

# Agir sur le climat scolaire à l'école élémentaire

## L'EPS au service de l'équité



# Éducation physique et sport, une confusion possible.....

## EPS

- Une discipline scolaire (inscrite dans les valeurs de l'école)
- D'enseignement obligatoire (à la différence des pratiques volontaires extrascolaires)
- Visant à faire acquérir des connaissances, des savoirs et des modes d'action fondamentaux
- Une confrontation sportive n'a de sens que si tous les joueurs gardent un intérêt à cette confrontation jusqu'au bout de l'épreuve. Pour entretenir cette motivation, il faut conserver l'incertitude du résultat »

# La coopération /l'équité

## Les jeux coopératifs

- Le kinball



- Le parachute

- [http://www.occe75.net/ressources/documents/1/1213,Dossier special jeux de parachute.pdf](http://www.occe75.net/ressources/documents/1/1213,Dossier%20special%20jeux%20de%20parachute.pdf)

- D'autres jeux coopératifs

- <http://www.lepetitprince.asso.fr/uploads/projedu/jeuxcooperatifsJC.pdf>

## Les défis coopératifs

- Un outil interdisciplinaire



- Le football équitable

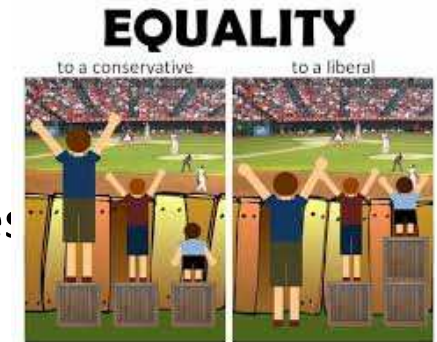


Marche sportive cycle 2 :

[http://www.ia29.ac-rennes.fr/jahia/webdav/site/ia29/users/otetard/public/EPS/marche%20athletique/marche athl%C3%A9tique classe site.pdf](http://www.ia29.ac-rennes.fr/jahia/webdav/site/ia29/users/otetard/public/EPS/marche%20athletique/marche%20athl%C3%A9tique%20classe%20site.pdf)

# Équité et égalité

- L'équité est une forme de justice naturelle en vue de corriger des inégalités.
- Elle restaure l'égalité en la complétant par des nuances.
- Sensibiliser les élèves à ce qu'il est possible d'entreprendre pour les différences biologiques constatées.



## Un outil : le grand défi

publié par l'équipe départementale EPS du Tarn



- EPS au service de l'équité
- projet interdisciplinaire qui repose sur l'entraide au service de tous et surtout des plus fragiles
- idée que l'adversaire est celui qui nous aide à progresser, pas celui que l'on cherche à vaincre
- Recherche d'une forme de justice au service des moins compétents
  
- Au-delà des compétences liées à la course de relais et des jeux collectifs (joueur but)

# Un outil : le grand défi

cycle 3



- Roman, œuvre de littérature de jeunesse, à destination des élèves en lecture individuelle
- Livret d'accompagnement qui guide pour la mise en œuvre au travers d'exemples de classes,
- Un ensemble de fiches pédagogiques proposant des situations d'apprentissage pour les séances d'EPS
- Un jeu de cartes avantages /handicaps

**[Le fil rouge du projet est basé sur une réflexion d'ordre philosophique sur la notion d'équité.](#)**

**<http://www.ac-grenoble.fr/ien.cluses/spip.php?article542>**



# Junior Tortue et Lily Lièvre



Junior Tortue et Lily Lièvre ont fait connaissance le jour où Junior a voulu tenter un défi incroyable.....que Lily a accepté....

Junior chez les tortues, c'est lui le plus fort.

Courir gagner sont ses verbes préférés.

Lily déteste la compétition, préfère écrire des poèmes.....

Lily accepte pour faire plaisir à Junior ....

La compétition n'est pas équitable, il faut inventer autre chose pour que les spectateurs se demandent vraiment qui va gagner.



# Un scénario pédagogique pour la course de relais en équipe

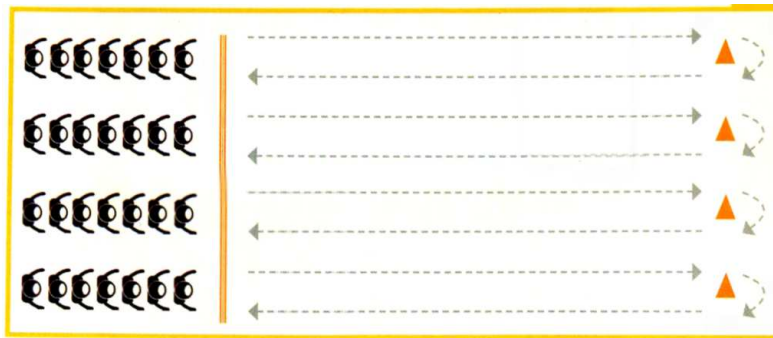
## 3 temps

1. Trouver un moyen de constituer des équipes équitables et l'expérimenter sur le terrain
2. Trouver d'autres procédures de compensation à partir d'un tirage au sort des équipes
3. Mise en place du défi coopératif en utilisant le jeu de cartes handicaps/avantages



# Susciter une démarche expérimentale autour de la notion d'équité

- Dispositif de départ : course navette



Un rapport de force déséquilibré.....

Relais-navette. 1<sup>ère</sup> séance - 4 janvier 2011

Résultats.	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>
1 <sup>ère</sup> manche	Rouge	Bleu	Jaune	Sans M.
2 <sup>e</sup> manche	Rouge	Jaune	Sans M.	Bleu
3 <sup>e</sup> manche	Rouge	Jaune	Sans M.	Bleu
4 <sup>e</sup> manche	Rouge	Jaune	Sans M.	Bleu
5 <sup>e</sup> manche	Rouge	Jaune	Sans M.	Bleu

# Des procédures pour former des équipes équitables

- Comment faire en sorte que chacune des équipes ait les mêmes chances de gagner ?
- Des procédures pour former des «équipes équitables »
- Prise de performance individuelle , organisation des données....pour proposer une solution équitable

Axel	9,03	14	Lou-Anna	10,13
Nicolas	9,18	15	Théo	10,20
Clara	9,27	16	Océane	10,42
Lucien	9,31	16	Antoine	10,42
Jephora	9,35	18	Joelynn	10,50
Timothy	9,43	19	Rebecca	10,54
Guillaume	9,73	20	Duane	10,61
Jef	9,91	21	Mathilde	10,68
Alexa	9,97	22	Emilie	10,77
Jules	9,98	23	Quentin	12,23
Lathy	10,03			
Louis	10,04			
Loan	10,11			

Equipe A	Equipe B	Equipe C	Equipe D
(1 2 3 22 21)	(4 5 6 20 19 18)	(7 8 9 16 16 15)	(10 11 12 14 13 12)
61,15	59,76	60,65	60,33

Idee 1 groupe d'Axel

# La tombola des équipes : procédure à mettre en place

- Report des performances individuelles.
- « valeur théorique » des équipes par sommes des performances individuelles.

10'27	9'08	8'23	10'03
+ 10'66	+ 9'02	+ 9'52	+ 11'00
+ 9'01	+ 9'03	+ 10'91	+ 10'14
+ 10'15	+ 9'41	+ 9'48	+ 10'65
+ 10'20	+ 9'56	+ 10'53	+ 9'78
+ 9'01	+ 9'20	+ 10'58	+ 9'87
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
59'30	55'50	59'25	61'82
Équipe rouge	Équipe bleu	Équipe vert	Équipe jaune

- Calcul de la différence entre équipes.
- Détermination de la nature et de la valeur du handicap/avantage qui donne les mêmes chances , au départ, à toutes les équipes.

l'Équipe jaune partira en premier.  
l'Équipe verte partira en seconde 18 seconde après les jaunes  
l'Équipe rouge partira en troisième 26 seconde après les verts  
l'Équipe bleue partira en quatrième 30 seconde après les rouges.

# La tombola des équipes : jouer sur la règle pour compenser les inégalités

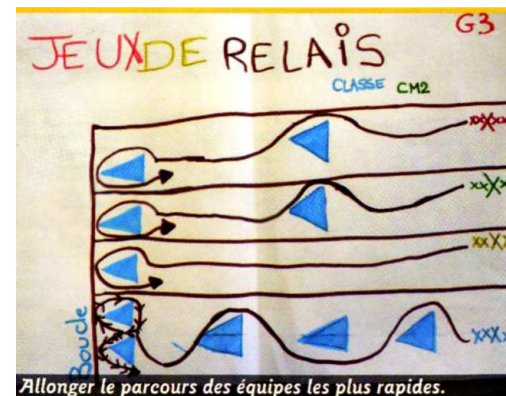
Jouer sur le temps :

- secondes d'avance ou de retard : départ différé ou capital temps à ajouter ou à retrancher

Jouer sur l'espace :

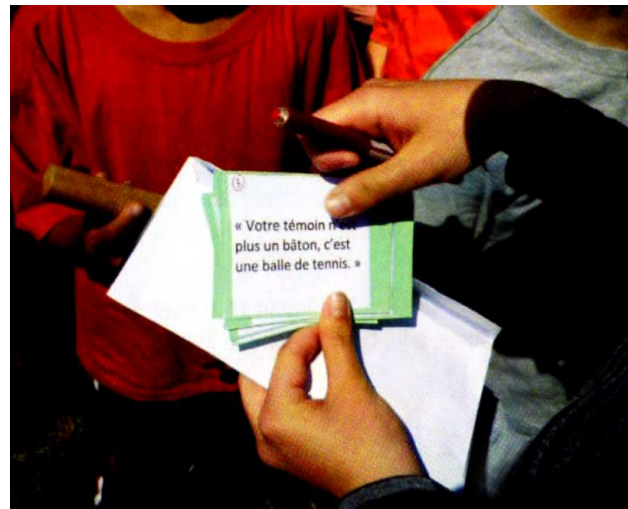
Mètres d'avance ou de retard

Rivières, obstacles, slaloms...

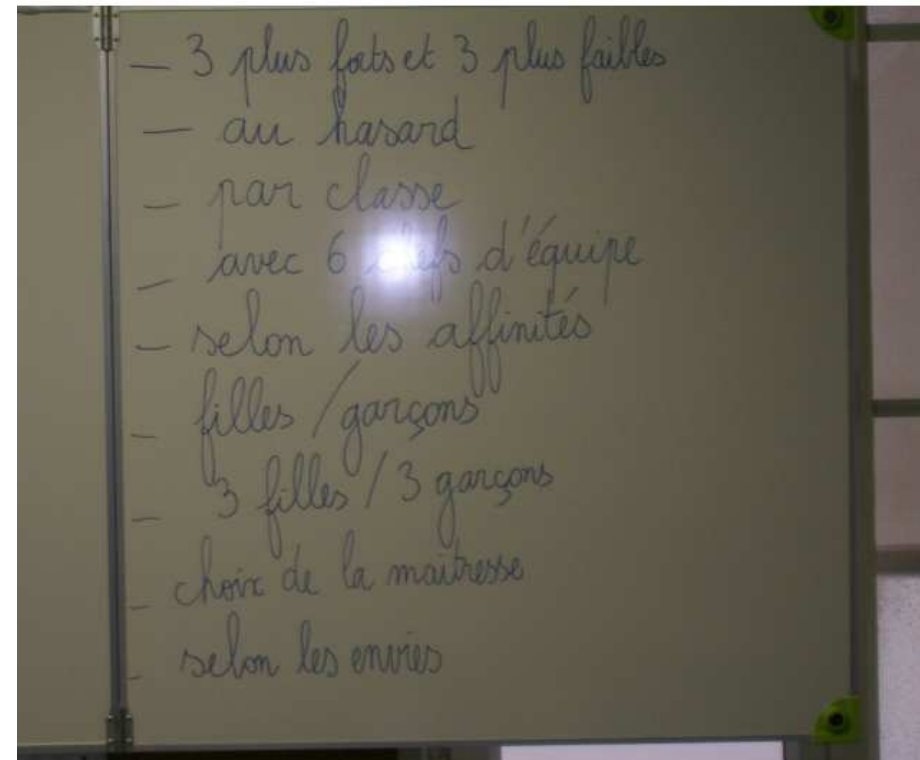


# Les cartes handicaps et avantages

Gagnant momentan  : tenter un joker Tikoud' clat (handicap pour sa propre  quipe ) ou donner un joker Tikoud'pouss (avantage pour l'autre  quipe)



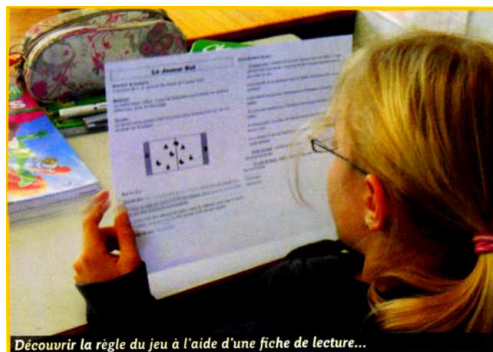
# Emission d'hypothèses par les élèves pour constituer des équipes



# Scénario pédagogique pour le jeu collectif

## 1. S'appropriier la règle du « joueur but »

- En classe, la lecture de la fiche doit permettre au groupe de s'approprier les règles minimales du jeu.
- Des règles complémentaires peuvent être introduites au cours de la phase d'expérimentation.

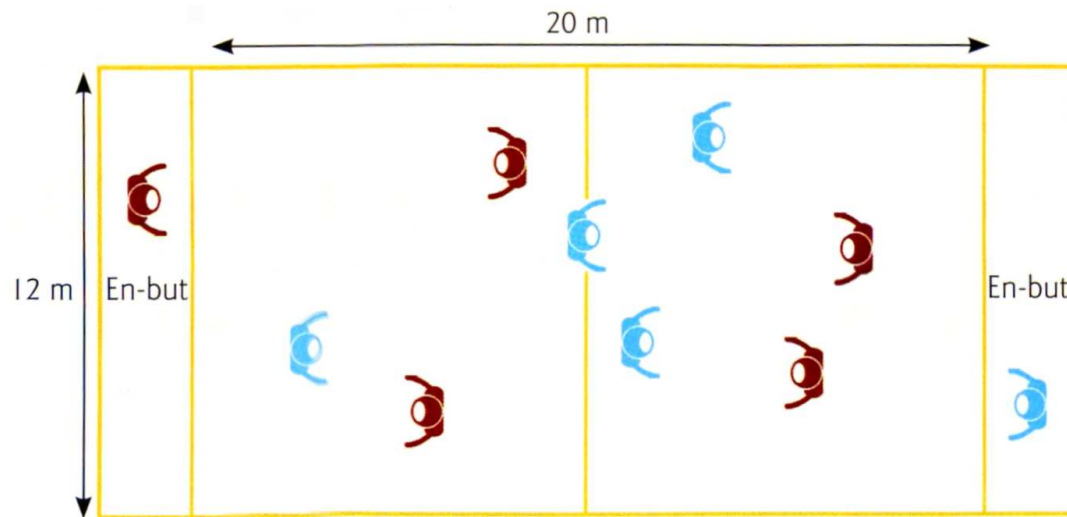


# Choix pédagogiques

- Un nombre réduit de joueurs
- Un usage des chasubles
- L'interdiction de se déplacer balle en main
- La zone de déplacement du joueur but réduite en profondeur
- Changer de joueur but à chaque
- Un engagement depuis sa propre zone et non au centre
- Des parties courtes



# Le « joueur but »



Deux équipes de 5 joueurs

But du jeu : envoyer la balle au joueur but de son équipe ,

Le joueur but doit attraper le ballon sans le relâcher pour que le point soit validé.

Il ne doit pas sortir de son couloir.

Pas de déplacement avec le ballon dans les mains ou en dribblant.

Interdiction de toucher l'adversaire ou d'essayer d'arracher le ballon.

Si le ballon sort du terrain, il est remis en jeu à l'endroit où il est sorti.

En cas de faute, le ballon est donné à l'équipe adverse, qui le remet en jeu à l'endroit de la faute.

# Règles du défi coopétitif pour le « joueur but »

- Règle générale : toute équipe qui marque 2 points consécutifs prend une carte joker qui modifie la règle du joueur but.



- 2 possibilités
- Choisir une joker Tikoud'pouss ou un joker Tikoud'éclat
- Le joueur but tire la carte joker



# Expérimenter et modifier les règles

- Utilisation ou rédaction de cartes
- Tikoud'éclat

Lorsque nous interceptons la balle, nous devons repartir de notre ligne de fond.

Un de nos joueurs n'a pas le droit de défendre. Il s'accroupit sur le terrain quand vous avez la balle.

- Tikoud'pouss

Il suffit que votre joueur-but touche la balle pour que le point soit validé.

Les joueurs de votre équipe peuvent faire trois pas lorsqu'ils ont la balle.

# Des situations de mathématiques

- situation-problème : recueil, tri, traitement de données, recherche de solutions
- Constitution d'équipes, vérification et recherche d'un procédé d'équité
- Résolution de problèmes fictifs

► Voici la proposition de Max :

Équipe 1	Équipe 2
Max	Camille
Léo	Hakim
Sophie	Eva
Louise	Amina

Prénom	Meilleure performance
Max	6 s
Louise	10 s
Camille	7 s
Amina	8 s
Hakim	8 s
Eva	9 s
Léo	9 s
Sophie	11 s

- Utilisation de tableurs

► Voici la proposition d'Éva :

5 s	6 s	7 s	8 s	9 s	10 s	11 s	12 s
	Max	Camille	Amina Hakim	Eva Léo	Louise	Sophie	

Équipe 1	Équipe 2
Max	Camille
Amina	Hakim
Eva	Léo
Louise	Sophie

# En français....

- Lecture du roman par épisodes
- Lectures en réseaux de fables, de journaux intimes
- Lecture de fiches de règles de jeu conseils méthodologiques
- Nombreuses références aux fables

Le corbeau et le renard

Le renard et le bouc

La cigale et la fourmi

Le loup et l'agneau

La grenouille et le bœuf

La cigogne et le renard

Le lièvre et la tortue



# Faire le lien avec d'autres fables

**D'un Loup et d'un Agneau. ÉSOPE**

Un **Loup** buvant à la source d'une fontaine, aperçut un **Agneau** qui buvait au bas du ruisseau ; **il** l'aborda tout en colère, et **lui** fit des reproches de ce qu'il avait troublé son eau. **L'Agneau**, pour s'excuser, **lui** représenta qu'**il** buvait au-dessous de **lui**, et que l'eau ne pouvait remonter vers sa source. Le **Loup** redoublant sa rage, dit à l'**Agneau** qu'**il** y avait plus de six mois qu'**il** tenait de **lui** de mauvais discours. " **Je** n'étais pas encore né, répliqua l'**Agneau**. Il faut donc, répartit le **Loup**, que ce soit ton père ou ta mère. " Et sans apporter d'autres raisons, **il** se jeta sur l'**Agneau** et **le** dévora, pour **le** punir (disait-il) de la mauvaise volonté et de la haine de ses parents.

Comparaison des deux fables

<p><u>Les points communs:</u></p> <p>Deux fables (Esopé/Jean de La Fontaine)</p> <p>Personnages identiques (loup/agneau)</p> <p>Même histoire</p> <p>Morale identique</p>	<p><u>Les différences</u></p> <p>Deux époques (Antiquité VII-VI s / Modernité 1621-1685)</p> <p>Titres différents</p> <p>Morale sous-entendue / écrite</p>
---	--

<p><u>Jean de La Fontaine</u></p> <p>Texte poétiques (vers)</p> <p>Lang. dialogique</p> <p>Vocabulaire difficile (ancien-français)</p>	<p><u>Esopé</u></p> <p>Esopé</p> <p>Rose</p> <p>Texte dialogique</p> <p>Vocabulaire plus facile à comprendre (langage courant)</p>
--	--

**... mettre en relation Le grand défi avec d'autres fables...**

## Les morales

**Morale des fables**

<i>Le laboureur et ses enfants</i>	Travaillez, prenez de la peine	Le travail est un trésor
<i>Le coq et le renard</i>	C'est double plaisir de tromper le trompeur	
<i>L'âne et le chien</i>	Il se faut entraider, c'est la loi de la nature	
<i>Le renard et le bouc</i>	En toute chose, il faut considérer la fin	
<i>Le loup la chèvre et le chevreuil</i>	Deux sûretés valent mieux qu'une	
<i>Le corbeau et le renard</i>	Apprenez que tout flatteur vit aux dépens de celui qui l'écoute	
<i>Le petit poisson et le pêcheur</i>	Un tien vaut deux tu l'auras	
<i>Le loup devenu berger</i>	Toujours par quelque endroit fourbes se laissent prendre	
<i>L'ours et les deux compagnons</i>	Il ne se faut jamais moquer des misérables Car qui peut s'assurer d'être toujours heureux	
<i>Le lion amoureux</i>	Il ne faut jamais vendre la peau de l'ours avant de l'avoir mis par terre	
<i>Le cochet, le chat et le souriceau</i>	Amour amour quand tu nous tiens, on peut dire adieu prudence	
<i>Le lièvre et la tortue</i>	Garde-toi, tant que tu vivras de juger les gens sur la mine	
<i>Le chandelier embourbé</i>	Rien ne sert de courir, il faut partir à point	
<i>Le rat et l'huile</i>	Aide-toi, le ciel t'aidera	
<i>Le cheval et le loup</i>	Tel est pris qui croyait prendre	
<i>Le loup et l'agneau</i>	Chacun à son métier doit toujours s'attacher	
<i>Le lion et le rat</i>	La raison du plus fort est toujours la meilleure	
	On a toujours besoin de plus petit que soi	

**... et comprendre la notion de morale.**

# Différents types d'écrit/Production d'écrits

2021 et  
Eugénie

2ème jour

Consigne: écrire une pastiche de la fable: "Le corbeau et le renard".

de directeur et l'écouleur

Maitre directeur sur sa chaise pendu,  
Tenait du bout de ses lèvres son stylo.  
Maitre X'écouleur, par l'œuvre affectée,  
Lui tint à peu près ce bonadage:  
« Hé ! bonjour, monneur le directeur,  
Lui vous êtes splendide ! Lui vous me semblez intelligent !  
Sans mentir, si votre sèrieuse  
Je reprends à votre style,

rédiger le pastiche  
D'une fable

Lily Lièvre  
23 chemins des terriers

Zéme jour de mai

Junior Tortue  
6 rue des jardins verts

Cher Junior,

Je suis désolée que tu aies perdu à la seconde course, mais j'ai couru, pour de vrai Comme tu me l'avais demandé. J'espère que tu n'es pas déçu. Maintenant, je vais te proposer quelque chose. Je voudrais que tu acceptes. Je te demande, moi, Lily, de refaire une course, mais équitable, les deux premières ne l'étaient pas, parce que toi, tu es une tortue qui est l'animal le plus lent avec l'escargot. Moi je suis une lièvre, qui court pour ne pas se faire attraper par mes prédateurs. Pour ma part, je sauterai des obstacles, cela me ralentira, et de plus tu auras 10 mètres d'avance sur moi. Donne moi vite ta réponse

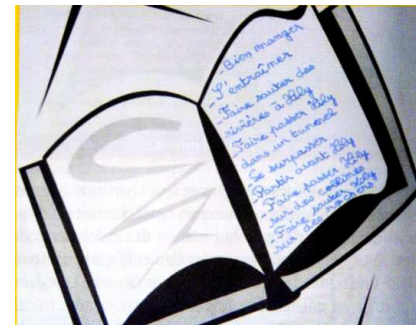
PS: Dans l'enveloppe j'ai mis du muguet, puisque hier c'était le 1er mai.

Bonne journée et à bientôt !

Lily

Écrire une lettre

Écrire la liste des conseils de Junior



Cartes de jeu, règles de jeu, stratégies.....

des handicaps:

- Ne garder le ballon que 3s. en main;
- Faire 5 passes avant de marquer un but;
- Tirer à cloche pied vers son joueur - but;
- Tous les joueurs de l'équipe doivent toucher le ballon avant de pouvoir marquer;
- Jouer avec un joueur de moins;

# Le football à l'école

- Popularité de football
- Présente dans toutes les écoles , à la récréation, souvent génératrice de tensions
- Pas de cycle de football de programmé
- Prise de pouvoir du football lors des récréations
  
- Inégalité filles/garçons
- [http://www.francetvinfo.fr/societe/inegalite-hommes-femmes-les-prejuges-commencent-des-le-plus-jeune-age\\_876937.html](http://www.francetvinfo.fr/societe/inegalite-hommes-femmes-les-prejuges-commencent-des-le-plus-jeune-age_876937.html)





# Le football équitable/balle au pied

- Équipe de 5 ou 6 participants dont un gardien de but.
- Terrain : 30/20 m, 2 zones de 6 m (surfaces de réparation), buts : 4 m de large au départ
- Remplacement : à l'extérieur du terrain, le joueur sortant tape dans la main du joueur entrant.
- Temps de jeu : 7 à 8 mn
- le hors jeu n'existe pas
- Arbitrage effectué par les élèves



Organisation/arbitrage :

- un arbitre central,
- 2 arbitres assistants,
- 1 chronométrateur,
- un responsable feuille de match,
- un meneur pour les cartes (contrainte ou avantage)

## Exemple concret d'un match de football équitable

Equipe A	Equipe B	
1	0	1 carte tirée par l'équipe A (avantage B ou contrainte A)
1	1	0 carte tirée MAIS la contrainte ou l'avantage précédant reste actif
2	1	1 carte tirée par l'équipe A (avantage B ou contrainte A <b>en plus</b> )
3	1	1 carte tirée par l'équipe A (avantage B ou contrainte A <b>en plus</b> )
3	2	0 carte tirée <b>MAIS</b> les contraintes et/ou avantages précédents restent actifs
3	3	0 carte tirée <b>MAIS</b> les contraintes et/ou avantages précédents restent actifs
3	4	1 carte tirée par l'équipe B (avantage A ou contrainte B <b>en plus</b> )

## Carte contrainte

---

Vos buts sont rétrécis d'un  
mètre

---

FOOTBALL ÉQUITABLE

## Carte contrainte

---

Le buteur n'a plus le droit de  
marquer

---

FOOTBALL ÉQUITABLE

## Carte contrainte

---

Notre gardien de but ne peut  
plus prendre le ballon à la main

---

FOOTBALL ÉQUITABLE

## Carte contrainte

---

A chaque faute commise par  
votre équipe  
Vous écopez d'un pénalty

---

FOOTBALL ÉQUITABLE

## Carte contrainte

---

Tous les joueurs de l'équipe  
doivent toucher le ballon pour  
que le but soit validé

---

FOOTBALL ÉQUITABLE

## Carte contrainte

---

Vous jouez tous avec votre  
mauvais pied

---

FOOTBALL ÉQUITABLE

## Carte avantage

Quand vous marquez  
Vous engagez de nouveau

FOOTBALL EQUITABLE

## Carte avantage

Quand vous marquez un but de  
la tête  
Vous marquez 2 points

FOOTBALL EQUITABLE

## Carte avantage

Quand le ballon sort du terrain  
Vous en gardez le bénéfice

FOOTBALL EQUITABLE

## Carte avantage

Nos buts sont agrandis d'un  
mètre

FOOTBALL EQUITABLE

## Carte avantage

Vous pouvez faire rentrer un  
joueur en plus

FOOTBALL EQUITABLE

## Carte avantage

Vous pouvez placer un  
deuxième gardien dans les buts

FOOTBALL EQUITABLE

# Règles de jeu et arbitrage

- Faire arbitrer les élèves régulièrement lors des séances d'EPS : permet de confronter les élèves à l'exercice d'une responsabilité réelle, face à un groupe motivé par les enjeux de l'activité ou des individualités parfois difficiles à gérer.
- Diviser l'arbitrage d'un jeu en plusieurs tâches très précises
- Discuter des règles avec les élèves lors des litiges pendant le jeu
- Formaliser les règles sous forme de dessins et/ou par écrit en fonction de l'âge des enfants.

# Apprendre à arbitrer

- Je me fais respecter
- Je sais expliquer ma décision
- J'applique les sanctions avec discernement
- Je ne me laisse pas influencer
- Je m'affirme face au groupe
- Je connais les règles

Il y a	si	Alors, s'ensuit	qui sera
<b>but</b>	le ballon a entièrement franchi la ligne.	une remise en jeu par l'équipe qui a encaissé un but,	au centre du terrain, à deux. Les adversaires se placent à une distance de 3 m au minimum (règle des « 3m »).
<b>corner</b>	un joueur fait sortir le ballon derrière sa ligne de but.	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse,	au point de corner, du côté où est sorti le ballon, ballon à terre, au pied. « 3m »
<b>sortie de but</b>	un joueur fait sortir le ballon derrière la ligne de but adverse	une remise en jeu par le gardien de l'équipe adverse,	dans la zone de réparation, ballon à terre, au pied.
<b>touche</b>	un joueur fait sortir le ballon sur une des longueurs du terrain.	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse,	à l'endroit où est sorti le ballon, à la main (à deux mains). « 3m »
<b>main</b>	un joueur touche la balle à la main en dehors de sa zone de réparation.	un coup franc	joué à l'endroit où a eu lieu la faute, seul, au pied. « 3m »
<b>faute</b>	un joueur a un engagement corporel non maîtrisé.		
<b>main</b>	un joueur (en dehors du gardien) touche la balle à la main dans sa zone de réparation.	un pénalty	tiré directement au point de pénalty, devant la zone de réparation. Tous les autres joueurs à l'exception du gardien se placent derrière la ligne médiane.
<b>brutalité</b>	un joueur pratique un jeu dangereux		
<b>contestation</b>	un joueur critique l'arbitrage.		

# Conseils à l'attention des arbitres

- Bien connaître les règles du jeu : ce qu'il est permis de faire, ce qu'il est interdit de faire.
- Prendre fermement des décisions ,
- Indiquer :
  - ce qu'il s'est passé : en parlant ou en faisant un geste que tout le monde comprend
- Ce que vous avez décidé

On peut modifier une décision si un joueur ou un adulte explique en quoi vous vous êtes trompé.



# L'arbitre

- Comptage des joueurs sur le terrain
- Tirage au sort
- Coup de sifflet de début de match
- Suivre le déplacement de la balle
- Faire respecter les règles du jeu en sifflant toutes les fautes
- Aucune insulte n'est permise ———> pénalty
- Violences physiques ou verbales répétées ———> adulte
- Siffler 2 fois quand un but est marqué
- Siffler 3 fois quand le temps de jeu est terminé, récupérer le ballon et annoncer le résultat du match.

## Les autres rôles

**Le chronométrateur** : démarre le chronomètre à l'engagement, au coup de sifflet de l'arbitre. Il prévient l'arbitre à la fin du temps de jeu.

**Les arbitres assistants** : ils positionnent leur drapeau à l'horizontale en direction du but de l'équipe qui a sorti le ballon de l'aire de jeu.

**Le responsable de la feuille de match** : il note sur la feuille de match, les buts marqués pendant le match et les points comptabilisés à la fin pour chaque équipe.

**Le meneur de jeu** : il anime le jeu en proposant les cartes et en vérifiant que les consignes sont bien appliquées.



Arrêt en cours de jeu  
L'arbitre siffle une fois. Il croise les bras au-dessous de sa tête. Il annonce la faute commise et précise à qui revient le ballon.

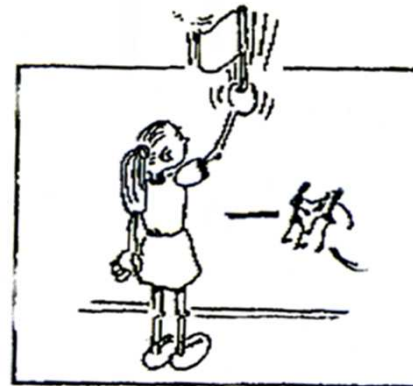


L'arbitre indique la direction du jeu et l'endroit où il reprend. Il précise verbalement à qui revient le ballon.



Sorties des limites du terrain

L'arbitre siffle une fois, précise à qui revient le ballon.  
L'arbitre assistant indique la direction du jeu et l'endroit où il reprend.



L'arbitre assistant peut signaler une faute en levant son drapeau à la verticale. Il précise verbalement à qui revient le ballon.

# Aborder la notion de fair-play



# La mixité et l'égalité



Exercices de dribbles avec E. Le Sommer et A. Majri !

<https://www.youtube.com/watch?v=JQ-bizHCOY>



L'enchaînement contrôle-frappe par E. Le Sommer

<https://www.youtube.com/watch?v=SliywMml-V8>