

RÉPUBLIQUE DE DJIBOUTI
UNITÉ - ÉGALITÉ - PAIX

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE
ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE

GUIDE



GUIDE EPS 1^{ère} ANNÉE

NOUVEAU PROGRAMME 2019
version numérique



CENTRE DE RECHERCHE
D'INFORMATION ET DE PRODUCTION
DE L'ÉDUCATION NATIONALE

RÉPUBLIQUE DE DJIBOUTI

Unité-Égalité-Paix

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE
ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE (EPS) CYCLE 1

(1^{ère} et 2^{ème} années)

Guide de l'enseignant (e)

CONCEPTION

Mme ZEINABA MOHAMED ABDALLAH

Conseillère Pédagogique M/S

Mme TOUFAT WAHIB MAHAMOUD

Conseillère Pédagogique M/S

Mme FATHIA DEMBIL GALAB

Professeure Adjointe

M. WARSAMA AHMED KAHIN

Professeur Stagiaire

VALIDATION :

Mme OUBAH ABDI OMAR

Conseillère Pédagogique M/S

M. DYA-ADINE GAFAR AHMED

Conseiller Pédagogique de la Base

SOUS LA DIRECTION PÉDAGOGIQUE DE :

M. RAMI MOHAMED ALI

Inspecteur d'Éducation Physique et Sportive / IEMS

Maquette et mise en page : **Mme NIMA BOUH ASSOWEH**

Illustrations : **M. KALIL ABDILLAHI ALI**

Iconographie : **M. ALI SALEM AWAD**

Suivi éditorial: : **Mme CHARIFA AHMED CHAMI**



Centre de Recherche,
d'Information et de Production
de l'Éducation Nationale

Avant-propos

Depuis les Etats Généraux de décembre 1999, le gouvernement djiboutien a entrepris une vaste réforme de son système éducatif. Un premier plan quinquennal (2001-2005) a donné lieu au début de l'année 2005 à un « forum bilan » placé sous l'égide du Président de la République . Cette réforme se poursuit par un plan triennal (2006-2008) soutenu par un grand nombre de partenaires techniques et financiers.

Dans le cadre de cette vaste réforme, une nouvelle mission est confiée au CRIPEN, celle d'assurer de façon autonome la production des manuels scolaires et des guides pédagogiques de 2006 à 2007 en conformité avec l'approche par les compétences désormais en vigueur dans le pays. En ce sens, le présent guide sera mis à l'essai durant l'année scolaire 2019/2020.

Cet outil aidera l'enseignant dans le processus d'enseignement et de l'apprentissage en vue de mieux dispenser les programmes en vigueur.

En espérant que les enseignants en fassent un meilleur usage au bénéfice de élèves et fassent connaître leurs observations et remarques en vue de l'améliorer.

Enfin , je tiens à remercier l'ensemble des acteurs qui ont mène à terme cette activités éditoriale.

**Directeur du CRIPEN
M. SAID NOUR HASSAN**

Note aux enseignants

L'Education Physique et Sportive (EPS) joue un rôle essentiel à l'école primaire. Cette discipline obligatoire caractérisée par le mouvement, est l'une des bases nécessaires de l'éducation du jeune enfant, un facteur d'équilibre dans la journée et un moyen puissant pour structurer la vie sociale dans la classe comme dans l'école. Tout en accompagnant le développement moteur de l'enfant, l'EPS participe également à la construction complète de l'enfant tant sur le plan physique, mental, affectif que social.

Ainsi, l'école vise à former par l'action de l'éducation physique et sportive un être physiquement et mentalement sain, un être capable d'adaptation et d'autonomie, un être solidaire et responsable.

En rédigeant ce guide, les auteurs ont voulu redonner à l'EPS sa place légitime dans le cursus scolaire en insistant sur son aspect transdisciplinaire. L'EPS est en effet souvent au service des autres disciplines.

Le but de cet ouvrage est de proposer aux enseignants polyvalents appelés à appliquer l'Approche Par les Compétences :

- un ensemble de modules d'enseignement organisé et cohérent ;
- des situations d'apprentissages préparées correspondant aux habiletés spécifiques à faire acquérir aux élèves et pouvant être mises en place avec un matériel simple (matériel de récupération) ;
- des consignes d'organisation et d'exécution précises permettant la construction et la programmation de leur enseignement d'éducation physique et sportive.

L'enseignant trouvera également dans cet ouvrage des recommandations, des conseils et des exemples de ce qu'il peut faire dans tous les domaines d'activités prévues par les programmes. Au cycle des apprentissages fondamentaux c'est-à-dire en 1^{ère} et 2^{ème} années, trois compétences ou domaines d'action sont retenus à savoir : la locomotion (course), la préhension (lancer) et l'expression corporelle (danse, musique, chant). Les jeux collectifs (opposition et coopération) sont intégrés dans la préhension et l'évaluation est incluse dans les séances d'apprentissage. Tous dépendent de la mise en œuvre de l'enseignant (e).

L'équipe rédactrice s'est attachée à guider l'enseignant (e) dans l'observation des élèves en lui proposant une démarche et une méthodologie identiques dans toutes les pratiques physiques au programme.

Toutefois, cet ouvrage ne prétend pas être une source de référence unique. C'est un outil de travail et un livre ressource qui laisse une part de liberté à l'enseignant (e).

Les auteurs

SOMMAIRE

Introduction.....	P. 5
L'EPS et l' Approche Par les Compétences.....	P. 6
Vers une éducation inclusive de qualité.....	P. 7
Le projet pédagogique en EPS.....	P. 8
Le programme modulaire en EPS.....	P. 9
Le volume horaire.....	P. 9
La démarche pédagogique préconisée.....	P. 9
La réflexion pédagogique	P. 10
Les conseils pratique pour l'enseignant (e)	P. 10
Organisation de la classe.....	P. 11
La gestion des outils didactiques.....	P. 11
La mise en oeuvre des outils didactiques.....	P. 12
Tableau des compétences à développer en 1 ^{er} cycle.....	P. 13
Tableaux des savoirs, savoir-faire et compétence de vie (savoir être) 1 ^{ère} et 2 ^{ème} années.....	P. 14 à 17
Répartition annuelle de 1 ^{ère} année.....	P. 18
Répartition annuelle de 2 ^{ème} année.....	P. 19
Fiches pratiques photos.....	P. 20
Fiches pratiques de 1 ^{ère} année.....	P. 21 à 41
Grille d'évaluation de 1 ^{ère} année.....	P. 42
Fiches pratiques de 2 ^{ème} année + recommandations	P. 43 à 67
Grille d'évaluation de 2 ^{ème} année.....	P. 68
Annexes.....	P. 69
Sécurité et secourisme en images.....	P. 70 à 72
Matériels didactiques.....	P. 73
Situations de renforcement.....	P. 74 à 76
Lexique.....	P. 77 à 78
Fiche de suivi de l'élève.....	P. 79

INTRODUCTION

Dans un monde en perpétuelle mutation où les choses changent à une vitesse fulgurante et vertigineuse, l'école, ce lieu par essence d'apprentissage de savoirs, savoir-faire et savoir-être (compétences de vie), n'est pas en reste. Elle doit être en permanence en phase avec le mouvement et le progrès du monde extérieur pour répondre au mieux aux besoins et aux exigences de la société à laquelle elle adhère pleinement.

Dans le cadre de sa fonction d'instruction, le système éducatif a pour mission de garantir à tous les apprenants, un enseignement de qualité qui leur permet d'acquérir une culture générale, des connaissances théoriques et le développement de leur aptitude à s'insérer efficacement dans la société du savoir et de la production :

« Assurer à tous une éducation équitable, inclusive de qualité avec des possibilités d'apprentissage tout au long de la vie ».

La révision des curricula a permis de se lancer dans une nouvelle ère en introduisant dès la première année, les notions de Compétences de Vie et des TICE.

1. LES COMPÉTENCES DE VIE

- Savoir- être
- Investissement personnel

En effet, les compétences de vie sont des compétences acquises durant notre vie, des aptitudes plus profondes et personnelles développées par des expériences vécues, des talents naturels voire innés renforcés au fil du temps, propres à l'individu et qui s'expriment naturellement.

Le concept de compétence ne renvoie pas uniquement aux savoirs (connaissances) et savoir-faire (habiletés), il implique aussi la capacité à répondre à des exigences complexes et à pouvoir mobiliser et exploiter des ressources psychosociales (dont des savoir-faire et des attitudes) dans un contexte particulier.

2. LES TICE

Les Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Education sont utilisées tout au long de la vie professionnelle et privée des individus. Il appartient donc à l'école de faire acquérir, par chaque élève, les compétences lui permettant d'utiliser ces technologies et de contribuer à former ainsi des citoyens autonomes, responsables et doués d'esprit critique.

L'EPS ET L'APPROCHE PAR LES COMPÉTENCES

L'Approche Par les Compétences, comme son nom l'indique, est une méthode axée et centrée sur les compétences. Or, l'école a toujours développé des compétences et des capacités. De ce fait l'Approche Par les Compétences n'est pas une méthode qui fait table rase de tout le patrimoine pédagogique et culturel que notre école a connu jusqu'à ce jour. Loin de là, c'est une méthode qui reprend et s'appuie sur l'existant, le complète et l'enrichit.

Dans l'Approche Par les Compétences, les apprentissages ponctuels ne sont plus perçus et organisés comme naguère en simples leçons enseignées les unes après les autres et n'ayant aucune relation entre elles. Ils sont organisés et planifiés désormais sous forme de compétences solides et ayant un sens pour l'élève. En EPS, les verbes d'action ne sont plus étudiés de façon isolée et morcelée mais ils sont plutôt organisés sous forme des familles ou domaines d'actions. On distingue plusieurs domaines d'action :

- **la locomotion**: elle regroupe tous les verbes d'action qui relèvent du déplacement (courir, marcher, sauter etc.);
- **la préhension** : elle concerne tout ce qui relève de l'action de prendre (attraper, manipuler, lancer etc.),
- **l'expression corporelle** : elle englobe la motricité expressive (danser, chanter, etc.) et les jeux collectifs qui résument comme leur nom l'indique toutes les actions à caractère collectif (coopérer, échanger, communiquer ,etc.).

VERS UNE ÉDUCATION INCLUSIVE DE QUALITÉ

a. Les enfants à besoins spéciaux

Une école inclusive, c'est l'école et son environnement qui se mettent au service de l'enfant à besoins éducatifs particuliers. C'est le lieu où chaque enfant est pris en compte (porteur de handicap ou non), tant sur le plan matériel qu'éducatif.

Dans un souci d'équité et d'égalité dans l'enseignement, notre pays s'est engagé depuis déjà plusieurs années à intégrer les enfants à besoins spéciaux dans le système éducatif surtout sur le plan professionnel.

Le MENFOP fait des efforts sans précédent, pour améliorer la scolarisation en milieu ordinaire des enfants en situation de handicap.

Le droit à l'éducation pour tous les enfants, quel que soit leur handicap, est un droit fondamental. La révision des curricula a, pour sa part, mis un accent particulier sur l'intégration pour la première fois, du principe d'inclusion scolaire. Le Ministère est déterminé à faire de l'école inclusive, celle du 21^e siècle.

Il importe par conséquent à l'enseignant (e) de porter une attention particulière à ces enfants qui font désormais partie intégrante de notre système éducatif.

b. Les particularités de l'EPS dans les régions (voir annexes)

Il est souhaitable que dans chaque région les élèves pratiquent un sport spécifique à leur milieu, tel que :

- La natation à Tadjourah et à Obock ;
- La randonnée à Arta ;
- L'escalade à Ali-Sabieh et Dikhil .

L'enseignant (e) devrait, dans la mesure du possible, introduire dans son travail une activité parmi les trois propositions citées ci-dessus.

LE PROJET PÉDAGOGIQUE EN EPS

Le projet pédagogique traduit l'engagement de l'enseignant (e), ses priorités et ses principes éducatifs. Le projet pédagogique est élaboré par l'enseignant (e). Il définit le sens des actions et il est commun à l'ensemble des organisations par une même personne physique ou morale dont le but est d'assurer harmonieusement ses activités conformément aux textes officiels en vigueur.

Le projet pédagogique se décline en trois types de projets :

LE PROJET D'ÉCOLE

Il adapte les objectifs nationaux à la situation locale en privilégiant quelques concepts spécifiques à son milieu.

Il comprend nécessairement une dimension pédagogique et éducative et peut s'enrichir d'activités péri-scolaires.

L'enseignant doit s'impliquer dans le projet d'école : s'informer, se situer, cerner les actions, les mettre en œuvre, les évaluer.

LE PROJET DE CLASSE

Il est élaboré par l'enseignant et les élèves.

Il met en place des situations s'inscrivant dans une démarche pédagogique adaptée à la classe et débouche sur une finalité connue des élèves.

Il prend en compte les objectifs d'apprentissage et les compétences à acquérir cités dans les programmes.

LE PROJET DE CYCLE

Il permet l'articulation entre les objectifs du projet d'école, les programmes définis pour chaque cycle, les compétences à acquérir dans chaque cycle.

Il doit respecter les rythmes et les spécificités des enfants en assurant la nécessaire continuité des méthodes mises en œuvre.

LE PROGRAMME MODULAIRE EN EPS

• LA DUREE DU MODULE D'APPRENTISSAGE AVEC EVALUATION INTEGREE

1^{ère} et 2^{ème} années	Modules d'apprentissage
Compétence C1	Semaines 1 à 10
Compétence C2	Semaines 11 à 20
Compétence C3	Semaines 21 à 31

La séance d'évaluation est intégrée dans l'apprentissage.

LE VOLUME HORAIRE EN CYCLE 1 (1^{ère} et 2^{ème} années)

Au premier cycle, le volume horaire hebdomadaire est de 2 heures pour la 1^{ère} année, soit 2 séances de 1 heure, et de 1heure 40min pour la 2^{ème} année soit 2 séances de 50 min. Le volume horaire total est donc de 3heures 40min par semaine pour le 1^{er} cycle.

LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE PRÉCONISÉE

La démarche pédagogique consiste à mettre l'élève en situation de pouvoir construire ses propres réponses motrices à partir des informations que son niveau de développement et ses intentions lui permettent de recueillir, de traiter et de réinvestir dans des situations autres, comparables ou différentes, épurées ou complexes.

LA REFLEXION PÉDAGOGIQUE

L'aménagement doit pouvoir susciter aussi bien les jeux moteurs que les jeux imaginaires. Il doit pouvoir favoriser l'activité mais aussi le repos. Par exemple, il faudra penser à installer des bancs sur lesquels les élèves pourront s'asseoir, parler et communiquer dans des coins tranquilles où petits et grands peuvent cohabiter en symbiose. Les aménagements apportés devront être en nombre suffisant pour éviter les bousculades et la ruée au même endroit.

LES CONSEILS PRATIQUES POUR L'ENSEIGNANT (E)

Quand on débute dans le métier d'enseignant d'EPS ou lorsqu'on ne se sent pas à l'aise dans l'enseignement d'une activité physique sportive et artistique, il n'est pas facile de savoir quoi enseigner aux élèves. Nous avons alors tendance à chercher certaines situations d'apprentissage, si possible ludiques, qui vont permettre aux élèves de prendre du plaisir dans l'activité. Il est donc recommandé à l'enseignant (e) :

- de favoriser les exercices ludiques ;
- de veiller à la sécurité des élèves et des outils ;
- de porter la tenue adéquate durant les activités en plein air ;
- d'avoir son matériel ;
- d'être innovateur ;
- de renforcer la cohésion du groupe (égalité pour tous) ;
- de se remettre en question sur la réussite des élèves, etc.

L'ORGANISATION DE LA CLASSE

1. Gestion de l'espace :

L'enseignant doit penser à aménager l'espace de sa classe afin d'offrir aux élèves un cadre de travail fonctionnel, accueillant et agréable.

2. Gestion du temps :

L'enseignant doit respecter scrupuleusement la programmation pour un bon déroulement des séances.

Pour une bonne animation, l'enseignant doit prévoir une séance d'au moins 1 heure sachant que la durée du premier cycle est de 3 heures 40 min par semaine.

LA GESTION DES OUTILS DIDACTIQUES

L'enseignant (e) doit prendre connaissance et utiliser de manière rationnelle les différents matériels disponibles et développer certaines compétences de vie (savoir-être) qui lui permettent de bien animer les séances dans le but de former un bon citoyen (cf.annexes).



LA MISE EN ŒUVRE DES DIFFÉRENTS OUTILS DIDACTIQUES

- 1. Fiches de séance** : Ce sont des outils qui permettent d'envisager de façon détaillée, les différentes progressions des séances d'apprentissage.
- 2. Critères d'évaluation** : Ils permettent de certifier si l'élève a bien intégré les acquis des compétences de base en lui permettant de continuer les apprentissages de la classe supérieure.
- 3. Grille d'évaluation** : C'est un moyen de mieux cerner la notation des élèves. Elle permet d'analyser les impacts (effets) d'un programme et de porter un jugement qui s'articule autour des différents critères.
- 4. Fiche de suivie de l'élève** : Elle permet de suivre d'année en année le cursus et l'évaluation scolaire d'un élève. C'est un outil d'observation, d'analyse et de suivi du comportement d'un élève.

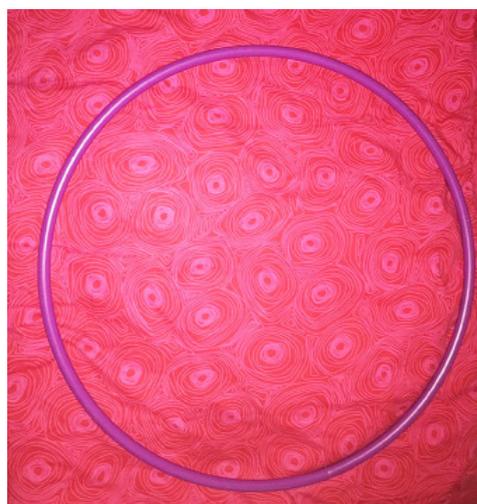


TABLEAU DES COMPÉTENCES À DÉVELOPPER EN 1^{er} CYCLE

Années Compétences	1 ^{ère} année	2 ^{ème} année
Locomotion	Se déplacer dans des directions et formes à des durées et des intensités variables et adaptées aux contraintes de l'espace. S'orienter et se déplacer dans des espaces géographiques variés (en dehors de l'établissement).	Se déplacer dans des directions et formes à des durées et des intensités variables et complexes adaptées au milieu aménagé, à celles de ses partenaires et adversaires en appliquant les règles du jeu.
Préhension	Lancer, attraper et sauter conformément à l'objet et à l'objectif.	Lancer et attraper des objets variés en présence d'adversaires et / ou de partenaires. Collaborer avec ses partenaires pour gagner un jeu comportant des règles simples.
Expression corporelle et artistique	Produire ou reproduire des formes corporelles simples adaptées à un rythme sonore, à un thème ou une illustration donnée (personnage, animal, objet).	Produire ou reproduire des formes corporelles simples adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit ou une sensation.

Tableau des savoirs, savoir-faire et compétences de vie

1^{ère} année

Compétence 1: Se déplacer dans des directions et formes à des durées et des intensités variables et adaptées aux contraintes de l'espace. S'orienter et se déplacer dans des espaces géographiques variés (en dehors de l'établissement).

Savoirs	Savoir-faire	Compétences de vie (Savoir-être)
<p>Une position :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Devant • Derrière • A gauche • A droite • Sur • Sous • Intérieur • Extérieur <p>Une direction :</p> <ul style="list-style-type: none"> • En avant • En arrière • Sur le côté 	<ul style="list-style-type: none"> • Courir à des vitesses différentes avec des appuis variés dans toutes les directions en tenant compte des repères extérieurs : dessus, autour, ... • Sauter sur un pied, deux pieds (avec ou sans élan) en se réceptionnant sur un ou deux pieds. • Sauter par-dessus de petits obstacles (verticaux, horizontaux, ...). • Sauter de plus en plus loin et de plus en plus haut. • Franchir des obstacles. • S'équilibrer sur des appuis de moins en moins nombreux et des surfaces de plus en plus petites. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dépassement de soi. • Respect des règles et consignes de sécurité. • Écouter et respecter une consigne. • Prendre des initiatives.

Compétence 2: Lancer, attraper conformément à l'objet et à l'objectif.

Compétences de vie	Savoir-faire	Compétences de vie (Savoir-être)
(Savoir-être)	<ul style="list-style-type: none"> • Observer un partenaire et reproduire un geste, une action. • Lancer avec un geste adapté à l'objet (poids, volume, forme). • Lancer vers un objectif (loin, haut, précis). • Attraper des objets qui roulent où qui rebondissent. • Sauter et franchir un obstacle 	<ul style="list-style-type: none"> - Respect des règles - Collaborer avec autrui - Écouter et respecter une consigne. - Écouter et appliquer les consignes de sécurité. - Prendre des initiatives.

Compétence 3: Produire ou reproduire des formes corporelles simples adaptées à un rythme sonore, à un thème ou une illustration donnée (personnage, animal, objet).

Savoirs	Savoir-faire	Compétences de vie (Savoir-être)
<p>Les différents rythmes sonores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Musique • Danse • Chanson • Une cadence • Initiation aux différentes danses traditionnelles 	<ul style="list-style-type: none"> • Inventer et réaliser des formes corporelles et des déplacements adaptés à une situation (scénario, mime), ou une musique. • Imiter ou reproduire des formes corporelles simples. • Coordonner ses actions et ses déplacements avec un ou deux partenaires. 	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter et respecter une consigne. Prendre des initiatives. • Coordination. • Créativité et motivation. • Respect des règles et sécurité.

2^{ème} année

Compétence 1: Se déplacer dans des directions et formes à des durées et des intensités variables et complexes adaptées aux contraintes de l'espace. S'orienter et se déplacer dans des espaces géographiques variés (en dehors de l'établissement).

Savoir	Savoir-faire	Compétences de vie (Savoir-être)
<ul style="list-style-type: none">• Connaître l'utilisation du matériel suivant : cerceau, boîte, plot, élastique.• Connaître les règles du jeu et le vocabulaire adapté : direction, contournement, obstacles, déplacements , etc.	<ul style="list-style-type: none">• Varier ses directions de course en fonction des limites du terrain et de la durée d'un exercice.• Changer ses directions de course pour attraper un adversaire, l'éviter, le contourner ou le battre.• Courir en franchissant ou en contournant des obstacles .• Adapter ses sauts aux obstacles (hauteur, formes, longueur...).• Réagir à un signal de départ ou d'arrêt d'un jeu.	<ul style="list-style-type: none">• Respecter les règles du jeu.• Respecter ses partenaires et ses adversaires.• Prendre des initiatives.• Accepter de changer de rôle.• Dépassement de soi.

Compétence 2: Lancer et attrape des objets variés en présence d'adversaires et / ou de partenaires. Collaborer avec ses partenaires pour gagner un jeu comportant des règles simples.

Savoirs	Savoir-faire	Compétences de vie (Savoir-être)
<ul style="list-style-type: none"> • Une direction, une cible (cage, panier, filet). • Savoir les règlements simples du jeu. • L'aménagement matériel et l'espace d'évolution. • La notion de dribble et de rebond. 	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir un geste adapté pour lancer plus loin, plus haut, seul avec un partenaire. • Lancer sur une cible mouvante ou fixe. • Réceptionner un objet roulant au rebond ou au vol (balle, ballon, bouteille en plastique ...). • Faire rebondir en rythme, à l'arrêt, en déplacement. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respect des règles. • Collaboration. • Entraide. • Participation. • Savoir observer. • Respecter les règles du jeu. • Respecter ses adversaires et ses partenaires. • Déterminer son rôle au sein du groupe.

Compétence 3: Produire ou reproduire des formes corporelles simples adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit ou une sensation.

Savoirs	Savoir-faire	Compétences de vie (Savoir-être)
<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de l'espace d'évolution : terrain, cercle, ... • Rythme, musique, sensation, émotion. • Notions musicales : cadence, rythme, danses traditionnelles et modernes... 	<ul style="list-style-type: none"> • Produire des attitudes et des gestes signifiants relatifs à un rythme. • Illustrer corporellement une action, une idée, un récit. • Coordonner ses actions et ses déplacements avec ses partenaires dans une danse traditionnelle simple ou moderne. 	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir écouter et savoir observer. • Savoir apprécier une production ou un geste. • Coordination. • Créativité et motivation. • Respect des règles et sécurité.

Répartition annuelle

1^{ère} année

Thème et domaine d'action	Compétences	Semaines	Objectifs spécifiques Situations d'apprentissage
Locomotion : Se déplacer	<ul style="list-style-type: none">• Se déplacer dans des directions et formes à des durées et des intensités variables et complexes adaptées au milieu aménagé, à celles de ses partenaires et adversaires en appliquant les règles du jeu.	Semaine 1 à semaine 10	De la fiche 1 à la fiche 4
Préhension : Lancer/attraper	<ul style="list-style-type: none">• Lancer, attraper et sauter conformément à l'objet et à l'objectif.	Semaine 11 à semaine 20	De la fiche 1 à la fiche 4
Expression corporelle	<ul style="list-style-type: none">• Produire ou reproduire des formes corporelles simples adaptées à un rythme sonore, à un thème ou une illustration donnée (personnage, animal, objet).	Semaine 21 à semaine 31	De la fiche 1 à la fiche 2

Répartition annuelle

2^{ème} année

Thème et domaine d'action	Compétences	Semaines	Objectifs spécifiques Situations d'apprentissage
Locomotion : Se déplacer	<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer dans des directions et formes à des durées et des intensités variables et complexes adaptées aux contraintes de l'espace. • S'orienter et se déplacer dans des espaces géographiques variés (en dehors de l'établissement). 	Semaine 1 à semaine 10	De la fiche 1 à la fiche 4
Préhension : Lancer/attraper	<ul style="list-style-type: none"> • Lancer et rattraper des objets variés en présence d'adversaires et / ou de partenaires. • Collaborer avec ses partenaires pour gagner un jeu comportant des règles simples. 	Semaine 11 à semaine 20	De la fiche 1 à la fiche 4
Expression corporelle	<ul style="list-style-type: none"> • Produire ou reproduire des formes corporelles simples adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit ou une sensation. 	Semaine 21 à semaine 31	De la fiche 1 à la fiche 4
Critères d'évaluation			
Critère 1	Pertinence par rapport à la consigne (3 pts)		
Critère 2	Participation et communication(3 pts)		
Critère 3	Qualité de la prestation (3 pts)		
Critère 4	Utilisation de l'espace et du matériel (1 pt)		

FICHES PRATIQUES CYCLE 1



1^{ère} ANNÉE

FICHES PRATIQUES

◆ Fiche 1 :	pages 22 - 23
◆ Fiche 2 :	pages 24 - 25
◆ Fiche 3 :	pages 26 - 27
◆ Fiche 4 :	pages 28 - 29
◆ Fiche 5 :	pages 30 - 31
◆ Fiche 6 :	pages 32 - 33
◆ Fiche 7 :	pages 34 - 35
◆ Fiche 8 :	pages 36 - 37
◆ Fiche 9 :	pages 38 - 39
◆ Fiche 10 :	pages 40 - 41

Recommandations

Les fiches élaborées dans ce guide traitent et respectent les thèmes retenus en 1^{ère} année, conformément au curriculum en vigueur afin de permettre à l'enseignant (e) de mener correctement les activités.

Ainsi, il est indispensable que l'enseignant (e) :

- ◆ adapte les fiches aux possibilités de chaque classe ;
- ◆ respecte l'ordre des fiches ;
- ◆ s'inspire des fiches modèles pour en créer des nouvelles. Pour cela, une liste de jeux et de situations de renforcement pour chacun des domaines d'action abordés lui est proposée en annexe ;
- ◆ privilégie le matériel existant ou fabriqué avec les élèves (voir tableau de matériel).
- ◆ assure la sécurité des élèves : ceci doit être son souci majeur dans une séance.

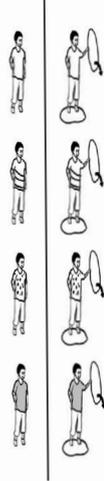
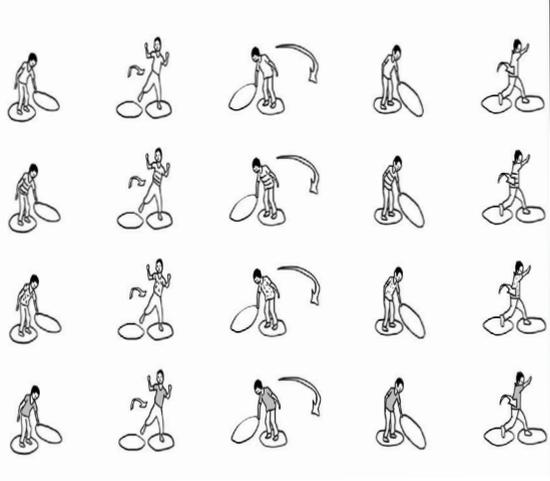
LOCOMOTION

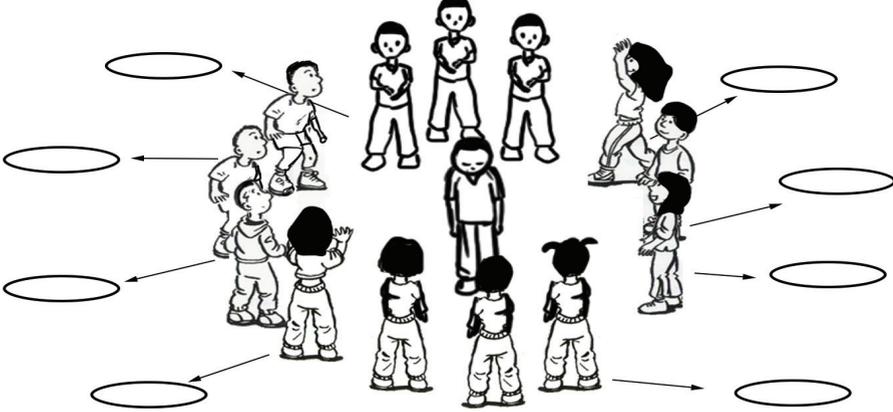
FICHE N° 1

1^{ère} ANNEE

Objectif de la compétence 1 : Se déplacer dans des directions et formes à des durées et de intensités variables et adaptées aux contraintes de l'espace. S'orienter et se déplacer dans des espaces géographiques variés (en dehors de l'établissement)

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :				
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Observations	
Mise en train	5 à 7min	<p>Echauffement : Les élèves se déplacent dans la cour, séparément. L'enseignant dit un chiffre. Les élèves doivent se regrouper le plus rapidement possible en 2 puis en 3, 4 et 5. Les élèves qui n'ont pas le nombre requis, sont éliminés.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes • Varier la distance et les signaux
Partie principale	45 à 50 min	<p>Situation 1 : Franchir la rivière</p> <p>But : Traverser la rivière tout en restant dans la zone délimitée.</p> <p>Consigne : En équipe selon l'effectif de la classe. Au signal de l'enseignant, le premier cerceau au sol et il tient à la main un deuxième cerceau. Il pose le cerceau devant lui en se plaçant à l'intérieur puis il récupère le premier cerceau pour le placer devant lui en faisant la même action jusqu'à franchir la rivière. Pareil pour les autres élèves jusqu'au dernier. L'équipe qui franchit la rivière, gagne.</p> <p>Comportements attendus : Etre attentif au signal de l'enseignant - Éviter de jeter les cerceaux.</p> <p>Repères : Cerceau ou traçage, terrain délimité</p>		

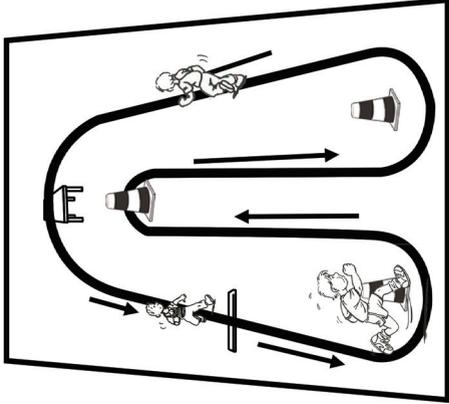
		<p>Situation 2 : l'hyène et le cabri</p> <p>But : Courir vite pour éviter de se faire rattraper</p> <p>Consigne : Les élèves qui représentent les cabris forment un cercle, l'hyène se place au milieu et les refuges sont matérialisés par des cerceaux(cercles) éparpillés au sol. Au signal de l'enseignant les cabris courent vite pour chercher un refuge dans le cerceau le plus près. L'hyène attrape le cabri qui n'a pas su se réfugier à temps ; celui-ci devient à son tour l'hyène.</p> <p>Consigne : Chaque élève se place au cerceau le plus près - Chaque élève a droit à un seul cerceau - Eviter de se bousculer.</p> <p>Repères : Cerceaux (cercles) terrain délimité</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes • Varier la distance et les signaux
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Compter les nombres des hyènes et des cabris pour annoncer les gagnants et les perdants. • Encourager les meilleurs. • Ramasser le matériel. 		
<p>BILAN :</p>				
<p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>				

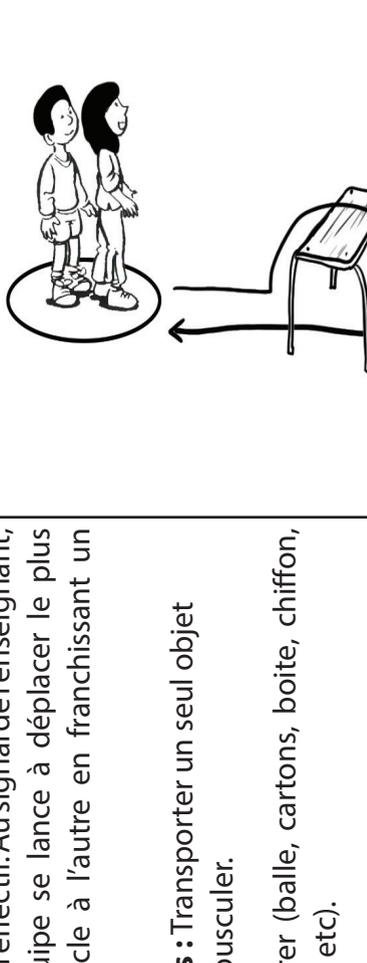
LOCOMOTION FICHE N° 2

1^{ère} ANNEE

Objectif de la compétence 1 : Se déplacer dans des directions et formes à des durées et de intensités variables et adaptées aux contraintes de l'espace. S'orienter et se déplacer dans des espaces géographiques variés (en dehors de l'établissement)

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :			
Etapas	Durée	Activités à réaliser	Schémas
Mise en train	5 à 7 min	<p>Echauffement : Les élèves courent librement dans la cour. Lorsque l'enseignant donne un chiffre, ils doivent réagir le plus rapidement possible, sans se tromper.</p> <p>1 = se tenir debout 2 = s'asseoir 3 = se mettre deux par deux 4 = se mettre à genoux</p>	
Partie principale	45 à 50 min	<p>Situation 1 : Le parcours</p> <p>But : Garder le rythme pour gagner</p> <p>Consigne : En équipe selon l'effectif. Au signal de l'enseignant, le premier de chaque groupe court, contourne les différents obstacles (plots, cailloux) et revient le plus tôt possible à la case de départ pour gagner.</p> <p>Comportements attendus : Evite de toucher le plot - Courir le plus vite possible.</p> <p>Repères : Terrain délimité, plots, cailloux, sceau, sifflet etc.....</p>	

		<p>Situation 2 : Les déménageurs</p> <p>But : Déplacer le plus de matériels possible</p> <p>Consigne : En équipe selon l'effectif. Au signal de l'enseignant, le premier de chaque équipe se lance à déplacer le plus d'objets possible d'un cercle à l'autre en franchissant un obstacle.</p> <p>Comportements attendus : Transporter un seul objet uniquement – Ne pas se bousculer.</p> <p>Repères : Objet à récupérer (balle, cartons, boîte, chiffon, bouteille, cailloux, pneu, etc).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes • Varier la distance et les signaux
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ramasser les matériels • Annonce l'équipe gagnant • Discussion sur le défaut • Discussion sur leur propre technique 	
<p>BILAN : NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>			

LOCOMOTION

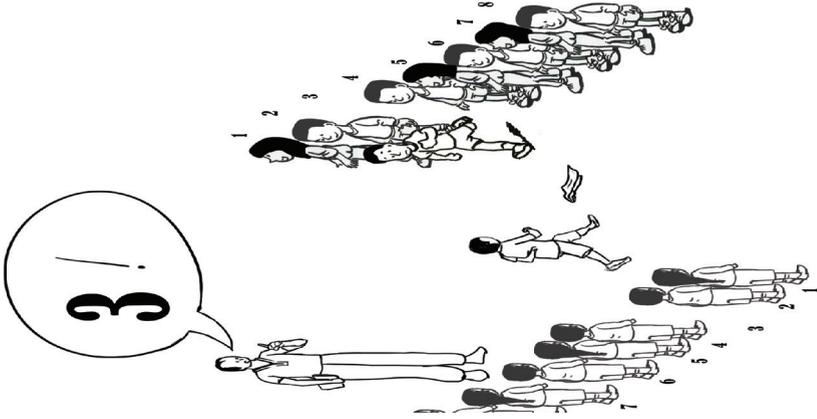
FICHE N° 3

1^{ère} ANNEE

Objectif de la compétence 1 : Se déplacer dans des directions et formes à des durées et de intensités variables et adaptées aux contraintes de l'espace. S'orienter et se déplacer dans des espaces géographiques variés (en dehors de l'établissement)

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :			Observations
Etapes	Durée	Activités à réaliser	
Mise en train	5 à 7 min	<p>Echauffement : Les hirondelles perchées Deux lignes sont tracées au sol. les élèves sont placés côte à côte sur chacune des lignes, dès qu'ils entendent le signal, ils se déplacent pour prendre la place de l'autre.</p> <p>Situation 1 : Les porteurs du thé But : Maitriser un objet sans le faire tomber Consigne: En équipe selon l'effectif. Au signal de l'enseignant le premier de chaque équipe se trouve dans un cerceau (cercle) ayant un plateau (ardoise) avec un objet (gobelet, bouteille) au dessus, tout en restant prudent sans faire tomber cet objet, il va contourner le plot ou le caillou puis retourne au point départ pour remettre ce plateau à son camarade pour faire le même trajet</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes
Partie principale	45 à 50 min	<p>Comportements attendus : Etre attentif au signal - Respecter le couloir - Garder l'objet tout au long du parcours (si l'objet tombe) l'élève le ramasse et continue). Repères : Terrain délimité, ardoise, bouteille rempli de sables, plot, cailloux, cerceaux...</p>	

		<p>Situation 2 : Jeu de foulard</p> <p>But : Prendre le foulard sans se faire toucher.</p> <p>Consigne : La classe est divisée en deux équipes. Les joueurs de chaque équipe sont numérotés de 1 à ... et ils sont face à face.</p> <p>L'enseignant appelle un ou plusieurs numéros.</p> <p>Pour marquer un point les joueurs de mêmes numéros doivent récupérer le foulard sans se faire attraper par leurs adversaires</p> <p>Comportements attendus : Etre attentif au signal- Etre rapide - Ne pas se bousculer.</p> <p>Repères : Terrain délimité, cerceau, foulard, plot, cailloux...</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Annoncer le résultat - Favoriser le gagnant et encourager le perdant - Exploiter leur propre technique 		
<p>BILAN :</p>				
<p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>				

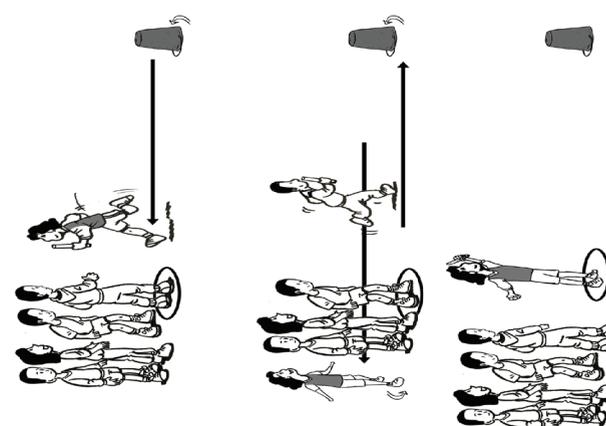
LOCOMOTION

FICHE N° 4

1^{ère} ANNEE

Objectif de la compétence 1 : Se déplacer dans des directions et formes à des durées et de intensités variables et adaptées aux contraintes de l'espace. S'orienter et se déplacer dans des espaces géographiques variés (en dehors de l'établissement)

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :			
Etapas	Durée	Activités à réaliser	Schémas
Mise en train	5 à 7 min	<p>Echauffement : Les élèves courent dans tous les sens pendant quelques minutes sans sortir de l'aire de jeu.</p>	
Partie principale	45 à 50 min	<p>Situation 1 : Le relais</p> <p>But : Courir le plus vite possible avec témoin</p> <p>Consigne : En équipe selon l'effectif. Au signal de l'enseignant, le premier de chaque équipe qui tient dans sa main un témoin (bâton) se lance et contourne le plot ou le caillou placé en fin de parcours. L'élève tend le bâton à son partenaire qui lui à son tour s'engage. Consigne : Etre attentif à l'écoute de l'enseignant</p> <p>Comportements attendus : Etre attentif à l'écoute de l'enseignant - Éviter de toucher le plot ou bouteille remplie de sable - Respecter les lignes de départ et d'arrivée - Garder le témoin jusqu'à l'arrivée.</p> <p>Repères : couloirs délimités, cerceaux, bâtons, cailloux, sifflet etc.</p>	
			<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes

	<p>Situation 2 : Poules, Chacals et Vipères</p> <p>But : Se déplacer sans se faire attraper.</p> <p>Consigne : les élèves sont divisés en trois équipes, placés dans leurs camps et différencier par des foulards.</p> <p>Equipe 1 : les poules (foulard au front)</p> <p>Equipe 2 : les renards (foulard accroché au derrière queue)</p> <p>Equipe 3 : les vipères (foulard au tour du bras)</p> <p>Au début du jeu chaque équipe est dans son camp. Au signal de l'enseignant la chasse est lancée : les vipères poursuivent les renards, à leur tour les renards essaient d'attraper les poules et enfin les poules tentent d'attraper les vipères. A chaque fois qu'un élève attrape un camarade, celui-ci devient son prisonnier.</p> <p>L'équipe qui a le plus de prisonniers remporte le jeu.</p> <p>Un joueur qui amène un adversaire dans son camp ne peut pas être touché.</p> <p>Comportements attendus : Etre attentif et à l'écoute de l'enseignant - Eviter de se bousculer.</p> <p>Repères : Traçage délimité, foulard (chiffons), sifflet, plots, chaises, cailloux etc.....</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes
<p>Retour au calme</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Annoncer le résultat - Assis, évoquer une discussion sur le jeu collectif - Ramasser les matériels 	
<p>BILAN :</p>		
<p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>		

PREHENSION

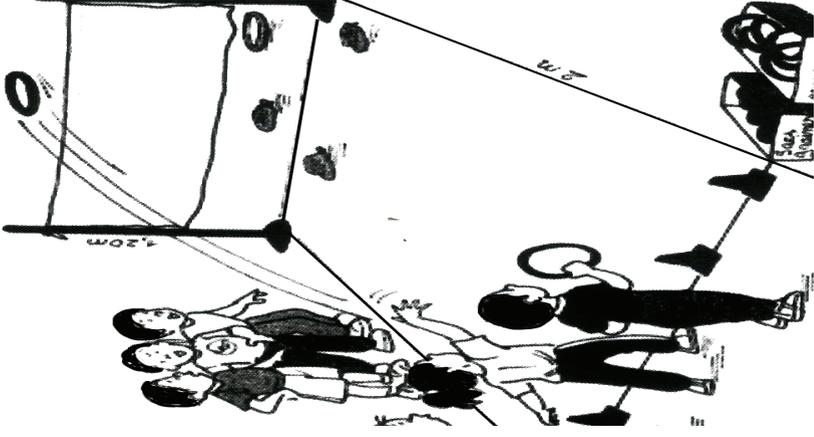
FICHE N° 5

1^{ère} ANNEE

Objectif de la compétence 2 : Lancer et attraper un objet conformément à l'objectif.

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :			
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Observations
Mise en train	5 à 7 min	<p>Echauffement : Les élèves courent dans tous les sens pendant quelques minutes sans sortir de l'aire de jeu</p>	
Partie principale	45 à 50 min	<p>Situation 1 : Débarrassez-moi de ces souris</p> <p>But : Lancer les objets pour qu'ils tombent dans un espace identifié</p> <p>Consigne : la classe est divisée en deux équipes séparées par des bancs côte à côte. Au signal de l'enseignant, les élèves ramassent les objets qui se trouvent par terre puis lancent dans le camp de l'adversaire et vice versa. Pour gagner il faut avoir le moins d'objets possible dans son propre camp.</p> <p>Comportements attendus : Etre attentif au signal – Eviter de traverser les bancs – Eviter de viser la tête de l'adversaire.</p> <p>Repères : Terrain délimité, tubes en carton, bouchons, chiffon, bancs, chaises, bouteilles, etc.</p>	

		<p>Situation 2 : le lancement d'un objet (initiation au lancer)</p> <p>But : Lancer des objets par-dessus d'un obstacle sans le toucher</p> <p>Consigne : la classe est divisée en deux équipes placées en rang face à l'obstacle (élastique ou corde). Au signal de l'enseignant, le premier de chaque équipe lance l'objet par dessus l'obstacle dans la zone de réception libre. L'objet doit traverser l'obstacle. Pour gagner, compter le nombre d'objets qui ont traversé l'obstacle par équipe.</p> <p>Comportements attendus : Attendre son tour – Ecouter le signal</p> <p>Repères : Terrain délimité, sac de graine, cerceaux, ballon de taille moyen, élastique ou corde.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes • Varier la distance et les signaux
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encourager les meilleurs et les perdants • Ramasser les matériels 		
<p>BILAN :</p> <p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>			

PREHENSION

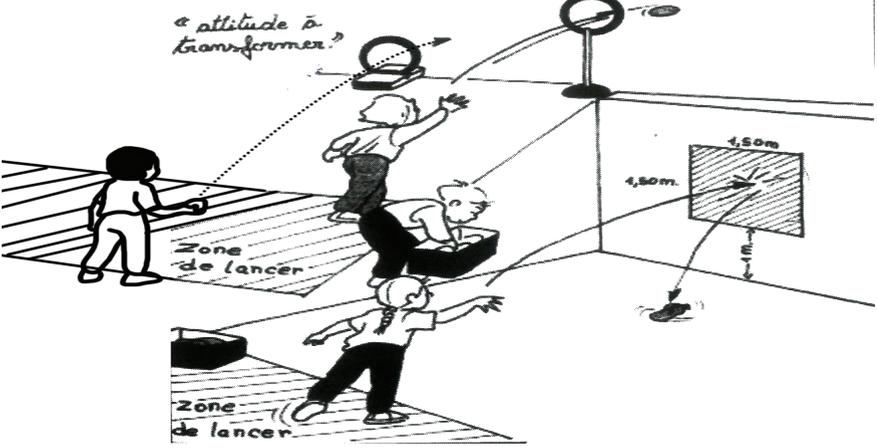
FICHE N° 6

1^{ère} ANNEE

Objectif de la compétence 2 : Lancer et attraper un objet conformément à l'objectif.

Durée : 1 heure

		Déroulement de la séance :		
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observations
Mise en train	5 à 7min	<p>Echauffement : Les élèves courent librement dans la cour. Lorsque l'enseignant donne un chiffre, ils doivent réagir le plus rapidement possible, sans se tromper:</p> <p>1 = se tenir debout 2 = s'asseoir 3 = se mettre deux par deux 4 = se mettre à genoux</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes • Varier la distance et les signaux
Partie principale	45 à 50 min	<p>Situation 1 : lancement à l'intérieur d'un objet</p> <p>But : Lance dans le carton</p> <p>Consigne: En équipe selon l'effectif. Au signal de l'enseignant, chaque premier de chaque équipe prend un objet qui se trouve dans une corbeille, (sceau) ou au sol pour faire pénétrer dans le carton en face ensuite, il se met derrière son groupe et le deuxième fait pareil jusqu'au dernier. L'équipe qui a le plus d'objets dans le carton à gagner.</p> <p>Comportements attendus : Attendre son tour - Viser dans le carton</p> <p>Repères : Terrain délimité, anneau, chiffon, plots, balle de taille moyenne carton etc.</p>		

		<p>Situation 2 : Lancement avec précision</p> <p>But : Lancer le plus précis possible</p> <p>Consigne : au signal de l'enseignant chaque élève lance l'objet (la balle de tennis) à l'intérieur de la cible (carré au mur) avec une seule main puis se met derrière les autres. Chaque élève doit lancer 3 fois et vise la cible pour gagner.</p> <p>Comportements attendus : Attendre son tour - Viser dans la cible</p> <p>Repères : Terrain délimité, cerceau, craies, balle de tennis, sifflet etc.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes • Varier la distance et les signaux
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ramasser les matériels • Compter le nombre de points gagné par élève 		
<p>BILAN :</p>				
<p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>				

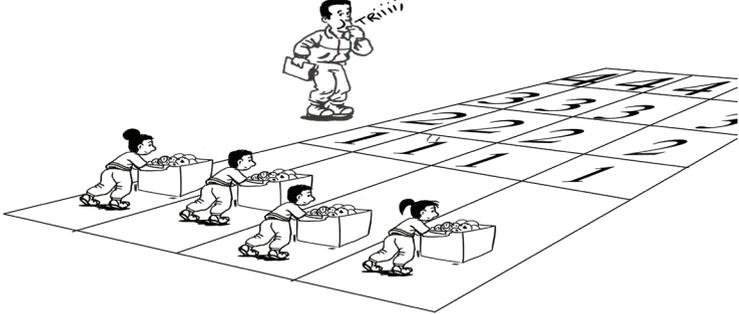
PREHENSION

FICHE N° 7

1^{ère} ANNEE

Objectif de la compétence 2 : Lancer et attraper un objet conformément à l'objectif.

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :			
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Observations
Mise en train	5 à 7 min	<p>Echauffement : Les élèves courent dans tous les sens pendant quelques minutes sans sortir de l'aire de jeu. Etirements articulation / muscles.</p>	
Partie principale	45 à 50 min	<p>Situation 1 : Jeu des camions</p> <p>But : Lancer le plus fort possible</p> <p>Consigne : la classe est divisée en quatre équipes. Le terrain est partagé en quatre Zones distincts numérotés de 1 à 4. Au signal de l'enseignant, chaque élève pousse le carton ou bidon (chiricane) remplie de caillou ou des objets jusqu'à l'arrivée. L'élève qui a traversé en premier la zone 4 a gagné.</p> <p>Comportements attendus : Attendre son tour - Ecouter le signal - Respecter le couloir.</p> <p>Repères : Terrain délimité, cerceau, sifflet, carton, caillou, chiricane etc.</p>	

		<p>Situation 2 : Jeu des passes avec la main</p> <p>But : Lancer et rattraper le ballon</p> <p>Consigne : la classe est divisée en deux équipes pour s'affronter. Au signal de l'enseignant, les deux adversaires se lancent la balle de tennis avec la main. Chaque élève après avoir lancé la balle de tennis se met derrière son équipe. L'équipe qui fait tomber le plus de balle a perdue</p> <p>Comportements attendus : Attendre son tour - Ecouter le signal - Respecter l'ordre de passage</p> <p>Repère : Terrain délimité, ballon, plots, cerceaux, etc.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Encourager les meilleurs et les perdants aussi • Ramasser les matériels • Compter le nombre de points gagné par équipe. 		
<p>BILAN :</p>				
<p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>				

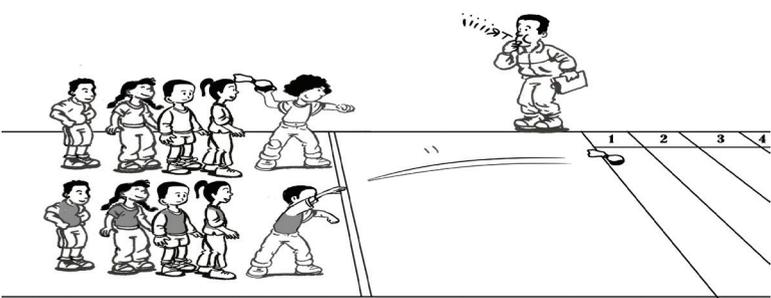
PREHENSION

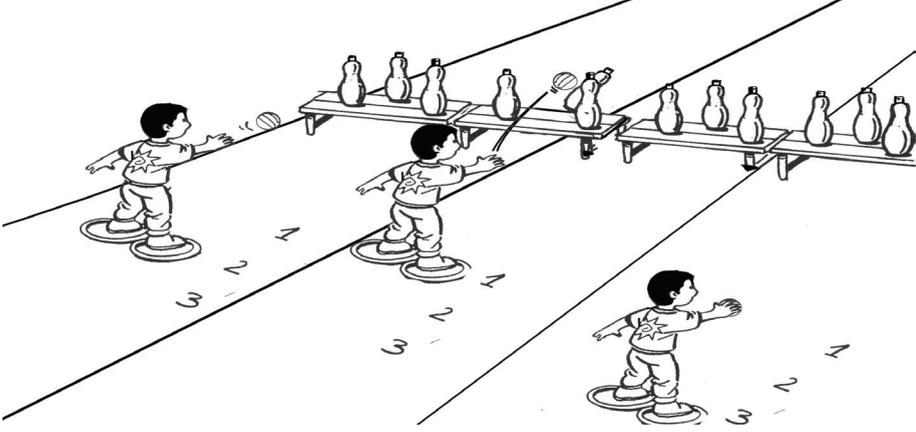
FICHE N° 8

1^{ère} ANNEE

Objectif de la compétence 2 : Lancer et attraper un objet conformément à l'objectif.

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :			
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Observations
Mise en train	5 à 7 min	<p>Echauffement : les élèves se déplacent dans la cour, séparément. L'enseignant dit un chiffre. Les élèves doivent se regrouper le plus rapidement possible en 2 puis en 3, 4 et 5. Les équipes qui n'ont pas le nombre requis, sont éliminées.</p>	
Partie principale	45 à 50 min	<p>Situation 1 : Le gain du terrain</p> <p>But : Lance le plus loin possible</p> <p>Consigne: En équipe selon l'effectif de la classe. Chaque élève lance l'objet le plus loin possible dans la zone. L'équipe qui lance le plus loin possible gagne.</p> <p>Comportements attendus : Attendre son tour - Ecouter le signal - Lancer dans la même direction</p> <p>Repères : Terrain délimité, balles lourdes, cerceaux, chaussette avec du sable.</p>	

		<p>Situation 2 : Jeu de tirs</p> <p>But : Lancer le plus précis</p> <p>Consigne : En équipe selon l'effectif. Le terrain est partagé en trois zones distinctes numérotés de 1 à 3 et en face il ya trois bouteilles dans chaque zone. Au signal de l'enseignant, le premier chaque équipe se met en premier zone pour cibler une bouteille avec une balle de tennis. S'il arrive à faire tomber une bouteille puis il passe à la zone suivante et ainsi de suite l'élève qui perd est éliminé</p> <p>Comportements attendus : attendre son tour - Ecouter le signal - Viser la cible</p> <p>Repères : Terrain délimité, bouteilles, cerceau sifflet etc.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Encourager les meilleurs et les perdants aussi • Ramasser les matériels • Compter le nombre de points gagné par l'élève 		
<p>BILAN :</p>				
<p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>				

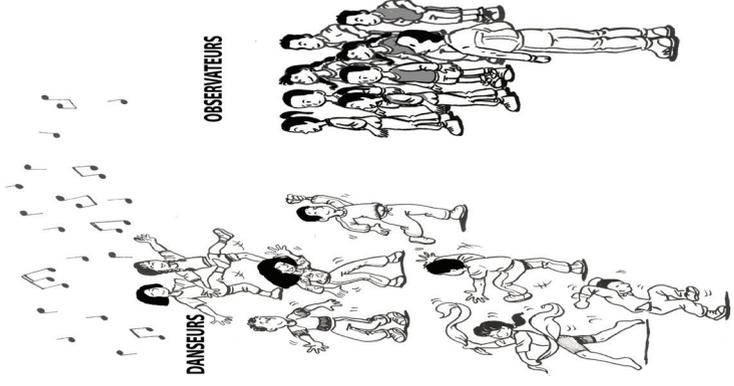
EXPRESSION CORPORELLE

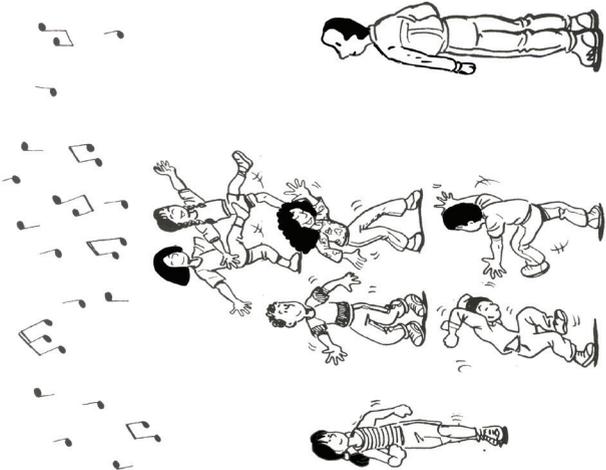
FICHE N° 9

1^{ère} ANNEE

Objectif de la compétence 3 : Produire ou reproduire des formes corporelles simples adaptées à un rythme sonore, un thème sonore ou une illustration donnée (personnage, animal, objet)

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :			
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Observations
Mise en train	5 à 7min	<p>Echauffement : Les hirondelles perchées Deux lignes sont tracées au sol. Les élèves sont placés côte à côte sur chaque ligne et dès qu'ils entendent un signal, ils se déplacent pour prendre la place de l'autre.</p>	
Partie principale	45 à 50 min	<p>Situation 1 : Initiation à la danse</p> <p>But : Exprimer un mouvement gestuel</p> <p>Consigne : l'enseignant demande aux élèves de faire bouger le corps (danse sur place). Ensuite l'enseignant sélectionne les actions intéressantes en les numérotant (action 1 , action 2, action 3...).</p> <p>Demander aux autres élèves de reproduire ces actions</p> <p>Comportements attendus : Respecter les meneurs dans des groupes- Etre attentif au geste du meneur - Reproduire convenable les actions demandées - Effectuer les gestes avec amplitude et souplesse</p> <p>Repères : Terrain délimité</p>	

		<p>Situation 2 : danse en se déplaçant</p> <p>But : Exprimer un mouvement en déplacement</p> <p>Consigne : l'enseignant utilise les actions sélectionnées dans la situation (1) puis demande de les reproduire en se déplaçant(en avant, en arrière, de côté, main en haut, main en bas, main tendue, claquement de mains, 2 pas, 3 pas, 4 pas etc)</p> <p>Comportements attendus : : Ne pas être timide, chercher à se comprendre - Reste ensemble - Rester attentif lors de l'observation - Ne pas se précipiter</p> <p>Repères : cour de l'école et terrain délimité</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<p>Rappeler et noter les actions à retenir</p>		
<p>BILAN :</p>				
<p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>				

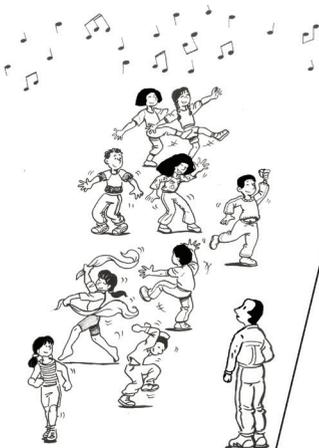
EXPRESSION CORPORELLE

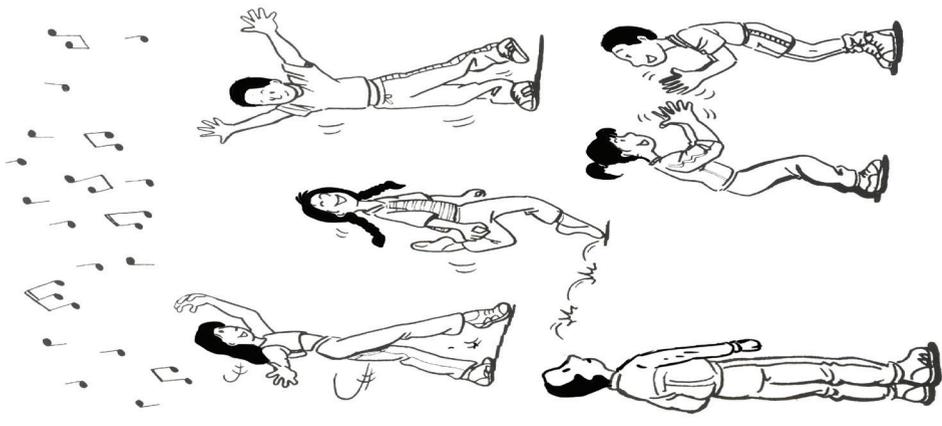
FICHE N° 10

1^{ère} ANNEE

Objectif de la compétence 3 : Produire ou reproduire des formes corporelles simples adaptées à un rythme sonore, un thème sonore ou une illustration donnée (personnage, animal, objet)

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :			Schémas	Observations
Etapes	Durée	Activités à réaliser		
Mise en train	5 à 7min	Echauffement : Les élèves courent dans tous les sens pendant quelques minutes sans sortir de l'aire de jeu.		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes
Partie principale	45 à 50 min	<p>Situation 1 : les deux maisons</p> <p>But : Danser dans un espace puis dans un autre</p> <p>Consigne : De préférence par groupe. Une équipe danse, l'autre l'observe. Les élèves vont danser dans la « maison des foulards » (danse afar). A l'arrêt de la musique, ils doivent s'immobiliser puis changer de maison et changer de danse (danse somalie).</p> <p>Comportements attendus : Ne pas se précipiter - Ne pas être timide - Rester attentif lors de l'observation - Rester ensemble</p> <p>Repères : Espace scène balisé et éventuellement délimité, divisé en deux : un espace foulard et un espace vide.</p>		

		<p>Situation 2 : Musique</p> <p>But : Changer sa façon de danser entre tampo et musique</p> <p>Consigne : Au début, les élèves sont immobiles et dès qu'ils entendent la musique, ils font des mouvements des jambes. Puis, en entendant le son du tambour, ils effectuent des mouvements des bras et ainsi de suite.</p> <p>Comportements attendus : Ne pas se précipiter - Ne pas être timide - Rester attentif lors de l'observation - Rester ensemble</p> <p>Repères : Espace scène balisé et éventuellement terrain délimité.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<p>Rappeler et noter les actions à retenir</p>	
<p>BILAN :</p>			
<p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>			

GRILLE D'ÉVALUATION

Critères	Totalement acquis	Acquis	En voie d'acquisition	Non acquis
Critère 1 : - Pertinence par rapport à la consigne. • Assimilation de la consigne • Respect de la tâche demandée	3 points	2 points	1 point	0 point
Critère 2 : - Utilisation de l'espace conforme à la consigne. • Usage du matériel conforme à la situation.	3 points	2 points	1 point	0 point
Critère 3 : - Qualité de la prestation • Réalisation correcte de la tâche demandée.	3 points	2 points	1 point	0 point
Critère 4 : - Participation et communication • Echange et relation avec le groupe, la classe. • Enthousiasme au travail, à l'effort. • Mise en place et rangement du matériel.	3 points	2 points	1 point	0 point

2^{ème} ANNÉE

FICHES PRATIQUES

◆ Fiche 1 :	pages 44 - 45
◆ Fiche 2 :	pages 46 - 47
◆ Fiche 3 :	pages 48 - 49
◆ Fiche 4 :	pages 50 - 51
◆ Fiche 5 :	pages 52 - 53
◆ Fiche 6 :	pages 54 - 55
◆ Fiche 7 :	pages 56 - 57
◆ Fiche 8 :	pages 58 - 59
◆ Fiche 9 :	pages 60 - 61
◆ Fiche 10 :	pages 62 - 63
◆ Fiche 11 :	pages 64 - 65
◆ Fiche 12 :	pages 66 - 67

Recommandations

Les fiches élaborées dans ce guide traitent et respectent les thèmes retenus en 2^{ème} année, conformément au curriculum en vigueur. Pour mener correctement les activités proposées dans ces fiches qui serviront comme de modèles.

Il est indispensable de :

- ▶ Adapter les fiches aux possibilités de chaque classe ;
- ▶ Respecter l'ordre des fiches ;
- ▶ S'inspirer des fiches modèles pour en créer des nouvelles. Pour cela, une liste de jeux et de situations de renforcement pour chacun des domaines d'actions abordés est proposée à l'enseignant de placée en annexe ;
 - ▶ Privilégier le matériel existant ou fabriqué avec les enfants (voir tableau de matériel).
 - ▶ Assurer la sécurité des élèves : ceci doit être le souci majeur de tout enseignant dans une séance d'EPS.

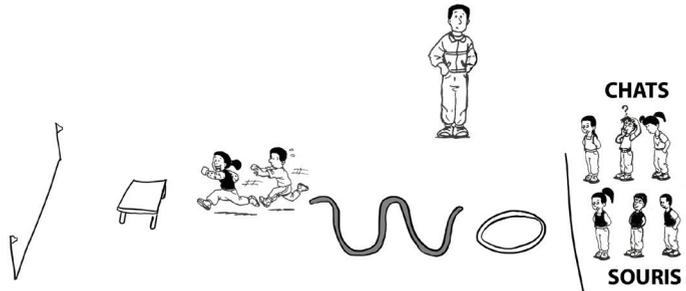
LOCOMOTION

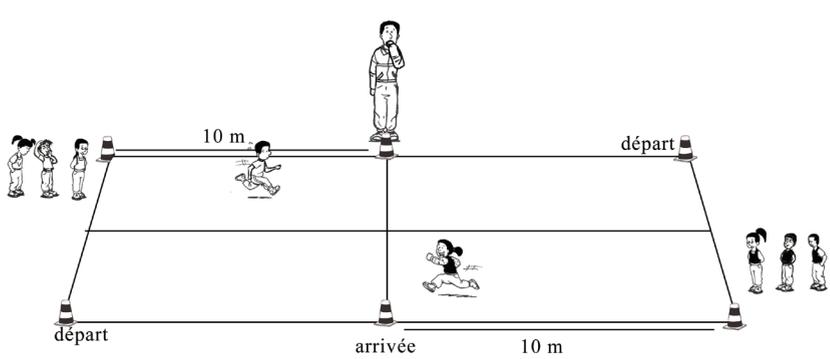
FICHE N° 1

2^{ème} ANNEE

Objectif de la compétence 1 : Se déplacer dans des directions, formes durées et intensités variées et complexe adaptées au milieu aménagé, à celle de ses partenaires et adversaires en appliquant les règles du jeu.

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :			
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Observations
Mise en train	5 à 7 min	<p>Echauffement : Marcher autour du terrain en ligne ou en colonne, Exercice respiratoire</p> <p>Situation 1 : Le chat et la souris</p> <p>But : Courir en changement de direction, de forme et de vitesse dans un milieu aménagé.</p> <p>Consigne : La classe est répartie en deux groupes, une équipe se fera appeler les souris et l'autre équipe les chats. Dans ce jeu, les élèves jouent par paire ; l'un est le chat, l'autre la souris.</p> <p>Au signal sonore, la souris se sauve en contournant les obstacles placés dans le parcours et le chat la poursuit pour la toucher avant la ligne d'arrivée. La souris non touchée apporte un point à son équipe et celle touchée perd le point. Attention, chacun doit utiliser et rester dans l'espace tracé.</p> <p>Comportements attendus : Se déplacer sans faire tomber les obstacles tout en évitant de se faire toucher par le chat.</p> <p>Repères : chaises, boîtes de conserve bouteille, cordes, bancs et terrain délimité etc.....</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variations
Partie principale	45 à 50 min		

		<p>Situation 2 : Le face à face dans un couloir</p> <p>But : Courir droit tout en maintenant sa vitesse jusqu'à la ligne d'arrivée.</p> <p>Consigne : Les élèves courent en duo face à face, chacun dans un couloir</p> <p>Une ligne de départ pour chacun et une ligne d'arrivée commune située à 10 mètres de la ligne de départ. Au signal, chaque élève démarre et cours le plus vite possible en restant dans ton couloir tout le long de la course. Il franchit la ligne d'arrivée le premier à pleine vitesse avant le coureur qui lui fait face.</p> <p>Comportements attendus : - Respecter les règles données par l'enseignant, - Finir la course en vitesse.</p> <p>Repères : 1 sifflet et 1 juge d'arrivée.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variations
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<p>Etirements et rangements du matériel.</p>	

BILAN :

NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.

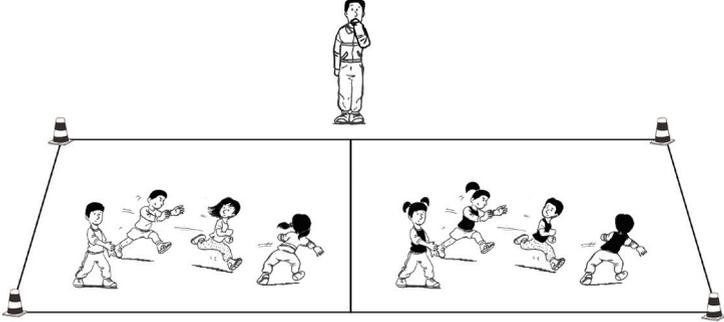
LOCOMOTION

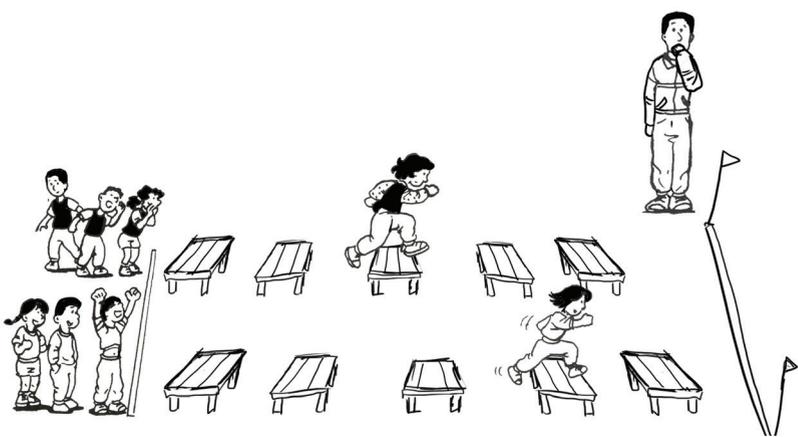
FICHE N° 2

2^{ème} ANNEE

Objectif de la compétence 1 : Se déplacer dans des directions, formes durées et intensités variées et complexe adaptées au milieu aménagé, à celle de ses partenaires et adversaires en appliquant les règles du jeu.

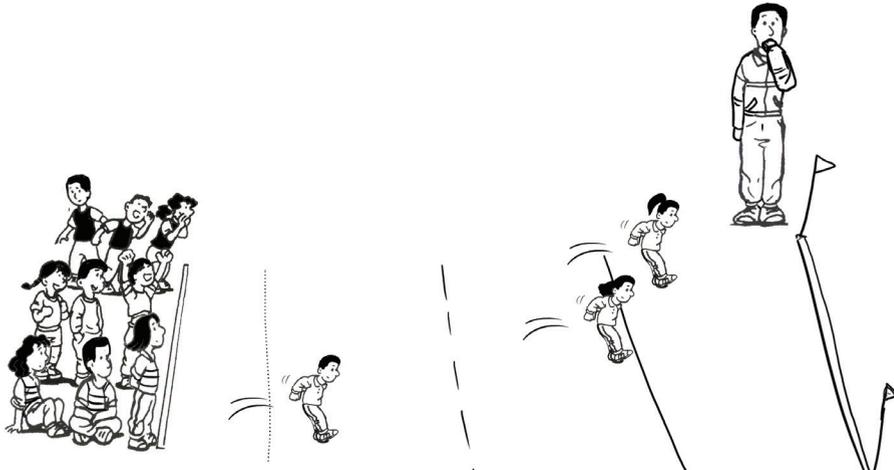
Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :			
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Observations
Mise en train	5 à 7 min	Les élèves s'éparpillent dans l'aire de jeu et se déplacent dans tous les sens sans se marcher dessus. Etirements	
Partie principale	45 à 50 min	<p>Situation 1 : Jeu du miroir</p> <p>But : Observer et suivre les déplacements d'un camarade ou d'un groupe.</p> <p>Consigne : Les élèves sont repartis en deux groupes de différents maillots. Au signal sonore, le premier marche ou court à sa guise sans sortir de son terrain et le deuxième le suit tout en restant près de lui. Ils changent de rôle toutes les deux minutes.</p> <p>Comportements attendus : Bien reproduire les mouvements faits par son camarade.</p> <p>Repères : Deux terrains larges, sifflet, traçage au sol.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation. • Prévoir des variantes

		<p>Situation 2 : Les petits guépards.</p> <p>But : Franchir des obstacles en courant aussi vite que possible</p> <p>Consigne : Les élèves sont repartis en deux groupes. Des couloirs de 20 à 25 m environ sont matérialisés au sol. Des (bancs) traits au sol sont disposés tous les 5m. Au signal de l'enseignant, les élèves doivent courir et finir le circuit le plus vite possible tout en évitant les obstacles.</p> <p>Comportements attendus : Pouvoir sauter haut pour éviter de piétiner les obstacles et finir la course en vitesse.</p> <p>Repères : Des petits bancs, sifflet.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation. • Prévoir des variantes
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<p>Répartis sur deux rangées, les élèves marchent l'un derrière l'autre. Étirements.</p>		

BILAN :

NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.

		<p>Situation 2 : Les grenouilles</p> <p>But : Sauter plus loin que les adversaires.</p> <p>Consigne : Les élèves sautent pieds joints, serrés, le plus loin possible en trois bonds. Au signal, ils commencent à faire des sauts un par un. Le premier effectue 3 sauts, le deuxième commencera à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les élèves aient sauté. Le vainqueur est l'équipe qui saute le plus loin possible gagne.</p> <p>Compportements attendus : Effectuer correctement les mouvements pour réussir les sauts.</p> <p>Repères : plots (bouteilles en plastique) et aire de jeu, terrain délimité.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation. • Prévoir des variantes
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<p>Répartir sur deux rangées, les élèves marchent l'un derrière l'autre. Etirements et ramassage du matériel.</p>		
<p>BILAN :</p>				
<p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>				

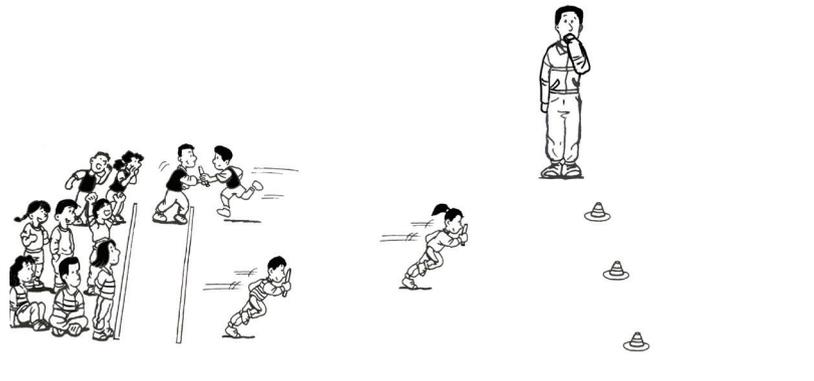
LOCOMOTION

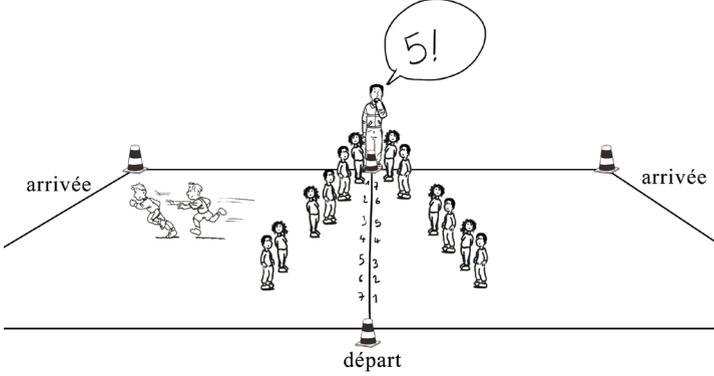
FICHE N° 4

2^{ème} ANNEE

Objectif de la compétence 4 : Se déplacer dans des directions, formes durées et intensités variées et complexe adaptées au milieu aménagé, à celle de ses partenaires et adversaires en appliquant les règles du jeu .

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :			
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Observations
Mise en train	5 à 7 min	<p>Echauffement : Les élèves s'éparpillent dans l'aire de jeu et se déplacent dans tous le sens sans se marcher dessus. Etirements.</p>	
Partie principale	45 à 50 min	<p>Situation 1 : Course de relais.</p> <p>But : Transmettre un témoin à son camarade après une course.</p> <p>Consigne : En équipe, selon l'effectif, les élèves portent différents maillots sont placés dans des couloirs. Au signal, le premier de chaque équipe part et revient tout en contournant un plot pour ainsi remettre le témoin à son camarade. L'équipe qui finit en premier, gagne.</p> <p>Comportements attendus : Eviter que le témoin tombe au sol et bien transmettre celui-ci.</p> <p>Repères : Témoin (bâton), plots (bouteilles en plastique), terrain délimité.</p>	

		<p>Situation 2 : Chameau/chamois</p> <p>But : S'échapper sans se faire toucher.</p> <p>Consigne : Chaque équipe est placée de part et d'autre d'une ligne médiane, en face à face. L'enseignant dit le numéro d'un élève qui doit s'enfuir aussitôt dans son camp sans se faire attraper jusqu'à la ligne d'arrivée. chaque élève sait à l'avance son numéro pour pouvoir attraper celui qui porte le même numéro que lui.</p> <p>Comportements attendus : Eviter de se faire attraper par son adversaire.</p> <p>Repères : traçage au sol, terrain délimité.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation. • Prévoir des variantes
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<p>Répartis sur deux rangées, les élèves marchent l'un derrière l'autre. Etirements.</p>		
<p>BILAN :</p>				
<p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>				

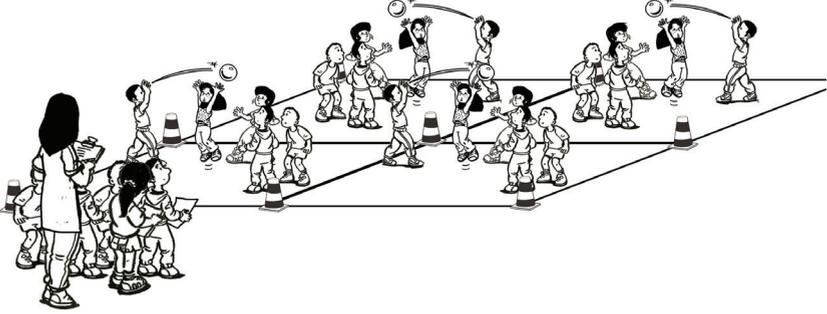
PREHENSION

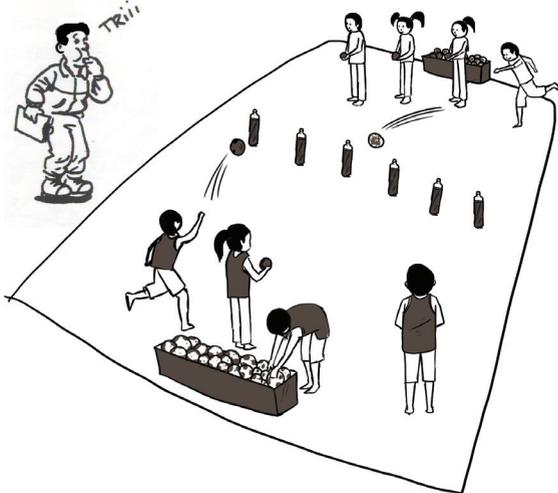
FICHE N° 5

2^{ème} ANNEE

Objectif de la compétence 1 : Lancer et rattraper des objets variés en présence d'adversaires et/ ou de partenaires, tout en étant capable de collaborer avec se pour gagner un jeu comportant des règles simples.

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :		Schémas	Observations
Etapas	Durée		
Mise en train	5 à 7 min	<p>Echauffement : Courir pendant 5 à 6 minutes autour de l'espace délimité par l'enseignant tout en faisant attention à ne pas bousculer son camarade.</p> <p>Situation 1 : Passes à 5</p> <p>But : Réaliser 5 passes consécutifs pour marquer un point malgré la présence d'un gêneur.</p> <p>Consigne : La classe est divisée en 4 groupes de 5 joueurs qui s'affrontent 4 contre 1 sur un terrain de 5 m sur 5 minimum délimité par des objets. Une des équipes fait l'arbitre avec l'enseignant. Les équipes seront réparties sur 4 terrains.</p> <p>Au signal, l'équipe qui a le ballon doit essayer de faire 5 passes de suite sans que l'autre équipe le récupère.</p> <p>Chaque fois qu'une passe est faite, l'équipe compte à haute voix (1, 2, 3, 4, 5).</p> <p>Quand une équipe arrive à 5, elle marque un point et donne le ballon à l'équipe adverse.</p> <p>Si une équipe fait sortir le ballon de l'aire de jeu, celui-ci est redonné à l'équipe adverse. Une partie dure 5 minutes ; au bout de 5 minutes, l'enseignant proclame les résultats et change les arbitres.</p> <p>Comportements attendus : Un gêneur est envoyé dans une équipe adverse pour la durée d'une manche pour intercepter le ballon du porteur en l'empêchant de faire la passe sans pour autant toucher le porteur.</p> <p>Le décompte des points revient à zéro si le ballon rebondit plus d'une fois au sol.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes
Partie principale	45 à 50 min		

	<p>Comportements attendus : Un gêneur est envoyé dans une équipe adverse pour la durée d'une manche pour intercepter le ballon du porteur en l'empêchant de faire la passe sans pour autant toucher le porteur.</p> <p>Le décompte des points revient à zéro si le ballon rebondit plus d'une fois au sol.</p> <p>Repères : Terrain délimité, ballons, plots, chasubles, chronomètre, sifflet.</p> <p>Situation 2 : Chamboule tout.</p> <p>But : Arriver à faire renvoyer plus de ballons dans le camp adverse.</p> <p>Consigne : Les joueurs des 2 équipes prennent des ballons dans leur réserve et tentent de viser les différentes cibles. Au signal, les élèves visent les cibles pour les envoyer dans le camp de leurs adversaires. Le jeu se termine soit après un temps déterminé, soit quand il n'y a plus de cible à tirer.</p> <p>Comportements attendus : Les joueurs lancent les ballons à tour de rôle. Ils comptent leurs points selon les cibles qui tombent.</p> <p>Repères : 2 élastiques, plots de taille différentes, ballons cibles (gros ou lourds) disposés sur un ou plusieurs bancs et/ou posés au sol, ballons à tirer (formes et touches différentes), terrain délimité.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire 2 tours de marche autour du terrain. - Ramasser et ranger le matériel utilisé. 		
<p>BILAN :</p> <p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>			

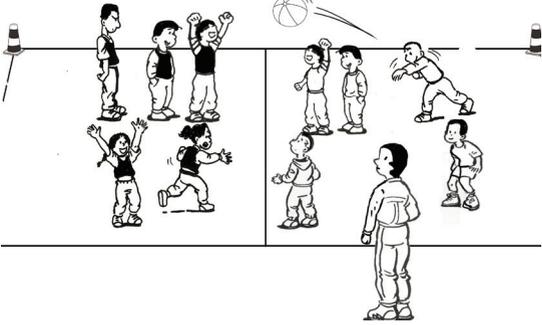
PREHENSION

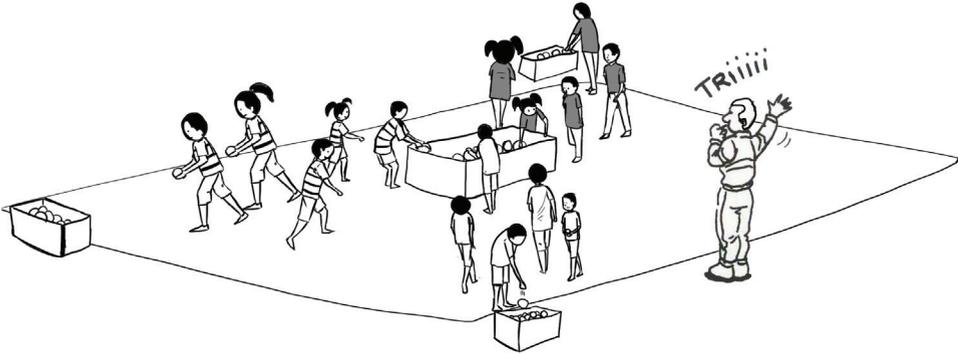
FICHE N° 6

2^{ème} ANNEE

Objectif de la compétence 2 : Lancer et rattraper des objets variés en présence d'adversaires et / ou de partenaires, tout en étant capable de collaborer avec se pour gagner un jeu comportant des règles simples.

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :			Schémas	Observations
Etapes	Durée	Activités à réaliser		
Mise en train	5 à 7 min	<p>Échauffement : Courir pendant 5 à 6 minutes autour de l'espace ou terrain délimité par l'enseignant tout en faisant attention à ne pas bousculer son camarade.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes
Partie principale	45 à 50 min	<p>Situation 1 : Ballon en l'air</p> <p>But : marquer plus des points sans faire tomber le ballon.</p> <p>Consigne : En équipe, selon l'effectif de la classe, avec des maillots, les équipes s'affrontent sur un terrain divisé en deux par une ligne tracée au sol. Chacun des élèves frappe le ballon vers le ciel pour se donner le temps de se déplacer, se placer en cercle autour du ballon et le frapper en direction des autres. Au signal, les élèves lancent le ballon en l'air et le frappent pour qu'il ne tombe pas par terre.</p> <p>La première équipe qui fait tomber son ballon perd.</p> <p>Comportements attendus : Les élèves doivent se déplacer en fonction des mouvements de la balle et agir en groupe.</p> <p>Repères : 4 ballons très légers (gonflables), terrain délimité.</p>		

	<p>Situation 2 : Le déménageur</p> <p>But : Remplir son carton le plus vite possible</p> <p>Consigne : En équipe, selon l'effectif de la classe, les élèves se placent chacun près du « carton » de son équipe.</p> <p>Au signal, à tour de rôle, ils cherchent un objet dans le carton qui se trouve en face d'eux et l'amènent dans leur carton.</p> <p>Comportements attendus : - Etre attentif aux consignes de l'enseignant. - Attendre le retour de son camarade pour commencer la course.</p> <p>Repère : Cartons ou zones identifiées (plots, cerceau...), terrain délimité.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes
<p>Retour au calme</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Faire 2 tours de marche autour du terrain. - Ramasser et ranger le matériel utilisé. 	
<p>BILAN :</p>		
<p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>		

PREHENSION

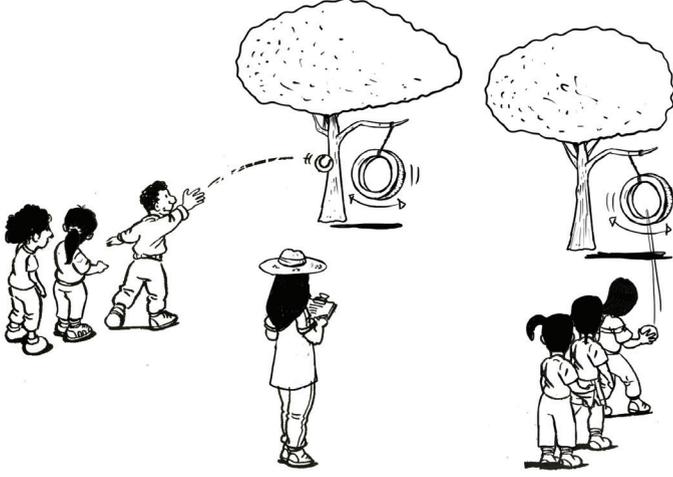
FICHE N° 7

2^{ème} ANNEE

Objectif de la compétence 3 : Lancer et attraper des objets variés en présence d'adversaires et / ou de partenaires, tout en étant capable de collaborer avec se pour gagner un jeu comportant des règles simples.

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :			
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas
Mise en train	5 à 7 min	Échauffement : Courir pendant 5 à 6 minutes autour de l'espace ou terrain délimité par l'enseignant tout en faisant attention à ne pas bousculer son camarade.	
Partie principale	45 à 50 min	<p>Situation 1 : Quilles (bouteilles remplies de sable).</p> <p>But : Tirer un ballon sur une objet.</p> <p>Consigne : Disposer les cibles au préalable en forme carrée. Placer les élèves en face des cibles pour faire tomber le plus d'objets possible. Chaque élève a droit à 3 ballons pour faire tomber le maximum d'objets en utilisant le pied.</p> <p>Comportements attendus : Tirer avec l'intérieur du pied.</p> <p>Repères : 3 ballons, 10 Quilles (bouteilles en plastique remplies de sable), terrain délimité.</p>	

		<p>Situation 2 : Lancer sur une cible en mouvement</p> <p>But : Atteindre la cible.</p> <p>Consigne : Les élèves sont répartis en 3 groupes et en rang l'un derrière l'autre. Au signal, chaque élève lancera un objet sur la cible en mouvement suspendue à l'arbre à l'aide d'une corde.</p> <p>Comportements attendus : Bien se positionner pour atteindre la cible.</p> <p>Repères : : Une roue, une corde, des balles, des bouteilles en plastique.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation. • Prévoir des variantes
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Faire 2 tours de marche autour du terrain. - Ramasser et ranger le matériel utilisé. 		
<p>BILAN :</p>				
<p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>				

PREHENSION

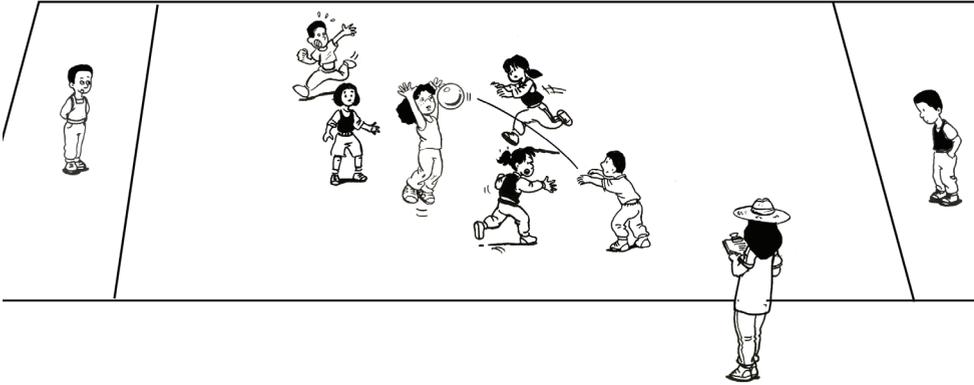
FICHE N° 8

2^{ème} ANNEE

Objectif de la compétence 4 : Lancer et rattraper des objets variés en présence d'adversaires et / ou de partenaires, tout en étant capable de collaborer avec se pour gagner un jeu comportant des règles simples.

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :			Schémas	Observations
Etapes	Durée	Activités à réaliser		
Mise en train	5 à 7 min	<p>Echauffement : Courir pendant 5 à 6 minutes autour de l'espace fait par l'enseignant ou du terrain tout en évitant de bousculer son camarade.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes (transporter le ballon avec la main, déplacer le ballon avec le pied, mettre des obstacles sur le parcours, etc).
Partie principale	45 à 50 min	<p>Situation 1 : Changer de camp</p> <p>But : Rejoindre le camp adverse.</p> <p>Consigne : Les équipes sont placées de part et d'autre du terrain ; et au signal de l'enseignant, les élèves conduisent les ballons dans le camp adverse au temps imparti par l'enseignant. L'élève qui arrive avec le plus de ballons gagne un point.</p> <p>Comportements attendus : Bien conduire ou transporter le ballon vers le camp adverse.</p> <p>Repères : 1 ballon par élève, cerceaux, plots, chasubles, terrain délimité.</p>		

	<p>Situation 2 : La balle au capitaine.</p> <p>But : Envoyer la balle à son capitaine pour marquer un point.</p> <p>Consigne : L'équipe commence le jeu en faisant des passes à la main pour progresser vers la zone de son capitaine et lui passer la balle sans rebond, sans pénétrer dans ladite zone et marquer ainsi un point. Le capitaine quant à lui, ne sort pas de sa zone. - Si la balle est interceptée par l'autre équipe, celle-ci en prend possession. - Si le porteur du ballon ne peut plus se déplacer, il doit vite faire une passe. - On marque le point en envoyant la balle au capitaine. - On gagne en marquant plus de points que l'équipe adverse. - Si la balle est interceptée par l'autre équipe elle en prend possession et joue à l'inverse. On marque le point en envoyant la balle au capitaine. - On gagne en marquant plus de points que l'équipe adverse. - On joue à la main - Le porteur du ballon ne peut plus se déplacer et doit vite faire une passe.</p> <p>Comportements attendus : Ne pas se déplacer avec le ballon pour ne pas le perdre. Ne pas bousculer l'adversaire.</p> <p>Repères : 3 équipes avec différents maillots (2 équipes jouent et 1 fait l'arbitre), 1 ou 2 ballons, 3 zones matérialisées, terrain délimité.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire 2 tours de marche autour du terrain. - Ramasser et ranger le matériel utilisé. 		
<p>BILAN :</p> <p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>			

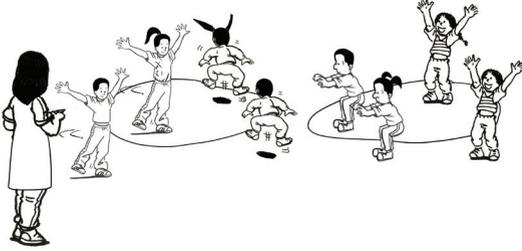
EXPRESSION CORPORELLE

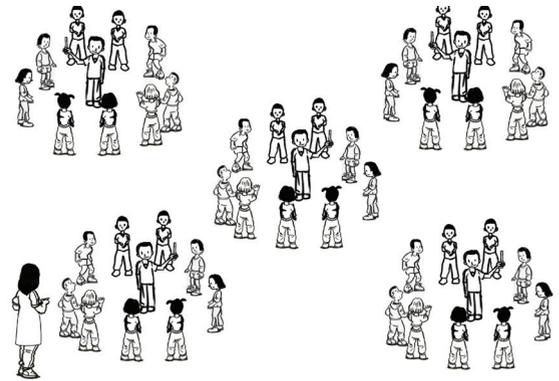
FICHE N°9

2^{ème} ANNEE

Objectif de la compétence 1 : produire ou de reproduire des formes corporelles simples adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit ou une sensation.

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :			Observations
Etapés	Durée	Activités à réaliser	Schémas
Mise en train	5 à 7 min	<p>Echauffement : Courir lentement dans le terrain. Au signal (sonore ou visuel), les élèves changent de direction.</p>	
Partie principale	45 à 50 min	<p>Situation 1 : Le déclencheur</p> <p>But : Réaliser une danse à deux à l'aide de cordelette placée au sol.</p> <p>Consigne : Un groupe d'élèves répètent une ou plusieurs actions d'un camarade avec une corde au sol. Les élèves interviennent en même temps par groupe.</p> <p>2 types d'actions à réaliser : action rapide : 1/2 tour, saut... - action lente : s'accroupir en gardant les bras tendus et se relever... Les élèves doivent répéter au moins 5 fois chaque action sur la corde.</p> <p>Comportements attendus : - Réaliser les déplacements sans dépasser la corde, - Bien utiliser les bras pour s'équilibrer, - Utiliser les appuis mains, genou, ventre, dos pour ne pas tomber, intégrer une action à deux sans rupture ni temps d'arrêt en enchaînant les mouvements correctement.</p> <p>Repères : 1 zone, cordelettes, sifflet, plots, etc.</p>	

	<p>Situation 2 : Le bâton du magicien</p> <p>But : Réaliser un mouvement en groupe en suivant l'élève debout au centre qui donne le signal par un coup de bâton au sol.</p> <p>Consigne : En équipe, selon l'effectif de la classe, les lutins sont en cercle et le magicien au centre avec un bâton. Lorsque le magicien tape au sol, les lutins obéissent au rythme du bâton.</p> <p>3 types d'actions à réaliser par le magicien : les élèves sautent sur place les bras tendus vers le haut (5 fois) - les élèves tournent sur eux-mêmes, les mains aux hanches (5 fois) - les élèves font des pas de danse à droite et des pas de danse à gauche en tapant des mains quelques minutes. - les élèves se tiennent la main et font une rotation vers la droite pendant quelques minutes - les élèves se tiennent la main et font une rotation vers la gauche quelques minutes.</p> <p>Comportements attendus : Réaliser les actions ensemble et en même temps- Etre attentifs au signal de leur camarade - Bien utiliser les bras et les jambes en équilibrer- Intégrer une action en groupe sans rupture ni temps de pause.</p> <p>Repères : assis, cloche-pied, rotation, etc. Noter les actions proposées par les élèves.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de médiation • Prévoir des variantes • Des actions au choix de l'enseignant et des élèves.
<p>Retour au calme</p> <p>BILAN :</p>	<p>5 à 7 min</p> <p>Exercices d'étirement : assis, cloche-pied, etc.</p>	
<p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>		

EXPRESSION CORPORELLE

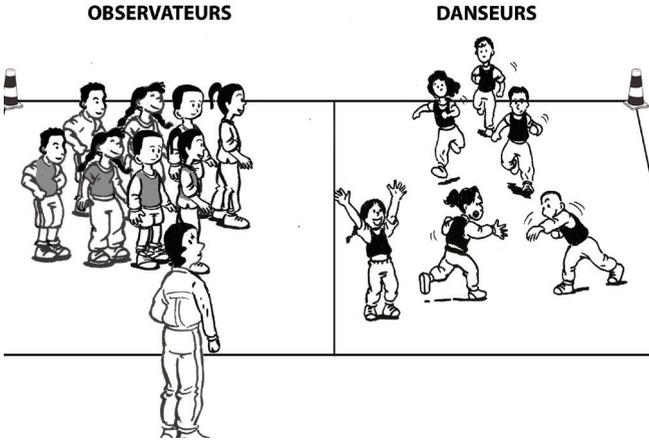
FICHE N° 10

2^{ème} ANNEE

Objectif de la compétence 2 : produire ou de reproduire des formes corporelles simples adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit ou une sensation.

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :			Schémas	Observations
Etapes	Durée	Activités à réaliser		
Mise en train	5 à 7min	Echauffement : Courir lentement dans le terrain. Au signal (sonore ou visuel), les élèves changent de direction.		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes • Des actions au choix de l'enseignant et des élèves.
Partie principale	45 à 50 min	<p>Situation 1 : Narateurs et acteurs</p> <p>But : Illustrer corporellement un récit ou une idée.</p> <p>Consigne : Les élèves sont repartis en 2 groupes qui travaillent simultanément sur deux terrains parallèles en exécutant des actions par leurs camarades. Je marche pendant un moment, je m'arrête, je mouline, j'écarte les bras tendus sur le côté, je saute, je recule, je fais bouger la hanche, je lève le genou, je fléchis la jambe...</p> <p>Compportements attendus : Etre attentif aux actions demandées par l'acteur – Exécuter convenablement ses actions</p> <p>Repère : Récit, thèmes, plots, terrain délimité, etc.</p>		

	<p>Situation 2 : Danseurs et observateurs</p> <p>But : Trouver des déplacements collectivement adaptés à un rythme sonore ou un tempo.</p> <p>Consigne : Les élèves sont repartis en 2 groupes qui travaillent simultanément sur deux terrains parallèles. Dans un premier temps, les élèves écoutent attentivement une chanson. Ensuite, ils la réalisent ensemble en se mettant par deux ou par trois. Ils se déplacent collectivement en harmonie avec le rythme de la chanson.</p> <p>Comportements attendus : Etre attentif aux actions demandées par l'acteur – Exécuter convenablement ses actions - Changement de rôle toutes les quinze minutes.</p> <p>Repères : plots, terrain délimité, chant, musique, (Terrain 1 : danseurs), (Terrain 2 : observateurs), etc.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de médiation • Prévoir des variantes • Des actions au choix de l'enseignant et des élèves.
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p> <p>Exercices d'étirements : assis, cloche-pied, rotation, etc. Noter les actions proposées par les élèves.</p>		
<p>BILAN :</p>			
<p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>			

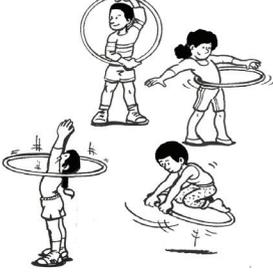
EXPRESSION CORPORELLE

FICHE N° 11

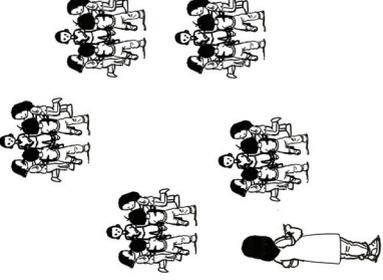
2^{ème} ANNEE

Objectif de la compétence 3 : produire ou de reproduire des formes corporelles simples adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit ou une sensation.

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :		Schémas	Observations
Etapes	Durée	Activités à réaliser	
Mise en train	5 à 7min	<p>Echauffement : Les élèves courent lentement en dispersion dans le terrain. Au signal (sonore, visuel) de l'enseignant changer de direction.</p>	
Partie principale	45 à 50min	<p>Situation 1 : Saltimbanque ou retrouver son cerceau.</p> <p>But : Réaliser un jeu seul au son d'une musique proposé par le maître.</p> <p>Consigne : La classe est répartie dans l'espace, chacun de son côté dans une zone, ayant 2 cerceaux. Au départ, ils sont dans un cerceau et ils écoutent la musique tout en imaginant des actions. Lorsque la musique reprend, ils font des mouvements : - Ils sautillent d'un cerceau à un autre les 2 pieds joints ou écartés. - Ils se déplacent en marchant en faisant rouler le cerceau autour de leurs hanches.</p> <p>Comportements attendus : - Réaliser les déplacements sans se heurter - Garder son équilibre - Etre attentif au son de la musique - Bien enchaîner les actions - Utiliser les appuis (mains, dos, pieds, jambes) pour ne pas tomber - Garder toujours les cerceaux.</p> <p>Repères : 1 zone, cerceaux, sifflet, chronomètre, plots, assiettes, chasubles terrain délimité.</p>	

- Pourcentage de réussite et d'échec.
- Proposition de remédiation
- Prévoir des variantes
- Des actions au choix de l'enseignant et des élèves.

	<p>Situation 2 : La panoplie d'actions</p> <p>But : Réaliser un jeu en groupe et en ronde en suivant le signal donné par l'enseignant.</p> <p>Consigne : En groupe, selon l'effectif de la classe. Les élèves de chaque équipe sont placés en cercle et interviennent en même temps pour effectuer ces actions gymniques. Au signal de l'enseignant :</p> <p>Les élèves sont en cercle et se tiennent la main pour réaliser l'équilibre sur un pied.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ils se tiennent la main en effectuant un lancer de jambe droit tendu en avant. -Ils font de jambes en arrière. -Ils se couchent par terre à plat ventre et se relèvent. -Ils s'accroupissent et touchent le sol d'une main en étant toujours disposés en cercle et en groupe. <p>Ces actions doivent être enchainées et il faut 4 répétitions pour chaque mouvement.</p> <p>Comportements attendus : - Bien enchainé ces actions les unes après les autres - Rester en cercle pendant ces activités – Garder l'équilibre.</p> <p>Repères : 1 zone, cerceaux, sifflet, chronomètre, plots, assiettes, chasubles terrain délimité.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de médiation • Prévoir des variantes • Des actions au choix de l'enseignant et des élèves.
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p> <p>Exercices d'étirements : assis, cloche-pied, rotation, etc. Noter les actions proposées par les élèves.</p>		
<p>BILAN : NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>			

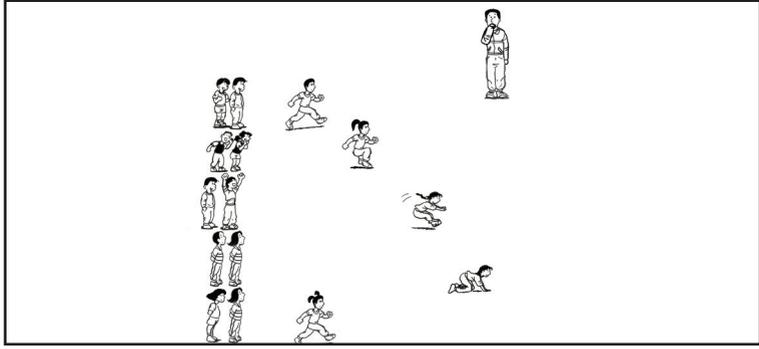
EXPRESSION CORPORELLE

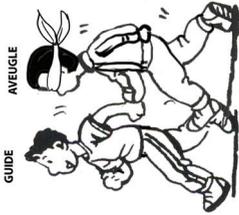
FICHE N° 12

2^{ème} ANNEE

Objectif de la compétence 4 : produire ou de reproduire des formes corporelles simples adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit, une sensation.

Durée : 1 heure

Déroulement de la séance :			Schémas	Observations
Etapes	Durée	Activités à réaliser		
Mise en train	5 à 7min	Echauffement : Courir lentement dans le terrain. Au signal (sonore ou visuel), les élèves changent de direction.		<ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes • Des actions au choix de l'enseignant et des élèves.
Partie principale	45 à 50min	<p>Situation 1 : Enchaînements collectifs des actions.</p> <p>But : Réaliser des enchaînements d'actions ensemble.</p> <p>Consigne : En groupe, selon l'effectif de la classe. Les premiers de chaque groupe exécutent des actions, les seconds les suivent, font à leur tour les mêmes actions et ainsi de suite jusqu'aux derniers. Le jeu se termine quand tous les élèves passent. Voici les actions à réaliser : Marche debout, suivie d'une marche accroupie puis d'un saut de lapin ensuite d'une marche à quatre pattes. Il faut 4 répétitions par action.</p> <p>Comportements attendus : - Bien se concentrer. - Enchaîner les actions avec souplesse - Garder une distance entre les élèves pour éviter de se heurter - Garder son équilibre.</p> <p>Repères : 1 zone, cerceaux, sifflet, chronomètre, plots, assiettes, chasubles, terrain délimité.</p>		

	<p>Situation 2 : Le guide et l'aveugle</p> <p>But : Réaliser une tâche les yeux bandés, en écoutant attentivement les instructions de son camarade.</p> <p>Consigne : Les élèves sont placés 2 à 2. Chaque élève qui a les yeux bandés, doit exécuter les actions dictées par son camarade.</p> <p>Le guide lui dit de : - Faire 5 grands pas en arrière et 5 pas en avant ; - S'arrêter et tendre les bras puis soulever une jambe de son choix, genou fléchi, joindre les pieds ensuite sauter 4 fois de suite ; - Se pencher pour toucher la pointe de ses pieds en gardant les jambes tendues ; - Marcher sur la pointe des pieds, bras tendus vers le haut. Changer de rôle.</p> <p>Comportements attendus : - Ne pas se heurter - Rester ensemble (l'aveugle et le guide).</p> <p>Repères : 1 zone, sifflet, chronomètre, plots, assiettes, chasubles, terrain délimité.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • Pourcentage de réussite et d'échec. • Proposition de remédiation • Prévoir des variantes • Des actions au choix de l'enseignant et des élèves.
<p>Retour au calme</p>	<p>Exercices d'étirements : assis, cloche-pied, etc. Noter les actions proposées par les élèves.</p>	
<p>BILAN :</p>		
<p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>		

GRILLE D'ÉVALUATION

Critères	Totalement acquis	Acquis	En voie d'acquisition	Non acquis
Critère 1 : - Pertinence par rapport à la consigne. • Assimilation de la consigne • Respect de la tâche demandée	3 points	2 points	1 point	0 point
Critère 2 : - Utilisation de l'espace conforme à la consigne. • Usage du matériel conforme à la situation.	3 points	2 points	1 point	0 point
Critère 3 : - Qualité de la prestation • Réalisation correcte de la tâche demandée.	3 points	2 points	1 point	0 point
Critère 4 : - Participation et communication • Echange et relation avec le groupe, la classe. • Enthousiasme au travail, à l'effort. • Mise en place et rangement du matériel.	3 points	2 points	1 point	0 point

ANNEXES

SÉCURITÉ ET SECOURISME EN IMAGES

MATÉRIELS DIDACTIQUES

LEXIQUE

SITUATIONS DE RENFORCEMENT

SÉCURITÉ ET SECOURISME EN IMAGES

La séance d'Éducation Physique et Sportive est par essence une séance de sécurité. Mais parfois, cette sécurité échappe à l'enseignant(e) et des accidents de toute nature peuvent survenir à tout moment. Voici quelques conseils pour dispenser l'EPS en toute sécurité.

I. Respecter les règles de sécurité

1) Nettoyer le terrain du jeu en :

- enlevant les cailloux et autres objets susceptibles de blesser les élèves.
- enlevant les bosses de façon à avoir un terrain plat et favorable à la situation de jeu.

2) Choisir des moments propices de préférence en début de matinée ou en fin d'après midi. Tenir compte également de la météorologie pour éviter le froid, le vent et la forte chaleur.

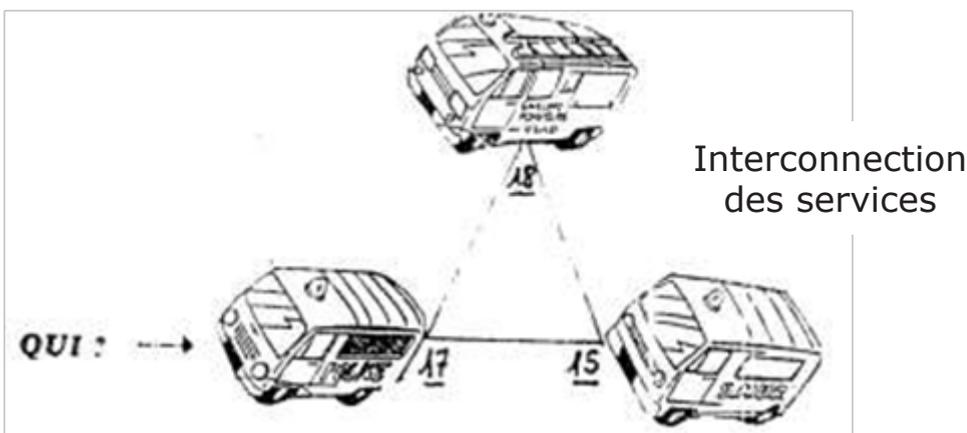
3) Choisir un matériel inoffensif et sans danger pour les élèves.

4) Respecter le rythme physique, physiologique et biologique de chaque élève. Car, chaque élève a son propre rythme, donc éviter de lui soumettre des charges qui dépassent ses limites.

II. Alerter les secours

Devant un blessé ou un accidenté, la priorité est d'alerter les secours le plus rapidement possible.

- ▶ Police secours Tél. : 17
- ▶ Pompiers Tél. : 18
- ▶ SMUR Tél. : 15



COMMENT ALERTER ?

La personne secouriste en l'occurrence, l'enseignant, doit s'exprimer avec clarté et précision pour donner le maximum de renseignements sur la situation.

- Le lieu de l'accident ;
- La nature de l'accident ;
- Le nombre et l'état apparent des victimes ;
- Souligner les circonstances particulières.

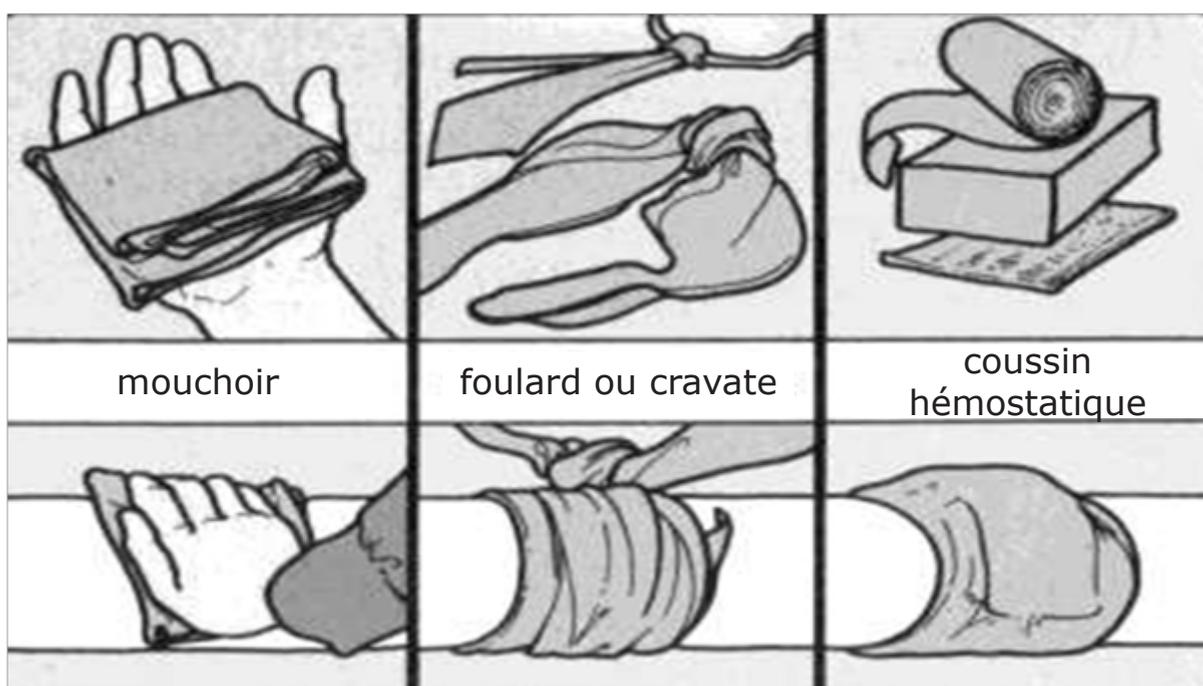
III. Les gestes d'urgence

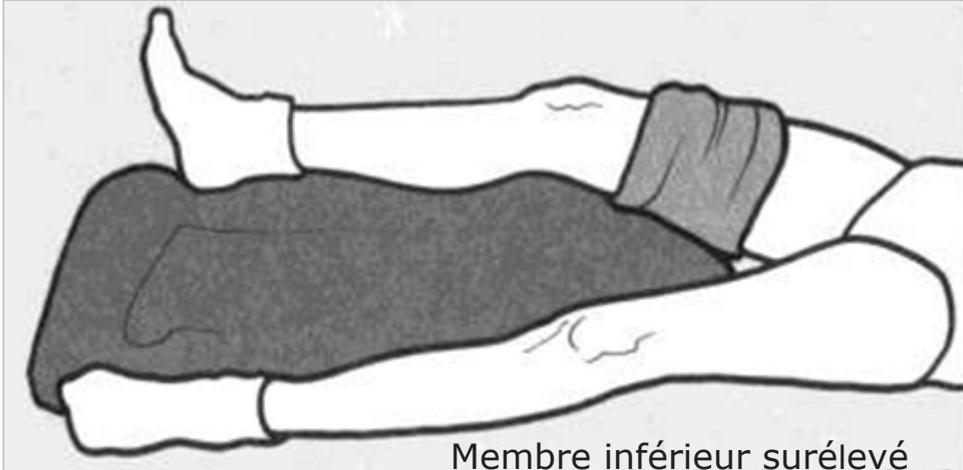
- Arrêt respiratoire : ventilation artificielle.
- Hémorragie : pression manuelle locale au point de compression.
- Fracture : immobilisation.
- Inconscient : position latérale de sécurité.
- Blessé au thorax : $\frac{1}{2}$ assis ou sur le côté haut, comme il se sent le mieux.
- Choqué : horizontal (premiers secours psychologiques).

EXEMPLE :

En cas d'hémorragie externe :

- Appuyer sur la plaie ;
- Allonge la victime ;
- Alerter les secours (police, pompier ou SMUR).



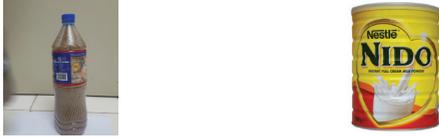


Arrêt respiratoire

Pratiquer immédiatement la ventilation artificielle par le bouche-à-bouche ou le bouche-à-nez, la tête de l'accidenté basculée en arrière avec prudence, les vêtements étant dégrafés.



Matériels didactiques en EPS

Objet	Image
Sachet en plastique rempli de sable	
Bouteille en plastique remplies de sable et boite de Nido	
Chambre à air, pneu, tuyau	
Corde , tissu , foulard	
Manche à balai, bâton et chaise	
Carton	
Ardoise	
Cailloux , sable	
Sac de riz	
Corbeille, seau, bidon jaune coupé	

SITUATIONS DE RENFORCEMENT

LOCOMOTION

Minuit dans la bergerie

- Un espace est délimité pour la bergerie et un espace pour la tanière de l'hyène.
- Les brebis se promènent et demandent l'heure à l'hyène. Lorsque l'hyène répond minuit, elles vont se réfugier dans la bergerie.
- Les brebis attrapées deviennent des hyènes.

Lions et gazelles

- Définir 2 groupes : les lions et les gazelles.
- L'enseignant(e) raconte une histoire ou énonce une liste d'animaux. Quand les gazelles entendent leur nom, elles doivent s'enfuir et atteindre le refuge avant d'être rattrapées par les lions. Changer de rôle après 5 poursuites.

La balle aux jambes

2 équipes (A/B) réparties en 2 colonnes. Au signal de l'enseignant, les 1^{ers} partent en sautant à pieds joints, un ballon serré entre les jambes. Ils contournent un plot à une distance de 10 à 15 mètres devant eux, reviennent en courant apporter le ballon aux suivants qui partent à leur tour. Si le ballon tombe, l'élève perd 1 point : il doit quitter la zone et c'est au tour de l'élève suivant.

Les sorciers

Le sorcier désigné doit toucher un autre élève parmi les élèves qui courent dans le terrain dans un temps limité. Tout élève touché par le sorcier doit s'immobiliser sur place et devient à son tour le sorcier qui doit quitter le terrain pour revenir toucher un autre élève.

Les élèves sont dispersés sur 1 grand terrain délimité par des plots.

Il est permis aux élèves fatigués de se reposer dans un refuge matérialisé ; un seul peut s'y reposer.

Quand un second élève arrive dans celui-ci, le premier doit le quitter.

L'enseignant peut augmenter le nombre de refuges (4 à 6 refuges).

Tout élève qui sort de l'espace délimité est considéré comme touché et doit s'immobiliser. Il devient ainsi sorcier. Les élèves non pris ne peuvent pas délivrer les camarades immobilisés sur place. Le nombre de sorciers peut augmenter. Il faut limiter le temps de jeu.

PRÉHENSION

La balle nommée

2 équipes en nombre égale sur chaque terrain jouent en cercle.

Debout, au centre de chaque cercle, un joueur avec la balle.

Le joueur du milieu lance sa balle en l'air et appelle en même temps un camarade en le nommant, celui-ci devra se précipiter et attraper la balle avant qu'elle ne touche le sol.

Le plus près du mur

Groupe de plusieurs enfants à 5m d'un mur disposant de différents objets à lancer. Il faut lancer les objets en essayant de toucher le mur puis lancer l'objet le plus près du mur sans le toucher.

Attention : Ne pas utiliser d'objets roulants.

La balle brûlante

Deux équipes s'affrontent sur un terrain de 10/20 mètres séparé en deux par des bancs, avec un nombre égale de ballons. Le jeu consiste à renvoyer de la main le maximum de ballons dans le camp adverse en un temps donné.

Relais passe et va

Les élèves sont placés en 2 files indiennes face à face, avec 1 ballon posé par terre au milieu de l'espace qui les sépare. En courant, l'élève doit ramasser le ballon au sol et le porter à son camarade d'en face qui, à son tour, va se déplacer en courant pour le poser au sol devant un autre camarade, et ainsi de suite pour les suivants jusqu'au dernier de chaque file.

EXPRESSION CORPORELLE

La marche

Les élèves marchent normalement dans la cour. Au signal de l'enseignant, ils marcheront de la façon que l'enseignant aura choisi.

- Vite ;
- Tout doucement ;
- En cherchant quelque chose ;
- En ayant mal au dos ;
- Comme de la colle ;
- Comme si vous étiez très musclé.

Jeu d'imitation

L'enseignant raconte une histoire dans laquelle évoluent des animaux et des personnages caractéristiques.

Exemple : Un jour, ALI est parti en brousse ; en chemin, il a rencontré une gazelle.

Les élèves, groupés autour de l'enseignant, miment la scène.

Le pêcheur

Jeu de contact et de transition

Déroulement : Tous les élèves se promènent dans la cour jusqu'à ce que l'enseignant dise « filet » ou « sardine ». Ils suivent alors les consignes suivantes :

- Pêcheur : tous les élèves se placent 2 par 2 ; une personne met le genou par terre et joue le rôle du banc, l'autre s'assoit sur le banc et joue le rôle du pêcheur.
- Filet : tous les élèves forment un grand cercle en se tenant par la main.
- Sardine : tous les élèves "se collent" sur un élève choisi par l'enseignant.

Formez la lettre

L'enseignant demande aux équipes de former soit un animal, un objet, un chiffre ou une lettre. Chacune a alors 2 minutes ou plus pour se placer et former ensemble ce qui est demandé.

LEXIQUE

Compétence : possibilité pour un élève de mobiliser un ensemble de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être pour résoudre des situations-problèmes.

Critère : Qualité que l'on attend dans la production d'un élève. Chaque critère est un regard particulier que l'enseignant porte sur une production de l'élève. C'est à partir de l'ensemble des critères qu'on attribue la note.

Curriculum : Ensemble formé par les finalités, les contenus, les compétences, les méthodes pédagogiques, les modalités d'évaluation d'un cursus de formation.

Évaluation certificative : Évaluation débouchant sur une décision d'acceptation ou de refus dans une classe supérieure, les modalités d'évaluation d'un cursus de formation.

Évaluation formative : Évaluation qui a pour but de détecter les difficultés de l'élève afin de lui venir en aide. Au contraire de l'évaluation certificative, l'évaluation formative a une fonction pédagogique.

Savoir : Contenu, connaissance. Un savoir s'exprime par un substantif.

Savoir-être : Attitude de l'élève, qui est passée dans l'habituel.

Compétence de vie : Ce sont des comportements et des attitudes que chaque individu a besoin pour être un bon citoyen.

Situation : Problème, aussi proche que possible de celui que l'on rencontre dans la vie courante, que l'élève doit pouvoir résoudre. Une situation a le niveau de complexité d'une situation de vie. Elle doit être significative pour l'élève.

Situation complexe : Situation qui, pour être résolue, fait appel à plusieurs savoir-faire.

Situation quotidienne : Situation à laquelle l'élève peut être confronté dans sa vie de tous les jours. C'est une situation qu'un élève peut rencontrer, et non une situation vécue par l'adulte.

Situation significative : Situation qui mobilise l'élève, qui le motive, qui lui donne l'envie d'apprendre. Elle peut être une situation quotidienne ou encore un défi qui intéresse l'élève et qui le motive.

OTI (Objectif Terminal d'Intégration) : Macro-compétence qui reprend les principaux acquis d'une année ou d'un cycle. L'OTI intègre l'ensemble de compétences du cycle. Il se définit également à travers une famille de situations.

Démarche pédagogique : Organisation mise en place pour atteindre les objectifs.

Equipe homogène : Equipe dans laquelle tous les acteurs sont de même niveau, de même force.

Évaluation comparative : Évaluer un élève par rapport à un autre élève, une équipe par rapport à une autre.

Evaluation sélective : Établir un classement par rapport à une échelle de valeur comparative : Établir un classement par rapport à une échelle de valeur comparative.

Explorer l'expression de sa motricité : Savoir comprendre et analyser un geste ou une action. Terme pédagogique pour inciter les élèves à effectuer un mouvement vers le haut.

Initiative d'exploration : Recherche et essai personnels des élèves pour réaliser un mouvement, pour s'adapter à une situation.

Interdisciplinarité : Certaines notions de géographie, mathématiques peuvent être étudiées ou exploitées en EPS et inversement.

Motricité : Ensemble de fonctions de relation assurées par le squelette, les muscles et le système nerveux permettant les mouvements et toutes formes de déplacement.

Percevoir : Saisir par les sens les données d'une situation problématique (ouïe, vue ou activités musicales, par exemple : adapter le geste aux facteurs musicaux).

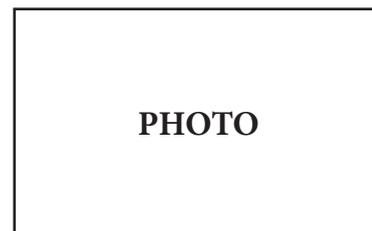
Placement : Dans un sport collectif, savoir être à la meilleure place pour être efficace au niveau du corps, il s'agit de savoir disposer les différentes parties (tête, tronc, bras, jambes) pour être efficace.

Relais : Organisation d'une compétition entre équipe dans laquelle les élèves d'une même équipe se remplacent alternativement.

Rythme cardiaque : Battements du cœur perceptibles au poignet (le pouls) ou au cœur. Il se mesure par le nombre de battements qui augmentent en fonction de l'effort demandé.

Verbes d'action : Verbes qui entraînent automatiquement une action de l'enfant : lancer, sauter, etc.

FICHE DE SUIVI DE L'ÉLÈVE



Nom :

Date de naissance :

Classe :

Profession du père ou de la mère :

AS (Extrascolaire) :

Classe	Compétence 1	Compétence 2	Compétence 3
Activités			
Notes			