

## Journée cantonale de formation continue des généralistes en EPS

*Enseigner l'éducation physique, quelle prise de risques ?*

Mercredi 17 février 2016

### Descriptions

#### Atelier 1 les jeux

*Les risques réels et ceux que l'on invente dans les jeux.*

Les jeux sont très appréciés par la majorité des élèves, mais tous les élèves peuvent-ils y participer en sécurité ?

Le jeu est souvent choisi comme activité motivante pour un chantier secondaire. Quels jeux, quelles organisations mettre en place pour que cette activité se déroule sans risque ?

Quelles précautions prendre pour pratiquer les grands jeux sans accident.

Voici quelques une des questions soulevées lors de cet atelier.

A. Melly

## **Enseigner l'éducation physique, quelle prise de risque? Pratiquer le jeu en sécurité**

### **Introduction : pour limiter les risques (5')**

Risque d'accident dans le jeu (BPA)

Thèmes abordés : Apprendre les bases du jeu / Organiser le jeu / Jouer comme chantier secondaire, New games / Jouer au handball

### **2. Apprendre les bases du jeu (15')**

*Pour limiter le risque d'accident, il est important d'augmenter : la complexité du jeu – la responsabilité des élèves – le facteur émotionnel.*

- Vision périphérique : course libre / avec contrainte de l'espace (passage obligé) / Chasse au scalp (l'attaque et la défense, zone de préparation)
- Maîtrise technique : conduire une balle avec les pieds (déplacement-stop)
- Facteur émotionnel : poursuite en dribblant en traversant la salle (*Man.4 br.5 p.7*) (prise de risque, tricherie)

### **3. Organiser le jeu (10')**

*Pour limiter le risque d'accident, l'organisation doit être bien pensée.*

- Présentation de la tâche : pantoufle volée le duel (règles, espace, signal début du jeu, fair-play, autonomie, tactique)
- Organisation : balle brûlée avec obstacles (*Jeux traditionnels no 6*) (rouler, franchir, slalomer, sauter, se faufiler)

### **4. Le jeu comme chantier secondaire (15')**

*Pour limiter le risque d'accident, un jeu pour un chantier secondaire doit être choisi avec soin, il doit être connu des élèves afin qu'ils puissent être autonomes.*

- Choix : du jeu ; du matériel, intensité : balle assise crocodile (vidéo)
- Mise en place : connaissance du jeu (introduction des règles, autonomie)
- Jeux de collaboration (New games) : par 2, transporter un ballon de manière originale (émulation ≠ compétition, coopérer, plaisir)

### **5. Jouer au handball / BPA jeux de ballon (30')**

*Pour limiter le risque d'accident, les bases du jeu doivent être maîtrisées, l'environnement doit être adéquat, la formation des équipes et l'enjeu (plaisir → compétition) à interroger.*

- Echauffement et progression : Passes à 2 (technique) / passe et va (contact visuel) / passe et déplacement vers un but (orientation) / sans opposition / sur le même terrain / avec un adversaire (concours qui améliore la qualité)
- Mise en place : surface de jeu (exploitation de l'espace, ½ salle) / but - gardien (cône, caisson, gros tapis) / ballon
- Connaissance des règles : but (caissons, gros tapis, cônes), déplacement (marcher, dribble), contacts, zone, arbitrage (enseignant, élèves)
- Formation des équipes : « équilibrée » (hétérogène), niveaux différents (règles différentes), choix des participants (engagement)

## 7. Conclusion (AM 10')

- Risque d'accident dans le jeu (BPA) : Aspects de la prévention / Check-list
- Rôle de l'enseignant : progression / présentation de la tâche / la compétition / le fair-play
- Remarques et commentaires

# Safety Tool Jeux de ballons



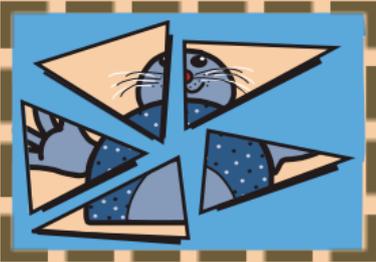
- 1 Les quatre aspects de la prévention
- 2 Jouer, cela s'apprend aussi!
- 3 Les cinq bases des jeux de ballons
- 4 L'enseignant orchestre le jeu
- 5 Exercices

*l'avenir en mouvement*



Jeunesse+Sport

## 3 Les cinq bases des jeux de ballons



Réceptionner le ballon, s'orienter et faire des passes sont les trois principes que les élèves ont tendance à confondre dans le feu de l'action. Conséquence: le ballon peut toucher la tête d'un coéquipier. Voilà pourquoi il est important de **séparer les phases (base 1)**. Afin d'éviter les passes dangereuses et les malentendus, il faut que les coéquipiers gardent le **contact visuel (base 2)**. Les passes à courte distance mettant à contribution les bouts des doigts du partenaire et les collisions lors de tentatives d'échappée sont des causes fréquentes d'accidents. C'est pourquoi il faut essayer de mettre à profit la totalité du terrain et **d'élargir l'espace de jeu (base 3)**, afin d'avoir suffisamment de temps à disposition pour réagir de manière adéquate. **L'orientation du corps par rapport au ballon (base 4)** est une autre condition nécessaire à l'élaboration d'un jeu optimal. Et enfin, le **fair-play (base 5)**. Il ne fait pas tout, mais sans lui rien ne va plus. L'élève doit prendre conscience de ses responsabilités envers lui-même, ses coéquipiers et ses adversaires. C'est là que réside tout le secret d'un jeu sûr et détendu.

**Le fair-play est incontournable!**

### Références :

Jeux de ballon ; BPA: <http://www.mobilesport.ch/actualite/promotion-de-la-securite-a-lecole-jeux-de-ballons/>

Jeux traditionnels; Site ressources SEPS : [http://ressources-eps-vd.ch/spip.php?article25&var\\_recherche=jeux%20traditionnels](http://ressources-eps-vd.ch/spip.php?article25&var_recherche=jeux%20traditionnels)

Jeux de collaboration ; Site ressources SEPS : <http://ressources-eps-vd.ch/spip.php?page=recherche&recherche=collaboration>

Petits jeux de ballons ; Mobile 04/2011 : [http://www.mobilesport.ch/wp-content/uploads/2011/04/2011\\_04\\_MT\\_Baelle\\_f.pdf](http://www.mobilesport.ch/wp-content/uploads/2011/04/2011_04_MT_Baelle_f.pdf)

Tous les documents des formateurs de la Formation continue en EPS du 17 février 2016 :

→ Site HEP → Page UER EPS : Didactique de l'éducation physique et sportive → Retrouver les documents des formateurs