en EPS et les textes officiels

Parmi les finalités de l'EPS au cycle 1, on retrouve dans les textes officiels la dimension sociale avec la contribution au développement de la socialisation des élèves notamment par la coopération, les relations et interactions entre les élèves mais également par la construction d'une égalité entre les filles et les garçons, la lutte contre les différents stéréotypes et le respect des règles. Les élèves devront accepter les différences qui peuvent exister entre eux et éviter de discriminer leurs pairs. Aux cycles 2 et 3, cette discipline a une finalité primordiale participant à la socialisation qui est de « former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué » (MEN, 2020, p.36 C2 et p.56 C3). Contrairement au cycle 1 qui n'est pas concerné par le Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture mais qui prépare les pré-requis de celui-ci, les cycles 2 et 3

participent à ce dernier et le domaine touchant la socialisation s'intitule « La formation de la personne et du citoyen » (MEN, avril 2015, p.5). Pour contribuer à ce domaine, les élèves doivent développer une compétence générale : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » (MEN, 2020, p.35 C2 et p.55 C3).

En consultant les programmes officiels de ces trois cycles, on remarque qu'au cycle 1, il existe quatre objectifs associés au domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » (MEN, 2021, p.10) :

- O1 : « Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets » (p.10)
- O2 : « Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou contraintes variées » (p.10)
- O3 : « Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique » (p.11)
- O4 : « Collaborer, coopérer, s'opposer » (p.11)

Concernant les cycles 2 et 3, on remarque qu'il existe quatre champs d'apprentissage touchant la discipline de « L'Éducation physique et sportive » (MEN, 2020, p.35 C2 et p.55 C3) :

- CA1 : « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée » (p.36 C2 et p.56 C3)
- CA2 : « Adapter ses déplacements à des environnements variés » (p.37 C2 et p.57 C3)
- CA3 : « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique » (p.37 C2 et p.58 C3)
- CA4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel » (p.38 C2 et p.58 C3)

Ainsi, pour développer la socialisation des élèves, nous pouvons utiliser l'ensemble des objectifs et champs d'apprentissage puisque dans ces derniers, les élèves vont devoir respecter des règles communes (règles de sécurité, règles des jeux, etc.) ou encore respecter les autres. Néanmoins, les objectifs 3 et 4 du cycle 1 et les champs d'apprentissage 3 et 4 du cycle 2 et 3 sont ceux dans lesquels le développement de la socialisation sera le plus visible. En effet, les élèves vont être amenés à participer à des

activités individuelles mais aussi collectives dans lesquelles ils devront écouter leurs pairs, prendre en compte leur avis et se mettre d'accord pour travailler entre eux. Cela leur permettra d'interagir davantage notamment dans des situations collectives tout en coopérant et en dépassant leurs affinités. De plus, ils devront assumer divers rôles tels que arbitre, joueur, coach, etc. Ces objectifs et ces champs d'apprentissage permettront également aux élèves de travailler sur le partage avec les autres, de développer leur esprit critique en donnant leur avis et ainsi exprimer leurs sentiments et leurs émotions.

Nous venons de voir que la socialisation est un attendu de l'école de la République ayant une définition complexe, définie par divers auteurs. Dans notre contexte, il faut voir la socialisation comme un processus de différenciation et de formation d'un individu qui intégrerait des normes et des valeurs propres à chaque société qu'il rencontrera au cours de sa vie pour s'y intégrer. De plus, nous considérons que l'école intervient dans la socialisation primaire puisque celle-ci concerne la période de l'enfance à l'adolescence. À l'école, les élèves vont intégrer de nouvelles valeurs, normes et règles qui seront différentes ou complémentaires à celles de la famille.

1.2 - Les règles

1.2.1 - Définitions

Le dictionnaire Le Robert définit la règle comme « ce qui est imposé ou adopté comme ligne directrice de conduite ; formule qui indique ce qui doit être fait dans un cas déterminé » (consulté le 05/03/2022).

Le dictionnaire LaRousse définit la règle comme une « prescription, de l'ordre de la pensée ou de l'action, qui s'impose à quelqu'un dans un cas donné » (consulté le 05/03/2022).

Ainsi, une règle est quelque chose de commun à une communauté, imposé à un individu qui doit la respecter et ne pas la transgresser, sous peine de sanction. Celle-ci va guider la conduite d'une personne dans la société. La règle est étroitement liée aux valeurs et aux normes d'une société. Un individu se doit donc de respecter des règles afin de s'intégrer et de s'adapter à la société dans laquelle il se construit. En les respectant, il développe ainsi sa socialisation.

À l'école, il existe un règlement mais que signifie le mot règlement ?

Comme le définit le dictionnaire Le Robert, le règlement est un « ensemble de règles qui préside au fonctionnement d'un groupe, d'un organisme » (consulté le 05/03/2022).

Le dictionnaire LaRousse le définit comme un « ensemble des mesures auxquelles sont soumis les membres d'une société, d'un groupe, etc. » (consulté le 05/03/2022).

Ainsi, un règlement dispose d'un ensemble de règles et de mesures qu'un individu se doit de respecter, sans le transgresser, sous peine de sanction.

1.2.2 - Le règlement intérieur à l'école primaire

Le site éducol (MEN, avril 2021) explique que le règlement intérieur de l'école concerne les élèves mais également les enseignants, le personnel, les partenaires et les intervenants extérieurs. Il doit contenir notamment les règles de vie de l'école. Il s'avère que dès l'école maternelle, les élèves doivent s'approprier les règles du « vivre ensemble ». Parmi les règles de vie, on retrouve notamment « le respect de l'obligation d'assiduité », « le droit des parents à l'information », « les garanties de protection de l'enfant et sa dignité », « les heures d'entrée et de sortie », « les modalités d'information des parents et l'organisation du dialogue entre les familles et l'équipe pédagogique », « les règles d'hygiène et de sécurité », « les mesures de prévention contre le harcèlement », « l'usage ou l'interdiction de certains objets personnels ». L'élève doit comprendre que s'il transgresse une règle il peut y avoir des répercussions.

Nous venons de voir ce que pouvait contenir le règlement intérieur de l'école. Intéressons-nous désormais aux règles spécifiques à l'EPS.

1.2.3 - Les types de règles en EPS

Stefano Bertone et Jacques Méard (1998) évoquent différents types de règles propres à un cours d'EPS dans le second degré qui peuvent être utilisées à l'école primaire en les adaptant à l'âge des élèves. Il existe des règles ayant une fonction sociale (les règles institutionnelles, les règles groupales, les règles des jeux et les règles de sécurité) et des règles ayant une fonction opératoire (les règles des jeux, les règles de sécurité et les règles d'apprentissage).

- Les règles institutionnelles : elles sont « écrites et dépassent le strict cadre du cours d'EPS » (p.166). Elles sont « l'objet de négociations entre le professeur et le groupe dans la classe » (p.166).

Exemples : avoir ses vêtements pour l'EPS, être à l'heure, écouter l'enseignant, etc.

- Les règles groupales : ce sont des « conventions, des arrangements » (p.167).

Exemples : « répartir les charges de travail lors du rangement du matériel, négocier la constitution d'équipes équilibrées en sports collectifs, une rotation des rôles, négocier et accepter une décision à plusieurs » (p.167).

- Les règles des jeux : ce sont les conditions du jeu et elles comportent « l'émotion spécifique de l'activité » (p.167). Elles dépendent de l'environnement dans lequel est pratiquée l'activité. De plus, elles peuvent être modifiées par l'enseignant ou les élèves.

- Les règles de sécurité : Ces règles visent le « maintien de l'intégrité des personnes ». On peut les retrouver dans le règlement institutionnel mais elles concernent également la responsabilité d'un individu.

- Les règles d'apprentissage : ce sont des « procédés de résolution de certaines catégories de problèmes » (p.168).

Exemples : « s'auto-évaluer, apprendre seul, modifier des variables didactiques pour se mettre en situation de réussite, solliciter le professeur ou un expert pour mettre à jour les règles » (p.168).

Nous venons de voir les différents types de règles propres à l'EPS. Définissons maintenant ce qu'est le jeu collectif, dans lequel nous retrouvons des règles.

1.3 - Les jeux collectifs

1.3.1 - Le jeu : activité de plaisir, d'amusement, contribuant au développement de l'enfant et à sa socialisation

La notion de jeu reste propre à chacun et évolutive. Le jeu est une activité physique ou intellectuelle et à la fois divertissante, qui a pour but de procurer du plaisir à un individu. Elle peut être régie de règles ou non (cnrtl.fr, larousse.fr, consultés le 01/11/21). Caillois (1958), considère le jeu comme « une activité libre et volontaire, source de joie et d'amusement » (p.17) soit une activité ludique. Il dit que le jeu peut être régi d'un espace et d'un temps et il y a des règles précises à respecter qui sont absolues et indiscutables.

Contrairement à lui, Vygotski (1978) refuse d'utiliser le plaisir pour définir le jeu comme une activité car pour lui, il existe des activités ludiques dans lesquelles l'enfant trouve le résultat inintéressant ou des jeux sportifs dans lesquels l'enfant a un résultat qui lui est défavorable. Pour lui, il ne faut pas faire d'impasse sur les besoins des enfants, il faut les prendre en compte puisque si on ne le fait pas, on ne verra pas d'évolution. Néanmoins, pour lui comme Caillois, il n'existerait pas de jeu sans règles.

Ainsi, le jeu est une activité ludique, source de plaisir et contribuant au développement de l'enfant, tout en prenant en compte ses besoins. En effet, Ludovic Gaussot (2002), en citant plusieurs auteurs comme Caillois (1967) et Vygotski (1967) décrit le jeu comme une « activité sérieuse, éducative, pédagogique, qui contribue au développement affectif, sensori-moteur, cognitif, moral, intellectuel et social de l'enfant » (p.40). Ainsi, le jeu permet à l'enfant de se construire personnellement en développant des capacités et des compétences. Les enfants vont expérimenter le monde social notamment les valeurs, normes et règles mais aussi les rapports sociaux.

1.3.2 - Les différentes catégories du jeu

Pour Piaget (1978), le jeu fait partie de l'intelligence de l'enfant. Il associe, aux étapes évolutives, trois structures de bases : l'exercice, le symbole et la règle.

Le jeu simple, l'exercice, ne suppose aucune technique particulière. Le but de ce jeu est de procurer du plaisir et de l'amusement à l'enfant. Il s'agit du premier jeu qui apparaît dans le développement de l'enfant (0-2 ans).

Le jeu symbolique ou « jeu libre » (Cazeneuve, universalis, consulté le 05/11/2021) fait référence aux jeux d'imitations. L'enfant va se représenter un objet absent à l'aide d'un autre objet. Ce jeu apparaît en deuxième dans le développement de l'enfant (2-6 ans) et possède un aspect imaginaire dans lequel l'enfant assure des rôles qui ne sont pas liés. Il prend place au monde social. Il est important de ne pas oublier l'imaginaire qui est un levier essentiel dans les jeux pour procurer du plaisir à un individu mais aussi pour le rendre actif. En effet, l'enfant, à l'âge scolaire, n'arrivant pas à atteindre ses désirs, va se positionner dans ce monde qui laisse place aux désirs irréalisables (Vygotski, 1978). Du point de vue psychologique, l'imagination est une forme humaine de l'activité consciente.

Le jeu de règles ou « jeu social et réglementé » (Cazeneuve, universalis, consulté le 05/11/2021) est régi par des règles qui s'imposent à tout le groupe. Il met en action les relations sociales ou interindividuelles et permet la socialisation de l'enfant (à partir de 4 ans), puisque ce dernier doit comprendre les différents rôles et se les accaparer pour réussir à prendre place dans le jeu. Il doit y avoir une relation entre les rôles c'est-à-dire d'être coordonnés. Ainsi, les élèves doivent interagir entre eux. Il y a donc une élaboration de la norme collective faisant référence aux jeux collectifs.

Le jeu permet donc aux élèves de se socialiser davantage tout en étant contraints de respecter certaines règles. Néanmoins, sous l'action du plaisir et du ludique, les élèves ne se rendent pas compte qu'ils sont forcés et contraints de réaliser une activité.

Le ludique, précédemment évoqué, est une caractéristique du jeu parmi d'autres. Il existe également le jeu éducatif et le jeu pédagogique. De Grandmont (1995), a défini ces trois caractéristiques du jeu.

Le jeu ludique peut être défini comme un « imbus de joie et de plaisir » (p. 93). Il est gratuit avec peu de contraintes. Ce jeu valorise l'exploration, la découverte et l'expérimentation du monde qui nous entoure.

Le jeu éducatif a pour objectif de développer de nouvelles connaissances c'est-à-dire de nouveaux savoirs tout en s'amusant et en éclaircissant l'envie d'un élève de progresser dans ses apprentissages et ainsi d'apprendre.

Le jeu pédagogique, contrairement au jeu éducatif, est une phase de réinvestissement ou de stabilisation des connaissances. L'élève devra faire appel à des démarches d'expert. Dans ce type de jeu, le plaisir fait référence au travail de l'élève puisqu'il vise le dépassement de ce dernier. Il pousse l'élève à vérifier ses connaissances et chercher à aller plus loin.

Ainsi, à l'école il serait préférable d'associer le jeu ludique au jeu éducatif pour procurer du plaisir tout en apprenant de nouvelles notions ou au jeu pédagogique pour revoir des notions acquises précédemment tout en gardant la notion de plaisir.

L'EPS est une discipline dans laquelle le jeu peut être favorisé. Le jeu, au niveau scolaire, réglementé par des règles, peut être vu comme une activité individuelle mais aussi collective. Il permet aux élèves « d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés » (MEN, 2021, p.2). En consultant les textes officiels, nous pouvons voir que les

programmes des cycles 2 et 3 datant du 31/07/2020 proposent différents jeux propres à l'EPS notamment dans le champ d'apprentissage 4 intitulé « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel » (MEN, 2020, p.38 cycle 2 et p.58 cycle 3) : « Jeux traditionnels simples », « Jeux collectifs avec ou sans ballon », « Jeux pré-sportifs », « Jeux de lutte » et « Jeux de raquettes ».

Dans celui du cycle 1, on ne retrouve pas de liste exhaustive de jeux. C'est pourquoi, j'ai consulté le site éducol (MEN, septembre 2015) afin de voir ce que ce dernier préconisait. Je me suis concentrée sur l'objectif 4 intitulé « Collaborer, coopérer, s'opposer » (MEN, 2021, p.11) dans lequel nous retrouvons la pratique du jeu. Ainsi, j'ai pu me faire une idée des différents types de jeux que l'on pouvait mettre en place dans le domaine intitulé « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » (MEN, /2021, p.10) : Jeux de « repérage » (p.5), Jeux « 1 contre 1 » (p.6), « Jeux d'opposition » (p.7), « Jeux collectifs » (p.7), « Jeux de poursuite et d'attrape » (p.8), « Jeux moteurs » (p.9), « Jeu associatif » (p.13), « Jeu coopératif » (p.13) et « Jeux de déplacements d'objets » (p.14).

Nous pouvons donc voir qu'ils existent une multitude de jeux dont des jeux collectifs. Mais que signifie le terme « collectif » ?

1.3.3 - La dimension collective

Une activité collective est « l'activité de deux acteurs ou plus qui réalisent une tâche collective, et par conséquent visent un but commun dans des conditions et contraintes déterminées. ». (Saury, J., 2015, p.13) Derrière le mot collectif, on entend la coopération mais également l'opposition. Ainsi, par la coopération, les élèves interagissent plus ensemble, produisent et apprennent à plusieurs et se socialisent davantage par le respect des règles, des pairs et l'importance des interactions sociales.

D'après le dictionnaire Larousse, la coopération signifie « action de coopérer, de participer à une oeuvre commune » (consulté le 01 novembre 2021).

Le dictionnaire Le Robert définit le terme collectif par une représentation « d'un ensemble de personnes » (consulté le 07 décembre 2021).

L'EPS est la discipline dans laquelle « les interactions entre apprenants sont bien plus nombreuses et plus riches » (Jourdan, S. 2019, p.47). L'engagement de l'élève en EPS est

favorisé lorsqu'il s'agit d'une activité collective. En effet, les élèves vont pouvoir prendre des responsabilités par la pratique de différents rôles sociaux, s'auto-réguler, s'arranger entre eux afin d'agir et d'apprendre. Les dispositifs coopératifs permettent de maintenir la motivation des élèves, de se socialiser davantage et de développer leur autonomie.

Nous avons vu précédemment que la socialisation participe à une compétence générale qui est « Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités » (MEN, 2020, p.35 C2 et p.55 C3) et que ces divers rôles notamment les rôles sociaux sont visibles dans les jeux collectifs. Nous allons donc définir ce qu'est un rôle social et nous allons voir quels rôles sociaux les élèves peuvent incarner dans les jeux collectifs en EPS.

1.4 - Le rôle social

1.4.1 - Définitions

Concernant le terme de « rôle », le dictionnaire Larousse le définit dans le domaine sociologique comme un « ensemble de normes et d'attentes qui régissent le comportement d'un individu, du fait de son statut social ou de sa fonction dans un groupe » (consulté le 09/03/2022). Le dictionnaire Le Robert, lui, le définit comme une « conduite sociale de quelqu'un qui joue un personnage » (consulté le 09/03/2022). Enfin, le site <https://lesdefinitions.fr> définit le rôle comme « la fonction remplie par quelqu'un ou par quelque chose » (consulté le 09/03/2022).

Concernant le terme « social », le dictionnaire Larousse le définit comme ce « qui concerne les relations entre les membres de la société ou l'organisation de ses membres en groupes, en classes » (consulté le 27/04/2022). Le dictionnaire Le Robert, lui, le définit comme quelque chose de « relatif à un groupe d'individus (êtres humains) considérés comme un tout (société), et aux rapports de ces individus entre eux » (consulté le 27/04/2022).

Pour terminer, le site <https://lesdefinitions.fr> propose une définition du rôle social. Ce dernier le définit comme « l'ensemble de comportements et de normes qu'une personne, en tant qu'acteur social, acquiert et appréhende du fait de son statut social » (consulté le 09/03/2022).

Ainsi, on peut considérer le rôle social comme un rôle établi dans un groupe sur un individu qui accepte et remplit ce dernier. Il va permettre à une personne de s'intégrer à ce groupe, tout en développant des relations avec autrui. En s'intégrant dans le groupe et en interagissant avec ses pairs, tout en adoptant un comportement respectueux envers eux, un individu pourra ainsi développer sa socialisation.

1.4.2 - Les rôles sociaux dans les jeux collectifs en EPS

En EPS, dans les jeux collectifs, les élèves vont pouvoir s'imprégner de divers rôles sociaux. En effet, dans les programmes officiels, nous pouvons retrouver des attendus de fin de cycle faisant référence aux rôles sociaux. Tout d'abord, dans le bulletin officiel de cycle 1, nous pouvons retrouver l'attendu intitulé « Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun » (MEN, 2021, p.11). Dans le bulletin officiel de cycle 3, notamment dans le champ d'apprentissage 4 intitulé « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel » nous retrouvons l'attendu « Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe » (MEN, 2020, p.58). Cependant, dans le bulletin officiel de cycle 2, nous ne retrouvons pas d'attendu spécifique aux rôles sociaux mais ce terme est néanmoins mentionné dans les repères de progressivité qui font part que l'enseignant doit amener l'élève à « identifier des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles » (MEN, 2020, p.38).

Les rôles sociaux vont permettre aux élèves de développer leur autonomie puisqu'ils vont devoir assumer certaines responsabilités comme le mentionnent les programmes officiels. Cette autonomie va s'accompagner d'une entraide entre pairs qui va leur permettre de favoriser le développement des interactions et donc leurs apprentissages. Les rôles sociaux vont pouvoir également faire appel à la coopération qui est un levier à la construction d'un climat de classe favorable aux apprentissages.

Parmi les rôles sociaux, nous retrouvons des rôles qui intègrent les jeux collectifs tels que :

- Le joueur qui peut avoir le statut d'attaquant (personne qui va attaquer, qui a une action offensive) ou de défenseur (personne qui défend quelque chose ou son équipe).
- L'arbitre qui va faire respecter les règles d'un jeu, d'un match, d'un affrontement.

- Le coach qui va entraîner et aider les joueurs de son équipe à atteindre les objectifs.
- Le capitaine qui est le leader, le représentant d'une équipe.
- L'observateur qui va devoir observer le jeu pour pouvoir faire un compte rendu à la fin.
- Le chronométrateur qui va chronométrer le jeu, l'affrontement, le match.
- L'organisateur de tournoi qui va être chargé d'organiser la rencontre entre des équipes.
- Le caméraman qui va être chargé de filmer le jeu.

Mais nous avons également des rôles associés à la gestion du matériel, des espaces ou encore de l'aménagement.

II) Revue de littérature

Pour construire ma revue de littérature, j'ai effectué différentes recherches sur le concept de la socialisation et sur les notions de règles et de rôles sociaux. J'ai concentré la plupart de mes recherches sur des écoles du premier degré. J'ai utilisé différentes banques de données telles que Cairn, Google Scholar et Dumas. Concernant Google Scholar, j'ai utilisé la recherche avancée notamment les fonctions « auteur » et « tous les mots suivants » en notant les termes que je souhaitais rechercher. De nombreux résultats m'étaient donnés c'est pourquoi je n'ai retenu que ceux qui étaient les plus appropriés et pertinents pour mon mémoire. Concernant Cairn, j'ai utilisé la recherche avancée avec la fonction « résumé ». Je notais les mots que je souhaitais utiliser pour trouver des travaux sur mon sujet et je conservais les travaux qui m'intéressaient. Pour trouver des travaux sur la socialisation, j'ai tout d'abord utilisé les mots « socialisation » et « école primaire ». 61 résultats me sont parvenus. J'ai donc trié par date de parution et consulter les titres des premiers articles mais aucun ne m'a paru intéressant pour ma revue de littérature. De même lorsque j'ai utilisé les mots « socialisation », « école primaire » et « EPS », 3 résultats sont apparus mais aucun ne m'a paru pertinent pour mon mémoire. Enfin, en ajoutant le terme « jeux collectifs », je n'ai trouvé aucun résultat. Pour trouver des travaux sur les règles, j'ai commencé par noter les mots « règles » et « école primaire ». 6 résultats sont apparus et j'ai décidé d'en retenir deux qui m'ont paru intéressants. En ajoutant le mot « EPS », je n'ai pas eu de résultat. À la suite de mes recherches sur Cairn, je suis allée consulter le site Dumas. J'ai de nouveau utilisé la recherche avancée avec la fonction « champ de recherche par défaut » et les mêmes termes que sur Cairn. De nombreux résultats m'étaient attribués ; c'est pourquoi j'ai de nouveau retenu les études qui

paraissaient intéressantes pour ma recherche. Pour rechercher des travaux portant sur les rôles sociaux, j'ai utilisé la même démarche que précédemment et lorsque des articles ou des mémoires m'étaient proposés, aucun ne m'intéressait c'est pourquoi je n'ai pas retenu de travaux évoquant simplement les rôles sociaux. Cependant, certains mémoires et articles retenus font rapidement allusion à l'utilisation des rôles, sans entrer dans les détails.

2.1 - La socialisation en EPS

Dans une conférence en 1999, Didier Delignières explique son étude portant sur deux séances d'EPS dans le second degré sur la gymnastique. Il évoque dans cette conférence qu'il a observé que l'EPS était plurielle. En effet, en fonction des intentions éducatives de chaque professeur, les apprentissages des élèves sont très différents. Ainsi, les conceptions des enseignants d'EPS seraient très différentes les unes des autres. Néanmoins, Delignières se demande si les conceptions des enseignants sont si diverses qu'on ne le pense. Il fait émerger trois méta-conceptions importantes qui ont évolué au cours des siècles : la méta-conception « naturaliste » (p.2), la méta-conception « culturaliste » (p.3) et la méta-conception « citoyenne » (p.3). C'est cette dernière méta-conception qui prédomine à l'heure actuelle bien que les deux méta-conceptions précédentes soient encore présentes. Celle-ci a pour objectif de « former les futurs citoyens, c'est-à-dire à préparer les élèves à jouer un rôle actif et positif dans la société » (p.3). Ainsi, il faut que l'élève s'adapte à la société et participe au processus de socialisation dans lequel il doit intégrer des normes et des valeurs.

2.2 - La socialisation dans les jeux collectifs en EPS à l'école primaire

Laurine Herpin (2016), dans son mémoire intitulé « La socialisation des enfants de toute petite et de petite section d'école maternelle à travers les jeux collectifs » (p.1) évoque son étude portant sur la socialisation. Pour répondre à sa problématique qui était : « Dans quelle mesure la pratique de l'EPS et notamment celle des jeux collectifs est-elle au service de la socialisation de l'enfant de petite section à l'école maternelle ? » (p.26), elle a observé ses élèves lors des séances de motricité, de « temps collectifs consacrés à la présentation du projet à partir d'un album à jouer » (p.27) qui était l'album « Les aventures de Pensatou et Têtanlère : Le château de Radégou » et durant la présentation des séances.

Cet album avait pour but de motiver les élèves par la prise en main de rôles et de jeux de scènes. Premièrement, elle a fait participer les élèves à des situations collectives ayant un but commun et une règle commune. Ensuite, elle les a fait jouer avec deux rôles, exercés parallèlement. Enfin, elle les a fait jouer la scène de l'album. Pour recueillir ses données, elle a utilisé l'observation filmée et des grilles d'observation. Deux axes lui ont paru importants : « le « vivre ensemble » et les échanges entre les enfants » (p.30). Concernant la première grille, elle s'est centrée sur l'autonomie, la coopération, le respect (des règles et d'autrui), l'écoute, le partage (espace, matériel, rôles) et concernant la seconde, elle s'est centrée sur « les échanges verbaux et non verbaux » (p.31). Elle a pu constater que les élèves respectaient les règles des jeux et que lorsqu'un élève ne les respectait pas, ses camarades lui faisaient comprendre par des gestes et échanges agressifs ou violents. Les règles de vie de classe, elles, étaient difficiles à respecter pour certains élèves. À propos du respect d'autrui, différents comportements ont été observés : certains ne prenaient pas en compte l'autre, d'autres commençaient à le prendre en compte en l'écoutant sans réagir et enfin certains en ont pris conscience. Aussi, elle a pu observer que les élèves coopéraient sous diverses formes, arrivaient à se partager l'espace et les rôles mais une difficulté résidait dans celui du matériel. Concernant les échanges verbaux, une amélioration a pu être observée entre le début et la fin de la séquence même si ces échanges restaient en majorité agressifs ou violents. Concernant les échanges non verbaux, présents en majorité au début de la séquence, elle a retrouvé autant de gestes que de regards violents et cordiaux. En conclusion, les jeux collectifs contribuent au développement de la socialisation de l'enfant en maternelle même si celle-ci doit encore être approfondie.

Nicolas Bordier (2013), dans son mémoire intitulé « La socialisation et l'autonomie en EPS », explique son étude réalisée dans une classe de CM1. Il s'est demandé si « la mise en place d'un dispositif en handball, en tant que jeu collectif, axé sur l'intériorisation des règles, des valeurs, des normes propres au système d'un milieu humain et le développement d'une autonomie cognitive, politique et collective, favorise-t-il le processus de socialisation primaire ? » (p.29). Il a réalisé un projet pédagogique constitué d'un cycle de 8 séances. À la fin du cycle, les élèves ont pu assister à un événement de handball national et à la fin de l'année, ils ont pu participer à un tournoi de handball inter-école,

finalité du projet. Ce dernier a été réalisé pour que les élèves éprouvent de la motivation et que les activités qu'ils pratiquaient aient du sens pour eux. De plus, ce projet offrait une dimension collective soit des échanges, des interactions entre les élèves et des rôles pour chacun d'entre eux. L'organisation du projet était : un échauffement avec des jeux individuels de manipulation de balle, des ateliers d'autonomie et des matchs favorisant la dimension collective. Pour répondre à sa problématique, il a observé les interactions et les relations entre les élèves à l'aide de sociogrammes qui permettaient de faire une « photographie » de ces dernières au sein d'un groupe d'individus. Le premier a été réalisé avant le cycle de handball pour former les équipes et réduire les groupes d'affinités et un second était réalisé à la fin de ce cycle. Ce dispositif permettait de voir l'impact du projet sur les relations entre les élèves. Ensuite, il a réalisé une observation directe axée sur l'autonomie de six élèves lors des séances 2 et 7 afin de voir l'impact du projet sur l'autonomie de ces derniers. De son étude ont découlé deux conclusions :

- L'EPS permet d'observer une évolution dans le comportement social des élèves soit une progression dans leur socialisation et donc l'acquisition d'une autonomie dans une micro-société (société spécifique à l'EPS) puisqu'ils ont interagi avec d'autres, avec qui, ils n'auraient pas interagi avant la création des équipes.
- Un cycle d'EPS ne favorise pas l'acquisition des trois types d'autonomie (cognitive, politique et collective). Dans cette étude, les élèves n'ont pas acquis complètement les autonomies politique et cognitive c'est pourquoi l'autonomie collective n'a pas été acquise puisqu'elle dépend des deux autres d'après le chercheur. Ainsi, l'acquisition d'une autonomie dans la macro-société a échoué dans cette étude.

2.3 - Les règles à l'école primaire

Alain Marchive (2007), dans son article intitulé « Le rituel, la règle et les savoirs » évoque l'instauration de règles à l'école primaire notamment dans une classe de CP. Pour lui, la connaissance des règles ne peut être construite que par la pratique et la fréquentation de celles-ci. Les règles ne sont jamais données entièrement, il y a toujours une part d'implicite et les élèves vont les construire par la pratique en les ajustant et en les adaptant par rapport à l'environnement par exemple. Les actions leur permettront de donner du sens aux règles. En effet, « suivre une règle n'est pas un simple acte d'obéissance » (p.600).

Ainsi, la règle, en plus d'être un « enjeu social », est un « enjeu didactique » (p.600). C'est en laissant les élèves « maîtriser l'usage de la règle » (p.600) que ces derniers acquièrent les méthodes et les procédures.

Claudine Garcia-Debanc (2021), dans son article intitulé « Dire de faire à des enfants : le rôle de l'architecture textuelle dans des textes injonctifs adressés aux enfants (règles de jeu et consignes scolaires) » parle de « l'importance de la mise en forme typodispositionnelle pour la compréhension et la mémorisation d'instructions par des enfants de 9 à 12 ans » (p.24). Son étude porte sur les règles de jeu et les consignes dans des classes de niveaux scolaires différents (CE2 et CM2). Concernant les règles de jeu, elle a décidé de choisir trois jeux peu connus des élèves mais ayant des caractéristiques semblables et de décliner les règles en trois versions : « une version compacte », « une version segmentée en parties et sous-parties signalées par des titres en caractères gras » et « une version segmentée en parties et sous-parties signalées par des titres en caractères gras, une itémisation de l'énumération et une réduction du discours » (p.222). Concernant les consignes, elle a porté son attention sur divers manuels scolaires et sur la même leçon de grammaire. À la suite de son étude, elle a pu constater que la mise en forme typodispositionnelle avait un impact bénéfique sur la mémorisation des informations et que celle-ci permettait à l'élève de faire un aller-retour moins complexe entre la lecture et ses actions.

2.4 - Les règles en EPS à l'école primaire

Élodie Sanches-Goncalves (2021), dans son mémoire, évoque son étude réalisée dans une classe de moyenne et grande section. Sa problématique est la suivante : « En quoi un enseignement des activités physiques sportives et artistiques tournée vers l'empathie émotionnelle peut-il impacter le respect des règles du vivre ensemble chez des élèves de maternelle ? » (p.19). Pour développer l'empathie des élèves, elle a choisi « le jeu des mousquetaires et le jeu de la traversée de la rivière » (p.21) mais également la danse. Pour que les élèves aient accès à l'empathie plus facilement, un travail sur l'album « La couleur des émotions » d'Anna Llenas a été réalisé. Enfin, ils ont également joué au « jeu des trois figures de Serge Tisseron » (p.26) pour développer, sous une autre forme, leur empathie. Pour répondre à sa problématique, elle a observé les élèves à l'aide d'un tableau contenant

divers observables (l'entraide, attendre son tour, partager, protéger, s'écouter, apprendre à coopérer, échanger en toute quiétude, se respecter). En résultat, elle a pu observer que travailler sur l'empathie dans des activités physiques sportives et artistiques est bénéfique aux élèves puisque ces derniers ont davantage respecté les règles du vivre ensemble et que les élèves de moyenne section sont moins empathiques soit moins sensibles au respect des règles du vivre ensemble que les élèves de grande section.

Fabien Olkowicz et Clément Rouger (2012), dans leur mémoire, ont travaillé sur l'appropriation des règles en acrosport dans une classe de CM2. Leur problématique était : « Quelles conditions l'enseignant peut-il créer pour favoriser l'appropriation de règles et favoriser les apprentissages en acrosport ? » (p.2). Ils ont construit, avec les élèves, les règles de sécurité et les règles scéniques et ont veillé à ce que les élèves jouent tous les rôles de chorégraphes et spectateurs. Ils ont décidé de créer un projet final qui était de présenter un spectacle composé d'un « enchaînement de trois figures statiques en simultané entre plusieurs groupes » (p.6) aux autres classes de l'école. Les séances se présentaient sous la forme suivante : un échauffement, une situation sur l'activité du jour, une présentation de leurs figures à la classe puis la création d'une affiche rappelant les règles découvertes lors de la séance. Lors des séances, un appareil photo numérique et des écrits ont été utilisés pour rendre compte des apprentissages des élèves. En séance finale, une répétition générale a eu lieu, reprenant les notions acquises précédemment.

En séance 1, l'activité proposée aux élèves était sans règles imposées. Ils ont dû créer les règles scéniques. Ils ont pu observer que construire les règles scéniques avec les élèves permettait qu'ils se sentent plus concernés et acteurs de leurs apprentissages.

En séance 2, l'objectif était de faire émerger les règles de sécurité et de rendre les élèves plus autonomes. Lors de cette séance, les élèves ont eu plus de responsabilités et ont pu choisir leurs rôles (voltigeur, pareur, porteur). Au final, l'objectif de la séance a été atteint.

En séance 3, l'objectif était de « faire ancrer les règles scéniques et les règles de sécurité et optimiser l'autonomie des élèves » (p.16). Durant cette séance, ils ont pu observer que les élèves ont su respecter et s'approprier les règles et donc être autonomes.

En séance 4, l'objectif était de « réinvestir toutes les notions abordées lors des séances précédentes » (p.21). Ils ont pu observer que les élèves ont su intégrer les règles mais la

mise en scène du spectacle et la coordination des figures entre les différents groupes n'étaient pas encore finalisées.

En conclusion, les interactions permettant l'élaboration de règles ont permis de construire un climat de travail favorable aux apprentissages des élèves et ont également permis une meilleure intégration de ces dernières.

2.5 - Les règles dans les jeux collectifs en EPS à l'école primaire

Florence Darnis et Lucile Lafont (2016), dans leur article intitulé « Langage et construction de règles en jeux collectifs » évoquent une étude effectuée dans une classe de CP et réalisée par un enseignant-chercheur et un professeur des écoles sur une « unité d'apprentissage en sports collectifs dans une perspective socio-constructiviste » (p.187). L'objectif était d'amener les élèves à participer à la construction des règles d'un jeu collectif d'opposition : « la balle au capitaine » (p.187) pour mieux les imprégner et améliorer leur pratique. L'unité d'apprentissage contenait 12 séances (8 de sport collectif et 4 de langage en classe). Les chercheurs ont décidé de partir d'un jeu simple avec des règles minimales : « balle au but » puis de réaliser une progression. En classe, le but était que les élèves, en groupe, travaillent soit sur l'élaboration des règles du jeu, soit sur celle des règles de sécurité, soit sur celle des règles d'action attaquant ou sur celle des règles d'action défenseur. Pour leur recherche, ils ont enregistré seulement les interactions « des groupes travaillant sur les règles d'action attaquants et défenseurs » (p.188). Pour construire leur méthodologie de recueil de données, ils ont porté leur attention sur des données quantitatives (possessions de balle par équipe, successions de possessions de balles, trois passes consécutives sans perte de balles, nombre de passes au capitaine) afin d'observer les progrès réalisés et des données qualitatives de communication pour montrer les interactions. De plus, ils ont réalisé une évaluation comportementale initiale et lors de la séance 8. En résultat, ils ont pu observer que « l'unité d'apprentissage alternant des séances de langage à propos des règles et des séances d'EPS avec débats d'idées est donc favorable à la construction des compétences attendues en jeux collectifs en cycle 2 » (p.190-191). En effet, les élèves ont amélioré leur pratique de jeu notamment au niveau des données quantitatives au niveau de leurs rôles (attaquant, défenseur). Ainsi, le langage est un élément essentiel à l'apprentissage en EPS et à l'intégration de règles.

Julie Vandamme (2014), dans son mémoire, explique son étude portant sur « la socialisation par les sports collectifs en cycle 3 » (p.1), dans une classe de CM1-CM2. Elle a décidé de travailler sur le jeu collectif « La balle au capitaine » (p.12). Elle a divisé le terrain en deux et sur chaque demi-terrain s'affrontaient deux équipes qui étaient observées et arbitrées par une troisième. Son étude comportait 3 étapes : la première consistait à faire jouer les élèves pour constituer des équipes stables, la deuxième consistait à distribuer des fiches d'observation aux élèves pour qu'ils prennent des indices sur leur jeu et formulent des pistes d'amélioration du jeu et la troisième consistait à nommer un capitaine par équipe qui devait établir, avec ses pairs, un projet d'action pour améliorer les manques et / ou échecs observés. Cette dernière étape allait permettre de créer des interactions entre élèves d'une même équipe. Par ses observations, celles des élèves et par les verbatims de chaque équipe, cette étudiante a pu répondre à sa problématique qui était : « La verbalisation permet-elle l'acquisition de règles d'apprentissage dans le domaine des sports collectifs en cycle 3 ? » (p.10). Concernant les verbatims, elle s'est intéressée à « la nature des échanges au sein des groupes » (p.20) et au « contenu des paroles des élèves » (p.21). En conclusion, elle a émis l'idée que la socialisation était visible dans les « phases de discussion » (p.32) qui permettaient aux élèves de formuler des règles d'action. Néanmoins, ce mémoire ne permet pas la vérification de l'application de ces règles. Enfin, elle a pu constater que l'enseignant a un rôle important dans le choix et la mise en place des activités pour atteindre les objectifs que l'on souhaite.

Laura Gros et Guillaume Clerc (2013), dans leur mémoire, ont travaillé sur l'utilisation de la vidéo en EPS et le respect des règles. Leur étude a été effectuée dans une classe de CP. Leur problématique était la suivante : « La vidéo est-elle un outil pour la métacognition ? » (p.13). Pour répondre à cette dernière, ils ont travaillé sur trois questions : « la vidéo permet-elle la construction de la règle ? », « la règle implique-t-elle l'émergence des principes d'action ? » Et « les principes d'actions favorisent-ils la coopération ? ». Pour répondre à ces dernières, ils ont réalisé une séquence dans laquelle le jeu collectif a été utilisé. Leur démarche pédagogique était la suivante : une situation de référence, un problème rencontré, l'utilisation de la vidéo, l'élaboration de règles pour remédier au problème, la situation d'apprentissage de la règle et la situation de référence (dans une

situation de match). Leur séquence était constituée de six séances dont deux séances d'évaluation (diagnostique et sommative) et quatre séances pour apprendre la coopération. Les temps de métacognition ont été réalisés en classe à chaque début de séance. Dans un premier temps, les élèves rappelaient les règles. Ensuite, l'intervenant leur montrait une vidéo qui illustrait un problème survenu lors de la situation de référence précédente. Enfin, les élèves devaient émettre une règle pour remédier à ce dernier. Au début de la séquence, le jeu collectif possédait un minimum de règles puis c'est à partir de la séance 2 que le travail sur la métacognition par la vidéo a commencé. En résultat, ils ont pu observer que la vidéo a permis aux élèves de construire certaines règles pour remédier aux différents problèmes lors des jeux et donc se les approprier plus facilement. Néanmoins, revenir directement sur les problèmes lors de la séance puis projeter la vidéo pour renforcer la métacognition aurait été plus pertinent. De plus, ils ont pu voir que c'est à partir des règles que les élèves ont pu élaborer des principes d'action et que ces derniers ont amélioré la coopération entre les élèves. La métacognition a donc permis l'émergence de principes d'action et donc une intégration plus facile de ces derniers. Cependant, lors de leur séquence, il n'y avait pas assez de situations d'apprentissage pour acquérir les conduites motrices pour mettre en oeuvre les principes d'action émis. Ainsi, ils ont pu affirmer leur problématique : « la vidéo est un outil pour la métacognition » (p.27).

2.6 - Bilan sur les recherches

Par mon explication de méthodologie de recherches réalisée précédemment et ma revue de littérature, on peut voir que de nombreux travaux ont déjà été effectués sur la socialisation et les règles à l'école en général mais également en EPS. Néanmoins, j'ai dû faire des choix en ne gardant que les études qui me paraissaient intéressantes et pertinentes pour mon mémoire, ne pouvant pas toutes les inclure. Nous pouvons observer que certains travaux se rejoignent dans l'idée que l'EPS et les jeux collectifs permettraient de favoriser le développement de la socialisation des élèves mais également dans l'idée que, pour que les élèves intègrent plus facilement les règles, il faudrait qu'ils participent à l'élaboration de ces dernières. En effet, les interactions et le langage auraient un impact bénéfique sur l'intégration des règles par les élèves. Néanmoins, ces études sont spécifiques à certaines classes. Je me demande donc si cette pratique peut se généraliser à d'autres classes

notamment à ma future classe. De plus, aucun travail présenté dans ma revue de littérature ne fait précisément écho à l'intégration de rôles sociaux. Je me demande donc comment pouvons-nous faire pour que les élèves intègrent et assument bien les rôles sociaux qui leur sont attribués dans les jeux collectifs en EPS ?

III) Problématique

Les recherches effectuées précédemment m'ont permis de cibler ma problématique en me questionnant sur la pratique que je peux mettre en place pour favoriser le développement de la socialisation des élèves en EPS en axant mon questionnement sur l'intégration des règles d'un jeu et des rôles sociaux dans les jeux collectifs. Afin de mener à bien mon sujet d'étude, je vais répondre à la problématique suivante :

Comment l'enseignant peut-il faire pour favoriser le développement de la socialisation primaire des élèves de CE1 par l'intégration des règles de jeux et de rôles sociaux notamment arbitre et joueur dans les jeux collectifs en EPS ?

IV) Ancrage professionnel

Ce mémoire présente un intérêt professionnel puisque la socialisation est une finalité importante au coeur des préoccupations de l'école aujourd'hui. Ce terme est mentionné dans les textes officiels notamment dans le bulletin officiel du cycle 1 (2021), dans ceux des cycles 2 et 3 (2020) et dans le Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture (2015) qui intègre un « double objectif de formation et de socialisation » (p.2) des élèves. « Il donne aux élèves les moyens de s'engager dans les activités scolaires, d'agir, d'échanger avec autrui, de conquérir leur autonomie et d'exercer ainsi progressivement leur liberté et leur statut de citoyen responsable » (p.2). De plus, comme les différents bulletins officiels, il évoque le fait que les élèves doivent apprendre à vivre-ensemble en ayant une certaine liberté de conscience, sans jugement d'autrui et en intégrant des règles. Un domaine du Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture est fondamental pour développer la socialisation des élèves : le domaine 3 intitulé « La formation de la personne et du citoyen » (p.5).

Au regard des caractéristiques de la classe dans laquelle je suis en stage d'observation et de pratiques accompagnées, ma problématique axée sur l'intégration des règles de jeux et des rôles sociaux en EPS, est très intéressante. En effet, durant les premières semaines de mon stage, j'ai pu constater que lors des séances d'éducation physique et sportive, les élèves étaient très dissipés et ne respectaient pas l'ensemble des règles dictées et émises par la professeure. Aussi, j'ai pu observer que certains étaient plus discrets que d'autres que ce soit en classe ou en EPS et ne trouvaient pas réellement leur place dans la classe. C'est pourquoi, la participation des élèves à des rôles sociaux comme arbitre et joueur dans les jeux collectifs devrait leur permettre de développer leur socialisation primaire puisque ces derniers devront assimiler des valeurs telles que le respect ou encore la loyauté mais aussi s'affirmer et interagir avec leurs pairs pour se faire une place dans la classe. Tout d'abord, j'ai porté mon choix sur le rôle social de joueur parce que je me suis aperçue que les élèves ne se rendaient pas compte que lorsqu'ils jouaient à un jeu en EPS, ils assumaient le rôle de joueur, l'enseignante ne l'explicitant pas clairement. J'ai choisi également le rôle d'arbitre puisque les élèves n'ont jamais endossé ce rôle auparavant dans leur scolarité et je trouve qu'il est important puisque les arbitres ont pour rôle de faire respecter les règles et que sans règles il n'y a pas de jeu comme le disent Caillois (1958) et Vygotski (1978). De plus, il est indiqué « Par des pratiques physiques individuelles et collectives, ils accèdent à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui) » et plus particulièrement dans les compétences travaillées pendant le cycle au sein du champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel », il est inscrit « Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité ». Ainsi, en assumant les deux rôles évoqués ci-dessus, l'élève pourra accéder à ces diverses valeurs. Pour répondre à ma problématique et favoriser le développement de la socialisation primaire des élèves, je souhaite travailler explicitement avec les élèves sur ces deux rôles sociaux pour qu'ils les intègrent comme il se doit mais également faire participer ces derniers à l'élaboration des règles dans les jeux collectifs pour qu'ils puissent les respecter davantage.

V) Séquence mise en oeuvre

5.1- Présentation générale de la séquence

Pour répondre à ma problématique, j'ai mis en place une séquence intégrant le champ d'apprentissage n°4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou

interindividuel » et plus précisément sur les jeux collectifs avec ballons. Comme évoqué dans la partie « définitions », les jeux collectifs contribuent au développement de la socialisation des élèves qui peuvent assumer des rôles sociaux et doivent respecter des règles du jeu, deux axes intervenant dans ma problématique, axée plus précisément sur l'intégration de ces derniers pour favoriser le développement de la socialisation. Cette séquence a été réalisée dans l'école Desnos-Casanova à Avion et s'est organisée autour de 12 séances d'une durée oscillant de 35 minutes à 1h30. Pour mon étude, deux élèves n'ont pas été pris en compte : un élève ayant une séance d'orthophonie durant le créneau d'EPS et un autre élève qui est dispensé de sport suite à une blessure. Ma séquence s'est déroulée au sein de l'école, dans la cour de récréation au cours des périodes 1, 2 et 3. Lors de jour de pluie, il était possible d'effectuer les séances sous les préaux puisque l'école dispose de deux vastes préaux sous lesquels nous pouvons abriter l'ensemble de la classe.

Comme vous pouvez observer sur ma fiche de préparation de séquence (annexe 10.1, p.73 à 75), j'ai décidé de faire travailler les élèves sur trois compétences : deux compétences sociales « Respecter les règles du jeu » et « Comprendre et endosser les rôles d'arbitre et de joueur » puis une compétence motrice « Acquérir les habiletés motrices : faire une passe, se démarquer ». Tout d'abord, j'ai choisi la compétence « Respecter les règles du jeu », puisque le respect des règles du jeu est en lien étroit avec l'intégration de ces dernières. En effet, si un élève respecte une règle, cela signifie qu'il l'a intégrée. J'ai choisi également la compétence « Comprendre et endosser les rôles d'arbitre et de joueur » puisque si l'élève comprend et sait assumer un rôle social, cela signifie qu'il a intégré et compris les caractéristiques de ce dernier. En intégrant les règles du jeu et les rôles sociaux, l'élève développera sa socialisation primaire en assimilant les normes et les valeurs de la société dans laquelle il a interagi avec ses pairs telles que le respect ou encore la loyauté.

Pour favoriser l'intégration des règles du jeu par les élèves, j'ai choisi de les faire participer à la création de ces dernières afin qu'ils soient plus actifs et aussi parce que, selon ma revue de littérature, cette pratique permettrait aux élèves de bien les intégrer.

Concernant l'intégration des rôles sociaux, j'ai décidé de réaliser une séance en classe, préalable à la pratique de ces derniers, en faisant appel à l'enseignement explicite, levier important pour favoriser les apprentissages des élèves. J'ai co-construit avec les élèves une affiche sur les caractéristiques de ces rôles par diverses questions que je leur ai posées (annexe 10.6, p.173). Selon moi, cette séance devrait permettre aux élèves de mieux intégrer les rôles sociaux. Aussi, j'ai choisi, à chaque séance, de faire rappeler aux élèves les caractéristiques des rôles et les règles du jeu pour une intégration optimale.

Afin de réfléchir à la compétence motrice que je souhaitais faire acquérir aux élèves durant la séquence, j'ai tout d'abord réalisé une évaluation diagnostique sur le jeu « La balle au capitaine » pour voir quelles difficultés les élèves éprouvaient dans ce jeu. J'ai pu observer qu'ils avaient du mal à se faire des passes et lorsqu'il y avait une passe, celle-ci n'était pas précise et le coéquipier faisait tomber le ballon ce qui occasionnait sa perte. De plus, j'ai pu voir un effet de grappe ce qui m'a fait prendre conscience que les élèves ne savaient pas se démarquer. Ainsi, ma séquence s'est résumée à apprendre aux élèves à réaliser une passe précise, se situant entre les épaules et le bassin, tout en adaptant leur force à la distance, ainsi qu'à se démarquer, c'est-à-dire à trouver le couloir de passes directes. Pour amener les élèves à se démarquer, j'ai réalisé des feed-back flash après l'action de ces derniers tel que « Il faut sortir de l'ombre de l'adversaire pour trouver le soleil. ». En imageant nos propos, les apprentissages prennent sens pour des élèves de CE1. Ces apprentissages ont reposé sur deux jeux collectifs « Les pompiers » et « La passe à 5 ».

Ainsi, j'ai choisi de faire pratiquer aux élèves trois jeux collectifs : le jeu « La balle au capitaine » qui est la situation de référence dans laquelle j'ai évalué les élèves sur les compétences de la séquence, le jeu « Les pompiers » et le jeu « La passe à 5 ». Pour trouver ces jeux, je me suis appuyée sur un site institutionnel qui est jena.77.circo.ac-creteil.fr. J'ai adapté les jeux au niveau de ma classe et aux apprentissages moteur et social que je souhaitais faire acquérir aux élèves. Pour le jeu « La balle au capitaine », j'ai retiré l'usage des dribbles pour me concentrer sur l'apprentissage des passes et du démarquage.

Concernant l'organisation des séances, vous pouvez constater, à travers mes fiches de préparation de séances (annexe 10.1, p.75 à 94), que l'échauffement était le même tout au

long de la séquence hormis à la séance d'évaluation diagnostique pour laquelle je n'ai pas proposé la passe en binôme afin d'observer les passes des élèves au sein du jeu. Ce choix se justifie par la volonté d'instaurer un rituel, pratique nécessaire pour créer des conditions favorables aux apprentissages et pour construire un cadre sécurisant pour les élèves. Ce dernier leur permet également de développer leur autonomie notamment sur le plan moteur.

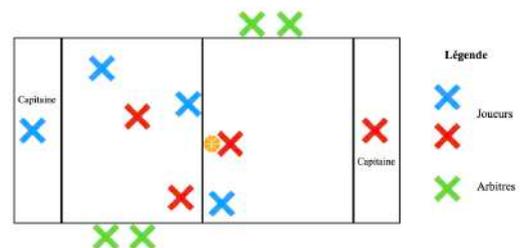
À propos du corps de séance, un seul jeu avec plusieurs manches était proposé aux élèves. J'ai décidé de proposer un seul jeu par séance parce qu'en proposer plusieurs occasionne un temps plus minime à la pratique d'un jeu et donc moins de temps pour acquérir les habiletés motrices nécessaires aux jeux proposés. De plus, proposer un seul jeu par séance permet aux élèves d'être plus autonomes à la pratique de ce dernier et me permet de le relancer plus facilement et ainsi de gagner du temps de pratique. Concernant mon étude, un jeu par séance permet de mieux analyser l'intégration des règles de ce dernier puisque proposer plusieurs jeux en une seule séance aurait pu occasionner des troubles, dans le sens où les élèves pourraient mélanger les règles de plusieurs jeux. Aussi, ce jeu est proposé pendant plusieurs séances pour mieux analyser le respect des règles du jeu.

Enfin, pour le retour au calme, j'ai choisi de faire ramasser le matériel aux élèves en marchant pour qu'ils soient actifs dans le groupe-classe puis ensuite les faire asseoir dans la cour de récréation pour faire redescendre leur rythme cardiaque et faire un bilan avec eux sur la séance. Le bilan leur a permis de prendre conscience de ce qu'ils ont appris durant la séance et de trouver des solutions aux difficultés rencontrées. Pour les séances dans lesquelles les élèves ont découvert les jeux, le bilan a été réalisé en classe pour élaborer les règles de ces derniers.

5.2- Présentation des jeux

La balle au capitaine :

- Organisation : 4 vs 4 (1 capitaine et 3 joueurs) pour que les élèves soient plus actifs et aient davantage le ballon.
- Dimension du terrain : 12 m sur 8 m
- Dimension de la zone du capitaine : 2m sur 8 m.

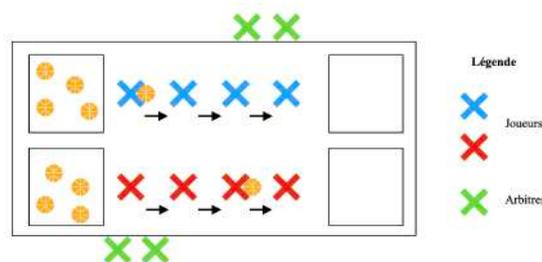


- But du jeu : Passer le ballon au capitaine qui doit le réceptionner dans ses mains.
- Critère de réussite : marquer le plus de points.
- Durée d'une manche : 2 minutes

Lors de l'évaluation diagnostique le temps de jeu était de 3 minutes mais comme je n'ai pas su respecter le temps de la séance, j'ai décidé de baisser le temps de jeu à 2 minutes et d'augmenter le temps de la séance pour pouvoir faire toutes les manches souhaitées lors de l'évaluation sommative, pour laquelle j'ai organisé un tournoi dans la classe.

- Nombre de manches par séance : Chaque élève a joué 8 manches et a arbitré 4 manches.
- Règles du jeu données par moi-même :
 - ▶ Le porteur de balle ne peut pas se déplacer sur le terrain en ayant le ballon dans les mains. Il doit faire des passes à ses coéquipiers.
 - ▶ Le capitaine doit rester dans sa zone, il peut se déplacer à l'intérieur de celle-ci.
 - ▶ Le défenseur ne peut pas prendre le ballon des mains de son adversaire. Il ne doit pas y avoir de contact.
 - ▶ L'équipe qui défend peut récupérer le ballon lors d'une sortie de balle faite par l'équipe adverse ou si ce dernier est intercepté par un défenseur.

Les pompiers :



- Organisation : 4 vs 4 pour que les élèves soient tous actifs et aient tous le ballon.
- Dimensions du terrain : 6 m sur 3 m pour avoir 2 mètres de distance entre chaque joueur, distance suffisante pour se faire des passes puisqu'un mètre aurait poussé les élèves à donner le ballon à leurs coéquipiers et à ne pas faire de passes.

J'ai parfois été contrainte d'adapter les dimensions des terrains (ex : réduction des dimensions lorsqu'il y avait des absents ou encore variation des distances (6m sur 3 et 9m sur 3 séances 4 et 5) pour consolider l'apprentissage des passes en adaptant sa force).

- But du jeu : Déplacer tous ses ballons d'un panier à l'autre en se faisant des passes.
- Critère de réussite : avoir rempli son panier avant l'autre équipe.

- Durée d'une manche : entre 1 minute et 2 minutes 30
- Nombre de manches par séance : chaque élève a joué 8 manches et a arbitré 4 manches. J'ai choisi de proposer 4 manches par rencontre aux élèves afin qu'ils passent aux 4 positions. En effet, le joueur qui était au niveau du premier carton devait simplement réaliser des passes et n'était pas amené à rattraper le ballon contrairement au joueur qui était au niveau du dernier carton, qui lui, devait simplement rattraper le ballon et ne s'entraînait pas à faire des passes à ses coéquipiers.
- Règles du jeu : co-construites avec les élèves à la fin de la première séance (annexe 10.5, p.173).

La passe à 5 :



- Organisation : 4 vs 4
- Dimensions du terrain : 12 m sur 8 m
- But du jeu : faire 5 passes consécutives au sein d'une même équipe sans qu'un défenseur ne récupère le ballon. Les défenseurs pouvaient récupérer le ballon lorsqu'il tombait à terre, lors d'une sortie de balle ou lorsqu'un joueur faisait une passe à un autre joueur.
- Critère de réussite : faire 5 passes consécutives.
- Durée d'une manche : variait selon les affrontements qui étaient plus ou moins complexes selon les rapports de force (entre 30 secondes et 1 minute 30)
- Nombre de manches par séance : chaque élève a joué 16 manches en tant qu'attaquants et le nombre de manches dans lesquelles ils jouaient le statut de défenseurs variait selon les affrontements (4vs1 ; 4vs2 ; ...) et les absences.
- Règles du jeu : co-construites avec les élèves à la fin de la première séance (annexe 10.5, p.173).

Dans ce jeu, j'ai été contraint de adapter les équipes lorsque des élèves étaient absents. En effet, un élève de l'équipe adverse remplaçait l'élève absent lorsque son équipe attaquait pour garder un rapport de force favorable aux attaquants.

5.3 - Formation des équipes

Pour cette séquence, j'ai décidé de garder les mêmes équipes et les mêmes affrontements tout le long afin de voir la progression de chacune d'entre elles mais aussi pour que les élèves puissent avoir des repères et ne soient pas perturbés. De plus, garder les mêmes équipes permet aux élèves de construire des stratégies qu'ils pourront réutiliser dans les séances ultérieures. Les équipes ont été réalisées après l'évaluation diagnostique qui m'a permis de voir les différents profils des élèves. J'ai décidé de former d'une part des équipes constituées de filles et de garçons pour lutter contre les stéréotypes et d'autre part des équipes hétérogènes afin que les élèves ayant des difficultés puissent apprendre par les expériences des autres. Aussi, j'ai décidé de séparer les affinités pour que les élèves interagissent avec d'autres élèves avec qui ils sont moins proches habituellement.

VI) Méthodologie de recueil de données

6.1 - Présentation générale

L'objectif de mon mémoire étant d'observer comment l'enseignant peut faire pour favoriser le développement de la socialisation primaire des élèves par l'intégration des règles de jeux et de rôles sociaux dans les jeux collectifs en EPS, il est envisageable de recueillir des données sous plusieurs formes puisque ma problématique est axée sur deux échelles : ma pratique enseignante et le comportement des élèves. Tout d'abord, j'ai fait le choix d'utiliser des grilles d'observation pour voir si les élèves respectaient les règles des jeux et assumaient les rôles sociaux choisis. En effet, si les élèves respectent bien ces derniers, cela signifie qu'ils les ont intégrés. Pour appuyer mes observations, j'ai choisi d'utiliser la vidéo et des feuilles de scores sur lesquelles les arbitres devaient indiquer les points des équipes (annexe 10.3, p.155 à 164). J'ai décidé de proposer aux élèves des feuilles de scores d'une part pour qu'ils ne soient pas en surcharge cognitive lorsqu'ils avaient deux tâches à réaliser et d'autre part pour que je puisse vérifier avec les vidéos s'ils avaient bien assumé leur rôle notamment l'observable « compter les points ». Ensuite, j'ai fait le choix d'analyser ma pratique à l'aide des bilans de séance présents sur mes fiches de préparation de séance. Ces derniers permettent à un enseignant de prendre conscience des points positifs et négatifs de chaque séance.

6.2 - La construction des grilles d'observation

Pour développer ma méthodologie de recueil de données, je vais expliquer dans cette partie, comment j'ai construit mes grilles d'observation.

Tout d'abord, j'ai décidé d'indiquer le jour, le numéro de la séance et le jeu afin de ne pas me perdre dans mes données et d'être organisée. J'ai également choisi de faire une fiche par équipe pour éviter d'avoir trop de feuilles à gérer et comme les équipes sont restées les mêmes durant toute la séquence, cela n'a pas perturbé mes données.

Concernant les observables spécifiques aux règles, j'ai décidé d'indiquer sur ma grille d'observation, les règles co-construites avec les élèves (annexe 10.5, p.173) car ce sont les seules connues de ces derniers. Ces observables sont apparus après la première séance qui faisait intervenir le jeu, soit à la suite de la séance d'élaboration des règles du jeu.

À propos des observables spécifiques aux rôles sociaux d'arbitre et de joueur, je me suis appuyée sur les caractéristiques définies en classe lors de la séance 2 avec les élèves, qui sont donc connus de ces derniers (annexe 10.6, p.173). Celles-ci sont en lien avec la socialisation primaire puisque certaines caractéristiques font écho à des valeurs comme la loyauté (ex : ne pas tricher lors du comptage des points) ou encore le respect des pairs et des règles et font appel à des normes notamment les règles du jeu. De plus, elles permettent aussi à l'élève de trouver sa place dans le groupe-classe en s'affirmant (ex : savoir se faire respecter, expliquer les fautes, faire des stratégies, etc.)

Enfin, pour un gain de temps et pour plus de facilité, j'ai choisi de préparer en amont les réponses à mes observations qui sont « respecte » et « ne respecte pas ». J'ai ajouté une colonne « Observation(s) éventuelle(s) » pour avoir plus de précision sur mes observations lorsque celles-ci étaient possibles. Ci-dessous, vous pouvez retrouver un exemple de grille d'observation que j'ai utilisé durant toute la séquence. J'ai décidé de mettre un exemple type, sans indiquer des règles précises, car celles-ci étaient différentes d'un jeu à l'autre.

Jour : Numéro de la séance : Jeu : Équipe : A (Joueur 1 ; Joueur 2 ; Joueur 3 ; Joueur 4)					
Observables			Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Respect	Des règles du jeu				
	Du rôle d'arbitre	Être attentif			
		Compter les points			
		Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)			
		Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)			
		Expliquer les fautes oralement			
	Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)			
		Respecter les règles (du jeu et de sécurité)			
		Respecter ses coéquipiers			
		Respecter ses adversaires			
		Respecter l'arbitre			
		Prendre des décisions, faire une stratégie			

Je vais désormais vous développer sur quels aspects j'ai porté mon regard pour indiquer le respect ou le non-respect des critères d'observation spécifiques aux rôles sociaux.

Observables	Aspects sur lesquels j'ai porté mon regard
Rôle d'arbitre	
Être attentif	<ul style="list-style-type: none"> - Regarde le match et ne fait pas autre chose en même temps - Suit du regard les déplacements de balle et des joueurs - Ne regarde pas autre chose que les rencontres
Compter les points	Je me suis appuyée sur la feuille de scores et la vidéo qui m'ont permis de voir si ce que les élèves notaient était juste ou non, s'ils mentaient pour faire gagner l'équipe qu'ils souhaitaient.
Faire respecter les règles	<ul style="list-style-type: none"> - Triche-t-il ou non pour faire gagner une équipe ? - Siffle-t-il les fautes ?
Se faire respecter	<ul style="list-style-type: none"> - Garde-il sa décision jusqu'à la fin ?
Expliquer les fautes oralement	Explique-t-il oralement les fautes ou siffle-t-il simplement sans expliquer le problème ?
Pour le rôle de joueur	
Jouer	<ul style="list-style-type: none"> - Actif : propose quelque chose par le déplacement ou la voix - Attentif : il suit l'action et répond aux demandes de ses coéquipiers, se place par rapport aux déplacements de ces derniers
Respecter les règles du jeu et de sécurité	<ul style="list-style-type: none"> - Respect des règles du jeu : J'indiquais plus précisément le respect ou non dans les observables spécifiques à ces dernières qui sont les règles créées. - Respect des règles de sécurité : il ne se pousse pas, ne jette pas la balle au niveau de la tête d'un camarade, ne jette pas fort la balle sur un élève dans l'idée de lui faire mal.
Respecter ses coéquipiers	Relation entre élèves : participent tous ou certains sont-ils rejetés ? L'élève râle-t-il sur ses coéquipiers ? Présence de violence ?
Respecter ses adversaires	<ul style="list-style-type: none"> - Triche-t-il ? - Présence de violence verbale ou physique ?
Respecter l'arbitre	<ul style="list-style-type: none"> - Conteste-t-il l'arbitre lorsque ce dernier intervient ? - Continue-t-il à jouer quand l'arbitre a sifflé ?
Prendre des décisions, faire une stratégie	Comportement des élèves avant, pendant et après les jeux pour voir s'ils cherchent des solutions pour se donner plus de chance de gagner : discutent-ils entre eux et mettent-ils en place leurs choix ?

6.3 - Comment j'ai rempli mes grilles d'observation ?

Concernant mes observations, comme dit ci-dessus, j'ai choisi d'utiliser la vidéo. Je me suis occupée d'un terrain et je l'ai filmé et ma tutrice de stage s'est occupée du deuxième terrain et l'a filmé également. Sur place, j'ai noté les éléments les plus visibles sur un carnet de notes et en rentrant chez moi, j'ai visionné les vidéos pour avoir plus de précisions et remplir comme il se devait mes grilles d'observation. Pour les remplir, j'ai

choisi certains indicateurs de réussite qui ont varié selon les jeux. Pour les trois jeux, j'ai indiqué sur mes grilles d'observation le nombre de manches dans lesquelles les élèves ont su se conformer aux critères d'observation et le nombre de manches dans lesquelles ils n'ont pas su s'y conformer. Pour le jeu « La balle au capitaine », je me suis intéressée aux rôles sociaux et non aux règles du jeu car celles-ci étaient données par moi-même.

Concernant le rôle de joueur et les règles du jeu :

- Pour les jeux « Les pompiers » et « La balle au capitaine », j'ai considéré qu'une manche était réussie si le joueur se limitait à une seule erreur par manche pour chaque critère d'observation puisque j'accorde une place à l'erreur dans mon processus d'apprentissage. De plus, comme le temps de pratique était minime (2 min 30 maximum pour « Les pompiers » et 2 min pour « La balle au capitaine ») et que seuls 5 ou 6 ballons étaient à déplacer pour le jeu « Les pompiers », j'ai trouvé que cet indicateur était pertinent.
- Pour le jeu « La passe à 5 », j'ai considéré qu'une manche était réussie si le joueur n'avait pas fait d'erreur durant celle-ci pour chaque critère d'observation. En effet, pour ce jeu, il n'y avait qu'une seule mise en jeu de ballon par manche et les critiques des élèves envers d'autres risquaient d'intervenir seulement à la fin du jeu. De plus, le temps de pratique d'une manche était plus court que pour les jeux évoqués ci-dessus (inférieur à 1 min 30). J'ai porté plus particulièrement mon regard sur ce rôle lorsque les élèves étaient attaquants puisqu'ils jouaient l'ensemble des manches contrairement aux élèves défenseurs (ex : lors du 4 vs 1, les défenseurs passaient à tour de rôle à 2 manches voire plus lors d'absences d'élèves). Néanmoins, des règles émises avec les élèves portaient sur le statut de défenseur c'est pourquoi ces dernières étaient observées lorsque les joueurs intégraient ce statut.

Concernant le rôle d'arbitre :

Pour les trois jeux, concernant les observables « être attentif » et « compter les points », je n'ai autorisé aucune erreur dans une manche puisque l'élève devait simplement compter les points à la fin d'une manche contrairement aux observables « faire respecter les règles », « se faire respecter » et « expliquer les fautes oralement » où une erreur était être permise car ce sont des compétences plus complexes à acquérir chez des élèves de CE1.

Enfin, si les élèves se trompaient sur le score final, je le comptais comme une erreur supplémentaire car ils doivent savoir comptabiliser le nombre de manches remportées par chaque équipe.

VII) Analyse des données

7.1 - Méthodologie d'analyse des données

Afin, de constater si ma pratique a permis aux élèves d'acquérir les compétences spécifiques aux règles des jeux et aux rôles sociaux, j'ai, tout d'abord, réalisé des tableaux récapitulants le niveau d'acquisition par élève pour chaque critère d'observation (annexe 10.4, p.165 à 172) pour, ensuite, présenter une quantification en pourcentage sur l'ensemble de la classe afin d'observer si une progression a eu lieu.

Voici les critères de réussite que j'ai choisis pour évaluer chaque critère d'observation. Cette partie est en lien étroit avec la partie « comment j'ai rempli ma grille d'observation » puisque mes critères de réussite s'appuient sur le nombre de manches réussies.

- L'élève était en réussite (acquis) s'il respectait la règle du jeu et se conformait au critère d'observation d'un rôle social durant au minimum trois quarts des manches. J'ai décidé de laisser un certain nombre de manches d'erreurs possibles aux élèves pour que cela corresponde à un quart des manches, indicateur convenable à la réussite des élèves puisque je pense qu'un élève est compétent s'il réussit plus de manches qu'il n'en rate.
- L'élève était en réussite partielle (en cours d'acquisition) si sa réussite se situait entre un quart et trois quarts des manches de la séance pour les critères d'observation quelqu'ils soient. En effet, l'élève était plus ou moins proche de valider le critère d'observation que de ne pas le valider. Or, un enseignant se doit de valoriser les progrès de ses élèves c'est pourquoi, il m'a semblé essentiel d'intégrer ce niveau de réussite et de ne pas dévaloriser les efforts des apprenants.

Tableau récapitulant les critères de réussite pour chaque critère d'observation

	Jeux « Les pompiers » et « La balle au capitaine »	Jeu « La passe à 5 »
Acquis	<ul style="list-style-type: none"> - Rôle de joueur : 6 à 8 manches sur 8 - Règles du jeu : 6 à 8 manches sur 8 - Rôle d'arbitre : 3 ou 4 manches sur 4 	<ul style="list-style-type: none"> - Rôle de joueur : 12 à 16 manches sur 16 - Règles du jeu : 12 à 16 manches sur 16 - Rôle d'arbitre : 12 à 16 manches sur 16
En cours d'acquisition	<ul style="list-style-type: none"> - Rôle de joueur : 3 à 5 manches sur 8 - Règles du jeu : 3 à 5 manches sur 8 - Rôle d'arbitre : 2 manches sur 4 	<ul style="list-style-type: none"> - Rôle de joueur : 5 à 11 à 16 manches sur 16 - Règles du jeu : 5 à 11 à 16 manches sur 16 - Rôle d'arbitre : 5 à 11 à 16 manches sur 16
Non acquis	<ul style="list-style-type: none"> - Rôle de joueur : 0 à 2 manches sur 8 - Règles du jeu : 0 à 2 manches sur 8 - Rôle d'arbitre : 0 à 1 manche sur 4 	<ul style="list-style-type: none"> - Rôle de joueur : 0 à 4 manches sur 16 - Règles du jeu : 0 à 4 manches sur 16 - Rôle d'arbitre : 0 à 4 manches sur 16

Enfin, j'ai réalisé des diagrammes représentant la proportion d'élèves par niveau d'acquisition de chaque compétence afin de voir si ma pratique favorisait le développement de la socialisation primaire des élèves.

La compétence « respecter les règles du jeu » a été évaluée à la fin de la pratique des jeux « Les pompiers » et « La passe à 5 ».

La compétence « comprendre et endosser les rôles d'arbitre et de joueur » a été validée à la fin de la séquence. J'ai décidé d'évaluer chaque rôle social indépendamment. J'ai donc évalué deux compétences : « comprendre et endosser le rôle d'arbitre » et « comprendre et endosser le rôle de joueur ». Il se peut donc qu'un élève sache assumer un rôle sur les deux.

Voici les critères de réussite que j'ai choisis pour évaluer chaque compétence :

	Compétence « respecter les règles du jeu »	Compétence « comprendre et endosser le rôle d'arbitre »	Compétence « comprendre et endosser le rôle de joueur »
Acquis	Respecter 5 règles du jeu sur 5	Se conformer à tous les critères d'observation pour chaque rôle	
En cours d'acquisition	Respecter 3 à 5 règles du jeu sur 5	Se conformer à 2, 3 ou 4 critères d'observation sur 5	Se conformer à 3, 4 ou 5 critères d'observation sur 6
Non acquis	Respecter 0 à 2 règles du jeu sur 5	Se conformer à 0 ou 1 critère d'observation sur 5	Se conformer à 0, 1 ou 2 critères d'observation sur 6

Mon objectif a été de faire progresser tous les élèves aux profils différents selon leur rythme. Les objectifs des séances n'ont donc pas été atteints pour l'ensemble de la classe dans une même séance.

7.2 - Analyse de l'intégration des règles du jeu

7.2.1 - Le jeu « Les pompiers »

Le jeu « Les pompiers » s'est déroulé sur trois séances (séances 3 à 5). La première séance permettait aux élèves de découvrir le jeu sans règles du jeu précises. Celles-ci ont émergé à la fin de la séance 3. Ainsi, le respect des règles de ce jeu a pu être observé sur deux séances (séances 4 et 5). Ci-dessous, vous pouvez retrouver un tableau récapitulatif la proportion d'élèves par niveau d'acquisition concernant le respect de chaque règle du jeu « Les pompiers ». J'ai choisi de présenter dans un premier temps le respect de chaque règle par séance afin de montrer la progression ou non du groupe-classe et de montrer qu'un apprentissage n'est pas linéaire. En effet d'une séance à l'autre, les élèves peuvent ne pas respecter une règle pour quelconques raisons. Ce tableau a été réalisé à partir des tableaux d'analyse de chaque observable (annexe 10.4, p.167).

Tableau récapitulatif de la proportion d'élèves en pourcentage par niveau d'acquisition pour les règles du jeu « Les pompiers »

Jeu « Les pompiers »						
Respect des règles du jeu						
	Acquis		En cours d'acquisition		Non acquis	
	Séance 4	Séance 5	Séance 4	Séance 5	Séance 4	Séance 5
Se placer en colonne	100	100	0	0	0	0
Se faire des passes à la main	100	100	0	0	0	0
Prendre un seul ballon à la fois	75	95,5	25	4,5	0	0
Ne pas se déplacer avec le ballon	80	95,5	20	4,5	0	0
Recommencer au début les passes si le ballon tombe à terre	90	100	10	0	0	0

D'après le tableau, on peut observer que deux règles ont toujours été respectées par l'ensemble de la classe : « Se placer en colonne » et « Se faire des passes à la main ». Cela peut s'expliquer par le fait que ce sont deux règles qui vont dans le sens du jeu et de la « compétition de vitesse ». En effet, elles permettent aux élèves de gagner en rapidité, du moins, de ne pas en perdre.

On peut remarquer que pour les trois autres règles, certains élèves ne les ont pas respectées à chaque manche et sont en cours d'acquisition du respect de la règle.

Pour la séance 4, les joueurs n'ayant pas respecté la règle « Prendre un seul ballon à la fois » étaient : J7, J9, J17, J19 et J22 et pour la séance 5, il s'agissait de : J8.

Concernant la règle « Ne pas se déplacer avec le ballon », J3, J9, J10, J22 n'ont pas respecté cette règle lors de la séance 4 et J22 ne la respectait toujours pas lors de la séance 5. À propos de la règle « Recommencer au début les passes si le ballon tombe à terre », seuls J6 et J9 n'ont pas respecté cette règle lors de la séance 4.

Ce non respect peut s'expliquer par plusieurs raisons :

- Des élèves étaient en désaccord avec la règle : pour eux, ces règles bloquaient leur réussite et ils essayaient de gagner en ne respectant pas les règles. C'est cette explication que m'ont apporté certains élèves par moment.
- Des élèves n'étaient pas très attentifs lors du rappel des règles du jeu à chaque début de séance ni lors de la création des règles du jeu. Ils n'ont donc pas eu connaissance de certaines règles du jeu « Les pompiers ».
- Dans l'action, des élèves ont oublié les règles.
- J9, élève à besoins éducatifs particuliers, nécessite d'être constamment en mouvement et avait du mal à respecter les règles liées à la mobilité.
- L'état des élèves : ils n'étaient peut-être pas en forme certains jours (fatigue, manque de concentration et de motivation suite à un élément ayant perturbé leur journée)

Par les résultats décrits précédemment, nous pouvons remarquer que seulement deux élèves n'ont pas progressé : J8 et J22 et nous pouvons constater une progression pour les joueurs J6, J7, J9, J10, J17 et J19. Cela peut s'expliquer par le fait que ces élèves ont peut-être besoin de plus de temps que les autres pour intégrer les règles de ce jeu ou encore par le fait qu'ils n'étaient peut-être pas attentifs lors de la création des règles du jeu à la séance 3 et lors du rappel de ces dernières au début de la séance 4.

Je vais maintenant présenter les résultats de l'évaluation de la compétence « Respecter les règles du jeu » sur le jeu « Les pompiers », qui a été réalisée à partir des données recueillies lors de la séance 5. Néanmoins, comme des élèves n'ont été présents qu'à la

séance 4, j'ai retenu les données de cette séance pour ces derniers. Cette partie va me permettre de constater si ma pratique a eu un impact positif sur l'intégration des règles du jeu « Les pompiers » dans la classe.

Diagramme représentant la proportion d'élèves par niveau d'acquisition de la compétence « Respecter les règles du jeu » pour le jeu « Les pompiers »



Nous pouvons constater que plus de trois quarts de la classe (86,96%) a réussi à respecter les règles du jeu « Les pompiers » et une minime proportion des élèves (13,04%) est en réussite partielle puisqu'ils ont réussi à respecter certaines règles du jeu. Ces derniers n'ont peut-être pas eu assez de séances pour montrer qu'ils possédaient les capacités à respecter toutes les règles de ce jeu. En effet, certains élèves ont besoin de plus de séances que d'autres pour acquérir une compétence. Cependant, deux raisons m'ont amenée à arrêter la pratique de ce jeu : les élèves étant en réussite commençaient à se lasser du jeu et une grande majorité de la classe avait acquis les objectifs moteurs spécifiques à l'apprentissage de la passe. Aussi, nous pouvons observer par ce diagramme, qu'aucun élève n'est en situation d'échec. Ces résultats permettent de mettre en évidence l'efficacité de la mise en oeuvre de ma pratique.

Ainsi, par la progression visible précédemment et l'évaluation de la compétence, on peut constater que faire participer les élèves à l'élaboration des règles du jeu « Les pompiers » a permis à un grand nombre d'élèves de les respecter et de les intégrer plus facilement. Ils ont donc pu développer leur socialisation primaire par le respect des règles de ce jeu, valeur essentielle à la société dans laquelle un individu se développe, en lien avec le respect des pairs.

7.2.2 - Le jeu « La passe à 5 »

Le jeu « La passe à 5 » s'est déroulé sur cinq séances (séance 6 à 10). La séance 6 permettait aux élèves de découvrir le jeu sans règles du jeu précises. Celles-ci ont émergé à la fin de cette séance. Ainsi, le respect des règles de ce jeu a pu être observé sur quatre séances (séances 7 à 10). Ci-dessous, vous pouvez retrouver un tableau récapitulatif la proportion d'élèves par niveau d'acquisition concernant le respect de chaque règle du jeu « La passe à 5 ». Comme pour le jeu « Les pompiers », j'ai choisi de présenter dans un premier temps le respect de chaque règle par séance afin de montrer la progression ou non du groupe-classe. Ce tableau a été réalisé à partir des tableaux d'analyse de chaque observable (annexe 10.4, p.170). Vous pourrez constater que la règle « Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant » n'a pas été prise en compte lors de la séance 7 puisque, durant cette séance, il n'y avait qu'un seul défenseur.

Tableau récapitulatif de la proportion d'élèves en pourcentage par niveau d'acquisition pour les règles du jeu « La passe à 5 »

Jeu « La passe à 5 »												
Respect des règles du jeu												
Séances	Acquis				En cours d'acquisition				Non acquis			
	7	8	9	10	7	8	9	10	7	8	9	10
Ne pas se déplacer avec le ballon	66,7	57,9	72,7	76,2	27,8	42,1	27,3	23,8	5,6	0	0	0
Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle.	94,4	100	100	100	5,6	0	0	0	0	0	0	0
Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant.	100	100	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0
Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre	100	100	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0
Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.		78,9	63,6	81		21,1	36,4	19		0	0	0

Tout d'abord, d'après le tableau, nous pouvons observer que deux règles ont toujours été respectées : « Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant » et « Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre ». Concernant la deuxième règle, deux hypothèses peuvent expliquer la réussite des élèves. La première est

le fait que cette règle est semblable à une règle présente dans le jeu « Les pompiers » qui était respectée par les joueurs. La seconde est le fait que les élèves, en tant qu'arbitres, devaient faire respecter cette règle tout au long de la pratique de ce jeu ce qui a pu favoriser l'intégration de celle-ci. La réussite de la première règle, évoquée ci-dessus, peut s'expliquer par le fait qu'il s'agit d'une règle que l'on retrouve souvent dans les jeux collectifs avec ballons et que les élèves l'ont peut-être rencontrée auparavant.

Concernant la règle « Ne pas se déplacer avec le ballon », nous pouvons observer une baisse du nombre d'élèves ayant respecté cette règle de la séance 7 (66,7%) à la séance 8 (57,9%) puis une hausse de ce nombre lors des séances suivantes. La baisse visible de la séance 7 à la séance 8 peut s'expliquer par le fait qu'il s'agissait d'un 4 vs 2 et le porteur de balle se sentait peut-être plus en danger. Il se déplaçait afin de trouver une solution pour faire la passe à ses coéquipiers contrairement au 4 vs 3, présent dès la séance 9, dans lequel il avait peut-être compris que le déplacement n'était pas nécessaire puisque le démarquage permettait de faire des passes à ses partenaires. En général, le non respect de cette règle peut s'expliquer par diverses raisons :

- Des élèves étaient en désaccord avec la règle. Cela peut concerner par exemple ceux qui pratiquent une activité physique en club nécessitant une mobilité et donc l'immobilité est une problématique qu'ils ne maîtrisent peut-être pas encore.
- Ici, contrairement au jeu « Les pompiers », il y avait un affrontement direct. Certains élèves se sont peut être sentis obligés de se déplacer pour gagner le jeu puisqu'ils pensaient être bloqués par leurs adversaires et ne trouvaient pas d'autres solutions.
- Pour certains élèves de cette classe, qui ont besoin d'être en mouvement comme précisé dans l'introduction de mon mémoire, cette règle est compliquée à respecter puisqu'elle touche à la mobilité de ces derniers.
- Des élèves ayant peur de l'affrontement direct et du duel ont peut-être pris peur des défenseurs et ont essayé de leur échapper en fuyant avec le ballon.

À propos de la règle « Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle », nous pouvons voir une progression. En effet, à la séance 1 un seul élève était en cours d'acquisition mais dès la séance 2, tous les élèves ont réussi à respecter cette règle.

Cela m'a surpris puisqu'il s'agissait d'une règle compliquée à respecter pour des élèves de CE1 d'une part parce qu'ils ont l'habitude d'aller coller leurs adversaires pour les bloquer et d'autre part parce qu'il est difficile d'imaginer une distance d'un bras. J'ai pu voir que certains élèves étaient motivés et souhaitaient montrer aux arbitres leur honnêteté à respecter cette règle en représentant la distance avec leur bras. Ce respect peut être dû au fait que certains élèves avaient peur d'entrer en contact avec un de leur camarade et gardaient donc une certaine distance.

Concernant la règle « Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant », on peut remarquer une baisse pour les élèves étant en réussite de la séance 8 (78,9%) à la séance 9 (63,6%) et une hausse de la séance 9 à la séance 10 (81%). La hausse, peut s'expliquer par le fait que les élèves devaient faire respecter cette règle en plus de la pratiquer. Ils ont pu davantage l'intégrer. Le non respect de cette règle peut s'expliquer par diverses raisons :

- Des attaquants restaient proches les uns des autres, ne se démarquaient pas ce qui occasionnait un effet de grappe. Même si chaque défenseur était sur un attaquant différent, en observant, nous pouvons voir qu'ils étaient tous rapprochés et donc les défenseurs étaient à plusieurs sur le même attaquant.
- Dans l'action, des élèves étaient attirés par le ballon et ne faisaient pas attention à la position des autres joueurs.

Enfin, quatre autres raisons pourraient expliquer le non respect de l'ensemble des règles de ce jeu :

- Des élèves étaient en désaccord avec la règle et ne voulaient pas la respecter.
- Des élèves ont oublié la règle du jeu à cause d'une pause liée à de faibles températures et aux vacances scolaires (1 mois et demi) ou parce qu'ils étaient en action.
- Des élèves n'étaient pas très attentifs lors du rappel des règles du jeu à chaque début de séance ni durant la création des règles du jeu. Ils n'ont donc pas eu connaissance de certaines règles du jeu « La passe à 5 ».
- L'état des élèves : ils n'étaient peut-être pas en forme ce jour là (fatigue, manque de concentration et de motivation suite à un élément ayant perturbé leur journée).

Par les résultats décrits ci-dessus, nous pouvons constater qu'aucune progression n'est visible pour les règles « Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant » et « Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre » puisqu'elles ont toujours été respectées. Néanmoins, des séances 7 à 10, nous pouvons observer une progression dans l'acquisition du respect des autres règles du jeu malgré quelques variations ce qui met en évidence qu'un apprentissage n'est pas linéaire et qu'un certain temps est nécessaire afin d'intégrer des règles du jeu. De plus, malgré que le jeu « La passe à 5 » a été rendu plus difficile avec l'apparition du 4 vs 3 lors de la séance 9, les élèves ont continué à progresser dans leurs apprentissages au niveau du respect des règles.

Je vais maintenant présenter les résultats de l'évaluation de la compétence « Respecter les règles du jeu » sur le jeu « La passe à 5 », qui a été réalisée à partir des données recueillies lors de la séance 10, dernière séance portant sur ce jeu, ou lors de la séance 9 pour les élèves étant absents à la séance 10. Cette partie va me permettre de constater si ma pratique a eu un impact positif sur l'intégration des règles du jeu « La passe à 5 » dans la classe.

Diagramme représentant la proportion d'élèves par niveau d'acquisition de la compétence « Respecter les règles du jeu » pour le jeu « La passe à 5 »



Comparativement au jeu « Les pompiers », on remarque un taux d'acquisition moins élevé : 66,70% pour le jeu « La passe à 5 » contre 86,96% pour le jeu « Les pompiers ». Une première hypothèse peut expliquer cette baisse : dans le jeu « La passe à 5 » un affrontement direct était nécessaire comparé au jeu « Les pompiers », où les élèves étaient chacun dans leur propre partie du terrain. Comme dit précédemment, cela amenait certains élèves à se déplacer et à ne pas respecter la règle « Ne pas se déplacer avec le ballon », règle qui était la moins respectée dans ce jeu, comparé au jeu « Les pompiers » pour lequel le déplacement pouvait être vu par les élèves comme moins indispensable. Une seconde hypothèse peut être à l'origine de cette diminution : les périodes de mise en place du jeu.

En effet, les élèves ont pratiqué ce jeu en période 2 (fin novembre) et en période 3 (début janvier), qui sont, selon moi, les périodes les plus difficiles à gérer puisqu'elles sont situées juste avant et après les fêtes de fin d'année. De plus, une longue pause est apparue suite à de faibles températures en décembre et aux vacances scolaires. Ces deux phénomènes ont pu impacter les apprentissages des élèves, qui ont pu oublier certaines règles du jeu et donc impacter mes données. Aussi, beaucoup d'absences d'élèves ont eu lieu et une élève a pratiqué le jeu avec les règles du jeu une seule séance à cause d'absences répétitives. Celle-ci n'a donc pas eu l'entraînement nécessaire pour valider cette compétence. Enfin, une dernière hypothèse peut être émise : les élèves avaient une préférence pour le jeu « Les pompiers ». En effet, à la fin de la pratique de la séquence, j'ai demandé oralement aux élèves s'ils avaient aimé les jeux que je leur avais proposés et ils m'ont répondu qu'ils avaient préféré le jeu « Les pompiers ».

Néanmoins, nous pouvons voir qu'avec ma pratique aucun élève de cette classe n'est en échec. Seul 33,30% soit un peu plus d'un tiers des élèves est en réussite partielle, c'est-à-dire qu'ils ont quand même intégré et respecté certaines règles du jeu. Ces élèves n'ont peut-être pas eu le temps nécessaire pour me montrer qu'ils possédaient les capacités à respecter toutes les règles du jeu. En effet, certains ont besoin de plus de temps que d'autres pour acquérir une compétence. Néanmoins, comme pour le jeu « Les pompiers », j'ai été contrainte d'arrêter la pratique de ce jeu car je me suis rendue compte que la motivation des élèves diminuait au cours des séances mais aussi et surtout, parce que la majorité des élèves réussissait à se démarquer dans le 4 vs 3.

Ces résultats permettent de conclure que, pour ce jeu, ma pratique, qui était de faire participer les élèves à l'élaboration des règles du jeu « La passe à 5 », a eu un impact positif sur les apprentissages de deux tiers des élèves de la classe (66,70%). Cette pratique a favorisé le développement de la socialisation primaire de ces derniers par le respect des règles de ce jeu. Par mes tableaux d'analyse individuelle (annexe 10.4, p.170), on peut voir que parmi le tiers restant, certains ont antérieurement respecté les règles transgressées lors de la séance 10. Cela permet de montrer que ma pratique a quand même eu un léger impact sur leur socialisation primaire par le respect des règles du jeu. Lors de la dernière séance, ils n'étaient peut être pas dans le meilleur de leur forme et / ou capacité.

7.3 - Analyse de l'intégration des rôles sociaux d'arbitre et de joueur

7.3.1 - Le rôle social d'arbitre

Les élèves ont arbitré durant 10 séances (séances 3 à 12) . Les tableaux ci-dessous vont me permettre de mettre en évidence la progression ou non du groupe-classe durant cette séquence sur la compétence « Assumer le rôle social d'arbitre ». Ils ont été réalisés à partir des tableaux d'analyse de chaque observable (annexe 10.4, p.165, p168 et p.171). Des critères de réussite ont varié puisque les élèves qui devaient siffler les sorties de balle lors de la séance 6, n'avaient pas l'occasion de le faire à chaque manche.

Tableaux récapitulatifs de la proportion d'élèves en pourcentage par niveau d'acquisition pour le rôle d'arbitre pour chaque observable

Jeu « Les pompiers »												
Le rôle d'arbitre												
Séances	Acquis			Acquis (avec aide)			En cours d'acquisition			Non acquis		
	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5
Être attentif	95,2	95	100	0	0	0	0	0	0	4,8	5	0
Compter les points	19,05	50	72,7	61,91	35	9,1	9,52	10	18,2	9,52	5	0
Faire respecter les règles			90,9			0			9,1			0
Se faire respecter			90,9			0			9,1			0
Expliquer les fautes oralement			0			0			18,2			81,8

Jeu « La passe à 5 »																				
Le rôle d'arbitre																				
Séances	Acquis					Acquis (avec aide)					En cours d'acquisition					Non acquis				
	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10
Être attentif	81	77,8	89,5	77,3	90,5	0	0	0	0	0	19	22,2	10,5	22,7	9,5	0	0	0	0	0
Compter les points	71,43	100	100	100	90,5	19,05	0	0	0	0	9,52	0	0	0	9,5	0	0	0	0	0
Faire respecter les règles	47,62	38,89	57,9	27,3	23,8	0	0	0	0	0	33,33	50	42,1	72,7	76,2	19,05	11,11	0	0	0
Se faire respecter	47,62	38,89	57,9	27,3	23,8	0	0	0	0	0	33,33	50	42,1	72,7	76,2	19,05	11,11	0	0	0
Expliquer les fautes oralement	0	0	0	27,3	23,8	0	0	0	0	0	0	55,6	89,5	72,7	76,2	100	44,4	10,5	0	0

Jeu « La balle au capitaine »								
Le rôle d'arbitre								
	Acquis		Acquis (avec aide)		En cours d'acquisition		Non acquis	
Séances	11	12	11	12	11	12	11	12
Être attentif	77,3	83,3	0	0	4,5	16,7	18,2	0
Compter les points	31,8	83,3	50	16,7	18,2	0	0	0
Faire respecter les règles	0	58,3	54,55	0	36,36	41,7	9,09	0
Se faire respecter	0	58,3	54,55	0	36,36	41,7	9,09	0
Expliquer les fautes oralement	0	58,3	54,55	0	36,36	25	9,09	16,7

Tout d'abord, nous pouvons voir de nombreuses variations pour le critère « être attentif » dont le taux d'acquisition oscillait entre 77,3% et 100%. Bien que les résultats définis dans les tableaux montrent des variations, on peut constater que le taux d'acquisition minimal se situe au dessus de trois quarts de la classe, résultats satisfaisants selon moi. En effet, les élèves de ma classe ont généralement du mal à rester attentifs de nombreuses minutes. Or, durant ces séances, certains ont fait l'effort de maintenir leur attention.

Plusieurs hypothèses peuvent être à l'origine du manque d'attention des élèves :

- L'organisation de l'arbitrage : par les tableaux d'analyse (annexe 10.4, p.165, p168 et p.171), nous pouvons remarquer que, pour le jeu « La passe à 5 », les élèves ayant du mal à maintenir leur attention étaient ceux de l'équipe E (J17, J18, J19, J20), derniers à arbitrer à chaque séance. De plus, comme nous faisons EPS en début d'après-midi, avant la récréation, cela a pu impacter leur attention. Ils savaient que c'était la fin de la séance et n'allaient plus jouer donc il y avait peut-être une part de relâchement de ces derniers.
- Le temps d'arbitrage : les élèves arbitraient 16 manches à la suite dans le jeu « La passe à 5 ».
- L'état des élèves : ils n'étaient peut-être pas en forme ce jour là (fatigue, manque de concentration et de motivation suite à un élément ayant perturbé leur journée).
- Le joueur J8, n'a pas voulu arbitrer à la séance 3, parce qu'il n'avait pas compris comment arbitrer malgré le co-arbitrage imposé par moi-même qui devait lui permettre d'avoir une aide. Cette hypothèse peut se généraliser à d'autres élèves.

- Pour le joueur J9, élève à besoins éducatifs particuliers, il s'agissait plutôt d'un problème affectif. En effet, il est susceptible et s'emporte rapidement lorsqu'un autre joueur lui fait une réflexion. C'était le cas durant la séance 4, dans laquelle le joueur J10 lui avait fait une remarque. Cet élève n'a donc pas voulu arbitrer à la séance 4.

À propos du critère d'observation « compter les points », on peut remarquer une augmentation du taux d'acquisition au fur et à mesure des séances au sein d'un même jeu. La progression des élèves peut s'expliquer par le fait qu'à chaque début de séance, j'ai choisi de faire rappeler aux élèves comment fonctionnait la feuille de scores afin qu'ils intègrent bien son fonctionnement mais aussi par la répétition de cette tâche à chaque séance même si la feuille a été modifiée. Cependant, on peut observer un taux d'acquisition plus faible, lors de la première séance pour chaque jeu qui peut s'expliquer par une modification de la feuille de scores. Certains élèves ont eu besoin d'aide pour la remplir car ils étaient perdus avec la nouvelle feuille de scores mais au cours des séances, ils réussissaient à se détacher de mon aide et de celle de ma tutrice de stage. On peut observer également que quelques élèves étaient en cours d'acquisition ou n'avaient pas réussi à remplir ce critère d'observation à certaines séances. Cela peut s'expliquer par plusieurs raisons :

- Des élèves éprouvaient des difficultés dans le dénombrement.
- Des joueurs enlevaient rapidement les ballons des cartons et ne laissaient pas le temps aux arbitres de compter les points pour le jeu « Les pompiers ».
- Des élèves n'étaient pas attentifs durant la manche et ne savaient donc pas combien de points avaient chaque équipe.
- Des élèves n'avaient pas compris comment fonctionnait la feuille de scores et ne m'ont pas demandé d'aide ou n'ont pas demandé à leur binôme. D'autres confondaient les lettres des équipes (ex : J5 lors de la séance 3).
- Des élèves ne voulaient pas arbitrer (J8 lors de la séance 3 et J5 lors de la séance 4).

Concentrons nous désormais sur les critères d'observation « faire respecter les règles » et « se faire respecter », deux critères étroitement liés. En effet, l'élève qui fait respecter une règle doit savoir se faire respecter lui-même. On peut constater que beaucoup d'élèves ont

su assumer ces critères d'observation lors de la dernière séance du jeu « Les pompiers » (90,9%) alors que pour le jeu « La passe à 5 » cela s'est avéré plus compliqué. Cela peut s'expliquer par plusieurs raisons :

- Pour le jeu « Les pompiers », les élèves avaient déjà pratiqué le jeu avec les règles du jeu établies avant de faire respecter une des règles de ce jeu contrairement au jeu « La passe à 5 » où ils ont dû les faire respecter directement après la création de celles-ci.
- Pour le jeu « Les pompiers » les joueurs étaient immobiles contrairement au jeu « La passe à 5 ». Cela a pu perturber les élèves qui arbitraient dans leur placement puisque j'ai pu observer que certains restaient à la même place et n'avaient donc pas un bon angle de vision pour faire respecter les règles du jeu.

De plus, au sein du jeu « La passe à 5 », nous pouvons constater des variations pour le taux d'acquisition. Tout d'abord, de la séance 7 à la séance 8, nous avons une augmentation du nombre d'élèves ayant réussi à faire respecter les règles et à se faire respecter (38,89% à 57,9%) puis de la séance 8 à la séance 9, nous pouvons voir une baisse de 30,6%. Deux faits peuvent être à l'origine de cette diminution. Le premier est la longue pause apparue suite à de faibles températures et aux vacances scolaires. Les élèves ont peut-être oublié les règles qu'ils devaient faire respecter. Le deuxième est le fait que les élèves devaient faire respecter, non plus une seule règle du jeu, mais deux règles du jeu.

Concernant le jeu « La balle au capitaine », nous pouvons voir un taux d'acquisition nul lors de la séance 11. Cela est dû au fait que j'ai décidé de réaliser cette séance le vendredi 13 janvier, un jour après la dernière séance sur le jeu « La passe à 5 », suite à une absence de ma tutrice de stage le jeudi 19 janvier pour cause de grève. Les élèves avaient en tête les règles du jeu « La passe à 5 » et faisaient donc respecter ces dernières et non celles qui étaient attendues. Cela explique le taux élevé d'élèves ayant réussi à faire respecter les règles et se faire respecter avec aide et les taux d'élèves étant en réussite partielle ou n'ayant pas réussi à faire respecter les règles ou eux-même. D'autres hypothèses peuvent expliquer la réussite partielle ou la non réussite des élèves :

- J'ai choisi de placer les élèves en binôme pour arbitrer. Ils étaient donc deux binômes par terrain et l'un d'eux se reposait parfois sur le plus actif.

- Une méconnaissance des règles du jeu à faire respecter malgré le rappel à chaque début de séance parce qu'ils n'étaient pas attentifs lors du rappel ou absents lors de la séance précédente.
- L'inattention des élèves lors des rencontres.

Pour terminer, on peut constater par les tableaux réalisés ci-dessus, que les élèves avaient beaucoup de mal à expliquer les fautes oralement. Cela ne m'a pas étonné puisqu'il s'agit d'une compétence complexe à acquérir chez des élèves de CE1. Cela peut être dû au fait que prendre la parole en public bloque un nombre important d'élèves qui connaissent pour la plupart les règles du jeu et savent les faire respecter en sifflant mais n'arrivent pas à s'affirmer dans le groupe-classe en les expliquant par leur timidité.

Néanmoins, une progression est visible au sein du jeu « La passe à 5 » puisque les élèves n'arrivant pas du tout à expliquer les fautes oralement commençaient à en expliquer certaines. En effet, le taux de pourcentage d'élèves en réussite partielle a augmenté de la séance 6 (0%) à la séance 8 (89,5%) puis a ensuite diminué par une augmentation du taux d'acquisition. Cette progression peut s'expliquer par le fait que j'ai choisi d'ajuster les objectifs de mes séances en fonction des difficultés des élèves et j'insistais sur ces dernières afin de faire progresser les élèves dans leurs apprentissages. Enfin, pour le jeu « La balle au capitaine », nous pouvons voir un taux de réussite supérieur à 50% lors de la séance 12 (58,3%). Cela peut s'expliquer par le fait qu'il s'agissait d'un tournoi et de l'évaluation. Certains élèves étaient plus motivés que d'habitude par le tournoi et souhaitaient peut-être montrer aux enseignantes qu'ils savaient arbitrer correctement.

Par les données présentées ci-dessus, nous pouvons retenir que trois quarts des élèves ont réussi à rester attentifs. De plus, au niveau de la classe, une progression est visible dans le comptage des points et dans l'explication orale des fautes des séances 3 à 12. Ajuster les objectifs des séances aux difficultés des élèves a favorisé cette progression tout comme les nombreux rappels au début des séances. Néanmoins, les critères d'observation « Faire respecter les règles », « Se faire respecter » et « Expliquer oralement les fautes » sont restés compliqués à assumer pour des élèves de CE1 malgré ma pratique. Enfin, nous

pouvons appuyer l'idée que tous les élèves sont différents et qu'il existe une grande hétérogénéité dans une classe et qu'un apprentissage n'est pas linéaire.

Je vais maintenant présenter les résultats de l'évaluation de la compétence « Comprendre et endosser le rôle d'arbitre ». Cette évaluation a été réalisée à partir des données recueillies lors de la séance 12. Cette partie va me permettre de constater si ma pratique a eu un impact positif sur l'intégration de ce rôle dans la classe.

Diagramme représentant la proportion d'élèves par niveau d'acquisition pour l'intégration du rôle d'arbitre



Parmi les 25% d'élèves en cours d'acquisition, nous retrouvons des élèves n'ayant pas su faire respecter des règles du jeu, et donc se faire respecter et les expliquer oralement. Ils auront l'occasion de développer la compétence liée à ces critères d'observation ultérieurement puisque l'on est dans un apprentissage spiralaire. Parmi les élèves en situation d'échec (16,70% des élèves), nous retrouvons 4 élèves n'ayant pas su rester attentifs durant la séance et n'ayant pas su faire respecter les règles du jeu également.

Ce diagramme permet de mettre en évidence que mes choix, qui étaient de faire une séance préalable à la pratique, de rappeler à chaque début les caractéristiques de chaque rôle et d'ajuster mes objectifs aux difficultés des élèves ont permis à 58,30% des élèves d'assumer le rôle d'arbitre. Ces derniers ont pu développer leur socialisation primaire puisqu'ils ont intégré des valeurs. En effet, ils ont su être loyaux en faisant respecter les règles du jeu et compter les points sans tricher. Ils ont su également s'intégrer dans la classe en osant prendre la parole pour expliquer les fautes. Concernant les autres élèves, une différenciation aurait pu être nécessaire afin de les amener à assumer ce rôle en prenant en compte leur besoin.

7.3.2 - Le rôle social de joueur

J'ai observé les élèves dans le rôle de joueur durant 10 séances (séances 3 à 12). Les tableaux ci-dessous vont me permettre de mettre en évidence la progression ou non du groupe-classe durant cette séquence sur la compétence « Assumer le rôle social de joueur ». Ils ont été réalisés à partir des tableaux d'analyse de chaque observable (annexe 10.4, p.166, p.169 et p.172). Vous pourrez constater que l'observable « Prendre une décision, faire une stratégie » n'apparaît pas dans le tableau spécifique au jeu « Les pompiers » puisque, dans ce jeu, les élèves n'avaient pas l'occasion de faire des stratégies pour se donner plus de chance de gagner. En effet, le placement et l'ordre des joueurs étaient définis en amont.

Tableaux récapitulatifs de la proportion d'élèves par niveau d'acquisition pour le rôle de joueur pour chaque observable en pourcentage

Jeu « Les pompiers »									
Le rôle de joueur									
	Acquis			En cours d'acquisition			Non acquis		
Séances	3	4	5	3	4	5	3	4	5
Jouer	100	100	100	0	0	0	0	0	0
Respecter les règles de sécurité	100	100	100	0	0	0	0	0	0
Respecter ses coéquipiers	76,2	85	95,5	23,8	15	4,5	0	0	0
Respecter ses adversaires	100	100	100	0	0	0	0	0	0
Respecter l'arbitre	100	100	100	0	0	0	0	0	0

Jeu « La passe à 5 »																				
Le rôle de joueur																				
	Acquis					Acquis (avec aide)					En cours d'acquisition					Non acquis				
Séances	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10
Jouer	100	100	100	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Respecter les règles de sécurité	100	100	100	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Respecter ses coéquipiers	85,7	94,4	100	100	100	0	0	0	0	0	14,3	5,6	0	0	0	0	0	0	0	0
Respecter ses adversaires	100	100	100	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Respecter l'arbitre	100	100	100	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Prendre des décisions, faire une stratégie	0	61,1	52,6	72,7	52,4	61,9	0	0	0	0	19,05	38,9	36,8	13,6	47,6	19,05	0	10,5	13,6	0

Jeu « La balle au capitaine »						
Le rôle de joueur						
	Acquis		En cours d'acquisition		Non acquis	
Séances	11	12	11	12	11	12
Jouer	100	100	0	0	0	0
Respecter les règles de sécurité	100	100	0	0	0	0
Respecter ses coéquipiers	100	100	0	0	0	0
Respecter ses adversaires	100	95,8	0	4,2	0	0
Respecter l'arbitre	100	100	0	0	0	0
Prendre des décisions, faire une stratégie	31,8	66,7	36,4	33,3	31,8	0

Par les tableaux réalisés ci-dessus, on peut constater que les élèves ont toujours joué et respecté les règles de sécurité ainsi que l'arbitre et qu'un seul élève n'a pas respecté ses adversaires lors de la séance 12. Les élèves ont été motivés par les jeux que je proposais et avaient envie de jouer. Concernant le respect des adversaires et de l'arbitre, j'ai été surprise de la réussite des élèves. En effet, je m'attendais à ce que certains aillent contester les arbitres ou essayent de tricher pour gagner. La tricherie était quand même présente à

certaines séances mais très peu durant la séance comme vous pouvez le constater dans mes grilles d'observation (annexe 10.2, p.96, p.102 à 104, p.108, p.109, p.117 et p.138). De même pour le non respect de l'arbitre, certains élèves continuaient à jouer bien que ce dernier ait sifflé mais cela n'a pas impacté mes données par la rareté de ce comportement. J'ai pu également constater que des joueurs au statut d'attaquants poussaient parfois les défenseurs pour se donner plus de chance de gagner. Par cette conduite, ils ne respectaient pas leurs adversaires ni les règles de sécurité. Tout comme la tricherie et le non respect de l'arbitre, ce comportement n'a pas impacté mes données par les critères de réussite que je m'étais imposé. Les élèves ont justifié leur attitude par le fait qu'ils souhaitaient gagner. Enfin, lors de la séance 12, l'élève qui n'a pas respecté ses adversaires a peut-être poussé ses adversaires et triché par la pression qu'engendrait le tournoi.

À propos du respect des coéquipiers, ce dernier a été plus complexe à acquérir chez les élèves. En effet, certains élèves râlaient sur leurs coéquipiers lorsqu'ils n'arrivaient pas à attraper le ballon parce qu'ils ne voulaient pas perdre, paroles des élèves lorsque je leur ai demandé pourquoi ils leur râlaient dessus. Aussi, certains ne voulaient pas faire de passes à leurs coéquipiers, qui pour eux, ne savaient pas jouer et les amenaient à perdre ou encore parce que ces derniers tiraient beaucoup trop fort et amenaient à la perte du ballon. C'est notamment le cas de J10 qui ne faisait pas de passes à J9. Néanmoins, on peut observer une progression au sein d'un même jeu pour ce critère d'observation qui peut s'expliquer par le fait que j'ai ajusté les objectifs des séances en fonction des difficultés observées et que j'ai insisté sur ces dernières.

On peut constater également que du jeu « Les pompiers » au jeu « La passe à 5 », il y a eu une légère augmentation du nombre d'élèves en réussite partielle dans le respect des coéquipiers (4,5% en séance 5 à 14,3% en séance 6). Cela est peut être dû au fait que dans le jeu « La passe à 5 » dès qu'il y avait une sortie de balle, l'équipe qui attaquait perdait le point. Or, les sorties de balle étaient généralement causées par le fait que l'élève ne réussissait pas à rattraper le ballon, ce qui énervait les autres joueurs. De plus, dans ce jeu, contrairement au jeu « Les pompiers », la longueur et la trajectoire des passes variaient et les élèves avaient une double tâche à réaliser : faire des passes et apprendre à se démarquer. Il s'avérait plus complexe pour les élèves de rattraper le ballon et cela

provoquait la colère et les cris de certains. Néanmoins, depuis la séance 8, on peut observer 100% de réussite des élèves malgré le mécontentement de certains envers d'autres.

Enfin, concernant le dernier critère d'observation « Prendre des décisions, faire une stratégie », on peut observer de nombreuses variations d'une séance à l'autre. Le taux d'acquisition se situait entre 31,8% et 72,7% hormis pour la séance 6 qui contenait un taux d'acquisition de 0% puisqu'il s'agissait de la première séance dans laquelle les élèves étaient amenés à user de stratégies, nouveauté pour eux. Je les ai donc beaucoup aidés, c'est pourquoi on retrouve un pourcentage plus élevé dans la colonne « acquis avec aide ».

Plusieurs hypothèses peuvent expliquer ces variations :

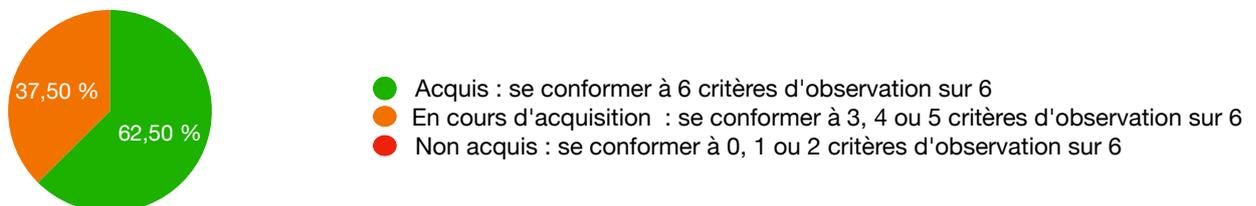
- Dans le jeu « La passe à 5 », certaines équipes se sont retrouvées avec des absents. Quand c'était le cas, j'ajustais les équipes pour garder un rapport de force favorable aux attaquants. Je demandais à un défenseur de l'équipe adverse de tenir avec les attaquants. Certains élèves ont pu être perturbés par cette nouvelle organisation et ne souhaitaient pas coopérer avec ces derniers qui n'étaient pas leurs coéquipiers de base.
- Certains élèves n'avaient pas la même relation avec chaque joueur de l'équipe. L'absence d'un joueur pouvait influencer l'envie de discuter pour trouver une stratégie.
- Les élèves absents étaient peut-être les « meneurs » des équipes. C'est-à-dire qu'il s'agissait peut-être des joueurs qui motivaient leur équipe, qui essayaient de trouver des solutions pour se donner plus de chance de gagner et qui n'avaient pas peur de prendre la parole dans un groupe.
- Certains élèves ne se sentaient peut-être pas assez compétents en EPS et n'osaient pas proposer leurs idées à leurs coéquipiers.
- Les élèves ne pensaient pas à faire des stratégies malgré les rappels.
- Concernant les résultats pour le niveau « non acquis » lors de la séance 11 (31,8%), des élèves ont joué dans un 3 vs 3 et non un 4 vs 4 dû à une absence d'élève. Il y avait donc un capitaine et 2 joueurs sur le terrain. Cela était difficile pour les deux joueurs de trouver une stratégie pour se donner plus de chance de gagner.

Ainsi, par les données écrites dans les tableaux ci-dessus, on peut voir que les résultats sont positifs pour l'ensemble des critères d'observation mis à part ce dernier critère qui est plus

à nuancer. De nouveau, ajuster les objectifs des séances aux difficultés des élèves et les rappels à chaque début de séance ont favorisé une progression des élèves de la classe.

Je vais maintenant présenter les résultats de l'évaluation de la compétence « Comprendre et endosser le rôle de joueur ». Cette évaluation a été réalisée à partir des données recueillies lors de la séance 12. Cette partie va me permettre de constater si ma pratique a eu un impact positif sur l'intégration de ce rôle dans la classe.

Diagramme représentant la proportion d'élèves par niveau d'acquisition pour l'intégration du rôle de joueur



Parmi les 37,50% d'élèves en cours d'acquisition, nous retrouvons en majorité des élèves n'ayant pas usés de stratégies durant la séance, action qui reste compliquée pour des élèves de CE1 qui ont encore quelques difficultés à s'exprimer dans un groupe. Ils pourront développer la compétence liée à la stratégie ultérieurement puisque l'on est dans un apprentissage spiralaire. Néanmoins, par ce diagramme et les tableaux ci-dessus, nous pouvons constater que les élèves ont su être loyaux mais également respectueux envers leurs pairs hormis un seul joueur envers ses adversaires.

Cela permet de mettre en lumière l'efficacité de la mise en oeuvre de ma pratique par l'acquisition de deux valeurs fondamentales dans la société. Ainsi, les élèves ont pu développer leur socialisation primaire en intégrant ces valeurs.

7.4 - Analyse réflexive

Durant ma séquence, les élèves ont été amenés à respecter des règles du jeu ce qui leur a permis de développer leur socialisation primaire puisque le respect est une valeur primordiale en société. Afin de favoriser cet apprentissage, j'ai choisi de faire participer les élèves à l'élaboration des règles de jeux. Ma tutrice de stage et moi-même les faisons respecter lorsque les arbitres ne s'y attelaient pas. J'ai choisi d'arrêter la pratique du jeu

lorsqu'un coup de sifflet retentissait pour un non respect afin que les joueurs soient plus attentifs aux propos des arbitres, ce qui s'est avéré efficace.

À propos de l'apprentissage des rôles sociaux, les élèves ont appris à assumer les rôles d'arbitre et de joueur dans des jeux collectifs, deux rôles sociaux faisant appel à des valeurs telles que le respect d'autrui ou encore la loyauté, afin de développer leur socialisation primaire. Pour favoriser cet apprentissage, j'ai tout d'abord réalisé une séance préalable à la pratique afin de déterminer, avec les élèves, les caractéristiques de chaque rôle social, ce qui m'a permis ensuite d'axer les apprentissages sur celles-ci. Les élèves ont donc appris, pour le rôle d'arbitre, à être attentifs, à compter les points, à faire respecter les règles, à se faire respecter et à expliquer oralement les fautes. Pour le rôle de joueur, ils ont appris à jouer tout en étant attentifs et actifs, à respecter les règles de sécurité et du jeu, à respecter leurs coéquipiers, les arbitres et leurs adversaires mais aussi à user de stratégies.

Tout d'abord, concernant l'apprentissage de l'arbitrage, j'ai réalisé une progression afin que les élèves réussissent à se conformer à l'ensemble des caractéristiques du rôle d'arbitre. Les élèves ont d'abord appris à compter les points puis ensuite à se déplacer sur le terrain pour faire respecter une règle du jeu et enfin deux règles du jeu. Les caractéristiques « se faire respecter » et « expliquer oralement les fautes », étant fortement liées à la caractéristique « faire respecter les règles », ont donc été travaillées dans le même temps. Néanmoins, il aurait été préférable de réaliser de la différenciation en agissant sur le nombre de règles à faire respecter. En effet, il aurait été nécessaire de demander aux élèves ayant encore des difficultés, lors de la séance 8, de continuer à faire respecter une seule règle plutôt que de demander à l'ensemble de la classe de faire respecter deux règles du jeu dès la séance 9 puisque ces derniers ont conservé cette difficulté et n'ont pu acquérir ce critère. J'ai choisi de placer les élèves en co-arbitrage pour permettre à ceux éprouvant des difficultés d'avoir l'aide d'un pair pour arbitrer. Ce choix a permis aux apprenants de discuter des décisions prises ensemble mais aussi de s'imposer face aux autres. Effectivement, certains élèves étaient timides et le co-arbitrage leur a permis de commencer à prendre place dans le groupe-classe. Néanmoins, vous pouvez remarquer sur les bilans présents sur mes fiches de préparation et les feuilles de scores que des élèves ont arbitré seuls à certaines séances. Ces derniers me l'ont demandé et j'ai bien évidemment

accepté puisqu'un enseignant doit amener ses élèves à progresser et ne pas les bloquer dans leurs apprentissages s'ils se sentent en capacité de réussir.

J'ai également décidé, pour un gain de temps et pour plus de facilité, de garder le même ordre, c'est-à-dire que les équipes arbitraient toujours au même moment à chaque séance. Cela a pu provoquer un relâchement chez certains élèves comme évoqué précédemment, qui n'étaient plus motivés car ils arbitraient toujours à la fin. Il aurait été préférable de changer l'ordre des équipes dans l'arbitrage pour conserver la motivation de ces derniers. De même, j'aurais dû ajuster le temps d'arbitrage afin d'éviter que les équipes arbitrent 16 manches à la suite dans le jeu « La passe à 5 » et donc réaliser plus de rotations.

Afin de faciliter l'apprentissage du critère « compter les points », j'ai choisi de préparer une feuille de scores. Cependant, j'ai rencontré plusieurs difficultés avec celle-ci. La première est le fait que j'ai omis de leur expliquer comment remplir la case « score final » lors de la première séance sur le jeu « Les pompiers ». C'est pourquoi, pour rectifier mon erreur, je leur ai expliqué comment la remplir lors de la séance 4. La seconde difficulté que j'ai pu rencontrer est le fait que j'ai décidé d'inscrire sur les feuilles de scores les lettres des équipes. Or, au début des séances, les élèves ne savaient pas faire le lien entre la lettre et l'équipe et nous sollicitaient à chaque manche afin qu'on leur rappelle. Par le joueur J1, j'ai pris conscience qu'il aurait été préférable d'écrire la couleur des équipes sur les feuilles, sachant que les équipes gardaient la même couleur de chasubles tout au long de la séquence. C'est ce qu'il a fait pour aider son binôme à se repérer sur la feuille de scores. Cela leur permettrait d'être plus autonomes dans la pratique de ce rôle.

Concernant le rôle de joueur, j'ai ajusté les objectifs de mes séances selon les difficultés des élèves dans l'apprentissage des caractéristiques, de même pour l'apprentissage du rôle d'arbitre et celui du respect des règles du jeu. En effet, lorsque je voyais que les élèves ne se conformaient pas à un critère d'observation, soit à une caractéristique d'un rôle social ou à une règle précise, j'adaptais les objectifs de mes séances afin d'amener ces derniers à s'y conformer et ainsi progresser dans leurs apprentissages. Aussi, j'ai choisi de faire rappeler, en classe, à chaque début de séance, les caractéristiques des deux rôles sociaux et les règles du jeu pratiquées durant la séance afin de favoriser l'intégration de ces derniers. Mon objectif était de faire progresser tous les élèves à leur rythme et selon leurs besoins. Cela a pu être possible également par la différenciation pédagogique mise en place au sein

de ma séquence, pratique nécessaire à un enseignant pour favoriser les apprentissages de ses élèves et permettre la réussite de tous les apprenants.

Enfin, durant la séquence, j'ai décidé de mettre en place deux séances consécutives : le 12 et le 13 janvier. Cependant, ces dernières portaient sur deux jeux différents mais semblables : « La passe à 5 » et « La balle au capitaine ». Cela a occasionné de nombreuses difficultés chez les élèves qui pensaient que le vendredi nous pratiquions le jeu de la veille (« La passe à 5 »). Ils avaient donc en tête les règles de celui-ci et les arbitres ne faisaient pas respecter les bonnes règles. Les joueurs, eux, pensaient qu'ils avaient gagné la partie lorsqu'ils avaient fait 5 passes ou lorsqu'une sortie de balle avait lieu. J'ai conscience que les résultats auraient sûrement été moindres d'une semaine à l'autre dans les apprentissages puisqu'il faut un temps de transition. Néanmoins cette baisse s'est accentuée de part les séances rapprochées. À l'avenir, j'éviterai de proposer deux séances consécutives sur deux jeux différents.

En résultat, malgré certains points négatifs évoqués ci-dessus, on peut constater, par les analyses de données réalisées, que la mise en oeuvre de ma pratique a été efficace pour les compétences « Respecter les règles du jeu » et « Comprendre et endosser le rôle de joueur ». En effet, une grande majorité des élèves a su respecter les règles des deux jeux proposés et on peut remarquer, en général, que les élèves ont su assumer le rôle de joueur. Néanmoins, j'ai rencontré plus de difficulté pour la compétence « Comprendre et endosser le rôle d'arbitre » même si quelques élèves ont réussi à assumer ce rôle. En effet, le rôle d'arbitre est plus difficile à acquérir chez des élèves de CE1. Les élèves étant en réussite partielle ou n'ayant pas réussi à assumer ce rôle pourront valider la compétence ultérieurement puisque nous sommes dans un apprentissage spiralaire. Ainsi, faire participer les élèves à l'élaboration des règles du jeu et réaliser une séance en amont de la pratique sur les rôles sociaux en faisant appel à l'enseignement explicite a permis de favoriser le développement de la socialisation primaire d'une partie des élèves par l'intégration des règles de jeu et de rôles sociaux puisque ces derniers ont pu intégrer différentes valeurs telles que le respect ou encore la loyauté.

Concernant l'organisation générale de la séquence, j'ai pu tout d'abord constater, par l'évaluation diagnostique réalisée, que les élèves ne connaissaient pas le jeu « La balle au capitaine ». J'aurais dû prévoir une phase de familiarisation avant l'évaluation diagnostique afin de les rassurer avec la situation de référence et les familiariser aux nouveaux apprentissages. De plus, j'ai été trop ambitieuse sur ma fiche de préparation de l'évaluation diagnostique. En effet, je souhaitais faire jouer les élèves plusieurs matchs mais je n'avais pas prévu assez de temps. Cette difficulté m'a fait réfléchir pour réajuster le temps de jeu lors de l'évaluation sommative et améliorer ma pratique. Aussi, je n'ai pas su gérer le temps de la première séance sur le jeu « Les pompiers » puisque je n'avais pas pris en compte l'installation du matériel notamment des cartons, la passation de consignes et j'avais prévu peu de temps pour la création des règles de ce jeu. C'est pourquoi j'ai ajusté le temps de séance sur les autres fiches de préparation et j'ai pensé à préparer le matériel en amont des séances. Cela était possible par le fait que nous faisons EPS en début d'après-midi. Par la suite, le temps de séance a toujours été respecté. Enfin, par les bilans présents sur mes fiches de préparation de séances, vous pouvez constater que j'ai dû ajuster de nombreuses fois les équipes à cause des absences d'élèves. J'ai modifié également les dimensions des terrains pour le jeu « La passe à 5 » puisque je m'étais rendue compte que les dimensions prévues en amont de la première séance sur ce jeu n'étaient pas assez conséquentes. Cela met en avant le fait qu'un enseignant doit constamment s'adapter, ce que je pense avoir su faire.

Ce mémoire a participé à la construction de certaines compétences du « Référentiel des compétences professionnelles des métiers du professorat et de l'éducation » (MEN, 2013). Tout d'abord, la réalisation de ce mémoire m'a permis d'enrichir mes connaissances par l'usage de recherches et ainsi développer une certaine culture scientifique. Ce mémoire m'a permis de développer la compétence 14 « **S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel** », en lien avec l'attendu de fin de formation A23 « Exploite les possibilités offertes par les outils et les environnements numériques pour actualiser ses connaissances et communiquer avec ses pairs ». En effet, par les recherches menées en amont de ma problématique, j'ai pu « compléter et actualiser mes connaissances scientifiques, didactiques et pédagogiques », qui abordaient le concept

de socialisation et les notions de règles et de rôles sociaux, à travers des banques de données telles que Cairn, Google scholar et Dumas mais également à travers des livres et des sites institutionnels comme les textes officiels. J'ai également pu me tenir informée de travaux ayant déjà été réalisés sur ces derniers notamment par la construction de ma revue de littérature. De plus, ma problématique, axée sur ma pratique enseignante, m'a permis d'analyser cette dernière afin de voir si ce que je souhaitais mettre en place aurait un impact sur le développement de la socialisation primaire des élèves et pourrait être réinvesti dans ma future carrière professionnelle. C'est donc la sous-compétence « Réfléchir sur sa pratique - seul et entre pairs - et réinvestir les résultats de sa réflexion dans l'action » qui se révèle ici. Aussi, ces lectures m'ont permis de m'ouvrir à de nouvelles pédagogies comme la co-construction des règles d'un jeu collectif en EPS.

D'autre part, pour répondre à ma problématique, j'ai mis en place une séquence axée sur les jeux collectifs en EPS. Je me dois donc d'être au clair sur les savoirs disciplinaires et didactiques propres à cette discipline. En m'appuyant sur les cours des formateurs de l'INSPE, j'ai développé la compétence P1 « **Maitriser les savoirs disciplinaires et leur didactique** », en lien avec l'attendu de fin de formation A12 « Maîtrise les savoirs disciplinaires et didactiques nécessaires à la mise en œuvre des programmes d'enseignement de l'école maternelle et de l'école élémentaire, en vue des acquisitions prévues dans le socle commun de connaissances, de compétences et de culture ». À travers ma séquence, j'ai pu faire acquérir aux élèves de nouvelles connaissances dans la continuité de celles acquises dans les cycles précédents pour contribuer à la construction du Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture. Il s'agit de la sous-compétence « Maîtriser les objectifs et les contenus d'enseignement, les exigences du Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture ainsi que les acquis du cycle précédent et du cycle suivant » qui est retenue ici.

La compétence précédente peut être mise en relation avec la compétence P3 « **Construire, mettre en oeuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves** ». En effet, pour construire ma séquence, j'ai été dans l'obligation, en tant que future enseignante, d'identifier les objectifs des séances que je souhaitais mettre en place, les dispositifs que je souhaitais proposer aux élèves, les obstacles qui pouvaient survenir afin de remédier plus facilement à ces derniers et les

stratégies d'étayage que je pouvais proposer pour aider les élèves. De plus, ces derniers étant tous différents les uns des autres, j'ai été contrainte de mettre en place de la différenciation pédagogique au sein de ma séquence pour permettre un apprentissage effectif et adapté à l'ensemble des élèves. Par exemple, concernant l'apprentissage du démarquage, j'ai choisi de placer un cerceau sur le terrain dans lequel les joueurs pouvaient aller pour faire une passe en toute sécurité puisque les défenseurs n'avaient pas le droit de se mettre sur la trajectoire de la passe. La sous-compétence qui est en jeu ici est « Différencier son enseignement en fonction des rythmes d'apprentissage et des besoins de chacun. Adapter son enseignement aux élèves à besoins éducatifs particuliers » qui peut être liée à la compétence 4 « **Prendre en compte la diversité des élèves** ». L'enseignant se doit d'adapter son enseignement en fonction des difficultés des élèves pour offrir à tous les mêmes égalités de chance et de réussite. La différenciation reste un axe prioritaire que l'enseignant se doit de prendre en compte. Pour ma part, cette dernière a été pensée en amont sur mes fiches de préparation de séance et n'a parfois pas été mise en oeuvre.

En outre, j'ai développé la compétence 6 « **Agir en éducateur responsable et selon des principes éthiques** » qui peut être mise en relation avec les compétences précédentes. En effet, elle explicite que l'enseignant « doit accorder à tous les élèves l'attention et l'accompagnement appropriés ». Il se doit donc de différencier son enseignement et prendre en compte l'hétérogénéité de sa classe. De plus, la sous-compétence « Apporter sa contribution à la mise en œuvre des éducations transversales, notamment l'éducation à la santé, l'éducation à la citoyenneté, l'éducation au développement durable et l'éducation artistique et culturelle » est retenue et peut être liée à la compétence 5 « **Accompagner les élèves dans leur parcours de formation** » et à l'attendu de fin de formation A5 « Accompagne les élèves dans le développement de leurs compétences sociales et citoyennes » qui sont aussi mobilisés. En effet, dans le cadre de mon mémoire, j'ai participé à l'éducation à la citoyenneté des élèves puisque j'ai contribué à la maîtrise du Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture des élèves notamment au domaine 3 intitulé « La formation de la personne et du citoyen » en développant la socialisation primaire des élèves par l'intégration de règles et de rôles sociaux à travers la pratique de jeux collectifs. En effet, en intégrant les rôles sociaux de joueur et d'arbitre, les élèves ont pu développer certaines valeurs nécessaires à la vie en société telles que le

respect ou encore la loyauté et ils ont dû se conformer à des normes plus particulièrement à des règles du jeu. Enfin, une dernière sous-compétence a été travaillée à travers ce mémoire : « Se mobiliser et mobiliser les élèves contre les stéréotypes et les discriminations de tout ordre, promouvoir l'égalité entre les filles et les garçons, les femmes et les hommes ». En développant la socialisation primaire des élèves, j'ai contribué à l'équité entre eux, en réduisant les écarts, en particulier du point de vue des valeurs. En effet, j'ai permis à certains élèves n'ayant pas été éduqués aux valeurs essentielles à la vie en société par leur famille, premier acteur de la socialisation primaire de l'enfant, de les intégrer. Cette compétence peut être mise en relation avec la compétence 1 « **Faire partager les valeurs de la République** » telles que l'égalité, la liberté et la fraternité en évitant toute forme de discrimination pour permettre aux élèves de s'intégrer à la société dans laquelle ils vivent et ainsi, développer leur socialisation. Aussi, pour répondre à cette sous-compétence, j'ai décidé de former des équipes hétérogènes et mixtes. Par ailleurs, j'ai développé la compétence P4 « **Organiser et assurer un mode de fonctionnement du groupe favorisant l'apprentissage et la socialisation des élèves** ». En effet, pour favoriser l'apprentissage des élèves, j'ai construit un climat de classe favorable aux apprentissages en étant bienveillante envers eux, en leur explicitant les objectifs des séances pour qu'ils soient davantage motivés et que les apprentissages aient du sens pour eux. De plus, au sein de ma séquence, j'ai intégré une compétence transversale qui est la coopération entre élèves lors de la pratique de jeux collectifs pour une intégration optimale de chacun au sein du groupe. Effectivement, lorsqu'ils étaient joueurs sur le terrain, les élèves étaient en équipe. Cela leur a permis de développer des interactions langagières entre eux tout en respectant certaines valeurs comme par exemple le respect d'autrui par l'écoute de ce dernier. Aussi, j'ai décidé de placer les élèves en co-arbitrage pour favoriser les apprentissages de ces derniers puisqu'il s'agissait d'une nouvelle compétence pour eux, qu'il n'avait pas encore rencontrée dans leur scolarité. Enfin, par la mise en place des diverses séances, j'ai développé les compétences 7 et P.2 intitulées « **Maîtriser la langue française à des fins de communication** » et « **Maîtriser la langue française dans le cadre de son enseignement** » puisque pour expliquer les divers apprentissages aux élèves notamment les jeux, j'ai fait appel au langage. J'ai veillé à utiliser un langage clair et adapté à l'âge de mes élèves. De plus, en faisant participer ces

derniers à l'élaboration des règles du jeu et en réalisant une séance sur les rôles sociaux, j'ai développé leurs compétences langagières. Les élèves ont dû mobiliser leur langage tout en organisant leurs propos, en écoutant autrui et en respectant les règles de communication. Les sous-compétences retenues ici sont donc « Utiliser un langage clair et adapté aux capacités de compréhension des élèves » et « Intégrer dans son enseignement l'objectif de maîtrise par les élèves de la langue orale et écrite ».

Pour finir, ce mémoire a participé à la construction et au développement de la compétence P5 « **Évaluer les progrès et les acquisitions des élèves** ». J'ai tout d'abord réalisé une évaluation diagnostique afin de prendre conscience des compétences motrices à faire acquérir aux élèves lors de ma séquence. De plus, j'ai réalisé une évaluation sommative pour voir les progrès et les acquisitions de ces derniers. Dans le cadre de mon mémoire, j'ai également évalué les élèves sur le plan social notamment sur le respect des règles d'un jeu élaborées ensemble et sur l'intégration de deux rôles sociaux (arbitre et joueur). Cette évaluation m'a permis d'analyser si ma pratique enseignante a favorisé le développement de la socialisation primaire des élèves et le cas échéant, proposer une remédiation. Ces évaluations ont pu être réalisées grâce à des grilles d'observation et l'utilisation de la vidéo. Par ce moyen, j'ai donc fait appel aux sous compétences : « Construire et utiliser des outils permettant l'évaluation des besoins, des progrès et du degré d'acquisition des savoirs et des compétences » et « Analyser les réussites et les erreurs, concevoir et mettre en œuvre des activités de remédiation et de consolidation des acquis ».

Ainsi, au travers de ce mémoire, j'ai pu approfondir ma formation professionnelle en développant diverses compétences propres à l'enseignant et généralisées aux personnels de l'éducation nationale. Également, ce mémoire m'a beaucoup apporté sur le plan de la méthodologie de recherche. Effectivement, j'ai pu construire un outil (la grille d'observation) et m'appuyer sur la vidéo. L'analyse des observations par l'usage de la vidéo permet à un enseignant de prendre du recul sur sa pratique en observant les points positifs et négatifs de celle-ci. J'ai ainsi pu convoquer l'attendu de fin de formation A21 « Intègre une dimension évaluative à l'ensemble de son action en ayant le souci d'en mesurer l'efficacité ».

VIII) Conclusion

Durant l'intégralité de ce mémoire, je me suis questionnée sur le développement de la socialisation primaire et plus précisément sur l'intégration des règles de jeux et de rôles sociaux en éducation physique et sportive, m'amenant à établir la problématique suivante :

Comment l'enseignant peut-il faire pour favoriser le développement de la socialisation primaire des élèves de CE1 par l'intégration des règles de jeux et de rôles sociaux notamment arbitre et joueur dans les jeux collectifs en EPS ?

Pour répondre à cette dernière, j'ai mis en place une séquence portant sur les jeux collectifs avec ballons qui s'est déroulée sur douze séances. Celle-ci comportait une séance exclusivement réservée à la découverte des deux rôles sociaux choisis : arbitre et joueur (séance 2) afin que les élèves comprennent les caractéristiques de ces rôles pour favoriser l'intégration de ces derniers. Par ailleurs, pour favoriser l'intégration des règles des jeux proposés, j'ai choisi de faire participer les élèves à la construction de celles-ci après une première pratique sans règles du jeu imposées mais avec des règles de sécurité. Afin de constater si ma pratique avait eu un impact positif sur l'intégration des règles du jeu et des rôles sociaux, j'ai fait le choix d'utiliser des grilles d'observation contenant les règles du jeu émises avec les élèves, les caractéristiques de l'arbitre et celles du joueur mais également la vidéo. Ces grilles d'observation m'ont permis de récolter des données m'amenant à effectuer, dans un premier temps, une analyse individuelle pour ensuite réaliser une quantification au niveau de la classe pour voir si ma pratique avait favorisé le développement de la socialisation primaire des élèves par l'intégration des règles du jeu et des rôles sociaux d'arbitre et de joueur.

Tout d'abord, il ressort des analyses réalisées précédemment, que faire participer les élèves à l'élaboration des règles du jeu impacte positivement le développement de la socialisation primaire d'une majorité des élèves qui ont intégré les règles du jeu en les respectant. Néanmoins, on peut constater que les résultats de l'évaluation diffèrent d'un jeu à l'autre mais que durant la pratique d'un même jeu, certains élèves n'ayant pas respecté une ou plusieurs règles lors de la séance d'évaluation, les ont respectées quelques fois antérieurement ce qui montre que ma pratique a eu un léger impact sur leur socialisation

primaire sans une intégration optimale. De plus, aucun élève de la classe n'est en échec sur la compétence « Respecter les règles du jeu ». Ils sont tous en réussite que ce soit partielle ou totale. Cela met donc en évidence l'efficacité de la mise en oeuvre de ma pratique qui a contribué au développement de la socialisation primaire des élèves de cette classe par l'intégration des règles de jeux puisqu'ils ont été respectueux envers leurs camarades en évitant toute transgression de ces dernières. Ils ont ainsi intégré la valeur du respect, valeur essentielle dans la société dans laquelle un individu se développe mais aussi des normes et plus particulièrement ici un ensemble de règles de jeux.

Concernant le rôle de joueur, il en résulte des analyses qu'une grande partie des élèves de la classe a su assumer ce rôle en étant loyaux et respectueux envers leurs pairs. Les élèves en réussite partielle n'ont simplement pas su user de stratégies, les autres critères d'observation étant acquis. Cela permet de mettre en évidence que réaliser une séance préalable à la pratique sur le rôle social de joueur permet une bonne intégration de ce rôle ce qui favorise le développement de la socialisation primaire des élèves qui ont intégré de nouveau la valeur du respect mais aussi celle de la loyauté. De plus, la progression visible, notamment pour le critère « respecter ses coéquipiers », accentue le fonctionnement efficace de cette pratique. Néanmoins, celle-ci n'a pas eu un impact similaire au rôle de joueur pour le rôle d'arbitre, qui a été plus complexe à acquérir pour des élèves de CE1. En effet, un pourcentage d'élèves en réussite plus minime est apparu (58,3% pour le rôle d'arbitre contre 62,50% pour le rôle de joueur) et 16,70% des élèves étaient en échec concernant ce rôle. Ma pratique a donc permis à 58,3% des élèves de favoriser le développement de leur socialisation primaire par l'intégration de ce rôle puisqu'ils ont su assimiler des valeurs telles que la loyauté et le respect en faisant respecter les règles du jeu et compter les points sans tricher mais ils ont su également s'intégrer dans la classe en osant prendre la parole pour expliquer les fautes. Concernant les élèves en réussite partielle, ils ont eu des difficultés au niveaux de trois actions : « faire respecter les règles », « se faire respecter » et « expliquer les fautes oralement ». À celles-ci s'ajoute un manque d'attention pour les élèves en échec. L'efficacité de ma pratique reste donc à nuancer pour ce rôle. D'autres moyens pourraient être mis en place comme par exemple la différenciation pédagogique dans le nombre de règles à faire respecter pour favoriser davantage l'intégration de ce rôle.

Toutefois la réalisation de ce mémoire présente plusieurs limites.

Tout d'abord, le panel d'élèves. Le fonctionnement de ma pratique a pu être analysé sur une minorité d'élèves (24 élèves). Il aurait été plus intéressant de s'intéresser à plusieurs classes en proposant ma pratique à celles-ci pour obtenir des résultats plus représentatifs.

Une seconde limite renvoie à l'évaluation de la compétence « Respecter les règles du jeu ». Certains élèves, absents lors de la dernière séance portant sur le jeu « Les pompiers », n'ont bénéficié que d'une seule séance pour montrer qu'ils avaient les capacités ou non pour respecter toutes les règles d'un jeu et n'ont donc pas eu autant d'entraînements que les autres. Également pour ceux étant absents lors de la séance précédant l'évaluation de cette compétence. Cette limite est valable également pour le jeu « La passe à 5 » puisque certains élèves ont bénéficié de moins de temps d'entraînement que d'autres avant l'évaluation de la compétence. Les résultats peuvent donc être remis en cause pour ces derniers. Une troisième limite renvoie aux périodes de pratique des différents jeux. En effet, une longue pause est apparue de la période 2 à la période 3, dans la pratique du jeu « La passe à 5 » suite à de faibles températures et aux vacances scolaires. Cela a pu impacter mes données puisque l'apprentissage n'a pas été continu. Il aurait été plus pertinent de proposer un apprentissage régulier, sans interruption mais comme je ne disposais pas de gymnase, j'ai été contrainte de m'adapter. Enfin, nous pouvons relever des limites de temps de jeu. En effet, tous les joueurs dans le statut de défenseur n'ont pas eu le même temps de jeu à cause d'absentéistes. Je n'ai donc pas pu analyser chaque élève au même niveau dans le respect des règles du jeu spécifiques à ce statut puisqu'il est impossible pour un enseignant de permettre à chacun d'avoir le même temps de jeu en faisant une séance un grand nombre de fois sans provoquer leur découragement.

Pour terminer, cette pratique pourra être réinvestie dans ma future carrière professionnelle en corrigeant les points négatifs pour qu'elle soit utilisée de manière optimale. A l'avenir, je pourrais envisager d'enrichir mes recherches et mes expérimentations pédagogiques sur la socialisation primaire en me concentrant cette fois-ci sur les règles du jeu apportées par un enseignant. Cela me permettrait de comparer deux pratiques diverses dans l'intégration des règles d'un jeu afin de constater laquelle serait la plus favorable au développement de la socialisation primaire des élèves.

IX) Bibliographie et sitographie

Bibliographie :

- BORDIER, N., 2013, *La socialisation et l'autonomie en EPS*, Mémoire MEEF 1er degré, Orléans : IUFM d'Orléans.
- CAILLOIS, R., 1958, Définition, *Les jeux et les Hommes (Le masque et le vertige)* [en ligne], p. 13-24, URL : https://monoskop.org/images/4/41/Caillois_Roger_Les_jeux_et_les_hommes_1958.pdf. Consulté le 02 novembre 2021.
- CASTRA, M., 2013, Socialisation, *Sociologie* [en ligne], <http://journals.openedition.org/sociologie/1992>. Consulté le 18 octobre 2021
- DARMON, M., 2001, La socialisation, entre famille et école. Observation d'une classe de première année de maternelle, *Sociétés et Représentations*, 1, n°11, p. 515-538.
- DARNIS, F et LAFONT, L., 2016, Langage et construction de règles en jeux collectifs, *Recherches en éducation*, n°24, p.183-195.
- DE GRANDMONT N., 1995, *La pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, Montréal, Éditions Logiques, p.95-155
- DUBET, F. et MARTUCCELLI, D., 1996, Théories de la socialisation et définitions sociologiques de l'école, *Revue française de sociologie*, 4, n°37, p. 511-535.
- DURKHEIM E., 1922, *Éducation et Sociologie*, Paris, PUF, p.41-68.
- GARCIA-DEBANC, C., 2021, Dire de faire à des enfants : le rôle de l'architecture textuelle dans des textes injonctifs adressés aux enfants (règles de jeu et consignes scolaires), *Langages*, 1, n°221, p.23-36.
- GAUSSOT, L., 2002, Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité, *Spirale*, 4, n°24, p. 39-51.
- GAYET D., 1998, *École et socialisation - Le profil des écoliers de 8 à 12 ans*, Paris, Édition L'Harmattan, p.21-47.
- GROS, L. et Clerc, G., 2013, *L'utilisation de la vidéo et de la métacognition pour faciliter l'apprentissage en Éducation Physique et Sportive*, Mémoire MEEF 1er degré, Grenoble : IUFM de Grenoble.
- HERPIN, L., 2016, *La socialisation des enfants de toute petite et de petite section d'école maternelle à travers les jeux collectifs*, Mémoire MEEF 1er degré, Orléans : ESPE Centre Val de Loire.

- JOURDAIN, A. et NAULIN, S., 2011, Héritage et transmission dans la sociologie de Pierre Bourdieu, *Idées économiques et sociales*, 4, n°166, p. 6-14.
- JOURDAN, S., 2019, Faire coopérer les élèves en EPS pour favoriser leur autonomie in MÉARD, J. Éd, *Enseigner l'autonomie en EPS*, Paris, Éditions EP&S, p.47-54.
- MARCHIVE, A., 2007, Le rituel, la règle et les savoirs, *Ethnologie Française*, 4, vol.37, p.597-604.
- MÉARD, J., BERTONE, S., 1998, *L'autonomie de l'élève et l'intégration des règles en éducation physique*, Paris, PUF, p.157-167.
- OLKOWICZ, F. et ROUGER, C., 2012, *L'appropriation des règles en acrosport : l'autonomie au service des apprentissages*, Mémoire MEEF 1er degré, Grenoble : IUFM Grenoble.
- PIAGET J., 1932, *Le jugement moral*, Paris, PUF, p. 320-330.
- PIAGET, J., 1978, La classification des jeux et leur évolution à partir de l'apparition du langage, *La formation du symbole chez l'enfant* [en ligne], pp.110-153 https://www.fondationjeanpiaget.ch/fjp/site/textes/VE/JP45_FdS_chap5.pdf. Consulté le 5 novembre 2021.
- SANCHES-GONCALVES, E., 2021, *Les activités physiques, sportives, artistiques et empathie émotionnelle : le respect des règles du vivre ensemble chez des élèves de maternelle ?*, Mémoire MEEF 1er degré, Paris : INSPE de l'académie de Versailles.
- SAURY, J., 2015, Qu'est-ce que l'activité collective in ADE D., MASCRET N. Éd, *L'activité collective*, Paris, Édition EP&S, p. 11-29.
- VALLET, G., 2009, Corps et socialisation, *Idées économiques et sociales*, 4, n°158, p. 53-63.
- VANDAMME, J., 2014, *La socialisation par les sports collectifs en cycle 3*, Mémoire MEEF 1er degré, Villeneuve d'Ascq : ESPE Lille.
- VYGOTSKI, L.S., 1978, Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant, *Mind in society* [en ligne], p. 62-72, <http://www.ich-sciences.de/media/texte/leroledujeudans.PDF>. Consulté le 04 novembre 2021.

Sitographie :

- CAZENEUVE, J., Jeu : Le jeu dans la société, *Encyclopædia Universalis* [en ligne], <https://www.universalis.fr/encyclopedie/jeu-le-jeu-dans-la-societe/1-jeu-et-socialisation/>. Consulté le 05 novembre 2021.
- CNRTL, *jeu* [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/definition/jeu>. Consulté le 01 novembre 2021.
- DELIGNIÈRES, D., 1999, *Intentions éducatives et apprentissages effectifs en EPS* [en ligne], avril, <https://didierdelignieresblog.files.wordpress.com/2016/03/aiesep.pdf>. Consulté le 07 novembre 2021. (Il s'agit d'une conférence, plus précisément d'un colloque)
- HULIN, J.P., 2016, *Ressources pédagogiques* [en ligne], <https://iena77.circo.ac-creteil.fr/spip.php?article153>. Consulté le 10 septembre 2022.
- LAHIRE, B., SOCIALISATION, sociologie, *Encyclopaedia Universalis* [en ligne], <https://www.universalis.fr/encyclopedie/socialisation-sociologie/>. Consulté le 18 octobre 2021.
- LAHIRE, B. SOCIALISATION, sociologie, *Encyclopaedia Universalis* [en ligne] <https://www.universalis.fr/encyclopedie/socialisation-sociologie/1-socialisation-primaire-socialisation-secondaire/>. Consulté le 18 octobre 2021.
- LAROUSSE, *coopération* [en ligne], <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/cooperation/19056>. Consulté le 01 novembre 2021.
- LAROUSSE, *jeu* [en ligne], <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>. Consulté le 01 novembre 2021.
- LAROUSSE, *règle* [en ligne], <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/regle/67653>. Consulté le 05 mars 2022.
- LAROUSSE, *règlement* [en ligne], <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/reglement/67657>. Consulté le 05 mars 2022.
- LAROUSSE, *rôle* [en ligne], <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/role/69736>. Consulté le 09 mars 2022.
- LAROUSSE, *social* [en ligne], <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/social/73133>. Consulté le 27 avril 2022.

- LEROBERT, *collectif* [en ligne], <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/collectif>. Consulté le 07 décembre 2021.
- LEROBERT, *règle* [en ligne], <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/regle>. Consulté le 05 mars 2022.
- LEROBERT, *règlement* [en ligne], <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/reglement>. Consulté le 05 mars 2022.
- LEROBERT, *rôle* [en ligne], <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/role>. Consulté le 09 mars 2022.
- LEROBERT, *social* [en ligne], <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/social>. Consulté le 27 avril 2021.
- LES DÉFINITIONS, 2011, *rôle* [en ligne], <https://lesdefinitions.fr/role>. Consulté le 09 mars 2022.
- Ministère de l'Éducation Nationale, 2013, *Référentiel des compétences professionnelles des métiers du professorat et de l'éducation* [en ligne], BO n°30 du 25/07/2013, https://www.education.gouv.fr/bo/13/Hebdo30/MENE1315928A.htm?cid_bo=73066. Consulté le 28 novembre 2021.
- Ministère de l'Éducation Nationale, 2015, *Socle commun de connaissances, de compétences et de culture* [en ligne], BO n°17 du 23/04/2015, https://cache.media.education.gouv.fr/file/17/45/6/Socle_commun_de_connaissances_de_competences_et_de_culture_415456.pdf. Consulté le 28 novembre 2021.
- Ministère de l'Éducation Nationale, septembre 2015, *Ressources maternelle ; Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique ; Objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer* [en ligne], <https://eduscol.education.fr/document/13450/download>. Consulté le 12 février 2022.
- Ministère de l'Éducation Nationale, 2020, *Programme du cycle 2* [en ligne], BO n°31 du 30/07/2020, https://cache.media.eduscol.education.fr/file/A-Scolarite_obligatoire/24/5/Programme2020_cycle_2_comparatif_1313245.pdf. Consulté le 28 novembre 2021.
- Ministère de l'Éducation Nationale, 2020, *Programme du cycle 3* [en ligne], BO n°31 du 30/07/2020, https://cache.media.eduscol.education.fr/file/A-Scolarite_obligatoire/37/5/Programme2020_cycle_3_comparatif_1313375.pdf. Consulté le 28 novembre 2021.

- Ministère de l'Éducation Nationale, avril 2021, *Le règlement intérieur à l'école* [en ligne], <https://www.education.gouv.fr/le-reglement-interieur-l-ecole-7751>. Consulté le 05 mars 2022.
- Ministère de l'Éducation Nationale, 2021, *Programme d'enseignement de l'école maternelle* [en ligne], BO n°25 du 24/06/2021, <https://eduscol.education.fr/document/7883/download>. Consulté le 28 novembre 2021.

X) Annexes

10.1 - Fiches de préparation de séquence et de séances

Niveau : CE1	Titre de la séquence : La balle au capitaine		Nombre de séances : 12
Discipline : Éducation Physique et Sportive			
<p>Compétences en lien avec le socle commun de connaissances, de compétences et de culture :</p> <p>Domaine 1 : Des langages pour penser et communiquer</p> <ul style="list-style-type: none"> Développer sa motricité et construire un langage du corps : <ul style="list-style-type: none"> Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps <p>Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> S'approprié seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre <ul style="list-style-type: none"> Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. Apprendre à planifier son action avant de la réaliser <p>Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen</p> <ul style="list-style-type: none"> Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble <ul style="list-style-type: none"> Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements 			
<p>Attendus de fin de cycle travaillés (BO n°31 du 30/07/2020) :</p> <ul style="list-style-type: none"> S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples Connaître le but du jeu Reconnaître ses partenaires et ses adversaires 			
<p>Compétences de la séquence :</p> <ul style="list-style-type: none"> Acquérir des habiletés motrices : faire une passe, se démarquer Respecter les règles du jeu Comprendre et endosser les rôles d'arbitre et de joueur 			
<p>Situation de référence : La balle au capitaine</p> <p>Les objectifs de la séquence seront évalués dans la situation de référence suivante :</p> <ul style="list-style-type: none"> Organisation : 4 vs 4 (1 capitaine et 3 joueurs par équipe sur le terrain) Dimensions du terrain : 12 mètres sur 8 mètres But du jeu : Passer le ballon au capitaine qui doit le réceptionner dans les mains. Critère de réussite : marquer le plus de points Règles du jeu : <ul style="list-style-type: none"> Le porteur de balle ne peut pas se déplacer sur le terrain en ayant le ballon dans les mains. Il doit faire des passes à ses coéquipiers. Le capitaine doit rester dans sa zone, il peut se déplacer à l'intérieur de celle-ci. Le défenseur ne peut pas prendre le ballon des mains de son adversaire. Il ne doit pas y avoir de contact. L'équipe qui défend peut récupérer le ballon lors d'une sortie de balle faite par l'équipe adverse ou si ce dernier est intercepté par un défenseur. 			
Séance	Objectif(s)	Déroulement	
Séance 1 : Évaluation diagnostique (40 minutes)	- Amener l'élève à prendre conscience de ses performances	<p>Phase 1 : Échauffement (5 minutes)</p> <ul style="list-style-type: none"> Échauffement articulaire Courir 25 secondes - marcher 10 secondes - courir 25 secondes <p>Phase 2 : Corps de séance : découverte du jeu « La balle au capitaine » (30 minutes)</p> <ul style="list-style-type: none"> But du jeu : Passer le ballon au capitaine qui doit le réceptionner dans les mains Organisation : 6 vs 6 (1 capitaine et 5 joueurs par équipe) Critère de réussite : marquer le plus de points Dimensions des terrains : 12 m sur 8 m <p>Phase 3 : Retour au calme, ramassage de matériel et bilan de la séance (5 minutes)</p>	
Séance 2 : Découverte des rôles sociaux arbitre et joueur (35 minutes)	- Amener l'élève à comprendre ce qu'est un rôle social - Amener l'élève à comprendre les rôles sociaux d'arbitre et de joueur	<p>Phase 1 : Définition du rôle social (5 minutes)</p> <p>Phase 2 : Énoncer des rôles sociaux (5 minutes)</p> <p>Phase 3 : Déterminer les caractéristiques de l'arbitre (10 minutes)</p> <p>Phase 4 : Déterminer les caractéristiques du joueur (10 minutes)</p> <p>Phase 5 : Retour réflexif sur les apprentissages (5 minutes)</p>	
Séance 3 : Découverte du jeu « Les pompiers » (1h05)	- Amener l'élève à faire des passes situées entre les épaules et le bassin - Amener l'élève qui arbitre à compter les points - Amener l'élève à respecter les caractéristiques du rôle de joueur - Amener l'élève à élaborer des règles du jeu pour réguler les difficultés	<p>Phase 1 : Rappel des rôles sociaux par les élèves (5 minutes)</p> <p>Phase 2 : Explication du jeu « Les pompiers » et de la feuille de scores pour les arbitres (10 minutes)</p> <p>Phase 3 : Échauffement (5 minutes)</p> <ul style="list-style-type: none"> Échauffement articulaire Courir 25 secondes - marcher 10 secondes - courir 25 secondes Passes en binôme <p>Phase 4 : Corps de séance : découverte du jeu « Les pompiers » (35 minutes)</p> <ul style="list-style-type: none"> But du jeu : Déplacer tous ses ballons d'un panier à l'autre en se faisant des passes Organisation : 4 vs 4 (2 équipes s'affrontent et 1 équipe arbitre) Critère de réussite : avoir rempli son panier avant l'autre équipe Dimensions des terrains : 6 m sur 3 m <p>Phase 5 : Retour au calme et ramassage du matériel (5 minutes)</p> <p>Phase 6 : Bilan de la séance et création des règles du jeu (5 minutes)</p>	

<p>Séance 4 : Apprentissage de la passe (1 heure)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Amener l'élève à faire des passes situées entre les épaules et le bassin en ajustant sa force à la distance avec son coéquipier - Amener l'élève qui arbitre à compter les points - Amener l'élève à respecter les règles du jeu « Les pompiers » - Amener le joueur à respecter ses coéquipiers 	<p>Phase 1 : Rappel du jeu, des règles du jeu, des rôles sociaux et de la feuille de scores pour les arbitres par les élèves (10 minutes) Phase 2 : échauffement (5 minutes) => voir séance 3 Phase 3 : Corps de séance : jeu « Les pompiers » (40 minutes) <ul style="list-style-type: none"> - Même organisation - Dimension du terrain : 12m sur 3m puis 6m sur 3m (varier les distances entre joueurs) Phase 4 : Retour au calme, ramassage du matériel et bilan de séance (5 minutes)</p>
<p>Séance 5 : Consolider l'apprentissage de la passe (1h05)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Amener l'élève à consolider l'apprentissage de la passe en adaptant sa force en fonction de la distance avec son coéquipier - Amener l'élève arbitre à se déplacer sur le terrain pour faire respecter une règle du jeu et à consolider l'apprentissage « compter les points » - Amener le joueur à respecter ses coéquipiers - Amener l'élève à respecter les règles du jeu « Les pompiers » 	<p>Phase 1 : Rappel du jeu, des règles du jeu, des rôles sociaux et de la feuille de scores pour les arbitres par les élèves (10 minutes) Phase 2 : Explication du rôle d'arbitre : Expliquer aux élèves qu'ils vont devoir faire respecter une règle du jeu « Les pompiers » en binôme (5 minutes) Phase 3 : Échauffement (5 minutes) => voir séance 3 Phase 4 : Corps de séance : jeu « Les pompiers » (40 minutes) <ul style="list-style-type: none"> - Même organisation - Dimensions des terrains : 9m sur 3m puis 6m sur 3m (varier les distances entre joueurs) Phase 5 : Retour au calme et bilan de séance (5 minutes)</p>
<p>Séance 6 : Découverte du jeu « La passe à 5 » (1h30)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Amener l'élève à consolider l'apprentissage des passes à travers un nouveau jeu - Amener l'élève qui arbitre à se déplacer sur le terrain pour signaler les sorties de balle et à consolider l'apprentissage « compter les points » - Amener l'élève à élaborer des règles du jeu pour réguler les difficultés - Amener l'élève à assumer le rôle de joueur 	<p>Phase 1 : Rappel des rôles sociaux (5 minutes) Phase 2 : Explication du jeu « La passe à 5 » (5 minutes) Phase 3 : Explication du rôle des arbitres (5 minutes) <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer la feuille de scores pour les arbitres aux élèves - Expliquer qu'ils vont devoir signaler les sorties de balle Phase 4 : Échauffement (5 minutes) => voir séance 3 Phase 5 : Corps de séance : découverte du jeu « La passe à 5 » (55 minutes) <ul style="list-style-type: none"> - But du jeu : Faire 5 passes consécutives au sein de son équipe sans qu'un défenseur ne récupère le ballon. - Organisation : 4 vs 1 (2 équipes s'affrontent et 1 équipe arbitre) => 6 équipes de 4 joueurs - Les élèves de l'équipe qui défend passent chacun leur tour défendre (ils défendent 2 manches chacun). - Critère de réussite : faire 5 passes consécutives (attaquant) et récupérer le ballon (défenseur) - Dimension 12 m sur 8 m </p>
		<p>Phase 6 : Retour au calme et ramassage du matériel (5 minutes) Phase 7 : Bilan de la séance et création des règles (10 minutes)</p>
<p>Séance 7 : Apprentissage du démarquage (1h20)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Amener l'élève à se démarquer - Amener l'élève qui arbitre à faire respecter une règle du jeu, à expliquer oralement les fautes et à consolider l'apprentissage « compter les points » - Amener l'élève à respecter les règles du jeu « La passe à 5 » - Amener le joueur à respecter ses coéquipiers - Amener le joueur à faire une stratégie 	<p>Phase 1 : Rappel du jeu, des règles du jeu, des rôles sociaux et de la feuille de scores pour les arbitres par les élèves (10 minutes) Phase 2 : Explication du rôle des arbitres (5 minutes) <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer aux élèves que les arbitres vont devoir faire respecter une règle du jeu - Expliquer aux élèves qu'ils devront de nouveau signaler les sorties de balle Phase 3 : Échauffement (5 minutes) => voir séance 3 Phase 4 : Corps de séance : jeu « La passe à 5 » (55 minutes) <ul style="list-style-type: none"> - Même organisation que la séance 6 - Amener les élèves à se démarquer : expliquer comment l'élève doit faire pour se démarquer « Trouver une zone libre où il n'y a pas de défenseur pour que votre coéquipier puisse vous faire une passe » ; « Il faut sortir de l'ombre de l'adversaire pour trouver le soleil » Phase 5 : Retour au calme, ramassage du matériel et bilan de séance (5 minutes)</p>
<p>Séance 8 : Consolider l'apprentissage du démarquage (1h25)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Amener l'élève à consolider l'apprentissage du démarquage - Amener l'élève qui arbitre à faire respecter une règle du jeu et à expliquer oralement les fautes - Amener l'élève à respecter les règles du jeu « La passe à 5 » - Amener le joueur à respecter ses coéquipiers - Amener le joueur à faire une stratégie 	<p>Phase 1 : Rappel du jeu, des règles du jeu, des rôles sociaux et de la feuille de scores pour les arbitres par les élèves (10 minutes) Phase 2 : Explication du 4 vs 2 (5 minutes) Phase 3 : Explication du rôle d'arbitre (5 minutes) <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer aux élèves que les arbitres vont devoir faire respecter une règle du jeu - Expliquer aux élèves qu'ils devront de nouveau signaler les sorties de balle Phase 4 : Échauffement (5 minutes) => voir séance 3 Phase 5 : Corps de séance : jeu « La passe à 5 » (55 minutes) <ul style="list-style-type: none"> - Organisation : 4 vs 2 - Amener les élèves à se démarquer : expliquer comment l'élève doit faire pour se démarquer « Trouver une zone libre où il n'y a pas de défenseur pour que votre coéquipier puisse vous faire une passe » ; « Il faut sortir de l'ombre de l'adversaire pour trouver le soleil » Phase 6 : Retour au calme, ramassage du matériel et bilan de séance (5 minutes)</p>
<p>Séances 9 : Consolider l'apprentissage du démarquage (1h25)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Amener l'élève à consolider l'apprentissage du démarquage - Amener l'élève qui arbitre à faire respecter deux règles du jeu et à expliquer oralement les fautes - Amener l'élève à respecter les règles du jeu « La passe à 5 » 	<p>Phase 1 : Rappel du jeu, des règles du jeu, des rôles sociaux et de la feuille de scores pour les arbitres par les élèves (10 minutes) Phase 2 : Explication du 4 vs 3 (5 minutes) Phase 3 : Explication du rôle d'arbitre (5 minutes) <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer aux élèves que les arbitres vont devoir faire respecter deux règles du jeu - Expliquer aux élèves qu'ils devront de nouveau signaler les sorties de balle Phase 4 : Échauffement (5 minutes) => voir séance 3</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Amener le joueur à faire une stratégie 	<p>Phase 5 : Corps de séance : jeu « La passe à 5 » (55 minutes)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organisation : 4 vs 3 - Amener les élèves à se démarquer : expliquer comment l'élève doit faire pour se démarquer « Trouver une zone libre où il n'y a pas de défenseur pour que votre coéquipier puisse vous faire une passe » ; « Il faut sortir de l'ombre de l'adversaire pour trouver le soleil » <p>Phase 6 : Retour au calme, ramassage du matériel et bilan de séance (5 minutes)</p>
Séance 10 : Consolider l'apprentissage du démarquage (1h15)	<ul style="list-style-type: none"> - Amener l'élève à consolider l'apprentissage du démarquage - Amener l'élève qui arbitre à faire respecter deux règles du jeu et à expliquer oralement les fautes - Amener l'élève à respecter les règles du jeu « La passe à 5 » - Amener le joueur à faire une stratégie 	<p>Phase 1 : Rappel du jeu, des règles du jeu, des rôles sociaux, de la feuille de scores pour les arbitres par les élèves et du rôle des arbitres (10 minutes)</p> <p>Phase 2 : Échauffement (5 minutes) => voir séance 3</p> <p>Phase 3 : Corps de séance : jeu « La passe à 5 » (55 minutes)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organisation : 4 vs 3 - Amener les élèves à se démarquer : expliquer comment l'élève doit faire pour se démarquer « Trouver une zone libre où il n'y a pas de défenseur pour que votre coéquipier puisse vous faire une passe » ; « Il faut sortir de l'ombre de l'adversaire pour trouver le soleil » <p>Phase 4 : Retour au calme, ramassage du matériel et bilan de séance (5 minutes)</p>
Séance 11 : Entraînement au jeu La balle au capitaine (1h10)	<ul style="list-style-type: none"> - Amener l'élève à consolider ses apprentissages moteurs : faire des passes et se démarquer - Amener l'élève arbitre à faire respecter deux règles du jeu et à les expliquer oralement - Amener l'élève à respecter les règles du jeu « La balle au capitaine » - Amener le joueur à faire une stratégie 	<p>Phase 1 : Rappel des rôles sociaux (5 minutes)</p> <p>Phase 2 : Rappel du jeu « La balle au capitaine » et des règles du jeu (5 minutes)</p> <p>Phase 3 : Explication du rôle d'arbitre (5 minutes)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer aux élèves la nouvelle feuille de scores - Expliquer aux élèves que les arbitres vont devoir faire respecter deux règles du jeu et signaler les sorties de balle <p>Phase 4 : Échauffement (5 minutes) => voir séance 3</p> <p>Phase 5 : Corps de séance : jeu « La balle au capitaine » (45 minutes)</p> <ul style="list-style-type: none"> - But du jeu : Passer le ballon au capitaine qui doit le réceptionner dans les mains - Organisation : 4 vs 4 (1 capitaine et 3 joueurs par équipe) - Critère de réussite : marquer le plus de points - Dimensions des terrains : 12 m sur 8 m <p>Phase 6 : Retour au calme, ramassage du matériel et bilan de la séance (5 minutes)</p>
Séance 12 : Évaluation (1h15)	<ul style="list-style-type: none"> - Amener l'élève à acquérir des habiletés motrices (faire une passe, se démarquer) - Amener l'élève à comprendre et endosser les rôles d'arbitre et de joueur - Amener l'élève à respecter les règles du jeu « La balle au capitaine » 	<p>Phase 1 : Rappel des rôles sociaux, du jeu la balle au capitaine et des règles du jeu (10 minutes)</p> <p>Phase 2 : Explication du tournoi (5 minutes)</p> <p>Phase 3 : Explication du rôle d'arbitre (5 minutes)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer la nouvelle feuille de scores - Expliquer aux élèves que les arbitres vont devoir faire respecter deux règles du jeu et signaler les sorties de balle <p>Phase 4 : Échauffement (5 minutes) => voir séance 3</p> <p>Phase 5 : Corps de séance : jeu « La balle au capitaine » (45 minutes)</p> <p>Même organisation que la séance 11 (4 vs 4) sous forme de tournoi</p> <p>Phase 6 : Retour au calme, ramassage de matériel et bilan de la séance (5 minutes)</p>

FICHE DE PREPARATION	
<i>Évaluation diagnostique</i>	
Enseignement : Éducation physique et sportive : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.	
Séquence : La balle au capitaine	Place de la séance dans la séquence : 1/12
Attendus de fin de cycle travaillés (BO 30 juillet 2020) : <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples - Connaître le but du jeu - Reconnaître ses partenaires et ses adversaires 	Compétences de la séquence : <ul style="list-style-type: none"> - Acquérir des habiletés motrices : faire une passe, se démarquer - Respecter les règles du jeu - Comprendre et endosser les rôles d'arbitre et de joueur
Objectif(s) de la séance : <ul style="list-style-type: none"> - Amener l'élève à prendre conscience de ses performances 	Objectif(s) langagier(s) : <ul style="list-style-type: none"> - Amener l'élève à écouter attentivement et à comprendre le but du jeu - Amener l'élève à organiser son propos
Pré-requis : <ul style="list-style-type: none"> - Savoir ce qu'est une passe - Savoir ce qu'est un adversaire et un coéquipier 	
Contribution de cet enseignement au socle commun de connaissances, de compétences et de culture : domaines 1, 2 et 3	
Cycle 2 Niveau de classe : CE1	Période de l'année scolaire : 1 Moment de la journée : après-midi Durée : 40 minutes
Ressources/matériel : <ul style="list-style-type: none"> - Des ballons de basket - Des chasubles - Des plots - Des sifflets 	

DEROULEMENT				
Modalité(s) de travail	Phase(s) (durée)	Activités de l'enseignant :	Activités de l'élève :	Différenciation pédagogique possible
Classe entière	Phase 1 : Échauffement (5 minutes) - Échauffement articulaire - Courir 25 secondes - marcher 10 secondes - courir 25 secondes	Donner les consignes : « Nous allons échauffer nos muscles et nos articulations. Vous allez faire comme moi. » « Vous allez maintenant courir autour du terrain de football. Au 1er coup de sifflet, vous marcherez autour du terrain puis au second coup de sifflet vous devrez courir à nouveau autour du terrain. »	- Écouter les consignes - S'échauffer - Courir - Marcher	
Équipes	Phase 2 : Corps de séance Découverte du jeu la balle au capitaine (30 minutes)	Expliquer le jeu + faire un exemple : « Vous allez jouer au jeu la balle au capitaine. Qui connaît ce jeu ? » « Vous allez vous affronter par équipe. Le but du jeu est de lancer le ballon au capitaine qui doit le rattraper pour gagner un point. L'équipe qui a le plus de points à la fin du jeu gagne. Le joueur qui possède le ballon n'a pas le droit de marcher avec la balle dans les mains. Il doit faire des passes à ses coéquipiers. Les joueurs qui n'ont pas le ballon, vous aurez le droit de vous déplacer sur tout le terrain. L'équipe qui n'a pas le ballon doit essayer d'attraper le ballon lorsque son adversaire fait une passe ou lorsque le ballon tombe à terre c'est-à-dire quand l'adversaire n'a plus le ballon dans les mains. On ne doit donc pas prendre le ballon des mains de l'un de ses camarades. Le capitaine, lui, a le droit de se déplacer dans sa zone qui se situe derrière les plots. Lorsque le ballon sort du terrain de jeu, il est donné à l'équipe adverse. Vous allez jouer pendant 3 minutes. » Critère de réussite : marquer le plus de points Faire reformuler aux élèves le but du jeu et les règles du jeu	- Expliquer le jeu - Écouter l'explication du jeu - Reformuler le but du jeu et les règles du jeu - Jouer au jeu la balle au capitaine	Étayage verbal : reformuler les propos des élèves
		Rappeler les règles de sécurité : - Ne pas jeter le ballon dans le visage de l'un de ses camarades - Ne pas jeter fort le ballon dans son camarade dans l'idée de lui faire mal - Ne pas pousser son camarade Préparer le terrain : 12m sur 8m Faire les équipes et les placer sur les terrains : 4 équipes de 6 joueurs Chronométrer les temps de jeu : - 3 minutes de jeu - Faire jouer les élèves au moins 6 fois pour qu'ils passent tous au rôle de capitaine - Faire jouer deux autres équipes l'une contre l'autre Observer et évaluer les élèves à l'aide d'une grille d'observation		
Classe entière	Phase 3 : Retour au calme Ramassage du matériel et bilan de la séance (5 minutes)	Donner des consignes « Chaque équipe ramasse le matériel qui se trouve sur son terrain de jeu en marchant et le range dans le hall. Une fois que le matériel est rangé vous venez vous asseoir au centre du terrain de football pour faire un bilan de la séance. »	- Écouter les consignes - Ramasser le matériel - Écouter le bilan	
<p>Bilan de la séance : Le jeu était inconnu des élèves. Il aurait donc été préférable de faire une phase de familiarisation avant la situation d'évaluation diagnostique pour poser le cadre. Pour cette séance, j'ai été contrainte d'ajuster les équipes car ce jour là il y avait 3 absents. J'ai donc dû construire 3 équipes de 5 élèves et 1 équipe de 6 élèves (1 élève était le joker : il devait tenir avec l'équipe qui possédait le ballon). J'ai rencontré de grandes difficultés pour observer tous les élèves avec la grille d'observation à cause des nombreux critères que je m'étais imposée et du nombre d'élèves par équipe. De plus, je n'ai pas pu faire passer 6 fois les élèves pour qu'ils passent tous capitaine à cause du manque de temps. J'ai été trop ambitieuse dans ma fiche de préparation. C'est pourquoi, pour l'évaluation sommative, je baisserai le temps de jeu à 2 minutes. Durant cette séance, ma tutrice de stage et moi-même avons observé 2 équipes chacune. Nous avons pu voir que, dans la globalité, les élèves faisaient des passes qui n'étaient pas précises. Ils avaient du mal à rattraper le ballon lorsqu'une passe leur était faite. De plus, j'ai pu observer un effet de grappe dû au fait que les élèves n'arrivaient pas à se démarquer. Les objectifs de la séance ont été atteints puisque les élèves ont pu prendre conscience de leurs performances par le retour réflexif que j'ai mené à la fin de la séance. Nous avons relevé ensemble les points forts et les points faibles du groupe-classe.</p>				

FICHE DE PREPARATION

Découverte des rôles sociaux d'arbitre et de joueur

Enseignement : Éducation physique et sportive : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Séquence : La balle au capitaine

Place de la séance dans la séquence : 2/12

Compétence(s) travaillée(s) (BO 30 juillet 2020) :

- Assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

Compétences de la séquence :

- Acquérir des habiletés motrices : faire une passe, se démarquer
- Respecter les règles du jeu
- Comprendre et endosser les rôles d'arbitre et de joueur

Objectif(s) de la séance :

- Amener l'élève à comprendre ce qu'est un rôle social
- Amener l'élève à comprendre les rôles sociaux d'arbitre et de joueur

Objectif(s) langagier(s) :

- Amener l'élève à s'exprimer dans un langage oral correct et précis en respectant les règles de communication
- Amener l'élève à organiser son propos
- Amener l'élève à développer son lexique : joueur, arbitre, rôle social

Pré-requis :

- Connaître quelques rôles sociaux

Contribution de cet enseignement au socle commun de connaissances, de compétences et de culture : domaines 1 et 3

Cycle 2

Niveau de classe : CE1

Période de l'année scolaire : 1

Moment de la journée : après-midi

Durée : 35 minutes

Ressources/matériel :

- Feuilles pour les traces écrites

DEROULEMENT

Modalité(s) de travail	Phase(s) (durée)	Activités de l'enseignant :	Activités de l'élève :	Différenciation pédagogique possible
Classe entière	Phase 1 : Définition du rôle social (5 minutes)	Donner une consigne, écouter les élèves et les aider à définir le rôle social : « Aujourd'hui l'un des objectifs est de comprendre ce qu'est un rôle social car cette année, vous allez devoir en assumer dans des jeux collectifs en EPS. Qui sait ce qu'est un rôle social ? » <i>Élément de réponse attendu : Un rôle social est une responsabilité qu'une personne doit assumer dans un groupe et qui va lui permettre de s'intégrer dans ce groupe.</i> « Qui peut reformuler avec ses mots la définition du rôle social ? » Écrire la définition reformulée par l'élève sur une feuille	- Écouter la consigne - Définir ce qu'est un rôle social - Reformuler la définition	Étayage verbal : reformuler les propos des élèves
Classe entière	Phase 2 : Énoncer des rôles sociaux (5 minutes)	Donner une consigne, écouter les élèves et les aider à trouver des rôles sociaux : « Vous allez assumer des rôles sociaux dans des jeux collectifs cette année. Qui pourrait me donner des noms de rôles sociaux que l'on pourrait assumer dans les jeux collectifs ? »	- Écouter la consigne - Trouver des rôles sociaux	Étayage Donner un exemple : le coach
Classe entière	Phase 3 : Déterminer les caractéristiques de l'arbitre (10 minutes)	Donner une consigne, aider les élèves à trouver les caractéristiques d'un arbitre et prendre des notes sous forme de dictée à l'adulte de ce qu'ils disent : « Cette année, vous allez apprendre à assumer deux rôles sociaux : le rôle d'arbitre et le rôle de joueur. Je vais vous lancer un premier défi, vous allez devoir me trouver quel est le rôle de l'arbitre, c'est-à-dire ce que l'arbitre doit faire. » « J'aimerais maintenant que vous me disiez comment l'arbitre doit se comporter pour respecter son rôle. »	- Écouter la consigne - Déterminer le rôle d'un arbitre et le comportement qu'il doit adopter	Étayage verbal : reformuler les propos des élèves
Classe entière	Phase 4 : Déterminer les caractéristiques du joueur (10 minutes)	Donner une consigne, aider les élèves à trouver les caractéristiques d'un joueur et prendre des notes sous forme de dictée à l'adulte de ce qu'ils disent : « Maintenant, vous allez devoir trouver le rôle du joueur, c'est-à-dire ce qu'il doit faire. » « J'aimerais que vous me disiez comment un joueur doit se comporter pour respecter son rôle. » « Qu'avez-vous appris aujourd'hui ? »	- Écouter la consigne - Déterminer le rôle d'un joueur et le comportement qu'il doit avoir	Étayage verbal : reformuler les propos des élèves
Classe entière	Phase 5 : Retour réflexif (5 minutes)		Expliquer ce qu'ils ont appris	Étayage verbal : reformuler les propos des élèves

Bilan de la séance :

Les élèves ne savaient pas ce que signifiait un rôle social. J'ai donc dû leur apporter moi-même la définition pour qu'ils puissent ensuite trouver des exemples de rôles sociaux. Pour les aider à trouver des rôles sociaux, j'ai donné l'exemple du coach comme prévu sur ma fiche de préparation en différenciation. Ce dernier a permis aux élèves de mieux comprendre la définition. Ils ont ensuite su me donner le rôle d'arbitre par eux-mêmes. Concernant les autres rôles sociaux, je leur ai posé des questions, donné des caractéristiques pour les amener à les trouver. Ils ont réussi à trouver le rôle de joueur et d'observateur. Les élèves ont eu du mal à trouver le rôle de joueur. Ils pensaient plutôt à des statuts tels que gardien ou encore attaquant. Enfin, pour les caractéristiques du joueur et de l'arbitre, de nombreuses questions ont été posées aux élèves pour les guider. J'ai senti les élèves motivés pour trouver les caractéristiques de ces rôles. Par les reformulations et le retour réflexif, j'ai pu constater qu'ils avaient compris ce que nous avions travaillé. Les objectifs de la séance ont donc été atteints.

FICHE DE PREPARATION

Découverte du jeu « Les pompiers »

Enseignement : Éducation physique et sportive : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Séquence : La balle au capitaine		Place de la séance dans la séquence : 3/12		
Attendus de fin de cycle travaillés (BO 30 juillet 2020) : - S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples - Connaître le but du jeu - Reconnaître ses partenaires et ses adversaires		Compétences de la séquence : - Acquérir des habiletés motrices : faire une passe, se démarquer - Respecter les règles du jeu - Comprendre et endosser les rôles d'arbitre et de joueur		
Objectif(s) de la séance : - Amener l'élève à faire des passes situées entre les épaules et le bassin - Amener l'élève qui arbitre à compter les points - Amener l'élève à respecter les caractéristiques du rôle de joueur - Amener l'élève à élaborer des règles du jeu pour réguler les difficultés		Objectif(s) langagier(s) : - Amener l'élève à écouter attentivement et à comprendre le but du jeu - Amener l'élève à s'exprimer dans un langage oral correct et précis en respectant les règles de communication - Amener l'élève à organiser son propos		
Pré-requis : - Savoir ce qu'est une passe - Savoir ce qu'est un arbitre, un joueur				
Contribution de cet enseignement au socle commun de connaissances, de compétences et de culture : domaines 1, 2 et 3				
Cycle 2 Niveau de classe : CE1		Période de l'année scolaire : 1 Moment de la journée : après-midi Durée : 1h05		
Ressources/matériel : - 20 ballons de basket, 24 chasubles - Des plots - Des cartons pour représenter les paniers - 2 sifflets pour les enseignantes - Feuilles de scores pour les arbitres				
DEROULEMENT				
Modalité(s) de travail	Phase(s) (durée)	Activités de l'enseignant :	Activités de l'élève :	Différenciation pédagogique possible
Classe entière (En classe)	Phase 1 : Rappel des rôles sociaux (5 minutes)	Poser des questions et donner des consignes : « Qui peut rappeler à ses camarades les rôles sociaux que nous avons travaillés jeudi dernier ? » « Quel est le rôle de l'arbitre ? Comment doit-il se comporter ? » « Quel est le rôle du joueur ? Comment doit-il se comporter ? »	- Écouter les consignes - Rappeler les rôles sociaux, les caractéristiques de l'arbitre et du joueur	- Étayage verbal : reformuler les propos des élèves - Référents
Classe entière (En classe)	Phase 2 : Explication du jeu « Les pompiers » et de la feuille de scores pour les arbitres (10 minutes)	Expliquer le jeu : « Vous allez jouer au jeu « Les pompiers ». Vous allez vous affronter par équipe. Le but du jeu est de déplacer tous ses ballons d'un panier à l'autre en se faisant des passes. Le jeu se termine lorsqu'une équipe met tous ses ballons en premier dans son panier. Elle marque un point. Lorsque vous serez sur le terrain, en train de jouer, vous assumerez le rôle de joueur. Vous devrez donc vous souvenir comment doit se comporter le joueur et que doit-il faire. Vous allez aussi pendant cette séance assumer le rôle d'arbitre. » Critère de réussite : avoir rempli son panier avant l'autre équipe Expliquer la feuille de scores pour les arbitres + faire un exemple : Les arbitres devront compter les points. Je vais vous donner une feuille sur laquelle vous allez devoir dessiner des ronds représentant les ballons mis dans le panier par chaque équipe à la fin d'une manche et entourer le score à chaque manche. Faites bien attention, un point est marqué lorsqu'une équipe a placé tous ses ballons dans son panier en premier. Enfin, vous devrez écrire le score total à la fin de la rencontre. »	- Écouter l'explication du jeu et de la feuille de scores pour les arbitres	

Classe entière	Phase 3 : Échauffement (5 minutes) - Échauffement articulaire - Courir 25 secondes - marcher 10 secondes - courir 25 secondes - Passes en binôme	Donner les consignes : « Nous allons échauffer nos muscles et nos articulations. Vous allez faire comme moi. » « Vous allez courir autour du terrain de football. Au premier coup de sifflet, vous marcherez autour du terrain. Au deuxième coup de sifflet, vous devrez courir à nouveau. » « Vous allez maintenant vous entraîner à vous faire des passes à la main. À votre avis, où doit-on viser pour faire une passe à son camarade pour qu'il puisse rattraper facilement le ballon ? ». <i>Élément de réponse attendue : Pour qu'un joueur rattrape facilement le ballon, il faut essayer de viser entre ses épaules et son bassin.</i> « Mettez-vous par deux, je vais vous donner un ballon et vous allez vous faire des passes. »	- Écouter les consignes - S'échauffer - Courir - Marcher - Expliquer comment faire une passe - Se faire des passes	Étayage verbal : reformuler les propos des élèves
Équipes	Phase 4 : Corps de séance Découverte du jeu « Les pompiers » (35 minutes)	Faire reformuler le but du jeu aux élèves + faire un exemple « Qui peut reexpliquer le jeu à ses camarades ? » Rappeler les règles de sécurité Faire les équipes : 6 équipes de 4 joueurs. 2 équipes s'affronteront par terrain et 1 équipe arbitrera à chaque terrain (deux arbitres observeront une équipe et deux autres observeront la deuxième équipe). Préparer les terrains : 6m sur 3m Observer les élèves pour voir s'ils respectent bien les rôles et remplir la grille d'observation. Relever les difficultés qu'ils rencontrent sur un carnet de notes pour créer les règles avec les élèves	- Reformuler le but du jeu - Assumer le rôle d'arbitre - Assumer le rôle de joueur	Étayage verbal : reformuler les propos des élèves
Classe entière	Phase 5 : Retour au calme Ramassage du matériel (5 minutes)	Donner des consignes : « Chaque équipe ramasse le matériel qui se trouve sur son terrain de jeu en marchant et le range dans le hall. Une fois que le matériel est rangé vous venez vous asseoir au centre du terrain de football pour vous reposer. »	- Écouter les consignes - Ramasser le matériel	
Classe entière (en classe)	Phase 6 : Bilan de la séance et création des règles du jeu (5 minutes)	Donner des consignes : « Avez-vous aimé le jeu ? Avez-vous rencontré des difficultés pour jouer ? » « Je vous ai observés durant le jeu et j'ai pu constater que vous aviez rencontré des difficultés c'est pourquoi j'aimerais que nous créions ensemble des règles du jeu pour la prochaine séance. » Poser des questions aux élèves pour faire émerger des règles	- Écouter les consignes - Proposer des règles	Étayage verbal : reformuler les propos des élèves
<p>Bilan de la séance :</p> <p>La séance s'est bien déroulée malgré le non respect du temps de séance qui a duré 1h20 (non prise en compte du temps d'installation du matériel, de l'explication des consignes et peu de temps prévu pour la création des règles qui a duré environ 10 minutes). Durant la séance, j'ai dû réajuster le nombre de ballons par équipe à cause des absences (un ballon supplémentaire pour les équipes de 3 joueurs). J'ai omis de faire reformuler aux élèves le but du jeu et l'explication de la feuille de scores. J'ai décidé de placer les élèves en co-arbitrage par 2 pour les équipes de 4 élèves et par 3 pour celles de 3 élèves afin de ne pas laisser un élève arbitrer seul. Cependant, une élève m'a demandé si elle pouvait arbitrer seule car elle se sentait en capacité, j'ai bien évidemment accepté.</p> <p>Les élèves qui arbitraient ont dans l'ensemble su compter les points. Certains élèves ont eu besoin d'aide de ma part et de celle de leur binôme pour remplir les feuilles de scores. Ainsi, l'objectif « Amener l'élève qui arbitre à compter les points » a été atteint pour quelques élèves, pour d'autres avec étayage, certains sont en cours d'acquisition et d'autres ne l'ont pas encore acquis. C'est pourquoi ce dernier restera un objectif pour la prochaine séance. Pour la case score, je me suis aperçue, lors de mon analyse de données, qu'aucun élève ne l'avait remplie. J'ai donc réfléchi et chercher une solution à ce problème et je me suis rendue compte que j'ai oublié de leur expliquer cette case. Je devrais donc, pour la prochaine séance, évoquer et expliquer cette case aux élèves.</p> <p>Concernant la création des règles du jeu, les élèves ont expliqué des difficultés qu'ils ont rencontrées ce qui a permis de penser comment agencer le terrain de jeu la prochaine fois (mettre un carton à côté du dernier joueur pour éviter de jeter le ballon dans ce dernier) car lorsqu'ils jetaient fort le ballon, le carton basculait et les ballons tombaient. Cela permettrait aux joueurs de perdre moins de temps. Pour les règles, j'ai beaucoup égayé et proposé les difficultés que j'ai pu observer en posant des questions aux élèves. Ainsi, l'objectif « Amener l'élève à élaborer des règles du jeu pour réguler les difficultés » a été atteint avec étayage de ma part.</p> <p>L'objectif « Amener l'élève à faire des passes situées entre les épaules et le bassin », n'est pas acquis pour une grande partie des élèves. En effet, beaucoup d'élèves ne contrôlaient par leur force et tirer trop fort ce qui faisait que le ballon n'arrivait pas à destination. C'est pourquoi, pour remédier à cette difficulté, je vais agir sur une variable didactique qui est la distance entre joueurs pour que les élèves ajustent leur force.</p> <p>Enfin, j'ai pu constater que l'objectif « Amener l'élève à respecter les caractéristiques du rôle de joueur » n'est pas acquis complètement pour tous les élèves puisque certains ne respectent toujours pas leurs coéquipiers. C'est pourquoi, je vais, pour la prochaine séance, concentrer mon objectif sur le respect des coéquipiers.</p>				

FICHE DE PREPARATION

Apprentissage de la passe

Enseignement : Éducation physique et sportive : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Séquence : La balle au capitaine

Place de la séance dans la séquence : 4/12

Attendus de fin de cycle travaillés (BO 30 juillet 2020) :

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples
- Connaître le but du jeu
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires

Compétences de la séquence :

- Acquérir des habiletés motrices : faire une passe, se démarquer
- Respecter les règles du jeu
- Comprendre et endosser les rôles d'arbitre et de joueur

Objectif(s) de la séance :

- Amener l'élève à faire des passes situées entre les épaules et le bassin en ajustant sa force à la distance avec son coéquipier
- Amener l'élève qui arbitre à compter les points
- Amener l'élève à respecter les règles du jeu « Les pompiers »
- Amener le joueur à respecter ses coéquipiers

Objectif(s) langagier(s) :

- Amener l'élève à écouter attentivement et à comprendre le but du jeu
- Amener l'élève à s'exprimer dans un langage oral correct et précis en respectant les règles de communication
- Amener l'élève à organiser son propos

Pré-requis :

- Savoir ce qu'est une passe
- Savoir ce qu'est un arbitre, un joueur
- Connaître les règles du jeu « Les pompiers »

Contribution de cet enseignement au socle commun de connaissances, de compétences et de culture : domaines 1, 2 et 3

Cycle 2

Niveau de classe : CE1

Période de l'année scolaire : 1

Moment de la journée : après-midi

Durée : 1 heure

Ressources/matériel :

- 20 ballons de basket, 24 chasubles
- Des plots
- Des cartons pour représenter les paniers
- 2 sifflets pour les enseignantes
- Feuilles de scores pour les arbitres

DEROULEMENT

Modalité(s) de travail	Phase(s) (durée)	Activités de l'enseignant :	Activités de l'élève :	Différenciation pédagogique possible
Classe entière (En classe)	Phase 1 : Rappel du jeu, des règles du jeu, des rôles sociaux et de la feuille de scores pour les arbitres (10 minutes)	<p>Poser des questions et donner des consignes :</p> <p>« Qui peut me rappeler le jeu auquel vous avez joué en EPS la semaine dernière et les règles que nous avons créées jeudi dernier ? »</p> <p>« Qui peut me rappeler les rôles que vous devez assumer dans le jeu et les caractéristiques de chaque rôle ? »</p> <p>Insister sur le respect des coéquipiers qui n'a pas été totalement respecté</p> <p>« Qui peut me rappeler comment fonctionne la feuille de scores des arbitres ? Qu'est-ce que l'arbitre doit faire ? »</p> <p>Expliquer la case « score final » aux élèves + faire un exemple</p> <p>« Il y a une case que j'ai oubliée de vous expliquer la dernière fois : la case score final. Dans cette case, j'aimerais que vous notiez le résultat de la rencontre. Vous devrez donc additionner les points de chaque équipe et noter le résultat. »</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Écouter les consignes - Rappeler le fonctionnement du jeu et les règles du jeu - Rappeler les rôles sociaux d'arbitre et de joueur et leurs caractéristiques - Rappeler comment fonctionne la feuille de scores 	<ul style="list-style-type: none"> - Étayage verbal : reformuler les propos des élèves - Référents
Classe entière	Phase 2 : Échauffement (5 minutes) - Échauffement articulaire - Courir 25 secondes - marcher 10 secondes - courir 25 secondes - Passes en binôme	<p>Donner les consignes :</p> <p>« Nous allons échauffer nos muscles et nos articulations. Vous allez faire comme moi. »</p> <p>« Vous allez courir autour du terrain de football. Au premier coup de sifflet, vous marcherez autour du terrain. Au deuxième coup de sifflet, vous devrez courir à nouveau. »</p> <p>« Vous allez maintenant vous entraîner à vous faire des passes à la main. Qui peut me rappeler comment faire une passe à son camarade pour qu'il puisse rattraper facilement le ballon ? ».</p> <p>« Mettez-vous par deux, je vais vous donner un ballon et vous allez vous faire des passes pendant 2 minutes. »</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Écouter les consignes - S'échauffer - Courir - Marcher - Se faire des passes - Rappeler comment faire une passe 	Étayage verbal : reformuler les propos des élèves

Équipes	Phase 3 : Corps de séance Jeu « Les pompiers » (40 minutes)	<p>Faire rappeler aux élèves le fonctionnement du jeu « Les pompiers »</p> <p>Expliquer aux élèves que pour cette séance il y aura des variables « J'ai pu observer lors de la dernière séance que vous aviez compris comment faire une passe mais que certains tiraient encore trop fort ce qui faisait que son coéquipier ne pouvait pas la rattraper. C'est pourquoi, aujourd'hui je vais varier les distances. Pour les deux premières manches, vous serez à 4m de vos coéquipiers puis ensuite à 2m donc il faudra que vous adaptiez votre force pour que votre coéquipier attrape le ballon. Pour que vous repérez la distance, je mettrai des plots. »</p> <p>Faire rappeler aux élèves les règles du jeu et de sécurité</p> <p>Faire les équipes : 6 équipes de 4 joueurs. 2 équipes s'affronteront par terrain et 1 équipe arbitrera à chaque terrain (deux arbitres observeront une équipe et deux autres observeront la deuxième équipe).</p> <p>Préparer les terrains : 2 manches avec une distance de 2m entre joueur (terrain 6m sur 3m) ; 2 manches avec une distance de 4m entre joueur (terrain 12m sur 3m)</p> <p>Observer les élèves pour voir s'ils respectent bien les rôles et les règles et remplir la grille d'observation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Écouter l'enseignante - Rappeler le fonctionnement du jeu - Rappeler les règles du jeu et de sécurité - Assumer le rôle d'arbitre - Assumer le rôle de joueur 	<ul style="list-style-type: none"> - Étayage verbal : reformuler les propos des élèves - Agrandir ou rétrécir le terrain de jeu en augmentant la distance entre les joueurs
Classe entière	Phase 4 : Retour au calme Ramassage du matériel + bilan de la séance (5 minutes)	<p>Donner des consignes : « Chaque équipe ramasse le matériel qui se trouve sur son terrain de jeu en marchant et le range dans le hall. Une fois que le matériel est rangé vous venez vous asseoir au centre du terrain de football pour vous reposer et faire le bilan sur la séance. »</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Écouter les consignes - Ramasser le matériel - Écouter le bilan de la séance 	

Bilan de la séance :

Le temps de la séance a été respecté puisque j'ai choisi d'installer le matériel avant. J'ai de nouveau adapté les dimensions du terrain et le nombre de ballons au nombre de joueurs par équipe à cause des absences. Concernant les distances prévues sur ma fiche de préparation, j'ai été contrainte de les adapter puisque dès la première manche, j'ai constaté que la distance de 4m était trop grande pour des élèves de CE1. C'est pourquoi j'ai réduit à 3m de distance entre les joueurs.

J'ai décidé de ne pas rappeler aux élèves le jeu dans la cour parce que lors du rappel en classe, j'ai pu voir que les élèves se souvenaient très bien donc je n'en voyais pas l'utilité. À contrario, les règles ont bien été rappelées que ce soit au début de la séance et même durant la séance. En effet, ma tutrice de stage et moi-même avons fait respecter les règles comme les élèves qui arbitraient n'avaient pas encore cette tâche.

Concernant l'arbitrage élève, je les ai de nouveau fait co-arbitrer mais deux élèves ont voulu arbitrer seuls et j'ai bien évidemment accepté. De plus, comme ces élèves étaient dans une équipe constituée de seulement 3 élèves cela permettait aux deux autres d'être en binôme. Cependant, lorsque le quatrième joueur reviendra, je les mettrai tous en binôme pour éviter d'avoir un trinôme et un élève seul.

J'ai pu constater une progression des élèves dans le rôle d'arbitre puisque certains ont su compter les points en autonomie cependant d'autres nécessitaient encore de l'aide. Ainsi, l'objectif « amener l'élève qui arbitre à compter les points » doit être consolidé.

À propos de la différenciation, j'ai fait de l'étayage pendant le jeu puisque certains élèves éprouvaient encore du mal à faire une passe située entre les épaules et le bassin. Ils tiraient trop haut et leurs camarades n'arrivaient pas à rattraper le ballon malgré la variation de distances. Ainsi, l'objectif « amener l'élève à faire des passes situées entre les épaules et le bassin en ajustant sa force à la distance avec son coéquipier » n'est pas encore acquis pour une bonne partie des élèves c'est pourquoi une séance supplémentaire doit être mise en oeuvre pour qu'ils puissent consolider cet apprentissage.

Concernant le rôle de joueur et plus particulièrement l'objectif « Amener l'élève à respecter ses coéquipiers », il est toujours en cours d'acquisition pour 3 élèves. Il reste donc à travailler et à consolider.

À propos des règles du jeu, celles-ci ne sont pas encore toutes acquises pour l'ensemble des élèves notamment les règles « Prendre un seul ballon à la fois », « Ne pas se déplacer avec le ballon » et « recommencer au début si le ballon tombe à terre ». Ainsi, l'objectif spécifique aux règles doit encore être travaillé lors de la prochaine séance et je porterai plus particulièrement mon regard sur les règles non respectées.

FICHE DE PREPARATION

Consolider l'apprentissage de la passe

Enseignement : Éducation physique et sportive : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Séquence : La balle au capitaine	Place de la séance dans la séquence : 5/12
Attendus de fin de cycle travaillés (BO 30 juillet 2020) : - S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples - Connaître le but du jeu - Reconnaître ses partenaires et ses adversaires	Compétences de la séquence : - Acquérir des habiletés motrices : faire une passe, se démarquer - Respecter les règles du jeu - Comprendre et endosser les rôles d'arbitre et de joueur
Objectif(s) de la séance : - Amener l'élève à consolider l'apprentissage de la passe en adaptant sa force en fonction de la distance avec son coéquipier - Amener l'élève arbitre à se déplacer sur le terrain pour faire respecter une règle du jeu et à consolider l'apprentissage « compter les points » - Amener le joueur à respecter ses coéquipiers - Amener l'élève à respecter les règles du jeu « les pompiers »	Objectif(s) langagier(s) : - Amener l'élève à s'exprimer dans un langage oral correct et précis en respectant les règles de communication - Amener l'élève à organiser son propos - Amener l'élève à développer des conduites discursives notamment expliquer
Pré-requis : - Savoir ce qu'est une passe - Savoir ce qu'est un arbitre, un joueur - Connaître les règles du jeu « Les pompiers »	
Contribution de cet enseignement au socle commun de connaissances, de compétences et de culture : domaines 1, 2 et 3	
Cycle 2 Niveau de classe : CE1	Période de l'année scolaire : 1 Moment de la journée : après-midi Durée : 1h05
Ressources/matériel : - 20 ballons, 24 chasubles - Des plots - Des cartons pour représenter les paniers - Des sifflets pour les enseignantes et les élèves qui arbitrent - Feuilles de scores pour les arbitres	

DEROULEMENT

Modalité(s) de travail	Phase(s) (durée)	Activités de l'enseignant :	Activités de l'élève :	Différenciation pédagogique possible
Classe entière (En classe)	Phase 1 : Rappel des rôles sociaux, du jeu, des règles du jeu et de la feuille de scores pour les arbitres (10 minutes)	Poser des questions et donner des consignes : « Qui peut me rappeler le jeu auquel vous avez joué en EPS la semaine dernière et les règles du jeu ? » « Qui peut me rappeler les rôles que vous devez intégrer dans le jeu et les caractéristiques de chaque rôle ? » Insister sur le respect des coéquipiers « Qui peut me rappeler comment fonctionne la feuille de scores pour les arbitres ? Qu'est-ce que l'arbitre doit faire ? »	- Écouter les consignes - Rappeler les rôles sociaux d'arbitre et de joueur et leurs caractéristiques - Rappeler le jeu et les règles du jeu	- Étayage verbal : reformuler les propos des élèves - Référents
Classe entière (En classe)	Phase 2 : Explication du rôle d'arbitre (5 minutes)	Expliquer aux élèves qu'ils vont devoir faire respecter une règle du jeu en binôme en plus de compter les points. « Nous avons vu que l'arbitre avait pour rôle aussi de faire respecter les règles et de se faire respecter lorsqu'il sifflait une faute. Vous allez aujourd'hui devoir faire respecter une règle du jeu en binôme : la règle 5 qui est « recommencer au début les passes si le ballon tombe à terre ». Madame et moi-même ferons respecter les 4 autres règles. Vous allez devoir siffler 2 fois si la règle n'est pas respectée. Les équipes devront s'arrêter de bouger et vous expliquerez pourquoi vous avez sifflé, qu'est-ce qui n'a pas été respecté. » « Pour regarder si les élèves respectent bien les règles, comment devez-vous agir ? Est-ce que vous allez rester assis et regarder ? » « Vous allez devoir vous déplacer. »	- Écouter l'explication du rôle d'arbitre - Répondre à la question sur comment doit agir l'arbitre	Étayage verbal : reformuler les propos des élèves
Classe entière	Phase 3 : Échauffement (5 minutes) - Échauffement articulaire - Courir 25 secondes - marcher 10 secondes - courir 25 secondes - Passes en binôme	Donner les consignes : « Nous allons échauffer nos muscles et nos articulations. Vous allez faire comme moi. » « Vous allez courir autour du terrain de football. Au premier coup de sifflet, vous marcherez autour du terrain. Au deuxième coup de sifflet, vous devrez courir à nouveau. » « Mettez-vous par deux, je vais vous donner un ballon et vous allez vous faire des passes pendant 2 minutes. »	- Écouter les consignes - S'échauffer - Courir - Marcher - Se faire des passes	

Équipes	Phase 4 : Corps de séance Jeu « Les pompiers » (40 minutes)	Faire rappeler les règles de sécurité et du jeu aux élèves Rappeler la règle que chaque binôme va devoir faire respecter Préparer les terrains : 2 manches avec une distance de 2m entre joueur (terrain 6m sur 3m) ; 2 manches avec une distance de 3m entre joueur (terrain 9m sur 3m) Expliquer aux élèves que pour cette séance il y aura encore des variables Faire les équipes : 6 équipes de 4 joueurs. 2 équipes s'affronteront par terrain et 1 équipe arbitrera à chaque terrain (deux arbitres observeront une équipe et deux autres observeront la deuxième équipe). Observer les élèves pour voir s'ils respectent bien les rôles et les règles et remplir la grille d'observation	<ul style="list-style-type: none"> - Rappeler les règles du jeu et de sécurité - Assumer le rôle d'arbitre - Assumer le rôle de joueur 	<ul style="list-style-type: none"> - Étayage - Agrandir ou rétrécir le terrain de jeu en augmentant la distance entre les joueurs
Classe entière	Phase 5 : Retour au calme Ramassage du matériel + bilan de la séance (5 minutes)	Donner des consignes : « Chaque équipe ramasse le matériel qui se trouve sur son terrain de jeu en marchant et le range dans le hall. Une fois que le matériel est rangé vous venez vous asseoir au centre du terrain de football pour vous reposer et faire le bilan sur la séance. »	<ul style="list-style-type: none"> - Écouter les consignes et le bilan de la séance - Ramasser le matériel 	

Bilan de la séance :

Les distances entre joueurs ont bien fonctionné. Les élèves ont su adapter leur force aux distances et ont donc amélioré leurs passes. Ainsi l'objectif « Amener l'élève à consolider l'apprentissage de la passe en adaptant sa force en fonction de la distance avec son coéquipier » est acquis mais des entraînements pourront toujours être proposés aux élèves afin qu'ils s'améliorent davantage.

Concernant les arbitres, la plupart des élèves a su siffler pour faire respecter la règle mais l'ensemble des élèves n'a pas osé s'exprimer sur la faute. Mon rôle sera donc d'amener les élèves à s'exprimer oralement lorsqu'il y a une faute dans les prochaines séances. De plus, l'apprentissage « compter les points » doit encore être consolidé pour certains élèves qui éprouvent quelques difficultés et qui ont besoin d'aide pour compter et dire quelle équipe a gagné. Ainsi, l'objectif « amener l'élève arbitre à se déplacer sur le terrain pour faire respecter une règle du jeu et à consolider l'apprentissage « compter les points » » n'est pas encore acquis totalement pour l'ensemble des élèves et devra donc être retravaillé.

Concernant le respect des règles du jeu, les règles « Prendre un seul ballon à la fois » et « Ne pas se déplacer avec le ballon » ne sont pas toujours respectées par un élève pour chaque règle. Cependant, les autres règles sont respectées par l'ensemble de la classe. Ainsi, l'objectif « Amener l'élève à respecter les règles du jeu « Les pompiers » » n'est pas acquis totalement pour tous les élèves.

Concernant le rôle de joueur, un seul élève continue de ne pas respecter ses coéquipiers. C'est pourquoi je dois l'amener à les respecter mais l'objectif « amener le joueur à respecter ses coéquipiers » est atteint pour le reste de la classe dans ce jeu.

FICHE DE PREPARATION

Découverte du jeu « La passe à 5 »

Enseignement : Éducation physique et sportive : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Séquence : La balle au capitaine

Place de la séance dans la séquence : 6/12

Attendus de fin de cycle travaillés (BO 30 juillet 2020) :

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples
- Connaître le but du jeu
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires

Compétences de la séquence :

- Acquérir des habiletés motrices : faire une passe, se démarquer
- Respecter les règles du jeu
- Comprendre et endosser les rôles d'arbitre et de joueur

Objectif(s) de la séance :

- Amener l'élève à consolider l'apprentissage des passes à travers un nouveau jeu
- Amener l'élève qui arbitre à se déplacer sur le terrain pour signaler les sorties de balle et à consolider l'apprentissage « compter les points »
- Amener l'élève à élaborer des règles du jeu pour réguler les difficultés
- Amener l'élève à assumer le rôle de joueur

Objectif(s) langagier(s) :

- Amener l'élève à écouter attentivement et à comprendre le but du jeu
- Amener l'élève à s'exprimer dans un langage oral correct et précis
- Amener l'élève à organiser son propos
- Amener l'élève à développer des conduites discursives notamment expliquer

Pré-requis :

- Savoir faire une passe
- Savoir ce qu'est un arbitre, un joueur

Contribution de cet enseignement au socle commun de connaissances, de compétences et de culture : domaines 1, 2 et 3

Cycle 2

Niveau de classe : CE1

Période de l'année scolaire : 2

Moment de la journée : après-midi

Durée : 1h30

Ressources/matériel :

- Des ballons, 24 chasubles
- Des plots
- Des sifflets pour les enseignantes et les arbitres
- Feuilles de scores pour les arbitres

DEROULEMENT				
Modalité(s) de travail	Phase(s) (durée)	Activités de l'enseignant :	Activités de l'élève :	Différenciation pédagogique possible
Classe entière (En classe)	Phase 1 : Rappel des rôles sociaux (5 minutes)	Poser des questions et donner des consignes : « Qui peut me rappeler quels rôles sociaux nous avons travaillés avant les vacances en EPS ? » « Quel est le rôle de l'arbitre ? Comment doit-il se comporter ? » « Quel est le rôle du joueur ? Comment doit-il se comporter ? »	- Écouter les consignes - Rappeler les rôles sociaux, les caractéristiques de l'arbitre et du joueur	- Étayage verbal : reformuler les propos des élèves - Référents
Classe entière (En classe)	Phase 2 : Explication du jeu « La passe à 5 » (5 minutes)	Expliquer le jeu « La passe à 5 » aux élèves : « Vous allez jouer à un nouveau jeu qui est La passe à 5. Le but est de faire 5 passes à la suite au sein de votre équipe sans qu'un défenseur ne récupère le ballon. Sur le terrain, vous serez 4 attaquants (4 joueurs d'une même équipe) et il y aura 1 seul défenseur (joueur de l'équipe adverse). » « Qui peut me dire ce qu'est un attaquant et ce qu'est un défenseur ? » <i>Réponse : Un attaquant est un joueur qui fait partie de l'équipe qui possède le ballon. Un défenseur est celui qui doit récupérer le ballon.</i> « Au total, il y aura 8 manches c'est-à-dire que les attaquants vous allez devoir jouer 8 fois. Les défenseurs, vous, vous allez défendre chacun votre tour 2 manches. Le ballon a le droit de tomber. S'il tombe, l'équipe qui le récupère en premier a le droit de le garder dans son équipe. Les attaquants vous marquez un point si vous avez réussi à faire 5 passes à la suite. Les défenseurs vous marquez un point si vous arrivez à récupérer le ballon ou s'il y a une sortie de balle. » Critère de réussite : Attaquant : Faire 5 passes consécutives Défenseur : Récupérer le ballon	- Écouter l'explication du jeu - Expliquer ce qu'est un attaquant et ce qu'est un défenseur	Étayage verbal : reformuler les propos des élèves
Classe entière (En classe)	Phase 3 : Explication du rôle arbitre (5 minutes)	Expliquer la feuille de scores pour les arbitres + faire un exemple « Vous allez devoir de nouveau arbitrer et remplir une feuille pour compter les points. Ce n'est pas la même feuille qu'avant les vacances. Vous devrez, à chaque manche, entourer la lettre de l'équipe qui a gagné. Avec Madame Becquet, nous vous rappellerons les lettres des équipes qui jouent. Ensuite, vous allez devoir écrire le score final, comme avant les vacances, en comptant les points c'est-à-dire le nombre de fois que chaque équipe a gagné. » Expliquer que les arbitres vont devoir signaler les sorties de balle « Les élèves qui arbitrent, vous allez devoir aussi signaler les sorties de balles. Pour cela, vous devrez vous déplacer autour du terrain et siffler 2 fois pour signaler que la balle est sortie du terrain. Le terrain sera délimité par des plots. »	- Écouter l'explication de la feuille de scores pour les arbitres et le rôle de l'arbitre	
Classe entière	Phase 4 : Échauffement (5 minutes) - Échauffement articulaire - Courir 25 secondes - marcher 10 secondes - courir 25 secondes - Passes en binôme	Donner les consignes : « Nous allons échauffer nos muscles et nos articulations. Vous allez faire comme moi. » « Vous allez courir autour du terrain de football. Au premier coup de sifflet, vous marcherez autour du terrain. Au deuxième coup de sifflet, vous devrez courir à nouveau. » « Mettez-vous par deux, je vais vous donner un ballon et vous allez vous faire des passes pendant 2 minutes. »	- Écouter les consignes - S'échauffer - Courir - Marcher - Se faire des passes	
Équipes	Phase 5 : Corps de séance Découverte du jeu « La passe à 5 » (55 minutes)	Faire reformuler le but du jeu + faire un exemple : « Qui peut reexpliquer le jeu à ses camarades ? » Faire rappeler les règles de sécurité Rappeler aux élèves qu'ils vont assumer aussi le rôle de joueur et qu'ils devront donc respecter ce rôle en insistant sur les stratégies Faire les équipes : 6 équipes de 4 joueurs. 2 équipes s'affronteront par terrain et 1 équipe arbitrera à chaque terrain. Préparer les terrains : 8m sur 5m Observer les élèves pour voir s'ils respectent bien les rôles et remplir la grille d'observation Relever les difficultés qu'ils rencontrent sur un carnet de notes pour créer les règles avec les élèves	- Écouter les consignes - Expliquer le jeu - Rappeler les règles de sécurité - Assumer le rôle d'arbitre - Assumer le rôle de joueur	Étayage verbal : reformuler les propos des élèves
Classe entière	Phase 6 : Retour au calme Ramassage du matériel (5 minutes)	Donner des consignes : « Chaque équipe ramasse le matériel qui se trouve sur son terrain de jeu en marchant et le range dans le hall. Une fois que le matériel est rangé vous venez vous asseoir au centre du terrain de football pour vous reposer. »	- Écouter les consignes - Ramasser le matériel	
Classe entière (en classe)	Phase 7 : Bilan de la séance et création des règles du jeu (10 minutes)	Donner des consignes : « Avez-vous aimé le jeu ? Avez-vous rencontré des difficultés pour jouer ? » « Je vous ai observés durant le jeu et j'ai pu constater que vous aviez rencontré des difficultés c'est pourquoi j'aimerais que nous créions ensemble des règles du jeu pour la prochaine séance. » Poser des questions aux élèves pour faire émerger des règles	- Écouter les consignes - Proposer des règles	Étayage verbal : reformuler les propos des élèves

Bilan de la séance :

La séance s'est bien déroulée. Le temps de séance a été respecté. Les élèves ont rapidement compris le jeu et ont adhéré facilement. Des élèves étaient absents c'est pourquoi, pour garder le rapport de force attaquant / défenseur, j'ai choisi de remplacer les absents par des défenseurs qui n'étaient pas en action sur le terrain.

De plus, en installant les terrains, je me suis rendue compte que les dimensions que j'avais indiquées sur ma fiche de préparation n'étaient pas très adaptées. En effet, le terrain était assez petit pour 5 joueurs et cela empêchait les élèves de se démarquer facilement. C'est pourquoi, j'ai décidé de réajuster sur place et de proposer aux élèves un terrain de dimension 8m sur 12m.

Concernant la feuille de scores des arbitres, quelques erreurs étaient présentes mais la plupart des élèves a su remplir la feuille de scores. Ainsi cet objectif doit encore être consolidé. Concernant les sorties de balles, ces dernières n'ont pas eu lieu à chaque manche. Ainsi, j'ai analysé l'activité des arbitres sur le nombre de manches dans lesquelles les sorties de balle ont eu lieu. J'ai pu constater que certains élèves n'ont pas sifflé à chaque manche. Cet objectif est donc en cours d'acquisition pour ces élèves. Pour terminer, lorsqu'il y avait des sorties de balle, les élèves devaient expliquer pourquoi ils sifflaient et aucun d'entre eux ne l'a fait. Ainsi, l'objectif « Amener l'élève qui arbitre à se déplacer sur le terrain pour signaler les sorties de balle et à consolider l'apprentissage « compter les points » » n'est pas acquis totalement.

Concernant la création des règles du jeu, les élèves ont réussi à proposer des difficultés qu'ils avaient rencontrées notamment le fait que certains couraient avec la balle dans les mains et se rapprochaient très près de leur camarade pour faire une passe ce qui faisait que le défenseur ne pouvait pas vraiment la récupérer. J'ai également étayé et proposé des difficultés que j'ai pu observer en posant des questions aux élèves afin d'émettre d'autres règles. Ainsi, l'objectif « Amener l'élève à élaborer des règles du jeu pour réguler les difficultés » a été atteint avec étayage de ma part mais ce dernier est en cours d'acquisition puisque les élèves commencent à proposer des solutions par eux-même.

Concernant le rôle de joueur, j'ai pu constater que le respect des coéquipiers n'est pas acquis pour certains élèves dans ce jeu. J'ai pu observer que l'élève qui ne respectait pas avant les vacances avait fait des progrès et avait respecté 14 manches sur 16 mais certains ne se sont pas conformés à ce critère d'observation. Ainsi, je dois amener ces derniers à respecter leurs coéquipiers dans les prochaines séances.

Dans ce jeu, contrairement au jeu « Les pompiers », j'ai porté plus particulièrement mon regard sur la présence d'une stratégie car celle-ci est nécessaire dans ce type de jeu. Ainsi, par l'étayage, j'ai amené les élèves à faire des stratégies. Certains en ont fait durant toute la séance, d'autres à quelques manches et certains pas du tout. Ainsi, ce critère d'observation sera un objectif pour mes futures séances afin d'amener les élèves à être autonomes dans la prise de décision.

Enfin, comme pensé en amont de la préparation de cette séance, les élèves n'ont pas su se démarquer. C'est pourquoi les séances futures seront axées sur l'apprentissage du démarquage. À contrario, l'objectif « Amener l'élève à consolider l'apprentissage des passes à travers un nouveau jeu » est atteint puisque les élèves ont su ajuster leurs passes aux distances entre les joueurs et à la disposition spatiale.

FICHE DE PREPARATION*Apprentissage du démarquage*

Enseignement : Éducation physique et sportive : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Séquence : La balle au capitaine

Place de la séance dans la séquence : 7/12

Attendus de fin de cycle travaillés (BO 30 juillet 2020) :

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples
- Connaître le but du jeu
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires

Compétences de la séquence :

- Acquérir des habiletés motrices : faire une passe, se démarquer
- Respecter les règles du jeu
- Comprendre et endosser les rôles d'arbitre et de joueur

Objectif(s) de la séance :

- Amener l'élève à se démarquer
- Amener l'élève qui arbitre à faire respecter une règle du jeu, à expliquer oralement les fautes et à consolider l'apprentissage compter les points
- Amener l'élève à respecter les règles du jeu « La passe à 5 »
- Amener le joueur à respecter ses coéquipiers
- Amener le joueur à faire une stratégie

Objectif(s) langagier(s) :

- Amener l'élève à s'exprimer dans un langage oral correct et précis
- Amener l'élève à organiser son propos
- Amener l'élève à développer des conduites discursives notamment expliquer

Pré-requis :

- Savoir faire une passe
- Savoir ce qu'est un arbitre, un joueur
- Connaître les règles du jeu « La passe à 5 »

Contribution de cet enseignement au socle commun de connaissances, de compétences et de culture : domaines 1, 2 et 3

Cycle 2

Niveau de classe : CE1

Période de l'année scolaire : 2

Moment de la journée : après-midi

Durée : 1h20

Ressources/matériel :

- Des ballons, 24 chasubles
- Des plots
- Des sifflets pour les enseignantes et les arbitres
- Feuilles de scores pour les arbitres
- Cerceaux

DEROULEMENT				
Modalité(s) de travail	Phase(s) (durée)	Activités de l'enseignant :	Activités de l'élève :	Différenciation pédagogique possible
Classe entière (En classe)	Phase 1 : Rappel des rôles sociaux, du jeu, des règles du jeu, de la feuille de scores pour les arbitres (10 minutes)	Poser des questions et donner des consignes : « Qui peut expliquer à ses camarades le jeu auquel vous avez joué la semaine dernière et les règles que nous avons créées ? » « Qui peut me rappeler les rôles sociaux que vous devez assumer en EPS et leurs caractéristiques ? » « Qui peut expliquer comment on doit remplir la feuille de scores ? »	- Écouter les consignes - Rappeler les rôles sociaux, leurs caractéristiques, le jeu, les règles du jeu et le fonctionnement de la feuille de scores	- Étayage verbal : reformuler les propos des élèves - Référents
Classe entière (En classe)	Phase 2 : Explication du rôle arbitre (5 minutes)	Expliquer que les arbitres vont devoir faire respecter une règle en binôme « Les élèves qui arbitrent, vous allez devoir faire respecter une règle du jeu comme avant les vacances. Vous devrez faire respecter la règle « recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre ». Pour la faire respecter, vous allez devoir siffler 2 fois et surtout expliquer à haute voix pourquoi vous sifflez. J'ai pu observer avant les vacances que personne n'avait expliqué oralement pourquoi il y avait une faute. Pourtant, nous avions écrit sur la feuille que l'arbitre devait expliquer oralement les fautes. Vous devrez donc le faire. Vous allez aussi, comme la semaine dernière, devoir signaler les sorties de balle. »	- Écouter le rôle des arbitres	
Classe entière	Phase 3 : Échauffement (5 minutes) - Échauffement articulaire - Courir 25 secondes - marcher 10 secondes - courir 25 secondes - Passes en binôme	Donner les consignes : « Nous allons échauffer nos muscles et nos articulations. Vous allez faire comme moi. » « Vous allez courir autour du terrain de football. Au premier coup de sifflet, vous marcherez autour du terrain. Au deuxième coup de sifflet, vous devrez courir à nouveau. » « Mettez-vous par deux, je vais vous donner un ballon et vous allez vous faire des passes pendant 2 minutes. »	- Écouter les consignes - S'échauffer - Courir - Marcher - Se faire des passes	
6 équipes de 4 élèves	Phase 4 : Corps de séance Jeu « La passe à 5 » (55 minutes)	Expliquer aux élèves l'effet de grappe observé + faire un exemple « La semaine dernière, j'ai vu que lorsqu'un joueur avait le ballon, tout le monde se regroupait autour de lui que ce soient ses coéquipiers ou le défenseur et il n'arrivait pas à faire une passe facilement. C'est pourquoi, j'aimerais que vous appreniez à vous démarquer, c'est-à-dire que vous trouviez une zone libre où il n'y a pas de défenseur pour que votre coéquipier puisse vous faire une passe. » Faire rappeler les règles du jeu et de sécurité Faire rappeler la règle que chaque binôme va devoir faire respecter Rappeler aux élèves qu'ils vont assumer le rôle de joueur et insister sur le respect des coéquipiers et les amener à faire des stratégies Faire les équipes : 6 équipes de 4 joueurs, 2 équipes s'affronteront par terrain et 1 équipe arbitrera à chaque terrain. Préparer les terrains : 12m sur 8m Observer les élèves pour voir s'ils respectent bien les rôles et les règles du jeu et remplir la grille d'observation	- Rappeler les règles du jeu et de sécurité et la règle qu'ils devront faire respecter - Écouter l'enseignante - Assumer le rôle d'arbitre - Assumer le rôle de joueur	- Étayage verbal : reformuler les propos des élèves - Feed back flash : « Il faut sortir de l'ombre de l'adversaire pour trouver le soleil » - Placer un cerceau pour créer une zone « protégée » : un non porteur de balle de l'équipe qui attaque peut aller dedans pour qu'un de ses coéquipiers lui fasse la passe sans qu'un défenseur ne vienne se mettre sur la trajectoire de la passe. Ce joueur ne peut pas être marqué par un défenseur.
Classe entière	Phase 5 : Retour au calme Ramassage du matériel + bilan de la séance (5 minutes)	Donner des consignes : « Chaque équipe ramasse le matériel qui se trouve sur son terrain de jeu en marchant et le range dans le hall. Une fois que le matériel est rangé vous venez vous asseoir au centre du terrain de football pour vous reposer et faire le bilan de la séance. »	- Écouter les consignes et le bilan - Ramasser le matériel	

Bilan de la séance :

La séance s'est bien déroulée malgré le grand nombre d'absents. J'ai ajusté les équipes afin de toujours avoir un rapport de force favorable aux attaquants. Une grande partie des élèves a su se démarquer en réalisant une stratégie (notamment en carré). L'objectif « Amener l'élève à se démarquer » est atteint pour une partie des élèves et en cours d'acquisition pour d'autres qui avaient du mal à trouver une zone libre et gardaient l'effet de grappe. Je souhaite donc qu'ils consolident cet apprentissage en leur proposant lors de la prochaine séance un 4 vs 2. Pour les élèves en difficulté, je vais ajouter des cerceaux comme prévu en différenciation et réaliser des feed back.

Concernant l'arbitrage, les élèves ont su compter les points. Ils ont donc acquis cet objectif mais je continuerai à les entraîner. Peu d'élèves ont su faire respecter correctement la règle et les sorties de balle. Néanmoins, lorsqu'ils sifflaient, ils savaient se faire respecter c'est-à-dire qu'aucun joueur ne venait s'opposer à leur choix. À propos de l'expression verbale des arbitres, celle-ci était plus présente durant la séance. Certains élèves ont progressé mais aucun élève ne l'a acquis c'est pourquoi lors des prochaines séances, je travaillerai, avec les élèves, sur le respect des règles du jeu et l'expression verbale afin qu'ils s'affirment dans le groupe.

Concernant le joueur, les élèves ont su respecter leurs coéquipiers sauf un élève. Cependant, comme des élèves étaient absents je continuerai à garder cet objectif lors des futures séances, qui est un objectif difficile à atteindre chez des élèves de CE1.

À propos des stratégies, une progression était visible chez un grand nombre d'élèves mais certains ne cherchent toujours pas à en faire pour se donner plus de chance de gagner. L'objectif n'est donc pas atteint pour tout le monde.

Enfin, concernant le respect des règles, seule la règle « Ne pas se déplacer avec le ballon » est difficile à être respectée par beaucoup d'élèves. De plus, la règle « Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant » n'avait pas lieu durant cette séance puisque un seul défenseur était présent mais lors de la prochaine séance, celle-ci devra être respectée. Cet objectif restera à travailler pour la prochaine séance mais je porterai plus particulièrement mon attention sur ces deux règles.

FICHE DE PREPARATION

Consolider l'apprentissage du démarquage

Enseignement : Éducation physique et sportive : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Séquence : La balle au capitaine	Place de la séance dans la séquence : 8/12
Attendus de fin de cycle travaillés (BO 30 juillet 2020) : - S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples - Connaître le but du jeu - Reconnaître ses partenaires et ses adversaires	Compétences de la séquence : - Acquérir des habiletés motrices : faire une passe, se démarquer - Respecter les règles du jeu - Comprendre et endosser les rôles d'arbitre et de joueur
Objectif(s) de la séance : - Amener l'élève à consolider l'apprentissage du démarquage - Amener l'élève qui arbitre à faire respecter une règle du jeu et à expliquer oralement les fautes - Amener l'élève à respecter les règles du jeu « La passe à 5 » - Amener le joueur à respecter ses coéquipiers - Amener le joueur à faire une stratégie	Objectif(s) langagier(s) : - Amener l'élève à s'exprimer dans un langage oral correct et précis - Amener l'élève à organiser son propos - Amener l'élève à développer des conduites discursives notamment expliquer
Pré-requis : - Savoir faire une passe - Savoir ce qu'est un arbitre, un joueur - Connaître les règles du jeu « La passe à 5 »	
Contribution de cet enseignement au socle commun de connaissances, de compétences et de culture : domaines 1, 2 et 3	
Cycle 2 Niveau de classe : CE1	Période de l'année scolaire : 2 Moment de la journée : après-midi Durée : 1h25
Ressources/matériel : - Des ballons, 24 chasubles - Des plots - Des sifflets pour les enseignantes et les arbitres - Feuilles de scores pour les arbitres - Des cerceaux	

DEROULEMENT

Modalité(s) de travail	Phase(s) (durée)	Activités de l'enseignant :	Activités de l'élève :	Différenciation pédagogique possible
Classe entière (En classe)	Phase 1 : Rappel des rôles sociaux, du jeu, des règles du jeu, de la feuille de scores pour les arbitres (10 minutes)	Poser des questions et donner des consignes : « Qui peut expliquer à ses camarades le jeu auquel vous avez joué la semaine dernière et les règles du jeu ? » « Qui peut me rappeler les rôles sociaux que vous devez assumer en EPS et leurs caractéristiques ? » « Qui peut expliquer comment on doit remplir la feuille de scores ? »	- Écouter les consignes - Rappeler les rôles sociaux, leurs caractéristiques, le jeu, les règles du jeu et le fonctionnement de la feuille de scores	- Étayage verbal : reformuler les propos des élèves - Référents
Classe entière (En classe)	Phase 2 : Expliquer le 4 vs 2 (5 minutes)	Expliquer la nouvelle organisation : « La semaine dernière il y avait un seul défenseur. Aujourd'hui je vais demander à deux élèves de défendre. Ce sera plus difficile, il faudra donc trouver de bonnes stratégies pour gagner et continuer à vous démarquer. J'ai pu observer la semaine dernière que certains avaient compris comment se démarquer, c'est-à-dire que vous avez su trouver une zone libre mais d'autres avaient encore quelques difficultés c'est pourquoi je vais mettre des cerceaux à terre et lorsqu'un élève ira dedans, le défenseur n'aura pas le droit de se mettre sur la trajectoire de la passe. Je ferai un exemple toute à l'heure pour que vous compreniez mieux. Et surtout n'oubliez pas, lorsque vous n'avez pas la balle, vous avez le droit de vous déplacer afin de venir en aide au coéquipier qui aura le ballon. »	- Écouter la professeure	
Classe entière (En classe)	Phase 3 : Explication du rôle arbitre (5 minutes)	Expliquer que les arbitres vont devoir faire respecter une règle du jeu en binôme « Les élèves qui arbitrent, vous allez devoir faire respecter une règle du jeu comme la semaine dernière. Vous allez devoir faire respecter la règle « recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre. » Pour la faire respecter, vous allez devoir siffler 2 fois et surtout expliquer à haute voix pourquoi vous sifflez. J'ai pu observer que beaucoup ne le faisaient pas encore totalement, ils sifflaient par moment où lorsqu'on leur rappelait. J'aimerais que vous deveniez autonomes et que vous commenciez à le faire par vous même. J'ai quand même pu voir des progrès dans l'explication des fautes et j'aimerais que ça continue. Vous allez aussi devoir signaler les sorties de balle. »	- Écouter le rôle des arbitres	
Classe entière	Phase 4 : Échauffement (5 minutes) - Échauffement articulaire - Courir 25 secondes - marcher 10 secondes - courir 25 secondes - Passes en binôme	Donner les consignes : « Nous allons échauffer nos muscles et nos articulations. Vous allez faire comme moi. » « Vous allez courir autour du terrain de football. Au premier coup de sifflet, vous marcherez autour du terrain. Au deuxième coup de sifflet, vous devrez courir à nouveau. » « Mettez-vous par deux, je vais vous donner un ballon et vous allez vous faire des passes pendant 2 minutes. »	- Écouter les consignes - S'échauffer - Courir - Marcher - Se faire des passes	

6 équipes de 4 élèves	Phase 5 : Corps de séance Jeu « La passe à 5 » (55 minutes)	<p>Faire rappeler les règles du jeu et de sécurité</p> <p>Faire rappeler la règle que chaque binôme va devoir faire respecter</p> <p>Rappeler aux élèves qu'ils vont assumer le rôle de joueur et insister sur le respect des coéquipiers et les amener à faire des stratégies</p> <p>Rappeler aux élèves comment faire pour se démarquer</p> <p>Faire les équipes : 6 équipes de 4 joueurs. 2 équipes s'affronteront par terrain et 1 équipe arbitrera à chaque terrain.</p> <p>Préparer les terrains : 12m sur 8m</p> <p>Observer les élèves pour voir s'ils respectent bien les rôles et les règles du jeu et remplir la grille d'observation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rappeler les règles du jeu et de sécurité - Rappeler la règle que les arbitres devront faire respecter - Écouter l'enseignante - Assumer le rôle d'arbitre - Assumer le rôle de joueur 	<ul style="list-style-type: none"> - Étayage verbal : reformuler les propos des élèves - Feed back flash : « Il faut sortir de l'ombre de l'adversaire pour trouver le soleil » - Cerceau : zone « protégée » : un non porteur de balle de l'équipe qui attaque peut aller dedans pour qu'un de ses coéquipiers lui fasse la passe sans qu'un défenseur ne vienne se mettre sur la trajectoire de la passe. Ce joueur ne peut pas être marqué par un défenseur.
Classe entière	Phase 6 : Retour au calme Ramassage du matériel + bilan de la séance (5 minutes)	<p>Donner des consignes : « Chaque équipe ramasse le matériel qui se trouve sur son terrain de jeu en marchant et le range dans le hall. Une fois que le matériel est rangé vous venez vous asseoir au centre du terrain de football pour vous reposer et faire le bilan de la séance. »</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Écouter les consignes et le bilan - Ramasser le matériel 	

Bilan de la séance :

La séance s'est bien déroulée. Mettre des cerceaux a permis aux élèves ayant des difficultés de se démarquer plus facilement. Je continuerai à les garder pour la prochaine séance. J'ai pu observer des progrès dans le démarquage mais ce dernier n'est pas totalement acquis. C'est pourquoi, l'objectif « Amener l'élève à consolider l'apprentissage du démarquage » sera encore à travailler lors de la prochaine séance mais je complexifierai avec un 4 vs 3.

Concernant l'arbitrage, j'ai toujours des difficultés à ce que l'ensemble des élèves réussisse à faire respecter les règles en sifflant et à s'imposer dans le groupe-classe en les expliquant. Néanmoins des progrès sont visibles chez certains élèves. L'objectif « Amener l'élève qui arbitre à faire respecter une règle du jeu et à expliquer oralement les fautes » doit donc toujours être consolidé et comme des progrès sont visibles, je laisserai les élèves faire respecter deux règles du jeu lors de la prochaine séance.

Concernant le rôle de joueur, les élèves réussissent à respecter leurs pairs que ce soient les coéquipiers, les adversaires ou les arbitres. C'est pourquoi l'objectif « Amener l'élève à respecter ses coéquipiers » est acquis. Cependant, des stratégies n'émergent pas pour tous les groupes. L'objectif « Amener le joueur à faire une stratégie » n'est pas encore acquis pour tout le monde et doit encore être travaillé.

Les règles du jeu, quant à elles, ne sont pas toutes respectées. En effet, beaucoup d'élèves se déplacent avec le ballon dans les mains et ne respectent donc pas la règle « Ne pas se déplacer avec le ballon ». De plus, dans le 4 vs 2, les défenseurs n'avaient pas le droit d'aller à deux sur le même attaquant. Or, certains le faisaient. C'est pourquoi ces deux règles doivent encore être travaillées. L'objectif « Amener l'élève à respecter les règles du jeu « La passe à 5 » n'est donc pas acquis pour tout le monde.

FICHE DE PREPARATION

Consolider l'apprentissage du démarquage

Enseignement : Éducation physique et sportive : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Séquence : La balle au capitaine

Place de la séance dans la séquence : 9/12

Attendus de fin de cycle travaillés (BO 30 juillet 2020) :

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples
- Connaître le but du jeu
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires

Compétences de la séquence :

- Acquérir des habiletés motrices : faire une passe, se démarquer
- Respecter les règles du jeu
- Comprendre et endosser les rôles d'arbitre et de joueur

Objectif(s) de la séance :

- Amener l'élève à consolider l'apprentissage du démarquage
- Amener l'élève qui arbitre à faire respecter deux règles du jeu et à expliquer oralement les fautes
- Amener l'élève à respecter les règles du jeu « La passe à 5 »
- Amener le joueur à faire une stratégie

Objectif(s) langagier(s) :

- Amener l'élève à s'exprimer dans un langage oral correct et précis
- Amener l'élève à organiser son propos
- Amener l'élève à développer des conduites discursives notamment expliquer

Pré-requis :

- Savoir faire une passe
- Savoir ce qu'est un arbitre, un joueur
- Connaître les règles du jeu « La passe à 5 »

Contribution de cet enseignement au socle commun de connaissances, de compétences et de culture : domaines 1, 2 et 3

Cycle 2

Niveau de classe : CE1

Période de l'année scolaire : 3

Moment de la journée : après-midi

Durée : 1h25

Ressources/matériel :

- Des ballons, 24 chasubles
- Des plots
- Des sifflets pour les enseignantes et les arbitres
- Feuilles de scores pour les arbitres
- Des cerceaux

DEROULEMENT				
Modalité(s) de travail	Phase(s) (durée)	Activités de l'enseignant :	Activités de l'élève :	Différenciation pédagogique possible
Classe entière (En classe)	Phase 1 : Rappel des rôles sociaux, du jeu, des règles du jeu, de la feuille de scores pour les arbitres (10 minutes)	Poser des questions et donner des consignes : « Qui peut expliquer à ses camarades le jeu auquel vous avez joué la semaine dernière et les règles du jeu ? » « Qui peut me rappeler les rôles sociaux que vous devez assumer en EPS et leurs caractéristiques ? » « Qui peut expliquer comment on doit remplir la feuille de scores ? »	- Écouter les consignes - Rappeler les rôles sociaux, leurs caractéristiques, le jeu, les règles du jeu et le fonctionnement de la feuille de scores	- Étayage verbal : reformuler les propos des élèves - Référénts
Classe entière (En classe)	Phase 2 : Expliquer le 4 vs 3 (5 minutes)	Expliquer la nouvelle organisation : « Avant les vacances, il y avait deux défenseurs. Aujourd'hui je vais demander à trois élèves de défendre. Ce sera plus difficile, il faudra donc trouver de bonnes stratégies pour gagner et continuer à vous démarquer. J'ai pu observer avant les vacances que certains élèves utilisaient le cerceau pour se démarquer. C'est pourquoi je vais continuer à le laisser mais par la suite, j'aimerais que vous réussissiez à vous démarquer sans le cerceau. N'oubliez surtout pas que le défenseur n'a pas le droit de se mettre sur la trajectoire de la passe lorsqu'un joueur se place dans le cerceau et que lorsque vous n'avez pas la balle, vous avez le droit de vous déplacer afin de venir en aide au coéquipier qui aura le ballon. »	- Écouter la professeure	
Classe entière (En classe)	Phase 3 : Explication du rôle arbitre (5 minutes)	Expliquer que les arbitres vont devoir faire respecter deux règles du jeu en binôme « Les élèves qui arbitrent, vous allez devoir faire respecter deux règles du jeu. Vous allez devoir faire respecter la règle « recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre » et « Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant ». Pour les faire respecter, vous allez devoir siffler 2 fois et surtout expliquer à haute voix pourquoi vous sifflez. J'ai pu voir que certains le faisaient mais d'autres sifflaient et n'expliquaient pas à leurs camarades pourquoi ils sifflaient. Donc il faudra leur expliquer. Vous allez aussi devoir signaler les sorties de balle. »	- Écouter le rôle des arbitres	
Classe entière	Phase 4 : Échauffement (5 minutes) - Échauffement articulaire - Courir 25 secondes - marcher 10 secondes - courir 25 secondes - Passes en binôme	Donner les consignes : « Nous allons échauffer nos muscles et nos articulations. Vous allez faire comme moi. » « Vous allez courir autour du terrain de football. Au premier coup de sifflet, vous marcherez autour du terrain. Au deuxième coup de sifflet, vous devrez courir à nouveau. » « Mettez-vous par deux, je vais vous donner un ballon et vous allez vous faire des passes pendant 2 minutes. »	- Écouter les consignes - S'échauffer - Courir - Marcher - Se faire des passes	
Équipes	Phase 5 : Corps de séance Jeu « La passe à 5 » (55 minutes)	Faire rappeler les règles du jeu et de sécurité Faire rappeler les règles que chaque binôme va devoir faire respecter Rappeler aux élèves qu'ils vont assumer le rôle de joueur et insister sur les stratégies Rappeler aux élèves comment faire pour se démarquer Faire les équipes : 6 équipes de 4 joueurs. 2 équipes s'affronteront par terrain et 1 équipe arbitrera à chaque terrain. Préparer les terrains : 12m sur 8m Observer les élèves pour voir s'ils respectent bien les rôles et les règles du jeu et remplir la grille d'observation	- Rappeler les règles du jeu et de sécurité - Rappeler les règles du jeu à faire respecter - Écouter l'enseignante - Assumer le rôle d'arbitre - Assumer le rôle de joueur	- Étayage verbal : reformuler les propos des élèves - Feed back flash : « Il faut sortir de l'ombre de l'adversaire pour trouver le soleil » - Cerceau : zone « protégée » : un non porteur de balle de l'équipe qui attaque peut aller dedans pour qu'un de ses coéquipiers lui fasse la passe sans qu'un défenseur ne vienne se mettre sur la trajectoire de la passe. Ce joueur ne peut pas être marqué par un défenseur.
Classe entière	Phase 6 : Retour au calme Ramassage du matériel + bilan de la séance (5 minutes)	Donner des consignes : « Chaque équipe ramasse le matériel qui se trouve sur son terrain de jeu en marchant et le range dans le hall. Une fois que le matériel est rangé vous venez vous asseoir au centre du terrain de football pour vous reposer et faire le bilan de la séance. »	- Écouter les consignes et le bilan - Ramasser le matériel	

<p>Bilan de la séance : Cette séance s'est bien déroulée et le temps de séance a été respecté. J'ai été contrainte de demander à des défenseurs de tenir avec les attaquants puisque dans deux équipes il y avait un absent.</p> <p>J'ai pu observer que certains élèves amélioraient leurs apprentissages au niveau du démarquage et d'autres n'y arrivaient toujours pas sans le cerceau ; c'est pourquoi je continuerai à placer un cerceau lors de la prochaine séance. Cet objectif restera donc à travailler pour la séance prochaine.</p> <p>Concernant l'arbitrage, ce dernier s'est avéré un peu plus compliqué pour cette séance notamment par la gestion de deux règles du jeu. Les élèves avaient du mal à faire respecter la règle « Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant. » qui était la nouvelle règle du jour. Cet objectif restera donc à travailler pour la prochaine séance afin d'amener les élèves à faire respecter deux règles du jeu et à progresser dans leurs apprentissages, notamment dans le rôle d'arbitre. De plus, une majorité d'élèves a toujours du mal à expliquer oralement les fautes à chaque manche.</p> <p>À propos du respect des règles du jeu, comme pour la séance 8, elles ne sont pas toutes respectées. Les règles non respectées sont : « ne pas se déplacer avec le ballon » et « Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant. ». Néanmoins, une légère progression au niveau de la classe est visible mais l'objectif reste à travailler pour la prochaine séance.</p> <p>Concernant la stratégie, une légère progression est également visible mais certains élèves n'utilisaient aucune stratégie pour se donner plus de chance de gagner. L'objectif « Amener l'élève à faire une stratégie » restera à travailler pour la prochaine séance.</p>

FICHE DE PREPARATION	
<i>Consolider l'apprentissage du démarquage</i>	
Enseignement : Éducation physique et sportive : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.	
Séquence : La balle au capitaine	Place de la séance dans la séquence : 10/12
Attendus de fin de cycle travaillés (BO 30 juillet 2020) : - S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples - Connaître le but du jeu - Reconnaître ses partenaires et ses adversaires	Compétences de la séquence : - Acquérir des habiletés motrices : faire une passe, se démarquer - Respecter les règles du jeu - Comprendre et endosser les rôles d'arbitre et de joueur
Objectif(s) de la séance : - Amener l'élève à consolider l'apprentissage du démarquage - Amener l'élève qui arbitre à faire respecter deux règles du jeu et à expliquer oralement les fautes - Amener l'élève à respecter les règles du jeu « La passe à 5 » - Amener le joueur à faire une stratégie	Objectif(s) langagier(s) : - Amener l'élève à s'exprimer dans un langage oral correct et précis - Amener l'élève à organiser son propos - Amener l'élève à développer des conduites discursives notamment expliquer
Pré-requis : - Savoir faire une passe - Savoir ce qu'est un arbitre, un joueur - Connaître les règles du jeu « La passe à 5 »	
Contribution de cet enseignement au socle commun de connaissances, de compétences et de culture : domaines 1, 2 et 3	
Cycle 2 Niveau de classe : CE1	Période de l'année scolaire : 3 Moment de la journée : après-midi Durée : 1h15
Ressources/matériel : - Des ballons, 24 chasubles - Des plots - Des sifflets pour les enseignantes et les arbitres - Feuilles de scores pour les arbitres - Des cerceaux	

DEROULEMENT				
Modalité(s) de travail	Phase(s) (durée)	Activités de l'enseignant :	Activités de l'élève :	Différenciation pédagogique possible
Classe entière (En classe)	Phase 1 : Rappel des rôles sociaux, du jeu, des règles du jeu, de la feuille de scores pour les arbitres, du rôle de l'arbitre (10 minutes)	Poser des questions et donner des consignes : « Qui peut expliquer à ses camarades le jeu auquel vous avez joué la semaine dernière et les règles du jeu ? » « Qui peut me rappeler les rôles sociaux que vous devez assumer en EPS et leurs caractéristiques ? » « Qui peut expliquer comment on doit remplir la feuille de scores ? » « Qui peut rappeler les deux règles que les arbitres doivent faire respecter ? »	- Écouter les consignes - Rappeler les rôles sociaux, leurs caractéristiques, le jeu, les règles du jeu, le rôle des arbitres et le fonctionnement de la feuille de scores - Rappeler les règles que les arbitres doivent faire respecter	- Étayage verbal : reformuler les propos - Référents
Classe entière	Phase 2 : Échauffement (5 minutes) - Échauffement articulaire - Courir 25 secondes - marcher 10 secondes - courir 25 secondes - Passes en binôme	Donner des consignes : « Nous allons échauffer nos muscles et nos articulations. Vous allez faire comme moi. » « Vous allez courir autour du terrain de football. Au premier coup de sifflet, vous marcherez autour du terrain. Au deuxième coup de sifflet, vous devrez courir à nouveau. » « Mettez-vous par deux, je vais vous donner un ballon et vous allez vous faire des passes pendant 2 minutes. »	- Écouter les consignes - S'échauffer - Courir - Marcher - Se faire des passes	

Équipes	Phase 3 : Corps de séance Jeu « La passe à 5 » (55 minutes)	<p>Faire rappeler les règles du jeu et de sécurité</p> <p>Faire rappeler les règles que chaque binôme va devoir faire respecter</p> <p>Rappeler aux élèves qu'ils vont assumer le rôle de joueur et insister sur les stratégies</p> <p>Rappeler aux élèves comment faire pour se démarquer</p> <p>Faire les équipes : 6 équipes de 4 joueurs. 2 équipes s'affronteront par terrain et 1 équipe arbitrera à chaque terrain.</p> <p>Préparer les terrains : 12m sur 8m</p> <p>Observer les élèves pour voir s'ils respectent bien les rôles et les règles du jeu et remplir la grille d'observation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rappeler les règles du jeu, de sécurité et les règles que chaque binôme va devoir faire respecter - Écouter l'enseignante - Assumer le rôle d'arbitre - Assumer le rôle de joueur 	<ul style="list-style-type: none"> - Étayage verbal : reformuler les propos des élèves - Feed back flash : « Il faut sortir de l'ombre de l'adversaire pour trouver le soleil » - Cerceau : zone « protégée » : un non porteur de balle de l'équipe qui attaque peut aller dedans pour qu'un de ses coéquipiers lui fasse la passe sans qu'un défenseur ne vienne se mettre sur la trajectoire de la passe. Ce joueur ne peut pas être marqué par un défenseur.
Classe entière	Phase 4 : Retour au calme Ramassage du matériel + bilan de la séance (5 minutes)	<p>Donner des consignes :</p> <p>« Chaque équipe ramasse le matériel qui se trouve sur son terrain de jeu en marchant et le range dans le hall. Une fois que le matériel est rangé vous venez vous asseoir au centre du terrain de football pour vous reposer et faire le bilan de la séance. »</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Écouter les consignes et le bilan - Ramasser le matériel 	

Bilan de la séance :

La séance s'est bien déroulée. Le temps de séance a été respecté. J'ai pu observer de grands progrès au niveau du démarquage pour la plupart des élèves. Certains utilisaient encore le cerceau pour se démarquer plus facilement. Cependant, je compte l'enlever lors de la séance suivante sur l'entraînement au jeu « La balle au capitaine » afin d'amener ces élèves à progresser dans leurs apprentissages notamment au niveau du démarquage. L'objectif « Amener l'élève à consolider l'apprentissage du démarquage » est acquis pour certains élèves et en cours d'acquisition pour d'autres.

Concernant l'arbitrage, très peu d'élèves ont été en réussite durant cette séance. Cette difficulté s'explique de nouveau par le fait que les élèves devaient gérer deux règles du jeu. Ils avaient du mal à faire respecter la règle « Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant ». L'objectif « Amener l'élève qui arbitre à faire respecter deux règles du jeu et à expliquer oralement les fautes » restera donc à travailler pour la prochaine séance.

À propos du respect des règles de ce jeu, trois règles ont été respectées par l'ensemble de la classe. Des progrès sont visibles pour la règle « Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant ». Seuls 4 élèves sur 21 n'ont pas respecté cette règle durant la séance. Cependant, pour la règle « Ne pas se déplacer avec le ballon » 6 élèves sont en cours d'acquisition dans le respect de cette règle. L'objectif est donc atteint pour une majorité de la classe et est en cours d'acquisition pour certains élèves.

Enfin, concernant la stratégie des joueurs, environ la moitié de la classe n'a pas réussi à user de stratégies pour se donner plus de chance de gagner. C'est pourquoi cet objectif restera à travailler dans la prochaine séance.

FICHE DE PREPARATION

Entraînement au jeu La balle au capitaine

Enseignement : Éducation physique et sportive : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Séquence : La balle au capitaine

Place de la séance dans la séquence : 11/12

Attendus de fin de cycle travaillés (BO 30 juillet 2020) :

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples
- Connaître le but du jeu
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires

Compétences de la séquence :

- Acquérir des habiletés motrices : faire une passe, se démarquer
- Respecter les règles du jeu
- Comprendre et endosser les rôles d'arbitre et de joueur

Objectif(s) de la séance :

- Amener l'élève à consolider ses apprentissages moteurs : faire des passes et se démarquer
- Amener l'élève arbitre à faire respecter deux règles du jeu et à les expliquer oralement
- Amener l'élève à respecter les règles du jeu « La balle au capitaine »
- Amener le joueur à faire une stratégie

Objectif(s) langagier(s) :

- Amener l'élève à écouter attentivement et à comprendre le but du jeu
- Amener l'élève à s'exprimer dans un langage oral correct et précis
- Amener l'élève à organiser son propos
- Amener l'élève à développer des conduites discursives notamment expliquer

Pré-requis :

- Savoir faire une passe
- Savoir se démarquer
- Savoir ce qu'est un arbitre, un joueur
- Connaître les règles du jeu « La balle au capitaine »

Contribution de cet enseignement au socle commun de connaissances, de compétences et de culture : domaines 1, 2 et 3

Cycle 2
Niveau de classe : CE1

Période de l'année scolaire : 3
Moment de la journée : après-midi
Durée : 1h10

Ressources/matériel :

- Des ballons, 24 chasubles, des plots
- Des sifflets pour les enseignantes et les arbitres
- Feuilles de scores pour les arbitres

DEROULEMENT				
Modalité(s) de travail	Phase(s) (durée)	Activités de l'enseignant :	Activités de l'élève :	Différenciation pédagogique possible
Classe entière (En classe)	Phase 1 : Rappel des rôles sociaux (5 minutes)	Poser des questions et donner des consignes : « Qui peut me rappeler les rôles sociaux que vous devez assumer en EPS et leurs caractéristiques ? »	- Écouter les consignes - Rappeler les rôles sociaux et leurs caractéristiques	- Étayage verbal : reformuler les propos des élèves - Référents
Classe entière (En classe)	Phase 2 : Rappel du jeu La balle au capitaine et des règles du jeu (5 minutes)	Poser des questions et donner des consignes : « Qui peut me rappeler le déroulement du jeu « La balle au capitaine » et les règles de ce jeu ? » Rappeler le critère de réussite : marquer le plus de points	- Écouter les consignes - Rappeler le jeu La balle au capitaine et les règles du jeu	Étayage verbal : reformuler les propos des élèves
Classe entière (En classe)	Phase 3 : Explication du rôle d'arbitre (5 minutes)	Expliquer la nouvelle feuille de scores pour les arbitres + exemple : « Les arbitres, vous allez devoir de nouveau compter les points. J'ai préparé une nouvelle feuille de scores. Vous devrez entourer comme d'habitude la lettre de l'équipe gagnante et indiquer le score final en comptant le nombre de fois que chaque équipe a gagné. Vous pouvez voir que j'ai ajouté des traits sous les lettres, vous devrez dessiner un bâton à chaque point marqué par une équipe pour vous aider à savoir quelle équipe a marqué le plus de points. » Expliquer aux élèves qu'ils vont devoir faire respecter deux règles du jeu « Aujourd'hui vous allez devoir faire respecter deux règles du jeu comme la dernière fois. Les règles que vous devrez faire respecter sont : « Le porteur de balle ne peut pas se déplacer sur le terrain en ayant le ballon dans les mains. Il doit faire des passes à ses coéquipiers. » et « Le défenseur ne peut pas prendre le ballon des mains de son adversaire. Il ne doit pas y avoir de contact ». Vous devrez aussi signaler les sorties de balles comme lors des séances précédentes. »	- Écouter l'enseignante	
Classe entière	Phase 4 : Échauffement (5 minutes) - Échauffement articulaire - Courir 25 secondes - marcher 10 secondes - courir 25 secondes - Passes en binôme	Donner les consignes : « Nous allons échauffer nos muscles et nos articulations. Vous allez faire comme moi. » « Vous allez courir autour du terrain de football. Au premier coup de sifflet, vous marcherez autour du terrain. Au deuxième coup de sifflet, vous devrez courir à nouveau. » « Mettez-vous par deux, je vais vous donner un ballon et vous allez vous faire des passes pendant 2 minutes. »	- Écouter les consignes - S'échauffer - Courir - Marcher - Se faire des passes	
Équipe	Phase 5 : Corps de séance Jeu « La balle au capitaine » (45 minutes)	Faire rappeler le jeu aux élèves + faire un exemple « Qui peut reexpliquer le jeu à ses camarades ? » Rappeler les règles du jeu et de sécurité Rappeler les règles que chaque binôme va devoir faire respecter Rappeler aux élèves qu'ils vont assumer le rôle de joueur et insister sur les stratégies Rappeler aux élèves comment faire pour se démarquer Faire les équipes : 6 équipes de 4 joueurs. 2 équipes s'affronteront par terrain et 1 équipe arbitrera à chaque terrain. Préparer les terrains : 12m sur 8m Chronométré le temps de jeu : 2 minutes par manche Observer les élèves pour voir s'ils respectent bien les rôles sociaux et remplir la grille d'observation	- Expliquer le jeu - Rappeler les règles du jeu et de sécurité - Rappeler les règles que les arbitres devront faire respecter - Écouter l'enseignante - Assumer le rôle d'arbitre - Assumer le rôle de joueur	- Étayage verbal : reformuler les propos des élèves - Feed back flash : « Il faut sortir de l'ombre de l'adversaire pour trouver le soleil »
Classe entière	Phase 6 : Retour au calme Ramassage du matériel + bilan de la séance (5 minutes)	Donner des consignes : « Chaque équipe ramasse le matériel qui se trouve sur son terrain de jeu en marchant et le range dans le hall. Une fois que le matériel est rangé vous venez vous asseoir au centre du terrain de football pour vous reposer et faire le bilan de la séance. »	- Écouter les consignes et le bilan - Ramasser le matériel	

Bilan de la séance :

J'ai rencontré une difficulté durant cette séance. En effet, au début de la pratique, une majeure partie des élèves avait en tête le jeu « La passe à 5 » et n'arrivait donc pas à jouer au jeu « La balle au capitaine ». Par exemple, dès que les défenseurs arrivaient à récupérer le ballon, ils s'arrêtaient pensant qu'ils avaient marqué un point ou, à l'inverse, dès que les attaquants faisaient 5 passes, ils s'arrêtaient.

Certains arbitres ont également eu du mal à intégrer les règles qu'ils devaient faire respecter. Ils faisaient respecter les règles du jeu « La passe à 5 » comme par exemple « Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre » et non les règles du jeu « La balle au capitaine ». C'est pourquoi j'ai apporté mon aide, en étayant afin qu'ils prennent conscience que nous étions sur un nouveau jeu. Cela leur a permis de progresser au fur et à mesure des manches.

Ces difficultés rencontrées par les élèves peuvent s'expliquer par le fait qu'ils ont joué au jeu « La passe à 5 » le jeudi 12 janvier 2023 et au jeu « La balle au capitaine » le vendredi 13 janvier 2023.

Concernant le respect des règles du jeu, les élèves ont su respecter ces règles. Cela peut s'expliquer par le fait que ce sont des règles rencontrées dans les jeux précédents. Néanmoins, certaines règles restent compliquées à respecter comme par exemple la règle faisant écho à l'immobilité lorsque l'on a le ballon dans les mains.

À propos des apprentissages moteurs, les élèves ont su faire des passes correctement et ont progressé dans le démarquage. En effet, j'ai décidé de ne pas mettre de cerceau afin de laisser les élèves qui y allaient souvent pour se démarquer, d'apprendre à se démarquer sans ce dernier. J'ai pu voir que les élèves qui avaient du mal à se démarquer réussissaient à le faire sans le cerceau.

FICHE DE PREPARATION

Évaluation

Enseignement : Éducation physique et sportive : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Séquence : La balle au capitaine

Place de la séance dans la séquence : 12/12

Attendus de fin de cycle travaillés (BO 30 juillet 2020) :

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples
- Connaître le but du jeu
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires

Compétences de la séquence :

- Acquérir des habiletés motrices : faire une passe, se démarquer
- Respecter les règles du jeu
- Comprendre et endosser les rôles d'arbitre et de joueur

Objectif(s) de la séance :

- Amener l'élève à acquérir des habiletés motrices : faire une passe, se démarquer
- Amener l'élève à respecter les règles du jeu « La balle au capitaine »
- Amener l'élève à comprendre et endosser les rôles d'arbitre et de joueur

Objectif(s) langagier(s) :

- Amener l'élève à s'exprimer dans un langage oral correct et précis
- Amener l'élève à organiser son propos
- Amener l'élève à développer des conduites discursives notamment expliquer

Pré-requis :

- Savoir faire une passe
- Savoir se démarquer
- Savoir ce qu'est un arbitre, un joueur
- Connaître les règles du jeu « La balle au capitaine »

Contribution de cet enseignement au socle commun de connaissances, de compétences et de culture : domaines 1, 2 et 3

Cycle 2

Niveau de classe : CE1

Période de l'année scolaire : 3

Moment de la journée : après-midi

Durée : 1h15

Ressources/matériel :

- Des ballons, 24 chasubles
- Des plots
- Des sifflets pour les enseignantes et les arbitres
- Feuilles de scores pour les arbitres

DEROULEMENT

Modalité(s) de travail	Phase(s) (durée)	Activités de l'enseignant :	Activités de l'élève :	Différenciation pédagogique possible
Classe entière (En classe)	Phase 1 : Rappel des rôles sociaux, du jeu « La balle au capitaine », des règles du jeu (10 minutes)	Poser des questions et donner des consignes : « Qui peut me rappeler les rôles sociaux que vous devez assumer en EPS et leurs caractéristiques ? » « Qui peut me rappeler le fonctionnement du jeu « La balle au capitaine » et les règles du jeu ? »	- Écouter les consignes - Rappeler les rôles sociaux et leurs caractéristiques, le jeu « La balle au capitaine » et les règles du jeu	- Étayage verbal : reformuler les propos des élèves - Référents
Classe entière (En classe)	Phase 2 : Explication du tournoi (5 minutes)	Expliquer le principe du tournoi « Aujourd'hui, nous allons faire un tournoi dans la classe. Au départ, vous allez jouer contre les mêmes équipes. Ensuite, pour la finale, les premiers de chaque terrain s'affronteront, les deuxièmes aussi et les troisièmes aussi. Lorsque vous ne jouerez pas, vous devrez arbitrer les deux équipes qui s'affronteront. »	- Écouter l'explication du tournoi	
Classe entière (En classe)	Phase 3 : Explication du rôle d'arbitre (5 minutes)	Expliquer la nouvelle feuille de scores pour les arbitres et faire un exemple : « Les arbitres, vous allez devoir de nouveau compter les points. Je vous ai préparé des feuilles. La première feuille est la même que la semaine dernière. Vous devrez tracer des bâtons pour représenter les points puis entourer la lettre de l'équipe gagnante et enfin indiquer le score final. La seconde feuille est légèrement différente puisque je devrai la compléter après vos premiers matchs. Je vous l'expliquerai par la suite. Expliquer les règles que les élèves devront faire respecter : « Vous allez devoir faire respecter les mêmes règles que lors de la dernière séance « Le porteur de balle ne peut pas se déplacer sur le terrain en ayant le ballon dans les mains. Il doit faire des passes à ses coéquipiers » et « Le défenseur ne peut pas prendre le ballon des mains de son adversaire. Il ne doit pas y avoir de contact ». Vous devrez aussi signaler les sorties de balles. »	- Écouter l'enseignante	

Classe entière	Phase 4 : Échauffement (5 minutes) - Échauffement articulaire - Courir 25 secondes - marcher 10 secondes - courir 25 secondes - Passes en binôme	Donner les consignes : « Nous allons échauffer nos muscles et nos articulations. Vous allez faire comme moi. » « Vous allez courir autour du terrain de football. Au premier coup de sifflet, vous marcherez autour du terrain. Au deuxième coup de sifflet, vous devrez courir à nouveau. » « Mettez-vous par deux, je vais vous donner un ballon et vous allez vous faire des passes pendant 2 minutes. »	- Écouter les consignes - S'échauffer - Courir - Marcher - Se faire des passes	
Équipes	Phase 5 : Corps de séance Jeu « La balle au capitaine » (45 minutes)	Faire rappeler les règles du jeu et de sécurité Faire rappeler les règles que chaque binôme va devoir faire respecter Rappeler aux élèves qu'ils vont assumer le rôle de joueur et insister sur les stratégies Rappeler aux élèves comment faire pour se démarquer Faire les équipes : 6 équipes de 4 joueurs. 2 équipes s'affronteront par terrain et 1 équipe arbitrera à chaque terrain. Préparer les terrains : 12m sur 8m Chronométré le temps de jeu : 2 minutes par manche Animer le tournoi Expliquer la deuxième feuille de scores : « Vous devrez dessiner des bâtons pour représenter les points marqués par chaque équipe et ensuite indiquer le score final. Ici, vous ne devrez pas entourer de lettre. C'est moi qui vais surligner pour que vous sachiez quelle équipe joue l'une contre l'autre. » Observer les élèves pour voir s'ils respectent bien les rôles sociaux et remplir la grille d'observation	- Rappeler les règles du jeu et de sécurité - Rappeler les règles que les arbitres devront faire respecter - Écouter l'enseignante - Assumer le rôle d'arbitre - Assumer le rôle de joueur	- Étayage verbal : reformuler les propos des élèves - Feed back flash : « Il faut sortir de l'ombre de l'adversaire pour trouver le soleil »
Classe entière	Phase 6 : Retour au calme Ramassage du matériel + bilan de la séance (5 minutes)	Donner des consignes : « Chaque équipe ramasse le matériel qui se trouve sur son terrain de jeu en marchant et le range dans le hall. Une fois que le matériel est rangé vous venez vous asseoir au centre du terrain de football pour vous reposer et faire le bilan de la séance. »	- Écouter les consignes et le bilan - Ramasser le matériel	
<p>Bilan de la séance : La séance s'est bien déroulée. Les élèves étaient très motivés par l'idée du tournoi.</p> <p>Concernant l'objectif moteur « Acquérir des habiletés motrices : faire des passes, se démarquer », ce dernier est acquis pour une grande majorité des élèves. Les autres élèves sont en réussite partielle. Aucun élève n'est en échec.</p> <p>Comme pour l'objectif moteur, l'objectif « respecter les règles du jeu » est acquis pour une grande majorité des élèves. Certains éprouvent encore quelques difficultés à rester immobiles lorsqu'ils ont le ballon.</p> <p>Enfin, les élèves ont pratiquement tous su assumer le rôle de joueur. Les difficultés rencontrées par certains concernaient toujours la stratégie. À propos du rôle d'arbitre, la plupart des élèves savent rester attentifs et compter les points cependant beaucoup d'élèves ont des difficultés pour siffler et expliquer les fautes à leurs pairs.</p>				

10.2 - Grilles d'observation

Jour : 06/10/2022
 Numéro de la séance : 3/12
 Jeu : Les pompiers
 Équipe : A (Joueur 1 ; Joueur 2 ; Joueur 3 ; Joueur 4) => J3 absent

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
Respect	Des règles du jeu				
	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J1 J2 J4 } 4/4		
		Compter les points	J1 J2 J4 } 4/4		J4 besoin d'aide de J1 + étayage professeur
		Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)			
		Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)			
		Expliquer les fautes oralement			
	Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J1 J2 J4 } 8/8		
		Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J1 J2 J4 } 8/8		
		Respecter ses coéquipiers	J1 J4 } 8/8 J2 5/8	J2 3/8	J2 n'aide ses coéquipiers qui pourraient tomber le ballon
		Respecter ses adversaires	J1 J2 J4 } 8/8		
Respecter l'arbitre		J1 J2 J4 } 8/8			
Prendre des décisions, faire une stratégie					

Jour : 06/10/22
 Numéro de la séance : 31/2
 Jeu : Le porteur
 Équipe : B (Joueur 5 ; Joueur 6 ; Joueur 7 ; Joueur 8)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu			
Être attentif	J5 } J6 } J7 } 4/4	J8 4/4	J8 n'a pas voulu arbitrer
Compter les points	J6 } J7 } 4/4	J5 } J8 } 4/4	J5 a confondu les équipes et a désigné que les ballons de l'équipe gagnante J6 a aidé J7
Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)			
Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusqu'à la fin ?)			
Expliquer les fautes oralement			
Jouer (être attentif, actif)	J5 } J6 } J7 } J8 } 8/8		
Respecter les règles (dur jeu et de sécurité)	J5 } J6 } J7 } J8 } 8/8		
Respecter ses coéquipiers	J5 5/8 J6 } J7 } J8 } 8/8	J5 3/8	À une manche J5 ne voulait pas faire la part de J6 et a râlé sur J8 pendant 2 manches J5 a essayé de tricher à la fin d'une manche
Respecter ses adversaires	J5 } J6 } J7 } J8 } 8/8		
Respecter l'arbitre	J5 } J6 } J7 } J8 } 8/8		
Prendre des décisions, faire une stratégie			

Jour : 06/10/22
 Numéro de la séance : 3112
 Jeu : Les pompes
 Équipe : C (Joueur 9 ; Joueur 10 ; Joueur 11 ; Joueur 12)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu			
Respect	Être attentif	J9 } J10 } J11 } J12 } 4/4	
	Compter les points	J9 } 4/4 J11 } J10 } 2/4 J12 }	J10 et J12 ont oublié deux ballons J11 a aidé J9
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)		
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)		
	Expliquer les fautes oralement		
	Jouer (être attentif, actif)	J9 6/8 J10 } J11 } 8/8 J12 }	J9 2/8
Du rôle de joueur	Respecter les règles (dét jour et de sécurité)	J9 } J10 } J11 } 8/8 J12 }	
	Respecter ses coéquipiers	J9 } J11 } 8/8 J12 } J10 5/8	J10 s'entraînait contre J9 et lui disait de ne pas jouer
	Respecter ses adversaires	J9 } J10 } J11 } 8/8 J12 }	
	Respecter l'arbitre	J9 } J10 } J11 } 8/8 J12 }	
	Prendre des décisions, faire une stratégie		

Jour : 06/10/22
 Numéro de la séance : 312
 Jeu : Les pommes
 Équipe : D (Joueur 13 ; Joueur 14 ; Joueur 15 ; Joueur 16)

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
Respect	Des règles du jeu				
	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J13 } J14 } J15 } J16 } 4/4		
		Compter les points	J13 } J14 } J15 } J16 } 3/4	J13 } J14 } J15 } J16 } 1/4	Ils se sont trompés à un moment : départ de 2 ballons échangés de la prof
		Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)			
		Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)			
		Expliquer les fautes oralement			
		Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J13 } J14 } J15 } J16 } 8/8	
	Respecter les règles (dur jeu et de sécurité)		J13 } J14 } J15 } J16 } 8/8		
	Respecter ses coéquipiers		J13 4/8 J14 3/8 J15 3/8 J16 8/8	J13 4/8 J15 3/8	
	Respecter ses adversaires		J13 } J14 } J15 } J16 } 8/8		
	Respecter l'arbitre		J13 } J14 } J15 } J16 } 8/8		
	Prendre des décisions, faire une stratégie				

Jour : 06/10/22

Numéro de la séance : 312

Jeu : Les pompes

Équipe : E (Joueur 17 ; Joueur 18 ; Joueur 19 ; Joueur 20) => JB absent

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
Respect	Des règles du jeu				
	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J17 } J19 } 4/4 J20 }		
		Compter les points	J17 } J19 } 4/4 J20 }		J20 aide les coéquipiers
		Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)			
		Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusqu'à la fin ?)			
		Expliquer les fautes oralement			
		Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J17 } J19 } 8/8 J20 }	
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)		J17 } J19 } 8/8 J20 }		
	Respecter ses coéquipiers		J17 } J19 } 8/8 J20 }		
	Respecter ses adversaires		J17 } J19 } 8/8 J20 }		
Respecter l'arbitre	J17 } J19 } 8/8 J20 }				
Prendre des décisions, faire une stratégie					

Jour : 06/10/2022

Numéro de la séance : 31/2

Jeu : Les pompiers

Équipe : F (Joueur 21 ; Joueur 22 ; Joueur 23 ; Joueur 24) 2221 absent

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Respect	Des règles du jeu			
	Être attentif	J21 J23 J24 } 4/4		
	Compter les points	J21 J23 J24 } 4/4		J23 a aidé ses coéquipiers
	Du rôle d'arbitre			
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)			
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)			
	Expliquer les fautes oralement			
	Jouer (être attentif, actif)	J21 J23 J24 } 8/8		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J21 J23 J24 } 8/8		
	Du rôle de joueur			
Respecter ses coéquipiers	J21 J23 J24 } 8/8			
Respecter ses adversaires	J21 J23 J24 } 8/8			
Respecter l'arbitre	J21 J23 J24 } 8/8			
Prendre des décisions, faire une stratégie				

Jour : 13/10

Numéro de la séance : 4/12

Jeu : Les pompes

Équipe : A (Joueur 1 ; Joueur 2 ; Joueur 3 ; Joueur 4) => J4 absent

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
Des règles du jeu	Se placer en colonne	J1 ? J2 } 8/8 J3 }			
	Se faire des passes à la main	J1 ? J2 } 8/8 J3 }			
	Prendre un seul ballon à la fois	J1 ? J2 } 8/8 J3 }			
	Ne pas se déplacer avec le ballon	J1 7/8 J2 8/8 J3 5/8	J1 1/8 J3 3/8		
	Recommencer au début les passes si le ballon tombe à terre	J1 ? J2 } 8/8 J3 }			
Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J1 ? J2 } 4/4 J3 }		
		Compter les points	J1 ? J2 } 4/4 J3 }	J1 a aidé J3 en notant les couleurs des équipes sur la feuille arbitre	
		Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)			
		Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)			
		Expliquer les fautes oralement			
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J1 ? J2 } 8/8 J3 }			
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J1 ? J2 } 8/8 J3 }			
	Respecter ses coéquipiers	J1 } 8/8 J3 } J2 5/8	J2 3/8	J2 n'allait sur ses coéquipiers dès que le ballon tombait	
	Respecter ses adversaires	J1 ? J2 } 8/8 J3 }			
	Respecter l'arbitre	J1 ? J2 } 8/8 J3 }			
	Prendre des décisions, faire une stratégie				

Jour : 13/10

Numéro de la séance : 4/12

Jeu : des pompes

Équipe : B (Joueur 5 ; Joueur 6 ; Joueur 7 ; Joueur 8)

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Se placer en colonne	J5 J6 J7 J8 } 8/8		
	Se faire des passes à la main	J5 J6 J7 J8 } 8/8		
	Prendre un seul ballon à la fois	J5 } 8/8 J6 } 6/8 J7 } 5/8 J8 } 5/8	J7 3/8 J8 2/8	
	Ne pas se déplacer avec le ballon	J5 } 8/8 J6 } 8/8 J7 } 8/8		J7 s'est déplacé une fois avec le ballon
	Recommencer au début les passes si le ballon tombe à terre	J5 } 8/8 J6 } 5/8 J7 } 8/8 J8 } 8/8	J6 3/8	J7, à une manche, n'a pas respecté la règle 4 seule fois
Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J5 J6 J7 J8 } 4/4	
		Compter les points	J5 J6 J7 J8 } 4/4	
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)			
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)			
	Expliquer les fautes oralement			
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J5 J6 J7 J8 } 8/8		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J5 J6 J7 J8 } 8/8		
	Respecter ses coéquipiers	J5 } 6/8 J6 } 8/8 J7 } 8/8 J8 } 8/8	J5 3/8	J5 râlait sur J8 et disait qu'elle ne savait pas jouer
	Respecter ses adversaires	J5 } 8/8 J6 } 8/8 J7 } 8/8 J8 } 8/8		J6 a essayé de tricher à la fin d'une manche
	Respecter l'arbitre	J5 J6 J7 J8 } 8/8		
	Prendre des décisions, faire une stratégie			

Jour : 13/10

Numéro de la séance : 4/12

Jeu : Les pompes

Équipe : C (Joueur 9 ; Joueur 10 ; Joueur 11 ; Joueur 12) => J12 absent

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Se placer en colonne	J9 } J10 } J11 } 8/8		
	Se faire des passes à la main	J9 } J10 } J11 } 8/8		
	Prendre un seul ballon à la fois	J9 5/8 J10 6/8 J11 8/8	J9 3/8 J10 2/8	
	Ne pas se déplacer avec le ballon	J9 5/8 J10 5/8 J11 8/8	J9 3/8 J10 3/8	
	Recommencer au début les passes si le ballon tombe à terre	J9 5/8 J10 8/8 J11 8/8	J9 3/8	
Du rôle d'arbitre	Être attentif	J10 4/4 J11 4/4	J9 4/4	J9 n'a pas voulu arbitrer
	Compter les points	J10 } J11 } 3/4	J9 4/4 J10 } J11 } 1/4	J10 et J11 ont oublié de dessiner 2 ballons à la manche 4
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)			
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)			
	Expliquer les fautes-oralement			
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J9 } J10 } J11 } 8/8		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J9 } J10 } J11 } 8/8		
	Respecter ses coéquipiers	J9 7/8 J10 } J11 } 8/8	J9 1/8	J9 n'a pas fait de pair 2 fois à J11 perdant 1 manche
	Respecter ses adversaires	J9 7/8 J10 } J11 } 8/8	J9 1/8	J9 a tiré dans le ballon de l'équipe adverse pour l'envoyer loin
	Respecter l'arbitre	J9 } J10 } J11 } 8/8		
	Prendre des décisions, faire une stratégie			

Jour : 13/10

Numéro de la séance : 4/12

Jeu : Les poissiens

Équipe : D (Joueur 13 ; Joueur 14 ; Joueur 15 ; Joueur 16)

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Se placer en colonne	J13 } J14 } J15 } J16 }		
	Se faire des passes à la main	J13 } J14 } J15 } J16 }		
	Prendre un seul ballon à la fois	J13 } J14 } J15 } J16 }	J14 } J16 }	
	Ne pas se déplacer avec le ballon	J13 } J14 } J15 } J16 }	J13 } J16 }	
	Recommencer au début les passes si le ballon tombe à terre	J13 } J14 } J15 } J16 }	J14 } J16 }	
Du rôle d'arbitre	Être attentif	J13 } J14 } J15 } J16 }		
	Compter les points	J13 } J15 } J14 } J16 }	J14 } J16 }	ajout de ballons
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)			
Respect	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)			
	Expliquer les fautes oralement			
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J13 } J14 } J15 } J16 }		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J13 } J14 } J15 } J16 }		
	Respecter ses coéquipiers	J13 } J14 } J15 } J16 }	J13 } J15 }	réduisent sur leurs coéquipiers quand le ballon tombe
	Respecter ses adversaires	J13 } J14 } J15 } J16 }		J13 a essayé de tricher à la fin lors d'un match paré par J15
	Respecter l'arbitre	J13 } J14 } J15 } J16 }		
	Prendre des décisions, faire une stratégie			

Jour : 13/10

Numéro de la séance : 4/12

Jeu : Les pompes

Équipe : E (Joueur 17 ; Joueur 18 ; Joueur 19 ; Joueur 20) => 370 abkn

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
Des règles du jeu	Se placer en colonne	J17 } J18 } 8/8 J19 }			
	Se faire des passes à la main	J17 } J18 } 8/8 J19 }			
	Prendre un seul ballon à la fois	J17 } 5/8 J18 } 8/8 J19 }	J17 } 3/8 J19 }		
	Ne pas se déplacer avec le ballon	J17 } 8/8 J18 } 8/8 J19 } 6/8	J19 } 2/8		
	Recommencer au début les passes si le ballon tombe à terre	J17 } 8/8 J18 } 8/8 J19 } 7/8	J19 } 1/8		
Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J17 } J18 } 4/4 J19 }		
		Compter les points	J17 } 3/4 J18 } 3/4 J19 }	J17 } 1/4 J18 } 1/4 J19 }	ajout d'un ballon étayage professeur
		Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)			
		Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusqu'à la fin ?)			
		Expliquer les fautes oralement			
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J17 } J18 } 8/8 J19 }			
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J17 } J18 } 8/8 J19 }			
	Respecter ses coéquipiers	J17 } J18 } 8/8 J19 }			
	Respecter ses adversaires	J17 } J18 } 8/8 J19 }			
	Respecter l'arbitre	J17 } J18 } 8/8 J19 }			
	Prendre des décisions, faire une stratégie				

Jour : 13/10

Numéro de la séance : 4/12

Jeu : Les passés

Équipe : F (Joueur 21 ; Joueur 22 ; Joueur 23 ; Joueur 24) => J21 absent

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Se placer en colonne	J22 } J23 } J24 } 8/8		
	Se faire des passes à la main	J22 } J23 } J24 } 8/8		
	Prendre un seul ballon à la fois	J22 5/8 J23 } J24 } 8/8	J22 3/8	
	Ne pas se déplacer avec le ballon	J22 5/8 J23 } J24 } 8/8	J22 3/8	
	Recommencer au début les passes si le ballon tombe à terre	J22 } J23 } J24 } 8/8		
Respect	Être attentif	J22 } J23 } J24 } 4/4		
	Compter les points	J22 } J23 } J24 } 4/4		J22 a aidé J24 à remplir la feuille.
	Du rôle d'arbitre	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)		
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)			
	Expliquer les fautes oralement			
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J22 } J23 } J24 } 8/8		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J22 } J23 } J24 } 8/8		
	Respecter ses coéquipiers	J22 } J23 } J24 } 8/8		
	Respecter ses adversaires	J22 } J23 } J24 } 8/8		
	Respecter l'arbitre	J22 } J23 } J24 } 8/8		
	Prendre des décisions, faire une stratégie			

Jour : 20/10/2022
 Numéro de la séance : 5/12
 Jeu : Les pompiers
 Équipe : A (Joueur 1 ; Joueur 2 ; Joueur 3 ; Joueur 4)

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
Des règles du jeu	Se placer en colonne	J1 } J2 } J3 } J4 } 8/8			
	Se faire des passes à la main	J1 } J2 } J3 } J4 } 8/8			
	Prendre un seul ballon à la fois	J1 } J2 } J3 } J4 } 8/8			
	Ne pas se déplacer avec le ballon	J1 } J2 } J3 } J4 } 8/8	J2 1/8		
	Recommencer au début les passes si le ballon tombe à terre	J1 } J2 } J3 } J4 } 8/8			
Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J1 } J2 } J3 } J4 } 4/4		
		Compter les points	J1 } 3/4 J2 } 2/4 J3 } J4 }	J2 3/4 J3 2/4 J4 2/4	J1 a aidé J3, J1 et J2 se sont trompés sur le score final, J2 et J4 ont ajouté des ballons à 2 marches.
		Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J1 } J2 } J3 } J4 } 4/4		
		Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusqu'à la fin ?)	J1 } J2 } J3 } J4 } 4/4		
		Expliquer les fautes oralement	J1 } J2 } J3 } J4 } 0/4	J1 } J2 } J3 } J4 } 4/4	
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J1 } J2 } J3 } J4 } 8/8			
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J1 } J2 } J3 } J4 } 8/8			
	Respecter ses coéquipiers	J1 } J2 } J3 } J4 } 8/8	J2 3/8	J2 n'allait sur ses coéquipiers qui faisaient tomber le ballon.	
	Respecter ses adversaires	J1 } J2 } J3 } J4 } 8/8			
	Respecter l'arbitre	J1 } J2 } J3 } J4 } 8/8			
	Prendre des décisions, faire une stratégie				

Jour : 20/10/22

Numéro de la séance : 5/12

Jeu : Les pompes

Équipe : B (Joueur 5 ; Joueur 6 ; Joueur 7 ; Joueur 8)

Observables		Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Se placer en colonne	J5 } J6 } J7 } J8 } 8/8		
	Se faire des passes à la main	J5 } J6 } J7 } J8 } 8/8		
	Prendre un seul ballon à la fois	J5 } J6 } J7 } J8 } 8/8	J8 3/8	
	Ne pas se déplacer avec le ballon	J5 } J6 } J7 } J8 } 8/8		
	Recommencer au début les passes si le ballon tombe à terre	J5 } J6 } J7 } J8 } 8/8	J7 1/8	continuait à jouer même si l'arbitre sifflait (eq C)
Du rôle d'arbitre	Être attentif	J5 } J6 } J7 } J8 } 4/4		
	Compter les points	J5 } J6 } J7 } J8 } 4/4		J5 a aidé J8
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J5 } J6 } J7 } J8 } 4/4	J6 } J7 } 2/4	ne sifflaient pas à 2 marches
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J5 } J6 } J7 } 4/4	J6 } J7 } 2/4	l'équipe C continuait à jouer malgré que J6 et J7 avaient sifflé et J6 et J7 ne devaient pas continuer.
	Expliquer les fautes oralement	J5 } J6 } J7 } J8 } 0/4	J5 } J6 } J7 } J8 } 4/4	
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J5 } J6 } J7 } J8 } 8/8		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J5 } J6 } J7 } J8 } 8/8		
	Respecter ses coéquipiers	J5 } J6 } J7 } J8 } 8/8		
	Respecter ses adversaires	J5 } J6 } J7 } J8 } 8/8	J7 1/8	continue de jouer alors que la 4 ^{ème} marche est terminée
	Respecter l'arbitre	J5 } J6 } J7 } J8 } 8/8	J7 1/8	quand l'arbitre a sifflé J7 a continué de jouer.
	Prendre des décisions, faire une stratégie			

Jour : 20/10/22
 Numéro de la séance : 5/12
 Jeu : Les pompes
 Équipe : C (Joueur 9 ; Joueur 10 ; Joueur 11 ; Joueur 12)

Observables		Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Se placer en colonne	J9 } J10 } J11 } J12 } 8/8		
	Se faire des passes à la main	J9 } J10 } J11 } J12 } 8/8		
	Prendre un seul ballon à la fois	J9 6/8 J10 8/8 J11 8/8 J12 6/8	J9 2/8 J12 2/8	
	Ne pas se déplacer avec le ballon	J9 8/8 J10 6/8 J11 4/8 J12 2/8	J10 2/8	
	Recommencer au début les passes si le ballon tombe à terre	J9 6/8 J10 7/8 J11 7/8 J12 7/8	J9 2/8	no respectat pas les arbitres qui ont siffle (eq. B)
Du rôle d'arbitre	Être attentif	J9 } J10 } J11 } J12 } 4/4		
	Compter les points	J9 } J10 } J11 } J12 } 4/4		
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J9 } J10 } J11 } J12 } 4/4		
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J10 } J11 } J12 } J9 } 4/4		
	Expliquer les fautes oralement	J9 } J10 } J11 } J12 } 2/4	J9 } J10 } J11 } J12 } 2/4	pendant les deux premiers manches ils ont simplement siffle
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J9 } J10 } J11 } J12 } 8/8		
	Respecter les règles (d'ajet et de sécurité)	J9 } J10 } J11 } J12 } 8/8		
	Respecter ses coéquipiers	J9 } J10 } J11 } J12 } 8/8	J10 2/8	J10 n'ait sur ses coéquipiers
	Respecter ses adversaires	J9 6/8 J10 6/8 J11 6/8 J12 6/8	J9 2/8	a continué à jouer après que l'arbitre ait siffle
	Respecter l'arbitre	J9 6/8 J10 6/8 J11 6/8 J12 6/8	J9 2/8	lorsque l'équipe B a siffle J9 continué à jouer.
	Prendre des décisions, faire une stratégie			

Jour : 20/10/22
 Numéro de la séance : 5/12

Jeu : Les pompes

Équipe : D (Joueur 13 ; Joueur 14 ; Joueur 15 ; Joueur 16)

J16 n'a pas fait les 4 dernières manches.

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Se placer en colonne J13 } J14 } 8/8 J15 } J16 4/4		
	Se faire des passes à la main J13 } J14 } 8/8 J15 } J16 4/4		
	Prendre un seul ballon à la fois J13 } J14 } 8/8 J15 } 7/8 J16 3/4	J14 7/8 J16 1/4	
	Ne pas se déplacer avec le ballon J13 } J14 } 8/8 J15 } J16 4/4		
	Recommencer au début les passes si le ballon tombe à terre J13 } J14 } 8/8 J15 } 4/4 J16 7/8	J15 1/8	J15 n'a pas respecté l'arbitre qui avait sifflé
Du rôle d'arbitre	Être attentif J13 } J14 } 4/4 J15 } J16 }		
	Compter les points J13 } J14 } 4/4 J15 } 3/4 J16 }	J14 1/4 J16 }	J14 se sont trompés à une manche (ajout d'un ballon pour l'équipe E)
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher) J13 } J14 } 4/4 J15 } J16 }		
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?) J13 } J14 } 4/4 J15 } J16 }		
Du rôle de joueur	Expliquer les fautes oralement J13 } J14 } 0/4 J15 } J16 }	J13 } J14 } 4/4 J15 } J16 }	
	Jouer (être attentif, actif) J13 } J14 } 8/8 J15 } J16 4/4		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité) J13 } J14 } 8/8 J15 } J16 4/4		
	Respecter ses coéquipiers J13 6/8 J14 8/8 J15 6/8 J16 4/4	J13 2/8 J15 2/8	J13 et J15 ont râlé pendant deux manches sur J16.
	Respecter ses adversaires J13 } J14 } 8/8 J15 } J16 4/4		
	Respecter l'arbitre J13 } J14 } 8/8 J15 } 7/8 J16 4/4	J15 1/8	
	Prendre des décisions, faire une stratégie		

Jour : 20/10/22

Numéro de la séance : 312

Jeu : les potpiens

Équipe : E (Joueur 17 ; Joueur 18 ; Joueur 19 ; Joueur 20) => J19 absent

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Se placer en colonne	J17 } J18 } J20 } 8/8		
	Se faire des passes à la main	J17 } J18 } J20 } 8/8		
	Prendre un seul ballon à la fois	J17 7/8 J18 } J20 } 8/8	J17 1/8	
	Ne pas se déplacer avec le ballon	J17 } J20 } 8/8 J18 7/8	J18 1/8	
	Recommencer au début les passes si le ballon tombe à terre	J17 7/8 J18 } J20 } 8/8	J17 1/8	J17 ne respectait pas les arbitres qui avaient afflé
Du rôle d'arbitre	Être attentif	J17 } J18 } J20 } 4/4		
	Compter les points	J17 } 2/4 J18 } J20 4/4	J17 } 2/4 J18 }	J17 et J18 ont publié d'entendre le score à un moment + invasion des équipes à la marche 4 + score final faux.
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J17 } J18 } J20 } 4/4		
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J17 } J18 } J20 } 4/4		
Du rôle de joueur	Expliquer les fautes oralement	J17 } J18 } J20 } 4/4	J17 } J19 } J20 } 4/4	
	Jouer (être attentif, actif)	J17 } J18 } J20 } 8/8		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J17 } J18 } J20 } 8/8		
	Respecter ses coéquipiers	J17 } J18 } J20 } 8/8		
	Respecter ses adversaires	J17 } J18 } J20 } 8/8		
	Respecter l'arbitre	J17 7/8 J18 } J20 } 8/8	J17 1/8	
	Prendre des décisions, faire une stratégie			

Jour : 20/10/22

Numéro de la séance : 5/12

Jeu : les potpourris

Équipe : F (Joueur 21 ; Joueur 22 ; Joueur 23 ; Joueur 24) => J21 absent

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Se placer en colonne	J22 } J23 } J24 } 8/8		
	Se faire des passes à la main	J22 } J23 } J24 } 8/8		
	Prendre un seul ballon à la fois	J22 } J23 } J24 } 2/8		
	Ne pas se déplacer avec le ballon	J22 5/8 J23 } J24 } 2/8	J22 3/8	
	Recommencer au début les passes si le ballon tombe à terre	J22 } J23 } J24 } 8/8		
Respect	Être attentif	J22 } J23 } J24 } 4/4		
	Compter les points	J22 } J23 } J24 } 4/4	J23 1/4	J23 a ajouté 2 ballons
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J22 } J23 } J24 } 4/4		
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J22 } J23 } J24 } 4/4		
	Expliquer les fautes oralement	J22 } J23 } J24 } 0/4	J22 } J23 } J24 } 4/4	
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J22 } J23 } J24 } 8/8		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J22 } J23 } J24 } 8/8		
	Respecter ses coéquipiers	J22 } J23 } J24 } 8/8		
	Respecter ses adversaires	J22 } J23 } J24 } 8/8		
	Respecter l'arbitre	J22 } J23 } J24 } 8/8		
	Prendre des décisions, faire une stratégie			

Jour : 10/11/2022
 Numéro de la séance 6/12
 Jeu : la passe à 5
 Équipe : A (Joueur 1 ; Joueur 2 ; Joueur 3 ; Joueur 4) => J3 absent

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
Des règles du jeu	/			
Respect	Être attentif	J1 } J2 } 14/16 J4 }	J1 } J2 } 2/16 J4 }	
	Compter les points	J1 } 16/16 J2 } 12/16 J4 }	J1 } J2 } 4/16 J4 }	
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J1 } J2 } 2/3 J4 }	J1 } J2 } 1/3 J4 }	Il y a eu 3 pertes de balles sur 16 marches
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J1 } J2 } 2/3 J4 }	J1 } J2 } 1/3 J4 }	
	Expliquer les fautes oralement		J1 } J2 } 3/3 J4 }	suffisamment juste et ne parlent pas
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J1 } J2 } 16/16 J4 }		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J1 } J2 } 16/16 J4 }		
	Respecter ses coéquipiers	J1 } 16/16 J2 } 14/16 J4 }	J2 2/16	J2 a râlé à la fin de 2 marches sur ses coéquipiers.
	Respecter ses adversaires	J1 } J2 } 16/16 J4 }		
	Respecter l'arbitre	J1 } J2 } 16/16 J4 }		
Prendre des décisions, faire une stratégie	J1 } J2 } 13/16 J4 }	J1 } J2 } 3/16 J4 }	Ils ont fait des erreurs après que je leur ai dit d'en faire => étayage	

Jour : 10/11/2022

Numéro de la séance : 6/12

Jeu : La passe à 5

Équipe : B (Joueur 5, Joueur 6, Joueur 7, Joueur 8) => JS et J7 absents

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Respect	Des règles du jeu			
	Être attentif	J6 15/16 J8 13/16	J6 1/16 J8 3/16	
	Compter les points	J6 15/16 J8 15/16	J6 3/16 J8 3/16	
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher) <i>difficile le centre de la balle</i>	J6 3/4/5 J8 3/4/5	J6 1/5 J8 1/5	Il y a eu 5 centres de balle
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J6 3/4/5 J8 3/4/5	J6 3/5 J8 3/5	
	Expliquer les fautes oralement		J6 3/5 J8 3/5	Il ont juste appelé sans expliquer
	Jouer (être attentif, actif)	J6 16/16 J8 16/16		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J6 16/16 J8 16/16		
	Respecter ses coéquipiers	J6 16/16 J8 16/16		
	Respecter ses adversaires	J6 16/16 J8 16/16		
Du rôle de joueur	Respecter l'arbitre	J6 16/16 J8 16/16		
Prendre des décisions, faire une stratégie	J6 14/16 J8 14/16	J6 2/16 J8 2/16	Il ont réfléchi avant les manches comme de jouer => élargir professeur qui dit de faire une stratégie	

Jour : 10/11/2022
 Numéro de la séance : 6/12
 Jeu : La passe à 5
 Équipe : C (Joueur 9 ; Joueur 10 ; Joueur 11 ; Joueur 12)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)				
Des règles du jeu	/						
Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J9 } J10 } J11 } J12 }	16/16			
		Compter les points	J9 } J10 } J11 } J12 }	16/16			
		Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J9 } J10 } J11 } J12 }	6/6	Il y a eu 6 parties de balle sur 16 manches		
		Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J9 } J10 } J11 } J12 }	6/6	6 parties de balle sur 16 manches		
		Expliquer les fautes oralement	J9 } J10 } J11 } J12 }	6/6	Sur les 6 parties de balle, ils ont juste sifflé sans expliquer.		
		Jouer (être attentif, actif)	J9 } J10 } J11 } J12 }	16/16			
		Respecter les règles (du jet et de sécurité)	J9 } J10 } J11 } J12 }	16/16			
	Du rôle de joueur	Respecter ses coéquipiers	J9 } 15/16 J10 } 14/16 J11 } 15/16 J12 }	J9 } 1/16 J10 } 2/16 J11 } 1/16 J12 }	Ils ne faisaient pas de passe à certains		
		Respecter ses adversaires	J9 } J10 } J11 } J12 }	16/16			
		Respecter l'arbitre	J9 } J10 } J11 } J12 }	16/16			
		Prendre des décisions, faire une stratégie	J9 } J10 } J11 } J12 }	8/16	J9 } J10 } J11 } J12 }	8/16	écartage de la professeure

Jour : 10/11/2022

Numéro de la séance : 6112

Jeu : à 5

Équipe : D (Joueur 13 ; Joueur 14 ; Joueur 15 ; Joueur 16)

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
	Des règles du jeu			
Respect	Être attentif	J13 } J14 } 16/16 J15 } J16 }		
	Compter les points	J14 } 15/16 J15 } J16 } 16/16	J14 } 1/16 J15 }	beaucoup étayage professeur.
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J14 } J15 } 9/9 J16 }		Il y a eu 9 sorties de balle.
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J14 } J15 } 9/9 J16 }		
	Expliquer les fautes oralement		J13 } J14 } 9/9 J15 } J16 }	
	Jouer (être attentif, actif)	J13 } J14 } 16/16 J15 } J16 }		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J13 } 15/16 J14 } 16/16 J15 } J16 }	J13 1/16	J13 a poussé un défenseur
	Respecter ses coéquipiers	J15 11/16 J13 } 13/16 J14 } 16/16 J16 }	J15 5/16 J13 } 3/16 J14 }	J15 a raté 2 fois sur J16 J15, J13, J14 n'ont pas fait de passes à J16
Respecter ses adversaires	J13 } 16/16 J14 } J15 } 15/16 J16 }	J13 1/16	J13 a poussé le défenseur	
Respecter l'arbitre	J13 } J14 } 9/16 J15 } J16 }			
Prendre des décisions, faire une stratégie	J13 } J14 } 16/16 J15 } J16 }		chacun à son tour =) forment un carré beaucoup de passes. en diagonales quand le défenseur était sur une ligne et inversement (étayage)	

Jour : 10/11/2022
 Numéro de la séance : 6117
 Jeu : Capaxe ds
 Équipe : E (Joueur 17 ; Joueur 18 ; Joueur 19 ; Joueur 20)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)					
Des règles du jeu								
Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif Compter les points Faire respecter les règles (ne doit pas tricher) Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?) Expliquer les fautes oralement	J17 } J18 } 11/16 J19 } J20 } J17 } J18 } 11/16 J19 } S116 J20 } S116 J17 } J18 } 1/1 J19 } J20 } J17 } J18 } 1/1 J19 } J20 } 1/1	discutait entre eux 1 sortie de balle.				
					Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif) Respecter les règles (du jeu et de sécurité) Respecter ses coéquipiers Respecter ses adversaires Respecter l'arbitre Prendre des décisions, faire une stratégie	J17 } J18 } 16/16 J19 } J20 } J17 } J18 } 11/16 J19 } S116 J20 } S116 J17 } J18 } 16/16 J19 } S116 J20 } S116 J17 } J18 } 16/16 J19 } S116 J20 } S116 J17 } J18 } 16/16 J19 } S116 J20 } S116	J19 a été élu J20 qui n'avait trop fait J17 et J19 se regardent dessus mutuellement cont. pour jouer malgré que l'arbitre avait sifflé => triche J20 continue de jouer malgré que l'arbitre avait sifflé placement en carré. se faisaient des passes dans le sens des aiguilles d'une montre => tout le monde touchait la balle mais le défenseur avait osé aller sur la balle (travaillé)

Jour : 10/11/2022
 Numéro de la séance : 6/12
 Jeu : Le pair à 5
 Équipe : F (Joueur 21 ; Joueur 22 ; Joueur 23 ; Joueur 24)

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
	Des règles du jeu	/			
Respect	Être attentif	J21 } J22 } J23 } J24 }	16/16		
	Compter les points	J21 } J22 } J23 } J24 }	15/16 } 14/16 } J23 } J24 }	1/16 2/16	
	Du rôle d'arbitre	J21 } J22 } J23 } J24 }	J21 } J22 } J23 } J24 }	3/7 Il y a eu 7 sorties de balles.	
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J21 } J22 } J23 } J24 }	J21 } J22 } J23 } J24 }	3/7	
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J21 } J22 } J23 } J24 }	J21 } J22 } J23 } J24 }	3/7	
	Expliquer les fautes oralement	J21 } J22 } J23 } J24 }	J21 } J22 } J23 } J24 }	6/7	
	Jouer (être attentif, actif)	J21 } J22 } J23 } J24 }	16/16		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J21 } J22 } J23 } J24 }	16/16		
	Du rôle de joueur	Respecter ses coéquipiers	J21 } J22 } J23 } J24 }	16/16	
	Respecter ses adversaires	J21 } J22 } J23 } J24 }	16/16		
Respecter l'arbitre	J21 } J22 } J23 } J24 }	16/16			
Prendre des décisions, faire une stratégie		J21 } J22 } J23 } J24 }	14/16		

Jour : 24/11/2022

Numéro de la séance : 7112

Jeu : La passe à 5

Équipe : A (Joueur 1, Joueur 2, Joueur 3, Joueur 4)

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon	J1 16/16 J2 13/16 J3 12/16 J4 10/16	J2 3/16 J3 4/16 J4 6/16	
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle.	J1 } J2 } 4/4 J3 } J4 }		4 manches chacun
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant.	J1 } J2 } 4/4 J3 } J4 }		
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre	J1 } J2 } 16/16 J3 } J4 }		
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.			
Respect	Être attentif	J1 } J2 } 16/16 J3 } J4 }		
	Compter les points	J1 } 15/16 J2 } J3 } 14/16 J4 } 2/16	J1 } 1/16 J2 } 2/16 J3 } J4 }	
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J1 } 13/16 J2 } J3 } 9/16 J4 } 7/16	J1 } 3/16 J2 } 3/16 J3 } J4 }	
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J1 } 13/16 J2 } 9/16 J3 } 9/16 J4 } 7/16	J1 } 3/16 J2 } 3/16 J3 } 7/16 J4 }	
	Expliquer les fautes oralement	J1 } 6/16 J2 } J3 } 4/16 J4 }	J1 } 10/16 J2 } 12/16 J3 } J4 }	
	Jouer (être attentif, actif)	J1 } J2 } 16/16 J3 } J4 }		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J1 } J2 } 16/16 J3 } J4 }		
Du rôle de joueur	Respecter ses coéquipiers	J1 16/16 J2 14/16 J3 16/16 J4 15/16	J2 2/16 J4 1/16	J2 et J4 ont raté sur J3
	Respecter ses adversaires	J1 } J2 } 16/16 J3 } J4 }		
	Respecter l'arbitre	J1 } J2 } 16/16 J3 } J4 }		
	Prendre des décisions, faire une stratégie	J1 } J2 } 16/16 J3 } J4 }		placement en ligne

Jour : 24/11/2022
 Numéro de la séance : 71A2
 Jeu : La paix à 5
 Équipe : B (Joueur 5 ; Joueur 6 ; Joueur 7 ; Joueur 8)

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon	J5 16/16 J6 15/16 J7 13/16 J8 11/16	J6 11/16 J7 3/16 J8 5/16	
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle.	J5 } 4/4 J6 } J7 } J8 }		chaque 4 marches
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant.	J5 } 4/4 J6 } J7 } J8 }		
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre	J5 } 16/16 J6 } J7 } J8 }		
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.			
Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J5 } 16/16 J6 } J7 } J8 }	
		Compter les points	J5 } 15/16 J6 } 16/16 J7 } J8 }	J5 } 1/16 J8 }
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J5 } 12/16 J6 } 10/16 J7 } J8 }	J5 } 4/16 J6 } 6/16 J7 }	
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J5 } 12/16 J6 } 10/16 J7 } J8 }	J5 } 4/16 J6 } 6/16 J7 }	
	Expliquer les fautes oralement	J5 } 8/16 J6 } 5/16 J7 } J8 }	J5 } 8/16 J6 } 11/16 J7 }	
	Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J5 } 16/16 J6 } J7 } J8 }	
Respecter les règles (du jeu et de sécurité)		J5 } 16/16 J6 } J7 } J8 }		
Respecter ses coéquipiers		J5 15/16 J6 } 16/16 J7 } J8 }	J5 1/16	J5 a parlé sur J7
Respecter ses adversaires		J5 } 16/16 J6 } J7 } J8 }		
Respecter l'arbitre		J5 } 16/16 J6 } J7 } J8 }		
Prendre des décisions, faire une stratégie	J5 } 16/16 J6 } J7 } J8 }		placement en ligne	

Jour : 24/11/2012

Numéro de la séance : 7112

Jeu : La course à 5

Équipe : C (Joueur 9, Joueur 10, Joueur 11, Joueur 12) => J9 absent

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon J10 12/16 J11 16/16 J12 12/16	J10 4/16 J12 4/16	
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle. J10 } 6/6 J11 } J12 4/4		J10 et J11 ont fait 6 manches J12 a fait 4 manche
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant. J10 } 6/6 J11 } J12 4/4		
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre J10 } J11 } 16/16 J12 }		
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.		
Respect	Être attentif J10 } J11 } 16/16 J12 }		
	Compter les points J10 } J11 } 16/16 J12 }		
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher) J10 } 15/16 J11 } 12/16 J12 } 11 2/16	J10 } 1/16 J12 }	
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?) J10 } 15/16 J11 7/4/16 J12 } 11 2/16	J10 } 1/16 J12 }	
	Expliquer les fautes oralement J10 } 10/16 J11 9/16 J12 }	J10 } 6/16 J11 7/16	besoin d'aide au début
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif) J10 } J11 } 16/16 J12 }		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité) J10 } J11 } 16/16 J12 }		
	Respecter ses coéquipiers J10 14/16 J11 15/16 J12 16/16	J10 2/16 J11 1/16	J11 a râlé sur un remplaçant J10 a râlé sur J12
	Respecter ses adversaires J10 } J11 } 16/16 J12 }		
	Respecter l'arbitre J10 } J11 } 16/16 J12 }		
Prendre des décisions, faire une stratégie J10 } J11 } 16/16 J12 }		placement en colonne	

Jour : 24/11/22

Numéro de la séance : 7/12

Jeu : La passe à 5

Équipe : D (Joueur 13 ; Joueur 14 ; Joueur 15 ; Joueur 16) => J13 et J15 absents

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon J14 9/16 J16 13/16	J14 7/16 J16 3/16	
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle. J14 6/8 J16 8/8	J14 2/8	8 marches chacun autant que défenseur.
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant. J14 } 8/8 J16 }		
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre J14 } 16/16 J16 }		
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.		
Du rôle d'arbitre	Être attentif J14 } 8/16 J16 }	J14 } 8/16 J16 }	Attentif lors des 8 premières marches.
	Compter les points J14 } 16/16 J16 }		Aide de leurs camarades.
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher) J14 } 8/16 J16 }	J14 } 8/16 J16 }	20 ont signalé lors des 8 premières marches
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?) J14 } 8/16 J16 }	J14 } 8/16 J16 }	
	Expliquer les fautes oralement J14 } 4/16 J16 }	J14 } 12/16 J16 }	20 expliquent que lorsqu'on leur dit
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif) J14 15/16 J16 16/15	J14 1/16	J14 a poussé J23
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité) J14 } 16/16 J16 }		
	Respecter ses coéquipiers J14 6/16 J16 16/16	J14 10/16	J14 n'a pas fait de passes à J16 ; faisait des passes avec un remplaçant.
	Respecter ses adversaires J14 13/16 J16 16/16	J14 3/16	0 est disputé avec J19 2 fois A a poussé J23 une fois
	Respecter l'arbitre J14 } 16/16 J16 }		
Prendre des décisions, faire une stratégie J14 } 5/16 J16 }	J14 } 11/16 J16 }	besoin d'échappée.	

Jour : 24/11/2022

Numéro de la séance : 7172

Jeu : La passe à 5

Équipe : E (Joueur 17 ; Joueur 18 ; Joueur 19 ; Joueur 20) => J19 et J20 absent

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon J17 11/16 J18 12/16	J17 5/16 J18 4/16		
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle. J17 8/8 J18 7/8	J18 1/8	8 manches chacun en tant que défenseur	
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant. J17 8/8 J18 8/8			
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre J17 16/16 J18 16/16			
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.			
Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif J17 } 7/16 J18 }	J17 } 9/16 J18 }	pas attentifs devant les dernier marches
		Compter les points J17 } 16/16 J18 }		
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher) J17 } 3/16 J18 }	J17 } 13/16 J18 }		
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?) J17 } 3/16 J18 }	J17 } 13/16 J18 }		
	Expliquer les fautes oralement J17 } J18 }	J17 } 16/16 J18 }		
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif) J17 } 16/16 J18 }			
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité) J17 } 16/16 J18 }			
	Respecter ses coéquipiers J17 } 16/16 J18 }			
	Respecter ses adversaires J17 14/16 J18 16/16	J17 2/16 J18	J17 se disputait avec J14	
	Respecter l'arbitre J17 } 16/16 J18 }			
Prendre des décisions, faire une stratégie J17 } 8/16 J18 }	J17 } 8/16 J18 }	besoin d'éclairage		

Jour : 24/11/22

Numéro de la séance : 7/12

Jeu : Au passe à 5

Équipe : F (Joueur 21 ; Joueur 22 ; Joueur 23 ; Joueur 24) => J24 absent

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon	J21 11/16 J22 11/16 J23 12/16	J21 15/16 J22 5/16 J23 4/16
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle.	J21 2/14 J22 6/6 J23 6/6	J21 2/14 J21 a défendu 4 manches J22 a défendu 6 manches J23 a défendu 6 manche
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant.	J21 4/4 J22 } 6/6 J23 }	
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre	J21 } J22 } 16/16 J23 }	
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.		
Du rôle d'arbitre	Être attentif	J21 } J22 } 16/16 J23 }	
	Compter les points	J21 } J22 } 16/16 J23 }	
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J22 11/16 J21 10/16 J23 10/16	J22 5/16 J21 6/16 J23 6/16
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J22 11/16 J21 10/16 J23 10/16	J22 5/16 J21 6/16 J23 6/16
	Expliquer les fautes oralement	J22 6/16 J21 } 2/16 J23 }	J22 10/16 J21 14/16 J23 14/16
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J21 } J22 } 16/16 J23 }	
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J21 } J22 } 16/16 J23 }	
	Respecter ses coéquipiers	J21 } J22 } 16/16 J23 }	
	Respecter ses adversaires	J21 } J22 } 16/16 J23 }	
	Respecter l'arbitre	J21 } J22 } 16/16 J23 }	
	Prendre des décisions, faire une stratégie	J21 } J22 } 9/16 J23 }	J21 } J22 } 7/16 J23 }

Jour : 01/12/22

Numéro de la séance : 8/12

Jeu : ~~le~~ paillat à 5

Équipe : A (Joueur 1 ; Joueur 2 ; Joueur 3 ; Joueur 4) => J3 absent

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon	J1 14/16 J2 13/16 J4 12/16	J1 2/16 J2 3/16 J4 4/16	
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle.	J1 12/12 J2 12/12 J4 8/8		
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant.	J1 12/12 J2 12/12 J4 8/8		
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre	J1 } J2 } 16/16 J4 }		
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.	J1 } 10/12 J2 } J4 8/8	J1 } 2/12 J2 }	
	Être attentif	J1 } J2 } 16/16 J4 }		
Respect	Compter les points	J1 16/16 J2 } 15/16 J4 }	J2 } 1/16 J4 }	
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J1 12/16 J2 } 9/16 J4 }	J1 4/16 J2 } 7/16 J4 }	
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J1 12/16 J2 } 9/16 J4 }	J1 4/16 J2 } 7/16 J4 }	
	Expliquer les fautes oralement	J1 9/16 J2 } 5/16 J4 }	J1 7/16 J2 } 11/16 J4 }	étayage
	Jouer (être attentif, actif)	J1 } J2 } 16/16 J4 }		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J1 } J2 } 16/16 J4 } 15/16	J4 1/16	J4 a poussé un défenseur
Du rôle de joueur	Respecter ses coéquipiers	J1 } J2 } 16/16 J4 }		
	Respecter ses adversaires	J1 } 16/16 J2 } J4 15/16	J4 1/16	J4 a poussé 1 défenseur
	Respecter l'arbitre	J1 } J2 } 16/16 J4 }		
	Prendre des décisions, faire une stratégie	J1 } J2 } 16/16 J4 }		Ils ont changé de stratégie sur les deux rencontres - Laine + ordre de passage - aucun joueur dans le cercle + déplacements

Jour : 01/12/22

Numéro de la séance : 8/12

Jeu : La paque d'5

Équipe : B (Joueur 5, Joueur 6; Joueur 7; Joueur 8) => JS absent

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon	J6 14/16 J7 13/16 J8 11/16	J6 2/16 J7 3/16 J8 5/16		
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle.	J6 } 12/12 J7 } J8 8/8			
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant.	J6 } 12/12 J7 } J8 8/8			
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre	J6 } J7 } 16/16 J8 }			
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.	J6 10/12 J7 7/12 J8 4/8	J6 2/12 J7 5/12 J8 4/8		
	Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J6 } J7 } 16/16 J8 }	
Compter les points			J6 } J7 } 16/16 J8 }		
Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)		J6 } J7 } 11/16 J8 }	J6 } J7 } 5/16 J8 }		
Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)		J6 } J7 } 11/16 J8 }	J6 } J7 } 5/16 J8 }		
Expliquer les fautes oralement		J6 } J7 } 8/16 J8 }	J6 } J7 } 8/16 J8 }	étayage	
Jouer (être attentif, actif)		J6 } J7 } 16/16 J8 }			
Du rôle de joueur		Respecter les règles (de jeu et de sécurité)	J6 } J7 } 16/16 J8 }		
		Respecter ses coéquipiers	J6 } J7 } 16/16 J8 }		
	Respecter ses adversaires	J6 } J7 } 16/16 J8 }			
	Respecter l'arbitre	J6 } J7 } 16/16 J8 }			
Prendre des décisions, faire une stratégie	J6 } J7 } 8/16 J8 }	J6 } J7 } 8/16 J8 }	placement en "carré" => bien espacés		

Jour : 01/12/22

Numéro de la séance : 8/12

Jeu : La paix à 5

Équipe : C (Joueur 9 ; Joueur 10 ; Joueur 11 ; Joueur 12)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon	J9 8/16 J10 11/16 J11 10/16 J12 12/16	J9 8/16 J10 5/16 J11 6/16 J12 4/16	
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle.	J9 } J10 } J11 } J12 }	8/8	
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant.	J9 } J10 } J11 } J12 }	8/8	
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre	J9 } J10 } J11 } J12 }	8/8	
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.	J9 } J10 } J11 } J12 }	15/16 14/16	J9 } 7/16 J10 } J11 } 2/16 J12 }
Respect	Être attentif	J9 } J10 } J11 } J12 }	16/16	
	Compter les points	J9 } J10 } J11 } J12 }	16/16 15/16	J10 } 1/16 J11 }
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J9 } J10 } J11 } J12 }	13/16 12/16	J9 } 3/16 J10 } 4/16 J11 }
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J9 } J10 } J11 } J12 }	13/16 12/16	J9 } 3/16 J10 } 4/16 J11 }
	Expliquer les fautes oralement	J9 } J10 } J11 } J12 }	10/16 10/16	J9 } 6/16 J10 } 6/16 J11 }
	Jouer (être attentif, actif)	J9 } J10 } J11 } J12 }	16/16	
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J9 } J10 } J11 } J12 }	16/16	
Du rôle de joueur	Respecter ses coéquipiers	J9 } J10 } J11 } J12 }	16/16 15/16	J11 a parlé avec J9
	Respecter ses adversaires	J9 } J10 } J11 } J12 }	16/16	
	Respecter l'arbitre	J9 } J10 } J11 } J12 }	16/16	
	Prendre des décisions, faire une stratégie	J9 } J10 } J11 } J12 }	6/16	J9 } 10/16 J10 } J11 } J12 }

placement en
ligne +
discussion
J9 a écrit le carré
car il court partout

Jour : 01/12/22
 Numéro de la séance : 8/12
 Jeu : La passe à 5

Équipe : D (Joueur 13, Joueur 14, Joueur 15, Joueur 16) => J15 absente

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)		
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon	J13 11/16 J14 11/16 J16 14/16	J13 9/16 J14 5/16 J16 2/16		
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle.	J13 } 12/12 J14 } J16 8/8			
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant.	J13 } 12/12 J14 } J16 8/8			
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre	J13 } J14 } 16/16 J16 }			
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant	J13 } 10/12 J14 } J16 8/8	J13 } 2/12 J14 }		
	Respect	Être attentif	J13 } 14/16 J14 } J16 }	J13 } 2/16 J14 }	
Compter les points		J13 } J14 } 16/16 J16 }			
Du rôle d'arbitre		Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J13 } 12/16 J14 } J16 10/16	J13 } 4/16 J14 } J16 6/16	
		Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J13 } 12/16 J14 } 10/16 J16 }	J13 } 4/16 J14 } 6/16 J16 }	
Du rôle de joueur		Expliquer les fautes oralement	J13 } 9/16 J14 } 5/16 J16 }	J13 } 7/16 J14 } 11/16 J16 }	étayage
		Jouer (être attentif, actif)	J13 } J14 } 16/16 J16 }		
		Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J13 16/16 J14 12/16 J16 14/16	J14 4/16 J16 2/16	ils ont posé des défenses
		Respecter ses coéquipiers	J13 } J14 } 16/16 J16 }		
		Respecter ses adversaires	J13 16/16 J14 12/16 J16 14/16	J14 4/16 J16 2/16	J14 et J16 ont posé des défenses
		Respecter l'arbitre	J13 } J14 } 16/16 J16 }		
Prendre des décisions, faire une stratégie	J13 } J14 } 16/16 J16 }		se déplacer pour aller aider le porteur de balle ils ont placé le joueur qui avait le plus de difficultés dans le cercle		

Jour : 01/12/22

Numéro de la séance : 8/12

Jeu : La paire à 5

Équipe : E (Joueur 17 ; Joueur 18 ; Joueur 19 ; Joueur 20) → J17 et J19 observés

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon	J18 12/16 J20 10/16	J18 4/16 J20 6/16	
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle.	J18 13/16 J20 16/16	J18 3/16	
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant.	J18 } 16/16 J20 }		
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre	J18 } 16/16 J20 }		
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.	J18 } 11/16 J20 }	J19 } 5/16 J20 }	
Respect	Être attentif	J18 } 11/16 J20 }	J19 } 5/16 J20 }	
	Compter les points	J18 } 16/16 J20 }		
	Du rôle d'arbitre	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J18 } 8/16 J20 }	J18 } 8/16 J20 }
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J18 } 8/16 J20 }	J18 } 8/16 J20 }	
	Expliquer les fautes oralement	J18 3/16	J20 16/16 J18 13/16	
	Jouer (être attentif, actif)	J18 } 16/16 J20 }		
	Du rôle de joueur	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J18 } 16/16 J20 }	
Respecter ses coéquipiers		J18 } 16/16 J20 }		
Respecter ses adversaires		J18 } 16/16 J20 }		
Respecter l'arbitre		J18 } 16/16 J20 }		
Prendre des décisions, faire une stratégie			J18 } 16/16 J20 }	

Jour : 01/12/22

Numéro de la séance : 8122

Jeu : la passe à 5

Équipe : F (Joueur 21 ; Joueur 22 ; Joueur 23 ; Joueur 24)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon	J21 7/16 J22 12/16 J23 13/16 J24 16/16	J21 9/16 J22 4/16 J23 3/16	
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle.	J21 } J22 } 8/8 J23 } J24 }		
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant.	J21 } J22 } 8/8 J23 } J24 }		
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre	J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }		
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.	J21 } 6/8 J22 } J23 } 8/8 J24 }	J21 } 2/8 J22 }	
Du rôle d'arbitre	Être attentif	J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }		
	Compter les points	J21 } 13/16 J23 } J24 } 16/16	J21 } 3/16 J23 }	
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J21 } 12/16 J23 } J22 } 13/16 J24 }	J21 } 4/16 J22 } 3/16 J23 }	
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J21 } 12/16 J23 } J22 } 13/16 J24 }	J21 } 4/16 J23 } 3/16 J24 }	
Du rôle de joueur	Expliquer les fautes oralement	J21 } 8/16 J23 } J22 } 9/16 J24 }	J21 } 2/16 J22 } 7/16 J23 }	
	Jouer (être attentif, actif)	J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }		
	Respecter ses coéquipiers	J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }		
	Respecter ses adversaires	J21 } 16/16 J22 } J23 } 13/16 J24 }	J24 3/16	
	Respecter l'arbitre	J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }		
Prendre des décisions, faire une stratégie	J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }			

Il sont plus les joueurs le plus faibles dans le cercle.
Déplacement pour apporter leur aide.

Jour : 05/01/2023

Numéro de la séance : 9/12

Jeu : La passe à 5

Équipe : A (Joueur 1 ; Joueur 2 ; Joueur 3 ; Joueur 4)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon J1 } 14/16 J2 } 14/16 J3 } 16/16 J4 } 9/16	J1 } 2/16 J2 } 2/16 J4 } 7/16	
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle. J1 } 10/12 J2 } 11/12 J3 } 9/12	J1 } 2/12 J2 } 1/12 J3 } 3/12	ils ont joué 12 mètres en tant que défenseur
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant. J1 } J2 } 12/12 J3 } J4 }		
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre J1 } J2 } 16/16 J3 } J4 }		
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant. J1 } 11/12 J2 } 8/12 J3 } 9/12	J1 } 1/12 J2 } 4/12 J3 } 3/12	
Du rôle d'arbitre	Être attentif J1 } J2 } 16/16 J3 } J4 }		
	Compter les points J1 } J2 } 16/16 J3 } J4 }		
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher) J1 } 13/16 J2 } 12/16 J3 } 12/16 J4 }	J1 } 3/16 J2 } 4/16 J3 } 4/16 J4 }	
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?) J1 } 13/16 J2 } 12/16 J3 } 12/16 J4 }	J1 } 3/16 J2 } 4/16 J3 } 4/16 J4 }	
	Expliquer les fautes oralement J1 } 13/16 J2 } 12/16 J3 } 12/16 J4 }	J1 } 3/16 J2 } 4/16 J3 } 4/16 J4 }	
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif) J1 } J2 } 16/16 J3 } J4 }		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité) J1 } J2 } 16/16 J3 } J4 }		
	Respecter ses coéquipiers J1 } 16/16 J2 } 14/16 J3 } 13/16	J2 } 2/16 J3 } 3/16	
	Respecter ses adversaires J1 } J2 } 16/16 J3 } J4 }		
	Respecter l'arbitre J1 } J2 } 16/16 J3 } J4 }		
Prendre des décisions, faire une stratégie J1 } J2 } 16/16 J3 } J4 }		ils ont placé les joueurs ayant le plus de difficultés dans le cercle et se déplaçant pour aller aider leurs coéquipiers	

Jour : 05/01/2023

Numéro de la séance : 9/12

Jeu : La pause à 5

Équipe : B (Joueur 5 ; Joueur 6 ; Joueur 7 ; Joueur 8)

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon	J5 } 16/16 J6 } J7 } 14/16 J8 } 13/16	J6 } 2/16 J7 } 3/16		
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle.	J5 } 9/12 J6 } 10/12 J7 } J8 }	J5 } 3/12 J6 } 2/12 J7 }		
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant.	J5 } J6 } } 12/12 J7 } J8 }			
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre	J5 } J6 } } 16/16 J7 } J8 }			
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.	J5 } 8/12 J6 } 10/12 J7 } J8 }	J5 } 4/12 J6 } 2/12 J7 }		
Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J5 } 16/16 J6 } 10/16 J7 } J8 }	J6 } 6/16 J7 }	J6 et J7 discutent et jouent
		Compter les points	J5 } 16/16 J6 } 12/16 J7 }	J6 } 4/16 J7 }	
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J5 } 13/16 J6 } 8/16 J7 } J8 }	J5 } 3/16 J6 } 8/16 J7 }	Les élèves ont eu plus de difficulté avec la règle 5	
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J5 } 13/16 J6 } 8/16 J7 } J8 }	J5 } 3/16 J6 } 8/16 J7 }		
	Expliquer les fautes oralement	J5 } 13/16 J6 } 5/16 J7 } J8 }	J5 } 3/16 J6 } 1/16 J7 }		
	Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J5 } J6 } } 16/16 J7 } J8 }		
Respecter les règles (du jeu et de sécurité)		J5 } J6 } } 16/16 J7 } J8 }			
Respecter ses coéquipiers		J5 } J6 } } 16/16 J7 } J8 }			
Respecter ses adversaires		J5 } J6 } } 16/16 J7 } J8 }			
Respecter l'arbitre		J5 } J6 } } 16/16 J7 } J8 }			
	Prendre des décisions, faire une stratégie	J5 } J6 } } 16/16 J7 } J8 }		Ils ont placé le joueur le plus en difficulté dans le cercle et se sont placés en carré au début. Cependant au cours de marches, ils se sont déplacés pour se démarquer plus facilement.	

Jour : 05/10/2023

Numéro de la séance : 9/12

Jeu : La passe à 5

Équipe : C (Joueur 9 ; Joueur 10 ; Joueur 11 ; Joueur 12) → J11 absent

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon	J9 } 11/16 J10 } J12 } 12/16	J9 } 5/16 J10 } J12 } 4/16		
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle.	J9 } J10 } 16/16 J12 }			
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant.	J9 } 15/16 J10 } 16/16 J12 }	J9 } 1/16		
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre	J9 } J10 } 16/16 J12 }			
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.	J9 } 11/16 J10 } 12/16 J12 } 13/16	J9 } 5/16 J10 } 4/16 J12 } 3/16		
Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J9 } J10 } 16/16 J12 }		
		Compter les points	J9 } 13/16 J10 } 14/16 J12 }	J9 } 3/16 J10 } 2/16 J12 }	
		Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J9 } 10/16 J10 } 11/16 J12 }	J9 } 6/16 J10 } 5/16 J12 }	J10 ne s'efforce pas toujours de faire respecter les règles quand elle n'est pas respectée
	Du rôle de joueur	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J9 } 10/16 J10 } 11/16 J12 }	J9 } 6/16 J10 } 5/16 J12 }	
		Expliquer les fautes oralement	J9 } 9/16 J10 } 11/16 J12 }	J9 } 7/16 J10 } 5/16 J12 }	
		Jouer (être attentif, actif)	J9 } J10 } 16/16 J12 }		
Du rôle de joueur	Respecter les règles (dur jeu et de sécurité)	J9 } J10 } 16/16 J12 }			
	Respecter ses coéquipiers	J9 } 16/16 J10 } 14/16 J12 }		J10 a n'est pas fait par devant	
	Respecter ses adversaires	J9 } 15/16 J10 } 16/16 J12 }	J9 } 1/16	J9 a pris le ballon des mains de J7	
	Respecter l'arbitre	J9 } J10 } 16/16 J12 }			
	Prendre des décisions, faire une stratégie		J9 } J10 } 16/16 J12 }	aucune discussion ni stratégie	

Jour : 05/01/2023
 Numéro de la séance : 9/12
 Jeu : La paix à 5

Équipe : D (Joueur 13 ; Joueur 14 ; Joueur 15 ; Joueur 16)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon J13 13/16 J14 15/16 J15 3/16 J16 16/16	J13 3/16 J14 1/16 J15 7/16	
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle. J13 } J14 } 12/12 J15 } J16 }		ils ont joué 12 minutes en tant que défenseur
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant. J13 } J14 } 12/12 J15 } J16 }	J15 1/12	
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre J13 } J14 } 16/16 J15 } J16 }		
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant. J13 10/12 J14 } 8/12 J15 } J16 12/12	J13 2/12 J14 } 4/12 J15 }	
Respect	Être attentif J13 } 13/16 J14 } J15 } 14/16 J16 }	J13 } 3/16 J14 } 2/16 J15 }	discutent entre eux
	Compter les points J13 } 16/16 J14 } J15 } 15/16 J16 }	J14 } 1/16 J15 }	
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher) J13 } 6/16 J14 } 9/16 J15 }	J13 } 10/16 J14 } 7/16 J15 }	ils ne s'efforcent pas de respecter la règle 5 quand elle n'est pas respectée.
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?) J13 } 6/16 J14 }	J13 } 6/16 J14 } 9/16 J15 }	
	Expliquer les fautes oralement J13 } 6/16 J14 } 9/16 J15 }	J13 } 6/16 J14 } 9/16 J15 }	
	Jouer (être attentif, actif) J13 } J14 } 16/16 J15 } J16 }		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité) J13 } J14 } 16/16 J15 } J16 }		
Du rôle de joueur	Respecter ses coéquipiers J13 } J14 } 16/16 J15 } J16 }		
	Respecter ses adversaires J13 } 16/16 J14 } J15 } 15/16 J16 }	J15 1/16	J15 a pu bloquer des mains de J18
	Respecter l'arbitre J13 } J14 } 16/16 J15 } J16 }		
	Prendre des décisions, faire une stratégie J13 } J14 } 16/16 J15 } J16 }		ont joué le jeu ayant le plus de difficulté dans le jeu

Jour : 05/01/2023

Numéro de la séance : 312

Jeu : La passe à 5

Équipe : E (Joueur 17 ; Joueur 18 ; Joueur 19 ; Joueur 20) => J19 absent

	Observables	Respecte		Observation(s) éventuelle(s)	
		Respecte	Ne respecte pas		
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon	J17 10/16 J18 14/16 J20 21/16	J17 6/16 J18 2/16 J20 3/16		
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle.	J17 15/16 J18 14/16 J20 16/16	J17 1/16 J18 2/16		
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant.	J17 15/16 J18 } 16/16 J20 }	J17 1/16		
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre	J17 } J18 } 16/16 J20 }			
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.	J17 } J18 } 13/16 J20 }	J17 } J18 } 3/16 J20 }		
Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J17 } J18 } 11/16 J20 }	J17 } J18 } 5/16 J20 }	discutaient entre eux.
		Compter les points	J17 } J18 } 16/16 J20 }		
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J17 } J18 } 8/16 J20 }	J17 } J18 } 8/16 J20 }		
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J17 } J18 } 8/16 J20 }	J17 } J18 } 8/16 J20 }		
	Expliquer les fautes oralement	J17 } J18 } 6/16 J19 }	J17 } J18 } 10/16 J19 }		
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J17 } J18 } 16/16 J20 }			
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J17 } J18 } 16/16 J20 }			
	Respecter ses coéquipiers	J17 12/16 J18 } 16/16 J20 }	J17 4/16	valetaux des coéquipiers quand le ballon tombe.	
	Respecter ses adversaires	J17 } J18 } 16/16 J20 }			
	Respecter l'arbitre	J17 15/16 J18 } 16/16 J20 }	J17 1/16	J17 a pris le ballon des mains de J22.	
Prendre des décisions, faire une stratégie	J17 } J18 } 6/16 J20 }	J17 } J18 } 10/16 J20 }	discutaient avant les manches et se plaçaient en "carré" mais au cours de la manche, il ne tenait plus le carré.		

Jour : 05/01/2023

Numéro de la séance : 9/12

Jeu : la passe à 5

Équipe : F (Joueur 21 ; Joueur 22 ; Joueur 23 ; Joueur 24)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)		
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon	J21 11/16 J22 15/16 J23 14/16 J24 16/16	J21 6/16 J22 1/16 J23 2/16		
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle.	J21 } J22 } 12/12 J23 } J24 }		Ils ont joué 12 manches en tant que défenseur	
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant.	J21 } J22 } 12/12 J23 } J24 }			
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre	J21 } J22 } 12/12 J23 } J24 }			
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.	J21 13/16 J22 12/16 J23 12/16 J24 11/16	J21 3/16 J22 4/16 J23 4/16 J24 5/16		
Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }		
		Compter les points	J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }		
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J21 } 9/16 J22 } 10/16 J23 } J24 }	J21 } 7/16 J22 } 6/16 J23 }	Ils n'ont pas toujours la règle 5 quand elle n'est pas respectée mais ils soufflaient le plupart du temps la règle 4 et les parties de balle.	
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J21 } 9/16 J22 } 10/16 J23 } J24 }	J21 } 7/16 J22 } 6/16 J23 }		
	Expliquer les fautes oralement	J21 } 8/16 J22 } 8/16 J23 } J24 }	J21 } 8/16 J22 } 8/16 J23 }		
	Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J21 } J22 } 14/16 J23 } J24 }		
Respecter les règles (du-jeu et de sécurité)		J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }			
Respecter ses coéquipiers		J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }			
Respecter ses adversaires		J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }			
Respecter l'arbitre		J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }			
Prendre des décisions, faire une stratégie	J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }		Ils ont placé le joueur le plus en difficulté dans le cercle de déplacement pour avoir leur avantage.		

Jour : 12/01/2023

Numéro de la séance : 10/12

Jeu : la paillasse à 5

Équipe : A (Joueur 1 ; Joueur 2 ; Joueur 3 ; Joueur 4) → J3 absente

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon J1 } 14/16 J2 }	J1 } 2/16 J2 }	
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle. J4 12/16 J1 14/16 J2 15/16 J4 14/16	J4 9/16 J1 2/16 J2 1/16 J4 2/16	
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant. J1 } 16/16 J2 } J4 }		
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre J1 } 16/16 J2 } J4 }		
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant. J1 } 13/16 J2 } J4 }	J1 } 3/16 J2 } J4 }	
Respect	Être attentif J1 } 16/16 J2 } J4 }		
	Compter les points J1 16/16 J2 } 15/16 J4 }	J2 } 1/16 J4 }	
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher) J1 3/16 J2 } 12/16 J4 }	J1 3/16 J2 } 4/16 J4 }	Ils ont du mal à faire respecter les 2 règles à toutes les marches
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?) J1 3/16 J2 } 12/16 J4 }	J1 3/16 J2 } 4/16 J4 }	
	Expliquer les fautes oralement J1 3/16 J2 } 12/16 J4 }	J1 3/16 J2 } 4/16 J4 }	
	Jouer (être attentif, actif) J1 } 16/16 J2 } J4 }		
Du rôle de joueur	Respecter les règles (du jeu et de sécurité) J1 } 16/16 J2 } J4 }		
	Respecter ses coéquipiers J1 } 16/16 J2 } J4 }		
	Respecter ses adversaires J1 } 16/16 J2 } J4 }		
	Respecter l'arbitre J1 } 16/16 J2 } J4 }		
	Prendre des décisions, faire une stratégie J1 } 16/16 J2 } J4 }		Ils se parlent pendant les matchs, s'espèrent pour pouvoir faire des passes sans que les défenseurs soient collés à eux et allaient aider leurs coéquipiers si ça devenait très bloqué

Jour : 12/01/2023

Numéro de la séance : 10/12

Jeu : la passe à 5

Équipe : B (Joueur 5 ; Joueur 6 ; Joueur 7 ; Joueur 8) → J7 absent

Observables		Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon	J5 16/16 J6 13/16 J8 11/16	J6 3/16 J8 5/16	
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle.	J5 } 14/16 J8 } J6 13/16	J5 } 2/16 J8 } J6 3/16	d'équipe c ne s'écartent pas tout le temps donc les joueurs descendent se collent à eux.
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant.	J5 } 16/16 J6 } J8 }		
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre	J5 } 16/16 J6 } J8 }		
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.	J5 } 14/16 J6 } J8 }	J5 } 2/16 J6 } J8 }	
Du rôle d'arbitre	Être attentif	J5 } 16/16 J6 } J8 }		
	Compter les points	J5 } 12/16 J8 } J6 15/16	J5 } 4/16 J8 } J6 1/16	
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J5 } 7/16 J8 } J6 6/16	J5 } 9/16 J8 } J6 10/16	Ils ont du mal à faire respecter les règles.
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J5 } 7/16 J8 } J6 6/16	J5 } 9/16 J8 } J6 10/16	
	Expliquer les fautes oralement	J5 } 7/16 J8 } J6 6/16	J5 } 9/16 J8 } J6 5/16	
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J5 } 10/16 J6 } J8 }		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J5 } 16/16 J6 } J8 }		
	Respecter ses coéquipiers	J5 } 16/16 J6 } J8 }		
	Respecter ses adversaires	J5 } 15/16 J6 } J8 }	J5 } 1/16 J6 } J8 }	jouaient encore après le coup de sifflet
	Respecter l'arbitre	J5 } 15/16 J6 } J8 }	J5 } 1/16 J6 } J8 }	ils ont continué à jouer malgré que l'équipe A ait sifflé.
Prendre des décisions, faire une stratégie	J5 } 8/16 J6 } J8 }	J5 } 8/16 J6 } J8 }	Sur les conseils de la professeuse ils ont fait une stratégie lors de leur 2 ^e rencontre : ils ont placé le joueur le plus en difficulté dans le cercle.	

Jour : 12/01/2023

Numéro de la séance : 10/12

Jeu : La passe à 5

Équipe : C (Joueur 9 ; Joueur 10 ; Joueur 11 ; Joueur 12)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon J9 } 10/16 J10 } 14/16 J11 } 16/16	J9 } 6/16 J10 } 2/16	
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle. J9 } 12/12 J10 } J11 } J12 }		
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant. J9 } 11/12 J10 } 12/12 J11 } J12 }	J9 } 1/12	
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre J9 } 12/12 J10 } J11 } J12 }		
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant. J9 } 11/12 J10 } 9/12 J11 } J12 }	J9 } 1/12 J10 } 3/12	
Du rôle d'arbitre	Être attentif J9 } 18/16 J10 } J11 } J12 }		
	Compter les points J9 } 13/14 J10 } 15/16 J11 } J12 }	J9 } 3/16 J10 } 1/16	
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher) J9 } 9/16 J10 } 8/16 J11 } J12 }	J9 } 4/16 J10 } 8/16	
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?) J9 } 9/16 J10 } 8/16 J11 } J12 }	J9 } 7/16 J10 } 8/16	
	Expliquer les fautes oralement J9 } 9/16 J10 } 8/16 J11 } J12 }	J9 } 7/16 J10 } 1/16	
	Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif) J9 } 16/16 J10 } J11 } J12 }	
Respecter les règles (du jeu et de sécurité) J9 } 16/16 J10 } J11 } J12 }			
Respecter ses coéquipiers J9 } 16/16 J10 } J11 } J12 }			
Respecter ses adversaires J9 } 15/16 J10 } 16/16 J11 } J12 }		J9 } 1/16	J9 a pris le ballon des mains de J6
Respecter l'arbitre J9 } 16/16 J10 } J11 } J12 }			
Prendre des décisions, faire une stratégie J9 } 16/16 J10 } J11 } J12 }			J9 s'est contenté pour que les défenseurs soient bien placés. un joueur dans le milieu et venant en aide à leurs coéquipiers.

Jour : 12/01

Numéro de la séance : 10/12

Jeu : La paix à 5

Équipe : D (Joueur 13 ; Joueur 14 ; Joueur 15 ; Joueur 16)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon J13 } 15/16 J14 } J15 } 10/16 J16 } 16/16	J13 } 1/16 J14 } J15 } 6/16		
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle. J13 } 12/12 J14 } J16 } 9/12	J14 } 3/12		
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant. J13 } J14 } 12/12 J15 } J16 }			
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre J13 } J14 } 16/16 J15 } J16 }			
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant. J13 } 10/12 J14 } J15 } 11/12 J16 }	J13 } 2/12 J14 } J15 } 1/12		
Respect	Être attentif J13 } 16/16 J14 } J15 } 11/16 J16 }	J14 } 5/16 J15 }	discutent entre eux	
		J13 } 15/16 J16 } 1/16 J14 } 10/16 J15 } 6/16	J13 } 1/16 J16 } J14 } 6/16 J15 }	
	Du rôle d'arbitre	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher) J13 } 10/16 J16 } J14 } 6/16 J15 }	J13 } 6/16 J16 } J14 } 10/16 J15 }	
		Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?) J13 } 10/16 J16 } J14 } 6/16 J15 }	J13 } 6/16 J16 } J14 } 10/16 J15 }	
	Expliquer les fautes oralement J13 } 10/16 J16 } J14 } 6/16 J15 }	J13 } 6/16 J16 } J14 } 10/16 J15 }		
	Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif) J13 } J14 } 16/16 J15 } J16 }		
		Respecter les règles (du jeu et de sécurité) J13 } J14 } 16/16 J15 } J16 }		
		Respecter ses coéquipiers J13 } 15/16 J14 } 16/16 J16 } 16/16 J15 } 14/16	J13 } 1/16 J15 } 2/16	relaxent un J16
		Respecter ses adversaires J13 } J14 } 16/16 J15 } J16 }		
		Respecter l'arbitre J13 } J14 } 16/16 J15 } J16 }		
Prendre des décisions, faire une stratégie J13 } J14 } 11/16 J15 } J16 }	J13 } 5/16 J14 } J15 } J16 }	au début ils se sont placés en carré en s'aidant du ciseau ensuite dans la 2 ^e *		

* (élève le plus en difficulté dans le carré)

rencontre ils ont repris le carré sur 3 man. he, puis ensuite plus de stratégie : ils allaient partout ...

Jour : 12/01

Numéro de la séance : 10112

Jeu : La pask à 5

Équipe : E (Joueur 17; Joueur 18; Joueur 19; Joueur 20) => J20 absent

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon	J17 12/16 J18 16/16 J19 11/16	J17 4/16 J19 5/16		
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle.	J17 14/16 J18 15/16 J19 16/16	J17 2/16 J18 1/16		
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant.	J17 } J18 } 16/16 J19 }			
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre	J17 } J18 } 16/16 J19 }			
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.	J17 } J18 } 16/16 J19 }	J17 } 3/16 J19 }		
Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J17 } J18 } 16/16 J19 }		
		Compter les points	J17 } J18 } 14/16 J19 }	J17 } 2/16 J18 } J19 }	
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J17 } J18 } 6/16 J19 }	J17 } 10/16 J18 } 6/16 J19 }	J19 étayage enseignante car absent quasiment tout le temps et + étayage J17	
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J17 } J18 } 6/16 J19 }	J17 } 10/16 J18 } 6/16 J19 }		
	Expliquer les fautes oralement	J17 } J18 } 6/16 J19 }	J17 } 10/16 J18 } 6/16 J19 }		
	Jouer (être attentif, actif)	J17 } J18 } 16/16 J19 }			
	Du rôle de joueur	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J17 13/16 J18 } J19 } 16/16	J17 3/16	pourrait J21
Respecter ses coéquipiers		J17 } J18 } 16/16 J19 }			
Respecter ses adversaires		J17 13/16 J18 } J19 } 16/16	J17 3/16		
Respecter l'arbitre		J17 } J18 } 16/16 J19 }			
	Prendre des décisions, faire une stratégie	J17 } J18 } 8/16 J19 }	J17 } 8/16 J18 } J19 }	durant la première rencontre, ils se faisaient des passes en court mais pour les autres matches, plus de discussion ni de stratégie.	

Jour : 12/01

Numéro de la séance : 10112

Jeu : La passe à 5

Équipe : F (Joueur 21 ; Joueur 22 ; Joueur 23 ; Joueur 24)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)		
Des règles du jeu	Ne pas se déplacer avec le ballon	J21 9/16 J22 13/16 J23 12/16 J24 15/16	J21 9/16 J22 3/16 J23 4/16 J24 1/16		
	Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle.	J21 } J22 } 12/12 J23 } J24 }			
	Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant.	J21 } J22 } 12/12 J23 } J24 }			
	Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre	J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }			
	Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant.	J21 7/12 J22 } 9/12 J23 } J24 }	J21 5/12 J22 } 9/12 J23 } J24 }		
Respect	Être attentif	J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }			
		J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }			
	Du rôle d'arbitre	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J21 } 11/16 J22 } 12/16 J23 } J24 }	J21 } 5/16 J22 } 4/16 J23 } J24 }	
		Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J21 } 11/16 J22 } 12/16 J23 } J24 }	J21 } 5/16 J22 } 4/16 J23 } J24 }	
		Expliquer les fautes oralement	J21 } 11/16 J22 } 12/16 J23 } J24 }	J21 } 5/16 J22 } 4/16 J23 } J24 }	
		Jouer (être attentif, actif)	J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }		
Du rôle de joueur	Respecter les règles (d'arbitre et de sécurité)	J21 13/16 J22 } 16/16 J23 } J24 }	J21 3/16	pourraient J17	
	Respecter ses coéquipiers	J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }			
	Respecter ses adversaires	J21 13/16 J22 } 16/16 J23 } J24 }	J21 3/16		
	Respecter l'arbitre	J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }			
	Prendre des décisions, faire une stratégie	J21 } J22 } 16/16 J23 } J24 }		Ils s'espacent et pour faire des passes sans que les défenseurs ne soient proches d'eux et se déplacent pour aller aider leurs coéquipiers.	

Jour : 13/01

Numéro de la séance : 1112

Jeu : La balle au capitaine

Équipe : A (Joueur 1 ; Joueur 2 ; Joueur 3 ; Joueur 4) → JB absent

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)		
Des règles du jeu					
Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J1 } J2 } 4/4 J4 }		
		Compter les points	J1 } J2 } 4/4 J4 }		
		Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J1 } 3/4 J2 } J4 }	J1 } 1/4 J2 } J4 }	étayage
		Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J1 } 3/4 J2 } J4 }	J1 } 1/4 J2 } J4 }	
		Expliquer les fautes oralement	J1 } 3/4 J2 } J4 }	J1 } 1/4 J2 } J4 }	
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J1 } J2 } 8/8 J4 }			
	Respecter les règles (dur jeu et de sécurité)	J1 } J2 } 8/8 J4 }			
	Respecter ses coéquipiers	J1 } J2 } 8/8 J4 }			
	Respecter ses adversaires	J1 } J2 } 8/8 J4 }			
	Respecter l'arbitre	J1 } J2 } 8/8 J4 }			
Prendre des décisions, faire une stratégie	J1 } J2 } 8/8 J4 }				

J1 est difficile de faire une stratégie à 2 sur le terrain.

Tu, les élèves ont du mal avec et ont joué rapidement.

Jour : A3/0A

Numéro de la séance : 11/12

Jeu : La balle au capitaine

Équipe : B (Joueur 5 ; Joueur 6 ; Joueur 7 ; Joueur 8) -> J7 absent

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)		
Des règles du jeu					
Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J5 } 4/4 J6 } J8 } 2/4	J8 2/4	
		Compter les points	J5 } 4/4 J6 } J8 }	étayage	
		Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J5 } 3/4 J6 } J8 }	J5 } 1/4 J6 } J8 }	étayage
		Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J5 } 3/4 J6 } J8 }	J5 } 1/4 J6 } J8 }	
		Expliquer les fautes oralement	J5 } 3/4 J6 } J8 }	J5 } 1/4 J6 } J8 }	
		Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J5 } 8/8 J6 } J8 }	
Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J5 6/8 J6 } 8/8 J8 }		J5 2/8	peuvent J10 et J1	
Respecter ses coéquipiers	J5 } 8/8 J6 } J8 }				
Respecter ses adversaires	J5 6/8 J6 } 8/8 J8 }		J5 2/8		
Respecter l'arbitre	J5 } 8/8 J6 } J8 }				
Prendre des décisions, faire une stratégie			J5 } 8/8 J6 } J8 }	difficulté de faire un stratégie à 2 ou 3 joueurs.	

Jour : 13/01

Numéro de la séance : 11/12

Jeu : La balle au capitaine

Équipe : C (Joueur 9 ; Joueur 10 ; Joueur 11 ; Joueur 12)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)		
Des règles du jeu					
Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J9 } J10 } J11 } J12 } 4/4		
		Compter les points	J9 } J10 } J11 } J12 } 4/4	étayage	
		Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J9 } J10 } J11 } J12 } 3/4	J9 } J10 } J11 } J12 } 1/4	étayage
		Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J9 } J10 } J11 } J12 } 3/4	J9 } J10 } J11 } J12 } 1/4	
		Expliquer les fautes oralement	J9 } J10 } J11 } J12 } 3/4	J9 } J10 } J11 } J12 } 1/4	
		Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J9 } J10 } J11 } J12 } 6/6	
Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J9 } J10 } J11 } J12 } 6/6				
Respecter ses coéquipiers	J9 } J10 } J11 } J12 } 6/6				
Respecter ses adversaires	J9 } J10 } J11 } J12 } 6/6				
Respecter l'arbitre	J9 } 5/6 J10 } J11 } J12 } 6/6		J9 1/6	n'écouter pas l'arbitre A	
Prendre des décisions, faire une stratégie			J9 } J10 } J11 } J12 } 6/6	diff. ils de faire une stratégie à 2 sur le terrain.	

Jour : 13/01

Numéro de la séance : 11/12

Jeu : la balle au capitaine

Équipe : E (Joueur 17 ; Joueur 18 ; Joueur 19 ; Joueur 20)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)		
Des règles du jeu	/				
Respect	Être attentif	J17 } J18 } J19 } J20 }	4/4		
	Compter les points	J17 } J18 } J19 } J20 }	3/4	J17 } J18 } J19 } J20 }	1/4 étayage
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J17 } J18 } J19 } J20 }	2/4	J17 } J18 } J19 } J20 }	2/4 étayage
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J17 } J18 } J19 } J20 }	2/4	J17 } J18 } J19 } J20 }	2/4
	Expliquer les fautes oralement	J17 } J18 } J19 } J20 }	2/4	J17 } J18 } J19 } J20 }	4/4
Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J17 } J18 } J19 } J20 }	8/8		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J17 } J18 } J19 } J20 }	6/8	J17 } J18 } J19 } J20 }	2/8 pas de J21 et J14
	Respecter ses coéquipiers	J17 } J18 } J19 } J20 }	8/8		
	Respecter ses adversaires	J17 } J18 } J19 } J20 }	6/8	J17 } J18 } J19 } J20 }	2/8
	Respecter l'arbitre	J17 } J18 } J19 } J20 }	8/8		
Prendre des décisions, faire une stratégie	J17 } J18 } J19 } J20 }	4/8	J17 } J18 } J19 } J20 }	4/8	Au début, ils n'avaient pas de stratégie. Lors des 4 dernières manches, ils ont placé un joueur devant le capitaine.

Jour : 13/01
 Numéro de la séance : 11/12
 Jeu : la balle au capitaine
 Équipe : F (Joueur 21 ; Joueur 22 ; Joueur 23 ; Joueur 24)

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)		
Respect	Des règles du jeu	/				
	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J21 } J22 } J23 } J24 }	4/4		
		Compter les points	J21 } J22 } J23 } J24 }	4/4		
		Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J21 } 2/4 J22 } J23 } 3/4 J24 }	J21 } 2/4 J22 } J23 } 1/4 J24 }	stayag	
		Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J21 } 4/4 J22 } J23 } 3/4 J24 }	J21 } 2/4 J22 } J23 } 1/4 J24 }		
		Expliquer les fautes oralement	J21 } 2/4 J22 } J23 } 3/4 J24 }	J21 } 2/4 J22 } J23 } 3/4 J24 }		
		Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J21 } J22 } J23 } J24 }	8/8	
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)		J21 } J22 } J23 } J24 }	8/8		
	Respecter ses coéquipiers		J21 } J22 } J23 } J24 }	8/8		
	Respecter ses adversaires		J21 } J22 } J23 } J24 }	8/8		
Respecter l'arbitre	J21 } J22 } J23 } J24 }		8/8			
	Prendre des décisions, faire une stratégie	J21 } J22 } J23 } J24 }	J21 } J22 } J23 } J24 }	4/8	4/8	<p>Lors des 4 premières manches, il n'y avait pas de stratégie.</p> <p>Lors des 4 dernières manches, ils ont placé un joueur devant le capitaine.</p>

Jour : 26/01
 Numéro de la séance : 12/12
 Jeu : la balle au capitaine
 Équipe : A (Joueur 1 ; Joueur 2 ; Joueur 3 ; Joueur 4)

	Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu				
Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J1 } J2 } J3 } J4 } 4/4	
		Compter les points	J1 } J2 } J3 } J4 } 4/4	
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J1 } J2 } J3 } J4 } 3/4	J1 } J2 } J3 } J4 } 1/4	
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J1 } J2 } J3 } J4 } 3/4	J1 } J2 } J3 } J4 } 1/4	
	Expliquer les fautes oralement	J1 } J2 } J3 } J4 } 3/4	J1 } J2 } J3 } J4 } 1/4	
	Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J1 } J2 } J3 } J4 } 8/8	
Respecter les règles (dur jeu et de sécurité)		J1 } J2 } J3 } J4 } 7/8	J1 } 1/8	à pousser JS
Respecter ses coéquipiers		J1 } J2 } J3 } J4 } 8/8		
Respecter ses adversaires		J1 } J2 } J3 } J4 } 7/8	J1 } 1/8	à pousser JS
Respecter l'arbitre		J1 } J2 } J3 } J4 } 8/8		
	Prendre des décisions, faire une stratégie	J1 } J2 } J3 } J4 } 8/8		ont joué 1 joueur devant le capitaine adverse.

Jour : 26/01
 Numéro de la séance : 12/12
 Jeu : La balle au capitaine
 Équipe : B (Joueur 5 ; Joueur 6 ; Joueur 7 ; Joueur 8)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	/		
Respect	Être attentif	J1 J2 J3 J4 } 4/4	
	Compter les points	J5 } 4/4 J6 } 3/4	J6 } 1/4 J7 } 1/4
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J5 } 3/4 J8 } 2/4	J5 } 1/4 J6 } 2/4
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J5 } 3/4 J6 } 2/4	J5 } 1/4 J6 } 2/4
	Expliquer les fautes oralement	J5 } 3/4 J6 } 2/4	J5 } 1/4 J8 } 2/4
	Jouer (être attentif, actif)	J5 } 8/8 J6 } 6/8	
Du rôle de joueur	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J5 } 8/8 J6 } 8/8	J5 2/8 a poussé J1 et J9
	Respecter ses coéquipiers	J5 } 8/8 J6 } 8/8	
	Respecter ses adversaires	J5 } 5/8 J6 } 8/8	J5 3/8 a poussé J1 et J9 + pris des mains le ballon à J11.
	Respecter l'arbitre	J5 } 8/8 J6 } 8/8	
	Prendre des décisions, faire une stratégie	J5 } 8/8 J6 } 8/8	
			est placé en jeu devant le capitaine adverse

Jour : 26/01
 Numéro de la séance : 12112
 Jeu : la balle au capitaine
 Équipe : C (Joueur 9 ; Joueur 10 ; Joueur 11 ; Joueur 12)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
Des règles du jeu	/			
Respect	Être attentif	4/4		
	Compter les points	3/4	1/4	
	Du rôle d'arbitre	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	4/4	
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusqu'à la fin ?)	4/4		
	Expliquer les fautes oralement	4/4		
	Jouer (être attentif, actif)	1/8		
Du rôle de joueur	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	4/8	0 point JS	
	Respecter ses codiqueurs	8/8		
	Respecter ses adversaires	4/8	3/8	
	Respecter l'arbitre	6/8	3/8	a rôle sur les arbitres
	Prendre des décisions, faire une stratégie	5/8	3/8	les des à petites marches, ils ont pas fait de stratégie mais tout, ils ont fait ce que les autres c'est à dire jouer le jeu en dessous le capitaine adverse

Jour : 26/01

Numéro de la séance : 12112

Jeu : la balle au capitaine

Équipe : D (Joueur 13 ; Joueur 14 ; Joueur 15 ; Joueur 16)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)		
Des règles du jeu					
Respect	Du rôle d'arbitre	Être attentif	J13) 2/4 J14) J15) J16)	J13) 2/4 J14) J15) J16)	discutent
		Compter les points	J13) 4/4 J14) J15) J16)		etayage professeur
		Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J13) 2/4 J14) J15) J16)	J13) 2/4 J14) J15) J16)	
		Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J13) 2/4 J14) J15) J16)	J13) 2/4 J14) J15) J16)	
		Expliquer les fautes oralement	J13) 1/4 J14) J15) J16)	J13) 1/4 J14) J15) J16)	
		Jouer (être attentif, actif)	J13) 8/8 J14) J15) J16)		
Du rôle de joueur		Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	J13) 8/8 J14) J15) J16)		
		Respecter ses coéquipiers	J13) 8/8 J14) J15) J16)	J14 1/8	accusé sur J16
		Respecter ses adversaires	J13) 7/8 J14) J15) J16)	J14 1/8	a poussé J22
		Respecter l'arbitre	J13) 8/8 J14) J15) J16)		
		Prendre des décisions, faire une stratégie	J13) 5/8 J14) J15) J16)	J13) 3/8 J14) J15) J16)	ont placé un joueur adverse durant 5 manches (les derniers)

Jour : 26/01
 Numéro de la séance : 12112
 Jeu : la balle au capitaine
 Équipe : E (Joueur 17 ; Joueur 18 ; Joueur 19 ; Joueur 20)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)	
Des règles du jeu	/			
Respect	Être attentif	$\begin{matrix} 17 \\ 18 \\ 19 \\ 20 \end{matrix} \Bigg) 414$		
	Compter les points	$\begin{matrix} 17 \\ 18 \\ 19 \\ 20 \end{matrix} \Bigg) 414$	$\begin{matrix} 18 \\ 19 \end{matrix} \Bigg) 114$	
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	$\begin{matrix} 17 \\ 18 \\ 19 \\ 20 \end{matrix} \Bigg) 214$	$\begin{matrix} 18 \\ 19 \\ 20 \end{matrix} \Bigg) 214$	
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	$\begin{matrix} 17 \\ 18 \\ 19 \\ 20 \end{matrix} \Bigg) 214$	$\begin{matrix} 17 \\ 18 \\ 19 \\ 20 \end{matrix} \Bigg) 214$	
	Expliquer les fautes oralement	$\begin{matrix} 17 \\ 18 \\ 19 \\ 20 \end{matrix} \Bigg) 214$	$\begin{matrix} 17 \\ 18 \\ 19 \\ 20 \end{matrix} \Bigg) 214$	
	Jouer (être attentif, actif)	$\begin{matrix} 17 \\ 18 \\ 19 \\ 20 \end{matrix} \Bigg) 818$		
	Respecter les règles (du jeu et de sécurité)	$\begin{matrix} 17 \\ 18 \\ 19 \\ 20 \end{matrix} \Bigg) 918$	17 18	a paillé 17
	Respecter ses coéquipiers	$\begin{matrix} 17 \\ 18 \\ 19 \\ 20 \end{matrix} \Bigg) 818$		
	Respecter ses adversaires	$\begin{matrix} 17 \\ 18 \\ 19 \\ 20 \end{matrix} \Bigg) 718$	17 18	17 a paillé 18
	Respecter l'arbitre	$\begin{matrix} 17 \\ 18 \\ 19 \\ 20 \end{matrix} \Bigg) 818$		
Prendre des décisions, faire une stratégie	$\begin{matrix} 17 \\ 18 \\ 19 \\ 20 \end{matrix} \Bigg) 818$		ont placé un joueur devant le capitaine adverse.	

Jour : 26/01

Numéro de la séance : 1212

Jeu : la balle au capitaine

Équipe : F (Joueur 21 ; Joueur 22 ; Joueur 23 ; Joueur 24)

Observables	Respecte	Ne respecte pas	Observation(s) éventuelle(s)
Des règles du jeu	/		
Respect	Être attentif	J21 J22 J23 J24) 4/4	
	Compter les points	J21 J22 J23 J24) 4/4	
	Faire respecter les règles (ne doit pas tricher)	J21 J22 J23 J24) 3/4	J21 J22 J23 J24) 1/4
	Se faire respecter (garde-t-il sa décision jusque la fin ?)	J21 J22 J23 J24) 3/4	J21 J22 J23 J24) 1/4
	Expliquer les fautes oralement	J21 J22 J23 J24) 3/4	J21 J22 J23 J24) 1/4
	Du rôle de joueur	Jouer (être attentif, actif)	J21 J22 J23 J24) 8/8
Respecter les règles (du jeu et de sécurité)		J21 J22 J23 J24) 8/8	
Respecter ses coéquipiers		J21 J22 J23 J24) 8/8	
Respecter ses adversaires		J21 J22 J23 J24) 8/8	
Respecter l'arbitre		J21 J22 J23 J24) 8/8	
Prendre des décisions, faire une stratégie		J21 J22 J23 J24) 8/8	

ont placé 1 joueur devant le capitaine adverse.

10.3 - Feuilles de scores des arbitres

Date : 06/10/2022
Équipes : A, B et C

Rencontre 1 (C qui arbitre) 3/31	Rencontre 2 (A qui arbitre) 3/34	Rencontre 3 (B qui arbitre) 3/37
Manche 1 Équipe A : 0 0 0 0 1 Équipe B : 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (A/B)	Manche 1 Équipe B : 0 0 0 0 0 Équipe C : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (B/C)	Manche 1 Équipe A : 0 0 0 Équipe C : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (A/C)
Manche 2 Équipe A : 0 0 0 0 0 Équipe B : 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (A/B)	Manche 2 Équipe B : 0 0 0 0 0 Équipe C : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (B/C)	Manche 2 Équipe A : 0 0 0 0 Équipe C : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (A/C)
Manche 3 Équipe A : 0 0 0 0 0 Équipe B : 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (A/B)	Manche 3 Équipe B : 0 0 0 0 0 Équipe C : 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (B/C)	Manche 3 Équipe A : 0 0 0 Équipe C : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (A/C)
Manche 4 Équipe A : 0 0 0 0 0 Équipe B : 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (A/B)	Manche 4 Équipe B : 0 0 0 Équipe C : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (B/C)	Manche 4 Équipe A : 0 0 0 Équipe C : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (A/C)
Score final : 4-0 (A)	Score final : 2-2	Score final : 4-0 (C)

Date : 06/10/2022
Équipes : A, B et C

Rencontre 1 (C qui arbitre) 3/31	Rencontre 2 (A qui arbitre) 3/34	Rencontre 3 (B qui arbitre) 3/37
Manche 1 Équipe A : 0 0 0 0 1 Équipe B : 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (A/B)	Manche 1 Équipe B : 0 0 0 0 0 Équipe C : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (B/C)	Manche 1 Équipe A : 0 0 0 0 0 Équipe C : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (A/C)
Manche 2 Équipe A : 0 0 0 0 0 Équipe B : 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (A/B)	Manche 2 Équipe B : 0 0 0 0 0 Équipe C : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (B/C)	Manche 2 Équipe A : 0 0 0 0 0 Équipe C : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (A/C)
Manche 3 Équipe A : 0 0 0 0 0 Équipe B : 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (A/B)	Manche 3 Équipe B : 0 0 0 0 0 Équipe C : 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (B/C)	Manche 3 Équipe A : 0 0 0 0 0 Équipe C : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (A/C)
Manche 4 Équipe A : 0 0 0 0 0 Équipe B : 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (A/B)	Manche 4 Équipe B : 0 0 0 Équipe C : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (B/C)	Manche 4 Équipe A : 0 0 0 0 0 Équipe C : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (A/C)
Score final : 4-0 (A)	Score final : 2-2	Score final : 4-0 (C)

Date : 06/10/2022
Équipes : D, E et F

Rencontre 1 (E qui arbitre) 3/22 3/23 3/24	Rencontre 2 (D qui arbitre) 3/27 3/28 3/29	Rencontre 3 (F qui arbitre) 3/32 3/33 3/34 3/35 3/36
Manche 1 Équipe D : 0 0 0 0 0 Équipe E : 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (D/E)	Manche 1 Équipe E : 0 0 0 Équipe F : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (E/F)	Manche 1 Équipe D : 0 0 0 0 0 Équipe F : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (D/F)
Manche 2 Équipe D : 0 0 0 0 0 Équipe E : 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (D/E)	Manche 2 Équipe E : 0 0 0 0 Équipe F : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (E/F)	Manche 2 Équipe D : 0 0 0 0 Équipe F : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (D/F)
Manche 3 Équipe D : 0 0 0 0 Équipe E : 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (D/E)	Manche 3 Équipe E : 0 0 0 0 Équipe F : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (E/F)	Manche 3 Équipe D : 0 0 0 0 Équipe F : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (D/F)
Manche 4 Équipe D : 0 0 0 0 Équipe E : 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (D/E)	Manche 4 Équipe E : 0 0 0 0 Équipe F : 0 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (E/F)	Manche 4 Équipe D : 0 0 0 0 0 Équipe F : 0 0 0 0 Score = 1 point pour l'équipe (D/F)
Score final : 2-2	Score final : 4-0 (F)	Score final : 3-1 (F)

Date: 24/11/2022
Équipes: A, B et C

Rencontre 1 (C qui arbitre) A qui doit faire 5 passes	Rencontre 2 (C qui arbitre) B qui doit faire 5 passes	Rencontre 3 (A qui arbitre) C qui doit faire 5 passes	Rencontre 4 (A qui arbitre) B qui doit faire 5 passes	Rencontre 5 (B qui arbitre) A qui doit faire 5 passes	Rencontre 6 (B qui arbitre) C qui doit faire 5 passes
Manche 1: A/B	Manche 1: A/B	Manche 1: B/C	Manche 1: B/C	Manche 1: A/C	Manche 1: A/C
Manche 2: A/B	Manche 2: A/B	Manche 2: B/C	Manche 2: B/C	Manche 2: A/C	Manche 2: A/C
Manche 3: A/B	Manche 3: A/B	Manche 3: B/C	Manche 3: B/C	Manche 3: A/C	Manche 3: A/C
Manche 4: A/B	Manche 4: A/B	Manche 4: B/C	Manche 4: B/C	Manche 4: A/C	Manche 4: A/C
Manche 5: A/B	Manche 5: A/B	Manche 5: B/C	Manche 5: B/C	Manche 5: A/C	Manche 5: A/C
Manche 6: A/B	Manche 6: A/B	Manche 6: B/C	Manche 6: B/C	Manche 6: A/C	Manche 6: A/C
Manche 7: A/B	Manche 7: A/B	Manche 7: B/C	Manche 7: B/C	Manche 7: A/C	Manche 7: A/C
Manche 8: A/B	Manche 8: A/B	Manche 8: B/C	Manche 8: B/C	Manche 8: A/C	Manche 8: A/C
Score final: 11-07	Score final: 6-2	Score final: 5-5	Score final: 3-5	Score final: 6-5	Score final: 2-6
J2-J11	J2-J11	J1-J3	J1-J3	J6-J7	J6-J7

Date: 24/11/2022
Équipes: A, B et C

Rencontre 1 (C qui arbitre) A qui doit faire 5 passes	Rencontre 2 (C qui arbitre) B qui doit faire 5 passes	Rencontre 3 (A qui arbitre) C qui doit faire 5 passes	Rencontre 4 (A qui arbitre) B qui doit faire 5 passes	Rencontre 5 (B qui arbitre) A qui doit faire 5 passes	Rencontre 6 (B qui arbitre) C qui doit faire 5 passes
Manche 1: A/B	Manche 1: A/B	Manche 1: B/C	Manche 1: B/C	Manche 1: A/C	Manche 1: A/C
Manche 2: A/B	Manche 2: A/B	Manche 2: B/C	Manche 2: B/C	Manche 2: A/C	Manche 2: A/C
Manche 3: A/B	Manche 3: A/B	Manche 3: B/C	Manche 3: B/C	Manche 3: A/C	Manche 3: A/C
Manche 4: A/B	Manche 4: A/B	Manche 4: B/C	Manche 4: B/C	Manche 4: A/C	Manche 4: A/C
Manche 5: A/B	Manche 5: A/B	Manche 5: B/C	Manche 5: B/C	Manche 5: A/C	Manche 5: A/C
Manche 6: A/B	Manche 6: A/B	Manche 6: B/C	Manche 6: B/C	Manche 6: A/C	Manche 6: A/C
Manche 7: A/B	Manche 7: A/B	Manche 7: B/C	Manche 7: B/C	Manche 7: A/C	Manche 7: A/C
Manche 8: A/B	Manche 8: A/B	Manche 8: B/C	Manche 8: B/C	Manche 8: A/C	Manche 8: A/C
Score final: 7-5	Score final: 3-2	Score final: 5B-3C	Score final: 3-5	Score final: 6-2	Score final: 6-2
J10-J12	J10-J12	J2-J4	J2-J4	J5-J8	J5-J8

Date: 24/11/2022
Équipes: D, E et F

Rencontre 1 (F qui arbitre) D qui doit faire 5 passes	Rencontre 2 (F qui arbitre) E qui doit faire 5 passes	Rencontre 3 (D qui arbitre) F qui doit faire 5 passes	Rencontre 4 (D qui arbitre) E qui doit faire 5 passes	Rencontre 5 (E qui arbitre) D qui doit faire 5 passes	Rencontre 6 (E qui arbitre) F qui doit faire 5 passes
Manche 1: D/E	Manche 1: D/E	Manche 1: E/F	Manche 1: E/F	Manche 1: D/F	Manche 1: D/F
Manche 2: D/E	Manche 2: D/E	Manche 2: E/F	Manche 2: E/F	Manche 2: D/F	Manche 2: D/F
Manche 3: D/E	Manche 3: D/E	Manche 3: E/F	Manche 3: E/F	Manche 3: D/F	Manche 3: D/F
Manche 4: D/E	Manche 4: D/E	Manche 4: E/F	Manche 4: E/F	Manche 4: D/F	Manche 4: D/F
Manche 5: D/E	Manche 5: D/E	Manche 5: E/F	Manche 5: E/F	Manche 5: D/F	Manche 5: D/F
Manche 6: D/E	Manche 6: D/E	Manche 6: E/F	Manche 6: E/F	Manche 6: D/F	Manche 6: D/F
Manche 7: D/E	Manche 7: D/E	Manche 7: E/F	Manche 7: E/F	Manche 7: D/F	Manche 7: D/F
Manche 8: D/E	Manche 8: D/E	Manche 8: E/F	Manche 8: E/F	Manche 8: D/F	Manche 8: D/F
Score final: 0-8	Score final: 6-2	Score final: 6-2	Score final: 7-1	Score final: 1-7	Score final: 2-5
J21-J24	J22-J24	J14-J16	J14-J16	J17-J18	J17-J19

Date: 24/11/2022
Équipes: D, E et F

Rencontre 1 (F qui arbitre) D qui doit faire 5 passes	Rencontre 2 (F qui arbitre) E qui doit faire 5 passes	Rencontre 3 (D qui arbitre) F qui doit faire 5 passes	Rencontre 4 (D qui arbitre) E qui doit faire 5 passes	Rencontre 5 (E qui arbitre) D qui doit faire 5 passes	Rencontre 6 (E qui arbitre) F qui doit faire 5 passes
Manche 1: D/E	Manche 1: D/E	Manche 1: E/F	Manche 1: E/F	Manche 1: D/F	Manche 1: D/F
Manche 2: D/E	Manche 2: D/E	Manche 2: E/F	Manche 2: E/F	Manche 2: D/F	Manche 2: D/F
Manche 3: D/E	Manche 3: D/E	Manche 3: E/F	Manche 3: E/F	Manche 3: D/F	Manche 3: D/F
Manche 4: D/E	Manche 4: D/E	Manche 4: E/F	Manche 4: E/F	Manche 4: D/F	Manche 4: D/F
Manche 5: D/E	Manche 5: D/E	Manche 5: E/F	Manche 5: E/F	Manche 5: D/F	Manche 5: D/F
Manche 6: D/E	Manche 6: D/E	Manche 6: E/F	Manche 6: E/F	Manche 6: D/F	Manche 6: D/F
Manche 7: D/E	Manche 7: D/E	Manche 7: E/F	Manche 7: E/F	Manche 7: D/F	Manche 7: D/F
Manche 8: D/E	Manche 8: D/E	Manche 8: E/F	Manche 8: E/F	Manche 8: D/F	Manche 8: D/F
Score final: 0-8	Score final: 5-6	Score final:	Score final:	Score final:	Score final:
J21-J23	J21-J23				

Date: 01/12/22

Équipes : D, E et F

Rencontre 1 (F qui arbitre) D qui doit faire 5 passes	Rencontre 2 (E qui arbitre) E qui doit faire 5 passes	Rencontre 3 (D qui arbitre) F qui doit faire 5 passes	Rencontre 4 (D qui arbitre) E qui doit faire 5 passes	Rencontre 5 (E qui arbitre) D qui doit faire 5 passes	Rencontre 6 (E qui arbitre) F qui doit faire 5 passes
Manche 1: D/E	Manche 1: D/E	Manche 1: E/F	Manche 1: E/F	Manche 1: D/F	Manche 1: D/F
Manche 2: D/E	Manche 2: D/E	Manche 2: E/F	Manche 2: E/F	Manche 2: D/F	Manche 2: D/F
Manche 3: D/E	Manche 3: D/E	Manche 3: E/F	Manche 3: E/F	Manche 3: D/F	Manche 3: D/F
Manche 4: D/E	Manche 4: D/E	Manche 4: E/F	Manche 4: E/F	Manche 4: D/F	Manche 4: D/F
Manche 5: D/E	Manche 5: D/E	Manche 5: E/F	Manche 5: E/F	Manche 5: D/F	Manche 5: D/F
Manche 6: D/E	Manche 6: D/E	Manche 6: E/F	Manche 6: E/F	Manche 6: D/F	Manche 6: D/F
Manche 7: D/E	Manche 7: D/E	Manche 7: E/F	Manche 7: E/F	Manche 7: D/F	Manche 7: D/F
Manche 8: D/E	Manche 8: D/E	Manche 8: E/F	Manche 8: E/F	Manche 8: D/F	Manche 8: D/F
Score final: 2-6 313-311	Score final: 3-1 313-311	Score final: 5-2 314	Score final: 1-5 314	Score final: 1-7 318	Score final: 2-6 318

Date: 01/12/22

Équipes : D, E et F

Rencontre 1 (F qui arbitre) D qui doit faire 5 passes	Rencontre 2 (F qui arbitre) E qui doit faire 5 passes	Rencontre 3 (D qui arbitre) F qui doit faire 5 passes	Rencontre 4 (D qui arbitre) E qui doit faire 5 passes	Rencontre 5 (E qui arbitre) D qui doit faire 5 passes	Rencontre 6 (E qui arbitre) F qui doit faire 5 passes
Manche 1: D/E	Manche 1: D/E	Manche 1: E/F	Manche 1: E/F	Manche 1: D/F	Manche 1: D/F
Manche 2: D/E	Manche 2: D/E	Manche 2: E/F	Manche 2: E/F	Manche 2: D/F	Manche 2: D/F
Manche 3: D/E	Manche 3: D/E	Manche 3: E/F	Manche 3: E/F	Manche 3: D/F	Manche 3: D/F
Manche 4: D/E	Manche 4: D/E	Manche 4: E/F	Manche 4: E/F	Manche 4: D/F	Manche 4: D/F
Manche 5: D/E	Manche 5: D/E	Manche 5: E/F	Manche 5: E/F	Manche 5: D/F	Manche 5: D/F
Manche 6: D/E	Manche 6: D/E	Manche 6: E/F	Manche 6: E/F	Manche 6: D/F	Manche 6: D/F
Manche 7: D/E	Manche 7: D/E	Manche 7: E/F	Manche 7: E/F	Manche 7: D/F	Manche 7: D/F
Manche 8: D/E	Manche 8: D/E	Manche 8: E/F	Manche 8: E/F	Manche 8: D/F	Manche 8: D/F
Score final: 0-2 322-324	Score final: 5-3 322-324	Score final: 2/6 313-316	Score final: 1/8 313-316	Score final: 10-7 310	Score final: 6-20 310

Date: 01/12/22

Équipes : A, B et C

Rencontre 1 (C qui arbitre) A qui doit faire 5 passes	Rencontre 2 (C qui arbitre) B qui doit faire 5 passes	Rencontre 3 (A qui arbitre) C qui doit faire 5 passes	Rencontre 4 (A qui arbitre) B qui doit faire 5 passes	Rencontre 5 (B qui arbitre) A qui doit faire 5 passes	Rencontre 6 (B qui arbitre) C qui doit faire 5 passes
Manche 1: A/B	Manche 1: A/B	Manche 1: B/C	Manche 1: B/C	Manche 1: A/C	Manche 1: A/C
Manche 2: A/B	Manche 2: A/B	Manche 2: B/C	Manche 2: B/C	Manche 2: A/C	Manche 2: A/C
Manche 3: A/B	Manche 3: A/B	Manche 3: B/C	Manche 3: B/C	Manche 3: A/C	Manche 3: A/C
Manche 4: A/B	Manche 4: A/B	Manche 4: B/C	Manche 4: B/C	Manche 4: A/C	Manche 4: A/C
Manche 5: A/B	Manche 5: A/B	Manche 5: B/C	Manche 5: B/C	Manche 5: A/C	Manche 5: A/C
Manche 6: A/B	Manche 6: A/B	Manche 6: B/C	Manche 6: B/C	Manche 6: A/C	Manche 6: A/C
Manche 7: A/B	Manche 7: A/B	Manche 7: B/C	Manche 7: B/C	Manche 7: A/C	Manche 7: A/C
Manche 8: A/B	Manche 8: A/B	Manche 8: B/C	Manche 8: B/C	Manche 8: A/C	Manche 8: A/C
Score final: 5-5 310-312	Score final: 3-0 310-312	Score final: 2-2 312-314	Score final: 2-10 312-314	Score final: 1-7 312-314	Score final: 1-7 312-314

Date: 01/12/22

Équipes : A, B et C

Rencontre 1 (C qui arbitre) A qui doit faire 5 passes	Rencontre 2 (C qui arbitre) B qui doit faire 5 passes	Rencontre 3 (A qui arbitre) C qui doit faire 5 passes	Rencontre 4 (A qui arbitre) B qui doit faire 5 passes	Rencontre 5 (B qui arbitre) A qui doit faire 5 passes	Rencontre 6 (B qui arbitre) C qui doit faire 5 passes
Manche 1: A/B	Manche 1: A/B	Manche 1: B/C	Manche 1: B/C	Manche 1: A/C	Manche 1: A/C
Manche 2: A/B	Manche 2: A/B	Manche 2: B/C	Manche 2: B/C	Manche 2: A/C	Manche 2: A/C
Manche 3: A/B	Manche 3: A/B	Manche 3: B/C	Manche 3: B/C	Manche 3: A/C	Manche 3: A/C
Manche 4: A/B	Manche 4: A/B	Manche 4: B/C	Manche 4: B/C	Manche 4: A/C	Manche 4: A/C
Manche 5: A/B	Manche 5: A/B	Manche 5: B/C	Manche 5: B/C	Manche 5: A/C	Manche 5: A/C
Manche 6: A/B	Manche 6: A/B	Manche 6: B/C	Manche 6: B/C	Manche 6: A/C	Manche 6: A/C
Manche 7: A/B	Manche 7: A/B	Manche 7: B/C	Manche 7: B/C	Manche 7: A/C	Manche 7: A/C
Manche 8: A/B	Manche 8: A/B	Manche 8: B/C	Manche 8: B/C	Manche 8: A/C	Manche 8: A/C
Score final: 3/5 313-311	Score final: 3-0 313-311	Score final: 6/2 31	Score final: 6/2 31	Score final: 3/2 316-3158	Score final: 6/2 316-3158

Date: 12/01

Équipes : A, B et C

Rencontre 1 (C qui arbitre) A qui doit faire 5 passes	Rencontre 2 (C qui arbitre) B qui doit faire 5 passes	Rencontre 3 (A qui arbitre) C qui doit faire 5 passes	Rencontre 4 (A qui arbitre) B qui doit faire 5 passes	Rencontre 5 (B qui arbitre) A qui doit faire 5 passes	Rencontre 6 (B qui arbitre) C qui doit faire 5 passes
Manche 1: A/B	Manche 1: A/B	Manche 1: B/C	Manche 1: B/C	Manche 1: A/C	Manche 1: X/C
Manche 2: A/B	Manche 2: B/B	Manche 2: B/C	Manche 2: B/C	Manche 2: A/C	Manche 2: A/C
Manche 3: A/B	Manche 3: A/B	Manche 3: B/C	Manche 3: B/C	Manche 3: A/C	Manche 3: A/C
Manche 4: A/B	Manche 4: A/B	Manche 4: B/C	Manche 4: B/C	Manche 4: A/C	Manche 4: A/C
Manche 5: A/B	Manche 5: A/B	Manche 5: B/C	Manche 5: B/C	Manche 5: A/C	Manche 5: A/C
Manche 6: A/B	Manche 6: A/B	Manche 6: B/C	Manche 6: B/C	Manche 6: A/C	Manche 6: B/C
Manche 7: A/B	Manche 7: A/B	Manche 7: B/C	Manche 7: B/C	Manche 7: A/C	Manche 7: A/C
Manche 8: A/B	Manche 8: A/B	Manche 8: B/C	Manche 8: B/C	Manche 8: A/C	Manche 8: A/C
Score final: 7-1 B1	Score final: 4-3 B	Score final: 3-5	Score final: 3-5	Score final: 8-0	Score final: 3-9
T10-J12	T10-J12	J1-J3	J1-J3	T6-J1	J6-J8

4-4

Date: 12/01

Équipes : A, B et C

Rencontre 1 (C qui arbitre) A qui doit faire 5 passes	Rencontre 2 (C qui arbitre) B qui doit faire 5 passes	Rencontre 3 (A qui arbitre) C qui doit faire 5 passes	Rencontre 4 (A qui arbitre) B qui doit faire 5 passes	Rencontre 5 (B qui arbitre) A qui doit faire 5 passes	Rencontre 6 (B qui arbitre) C qui doit faire 5 passes
Manche 1: A/B	Manche 1: A/B	Manche 1: B/C	Manche 1: B/C	Manche 1: A/C	Manche 1: A/C
Manche 2: A/B	Manche 2: A/B	Manche 2: B/C	Manche 2: B/C	Manche 2: A/C	Manche 2: A/C
Manche 3: A/B	Manche 3: A/B	Manche 3: B/C	Manche 3: B/C	Manche 3: A/C	Manche 3: A/C
Manche 4: A/B	Manche 4: A/B	Manche 4: B/C	Manche 4: B/C	Manche 4: A/C	Manche 4: A/C
Manche 5: A/B	Manche 5: A/B	Manche 5: B/C	Manche 5: B/C	Manche 5: A/C	Manche 5: A/C
Manche 6: A/B	Manche 6: A/B	Manche 6: B/C	Manche 6: B/C	Manche 6: A/C	Manche 6: A/C
Manche 7: A/B	Manche 7: A/B	Manche 7: B/C	Manche 7: B/C	Manche 7: A/C	Manche 7: A/C
Manche 8: A/B	Manche 8: A/B	Manche 8: B/C	Manche 8: B/C	Manche 8: A/C	Manche 8: A/C
Score final: 7-1 B1	Score final: 4-4	Score final: 3-3 C5	Score final: 6-2	Score final: 8-0	Score final: 4-4
J9-J11	J9-J11	J2-J4	J2-J4	J5-J8	J5-J8

5-3

Date: 12/01

Équipes : D, E et F

Rencontre 1 (F qui arbitre) D qui doit faire 5 passes	Rencontre 2 (F qui arbitre) E qui doit faire 5 passes	Rencontre 3 (D qui arbitre) F qui doit faire 5 passes	Rencontre 4 (D qui arbitre) E qui doit faire 5 passes	Rencontre 5 (E qui arbitre) D qui doit faire 5 passes	Rencontre 6 (E qui arbitre) F qui doit faire 5 passes
Manche 1: D/E	Manche 1: D/E	Manche 1: E/F	Manche 1: E/F	Manche 1: D/F	Manche 1: D/F
Manche 2: D/E	Manche 2: D/E	Manche 2: E/F	Manche 2: E/F	Manche 2: D/F	Manche 2: D/F
Manche 3: D/E	Manche 3: D/E	Manche 3: E/F	Manche 3: E/F	Manche 3: D/F	Manche 3: D/F
Manche 4: D/E	Manche 4: D/E	Manche 4: E/F	Manche 4: E/F	Manche 4: D/F	Manche 4: D/F
Manche 5: D/E	Manche 5: D/E	Manche 5: E/F	Manche 5: E/F	Manche 5: D/F	Manche 5: D/F
Manche 6: D/E	Manche 6: D/E	Manche 6: E/F	Manche 6: E/F	Manche 6: D/F	Manche 6: D/F
Manche 7: D/E	Manche 7: D/E	Manche 7: E/F	Manche 7: E/F	Manche 7: D/F	Manche 7: D/F
Manche 8: D/E	Manche 8: D/E	Manche 8: E/F	Manche 8: E/F	Manche 8: D/F	Manche 8: D/F
Score final: 4-4	Score final: 4-4	Score final: 4-2	Score final: 5-3	Score final: 1-7	Score final: 0-8
J21-J23	J21-J23	J13-J16	J13-J16	J17-J19	J17-J19

5-3

Date: 12/01

Équipes : D, E et F

Rencontre 1 (F qui arbitre) D qui doit faire 5 passes	Rencontre 2 (F qui arbitre) E qui doit faire 5 passes	Rencontre 3 (D qui arbitre) F qui doit faire 5 passes	Rencontre 4 (D qui arbitre) E qui doit faire 5 passes	Rencontre 5 (E qui arbitre) D qui doit faire 5 passes	Rencontre 6 (E qui arbitre) F qui doit faire 5 passes
Manche 1: D/E	Manche 1: D/E	Manche 1: E/F	Manche 1: E/F	Manche 1: D/F	Manche 1: D/F
Manche 2: D/E	Manche 2: D/E	Manche 2: E/F	Manche 2: E/F	Manche 2: D/F	Manche 2: D/F
Manche 3: D/E	Manche 3: D/E	Manche 3: E/F	Manche 3: E/F	Manche 3: D/F	Manche 3: D/F
Manche 4: D/E	Manche 4: D/E	Manche 4: E/F	Manche 4: E/F	Manche 4: D/F	Manche 4: D/F
Manche 5: D/E	Manche 5: D/E	Manche 5: E/F	Manche 5: E/F	Manche 5: D/F	Manche 5: D/F
Manche 6: D/E	Manche 6: D/E	Manche 6: E/F	Manche 6: E/F	Manche 6: D/F	Manche 6: D/F
Manche 7: D/E	Manche 7: D/E	Manche 7: E/F	Manche 7: E/F	Manche 7: D/F	Manche 7: D/F
Manche 8: D/E	Manche 8: D/E	Manche 8: E/F	Manche 8: E/F	Manche 8: D/F	Manche 8: D/F
Score final: 4-4	Score final: 4-4	Score final: 4-2	Score final: 3-3	Score final: 1-1	Score final: 0-8
J11-J14	J22-J24	J14-J15	J14-J15	J18-J18	J18-J18

4-4

Date: 13/01
Équipes: A, B et C

Rencontre 1 A VS B (C qui arbitre)	Rencontre 2 B VS C (A qui arbitre)	Rencontre 3 A VS C (B qui arbitre)
Manche 1: A/B 1/1, 1/1	Manche 1: B/C 1/1, 1/1	Manche 1: A/C 1/1, 1/1
Manche 2: A/B 1/1	Manche 2: B/C 1/1	Manche 2: A/C 1/1
Manche 3: A/B 1/1	Manche 3: B/C 1/1	Manche 3: A/C 1/1
Manche 4: A/B 1/1	Manche 4: B/C 1/1	Manche 4: A/C 1/1
Score final: 3-4 7B J9-J11	Score final: 2-1 J1	Score final: 4/0 J5-J6-J8

Date: 13/01
Équipes: A, B et C

Rencontre 1 A VS B (C qui arbitre)	Rencontre 2 B VS C (A qui arbitre)	Rencontre 3 A VS C (B qui arbitre)
Manche 1: A/B 1/1, 1/1	Manche 1: B/C 1/1, 1/1	Manche 1: A/C 1/1
Manche 2: A/B 1/1	Manche 2: B/C 1/1	Manche 2: A/C 1/1
Manche 3: A/B 1/1	Manche 3: B/C 1/1	Manche 3: A/C 1/1
Manche 4: A/B 1/1	Manche 4: B/C 1/1	Manche 4: A/C 1/1
Score final: 3-5 B1 J10-J12	Score final: 1/2 J2-J3	Score final: 1/1

Date: 13/01
Équipes: D, E et F

Rencontre 1 D vs E (F qui arbitre)	Rencontre 2 E VS F (D qui arbitre)	Rencontre 3 D VS F (E qui arbitre)
Manche 1: D/E 1/1	Manche 1: E/F 1/1	Manche 1: D/F 1/1, 1/1
Manche 2: D/E 1/1	Manche 2: E/F 1/1, 1/1	Manche 2: D/F 1/1, 1/1
Manche 3: D/E 0/0	Manche 3: E/F 1/1, 1/1	Manche 3: D/F 1/1, 1/1
Manche 4: D/E 0/0	Manche 4: E/F 0/0	Manche 4: D/F 1/1
Score final: 4-4 J21-J23	Score final: 2-0 J14-J15	Score final: 0-4 J19-J20

Date: 13/01
Équipes: D, E et F

Rencontre 1 D vs E (F qui arbitre)	Rencontre 2 E VS F (D qui arbitre)	Rencontre 3 D VS F (E qui arbitre)
Manche 1: D/E 1/1	Manche 1: E/F 1/1	Manche 1: D/F 1/1, 1/1
Manche 2: D/E 1/1	Manche 2: E/F 1/1, 1/1	Manche 2: D/F 1/1, 1/1
Manche 3: D/E 0/0	Manche 3: E/F 1/1, 1/1	Manche 3: D/F 1/1, 1/1
Manche 4: D/E 0/0	Manche 4: E/F 0/0	Manche 4: D/F 1/1
Score final: 7/7 J22-J24	Score final: 2-0 J13-J16	Score final: 0-4 J18-J19

Finale		
Date: 26/01		
Rencontre 1 1er du terrain 1: A / B / C VS 1er du terrain 2: D / E / F Arbitres: 3e du terrain 1 A / B / C Equipe: A / B / C Equipe: D / E / F	Rencontre 2 2e du terrain 1: A / B / C VS 2e du terrain 2: D / E / F Arbitres: 1er du terrain 1 A / B / C Equipe: A / B / C Equipe: D / E / F 	Rencontre 3 1er du terrain 1: A / B / C VS 1er du terrain 2: D / E / F Arbitres: 2e du terrain 1 A / B / C Equipe: A / B / C Equipe: D / E / F
Score final: 2-0 JS-JS	Score final: 1-0 JH-JH JH-JH	Score final: 1-0 JH-JH

Finale		
Date: 26/01		
Rencontre 1 1er du terrain 1: A / B / C VS 1er du terrain 2: D / E / F Arbitres: 3e du terrain 1 A / B / C Equipe: A / B / C Equipe: D / E / F	Rencontre 2 2e du terrain 1: A / B / C VS 2e du terrain 2: D / E / F Arbitres: 1er du terrain 1 A / B / C Equipe: A / B / C Equipe: D / E / F 	Rencontre 3 1er du terrain 1: A / B / C VS 1er du terrain 2: D / E / F Arbitres: 2e du terrain 1 A / B / C Equipe: A / B / C Equipe: D / E / F
Score final: 2-0 JS-JH	Score final: 1-0 JH-JH JH-JH	Score final: 1-0 JH-JH

Finale		
Date: 26/01		
Rencontre 1 2e du terrain 1: A / B / C VS 2e du terrain 2: D / E / F Arbitres: 3e du terrain 2 D / E / F Equipe: A / B / C Equipe: D / E / F	Rencontre 2 3e du terrain 1: A / B / C VS 3e du terrain 2: D / E / F Arbitres: 1er du terrain 2 D / E / F Equipe: A / B / C Equipe: D / E / F 	Rencontre 3 3e du terrain 1: A / B / C VS 3e du terrain 2: D / E / F Arbitres: 2e du terrain 2 D / E / F Equipe: A / B / C Equipe: D / E / F
Score final: 3-0	Score final: 2-0 0-2	Score final: 2-2

Finale		
Date: 26/01		
Rencontre 1 2e du terrain 1: A / B / C VS 2e du terrain 2: D / E / F Arbitres: 3e du terrain 2 D / E / F Equipe: A / B / C Equipe: D / E / F	Rencontre 2 3e du terrain 1: A / B / C VS 3e du terrain 2: D / E / F Arbitres: 1er du terrain 2 D / E / F Equipe: A / B / C Equipe: D / E / F 	Rencontre 3 3e du terrain 1: A / B / C VS 3e du terrain 2: D / E / F Arbitres: 2e du terrain 2 D / E / F Equipe: A / B / C Equipe: D / E / F
Score final: 3-0	Score final: 2-0 0-2	Score final: 2-2

10.4 - Tableaux d'analyse de chaque observable

Jeu « Les pompiers »																
Arbitre																
Observables	Être attentif			Compter les points			Faire respecter les règles			Se faire respecter			Expliquer les fautes oralement			
	Séances	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5
J1	A	A	A	A	A	A			A			A				NA
J2	A	A	A	A	A	EC			A			A				NA
J3		A	A		A	A			A			A				NA
J4	A		A	A		EC			A			A				NA
J5	A	A	A	NA	A	A			A			A				NA
J6	A	A	A	A	A	A			EC			EC				NA
J7	A	A	A	A	A	A			EC			EC				NA
J8	NA	A	A	NA	A	A			A			A				NA
J9	A	NA	A	A	NA	A			A			A				EC
J10	A	A	A	EC	A	A			A			A				EC
J11	A	A	A	A	A	A			A			A				EC
J12	A		A	EC		A			A			A				EC
J13	A	A	A	A	A	A			A			A				NA
J14	A	A	A	A	EC	A			A			A				NA
J15	A	A	A	A	A	A			A			A				NA
J16	A	A	A	A	EC	A			A			A				NA
J17	A	A	A	A	A	EC			A			A				NA
J18		A	A		A	EC			A			A				NA
J19	A	A		A	A											
J20	A		A	A		A			A			A				NA
J21																
J22	A	A	A	A	A	A			A			A				NA
J23	A	A	A	A	A	A			A			A				NA
J24	A	A	A	A	A	A			A			A				NA

Légende :
A : Acquis
A : Acquis avec aide
EC : En cours d'acquisition
NA : Non acquis

Jeu « Les pompiers »																		
Joueur																		
Observables	Jouer			Respecter les règles de sécurité			Respecter ses coéquipiers			Respecter ses adversaires			Respecter l'arbitre			Prendre des décisions, faire une stratégie		
	Séances	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4
J1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A			
J2	A	A	A	A	A	A	EC	EC	EC	A	A	A	A	A	A			
J3		A	A		A	A		A	A		A	A		A	A			
J4	A		A	A		A	A		A	A		A	A		A			
J5	A	A	A	A	A	A	EC	EC	A	A	A	A	A	A	A			
J6	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A			
J7	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A			
J8	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A			
J9	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A			
J10	A	A	A	A	A	A	EC	A	A	A	A	A	A	A	A			
J11	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A			
J12	A		A	A		A	A		A	A		A	A		A			
J13	A	A	A	A	A	A	EC	EC	A	A	A	A	A	A	A			
J14	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A			
J15	A	A	A	A	A	A	EC	A	A	A	A	A	A	A	A			
J16	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A			
J17	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A			
J18		A	A		A	A		A	A		A	A		A	A			
J19	A	A		A	A		A	A		A	A		A	A				
J20	A		A	A		A	A		A	A		A	A		A			
J21																		
J22	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A			
J23	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A			
J24	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A			

Légende :
A : Acquis
EC : En cours d'acquisition
NA : Non acquis

Jeu « Les pompiers »											
Règles du jeu											
Observables	Se placer en colonne		Se faire des passes à la main		Prendre un seul ballon à la fois		Ne pas se déplacer avec le ballon		Recommencer au début les passes si le ballon tombe à terre		
	Séances	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
J1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J2	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J3	A	A	A	A	A	A	EC	A	A	A	A
J4		A		A		A		A		A	
J5	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J6	A	A	A	A	A	A	A	A	EC	A	A
J7	A	A	A	A	EC	A	A	A	A	A	A
J8	A	A	A	A	A	EC	A	A	A	A	A
J9	A	A	A	A	EC	A	EC	A	EC	A	A
J10	A	A	A	A	A	A	EC	A	A	A	A
J11	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J12		A		A		A		A		A	
J13	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J14	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J15	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J16	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J17	A	A	A	A	EC	A	A	A	A	A	A
J18	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J19	A		A		EC		A		A		
J20		A		A		A		A		A	
J21											
J22	A	A	A	A	EC	A	EC	EC	A	A	A
J23	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J24	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

Légende :
A : Acquis
A : Acquis avec aide
EC : En cours d'acquisition
NA : Non acquis

Jeu « La passe à 5 »																									
Arbitre																									
Observables	Être attentif					Compter les points					Faire respecter les règles					Se faire respecter					Expliquer les fautes oralement				
Séances	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10
J1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	A	A	A	EA	A	A	A	A	NA	EA	EA	A	A
J2	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	EA	EA	A	A	EA	EA	EA	A	A	NA	NA	EA	A	A
J3		A		A		A		A			A		A			A		A			EA		A		
J4	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	EA	EA	A	A	EA	EA	EA	A	A	NA	NA	EA	A	A
J5		A		A	A	A		A	A	A	A		A		A	EA		A		EA	EA		A	EA	
J6	A	A	A	EA	A	A	A	A	A	A	A	EA	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	EA	EA
J7		A	A	EA		A	A	A			EA	EA	EA			EA	EA	EA			EA	EA	EA		
J8	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	EA	A	A	EA	A	EA	NA	EA	EA	A	EA
J9	A		A	A	A	A		A	A	A	A	A		A	EA	EA	A		EA	EA	NA		EA	EA	EA
J10	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	EA	A	A	A	EA	EA	NA	EA	EA	EA	EA
J11	A	A	A		A	A	A		A		A	A	A		EA	A	A	A		EA	NA	EA	EA		EA
J12	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	EA	A	A	A	EA	EA	NA	EA	EA	EA	EA
J13	A		A	A	A	A		A	A	A	A	A		A	EA	EA	A		EA	EA	NA		EA	EA	EA
J14	A	EA	A	A	EA	A	A	A	EA		A	EA	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	NA	NA	EA	EA	EA
J15	A			A	EA	A		A	EA		A			EA	EA	A			EA	EA	NA			EA	EA
J16	A	EA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	EA	EA	A	EA	A	EA	EA	NA	NA	EA	EA	EA
J17	EA	EA		EA	A	EA	A		A	A	NA	NA		EA	EA	NA	NA		EA	EA	NA	NA		EA	EA
J18	EA	EA	EA	EA	A	A	A	A	A	A	NA	NA	EA	EA	EA	NA	NA	EA	EA	EA	NA	NA	NA	EA	EA
J19	EA				A	EA			A		NA				EA	NA				EA	NA			EA	
J20	EA		EA	EA		A		A	A		NA		EA	EA		NA		EA	EA		NA		NA	EA	
J21	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	A	EA	EA	NA	NA	EA	EA	EA
J22	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	EA	A	EA	A	EA	EA	A	EA	A	NA	EA	EA	EA	A
J23	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	A	EA	EA	NA	NA	EA	EA	EA
J24	A		A	A	A	A		A	A	A	EA		A	EA	A	EA		A	EA	A	NA		EA	EA	A

Légende :
A : Acquis
A : Acquis avec aide
EA : En cours d'acquisition
NA : Non acquis

Jeu « La passe à 5 »																																					
Joueur																																					
Observables	Jouer					Respecter les règles de sécurité					Respecter ses coéquipiers					Respecter ses adversaires					Respecter l'arbitre					Prendre des décisions, faire des stratégies											
	Séances	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10						
J1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
J2	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
J3		A		A			A		A			A		A			A		A			A		A			A		A			A		A			
J4	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
J5		A		A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	EA		
J6	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	EA		
J7		A	A	A			A	A	A			A	A	A			A	A	A			A	A	A			A	A	A			A	EA	A			
J8	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	EA		
J9	A		A	A	A		A		A	A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	A		EA	EA	NA	A	
J10	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	EA	NA	A
J11	A	A	A		A		A	A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	A		EA	A	EA		A		
J12	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	EA	NA	A
J13	A		A	A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	EA		
J14	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	A	EA
J15	A			A	A		A		A	A		EA		A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	EA		
J16	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	A	EA
J17	A	A		A	A		A	A		A	A		EA	A		A	A		A	A		A	A		A	A		A	A		A	EA		EA	EA		
J18	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	NA	EA	EA	
J19	A				A		A			A		EA			A		A			A			A			A			A			A			EA		
J20	A		A	A			A		A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	A		A		NA	EA		
J21	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	NA	EA	A	A	A
J22	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	NA	EA	A	A	A
J23	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	NA	EA	A	A	A
J24	A		A	A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	A		A		A	A		NA		A	A	A	

Légende :
A : Acquis
A : Acquis avec aide
EA : En cours d'acquisition
NA : Non acquis

Jeu « La passe à 5 »																					
Règles du jeu																					
Observables	Ne pas se déplacer avec le ballon				Le défenseur doit se placer à une distance d'un bras du porteur de balle				Le défenseur n'a pas le droit de prendre le ballon des mains d'un attaquant				Recommencer à compter les points quand le ballon tombe à terre				Un seul défenseur peut aller bloquer un seul attaquant				
	Séances	7	8	9	10	7	8	9	10	7	8	9	10	7	8	9	10	7	8	9	10
J1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J2	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A
J3	A		A		A		A		A		A		A		A		A				A
J4	EA	A	EA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A
J5	A		A	A	A		A	A	A	A		A	A	A	A		A		EA		A
J6	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A
J7	A	A	A		A	A	A		A	A	A		A	A	A		A		EA		A
J8	EA	EA	A	EA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	A
J9		EA	EA	EA		A	A	A		A	A	A		A	A	A		A	EA		A
J10	A	EA	EA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J11	A	EA		A	A	A		A	A	A		A	A	A		A		A			A
J12	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J13		EA	A	A		A	A	A		A	A	A		A	A	A		A	A	A	A
J14	EA	EA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A
J15			EA	EA			A	A			A	A			A	A			EA		A
J16	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J17	EA		EA	A	A		A	A	A	A		A	A	A		A		A			A
J18	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	A
J19				EA				A				A				A					A
J20		EA	A			A	A			A	A			A	A				EA		A
J21	NA	EA	EA	EA	EA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA
J22	EA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA
J23	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA
J24		A	A	A		A	A	A		A	A	A		A	A	A			A	EA	EA

Légende :
A : Acquis
A : Acquis avec aide
EA : En cours d'acquisition
NA : Non acquis

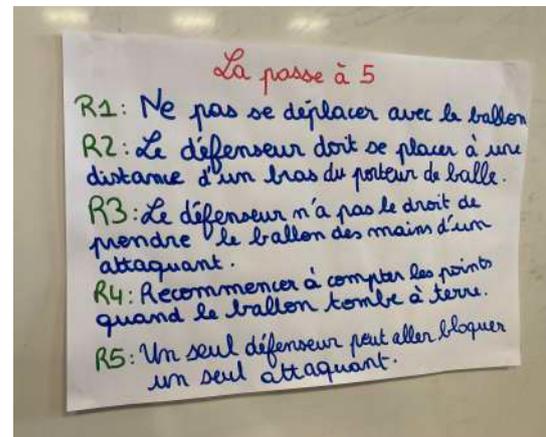
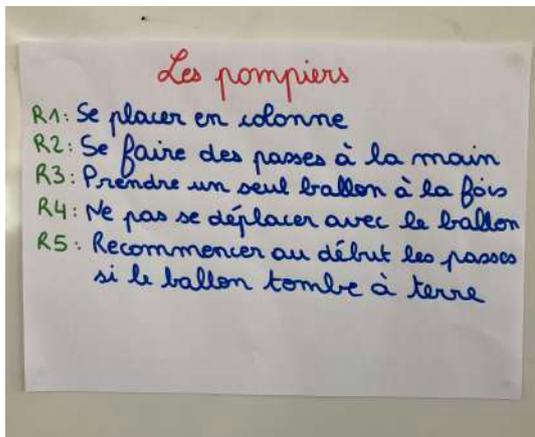
Jeu « La balle au capitaine »										
Arbitre										
Observables	Être attentif		Compter les points		Faire respecter les règles		Se faire respecter		Expliquer les fautes oralement	
Séances	11	12	11	12	11	12	11	12	11	12
J1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J2	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J3		A		A		A		A		A
J4	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J5	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J6	A	A	A	A	A	EA	A	EA	A	EA
J7		A		A		EA		EA		EA
J8	EA	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J9	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J10	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J11	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J12	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J13	NA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	NA
J14	NA	EA	EA	A	NA	EA	NA	EA	NA	NA
J15	NA	EA	EA	A	NA	EA	NA	EA	NA	NA
J16	NA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	NA
J17	A	A	A	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA
J18	A	A	A	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA
J19	A	A	A	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA
J20	A	A	A	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA
J21	A	A	A	A	EA	A	EA	A	EA	A
J22	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J23	A	A	A	A	EA	A	EA	A	EA	A
J24	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

Légende :
A : Acquis
A : Acquis avec aide
EA : En cours d'acquisition
NA : Non acquis

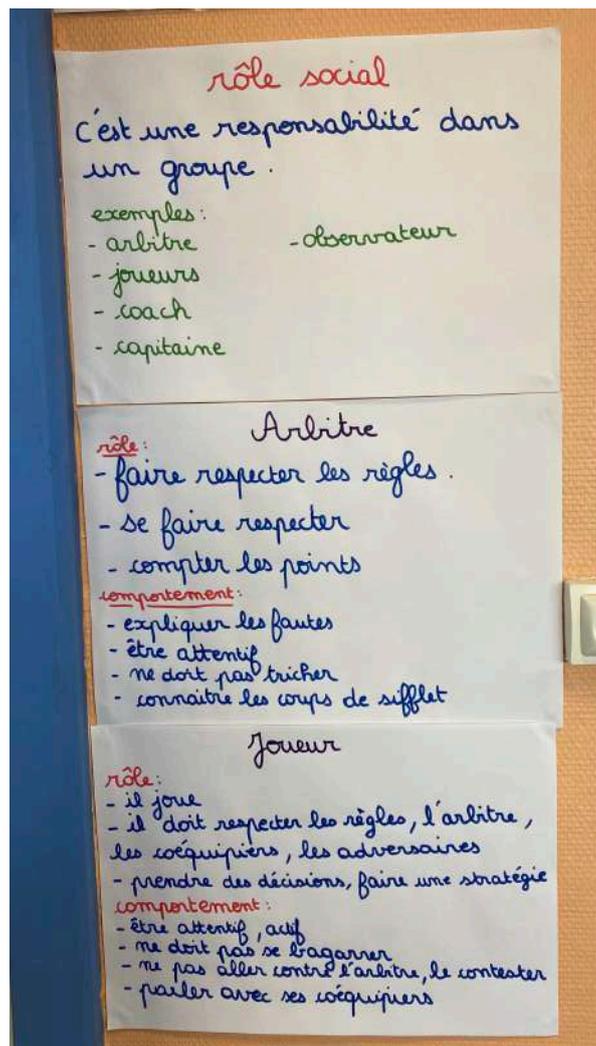
Jeu « La balle au capitaine »													
Joueur													
Observables	Jouer		Respecter les règles de sécurité		Respecter ses coéquipiers		Respecter ses adversaires		Respecter l'arbitre		Prendre des décisions, faire des stratégies		
	Séances	11	12	11	12	11	12	11	12	11	12	11	12
J1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J2	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J3		A		A		A		A		A		A	
J4	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
J5	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	A	NA	A	
J6	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	NA	A	
J7		A		A		A		A		A		A	
J8	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	NA	A	
J9	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	NA	EA	
J10	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	NA	EA	
J11	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	NA	EA	
J12	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	NA	EA	
J13	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	
J14	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	
J15	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	
J16	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	
J17	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	
J18	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	
J19	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	
J20	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	
J21	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	
J22	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	
J23	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	
J24	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	EA	A	

Légende :
A : Acquis
A : Acquis avec aide
EC : En cours d'acquisition
NA : Non acquis

10.5 - Règles du jeu créées avec les élèves



10.6 - Affiches sur les rôles sociaux créées avec les élèves



Résumé

Ce mémoire porte sur la mise en place de pratiques favorisant le développement de la socialisation primaire. Il a pour but de répondre à la problématique suivante « *Comment l'enseignant peut-il faire pour favoriser le développement de la socialisation primaire des élèves de CE1 par l'intégration des règles de jeux et de rôles sociaux notamment arbitre et joueur dans les jeux collectifs en EPS ?* ». Dans un premier temps, ce mémoire propose des définitions et une revue de littérature rassemblant des éléments de recherches scientifiques et des pratiques enseignantes concernant ce sujet. Il offre, ensuite, des éléments de réponses à partir de diverses analyses de données, récoltées tout au long d'une séquence portant sur les jeux collectifs avec ballons à l'aide de grilles d'observation et de bilans de séances. De toutes les analyses réalisées, il en résulte que faire co-construire les règles du jeu par les élèves favorise le développement de la socialisation primaire de certains mais que l'intégration des règles du jeu peut varier d'un jeu à l'autre. Concernant les rôles sociaux, il en ressort l'idée que réaliser une séance préalable à la pratique en s'appuyant sur l'enseignement explicite favorise l'intégration du rôle de joueur mais cette pratique reste à nuancer pour le rôle d'arbitre. Enfin, nous pouvons affirmer l'idée qu'un apprentissage n'est pas linéaire et que de nombreuses variations peuvent s'observer.

Mots clés : socialisation, socialisation primaire, EPS, règles du jeu, rôles sociaux, arbitre, joueur, jeux collectifs, école primaire

This thesis focuses on the implementation of practices that promote the development of primary socialization. It aims at tackling the following issue : “How can teachers promote the development of primary socialization of Grade 3 students through the integration of rules of play and social roles including referee and player in PE collective games?” First of all, this thesis proposes definitions and a literature review gathering elements of scientific research and teaching practices on this subject. Then, it offers elements of answers based on various analyses of data, collected throughout a sequence of collective games with balls using observation grids and session reports. From all the analyses carried out, it follows that having students co-construct the rules of the game promotes the development of the primary socialization of some but that the integration of the rules of the game can vary

from one game to another. Concerning the social roles, it turns out that the idea of achieving a pre-practice session based on explicit teaching promotes the integration of the role of player but this practice must be nuanced when it comes to the role of the referee. Eventually, we can assert the idea that children cannot learn in a linear way insofar as many variations can be observed.

Keywords: socialization, primary socialization, EPS, rules of the game, social roles, referee, player, group games, primary school