

PARTIE C : LES SPORTS PRATIQUES ET L'ORGANISATION DU SPORT A L'ECOLE PRIMAIRE (OSEP)

D) Les sports collectifs

Comme leurs noms l'indiquent, ce sont des activités pratiquées en équipe. Les co-équipiers doivent s'organiser suivant les règles pour rechercher la victoire.

Les sports collectifs sollicitent en plus des aptitudes individuelles, la collaboration, l'entraide, l'acceptation d'autrui, le respect du partenaire et de l'adversaire. Au nombre de ces disciplines, nous pouvons citer celles qui nous sont familières comme le football, le basket-ball, le hand-ball et le volley-ball.

1) LE HAND BALL

Le hand-ball s'apparente au football, à la différence qu'il se joue avec les mains et sur un terrain de 40 m de longueur et sur 20 m de largeur.

Une équipe de hand-ball est composée de 12 joueurs dont 2 gardiens de but. Sur le terrain ne peuvent être autorisés que 7 joueurs par équipe : 6 joueurs de champ et 1 gardien. Le jeu consiste à marquer le plus de buts possibles.

1.1 Les règles de base

Les règles sont introduites progressivement au cours du jeu.

1. Le handball se joue avec les mains ;
2. Le joueur ne peut pas faire plus de 3 pas la balle en main ;
3. Tout jeu brutal est sanctionné par un coup franc (au hand-ball on dit jet franc) ;
4. La zone des 6 m est une surface exclusivement réservée au gardien de but ; mettre le pied dans la zone ou sur la ligne de la zone constitue une faute.
 - 1^{er} cas : si c'est un défenseur, il y a jet de 7 m.
 - 2^{ème} cas : si c'est un attaquant, le ballon revient à l'adversaire et c'est le gardien qui fait la relance à l'endroit où la faute a été commise, à cheval sur la ligne de zone.

Si au cours du jeu, la balle sort du terrain ;

- 1^{er} cas : elle sort par les lignes de touche, la remise en jeu se fait par l'équipe qui n'a pas touché la balle la dernière. Cette touche s'effectue de l'extérieur du terrain avec un pied sur la ligne.
- 2^{ème} cas : elle est jouée par l'équipe qui défend par-dessus sa propre ligne de but, la remise en jeu revient à l'adversaire qui joue de la ligne de touche, à un mètre du coin. Si elle est jouée par un attaquant, la remise en jeu se fait par le gardien de but adverse depuis sa zone.

Remarques

1. Si un gardien dévie une balle en sortie de but, la remise en jeu lui revient.
2. Si par contre un gardien dévie la balle en sortie de touche, la remise en jeu revient à l'adversaire.

1.2 Quelques conseils pédagogiques

Tous les débutants connaissent généralement les mêmes problèmes :

Les joueurs sont regroupés autour du porteur de la balle.

On constate un mauvais contrôle de la balle dû au manque de maîtrise de soi et de la balle.

Face à ce constat que faire ?

Attraper la balle à 2 mains, faire occuper tout le terrain en demandant aux élèves de s'écartier du porteur de la balle.

1.2 Les sanctions au hand-ball

- Le jet franc : il sanctionne les fautes qui ne sont pas trop graves. L'arbitre donne le ballon à l'adversaire à l'endroit où la faute a été commise.
- Le penalty : il punit le plus souvent le fauchage d'un adversaire en position de tir au but. L'arbitre donne une nouvelle chance à l'équipe de marquer, un joueur désigné va tirer au but (7 m) face au gardien de but.
- L'avertissement : l'arbitre peut en même temps siffler un jet franc ou un penalty et donner un avertissement au joueur fautif.
- L'exclusion : en cas de faute grave, l'arbitre peut en même temps qu'il siffle un jet franc ou un penalty exclure pendant 2 minutes ou définitivement sans remplacer le joueur fautif.

2) LE FOOTBALL

Selon les règles internationales, le football se joue à 11 contre 11 sur un terrain de 90 à 120 m de long et 45 à 90 m de large, divisé en deux camps. L'objectif du jeu est de marquer le plus de buts et d'en encaisser le moins possible.

Dans le cadre pédagogique, en animation sportive, ce jeu se pratique sur le même terrain que celui du hand-ball (cf. Mini-stade).

Le jeu se pratique à 7 contre 7 sous forme de tournoi triangulaire.

Le maître ou la maîtresse travaille par thème comme au hand-ball.

Nous constatons que le football répond réellement aux aspirations profondes des enfants de 10-11 ans.

Ceux-ci veulent jouer au football pour faire comme les grands. Il est difficile de ne pas satisfaire à ce désir, mais il faut cependant veiller à répondre aux besoins profonds de leur personnalité encore égocentrique et à leur recherche de plaisir ludique individuel.

Au début, les enfants sont attirés par le ballon, assouvissant donc ce désir en permettant l'appropriation du ballon. Si cette conquête de la balle est favorisée par l'éducateur, cela entraînera la découverte de l'adversaire et du partenaire.

En animation sportive, nous amenons l'enfant à apprendre les règles du jeu progressivement par le jeu.

2.1- Les règles de base

- On ne joue qu'avec les pieds ou de la tête ;
- Chaque équipe s'efforce de tirer le ballon dans le but adverse, du pied ou de la tête ;
- On ne doit pas bousculer l'adversaire, tout jeu brutal est sanctionné par un coup franc direct. Au coup franc le ballon est donné à l'adversaire, qui joue de l'endroit où la faute a été commise ;

- La zone de but est une surface exclusivement réservée au gardien de but. Aucun joueur ne peut y entrer pour chercher le ballon.
 - Si au cours du jeu, la balle sort du terrain :
 - 1^{er} cas : par les lignes de touche. La balle est remise en jeu par l'équipe qui n'a pas touché la balle la dernière. Cette remise en jeu se fait du pied le ballon posé au sol sur la ligne de touche.
 - 2^{ème} cas : par les lignes de but.
- Si elle est jouée par l'équipe en situation d'attaque, la remise en jeu se fait par le gardien de but adverse de la main depuis sa zone.
- Si elle est jouée par l'équipe en situation de défense, la remise en jeu se fait du pied par l'adversaire, la balle est posée au sol à 1 mètre environ du coin, comme précédemment.

2.2- Les conseils pédagogiques :

Au football, tous les débutants connaissent les mêmes difficultés :

- on constate des groupes de joueurs en essais autour du ballon ;
- l'ensemble des joueurs suivent la balle poussée par l'un d'eux ;
- il n'existe aucune forme de communication ni avec les partenaires, ni avec les adversaires ;
- partenaires et adversaires sont indifférenciés.

Le seul centre d'intérêt est le ballon qui reste rarement la possession d'un joueur.

L'égoïsme est dominant. Toute action spécifique à ce niveau resterait formelle car la grappe est une conséquence de communication motrice. Ainsi par le tournoi triangulaire l'enfant découvrira l'adversaire.

3) LE VOLLEY-BALL

Le volley-ball se joue sur un terrain de 18 m de long sur 9 m de large. Il se joue 6 contre 6 sur un terrain divisé en 2 camps séparés par un filet. Le but du jeu est de marquer des points en faisant tomber la balle dans le camp adverse ou d'obliger l'adversaire à commettre une faute.

3.1 Les règles de base

1. chaque équipe a droit à trois touches maximum pour faire passer la balle dans le camp adverse ;
2. Il est strictement interdit de toucher le filet en jouant le ballon ;
3. Toute faute commise par un joueur donne un point à l'adversaire et l'autorise à exécuter le service ;
4. Pour gagner un set (manche de jeu), il faut être la première équipe à marquer 25 points avec au moins 2 points d'écart ;
5. Pour gagner le match il faut être la première équipe à gagner 3 sets pour les équipes sénières et junières, et 2 sets chez les cadettes et minimes.
6. Le set décisif se gagne à 15 points.

4) LE BASKET-BALL

Le basket-ball se joue sur un terrain de 28 m de long sur 15 m de large. Une équipe est composée de 10 joueurs : 5 joueurs sur le terrain et 5 remplaçants. Une opposition se fait 5 joueurs contre 5 joueurs. Il s'agit de faire passer la balle dans un cerceau (panier) situé en hauteur à l'extrémité de chaque camp. A chaque fois que la balle entre dans le cerceau, on parle de « panier ». Chaque panier compte 1, 2 ou 3 points à partir du lieu où l'on fait le shoot (le tir).

Des tracés au sol montrent la zone de 2 points et la zone de 3 points. Les paniers marqués sur lancer franc comptent 1 point chacun. L'équipe qui a totalisé le plus de points gagne le match.

Les règles de base

- la balle se joue avec les mains ;
- un joueur ne doit pas rester plus de 3 secondes dans la « raquette » du camp adverse ;
- tout jeu dangereux est sanctionné par une balle latérale ou un lancer franc ;
- Le joueur ne doit pas faire plus de deux pas, balle en main.

II) L'ATHLETISME

1) Les courses

1.1 La course de vitesse

Courir vite, c'est mettre le moins de temps possible pour parcourir une distance donnée.

Au niveau du primaire, la distance à parcourir ne doit pas dépasser 60 m. Ceci est fonction des possibilités des élèves.

A. Le comportement du débutant

En course de vitesse, le comportement du débutant se caractérise de la manière suivante :

1. une réaction trop lente entre le signal de départ et la mise en action ;
2. Une attitude crispée ;
3. Une course en croisement (Zigzag) ;
4. Un ralentissement à l'arrivée ou saut ;
5. Un rejet de la tête en arrière.

Pour ce faire, nous préconisons pour le débutant en course, un départ en position semi-fléchie, car elle correspond aux possibilités musculaires des jeunes enfants.

B. Organisation d'une séance de course de vitesse

1. Une ligne de départ visible X ;
2. Une ligne d'arrivée visible Y ;
3. Une ligne en pointillés située à 2 m de la ligne de départ séparant ceux qui prennent le départ de ceux qui attendent ;

C. Rôle des officiels

1. Le juge n°1 : est le starter, il donne les départs par le commandement suivant : « coureurs en place, prêt top ».
2. Les juges n°2 et 3 : jugent l'arrivée, ils se placent de chaque côté de la piste au niveau de la ligne d'arrivée. Ils annoncent à haute voix l'ordre d'arrivée.
3. Le juge n°4 : est marqueur, il tient la fiche des résultats et enregistre le nombre de points obtenus par chaque concurrent pour son équipe.
4. Le juge n°5 : est aide-marqueur, il vérifie que le marqueur ne se trompe pas dans la notation des points. Il lève le bras lorsque les résultats de la course précédente ont été enregistrés. Il tient le chronomètre.
5. Le juge n°6 : juge les faux départs.
6. Le juge n°7 : organise les élèves qui ont déjà couru par équipe.

D. Déroulement de la rencontre

Les élèves courent 2 à 2.

Le starter attend que l'aide-marqueur lève la main pour lui signifier que le marqueur est prêt.

1. L'aide-marqueur ne lève la main que lorsque le marqueur a fini d'enregistrer les résultats de la course précédente ;
2. Tous les élèves courent au moins 2 fois la même distance par rencontre ;
3. Le 1^{er} qui franchit la ligne d'arrivée marque 1 point pour son équipe ; le 2^e marque 0 point ; en cas d'égalité chaque coureur marque 1 point pour son équipe.

E. Règles minimales

1. La course se fait en couloir ;
2. Le coureur qui quitte son couloir marque 0 point ;
3. L'arrivée se fait en dépassant nettement la ligne d'arrivée ;
4. Au bout de 3 faux départs le concurrent fautif perd le point au profit de son adversaire et devra reprendre avec un autre concurrent ;
5. L'équipe qui gagne une rencontre marque 3 points ;
6. La perdante marque 1 point ;
7. En cas d'égalité, chaque équipe marque 2 points.

1.2 La course d'endurance

L'endurance est la capacité à maintenir un effort d'intensité modérée le plus longtemps possible.

Les objectifs de l'enseignement de la course de longue durée à l'école primaire sont conformes à ceux des courses d'endurance.

La taxonomie suivante doit être respectée :

- 1- Courir au moins 15 minutes (découverte).
- 2- Connaître son allure de course (familiarisation).
- 3- Améliorer son allure de course (initiation).
- 4- Régler son effort lors d'une course en ligne.

1.3 La course de relais

La course de relais est une course d'équipe. Les coureurs ont pour objectif commun de porter le témoin le plus vite possible de la ligne de départ à la ligne d'arrivée. C'est donc une course de vitesse. Nous distinguons 3 phases dans la course de relais :

1. le départ
2. la course
3. la transmission du témoin.

2) LES SAUTS

2.1 Le saut en longueur

Il s'agit de faire un bond vers l'avant et de réaliser une distance (performance) dans des conditions réglementaires :

1. l'athlète doit faire l'impulsion sur un pied (prendre son appui sur un pied pour sauter),
2. le saut n'est pas validé si l'athlète ne fait pas sa chute dans le sautoir ;
3. la réception se fait sur les deux pieds,
4. l'athlète ne doit pas dépasser la ligne d'appel avant de sauter,
5. après le saut, l'athlète doit toujours sortir vers l'avant.
6. le saut est annulé si l'athlète utilise un saut en culbute.

A. Organisation d'une rencontre

- Organisation matérielle
 1. Le maître ou la maîtresse doit s'assurer que le sautoir est bien aménagé, rempli de sable et ne contient aucun élément dangereux.
 2. Il doit également tracer la ligne d'appel matérialisée avec la cendre.
 3. Il doit disposer en fin d'un instrument de mesure.

B. Déroulement de la rencontre

1. Les élèves sautent un à un en ordre de couleur.
2. Chaque concurrent doit franchir une distance matérialisée par un élastique posé à même le sable ou à défaut, une ligne bien matérialisée en travers du sautoir. Cet élastique ou cette ligne est éloigné trois fois au cours de la même rencontre. Tous les élèves sautent deux fois la même distance et réalisent donc six sauts par rencontre.
3. Résultat de la rencontre
 - L'équipe gagnante marque 3 points, la perdante 1 point.
 - En cas d'égalité, chaque équipe marque 2 points.

2.2 Le saut en hauteur

Il s'agit de faire un bond vers le haut pour franchir une barre ou une corde (élastique).

1. l'athlète ne doit pas toucher la corde ;
2. l'athlète doit faire son impulsion sur un pied.

A. Organisation d'une rencontre.

- Organisation matérielle :
un sautoir rempli de sable
une corde en élastique
2 poteaux en fer ou en bois
une daba ou un râteau.
- Organisation pédagogique

Le juge n°1 donne le départ des sauteurs.

Le juge n°2 est le marqueur, il marque pour chaque équipe les points obtenus par les sauteurs.

Le juge n°3 est aide-marqueur.

Le juge n°4 et Juge n°5 sont juges à la réception et montent la corde.

Le juge n°6 tient la daba ou le râteau et nivèle le sable.

Le juge n°7 et n°8 alignent les sauteurs après leur saut.

B. Déroulement du saut

Les concurrents sautent l'un après l'autre,

Chaque concurrent doit franchir l'élastique sans le toucher,

Le saut est jugé bon, si le sauteur :

- prend son impulsion sur un pied
- s'il n'a pas touché l'élastique

Chaque saut réussi donne 1 point et chaque saut manqué donne 0 point.

C. Proclamation des résultats

L'équipe gagnante marque 3 points.

L'équipe perdante marque 1 point. En cas d'égalité, chaque équipe marque 2 points.

2.3 Le triple saut

Le triple saut est une activité sportive qui consiste à effectuer trois sauts suivant un ordre et de réaliser une performance.

- l'athlète doit respecter l'ordre des sauts successifs : un cloche-pied, une foulée bondissante, un saut en longueur.
- Après le saut, le concurrent sort du sautoir par l'avant.
- Le concurrent ne doit pas dépasser la ligne d'appel avant de sauter.
- Le concurrent doit faire la chute du 3^{ème} saut dans le sautoir.

Exemples de barèmes d'évaluation dans les grandes classes (CE2-CM1-CM2)

Le barème de notation aux épreuves physiques

CE2

FILLES					GARÇONS						
Notes	40 m en sec	600 m en mn	Long	Hauteur	Notes	40 m en sec	800 m en mn	Long	Triple saut	Hauteur	Notes
20	7 "	2'24	4,00	1,22	20	6 "5	3'5	5,00	9,00	1,38	20
19	7" 1	2'27	3,90	1,20	19	6" 6	3'8	4,80	8,70	1,35	19
18	7" 2	2'30	3,80	1,17	18	6" 7	3'12	4,60	8,40	1,33	18
17	7" 3	2'33	3,70	1,15	17	6" 8	3'16	4,50	8,20	1,30	17
16	7" 4	2'36	3,60	1,05	16	6" 9	3'21	4,30	7,80	1,25	16
15	7" 5	2'40	3,50	1,00	15	7 "	3'25	4,20	7,50	1,22	15
14	7" 6	2'43	3,40	0,95	14	7" 1	3'29	4,10	7,10	1,20	14
13	7" 7	2'46	3,30	0,85	13	7" 2	3'34	3,80	6,80	1,15	13
12	7" 8	2'50	3,20	0,80	12	7" 3	3'38	3,60	6,60	1,13	12
11	7" 9	2'54	3,10	0,75	11	7" 4	3'43	3,45	6,40	1,10	11
10	8" 00	2'57	3,00	0,70	10	7" 5	3'48	3,35	6,20	1,05	10
9	8" 2	3'1	2,90	0,65	9	7" 6	3'53	3,15	6,00	1,00	9
8	8" 3	3'5	2,80	0,60	8	7" 7	3'57	3	5,80	0,95	8
7	8" 4	3'9	2,70	0,55	7	7" 8	4'3	2,90	5,50	0,90	7
6	8" 4	3'13	2,60	0,50	6	7" 9	4'8	2,80	5,10	0,85	6
5	8" 5	3'17	2,50	0,45	5	8"	4'13	2,70	4,80	0,75	5
4	8" 6	3'21	2,30	0,40	4	8" 2	4'19	2,60	4,60	0,70	4
3	8" 7	3'27	2,10	0,35	3	8" 3	4'25	2,50	4,40	0,65	3
2	8" 8	3'29	2	0,30	2	8" 4	4'30	2,30	4,20	0,60	2
1	8" 9	3'40	1,90	0,25	1	8" 4	4'36	2,10	4,10	0,55	1
0	9"	3'50	1,80	0,20	0	8" 5	4'40	2,00	4	0,50	0

CMI

FILLES					GARÇONS						
Notes	50 m	600 m	Long	Haut	Notes	50 m	800 m	Long	Triple-saut	Haut	Notes
20	8" 2	2'21	4,10	1,25	20	7"	3'	5,10	9,30	1,40	20
19	8" 4	2'24	4	1,22	19	7" 1	3'4	5	9	1,38	19
18	8" 6	2'27	3,90	1,20	18	7" 2	3'8	4,80	8,70	1,35	18
17	8" 8	2'30	3,80	1,17	17	7" 4	3'12	4,60	8,40	1,33	17
16	9" 1	2'33	3,70	1,15	16	7" 6	3'16	4,50	8,20	1,30	16
15	9" 4	2'36	3,60	1,10	15	7" 8	3'21	4,30	7,80	1,25	15
14	9" 7	2'40	3,50	1,05	14	8"00	3'25	4,20	7,50	1,22	14
13	10,00	2'43	3,40	1	13	8"2	3'29	4,10	7,10	1,20	13
12	10" 5	2'46	3,30	0,95	12	8" 4	3'34	3,80	6,80	1,15	12
11	11"	2'50	3,20	0,70	11	8"6	3'38	3,60	6,60	1,13	11
10	11" 5	2'54	3,10	0,85	10	8" 8	3'43	3,45	6,40	1,10	10
9	12"	2'57	3	0,80	9	9"1	3'48	3,35	6,20	1,05	9
8	12" 5	3'1	2,90	0,75	8	9" 4	3'53	3,15	6	1	8
7	13"	3'5	2,80	0,70	7	9"7	3'57	3	5,80	0,95	7
6	13" 5	3'9	2,70	0,65	6	10"00	4'3	2,90	5,50	0,90	6
5	13" 8	3'13	2,60	0,60	5	10" 5	4'8	0,80	5,10	0,85	5
4	14" 1	3'17	2,50	0,55	4	11"00	4'13	2,70	5	0,80	4
3	14" 5	3'21	2,30	0,50	3	11" 5	4'19	2,60	4,80	0,75	3
2	15"	3'27	2,10	0,45	2	12"	4'25	2,50	4, 60	0,70	2
1	15" 5	3'29	2	0,40	1	13"	4'30	2,30	4,40	0,65	1
0	16"	3'40	1,90	0,35	0	13"5	4'36	2,10	4,20	0,60	0

III) LES EPREUVES PHYSIQUES AU CEP

Les épreuves physiques au certificat d'études primaires (CEP) sont composées d'une course de vitesse et d'un saut en longueur ou en hauteur.

La course de vitesse s'effectue sur une distance de 60m.

Quant aux sauts, les instructions officielles recommandent un tirage au sort entre le saut en longueur et le saut en hauteur.

Les consignes et recommandations pour les épreuves d'EPS

L'épreuve d'éducation physique et sportive, obligatoire pour tous les candidats, est subie sans distinction de sexe dans les disciplines ci-après :

Saut en hauteur

Saut en longueur avec élan

Course de vitesse : 60 m

Coefficient global de l'épreuve : 01

➤ Course de vitesse

- Les candidats courent un à un en présence des membres du jury.
- Avant le signal du départ aucune partie des appuis ne doit se trouver en avant de la ligne de départ.
- Deux commandements suffisent après la mise en place du candidat « PRET » « TOP »
- Le chronomètre est déclenché au soulever du pied arrière.

- La position de départ est libre (semi-fléchie ou quadrupédie)
- Le lieu choisi pour la course devra être plat et sans obstacles (vérifier l'absence de pierres, morceaux de verre,...sur 80 m environ).
 - Il sera nécessaire de rappeler aux candidats :
- de ne pas ralentir avant la ligne d'arrivée et de ne pas sauter.
- de regarder devant soi pendant le parcours et courir en ligne droite.

➤ **Saut en longueur avec élan**

- Une zone d'élan de 20 à 30 m doit être plane et sans obstacles.
- La zone d'appel ou « planche d'impulsion » mesure environ 20 à 30 cm de large sur un 1 m de long.
- Une petite surélévation de 2 cm de sable à l'avant de la planche permettra de juger si le saut est valable ou nul « mordu ».
- La mesure du saut se fera de 10 en 10 cm perpendiculairement à partir du point le plus proche de la planche d'appel ou de son prolongement.
- C'est la partie du corps ayant laissé la trace la plus proche de la planche d'appel qui déterminera la longueur du saut.
- Trois essais maximum seront accordés à chaque candidat.
- Pour la sécurité la fosse de réception devra mesurer environ 6 m x 3 m minimum (si cette dimension n'est pas respectée, reculer la planche d'appel).
- Autant que possible, le matériau de remplissage de la fosse sera meuble sur 15 cm minimum et affleurer le sol environnant.

➤ **Saut en hauteur**

- La forme du saut et de la course d'élan est libre, un seul pied d'appel est autorisé (le saut dorsal sera interdit si les conditions ne le permettent pas).
- Les caractéristiques de la fosse en saut en hauteur doivent être observées au niveau du sautoir. (Une surélévation du sable 20 à 40 cm permet d'amoindrir la chute.
- La zone d'élan doit être composée d'une aire plane de 15 m minimum.
- L'élastique de saut doit pouvoir être abordé avec un angle de 60° minimum de chaque côté.
- Trois essais seront accordés à chaque hauteur imposée. Le candidat peut refuser de sauter les hauteurs les plus faibles ; mais dès qu'il aura débuté le concours, il sera astreint de franchir toutes les hauteurs imposées. La note zéro sera donnée au candidat ayant échoué à ses deux premières tentatives.

Barème de notation aux épreuves physiques du CEP

PERFORMANCES			NOTES (Garçons)			NOTES (Filles)		
Course 60 m en sec	Hauteur	Longueur	Moins de 12 ans	12, 13 et 14 ans	15 ans et plus	Moins de 12 ans	12 et 13 ans	14 ans et plus
8"4	1,40	4,20	20	20	20	20	20	20
8"6	1,37	4,10	20	20	19	20	20	20
8"8	1,33	4,00	20	20	18	20	20	20
8"9	1,30	3,90	20	19	17	20	20	19
9"1	1,26	3,80	20	18	16	20	19	18
9"2	1,23	3,70	19	17	15	20	18	17
9"3	1,20	3,60	18	16	14	19	17	16
9"5	1,17	3,50	17	15	13	18	16	15
9"6	1,13	3,40	16	14	12	17	15	14
9"8	1,11	3,30	15	13	11	16	14	13
10"00	108	3,20	14	12	10	15	13	12
10"1	1,05	3,10	13	11	9	14	12	11
10"3	1,02	3,00	12	10	8	13	11	10
10"4	99	2,90	11	9	7	12	10	9
10"6	97	2,80	10	8	6	11	9	8
10"8	94	2,70	9	7	5	10	8	7
11"00	92	2,60	8	6	4	9	7	6
11"1	89	2,50	7	5	3	8	6	5
11"3	87	2,40	6	4	2	7	5	4
11"5	85	2,30	5	3	1	6	4	3
11"7	83	2,20	4	2		5	3	2
11"9	80	2,10	3	1		4	2	1
12"1	78	2,00	2			3	1	
12"3	75	1,90	1			2		
12"7	72	1,80				1		

La moyenne définitive sur 10 est obtenue en faisant l'opération suivante : $\frac{x + y}{4}$

Avec x = note de la course de vitesse sur 20

y = note du saut sur 20

IV) ORGANISATION DU SPORT A L'ECOLE PRIMAIRE (OSEP)

LE RÈGLEMENT OSEP

PRÉSENTATION

L'Organisation du sport à l'école primaire un cadre d'expression sportive de nos jeunes scolaires. Elle est rattachée à l'Union des Sports Scolaire et Universitaire du Burkina Faso (USSU-BF). L'OSEP est un moment de partage, de coopération, d'expression sportive. C'est être tantôt joueur, tantôt organisateur, arbitre ou spectateur. C'est apprendre à devenir un homme de demain.

Chaque école présente une ou plusieurs équipes sportives dans la discipline de son choix.

OBJECTIF ET IMPORTANCE

L'OSEP contribue :

- Au développement physique. Elle développe les qualités physiques telles que la force, la vitesse, l'endurance, la coordination et bien d'autres;
- Au développement de la socialisation à travers le travail de groupe pendant les séances d'entraînements et des compétitions. En effet, le brassage, le frottement entre enseignants, entre élèves d'écoles voisines ou des écoles éloignées sont sources de rapprochement, d'amitié et d'entente ;
- Aux connaissances des règles et la pratique de certaines disciplines sportives ;
- Pour les enseignants à connaître au mieux la personnalité de leurs élèves. il reste entendu que c'est pendant les jeux que l'enfant manifeste ouvertement sa personnalité. Observons-les, suivons-les pour mieux les comprendre ;
- À susciter la combativité, la persévérance et le courage. Autant de qualités que tout homme à besoin d'avoir pour affronter les durs moments de sa vie.
- À accepter les faiblesses du prochain. Dans le domaine des qualités humaines, les hommes naissent inégaux. Nous devons l'accepter. Les uns naissent grands, forts, endurants, courageux. D'autres naissent flegmatiques, faibles, peureux. Nous (enseignants), devons apprendre à tolérer les faiblesses des élèves et les amener à mieux s'accepter ;
- À partager ses forces avec ses camarades. Celui qui se sent en position de force doit mettre au profit de tous ses coéquipiers ses compétences. L'union fait la force. Se soutenir, s'entraider, collaborer sont les qualités d'un sportif;
- À apprendre à digérer (accepter) les défaites, les matchs perdus ;
- À apprendre à savourer les victoires, la joie de vaincre, le plaisir de gagner.

L'OSEP est très importante car :

- Elle est le creuset de notre sport de demain. C'est de là que sortiront les futurs sportifs de notre pays;
- Les compétitions OSEP sont des cadres de rapprochement de la jeunesse. Une jeunesse unie est une jeunesse mobilisée, une jeunesse combative, prête à servir sa nation;
- La pratique de l'OSEP maintient la santé, fortifie le moral des enfants, et les socialise.

ORGANISATION

Au niveau du secondaire et du supérieur, une nouvelle structure est mise en place pour la gestion de l'USSU-BF. Il s'agit de la Fédération Burkinabè de l'Union des Sports Scolaire et Universitaire

(FBSSU). Cette fédération travaille en synergie avec le Ministère des Sports et des Loisirs et le ministère des Enseignements Secondaire Supérieur et de la Recherche Scientifique. Elle est soutenue au niveau régional par des ligues.

Cette organisation interpelle les organisateurs de l'OSEP à donner un dynamisme nouveau à leur structure. À l'étape actuelle, l'OSEP est dirigée par plusieurs structures (bureaux OSEP) :

- Le bureau régional ;
- Le bureau provincial ;
- Le bureau de la circonscription ;
- Les responsables OSEP de chaque école.

Les compétitions ont lieu entre les écoles de la même circonscription. En principe, les vainqueurs de chaque circonscription se retrouvent pour les compétitions provinciales puis régionales et les nationales. Il faut reconnaître que dans la pratique, les compétitions ont tendance à s'arrêter au niveau de la Circonscription d'Éducation de Base (CEB). Il est donc nécessaire de voir l'organisation pour qu'elle se poursuive jusqu'au niveau national.

ENGAGEMENT

Pour s'engager aux compétitions organisées par l'OSEP, chaque école devrait remplir la fiche d'engagement et la déposer auprès du bureau de la CEB. La fiche est accompagnée des frais d'engagement qui s'élèvent à 1000F par équipe.

La date limite des dépôts des engagements est fixée chaque année par le bureau OSEP.

Quelques extraits des règlements généraux de l'OSEP

Les règles de l'OSEP se retrouvent dans les règlements généraux de l'USSU-BF. Nous avons pris les articles qui touchent directement l'école primaire.

Article 2 : L'élève garçon est :

- Minime s'il est âgé de treize (13) ou quatorze (14) ans ;
- Cadet s'il est âgé de quinze (15) ou seize (16) ans.

L'élève fille est :

- Benjamine s'il est âgée de onze (11) ou douze (12) ans ;
- Minime s'il est âgée de treize (13) ou quatorze (14) ans ;
- Cadette s'il est âgée de quinze (15) ou seize (16) ans.

Tous les âges sont considérés à partir de l'année civile qui suit la rentrée scolaire.

Article 8 : Toute équipe qui ne se présentera pas sur le terrain en tenue de sport un quart d'heure (15 minutes) après l'heure fixée pour le début du match sera déclarée battue par forfait.

Article 12 : Les engagements pour être valables doivent être formulés par le chef d'établissement et accompagnés des droits d'engagement. Ce montant ne doit pas excéder mille (1 000) francs pour l'OSEP.

Article 14 : Pour participer aux compétitions organisées par l'OSEP, les équipes doivent être régulièrement engagées dans les délais fixés.

Article 16 : Sont scolaires, les élèves fréquentant les établissements d'enseignement public ou privé, inscrits dans le registre de contrôle de l'établissement et qui suivent régulièrement les cours d'une classe de cet établissement.

Article 17 : Ne sont pas scolaires :

- Les élèves dits « auditeurs libres » ;

- Les élèves fréquentant uniquement les cours des soirs ou des cours de perfectionnement dans des établissements d'enseignements ;
- Les élèves suivant des cours par correspondance.

Article 18 : Les épreuves de l'OSEP sont ouvertes aux élèves remplissant les conditions énumérées antérieurement et titulaires d'une licence valable pour l'année scolaire en cours.

Article 19 : Avant chaque épreuve ou rencontre, tout athlète est tenu de présenter sa licence. Les vérifications se feront avant les épreuves ou les rencontres.

En sport collectif, les retardataires seront vérifiés dès leur arrivée conformément au règlement de la discipline concernée par le capitaine adverse en présence du délégué.

Article 20 : Tout athlète ne pouvant pas présenter sa licence avant une compétition se verra refuser sa participation à ladite compétition.

Article 21 : La violence des articles 19 et 20 entraîne la mise hors compétition de l'équipe fautive, en cas de récidive.

Article 53 : Au niveau du primaire chaque service provincial des sports en collaboration avec le bureau provincial OSEP est chargé d'organiser les compétitions dans leur zone géographique.

Article 54 : Les finales zonales de l'OSEP mettent aux prises dans les chefs-lieux de région ou de toute autre ville de la région sportive des équipes championnes de provinces.

Article 55 : Si dans une province il y a plusieurs circonscriptions, il y aura des éliminatoires par circonscriptions, puis des compétitions inter circonscriptions afin de déterminer les équipes qui vont représenter la province aux finales zonales de l'OSEP.

Article 56 : Les compétitions du championnat scolaire se dérouleront principalement les mercredis et exceptionnellement pendant d'autres jours en cas de nécessité. Toutefois, le choix de ces jours ainsi que des installations qui s'imposent ne sauraient constituer un handicap au bon déroulement des championnats.

ARBITRAGE

Article 58 : L'arbitre et le délégué au match sont les sujets juges habilités à déclarer un terrain impraticable.

Article 61 : Lorsque le capitaine d'une équipe croit pouvoir contester la régularité de la participation d'un ou de plusieurs athlètes, il doit dans le cas où cette contestation peut se faire avant le début de la rencontre, déposer une réserve auprès de l'arbitre.

Article 64 : Quant au cours d'une rencontre, le capitaine croit pouvoir contester la régularité, il doit faire une réclamation aussitôt que possible.

Les réserves doivent être inscrites sur la feuille de match par l'arbitre sous la dictée du capitaine adverse plaignant avant le début de la compétition. Tout joueur dont le nom figure sur la feuille de match est considéré comme ayant pris part à la rencontre (même s'il n'a pas joué effectivement)

Article 65 : Tout joueur inscrit sur la feuille de match ayant fait l'objet d'appel pour vérification avant le match ne peut être retiré ou rayé sous prétexte d'une réserve formulée par l'adversaire.

Dès lors que l'appel pour vérification a commencé, les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent présenter leur licence pour le contrôle.

Les licences des joueurs absents doivent être présentées au moment de l'appel pour vérification. **Article 66** : Les réserves doivent être inscrites sur la feuille de match par l'arbitre sous la dictée du capitaine adverse plaignant avant le début de la compétition. Tout joueur dont le nom figure sur la feuille de match est considéré comme ayant pris part à la rencontre (même s'il n'a pas joué effectivement).

Article 67 : Les réclamations sont également transcrites par l'arbitre sous la dictée du capitaine

plaignant en présence du capitaine adverse.

Toutefois les conditions suivantes doivent être observées. Dès l'estimation de la faute constatée, le capitaine plaignant attire l'attention de l'arbitre sur son intention de faire une réclamation au premier arrêt de jeu consécutif à la faute (ballon hors-jeu).

Les minimes et les benjamins peuvent se faire aider par leurs entraîneurs dans la formulation des réserves et réclamations.

Article 68 : Toute réserve ou réclamation pour être examinée doit être accompagnée d'une somme de mille (1.000F) pour toutes les phases.

L'absence de cette caution annulera purement et simplement cette plainte.

En cas d'appel, la somme est doublée.

Article 69 : Toutes réserves, pour être examinées, doivent être confirmées immédiatement auprès des officiels avant le début de la rencontre.

Article 70 : Les parties intéressées par la décision de la commission de litige peuvent faire appel aux instances supérieures par voie hiérarchique : provinciales, régionales ou nationales.

Cet appel devra se faire dans les 48 heures ouvrables suivant et par le secrétaire de l'instance inférieure.

Article 72 : En ce qui concerne l'examen des plaintes, les conclusions suivantes s'imposent :

- Les sommes engagées ne sont pas restituées ;
- En cas d'appel, les sommes prévues primitivement seront doublées. Toutefois, les conclusions de la première commission restent en vigueur jusqu'aux décisions de celles devant statuer l'appel. Dans tous les cas, les délibérations des différentes commissions doivent être portées dans les délais raisonnables, aux parties intéressées.

Article 74 : (Durée des matchs)

Il n'y a pas de prolongation en minimes, en cas d'égalité de score, on passe directement aux tirs aux buts.

DISCIPLINE, CATÉGORIE, TEMPS, PAUSE

- Football Minime Garçons : 2 x 30'10' ;
- Football Minime Filles : 2 x 20'10' ;
- Hand-ball Minime 2 x 20'10' ;
- Volley-ball Minime 2 sets gagnants 3'/ set

Article 75 : Quand deux (02) équipes arrivent à égalité de points et de buts à l'issue d'un match de barrage ou de finale, on passe directement aux pénalités chez les minimes et les benjamins.

Article 77 : Quant à la fin d'un championnat en poule, deux équipes terminent à égalité de points :

- 1° : Celle qui a battu l'autre la devance au classement ;
- 2° : Si l'égalité subsiste, le goal avéragé (différentie) départage les deux équipes ;
- 3° : Si l'égalité persiste, la meilleure attaque au cours du championnat détermine l'équipe vainqueur ;
- 4° : En cas d'égalité absolue, les équipes disputent un match de barrage.

Auparavant, on prendra soin d'annuler tous les résultats de toutes les équipes ayant concédé au moins un forfait.

Article 78 : Le goal avéragé s'obtient en faisant la différence de l'ensemble des buts marqués et ceux concédés par équipe.

Article 80 : Le décompte des points lors du championnat se fait de la manière suivante :

- Match gagné (joué, forfait, ou pénalité)3 points
- Match nul2 points
- Match perdu (joué)1 point

Battue par forfait0 point
Battue par pénalité0 point

ÉQUIPEMENT

Article 83 : Chacune des équipes devra se présenter avec un ballon utilisable.

Article 84 : Si deux équipes se retrouvent avec des maillots de même couleur, l'équipe qui reçoit change de couleur.

Article 85 : Avant les phases régionales, l'équipe qui reçoit est chargée de traçage du terrain. Le non-traçage sera pénalisé par la perte du match.

En championnat régional, le traçage revient à l'organisation.

Article 86 : Les officiels (arbitres, juges) sont tenus de se vêtir d'une tenue de sport correcte et différente de celle des joueurs en présence.

Article 90 : Les réserves fondées sont sanctionnées par la perte du match par l'équipe fautive.

Article 94 : EN cas de bagarre ou de blocage de jeu, l'équipe reconnue responsable des faits perd d'office le match et prend en charge les dommages occasionnés

CONCLUSION GENERALE

A la fin du cycle primaire, l'enfant aura acquis des connaissances théoriques, des qualités physiques et techniques, et un sens de l'organisation qui contribueront à en faire un élément responsable dans la société où il va vivre.

Autant que ses qualités physiques, ses qualités morales auront été développées afin de favoriser son insertion dans un monde du travail où l'esprit d'entreprise et de décision doit pleinement s'exprimer.

Le maître ou la maîtresse qui assure l'EPS n'a pas besoin d'être un spécialiste dans le domaine sportif ; ce n'est pas non plus un entraîneur pour lequel la haute performance est la motivation principale. Il n'est donc pas indispensable qu'il soit un sportif pratiquant pour la réussite de sa mission. Le maître ou la maîtresse doit simplement, pour apporter à ses élèves une EPS attrayante et formative, posséder les qualités habituelles de tout pédagogue, à savoir :

- être à l'écoute de l'enfant,

- être un gestionnaire pour utiliser et conserver le mieux possible le matériel dont il dispose.
- être un organisateur pour mettre en place un système de travail qui permette à tous les enfants de la classe, de travailler efficacement.

DOCUMENTS DE SORTIE

Post-test de l'unité

- 1- Donne quatre objectifs poursuivis par l'enseignement de l'EPS dans les petites classes.
- 2-Comment organise-t-on une séance d'APE et AS ?
- 3- Quelles sont les différentes parties du corps d'une séance manipulation ?
- 4-donne quatre règles de base du football.
- 5-Quelle est l'importance du jeu sur le plan physique de l'enfant à l'école primaire ?
- 6-Quelles différences fais-tu entre un jeu performance et un jeu problème ?
- 7-Cite les disciplines sportives pratiquées au CEP
- 8-Donne les différentes étapes d'une leçon d'EPS.
- 9-Cite 4 principes pédagogiques de l'enseignement de l'EPS.
- 10-Cite 4 différentes activités sportives pratiquées à l'école.
- 11-Que signifie O S E P ?
- 12-Quels sont les objectifs poursuivis par l'OSEP ?
- 13-Quelles sont les mesures des pistes de vitesse des classes suivantes : CE2, CM1, CM2 ?
- 14-Citer les différentes sortes de sauts.

Barème de notation

Pour chaque bonne réponse, donner 2 points

ANNEXES

EXPLICATION DE QUELQUES JEUX

Jeu n°1 : Les petites maisons

Matériel : cordelettes en nombre selon l'effectif de la classe,
(bandeaux, sifflet.)

Formation : Terrain circulaire ou rectangulaire. Disposition des enfants (voir dessin ci-dessous).

Jeu - Chaque enfant a une cordelette peint à la couleur de son équipe.

- Les enfants posent leur cordelette, ils forment des petits cercles.
- Les cordelettes doivent être espacées de 2 à 3 mètres.
- Chaque enfant se met à l'intérieur de son cercle.
- Au signal, chaque enfant quitte sa maison et va occuper une maison de la couleur de son équipe.
- S'il se trompe et occupe une maison d'une équipe, il devient l'âne du propriétaire et doit le transporter au prochain signal dans une maison avant de rejoindre la sienne. Dans les classes des CP2 aux CM celui qui se trompe fait perdre à son équipe un point.

Jeu n°2 : La moto de papa.

Matériel : pneus, bandeaux, sifflet.

Formation : -terrain circulaire ou rectangulaire.

-Tracer trois couloirs de 1,50 mètre de large chacune et 20 mètres de long pour les CP, 30 mètres pour les CE1, 40 mètres.

-Trois bouteilles d'eau minérale.

- aligner les élèves par club.

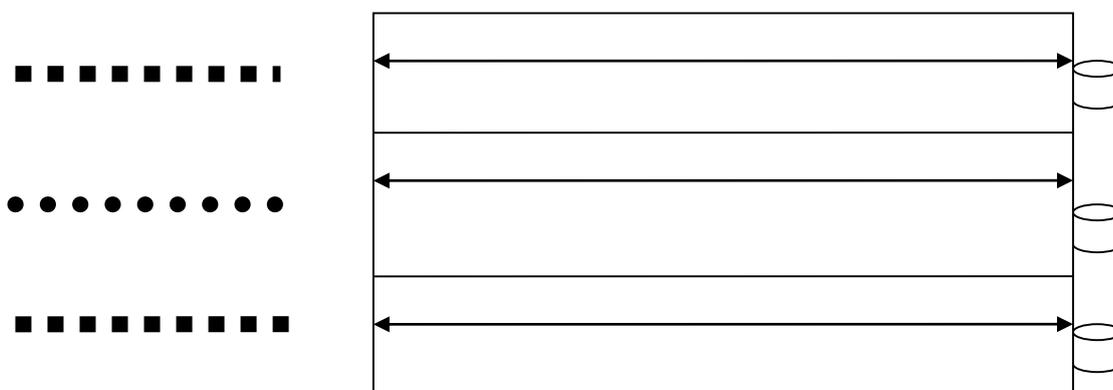
Jeu : -disposer les enfants en colonne et par club sur la ligne du départ.

-le premier de chaque colonne est muni d'un pneu.

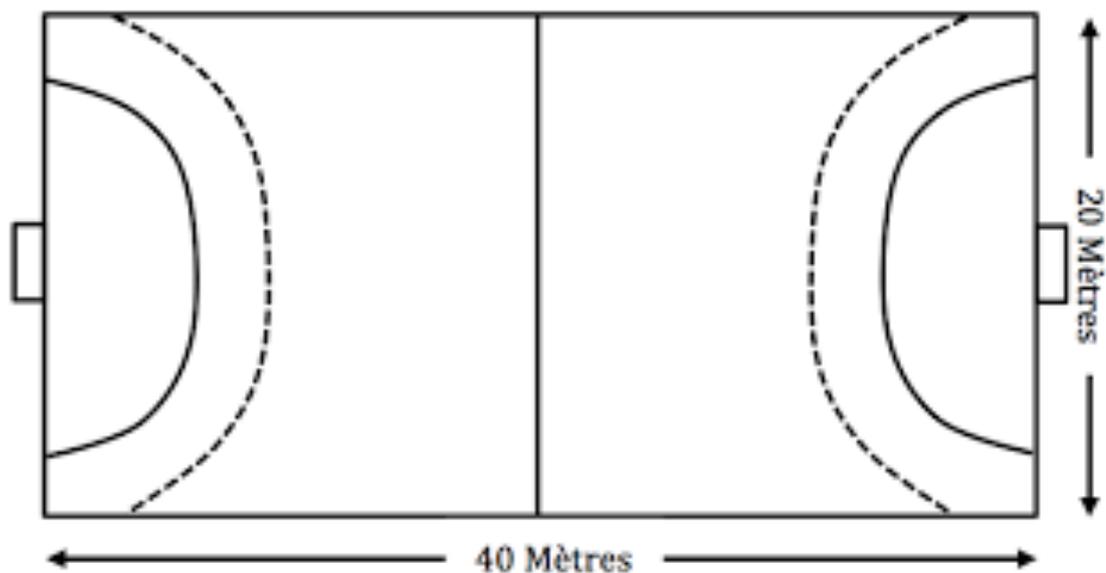
-au signal les trois premiers de chaque colonne doivent courir en restant dans leur couloir respectifs et en roulant leur pneu (moto), faire le tour des bouteilles d'eau minérale portant la couleur ou drapeau de son club et posées sur les lignes d'arrivées.

- enfin continuer la course et revenir sur la ligne du départ remettre le pneu à son suivant immédiat qui à son tour entame la course et ainsi de suite jusqu'au dernier de la colonne.

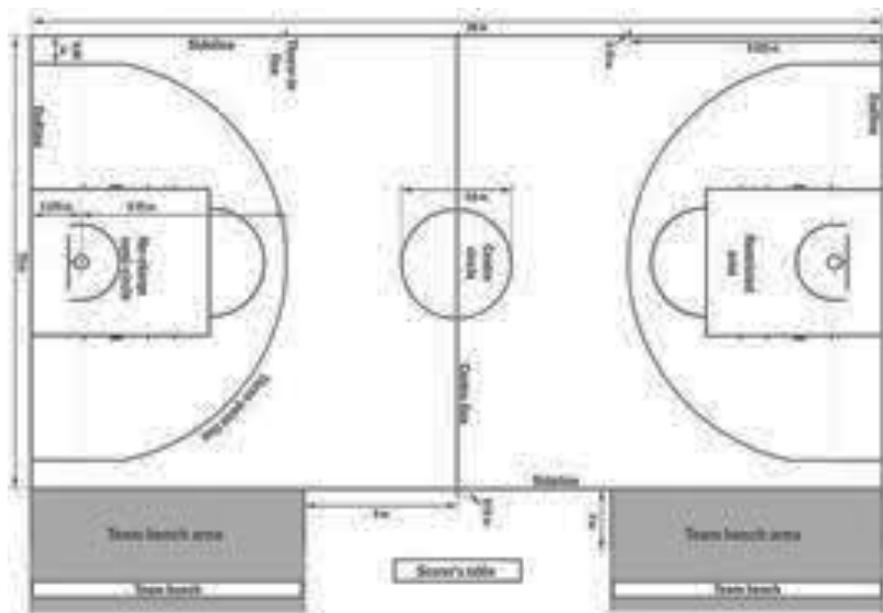
-la première équipe à finir marque 3 points, le deuxième 2 points et le troisième 1 point.



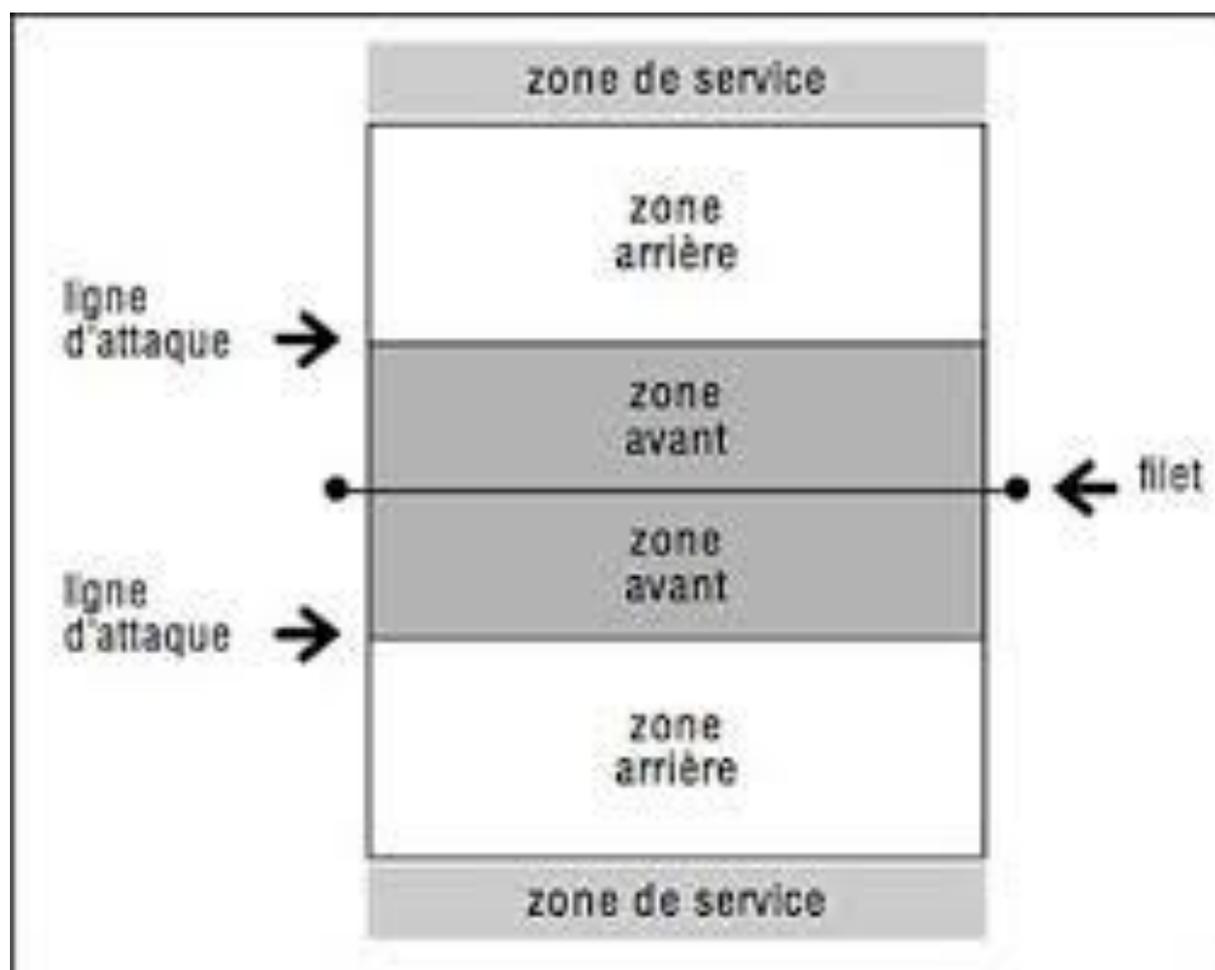
TERRAIN DE HANDBALL



TERRAIN DE BASKET-BALL



TERRAIN DE VOLLEY-BALL



BIBLIOGRAPHIE

1. Instructions officielles ;
2. L'éducation physique et sportive à l'école primaire 1^{ère} et 2^e année, 3^e et 4^e année, 5^e et 6^e année. (CONFEJES)
3. Pédagogie pratique pour l'Afrique.