

D : Proposition d'une programmation de jeux aux cycles 2 et 3 .

Bernard Duvialard

1^o : CYCLE 2 .

Niveau	Jeux de courses (poursuite , attrape - fuite, évitement) .	Jeux de tirs ou lancers sur cibles fixes ou mobiles .	Jeux de passes aboutissant ou non à une action finale (tir ou passe) .
CP	10 . Minuit dans la bergerie . Version avec et sans élimination . 2 . Pile ou face . Version de base et variantes 1 (signaux auditifs variés) et 2 . 13 . Les lapins dans la clairière . Version de base et variante . 7 . Le bérét . Version de base et variante 1 . 4 . J'accroche , tu décroches . Variante 1 . 5 . L'épervier . Version de base et variante 1 . 6 . La rivière au crocodile . Version de base et variantes 1 et 2 . 12 . Le trésor des écureuils . Version de base et variante 1 .	7 . Les balles brûlantes . Version de base . 1 . Les quilles à abattre . Version de base . 2 . Les ballons chassés . Version de base et variante . 4 . L'esquive ballon en cercle . Version de base .	1 . L'horloge . Version de base et variante où les passes se font avec un rebond du ballon au sol . 2 . Le ballon rapide . Version de base et variante avec un gêneur . 12 , 13 . Les "déménageurs" de ballons . Variante 1 puis 2 . 3 . Le passage des frontières . Version d'abord sans défenseur puis avec un défenseur dans chaque zone .
CE1	4 . J'accroche , tu décroches . Version de base . 2 . Pile ou face . Variantes 1 (signaux visuels) et 3 . 7 . Le bérét . Version de base et variantes 1 et 2 . 1 . Les trois tapes . Version de base et variantes 1 et 2 . 5 . L'épervier . Version de base et variantes 2 et 3 . 6 . La rivière au crocodile . Version de base et variantes 3 et 4 . 12 . Le trésor des écureuils . Variantes 2 et 3 . 3 . Les sorciers . Version de base et variantes 1 et 2 .	7 . Les balles brûlantes . Version de base . 1 . Les quilles à abattre . Version de base et variante 1 . 4 ; L'esquive ballon en cercle . 6 . La chasse à courre . 3 . Le ballon château . Version avec un seul gêneur .	1 . L'horloge . Version de base et variante avec un gêneur ; 11 . La petite thèque . Version de base 2 . Le ballon rapide . Version de base et variante avec 5 ATT contre 1 ou 2 DEF . 12 , 13 . Les "déménageurs" de ballons . Version de base et variante 3 . 3 . Le passage des frontières . Version de base et variante avec 2 "D" dans la zone 2 . 4 . La passe à dix . Version à 3 contre 3 .

Remarque .

Les jeux proposés dans chaque famille et pour chaque niveau de classe sont présentés ici dans un ordre qui tente de prendre en compte leur niveau de difficulté. Nous avons choisi ici de faire apparaître cette difficulté allant de manière croissante de haut en bas . L'accroissement de la difficulté est fonction de plusieurs facteurs liés aux ressources mobilisées.

Motrices : Distance et intensité des tirs à réaliser, déplacements linéaires ou avec changement de trajectoire, passes à réaliser non orientées ou orientées, etc...

Cognitives : Nombre d'informations à traiter, degré d'incertitude engendrée par les opposants, nombre d'alternatives par décision à prendre, nombre de sous buts à atteindre pour atteindre le but principal, etc...

Affectives : Type de relations entre joueurs d'une même équipe induites par le jeu : juxtaposition, addition ou coordination entre les actions des membres de la même équipe, etc...

2° : CYCLE 3 .

N i v e a u	Jeux de courses (poursuite , attrape - fuite, évitement) .	Jeux de tirs ou lancers sur cibles fixes ou mobiles .	Jeux de passes aboutissant ou non à une action finale (tir ou passe) .
CE2	1 . Les trois tapes. Variantes 1 et 2 . 5 . L'épervier. Variantes 2 et 3 . 3 . Les sorciers. Variante 2 . 8 . Le drapeau. 9 . Les barres. Versions de base et variantes. 11 . Poules Renards Vipères. Version de base et variantes.	7 . Les balles brûlantes. Version de base et variante . 1 . Les quilles à abattre. Variantes 1 et 2 . 9 . La petite thèque. Version avec tir . 8 . Balle au fond. Version de base et variante . 5 . Le ballon couloir. 10 . L'esquive ballon au carré . 3 . Le ballon château . Version avec deux gêneurs .	2 . Le ballon rapide. Version à 5 ATT contre 5 DEF. 4 . La passe à dix. Version de base . 3 . Le passage des frontières. Version avec 3 "D" qui jouent sur tout le terrain (il n'y a plus de Zone) . 12 . Les "déménageurs" de ballons . Versions 3 et 4 . 7 . La balle au capitaine. 5 . Le joueur but.
CM1	8 . Le drapeau. Version de base et variantes en fonction des résultats de l'évaluation . 9 . Les barres. Version de base et variantes. 11 . Poules Renards Vipères. Version de base et variantes en fonction des observations.	7 . Les balles brûlantes. Variante . 1 . Les quilles à abattre. Variante 2 . 9 . La petite thèque. Version avec tir . 8 . Balle au fond. Variante . 5 . Le ballon couloir. Tous ces jeux doivent aussi être proposés dans leurs formes aménagées en fonction des résultats des évaluations. 11 . La balle assise "chacun pour soi" .	5 . Le joueur but. 6 . Le joueur chaise. 8 . Le ballon piquet. 9 . La balle assise collective. 10 . Le camp ruiné. Tous ces jeux doivent être proposés dans leurs versions de base mais aussi dans leurs variantes en fonction des résultats que donnent les évaluations effectuées par les équipes qui ne jouent au cours de la rencontre .
CM2	<p>A ce niveau de classe , mais à condition que tous les jeux proposés dans ce programme aient été pratiqués et appris dans les classes antérieures , il convient de proposer des Sports Collectifs tels que : le Hand Ball , le Basket Ball , le Foot Ball , Le Hockey , Le Base Ball , le Volley Ball , le Rugby . L' apprentissage de ces pratiques sportives s'accompagnera souvent d'un retour sur les jeux vécus antérieurement par les enfants . Dans ce cas , leur pratique sera envisagée comme moyen d'apprentissage au service des Sports Collectifs . Il est néanmoins souhaitable que dans ce niveau de classe , l'idée de "jeu pour le plaisir de jouer" ne soit pas abandonnée et les jeux proposés auparavant peuvent être pratiqués et même complétés par des " Jeux du patrimoine " comme : "A bas le roi" , "Le bouc" , "La balle au tambourin" , "Le chambot" , "La truie" , "La galine" , "La mère garuche" , "La balle aux pots" , "La balle au chasseur" , les différentes formes de "Marelles" , etc .</p>		

Remarque .

Comme les jeux proposés au cycle 2 , ceux présentés dans cette page sont classés dans un ordre de difficulté croissante de haut en bas .

3° :MISE EN ŒUVRE DE LA PROGRAMMATION .

a) . Généralités.

En EPS , les programmes officiels en vigueur depuis la rentrée 2002 précisent qu'au cycle 2 comme au cycle 3 , la compétence : "S'opposer individuellement ou collectivement " doit être obligatoirement travaillée chaque année grâce à un module d'apprentissage sur les jeux collectifs , traditionnels ou non , qui peut être complété avec un module de jeux de lutte ou de jeux de raquettes .Ces deux dernières activités réclamant des moyens en espace et matériels spécifiques (tapis , raquettes et balles en nombre suffisant) dont peu d'écoles disposent , notamment en milieu rural , nos propositions vont au delà de ce qui est préconisé en offrant la possibilité de travailler cette compétence dans deux ou trois modules consacrés aux jeux au cours de chaque année .

Chaque module qui peut durer 7 séances (ce qui correspond en gros à la durée en semaines d'une période de s'étalant entre deux congés scolaires) , peut être consacrée à une des 3 familles principales de jeux proposées dans ce document . Cependant , la "consistance", des propositions que nous faisons dans la programmation étant variable (par ex , au CP ,il y a plus de jeux de courses ...que de jeux de passes ...ou de jeux de tirs ...) , il est tout à fait possible d'envisager d'une part , pendant une période de l'année , des jeux de courses et d'autre part , pendant une autre période de l'année , des jeux de tirs... et des jeux de passes ... Le tableau suivant permet d'illustrer cette possibilité .

CYCLE 2

Période	Heure dans la semaine	CP	CE1
1 ^o période	1 ^o Heure d'EPS dans la semaine	Autre activité	//
	2 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//
	3 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//
2 ^o période	1 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	Jeux de courses...
	2 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//
	3 ^o Heure d'EPS dans la semaine	Jeux de courses...	//
3 ^o période	1 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//
	2 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//
	3 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//
4 ^o période	1 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//
	2 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	Jeux de tirs.. et de passes.
	3 ^o Heure d'EPS dans la semaine	Jeux de tirs.. et de passes.	//
5 ^o période	1 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//
	2 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//
	3 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//

CYCLE 3 , de la même façon .

Période	Heure dans la semaine	CE2	CM1
1 ^o période	1 ^o Heure d'EPS dans la semaine	Jeux de tirs...	//
	2 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//
	3 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	Jeux de tirs...
2 ^o période	1 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//
	2 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//
	3 ^o Heure d'EPS dans la semaine	Jeux de courses...	//
3 ^o période	1 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//
	2 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	Jeux de courses...
	3 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//
4 ^o période	1 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//
	2 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	Jeux de passes ...
	3 ^o Heure d'EPS dans la semaine	Jeux de passes ...	//
5 ^o période	1 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//
	2 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//
	3 ^o Heure d'EPS dans la semaine	//	//

Remarque . Les activités correspondant aux trois autres familles de compétences n'étant pas traitées dans ce document , elles ne sont pas précisées sur cet exemple de programmation pluriannuelle en EPS .

b) . Organisation , contenu et objectifs d'un module .

Quel que soit le niveau d'enseignement et les jeux qu'il contient , un module peut être organisé en deux ou trois phases successives qui , dans le cas d'un module de sept séances consacrées à une ou deux familles de jeux , se présentent ainsi .

1° : au cycle 2 .

Au CP

La 1° phase peut durer trois séances d'une heure chacune au cours desquelles les enfants découvrent et pratiquent six jeux (deux au cours de chacune des séances) parmi ceux proposés dans la programmation . Cette phase a pour objectif principal d'amener les élèves à "entrer" dans l'activité en s'appropriant des compétences de bases nécessaires aux apprentissages envisagés dans les phases suivantes .

A l'issue de cette **1° phase** , les élèves devront être capables de connaître et comprendre en acte :

- Les rôles à tenir , le but à atteindre et les différentes règles à respecter de chacun des jeux abordés .
- Le cadre matériel nécessaire à la pratique de chacun des jeux et , participer à sa mise en place et à son rangement en suivant les directives de l'enseignant .
- L'organisation et le fonctionnement des différentes séances : classe organisée en quatre équipes avec des dossards de couleurs différentes (savoir à quelle équipe on appartient) , quand deux équipes jouent , les deux autres observent si les élèves qui jouent ont bien compris le but du jeu et si ils respectent les règles .

La 2° phase dure également trois séances au cours desquelles quatre des six jeux découverts dans la phase précédente sont repris . On consacrera alors 30 à 45 mn par jeu . L'objectif de cette deuxième phase est de faire évoluer la Conduite Motrice des élèves lorsqu'ils pratiquent les jeux en leur faisant découvrir , comprendre et appliquer les RÈGLES D'ACTION à mettre en œuvre pour être efficace en jouant . En outre , cette 2° phase sera l'occasion d'un renforcement des compétences acquises au cours de la 1° et une introduction à la tenue des tâches d'évaluation .

La 3° phase concerne la dernière séance . Elle pour objectif essentiel d'amener les élèves à réinvestir les compétences acquises au cours des deux phases précédentes pour pouvoir pratiquer un des deux jeux que les élèves ont découvert lors de la 1° phase mais sur lesquels ils n'ont pas travaillé au cours de la 2° phase .

Exemple d'un module de jeux de tirs... et de jeux de passes...au CP .

Phases	Séances	Jeux de tirs...	Jeux de passes...
1° phase.	1° séance .	30 mn :les balles brûlantes .	30 mn : l'horloge .
	2° séance .	30 mn : les quilles à abattre .	30 mn : le ballon rapide (ver de base) .
	3° séance .	30 mn : l'esquive ballon encercle .	30 mn : les "déménageurs" de ballons (var 1) .
2° phase.	4° séance .	45 mn : les balles brûlantes .	15 mn : l'horloge .
	5° séance .	30 mn : les quilles à abattre .	30 mn : l'horloge .
	6° séance .	15 mn : les quilles à abattre .	45 mn : les "déménageurs" de ballons (var 2) .
3° phase.	7° séance .	60 mn :l'esquive ballon en cercle .	ou 60 mn : le ballon rapide (var avec 1 gêneur) .

Un tel module aura permis aux élèves de pratiquer de façon approfondie cinq jeux différents ce qui permettra à la fois , d'entretenir la motivation par un minimum de diversité , et de réels apprentissages tant au niveau des compétences spécifiques liées à ces deux familles de jeux , qu'au niveau des compétences générales et connaissances .

Si les élèves n'ont pas vécu au CP les deux modules prévus dans la programmation que nous présentons , on pourra leur proposer un 1^o module ayant les mêmes caractéristiques que celui décrit auparavant puis , un 2^o , tel qu'on peut l'envisager à ce niveau de classe et que nous présentons ci dessous .

La 1^o phase peut durer cinq séances au cours desquelles les élèves pratiqueront cinq des jeux proposés dans la programmation . Ainsi , lors de chaque séance d'une heure , un seul jeu sera abordé et celui ci sera découvert puis travaillé dans le but de faire apprendre par les élèves la Conduite Motrice à mettre en œuvre pour être efficace . Autrement dit , cette 1^o phase cumulera les objectifs poursuivis dans les deux premières du module décrit précédemment pour le CP . L'entrée dans l'activité peut être abrégée puisque les élèves ont l'expérience de cette 1^o phase de découverte des jeux et l'apprentissage des RÈGLES D'ACTION peut y être abordé plus tôt . Cependant , on accroîtra : le niveau de difficulté des jeux (ce que la programmation prévoit) mais aussi , les exigences dans la tenue des tâches d'évaluation (comptage fiable) et le respect des règles du jeu et de vie au cours des séances d'EPS .

La 2^o phase est assez semblable à la 3^o que nous avons présentée pour les modules en CP . Cette phase occupe les deux dernières séances du module et permet de traiter ainsi deux jeux qui n'ont pas été vus dans la phase précédente . On veillera à ce que les deux jeux traités lors de cette 2^o phase ne soient pas plus faciles que ceux pratiqués au cours de la 1^o phase et , les élèves devront chercher à réinvestir les compétences acquises au cours des séances précédentes (celles spécifiques liées aux jeux mais aussi les compétences générales et les connaissances) dans une situation générale nouvelle mais qui s'inscrit dans le prolongement des précédentes tant dans le contenu des jeux que dans le fonctionnement des séances .

Exemple d'un module de jeux de courses...au CE1 .

Phases	Séances	Jeux de courses...
1^o phase.	1^o séance .	60 mn : J'accroche , tu décroches (ver de base) .
	2^o séance .	60 mn : Pile ou face (var 1:signaux vis et var 3) .
	3^o séance .	60 mn : Les trois tapes (ver de base et var 1 et 2) .
	4^o séance .	60 mn : L'épervier (ver de base et var 2 et 3) .
	5^o séance .	60 mn : La rivière au crocodile (ver de bases et var 3 et 4) .
2^o phase.	6^o séance .	60 mn : Le trésor des écureuils (var 2 et 3) .
	7^o séance .	60 mn : Les sorciers (ver de base et var 1 et 2) .

Ainsi , à la fin du cycle 2 , les élèves auront participé à quatre modules consacrés à la pratique de différents jeux .Il sera éventuellement possible dans les écoles ne disposant que de peu de possibilités matérielles nécessaires à la pratique d'autres activités (gymnastique , acrosport , etc) , de proposer au cours de chaque année un module supplémentaire de jeux voire deux , car le nombre de jeux différents (et leurs variantes) est suffisant pour offrir cette possibilité . Quelle que soit la solution retenue et mise en œuvre , les élèves auront acquis des bases solides sur lesquelles ils vont pouvoir s'appuyer pour acquérir les compétences visées au cycle 3 .

2^o : au cycle 3 .

Les propositions que nous faisons ici sont fondées sur l'hypothèse la plus favorable : les élèves qui s'engagent dans ces modules ont vécu au cours du cycle 2 ceux prévus dans la programmation . Si ça n'est pas le cas , nous conseillons de proposer un 1^o module dont la forme est comparable à celui que nous avons présenté pour le CP puis un 2^o, comme celui prévu pour le CE1 . Cependant , les jeux proposés seront quand même ceux de la programmation pour le cycle 3 .

Au CE2

La 1^o phase dure cinq séances d'une heure chacune au cours desquelles les élèves découvrent , pratiquent et apprennent cinq des jeux prévus dans la programmation . Ainsi , lors de chacune de ces cinq séances d'une heure , ils abordent un seul jeu et après 15 à 20 mn consacrées à sa découverte , ils passent à l'étape au cours de laquelle les RÈGLES D'ACTION à mettre en œuvre pour être efficace dans le jeu seront découvertes , comprises et appliquées en jouant . A ce niveau d'enseignement , il est possible d'accroître les exigences dans l'évaluation que les élèves effectuent . L'usage des fiches d'évaluation doit devenir systématique car les données qu'elles permettent de recueillir sont la base des orientations à donner dans les apprentissages , par exemple , dans "la passe à dix" , si une grande majorité de possessions du ballon se traduisent à chaque fois par un nombre de passes réussies successives allant au maximum jusqu'à 4 ou 5 , cela signifie qu'un travail d'apprentissage du démarquage pour les "PDPDB" et de choix du partenaire le mieux placé pour le "PDB" doit être envisagé et réalisé immédiatement après .

La 2^o phase est occupée par les deux dernières séances au cours desquelles les élèves pratiquent deux nouveaux jeux en ayant pour objectif de réinvestir les compétences acquises dans la phase précédente . Bien entendu , les deux jeux retenus pour cette 2^o phase seront de difficulté supérieure à celle des cinq jeux appris dans la phase précédente .

Exemple d'un module de jeux de tirs...au CE2 .

Phases	Séances	Jeux de tirs...
1^o phase.	1^o séance .	60 mn : les balles brûlantes , (ver de base :10 mn puis , var) .
	2^o séance .	60 mn : les quilles à abattre , (var 1 :10 mn puis var 2) .
	3^o séance .	60 mn : la petite thèque .
	4^o séance .	60 mn : balle au fond , (ver de base :10 mn puis var) .
	5^o séance .	60 mn : le ballon couloir .
2^o phase.	6^o séance .	60 mn : l'esquive ballon au carré .
	7^o séance .	60 mn : le ballon château , (ver avec 2 gêneurs) .

Au CM1

Ce niveau de classe est normalement la dernière occasion pour les élèves de pratiquer des jeux puisque , au CM2 , ils doivent plutôt se tourner vers les sports collectifs (ce qui n'est pas exclusif comme nous en faisons la remarque dans notre proposition de programmation pour le CM2) . Il s'agira ici de conforter les apprentissages antérieurs , en ouvrant parfois l'accès à des jeux non vus auparavant mais surtout en s'attardant plus longtemps sur chacun d'eux pour affiner encore plus les apprentissages . A cette fin , seul trois jeux différents de la même famille seront pratiqués , chacun faisant l'objet d'un travail sur deux séances successives au cours d'une **1^o phase** qui durera six séances . La dernière séance constituera à elle seule la **2^o phase** . Les élèves y pratiqueront un quatrième jeu sous la forme d'une rencontre entre toutes les équipes , quel que soit leur niveau d'habileté dans les jeux de cette famille (voir le 4^o de ce chapitre D) . Cette séance sera l'occasion ultime de réinvestir toutes les compétences acquises .

Exemple d'un module de jeux de passes...au CM1 .

Phases	Séances	Jeux de passes...
1 ^o phase.	1 ^o séance .	60 mn : le joueur but : évaluation initiale et bilan .
	2 ^o séance .	60 mn : le joueur but : amélioration de la "CM" .
	3 ^o séance .	60 mn : le joueur chaise : évaluation initiale et bilan .
	4 ^o séance .	60 mn : Le joueur chaise : amélioration de la "CM" .
	5 ^o séance .	60 mn : le ballon piquet : évaluation initiale et bilan .
	6 ^o séance .	60 mn : le ballon piquet : amélioration de la "CM" .
2 ^o phase.	7 ^o séance .	60 mn : la balle assise collective : tournois et éval terminale .

"CM" = Conduite Motrice .

Exemple d'un module de jeux de tirs...au CM1 .

Phases	Séances	Jeux de tirs...
1 ^o phase.	1 ^o séance .	60 mn : les balles brûlantes : évaluation initiale et bilan .
	2 ^o séance .	60 mn : les balles brûlantes : amélioration de la "CM".
	3 ^o séance .	60 mn : la petite thèque : évaluation initiale et bilan .
	4 ^o séance .	60 mn : la petite thèque : amélioration de la "CM".
	5 ^o séance .	60 mn : le ballon couloir : évaluation initiale et bilan .
	6 ^o séance .	60 mn : le ballon couloir : amélioration de la "CM".
2 ^o phase.	7 ^o séance .	60 mn : balle au fond : tournois et évaluation terminale .

Exemple d'un module de jeux de courses...au CM1 .

Phases	Séances	Jeux de courses...
1 ^o phase.	1 ^o séance .	60 mn : le drapeau : évaluation initiale et bilan .
	2 ^o séance .	60 mn : le drapeau : amélioration de la "CM".
	3 ^o séance .	60 mn : les barres : évaluation initiale et bilan .
	4 ^o séance .	60 mn : les barres : amélioration de la "CM".
	5 ^o séance .	60 mn : poules , renards , vipères : évaluation initiale et bilan .
	6 ^o séance .	60 mn : poules , renards , vipères : amélioration de la "CM".
2 ^o phase.	7 ^o séance .	60 mn : Un jeu au choix des élèves parmi les trois : tournois .

4° : DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE .

Nous ne ferons que la rappeler ci dessous puisqu'elle est présentée dans les différentes phases qui constituent les étapes à suivre selon les modules décrits dans la 3 ° partie de ce chapitre.

La 1° phase est, le plus souvent, une phase d'entrée dans l'activité.

Les objectifs de cette phases sont :

a) permettre à l'élève de se familiariser avec les jeux dans ce qui les caractérise (des rôles, buts et règles qui leur sont propres. L'élève va ainsi devoir peu à peu s'approprier, intégrer dans sa Conduite Motrice les uns et les autres, en pratiquant les jeux, en écoutant et respectant les consignes données par l'enseignant et les commentaires que ce dernier fait pendant les phases de jeu.

b) amener l'élève à intégrer l'organisation, le fonctionnement et le déroulement des séances de jeu. L'élève saura ainsi de mieux en mieux, de quelle équipe il fait partie, quel est le signe distinctif de son équipe (couleur des dossards), quel est ou quels sont les rôles qu'il doit tenir pendant que les équipes dont il ne fait pas partie jouent à leur tour, tenir ces différents rôles, participer à la mise en place et au rangement du cadre matériel nécessaire à la pratique du jeu.

La 2° phase est une phase de structuration de la Conduite Motrice à mettre en œuvre lors de la pratique du jeu. Elle prend appui sur les résultats d'une évaluation qui doit donc être abordée lors de cette même phase. Cette évaluation, dont nous précisons les objectifs et méthodes dans la 5° partie de ce chapitre, est un élément essentiel de l'apprentissage car elle va permettre de donner du sens aux apprentissages qui seront proposés lors de cette phase et de fournir ensuite à l'enseignant et surtout aux élèves des repères permettant de mesurer, d'apprécier les progrès accomplis et d'asseoir ainsi la motivation à apprendre, sur la connaissance objective des progrès et donc, sur un sentiment de maîtrise de plus en plus grande.

Pour en revenir à cette phase de structuration, rappelons ses objectifs :

a) faire découvrir, comprendre puis appliquer les RÈGLES D'ACTION à mettre en œuvre pour être plus efficace en jouant. En s'appuyant, de plus en plus sur les données recueillies grâce à l'évaluation, sur ses propres observations, sur celles des élèves qui ont pratiqué le jeu mais aussi observé leurs pairs en train de jouer, l'enseignant, par son questionnement ciblé (voir : "Améliorations de la Conduite Motrice des joueurs" selon les jeux), fera émerger des solutions de plus en plus appropriées au jeu. Ces solutions proposées seront alors à expérimenter en situation pour en évaluer la valeur puis, quand elles auront montré leur efficacité, elles seront alors plus finement analysées et décrites sous forme de RÈGLES D'ACTION.

b) fixer, stabiliser les transformations opérées au niveau de la Conduite Motrice : en effet, ces transformations ont besoin d'être effectivement fixées au risque de s'effacer. Pour cela, l'élève a besoin de temps pendant lequel il s'exercera suffisamment. L'enseignant doit donc proposer des occasions de jouer assez nombreuses au cours desquelles l'élève aura pour tâche principale d'exercer sa Conduite Motrice en appliquant les RÈGLES D'ACTION découvertes.

c) se perfectionner dans la tenue des différents rôles sociaux nécessaires au fonctionnement de toute séance d'EPS en général et de jeu en particulier : mettre en place et ranger le matériel, tenir les rôles de chronomètreur, compteur de points marqués par les équipes, assumer progressivement des tâches d'aide à l'arbitrage pour envisager, au cycle 3 la tenue du rôle d'arbitre avec des pairs puis celle d'arbitre unique.

La 3° phase est une phase de réinvestissement de tous les acquis. Que ce soit au niveau des compétences spécifiques aux jeux, de celles générales relevant de l'attitude, des méthodes et connaissances, l'élève sera amené à utiliser toutes les compétences qu'il aura acquies lors des phases précédentes. Pour cela, l'enseignant proposera aux élèves un ou plusieurs nouveaux jeux (les élèves pourront participer au choix du ou des jeux retenus) et leur demandera de s'organiser afin que le jeu puisse être pratiqué par les différentes équipes, que les différents rôles sociaux soient tenus par tous et de façon équitable, et enfin, que les RÈGLES D'ACTION découvertes et apprises lors de la phase précédente soient rappelées pour être ensuite appliquées par les joueurs.