

RÉPUBLIQUE DE DJIBOUTI
UNITÉ - ÉGALITÉ - PAIX

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE
ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE

GUIDE



GUIDE EPS
4^{ème} ANNÉE

NOUVEAU PROGRAMME 2021

RÉPUBLIQUE DE DJIBOUTI
Unité-Égalité-Paix

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE
4ème année

Guide de l'enseignant (e)

CONCEPTION

Mme ZEINABA MOHAMED ABDALLAH
Conseillère Pédagogique EPS M/S

Mr SAAD HASSAN ADEN
Conseiller Pédagogique EPS M/S

Mr MOHAMED MOUKHALED ABDOULAZIZ
Conseiller Pédagogique de la base

Mr FAHIM NAGUIB IBRAHIM
Professeur EPS Moyen

VALIDATION :

Mr ABDOULKADER DAHER ADEN
Inspecteur d'Éducation Physique et Sportive
IEMS

Mr DYA-ADINE GAFAR AHMED
Conseiller Pédagogique de la Base

SOUS LA DIRECTION PÉDAGOGIQUE
Mr. RAMI MOHAMED ALI
Inspecteur d'Éducation Physique et Sportive / IEMS

Maquette et mise en page : Mr IDRIS MOHAMED OSMAN

Illustrations : Mr. ABDIKANI BACHIR FOURREH

Iconographie : Mr ALI SALEM

Suivi éditorial: : Mme CHOUKRI FARAH ROBLEH



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



Avant-propos

L'Éducation 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'enseignements organisés et cohérents ;
- ◆ 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 4ème années, trois compétences ou domaines d'actions sont retenus à savoir :

- LA LOCOMOTION (course)
- LA PREHENSION (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
Les différentes théories d'apprentissages	P. 6
• Behavioriste	
• Constructivisme	
• Socio-constructivisme	
L'EPS et l' Approche Par les Compétences.....	P. 10
Vers une éducation inclusive de qualité.....	P. 12
Le projet pédagogique en EPS.....	P. 15
Le programme modulaire en EPS, le volume horaire, la démarche pédagogique préconisée, la réflexion pédagogique.....	P. 16
Le rôle de l'enseignant dans la classe, Les conseils pratique pour l'enseignant (e)	P. 17
Organisation de la classe.....	P. 18
Page photos.....	P. 20
La gestion des outils didactiques et La mise en œuvre.....	P. 21
Tableau des compétences à développer en 4 ^{ème} année (2 ^{ème} cycle).....	P. 23
Tableaux des savoirs, savoir-faire et compétence de vie (savoir être)	P. 24
Répartition annuelle de la 4 ^{ème} année.....	P. 26
Page photos des enfants sur le terrain	P. 27
Fiches pratiques de la 4 ^{ème} année + recommandations	P. 28
Grille d'évaluation	P. 60
Annexes.....	P. 61
Sécurité et secourisme en images.....	P. 62
Matériels didactiques.....	P. 65
Situations de renforcement.....	P. 66
Lexique.....	P. 70
Fiche de suivi de l'élève.....	P. 72
Référence bibliographique.....	P. 73

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 et 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 COMPETENCES DE VIE

- Savoir-être
- Investissement personnel

En effet, les compétences de vie sont des compétences acquises durant toute 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'Éducation sont utilisées tout au long de la vie professionnelle et privée des individus. Il appartient donc à l'école de faire acquérir, pour 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.

En EPS, comme pour toute discipline d'enseignement, chaque équipe, chaque enseignant est tenu de s'adapter, intégrer d'une manière ou d'une autre ces outils.

Ensuite le numérique peut améliorer la visibilité, la communication, le fonctionnement de l'équipe et, par la même, renforcer les usages pédagogiques à l'égard des élèves.

P. Mérieu a cité de cet outil un véritable moyen d'exercer l'intelligence pédagogique.

« L'École contribue au projet d'une société de l'information et de la communication pour tous en initiant, des actions pour généraliser les usages et développer les ressources numériques pour l'éducation. Elle forme les élèves à maîtriser ces outils numériques et prépare le futur citoyen à vivre dans une société dont l'environnement technologique évolue constamment » (source Eduscol).

Les différentes théories d'apprentissages

« Il s'agit ici de donner juste un petit aperçu sur les différentes théories d'apprentissages sans pour autant rentrer dans les détails » .

1. Béhaviorismes

Courant de la psychologie scientifique fondée sur l'approche comportementale des activités psychologiques et sur le principe d'économie explicative qui limite le recours à des entités ou variables intermédiaires entre l'entrée ou stimulus, et la sortie ou reprise

Application en Education :

Béhaviorismes	
<i>Le rôle de l'enseignant</i>	<i>Le rôle de l'élève</i>
<ul style="list-style-type: none">• Baliser le parcours• Indiquer les objectifs• Formuler des consignes• Guider les apprenants• Formuler les problèmes• Accompagner les apprenants• Mettre à disposition des ressources	<ul style="list-style-type: none">• Suivre les indications• Investir le travail personnel• Mobiliser les connaissances• Collaborer• Imaginer, développer• créativité
Disséminer l'information et la connaissance Donner un message clair et compréhensif	

2. Le constructivisme

Le constructivisme est basé sur quatre grands préceptes qui se résument ainsi : voir verso
- la connaissance se construit de manière active; elle s'adapte selon l'environnement ; elle se modifie selon les expériences vécues et elle a des racines dans les relations, les discussions, la société et la culture dans lesquelles l'apprenant évolue.

Et dans la classe...

Pour réussir à bien intégrer la pédagogie constructiviste dans sa classe, on doit tout d'abord faire des modifications à l'environnement où les jeunes font leurs apprentissages. Il ne faut surtout pas avoir peur de réaménager votre classe pour former des îlots de travail, car les élèves doivent pouvoir confronter leurs idées avec les autres pour développer leur pensée critique. On doit aussi donner accès à différents types de médias et de technologies pour faciliter leur recherche.

Une fois réaménagé, votre local permettra aux élèves de votre classe de prendre en main leurs apprentissages et de développer leur motivation intrinsèque. Leur désir d'apprendre doit être plus grand que votre désir de leur montrer. Quand tout est mis en place, il reste à valoriser le désir d'apprendre des jeunes. En tout temps, vous devez construire votre enseignement autour de vos élèves.

Le constructivisme est une manière de penser le savoir, une référence pour construire des modèles de l'enseignement, de l'apprentissage et des programmes d'études. Dans ce sens, c'est une philosophie.

Dans cette perspective, l'enseignement devient l'établissement et le maintien d'une langue et de moyens de communication entre le professeur et les apprenants, aussi bien qu'entre les apprenants eux-mêmes. Présenter simplement le matériel, énoncer les problèmes et recevoir des réponses n'est pas un processus de communication assez raffiné pour un apprentissage efficace.

NB: Si l'enseignant souhaite intégrer la pédagogie constructiviste dans sa pratique .

- 1) Présenter des situations d'apprentissage complexes (mais à la hauteur des capacités de vos élèves) renfermant des activités authentiques. Ne sous-estimez pas vos élèves, ils peuvent vous surprendre ;
- 2) Procurer des interactions sociales. Laissez de la place dans votre classe pour que les jeunes puissent discuter ensemble et confronter leurs idées;
- 3) Utiliser un contenu et un savoir-faire signifiants pour les élèves. Le projet ou le travail à réaliser doit avoir un sens pour eux et doit leur être utile dans leur vie, soit présente ou future, pour qu'ils s'investissent dans leurs apprentissages;
- 4) Utiliser un contenu et un savoir-faire proches de leurs acquis. Le but du constructivisme n'est pas de mettre les jeunes dans des situations où ils se sentent complètement démunis ou impuissants. Utiliser cette pédagogie pour renforcer des apprentissages qu'ils ont déjà faits ou au moins effleurés;
- 5) Les élèves doivent bénéficier d'une évaluation formative continue. Lors de la réalisation d'un projet, il est important de toujours évaluer les élèves et de cibler des faiblesses à travailler, mais aussi de féliciter les forces exploitées;
- 6) Être responsable de son apprentissage. L'élève doit bien comprendre qu'il est le seul maître de son apprentissage. S'il décide de perdre son temps, ce sera lui seul qui sera puni.
- 7) Les enseignants sont d'abord des guides et des agents qui facilitent l'apprentissage. L'enseignant doit accompagner ses élèves. Il ne faut pas leur montrer le chemin à prendre, mais les accompagner dans celui qu'ils choisissent;
- 8) Revoir des contenus et les présenter selon diverses perspectives. Ce faisant, on peut utiliser le travail des élèves et leur demander d'en parler devant la classe. Ça permettra ainsi à tout le monde de confronter leurs idées et d'avancer dans leur cheminement personnel, en plus de rendre accessible à plusieurs élèves le travail réalisé par un seul.

3. Le Socio - constructivisme

Vygotsky (1896-1934) privilégie une approche historico-culturelle de l'apprentissage. Il considère que l'enfant se développe grâce à des moyens qu'il puise dans son environnement social et grâce aux interactions sociales multiples. Il suppose le jeu de processus inter psychique qui entraîne le sujet à intérioriser ce qui a été appréhendé avec autrui. C'est une thèse différente de celle de Piaget qui privilégie le travail intrapsychique.

La construction d'un savoir bien que personnelle s'effectue dans un cadre social. Les informations sont en lien avec le milieu social, le contexte et proviennent à la fois

Tableau de synthèse

CONFLIT COGNITIF		
Définitions	Ce que fait l'élève	Rôle du professeur
<p>Il y a conflit, déséquilibre, face à de l'inconnu ...</p> <p>Il y a un problème avec mes cadres de pensée, mes représentations qui m'amènent à décider : « Je dois faire quelque chose... »</p> <p>« Il y a des choses à apprendre »</p> <p>Il y a tension entre ce que je perçois et ce que je suis- entre là où je suis et ce que je veux faire ...</p>	<p>Fait des essais pour résoudre le problème</p> <p>Recherche des réponses à la situation</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer les obstacles récurrents • Proposer des activités de réflexions à propos des représentations préalables des élèves des tâches en autonomie. • Proposer des activités qui amènent les élèves à réfléchir, à développer leur pensée critique et à faire évoluer leur représentations. • Mettre en place des séquences didactiques qui favoriseront l'établissement d'un nouveau rapport au savoir chez les apprenants et au cours desquelles la connaissances construites sont questionnées par les élèves. • Placer les élèves faces à des problèmes (situation-problème). • Placer les élèves dans une situation propre à lui créer un conflit cognitif. • Permettre aux élèves de pose leurs propres questions et de chercher leurs propres réponses • Accompagner l'apprenant des ses tentatives de recherche des solutions sans ses substituer à lui en l'aidant ainsi à construire des nouveau savoirs . • Construire des situations favorables à l'émergence des conceptions initiales des élèves et des conflits cognitifs
CONFLIT SOCIOCOGNITIF		
DÉFINITIONS	CE QUE FAIT L'ÉLÈVE	RÔLE DU PROFESSEUR
<p>Dans une situation d'interaction sociale il y a confrontation des représentations qui provoque leur modification et améliore la compétence de chacun.</p> <p>Il y a tension entre des représentations, des équilibres provisoires...</p>	<p>Echange, confronte, compare avec d'autres.</p> <p>Réalise, avec des pairs, une tâche commune pour prendre conscience qu'il y a des alternatives.</p>	<p>Organise les groupes,</p> <p>Veille au respect des contraintes,</p> <p>Reformule les consignes,</p> <p>N'apporte pas d'information</p> <p>Met à disposition des ressources,</p> <p>Choisit le mode de confrontation le plus efficace.</p>

◆ Un processus pédagogique

Apprendre, c'est élaborer soi-même ses connaissances en passant nécessairement par une phase d'interaction, voire de conflit sociocognitif avec autrui, et cela à tout âge. Cette phase déterminante des interactions cognitives est d'autant plus efficace que l'enseignant est capable d'organiser et d'animer cette situation d'échanges dans les conditions les meilleures... et que les individus en interaction développent leurs capacités à échanger à propos des stratégies utilisées par chacun pour réaliser une tâche.

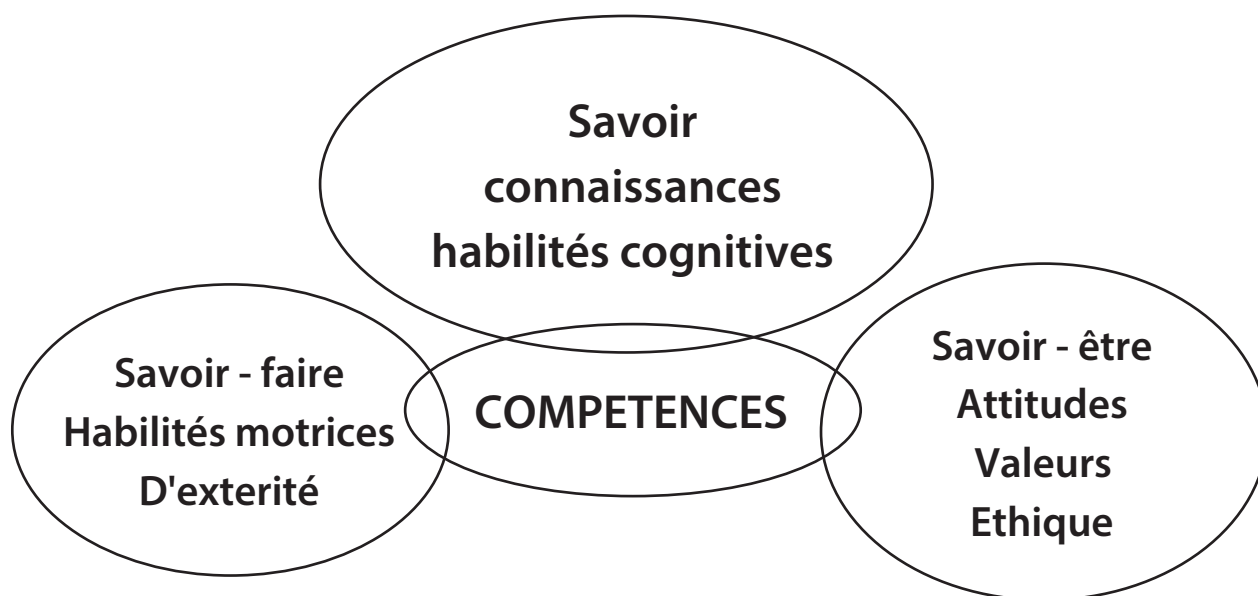
Celle-ci permet à chacun de passer d'un niveau interpersonnel à un niveau intra personnel : alors, la phase d'appropriation individuelle de la tâche, du savoir ... se réalise d'autant mieux qu'elle a dû permettre à chacun d'élaborer un langage intériorisé.

« Plus je développe mon identité, plus je contribue à l'avancée de chacun dans le groupe. Plus je sais comprendre chacun du groupe, plus je développe mon identité ».

L'EPS ET L'APPROCHE PAR LES COMPÉTENCES

1) INTRODUCTION

L'approche par compétences était l'objet de plusieurs travaux élaborés par les didacticiens tel, Philippe Perrenoud qui suppose que pour garantir la bonne pratique de cette approche dans les systèmes éducatifs il faut rénover et réécrire les programmes pour qu'il ait une cohérence entre les intentions (les objectifs) .



L'approche par compétence est une notion qui s'est développée au début des années 1990 et qui vise à construire l'enseignement sur la base de savoir-faire, évalués dans le cadre de la réalisation d'un ensemble de tâches complexes.

La République De Djibouti a décidé d'amorcer, il y a presque deux décennies, une réforme globale et progressive de son système éducatif. Cela s'est, entre autres, traduit par la recommandation d'adopter l'Approche Par les Compétences (désormais APC) dans les trois paliers de son système : le Primaire, le Moyen et le Secondaire.

2) QU'EST-CE QUE L'APPROCHE PAR LES COMPÉTENCES ?

L'APC apparait au début des années 1990. C'est une approche centrée sur l'apprenant, mais aussi et surtout sur l'activité de celui-ci et donc sur l'apprentissage (actif).

Cette approche s'inspire du mouvement de l'École Nouvelle du début du siècle précédent, s'inscrit notamment dans le courant socioconstructiviste (Boutin, 2005) et fait ainsi partie des modèles qui « attribuent à l'apprenant un rôle déterminant dans l'édification de ses compétences, de ses savoirs et de ses connaissances » (Carbonneau et Legendre, 2002).

On prône d'abandonner la logique de la transmission des connaissances encyclopédiques, par l'enseignant à un apprenant assis, au profit de celle de l'apprentissage qui s'appuie davantage sur l'activité des apprenants. On rejette aussi les fondements behavioristes de la pédagogie par objectifs (PPO) au profit du cognitivisme (Ibid.). On insiste également souvent sur l'importance de favoriser le transfert des apprentissages en dehors de l'école (Ait Djida, 2009 ; Ammouden, 2017 ; Perrenoud, 2008).

Dans la présentation du livre consacré par Perrenoud (2008) à cette approche, il est expliqué que Réussir à l'école n'est pas une fin en soi. (...).L'élève devrait être capable de mobiliser ses acquis scolaires en dehors de l'école, dans des situations diverses, complexes, imprévisibles.

Aujourd'hui, cette préoccupation s'exprime dans ce qu'on appelle assez souvent la problématique du transfert des connaissances ou de la construction de compétences.

Ces principes exigent le recours à des démarches et dispositifs didactiques, tels que les projet-élèves (Huber, 2005), qui favorisent l'interdisciplinarité, le développement des compétences de haut niveau et le transfert : l'APC implique l'apprentissage par situations-problèmes « dans le cadre d'une pédagogie du projet » et exige que les apprenants soient « actifs et engagés dans leurs apprentissages » (Perrenoud, 1995).

Nous pouvons ainsi considérer, à la suite de Beacco (2007), que l'APC constitue une passerelle entre les approches communicatives et l'approche actionnelle.

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.

Le MENFOP fait des efforts sans précédent, pour améliorer la scolarisation en milieu ordinaire des enfants en situation d'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^è 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)

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

Il est souhaitable que dans chaque région les élèves pratiquent un sport spécifique à leur milieu, tel que : la natation et la randonnée , en pleine nature .

L'intérêt d'introduction de la natation, la randonnée en pleine nature dans le programme scolaire repose sur un paradigme suivant :

La République de Djibouti étant un pays qui dispose d'une grande façade maritime, et des lieux touristiques, cette situation géographique conduit à observer sur les plages un nombre de plus en plus important d'accidents mortels, une certaine méconnaissance du paysage etc. De ce fait, il est de la responsabilité publique de trouver une solution pérenne à cette situation.

L'introduction de ces disciplines dans le programme scolaire est la solution pour faire face à cette problématique. L'apprentissage de la natation à l'école doit avoir un objectif pédagogique à savoir lutter contre la noyade dès le plus jeune âge, ainsi avec l'apprentissage de la randonnée en pleine nature permettant la découverte et l'exploration du patrimoine culturelle du pays.

Il correspondra à une meilleure maîtrise du milieu non seulement aquatique permettant de nager en toute sécurité dans un établissement de bains ou un espace surveillé (piscine, parc aquatique, plan d'eau calme à pente douce etc.), de s'orienter , de découvrir et doit être acquis de la maternelle jusqu'au lycée.

L'acquisition des connaissances et des compétences permettant l'accès au savoir-nager, s'orienter se conçoit à travers la programmation de plusieurs cycles d'activités réparties aux trois paliers du socle cités ci haut.

Cet apprentissage commence à l'école primaire et, lorsque c'est possible, dès la grande section de l'école maternelle. Il doit répondre aux enjeux fondamentaux de l'éducation à la sécurité et à la santé mais aussi favoriser l'accès aux diverses pratiques sociales, sportives et de loisirs.

◆ La natation à Tadjourah et à Obock;

Les jeux dans l'eau sont des moyens que l'enseignant peut utiliser pour :

- Donner du sens à l'enseignement des activités aquatiques.
- Permettre une grande quantité d'actions

Ces jeux ne sont pas une finalité : ce sont des moyens utilisés au service d'objectifs concernant l'immersion, les déplacements, l'équilibration et la propulsion

- Jeux avec différents matériaux, jets d'eau, toboggan etc.
- Organisation du temps dans l'eau par l'enseignant(e), en fonction du nombre d'enfants
- La séance comporte un temps de jeux dirigés et de jeux libres



◆ **La randonnée : à la découverte du paysage et du patrimoine culturel.**

- découvrir un endroit bien précis.
 - ◆ C'est une activité de déplacement dans un espace plus ou moins accidenté en pleine nature
 - ◆ Le pratiquant de l'activité devra être capable de :
 - 1- Lire le milieu dans lequel il évolue pour repérer les dangers
 - 2- Décider d'un projet de déplacement d'un endroit à un autre endroit
 - 3- S'engager dans l'action en acceptant une charge émotionnelle
 - 4- Se dépasser
 - 5- D'accepter de travailler en coopération avec autrui pour assurer sa sécurité et celle des autres.



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 :

1. 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.

2. 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.

3. 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

4 ^{ème} année	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 4^{ème} ANNEE

En 4^{ème} année le volume horaire hebdomadaire est de 1 heures par semaine.

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.

LE ROLE DE L'ENSEIGNANT DANS LA CLASSE

Le rôle de l'enseignant sera, avant tout de guider et d'évaluer les apprentissages de façon continue.

◆ D'une part l'enseignant sera un guide car son rôle sera non seulement de développer des connaissances et des savoir, mais aussi des savoir-faire (habiletés) et de compétences de vie (savoir-être) menant au développement des compétences.

L'enseignant doit être centré sur le traitement d'informations que sur l'information elle-même qui par ailleurs, évolue sans cesse. Le but de l'enseignant est d'aider l'apprenant à construire lui-même ses connaissances, de le guider dans la sélection et l'encodage de l'information essentielle à travers des expériences riches et variés.

◆ Et d'autre part il sera également un évaluateur non seulement périodiquement à des fins de régulation mais aussi quotidiennement à des fins de régulation. L'évaluation quotidienne permet de mesurer le progrès réalisés par les apprenants de connaître leurs besoins de renforcement où d'enrichissement. Elle donne également à l'enseignant des indicateurs précieux sur la pertinence de son enseignement.

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.
- ◆ avoir de l'empathie
- ◆ Il doit permettre aux élèves d'agir mais aussi les empêcher de réussir avec les seuls moyens dont ils disposent : ils doivent donc pouvoir utiliser leurs actions familières, mais en même temps être contraints de les transformer.
- ◆ Il pose le « bon » problème c'est-à-dire en « décalage optimum » avec les possibilités de l'élève (cela suppose d'avoir défini le palier adaptatif visé mais en même temps être suffisamment contraignant (règles, aménagement, critères de réussite) pour fournir la possibilité à l'élève de construire de nouveaux repères.
- ◆ L'enseignant (e) a la responsabilité de mettre « à la disposition » de l'élève des outils pour qu'il progresse. Ces outils sont des questions ciblées, des données quantitatives ou qualitatives, repères sur sa propre activité ou celle des autres. Le rôle de l'observation est déterminant.
- ◆ L'animation de la situation de pratique scolaire n'est pas évidente, l'enseignant (e) doit refréner toute intervention intempestive qui se substituerait à l'activité propre des élèves et modifierait profondément la tâche. Cependant il est déterminant qu'il intervienne pour faire évoluer la réflexion de l'élève sur son action pour pouvoir progresser.

L'ORGANISATION DE LA CLASSE

Le bon déroulement d'une séance d'EPS, nécessite une bonne organisation de l'effectif de la classe en équipe de valeur sensiblement égale, c'est-à-dire homogène entre elles en leur sein.

Pour une classe mixte, il ne faut jamais faire une équipe fille à part, il faut veiller à ce que les équipes soient mixtes.

Une seule séance suffit pour organiser la classe de façon équilibrée en tenant compte du genre, de l'effectif et de la taille.

Décisions, règles	Faiblement négociées	Fortement négociées
Plutôt fermées ou traditionnelles	Alternance réglée et imposée de cours et d'exercices	Activités classiques, dont le contenu, la durée, les consignes, le niveau d'exigence font l'objet de discussion
Plutôt ouvertes ou nouvelles	Pédagogie de projet menée par un enseignant à la fois autoritaire et charismatique	Pédagogie coopérative ou institutionnelle

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 :

Pour une bonne animation, l'enseignant doit prévoir une séance d'une heure par semaine et surtout s'adapter en fonction du lieu et matériel disponible

PRESENTATION DES TEMPS DE LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE PRECONISEE

◆ JEUX PERFORMANCES

- Mise en place des équipes.
- consigne avec démonstration.
- les élèves jouent, le maitre intervient.
- relance le jeu.

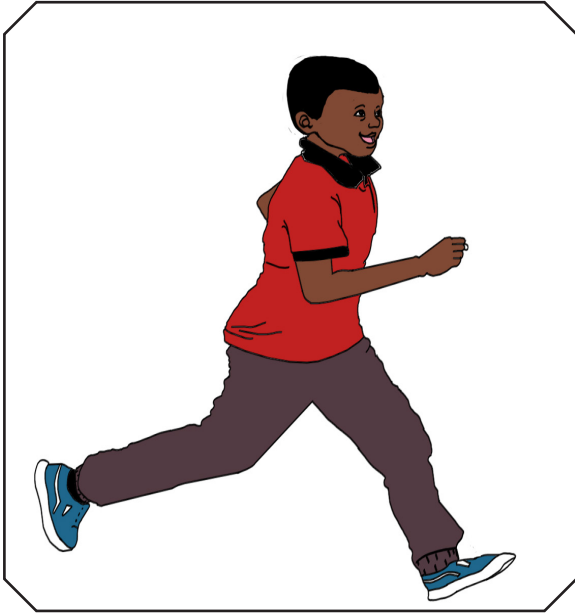
◆ JEUX PROBLEMES

- Mise en place des équipes.
- consigne sans démonstration.
- les élèves jouent le maitre intervient. .
- relance le jeu.

◆ 3 TYPES DE JEU

Types de jeu	<p>Jeux performances Activités physiques dont le but et les moyens de l'atteindre sont connus. L'apprenant exécute avec beaucoup d'attention, de rapidité ou de force pour réaliser des performances. Ex : jeux de foulards ,...</p>	<p>Jeux problèmes Activités physiques dont seul le but est connu. Les moyens de l'atteindre font l'objet de réflexion et d'imagination de la part de l'apprenant. Ex : jeux de poursuites,...</p>
Démarche pédagogique	<p>Mise en place de la situation.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consigne ou Explication du jeu (nom, but, règle minimale) • Démonstration faite par quelques apprenants • Jeu d'ensemble : les apprenants jouent et le maître observe. • Entretien maître et élève (objectivation et remédiation) 	<p>Jeux problèmes Activités physiques dont seul le but est connu. Les moyens de l'atteindre font l'objet de réflexion et d'imagination de la part de l'apprenant. Ex : ballon prisonnier,...</p>
Rôle du Maître	<ul style="list-style-type: none"> - Expliquer le jeu et donner ses règles minimales. - Faire faire la démonstration quand le jeu l'exige. - Veillez à la sécurité. - Intervenir pour introduire de nouvelles règles, trancher les litiges, arbitrés... - Faire évoluer le jeu 	

PAGE PHOTOS



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 DIFFERENTS OUTILS DIDACTIQUES

1. Fiches de séance : Ce sont des outils qui permettent d'envisager de façon détaillée , les différentes progressions des séances d'apprentissage.

Les activités ludiques sont fondamentales chez l'enfant. Elles répondent à un véritable besoin de celui-ci : besoin d'éprouver ses forces, ses capacités de compréhension et d'exécution, sa volonté... Elles se pratiquent exclusivement dans les petites classes.

Dans leur enseignement à l'école primaire, elles se composent des séances de manipulation et des séances jeux. Elles constituent en outre des séances qui s'harmonisent pleinement et aisément avec la réalité infantile et qui se manifestent par des acquisitions actives.

Cette action éducative visera à enrichir et à diversifier le champ d'expérience de l'enfant par la création et l'élargissement de sa motricité.

La structure d'une séance, c'est l'ensemble des étapes à suivre pour le bon déroulement d'une séance. Elle est composée de quatre (4) parties :

◆ PRESENTATION

Elle comporte deux sous rubriques :

- ◆ Prise en main
- ◆ Mise en situation

◆ DEVELOPPEMENT

- ◆ La mise en place des équipes
- ◆ Identification du principe et des règles du jeu
 - ◆ Pratique dirigée
 - ◆ Objectivation
 - ◆ Prise en main
 - ◆ Mise en situation

◆ APPLICATION

- ◆ Organisation d'une mini-compétition
- ◆ Déroulement de la mini-compétition

◆ RETOUR AU CALME

- ◆ Rassemblement des élèves
- ◆ Ramassage du matériel
 - ◆ Bilan de la séance
 - ◆ Classement
- ◆ Retour en classe en silence

Etape	Amener l'apprenant à réaliser des actions motrices possibles avec l'objet. (Découverte d'actions motrices)	Amener l'apprenant à réaliser, avec l'objet, une action motrice de différentes manières et à les verbaliser (Découverte de différentes manières une action motrice selon des axes de recherche) NB: Au plus 2 axes de recherche par séance
Démarche pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> • Mise en situation ou la consigne (action du maître) • Phase de recherche des apprenants • Phase du choix de l'action par le maître et sa verbalisation (apprenants) • Phase d'imitation collective (apprenants) 	
Stratégie pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> - Faire jouer toute la classe en même temps est l'idéal. - Faire jouer la moitié de la classe l'une après l'autre quand le matériel utilisé est en nombre insuffisant ou quand l'espace (terrain) paraît réduit. 	

2. Critères d'évaluations : 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. (voir annexe)

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 COMPETENCES À DÉVELOPPER EN 4^{ème} ANNEE (2ème cycle)

Années Compétences	4 ^{ème} année
Locomotion	Dans une situation significative l'enfant doit parcourir une distance donnée et mobiliser ses connaissances personnelles.
Préhension	Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable de lancer loin un poids dans un espace aménagé.
Expression corporelle et artistique	De produire certains éléments gymniques et acrobatiques : représentation des certaines figures (acrosport) adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit, une sensation

Tableau des savoirs, savoir-faire et compétences de vie

4^{ème} année

Compétence 1: Dans une situation significative l'enfant doit parcourir une distance donnée et mobiliser ses connaissances personnelles

Savoirs	Savoir-faire	Compétences de vie (Savoir-être)
<p>Une position :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Devant • Derrière • A gauche • A droite <ul style="list-style-type: none"> • 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, ... <ul style="list-style-type: none"> • 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. <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • être créatif . • Respect autrui (Ampathie)

TICE : Savoir utiliser la tablette pour (Mobiliser des outils numériques) :

- ◆ Pour apprendre,
- ◆ Pour échanger,
- ◆ Pour communiquer

Compétence 2 : Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable de lancer loin un poids dans un espace aménagé.

Savoir	Savoir-faire	Compétences de vie (Savoir-être)
<p>Une direction , une distance , une hauteur .</p> <p>Espace d'évolution : formes , limites .</p> <p>Cible : fixes ou mauvais .</p> <p>Forme , taille et poids des objets</p> <p>Vocabulaire adapté.</p> <ul style="list-style-type: none"> • lancer loin; • lancer haut ; • lancer fort atteindre une cible ; • bien viser; • réceptionner un objet au vol. 	<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 <ul style="list-style-type: none"> ◆ Etre créatif ◆ Respect d'autrui (Ampathie). ◆ Mobiliser des connaissances.

TICE : Savoir utiliser la tablette pour (Mobiliser des outils numériques) :

- ◆ Pour apprendre,
- ◆ Pour échanger,
- ◆ Pour communiquer

Compétence 3: De produire certains éléments gymniques et acrobatiques : représentation des certaines figures (acrosport) adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit, une sensation

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 <p>• Initiation aux différentes danses traditionnelles</p>	<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. <ul style="list-style-type: none"> • Coordination. • Créativité et motivation • Respect des règles et sécurité <ul style="list-style-type: none"> • Etre créatif • Respect d'autrui (Ampathie). • Mobiliser des connaissances.

TICE : Savoir utiliser la tablette pour (Mobiliser des outils numériques) :

- ◆ Pour apprendre,
- ◆ Pour échanger,
- ◆ Pour communiquer

Répartition annuelle 4ème année

Thème et domaine d'action	Compétences	Semaines	Objectifs spécifiques Situations d'apprentissage
Locomotion : Se déplacer	Dans une situation significative l'enfant doit parcourir une distance donnée et mobiliser ses connaissances personnelles	Semaine 1 à semaine 10	De la fiche 1 à la fiche 5
Préhension : Lancer/attraper	Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable de lancer loin un poids dans un espace aménagé.	Semaine 11 à semaine 20	De la fiche 6 à la fiche 10
Expression corporelle	De produire certains éléments gymniques et acrobatiques : représentation des certaines figures (acrospport) adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit, une sensation	Semaine 21 à semaine 31	De la fiche 11 à la fiche 15

Critères d'évaluations

Compétence	Pertinence par rapport à la consigne (3 pts)
Compétence	Participation et communication(3 pts)
Compétence	Qualité de la prestation (3 pts)
Compétence	Utilisation de l'espace et du matériel (1 pt)

PAGE PHOTOS DES ENFANTS SUR LE TERRAIN



FICHES PRATIQUES 4ème année

◆ Fiche 1 :	page 30 et page 31
◆ Fiche 2 :	page 32 et page 33
◆ Fiche 3 :	page 34 et page 35
◆ Fiche 4 :	page 36 et page 37
◆ Fiche 5 :	page 38 et page 39
◆ Fiche 6 :	page 40 et page 41
◆ Fiche 7 :	page 42 et page 43
◆ Fiche 8 :	page 44 et page 45
◆ Fiche 9 :	page 46 et page 47
◆ Fiche 10 :	page 48 et page 49
◆ Fiche 11 :	page 50 et page 51
◆ Fiche 12 :	page 52 et page 53
◆ Fiche 13 :	page 54 et page 55
◆ Fiche 14 :	page 56 et page 57
◆ Fiche 15 :	page 58 et page 59

Recommandations

◆ Les fiches élaborées dans ce guide traitent et respectent les thèmes retenus en 4ème année, conformément au curriculum en vigueur afin de bien mener les activités proposées dans ces fiches et Il servira comme modèle.

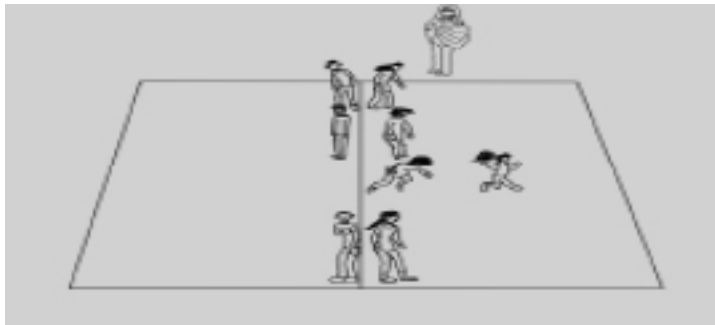
Il est indispensable :

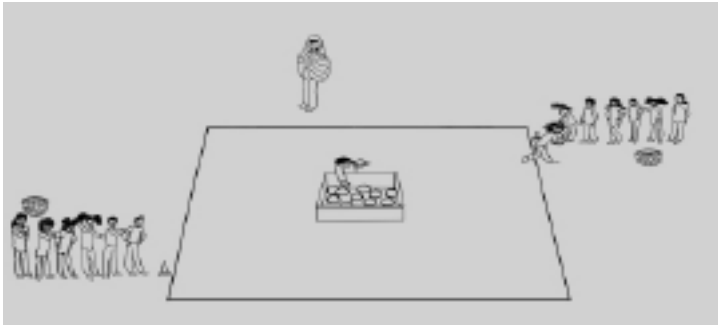
- D'adapter les fiches aux possibilités de chaque classe ;
- De respecter l'ordre des fiches ,
- De s'inspirer des fiches modèles pour créer les vôtres. Pour cela, une liste de jeux et des situations de renforcement pour chacun des domaines d'actions abordés sont proposées à l'enseignant en annexe ;
- De privilégier le matériel existant ou fabriqué avec les enfants (voir tableau de matériel);
- D'assurer la sécurité des élèves : ceci doit être le souci majeur de tout enseignant dans une séance d'EPS .

FICHES PRATIQUES PEDAGOGIQUES

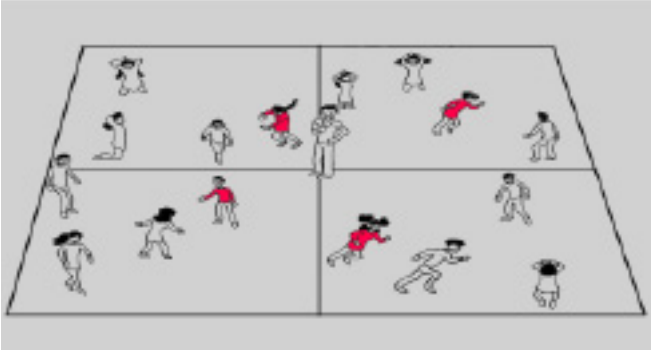
LOCOMOTION (C1) : Dans une situation significative l'enfant doit parcourir une distance donnée et mobiliser ses connaissances personnelles.

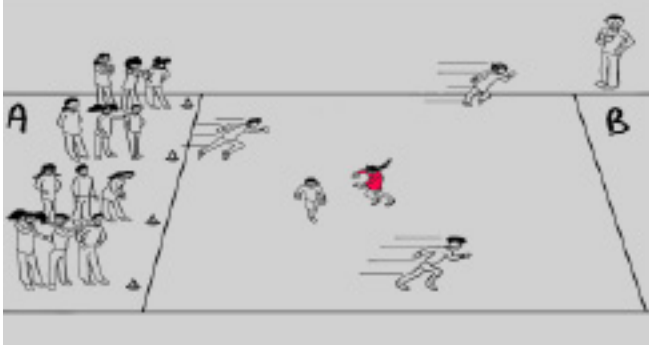
Savoir :		Savoir faire :	Compétence de vie :	
Déroutement de la séance :				
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation
Mise en train	5 à 7 min	Les enfants trottinent les uns derrière les autres par équipe pour un réveil cardio-vasculaire Faire des exercices d'assouplissement (articulations)		Sous forme ludique
Partie principale	45 à 50 min (22 à 25 min par situation)	<p>Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'élève</p> <p>Situation 1 : LES CHEVRES ET LES BOUCS</p> <p>But : Réaliser en groupe un jeu dans lequel les enfants devront courir vite sur une distance choisie au préalable et sous forme de course poursuite.</p> <p>Consigne : « Je vais vous raconter une histoire avec des noms de personnes. L'équipe qui entend son nom doit courir et atteindre son refuge avant d'être rattrapé et toucher par l'autre équipe. »</p> <p>Dispositif : Les élèves sont par deux, l'équipe chèvres devant et l'équipe boucs derrière dos à dos de 2 mètres. Chacune des équipes a un refuge quelle devra atteindre sans être touchée. Chaque personne ayant atteint son refuge sans se faire toucher comptabilisera un point pour son équipe. Essayer d'Inverser les rôles après chaque passage.</p> <p>Variantes : - Modifier la position de départ (de profil). - Modifier les distances à parcourir (20m, 30m, 40 m) - Modifier la distance entre les coureurs au départ</p> <p>Comportements attendus : - être concentré, réagir à un signal sonore et être à l'écoute de l'enseignant, courir vite et droit, avoir en point de mire son adversaire</p> <p>Repères : Terrain délimité, plots ou chaux pour délimiter les différentes zones (1 couleur par équipe)</p>	<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation. 	



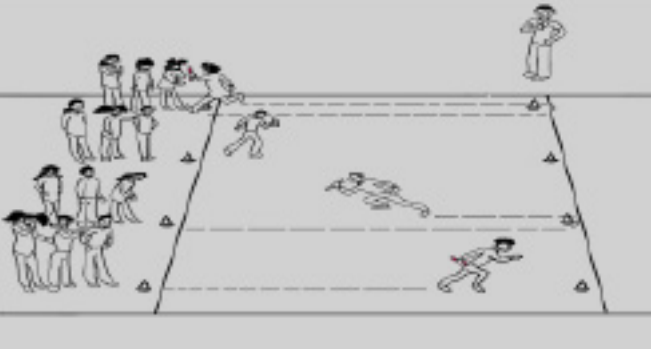
		<p>Situation 2 : La chasse aux trésors</p> <p>But : Courir rapidement jusqu'à la caisse et récupérer un objet préalablement listé (par ordre) et le ramener sur son île avant son adversaire et le mettre dans une caisse.</p> <p>Consigne : Au signal, vous devez ramener dans l'ordre les objets dessinés sur votre carte aux trésors qui restera, sur votre île et mis dans un coffre.</p> <p>Chaque élève du groupe doit ramener un objet du trésor. Et un nombre de minutes limité est octroyé pour cette mission .</p> <p>2 à 4 groupes identifiés par la couleur du maillot ou foulard.</p> <p>Chaque groupe dispose d'une liste sur laquelle est mentionnée des objets à récolter dans l'ordre.</p> <p>Des objets divers sont disposés dans des cartons dans la cour de l'école (les objets ne sont pas visibles), à égale distance des différentes équipes.</p> <p>En respectant la feuille de route de son groupe, chaque élève doit ramener sur son lieu de départ (île) un objet demandé et le mettre dans un autre carton se trouvant dans notre camp et ceci avant l'équipe adverse .Comportements attendus : - Courir vite, choix rapide de l'objet.</p> <p>Variantes : - Varier les distances entre la zone de départ et les cartons. - Varier le nombre d'objets à ramener .</p> <p>Repères : Balisage du terrain (plots ou chaux),</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation.
<p>Retour au calme</p>	<p>5à7min</p>	<p>Course légère en trottinant Faire des étirements Annonce des résultats et faire le bilan</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>		

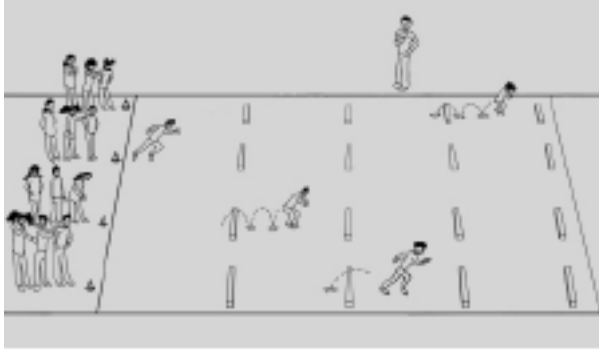
LOCOMOTION (C1) : Dans une situation significative l'enfant doit parcourir une distance donnée et mobiliser ses connaissances personnelles.

Savoir :		Savoir faire :		Compétence de vie :	
Déroutement de la séance :					
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation	
Mise en train	5 à 7 min	Faire l'appel Donner des consignes <u>Faire un échauffement</u> : les élèves sont dispatchés dans le terrain trottines, font des allers et des retours dans tous le sens sans se basculer et se marcher dessus. Faire un assouplissement		Sous forme ludique	
Partie principale	45 à 50 min (22 à 25 min par situation)	<p>Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant(e) ou l'élève</p> <p>Situation 1 : Les sorciers et les statues</p> <p>But : Pour les sorciers : éliminer tous les joueurs adverses Pour les autres joueurs : résister jusqu' à la fin sans être touché.</p> <p>Consigne : On désigne 2 sorciers dans chaque équipe. Les sorciers doivent dans un temps donné, toucher un maximum des joueurs qui deviennent alors statues (mains sur la tête, jambes écartées) et s'immobilisent là ou ils ont été touchés. Un joueur non touché peut délivrer une statue en passant entre ses jambes.</p> <p>Variantes : Un joueur délivré 2 fois rejoint l'équipe de sorciers A la fin du temps, on compte le nombre de statue (1 point par statue). Les sorciers gagnant sont ceux qui marquent le plus de points avant la fin du jeu.</p> <p>Comportements attendus : - La statue ne doit pas bouger avant sa libération et doit rester à sa place . Repères : Terrain délimité, plots, foulard de couleur (une couleur pour les joueurs et une couleur pour les sorciers)</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation. 	

		<p>Situation 2 : Le chagal</p> <p>But : Traverser l'espace d'un camp A au camp B et vice versa sans se faire toucher par le chagal.</p> <p>Consigne : Les joueurs sont tous dans un camp et le chagal est au centre. Lorsque le chagal crie (sortez) les joueurs sortent obligatoirement du camp A et traversent l'espace jusqu'au camp B en attendant le nouveau signal du chagal pour traverser dans l'autre sens. Chaque joueur touché devient chagal. Le dernier joueur libre a gagné.</p> <p>Comportements attendus : - Le chagal peut toucher n'importe quel joueur quand il est en dehors des camps. Les joueurs ne peuvent pas revenir dans les camps qu'ils ont quittés. Etre attentif au signal et ne pas se bousculer. Eviter de sortir du terrain délimité.</p> <p>Repères : Espace rectangulaire délimité par des plots ou autres.</p>		<p>Exemple :</p> <p>Prévoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions <ul style="list-style-type: none"> ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation.
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<p>Exercices d'étirements :</p> <ul style="list-style-type: none"> Annoncer les résultats Encourager les meilleurs Ramasser les matériels Faire le bilan de la séance. 		
<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 (C1) : Dans une situation significative l'enfant doit parcourir une distance donnée et mobiliser ses connaissances personnelles.

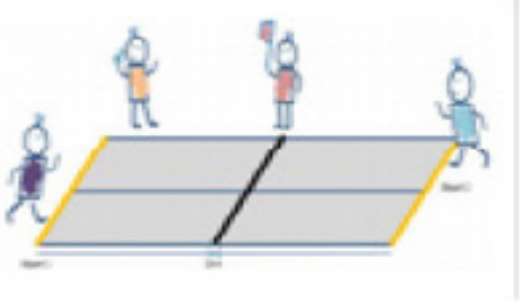
Savoir :		Savoir faire :		Compétence de vie:	
Déroulement de la séance :					
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation	
Mise en train	5 à 7 min	Faire l'appel Donner des consignes Faire un échauffement : les élèves sont dispatchés dans le terrain, ils trottinent, font des allers et des retours dans tous les sens sans se bousculer. Faire des assouplissements .		Sous forme ludique	
Partie principale	45 à 50 min (22 à 25 min par situation)	<p>Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant(e) ou l'élève</p> <p>Situation 1 : Course relais</p> <p>But : Gagner la course sans perdre le témoin</p> <p>Consigne : La classe est divisée en quatre équipes et devant chaque équipe sont placés des plots à une distance de 20 m. Au signal du maître le premier élève de chaque équipe avec un témoin (bâton ou règle), court, contourne le plot et reviens en course pour passer le témoin au deuxième et ainsi de suite jusqu'au dernier.</p> <p>Variante : position assis, dot tourné...</p> <p>Comportements attendus : Les élèves doivent attendre à leurs places le retour de l'autre sans bouger. Ils ne doivent pas perdre le témoin. Ils doivent bien contourner les plots. Etre attentif au signal et ne pas se bousculer. Eviter de sortir du terrain délimité.</p> <p>Repères : Terrain délimité, plots, témoins (bâton, chiffon, règle ...)</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation. 	

		<p>Situation 2 : les petits lapins</p> <p>But : Courir le plus loin que les adversaires.</p> <p>Tache : La classe est divisée en quatre équipes. Devant chaque équipe est tracée un couloir et des bancs sont placés tous les cinq mètres. Au signal du maître les élèves courent jusqu'au premier banc, sautent par dessus pieds joints jusqu'au deuxième banc et finissent le parcours en plein vitesse jusqu'au dernier banc et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les élèves passent. L'équipe gagnante est celle qui finit la première.</p> <p>Consigne : Etre attentif au signal, respecter les couloirs.</p> <p>Eviter de sortir du terrain délimité, courir droit effectuer correctement les mouvements pour réussir les sauts.</p> <p>Repères : plots (bouteilles en plastiques) et aire de jeu, bancs (corde)</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation.
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<p>Exercices d'étirements :</p> <ul style="list-style-type: none"> Annoncer les résultats Encourager les meilleurs Ramasser les matériels Faire le bilan de la séance 		
<p>Bilan :</p>				

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

LOCOMOTION (C1) : Dans une situation significative l'enfant doit parcourir une distance donnée et mobiliser ses connaissances personnelles.

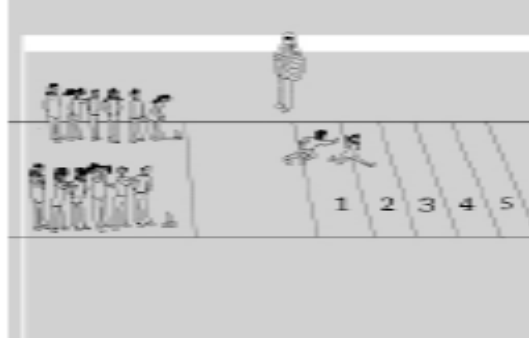
Savoir :		Savoir faire :		Compétence de vie:	
Déroutement de la séance :					
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation	
Mise en train	5 à 7 min	Faire l'appel Donner des consignes Faire un échauffement : les élèves sont dispatchés dans le terrain, ils trottinent, font des allers et des retours dans tous les sens sans se bousculer. Faire des assouplissements sous formes ludiques		Sous forme ludique	
Partie principale	45 à 50 min (22 à 25 min par situation)	<p><u>Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant(e) ou l'élève</u></p> <p>Situation 1 : Les lions et les gazelles</p> <p>But : Le lion doit rattraper la gazelle avant la ligne d'arrivée.</p> <p>Consigne : Lion et gazelle au signal sonore, courent le plus vite possible, le lion doit rattraper la gazelle avant la ligne d'arrivée.</p> <p>Comportements attendus : Altitude des coureurs au départ, prêt à réagir au signal, « bondir comme un chat ».</p> <p>Repères : Elèves répartis en 2 lignes : une ligne de gazelles située devant les lions.</p> <p>Ligne d'arrivée située à 20 mètres de la ligne des lions.</p> <p>Matériels ; 1 sifflet et des juges d'arrivée, feuille numérotées.</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation. 	

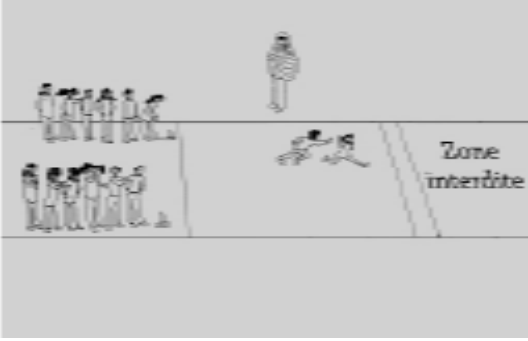
		<p>Situation 2 : Le face à face dans un couloir</p> <p>But : Courir droit dans son couloir et maintenir une altitude tonique tout au long de la course.</p> <p>Consigne : Au signal, démarrer et courir le plus vite possible en restant dans son couloir tout le long de la course, franchir la ligne d'arrivée la premier à pleine vitesse avant le coureur qui te fait face.</p> <p>Comportements attendus : Accélérer, courir droit tout en maintenant sa vitesse jusqu'à la ligne d'arrivée.</p> <p>Repères : Elèves courant en duo face à face, chacun dans un couloir ; 1 ligne de départ pour chacun et une ligne d'arrivée commune située à 10 mètres de la ligne de départ.</p> <p>Matériels : 1 sifflet et juge d'arrivée.</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation.
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<p>Exercices d'étirements : Annoncer les résultats Encourager les meilleurs Ramasser les matériels Faire le bilan de la séance</p>		
<p>Bilan :</p>				

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

LOCOMOTION (C1) : Dans une situation significative l'enfant doit parcourir une distance donnée et mobiliser ses connaissances personnelles.

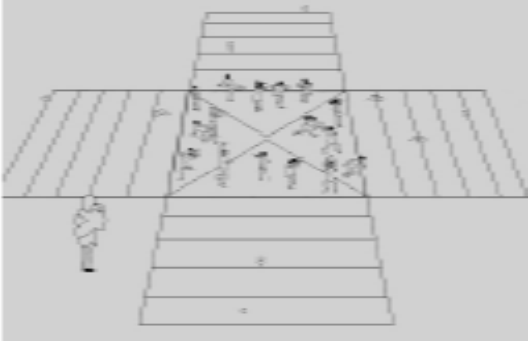
Savoir :		Compétence de vie :	
Déroulement de la séance :			
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Observation
Mise en train	5 à 7 min	Les enfants trottinent les uns derrière les autres par équipe pour un réveil cardio-vasculaire Faire des exercices d'assouplissement (articulations)	
Partie principale	45 à 50 min (22 à 25 min par situation)	<p>Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant(e) ou l'élève</p> <p>Situation 1 : la course aux points</p> <p>But : Réaliser en groupe un jeu dans lequel les enfants devront courir vite en donnant des points à son équipe selon la distance parcourue avant que l'adversaire ne le touche</p> <p>Consigne : Former 4 groupes : A et B (deux groupes A et deux groupes B)</p> <p>Pour le poursuivant A, toucher son adversaire B, le plus vite possible pour marquer le plus des points selon la zone dans laquelle il touche son adversaire.</p> <p>Pour le poursuivi B, il faudra se faire toucher le plus tard possible pour marquer le plus de points pour son équipe .</p> <p>l'équipe gagnante sera celle qui aura comptabilisé le plus grand nombre de points, l'issue du passage de tous les jeunes</p> <p>Comportements attendus : être concentré, réagir à un signal sonore et être à l'écoute de l'enseignant, courir vite et droit, avoir en point de mire son adversaire</p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Moduler les distances entre le poursuivant et le poursuivi (augmenter ou diminuer) - Augmenter le nombre de zone (augmenter les points) <p>Repères : terrain délimité sous forme de couloir de plusieurs zones matérialisé par de la chaux, des plots ou des traits au sol.</p> <p>Matériels : Plots, sifflet ou claquoir</p>	<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation.




		<p>Situation 2 : La zone interdite</p> <p>But : . les élèves A doivent atteindre leur refuge, avant que les élèves B ne les atteignent.</p> <p>Consigne : dés que le numéro de l'élève du groupe A est annoncé, il s'échappe et l'élève du groupe B portant le même numéro doit le rattraper avant que celui-ci atteigne son refuge. (zone)</p> <p>Comportements attendus : Courir vite sans décélérer jusqu'à la zone d'arrivée</p> <p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier les distances entre la zone interdite et le refuge. - Varier la distance entre les élèves du groupe A et B (2 m ou 1m) pour augmenter la difficulté pour les poursuivis . <p>Repères : Balisage du terrain (plots ou farine),</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation.
<p>Retour au calme</p> <p>Bilan :</p>	<p>2 à 5 min</p>	<p>Course légère en trottinant Faire des étirements Annonce des résultats</p>		

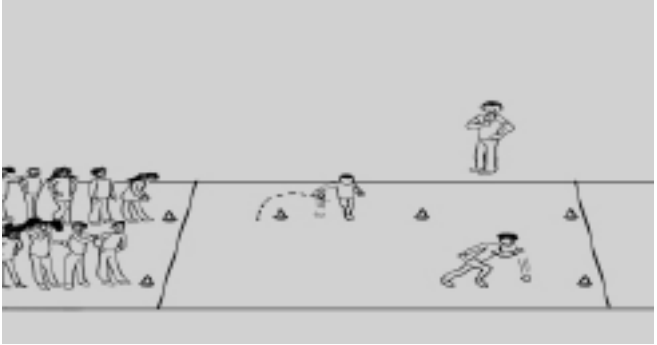
NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.

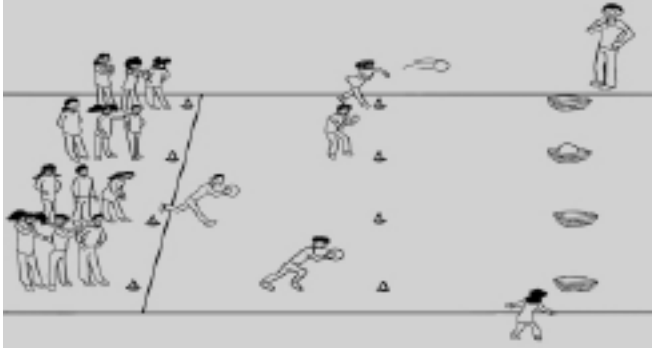
PREHENSION (C2) : Dans une situation significative donnée, l'élève devra être capable de lancer loin un poids dans un espace aménagé.

Savoir :		Savoir faire :	Compétence de vie :	
Déroutement de la séance :				
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas	
Mise en train	5 à 7 min	Faire un échauffement : les élèves sont dispatchés dans le terrain en trottinant, font des allers et des retours dans tous les sens, font tourner les épaules et font tourner les poignets. Faire des assouplissements sous formes ludiques		Sous forme ludique
Partie principale	45 à 50 min (22 à 25 min par situation)	<p>Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant(e) ou l'élève</p> <p>Situation 1 : Lancer en bras cassé</p> <p>But : Atteindre la zone la plus éloignée du point de départ en tenant à une main .</p> <p>Consigne : Groupe de 4 à 5, dégager des trajectoires de lancer les plus efficaces, prendre conscience que pour lancer loin, il faut lancer suffisamment haut, avec différents distances 2m, 3m, 4m.</p> <p>Par 2 : 1 lanceur effectue 3 lancers et l'autre observe. (Juge)</p> <p>Les élèves doivent attendre leurs tours de passages. Ils ne doivent pas perdre les balles. Ils doivent bien contourner les plots</p> <p>Comportements attendus : Etre attentif au signal. Eviter de sortir du terrain délimité.</p> <p>Repères : Un obstacle vertical haut à franchir. Des lignes ou plots matérialisant des distances différentes de lancer Ballon de tennis ou football .</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation.

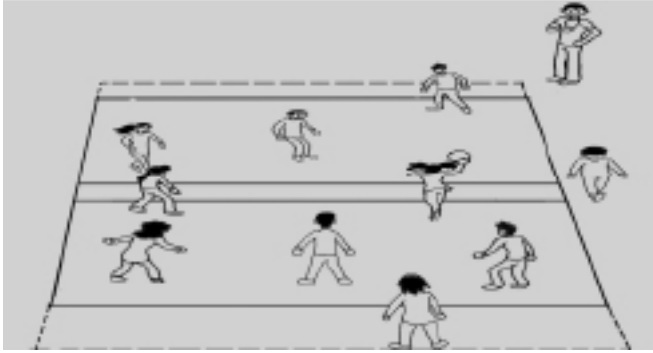
		<p>Situation 2 : Lancer et retour en poursuite</p> <p>But : lancer le plus loin possible et le plus droit possible.</p> <p>Consigne : Deux groupes d'élèves s'opposent en équipe A et B, un ordre de passage est donné aux élèves.</p> <p>Les numéros 1 lancent l'un après l'autre, les numéros 2 lancent à leur tour à partir du point de chute de l'engin de leur prédécesseur.</p> <p>Les repères de lancer respectifs des deux équipes avancent en fonction des performances réalisées.</p> <p>Lorsque tous les élèves ont lancé, on procède de la même manière pour le retour.</p> <p>Comportements attendus : Les élèves doivent attendre leurs tours.</p> <p>Ils ne doivent pas perdre les balles.</p> <p>Ils doivent bien contourner les plots.</p> <p>Etre attentif au signal.</p> <p>Eviter de sortir du terrain délimité.</p> <p>Repères : Terrain délimité, plots, engins</p>	 <p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ des rotations ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation.
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<p>Exercices d'étirements : Annoncer les résultats encourager les meilleurs Ramassage des matériels Faire le bilan de la séance</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>	

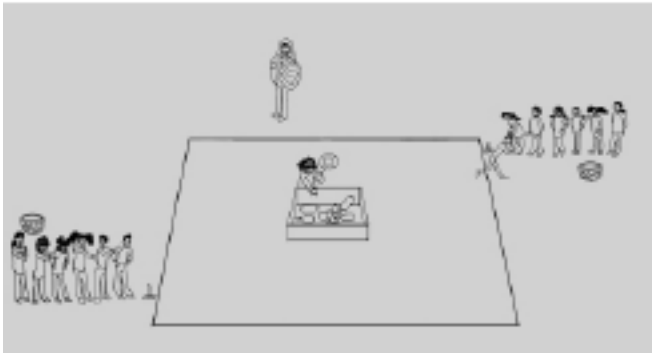
PREHENSION (C2) : . Dans une situation significative donnée, l'élève devra être capable de lancer loin un poids dans un espace aménagé

Savoir :		Savoir faire :		Compétence de vie :	
Déroutement de la séance :					
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation	
Mise en train	5 à 7 min	Faire un échauffement en effectuant 2 tours du terrain et ensuite exécuter des exercices d'assouplissement .		Sous forme ludique	
Partie principale	45 à 50 min (22 à 25 min par situation)	<p>Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant(e) ou l'élève</p> <p>Situation 2 : Dribbler et faire des passes</p> <p>A. But : L'élève dribble sans rater et sans oublier les plots.</p> <p>Consigne : Les élèves seront répartis en 2 ateliers : un groupe d'élève qui essaye de dribbler en ligne droite. Deuxième groupe qui essaye de dribbler en déviant les plots. Puis le maître propose le changement en alternant les 2 ateliers.</p> <p>B. But : l'élève fait des passes et lance.</p> <p>Consigne : Les élèves seront répartis en 2 ateliers : un groupe d'élève qui essaye de faire des passes 2 à 2. Deuxième groupe qui essaye de faire tomber le maximum de plots en lançant des ballons avec leurs mains. Puis le maître propose le changement en alternant les 2 ateliers.</p> <p>Comportements attendus :</p> <p>Maitriser la balle avec ses pieds et ses mains</p> <p>Repères : Espacedélimité par des plots ou autres 1 sifflet ; ballons ; plots ; ...</p>		<p>Exemple :</p> <p>Attitude des coureurs au départ, prêts à réagir au signal : « dribbler et faire des passes ».</p> <p>La vigilance des élèves au signal qui doivent être prêts avant le départ.</p>	

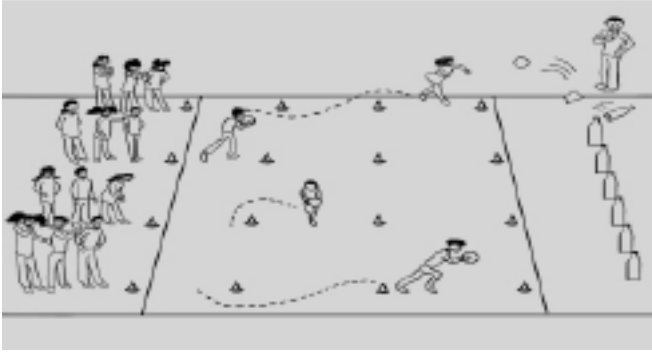
		<p>Situation 2 : Le panier</p> <p>But : Lancer et faire rentrer la balle dans le panier</p> <p>Consigne : Au signal du maître, les élèves doivent se mettre à 3 ou 4 et former un groupe. Le maître met en place des paniers et des ramasseurs. Ces derniers se positionnent à 10 ou 15 m à côté des paniers en face de chaque groupe.</p> <p>Puis invite les élèves d'envoyer le plus de ballons possible dans le panier.</p> <p>Comportements attendus : Concentration, équilibre lors du lancement des ballons, lancer de précision.</p> <p>Repères : Espace délimité par des paniers ou autres 1 sifflet, ballons et des ramasseurs de balles.</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ des rotations ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation.
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Exercices d'étirement, annoncer les résultats. - Encourager les meilleurs. - Faire le bilan de la séance. 		
<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>		

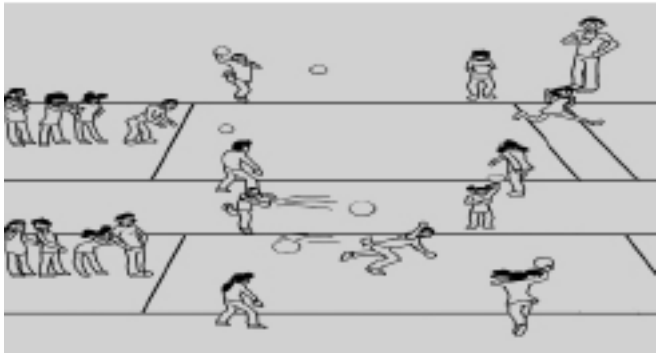
PREHENSION (C2) : Dans une situation significative donnée, l'élève devra être capable de lancer loin un poids dans un espace aménagé

Savoir :		Savoir faire :	Compétence de vie :	
Déroulement de la séance :				
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation
Mise en train	5 à 7 min	2 TOURS DU TERRAIN. Faire l'appel Faire un échauffement Faire un assouplissement		
Partie principale	45 à 50 min (22 à 25 min par situation)	<p>Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant(e) ou l'élève</p> <p>Situation 1 : Balle au prisonnier But : l'élève doit éviter d'être touché. Consigne : le maître explique aux élèves qu'ils seront séparés en 2 équipes.</p> <p>Une ligne sera tracée au milieu du terrain qui formera une délimitation entre les 2 équipes. Derrières chaque équipe, sera indiqué une zone nommer prison. Chaque équipe essaiera de toucher l'équipe adverse en lançant le ballon. L'adversaire touché doit aller en prison. Pour se libérer, un de ses coéquipiers doit lui envoyer le ballon et il doit à son tour toucher un adversaire. A la fin, l'équipe qui a le moins de prisonniers aura gagné. Les vainqueurs se rencontrent et les perdants également.</p> <p>Comportements attendus : Toucher plus d'adversaires avec la balle. Repères : Espace délimité par des plots ou autres 1 sifflet ; ballons ; plots ; ...</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation.

		<p>Situation 1 : Chasse aux trésors</p> <p>But : Ramasser le plus de ballons sans les faire tomber.</p> <p>Consigne : Au signal du maître, les élèves se mettent en 4 groupes. Le maître se met en place au centre du terrain des paniers remplis de balle. L'équipe qui ramène le plus de ballons du centre du terrain vers son camp sans les faire tomber à gagner. A la fin l'équipe qui aura gagné le plus de parties aura gagné.</p> <p>Comportements attendus : Concentration, équilibre avec les ballons.</p> <p>Repères : Espace délimité par des paniers ou autres 1 sifflet, ballons et paniers.</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation.
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7min</p>	<p>Les élèves se mettent en équipe et régagnent la classe .</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>				

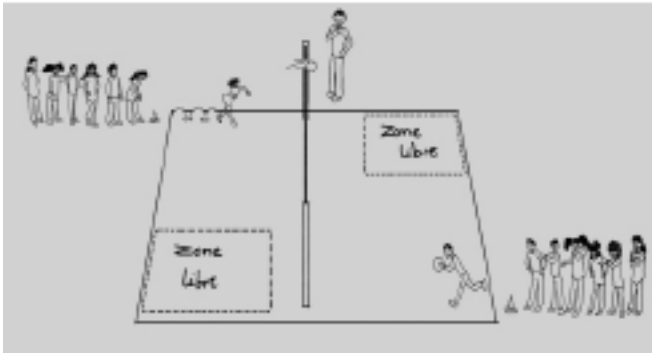
PREHENSION (C2) : Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable de lancer loin un poids dans un espace aménagé .

Savoir :		Savoir faire :		Compétence de vie :	
Déroutement de la séance :					
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation	
Mise en train	5 à 7 min	Faire l'appel Donner des consignes Faire un échauffement : les élèves sont dispatchés dans le terrain en trottinant, font des allers et des retours dans tous les sens, font tourner les épaules et font tourner les poignets. Faire des assouplissements		Sous forme ludique	
Partie principale	45 à 50 min (22 à 25 min par situation)	Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant(e) ou l'élève Situation 1 : Slalom avec des tirs à la cible . But : Tirer loin sans pénétrer dans la zone interdite . Consigne : La classe est divisée en quatre équipes et devant chaque équipe sont placés des plots à une distance donnée. Au signal du maître le premier de chaque équipe avec une balle, réalise un parcours matérialisé par les plots et tire en touchant des cibles sans pénétrer dans la zone interdite. L'équipe qui touche le plus des plots, marque plus de points et aura gagnée. Variante : augmenter les zones interdites Mettre des bouteilles dans les zones de tirs ... Comportements attendus : Les élèves doivent attendre leurs tours de passages. Ils ne doivent pas perdre les balles durant les parcours . Ils doivent bien contourner les plots. Etre attentif au signal. Eviter de sortir du terrain délimité.		Exemple : ● Prévoir : ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation.	
		Repères : Terrain délimité, plots, bouteilles ...			


		<p>Situation 1 : Ballon couloir</p> <p>But : Eviter les ballons de tireurs</p> <p>Consigne : La classe est divisée en deux équipes les tireurs et les coureurs. l'équipe de coureurs doit faire le trajet dans le couloir sans se faire toucher. L'équipe de tireurs répartis de chaque côté du couloir essaie de toucher directement le plus grand nombre possible de coureurs avec une balle. A la fin du jeu, changer de rôle et comparer les résultats. Les coureurs traversent l'un après l'autre. Les coureurs touchés se mettent sur les cotés. La fin du jeu c'est quand chaque coureur a changé de côté ou quand tous les coureurs ont été touchés. On peut compter le nombre de coureurs non touchés ou le nombre de coureurs touchés par les tireurs à l'issue d'un temps donné. Variante : Eloigner la zone de lancer. On est obligé de lancer en mouvement ; pas d'arrêt possible. Les coureurs se mettent « à disposition » des lanceurs en course en continue. C'est le jeu de lancer qui est privilégié.</p> <p>Comportements attendus : Les élèves doivent attendre leurs tours. Ils ne doivent pas perdre les balles. Ils doivent bien contourner les plots. Etre attentif au signal. Eviter de sortir du terrain délimité.</p> <p>Repères : Terrain délimité, plots, témoins (bâton, chiffon, règle ...)</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<p>Exercices d'étirements : Annoncer les résultats encourager les meilleurs Ramassage des matériels</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 (C2) : Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable de lancer loin un poids dans un espace aménagé .

Savoir :		Savoir faire :		Compétence de vie :	
Déroulement de la séance :					
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation	
Mise en train	5 à 7 min	Faire l'appel Donner des consignes Faire un échauffement : les élèves sont dispatchés dans le terrain trottines, font des allers et des retours dans tous le sens sans se basculer et se marcher dessus. Font de rotation des bras, des poignets et des épaules. Faire un assouplissement		Sous forme ludique	
Partie principale	45 à 50 min (22 à 25 min par situation)	Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant(e) ou l'élève Situation 1 : Viser les cartons But : Lancer avec précision . Consigne : La classe est divisée en quatre équipes et devant chaque équipe sont placés des cartons sur un band à une distance de 10 m. Au signal du maître le premier de chaque équipe cours avec une balle dans la main jusqu'à 5m s'arrête et lance la balle dans le carton. L'équipe qui met plus des ballons dans le carton a gagnée. Variante : Lancer à une main, lancer à deux mains, faire descendre le carton et le placer après le band. Comportements attendus : Les élèves doivent attendre leurs tours de passage. Ils doivent restés dans le couloir. Ils ne doivent pas perdre les ballons. Ils doivent bien viser le carton. Etre attentif au signal et ne pas se bousculer. Eviter de sortir du terrain délimité. Repères : Terrain délimité, ballons, band, cartons...		Exemple : <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation. 	


		<p>Situation 1 : Le lancement au dessus d'un objet</p> <p>But : Lancer des objets au dessus d'une corde.</p> <p>Consigne : la classe est divisée en deux équipes placées en ligne de part et d'autre de la corde. Au signal de l'enseignant le premier de chaque équipe fait 3 pas lance la balle à bras cassé au niveau des épaules par dessus la corde dans la zone de réception libre.</p> <p>Variante : Placer dans la zone de réception libre un carton</p> <p>Comportements attendus : Attendre ton tour, écouter le signal, la balle doit dépasser la corde.</p> <p>Repères : Terrain délimité, balles de taille moyen, élastique ou corde .</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remediation
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7min</p>	<p>Exercices d'étirements : Annoncer les résultats encourager les meilleurs Ramassage des matériels</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>				

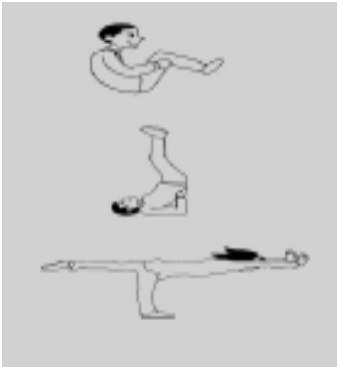
EXPRESSION CORPORELLE : De produire certains éléments gymniques et acrobatiques : représentation des certaines figures (acrosport) adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit, une sensation

Savoir :		Savoir faire :		Compétence de vie :	
Déroutement de la séance :					
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation	
Mise en train	5 à 7 min	Faire l'appel Donner des consignes Faire un échauffement : les élèves sont dispatchés dans le terrain trottines, font des allers et des retours dans tous le sens sans se basculer et se marcher dessus. Faire un assouplissement		Sous forme ludique	
Partie principale	45 à 50 min (22 à 25 min par situation)	<p>Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant (e) ou l'élève.</p> <p>Situation 1 : Le Jeu de l'Aveugle But : Identification des différents objets Consigne : la classe est divisée en 2 équipes, les guides et les aveugles. La moitié des enfants ont les yeux bandés, les autres leurs servent de guide. Ils vont les promener dans la salle et leur faire toucher des objets ou n'importe quoi d'autres. L'aveugle devra identifier ce qu'il a touché et le dire à son guide et le guide l'écrit sur une feuille. L'équipe qui a plus des noms d'objets gagne.</p> <p>Comportements attendus : Respecter les meneurs dans le groupe Etre attentif au geste du meneur Reproduire convenable les actions demandées . Effectuer les gestes avec amplitude et souplesse</p> <p>Repères : Cour de l'école et terrain délimité</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation. 	


		<p>Situation 2 : Danse traditionnelle</p> <p>But : Faire des mouvements collectifs et esthétiques</p> <p>Consigne : Par petits groupes, commencer en ronde, s'avancer vers le centre en levant les bras, reculer en les baissant. Tourner sur-soimême, vers la droite, vers la gauche. Marcher autour de la ronde en frappant le sol des pieds ou en mimant par voix.</p> <p>Les enfants peuvent inventer une autre danse suggérant un autre pays et ses danses traditionnelles. Le groupe innovateur avec des meilleurs mouvements technique aura gagné .</p> <p>Comportements attendus : Respecter les meneurs dans le groupe</p> <p>Etre attentif au geste du meneur</p> <p>Reproduire convenable les actions demandées</p> <p>Effectuer les gestes avec amplitude et souplesse</p> <p>Repères : Cour de l'école et terrain délimité</p>		<p>Exemple:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7min</p>	<p>Exercices d'étirements : Annoncer les résultats encourager les meilleurs Ramassage des matériels</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 : De produire certains éléments gymniques et acrobatiques : représentation des certaines figures (acrosport) adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit, une sensation

Savoir :		Savoir faire :		Compétence de vie :	
Déroutement de la séance :					
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation	
Mise en train	5 à 7 min	Les élèves sont dispatchés dans le terrain trottines, font des allers et des retours dans tous le sens sans se basculer et ni marcher dessus. Faire assouplissement de sous formes ludiques		Sous forme ludique	
Partie principale	45 à 50 min (22 à 25 min par situation)	<p>Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant (e) ou l'élève.</p> <p>Situation 1 : Familiarisation avec des situations d'équilibre. But : S'équilibrer au sol Consigne : faire 2 groupes, Se déplacer librement sans se gêner les uns les autres et au signal du maître s'immobiliser au moins 3 secondes et trouver des positions d'équilibre sur : ⇨ 3 appuis = 2 mains et 1 pied, ⇨ 2 appuis = 2 mains, 2 fesses, 1 genou et 1 pied..... ⇨ 1 appui = 1 pied</p> <p>Comportements attendus : Respecter les meneurs dans le groupe Être attentif au geste du meneur Reproduire convenable les actions demandées Effectuer les gestes avec amplitude et souplesse</p> <p>Repères : Cour de l'école et terrain délimité, tapis</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation. 	


		<p>Situation 2 : S'équilibré en position élevée</p> <p>But : Maîtrise de différentes situations d'équilibre.</p> <p>Consigne : Tenir 5 secondes dans un des 3 niveaux proposés :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Atelier 1 : vers la planche faciale ⇒ Atelier 2 : vers la chandelle ⇒ Atelier 3 : vers l'équilibre fessier <p>Les élèves écrivent leur nom sous le niveau réussi.</p> <p>Compportements attendus : Respecter les meneurs dans le groupe</p> <p>Être attentif au geste du meneur</p> <p>Reproduire convenable les actions demandées</p> <p>Effectuer les gestes avec amplitude et souplesse</p> <p>Repères : Cour de l'école et terrain délimité, tapis</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7min</p>	<p>Exercices d'étirements : Annoncer les résultats encourager les meilleurs Ramassage des matériels</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 : De produire certains éléments gymniques et acrobatiques : représentation des certaines figures (acrosport) adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit, une sensation

Savoir :		Savoir faire :		Compétence de vie :	
Déroutement de la séance :					
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation	
Mise en train	5 à 7 min	Faire l'appel Donner des consignes Faire un échauffement : les élèves sont dispatchés dans le terrain trottines, font des allers et des retours dans tous le sens sans se basculer et se marcher dessus. Faire un assouplissement		Sous forme ludique	
Partie principale	45 à 50 min (22 à 25 min par situation)	<p>Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant (e) ou l'élève.</p> <p>Situation 1 : La queue du fou But : Anticipation et Réaction Consigne : Le fou est au centre et tourne sur lui-même en tenant une corde à sauter par une extrémité (la queue du fou). Celui qui se fait toucher par la queue doit sortir du jeu faire quelques sauts de grenouille puis revenir. Variante de sauts : Sauter de la jambe gauche sur la jambe droite, toujours sur la même jambe, courir en cercle et faire des sauts de course ... Comportements attendus : Respecter les meneurs dans le groupe Être attentif au geste du meneur Reproduire convenable les actions continues Effectuer les gestes avec amplitude et souplesse Repères : Cour de l'école et terrain délimité, corde, cerceau</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation. 	

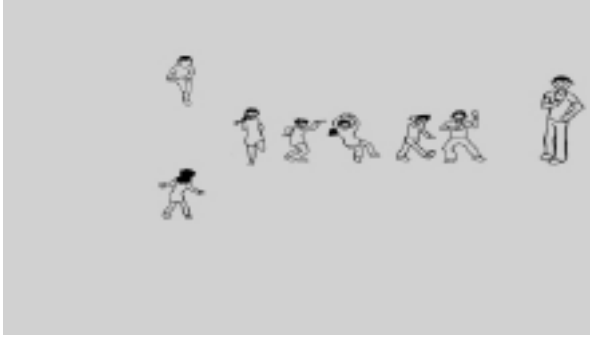
		<p>Situation 2 : L'équilibriste</p> <p>But : Maîtrise d'équilibre</p> <p>Consigne : Avec des cordes, dessiner une ligne et marcher dessus vers l'avant et vers l'arrière en gardant l'équilibre. Un enfant dessine une forme avec la corde (chiffre, lettre).</p> <p>Comportements attendus : Respecter les meneurs dans le groupe Être attentif au geste du meneur Effectuer les gestes avec amplitude et souplesse</p> <p>Repères : Cour de l'école et terrain délimité, cordes</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation
<p>Retour au calme</p>	<p>5 à 7 min</p>	<p>Exercices d'étirements : Annoncer les résultats encourager les meilleurs Ramassage des matériels bilan</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 : De produire certains éléments gymniques et acrobatiques : représentation de certaines figures (acrosport) adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit, une sensation.

Savoir :		Savoir faire :		Compétence de vie:	
Dérroulement de la séance :					
Etapas	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation	
Mise en train	5 à 7 min	Echauffement : Les enfants trottinent un peu partout pendant quelques minutes sans sortir de l'aire de jeu Faire des exercices d'assouplissement (articulations)		Sous forme ludique	
Partie principale	45 à 50 min (22 à 25 min par situation)	<p>Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant (e) ou l'élève.</p> <p>Situation 1 : Le mime But : Trouver le nom de sports ou d'animaux par l'intermédiaire de gestes ou mouvements corporels. Consigne : Deux équipes se font face à face, chaque équipe demandera à tour de rôle à un de leur camarade de trouver le nom du sport ou de l'animal, sans parler mais en utilisant des gestes. L'élève qui trouvera la bonne réponse, aura comptabilisé un point pour son équipe. Comportements attendus : Compréhension du mot, gestes ou mouvement adéquats, resté attentif Variantes : - ne plus faire de mouvement mais les enfants doivent lire sur les lèvres de leur camarade - rechercher des mots plus difficiles Repères : délimite le terrain . Matériels : farine pour délimiter le terrain</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation. 	

		<p>Situation 2 : mémoire d'éléphant</p> <p>But : chaque mouvement mémorisé et répété s'effectue en écoutant des musiques différentes</p> <p>Consigne : La classe est divisée en 4 équipes, placés sur plusieurs colonnes en face de l'enseignant, dès que les élèves entendent une musique, ils effectuent un mouvement qu'ils leur auront été expliqué auparavant et qu'ils auront mémorisé au préalable. L'élève qui ne pourra pas répéter le mouvement sera éliminé. L'équipe qui gagne sera celle qui aura le plus d'élèves après 10 passages</p> <p>Comportements attendus : mémorisation, réactivité et être concentré</p> <p>Repères : Balisage du terrain (plots ou farine),</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation
<p>Retour au calme</p>	<p>2 à 5min</p>	<p>Course légère en trottinant Faire des étirements Annonce des résultats</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 : De produire certains éléments gymniques et acrobatiques : représentation de certaines figures (acrosport) adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit, une sensation.

Savoir :		Savoir faire :		Compétence de vie :	
Dérroulement de la séance :					
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation	
Mise en train	5 à 7 min	Petit échauffement et étirements des muscles en musique : courir pendant 5 minutes en trottinant puis suivis des assouplissements poignets, cou chevilles, jambes, épaules, taille...		Sous forme ludique	
Partie principale	45 à 50 min (22 à 25 min par situation)	<p>Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant (e) ou l'élève.</p> <p>Situation 1 : La file indienne</p> <p>But : Sur une musique, courir et à l'arrêt, se mettre en file indienne devant l'enseignant de différentes manières .</p> <p>Consigne : Dans un espace matérialisé deux équipes dispersées, trottinent un peu partout et au signal de l'enseignant, indiquera à chaque passage le geste qu'ils devront exécuter, s'arrêteront devant lui en file indienne de manières différentes (à genou, debout, bras en l'air, jambes écartées) et du plus petit au plus grand....</p> <p>Comportements attendus : synchronisation du groupe, choix unanime de la position, resté attentif au signal de l'enseignant, bonne communication</p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se mettre du plus grand au plus petit - Choix du geste par l'enseignant <p>Repères : délimité le terrain</p> <p>Matériels : farine pour délimité le terrain</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation. 	

		<p>Situation 2 : L'ombre</p> <p>But : les élèves sont en couple, chaque élève devra imiter le mouvement effectué par le camarade qui trotte devant lui.</p> <p>Consigne : Les deux adversaires issus de deux équipes s'affrontent en effectuant des gestes et le leader effectue un geste ou mouvement et l'adversaire doit obligatoirement imiter.</p> <p>Par deux. Le N°1 est devant le N°2. LE N°1 invente une forme de déplacement en associant des gestes (bras, mains, épaule, tronc...) Le N°2 suit en l'imitant.</p> <p>Comportements attendus : réactivité et être concentré, coordination</p> <p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectuer un geste différent à chaque passage - Changer de partenaire, changer de rôle - Eliminer la personne qui n'arrive pas à imiter son camarade <p>Repères : Balisage du terrain (plots ou farine),</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétitions ● Pourcentage de réussite et d'échec. ● Proposition de remédiation
<p>Retour au calme</p>	<p>2 à 5min</p>	<p>Course légère en trottinant Faire des étirements Annonce des résultats</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'EVALUATION

<i>Critères</i>	<i>Totalement acquis</i>	<i>Acquis</i>	<i>En voie d'acquisition</i>	<i>Non acquis</i>
Critère 1 : <ul style="list-style-type: none"> • Pertinence par rapport à la consigne. • Assimilation de la consigne • Respect de la tâche demandée 	3 points	2 points	1 points	0 points
Critère 2 : <ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de l'espace conforme à la consigne. • Usage du matériel conforme à la situation. J'adapte mes actions et mes déplacements.	3 points	2 points	1 points	0 points
Critère 3 : <ul style="list-style-type: none"> • Qualité de la prestation • Réalisation correcte de la tâche demandée. J'anticipe et je fais preuve d'aisance dans mes actions et mes déplacements. Je me déplace avec aisance dans des environnements variés avec ou sans engin. Je repère et reproduis des gestes rythmiques simples.	3 points	2 points	1 points	0 points
Critère 4 : <ul style="list-style-type: none"> • Participation et communication • Echange et relation avec le groupe, la classe. • Enthousiasme au travail, à l'effort. • Mise en place et rangement du matériel. Je coopère dans des jeux d'équipe plus variés. Je joue différents rôles dans des jeux d'opposition.	3 points	2 points	1 points	0 points

◆ **Sécurité et secourisme en image.**

◆ **Matériels didactiques**

◆ **Lexique**

◆ **Situations de renforcement**

SÉCURITÉ ET SECOURISME EN IMAGES

La séance d'Éducation Physique et Sportive est par essence une école de sécurité. Mais parfois, cette sécurité lui échappe 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 l'enfant.
- Enlevant les bosses de façons à avoir un terrain plat et favorable à la situation de jeu.

2) Choisir des moments propices de préférences en début de matinée ou en fin d'après midi et aussi 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 l'enfant.

4) Respecter le rythme physique, physiologique et biologique de chaque enfant. Car, chaque enfant a son propre rythme, donc ne pas 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 Tel : 17**

◆ **Pompiers Tel : 18**

◆ **SMUR Tel : 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 , et sans paniquer .

- 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 : Avoir quelques connaissances sur les gestes du 1er secours.

- Arrêt respiratoire : ventilation artificielle
- Hémorragie : pression manuelle locale au point de compression
- Fracture : immobilisation
- Inconscient : position latérale de sécurité
- Blessé du thorax : ½ assis ou sur le coté haut, comme il se sent le mieux.
- Choqué : horizontal (premiers secours psychologiques)

EXEMPLES:

- Hémorragie externe
- Appuyer sur la plaie
- Allonger la victime
- Alerter les secours

SAUVER UNE VIE (Massage cardiaque)

ARRÊT CARDIAQUE COMPRESSIONS THORACIQUES



ADULTE : COMPRIMER AVEC 2 MAINS

**PROFONDEUR
DES APPUIS
5 À 6 CM**



ENFANT : COMPRIMER AVEC 1 MAIN

**TIERS DE
L'ÉPAISSEUR
DU THORAX**



NOURRISSON : COMPRIMER AVEC 2 DOIGTS

**TIERS DE
L'ÉPAISSEUR
DU THORAX**



**ADULTE, ENFANT ET NOURRISSON :
FRÉQUENCE ENTRE 100 ET 120
COMPRESSIONS PAR MINUTE**

ALERTER LES SECOURS


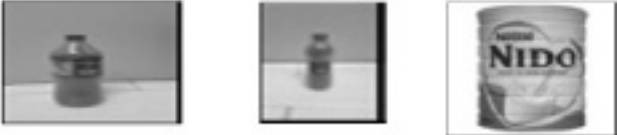










© Adeline KONE GRAPHIC - reproduction interdite (sur n° 14 102 46 05 02 74) - RC Cofc 37902794 - Tél. 03 20 36 57 93 - Fax. 03 20 36 57 35 - www.konographik.com - Réf. ALC

Arrêt respiratoire

Immédiatement la ventilation artificielle par la bouche à bouche ou la 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 boîte 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

1. COMPETENCE 1 LOCOMOTION :

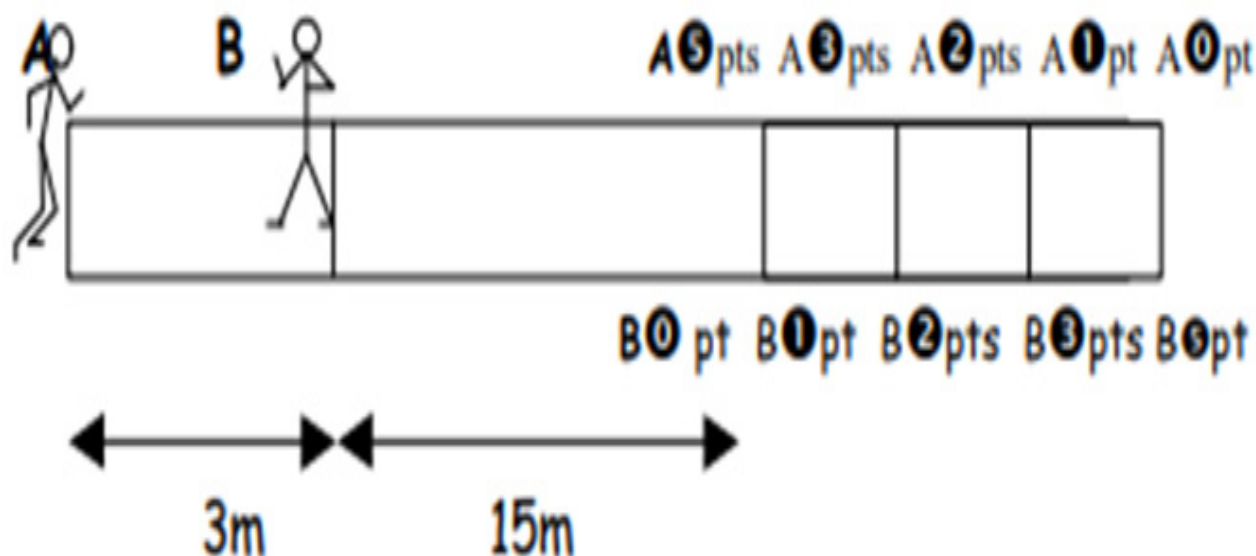
SITUATION : LA COURSE AUX POINTS

Pour le poursuivant A, toucher son adversaire B le plus vite possible pour marquer 5, 3, 2, 1 ou 0 points selon la zone dans laquelle il touche. Pour le poursuivi B, se faire toucher le plus tard possible pour marquer 5, 3, 2, 1 ou 0 points.

Le gagnant est celui qui aura marqué 10 points ou plus le premier

Couloir avec 3 zones de 2 à 3 m de largeur, matérialisées par des plots ou traits au sol.

1 sifflet ou claquoir.



2. COMPETENCE 2 PREHENSION

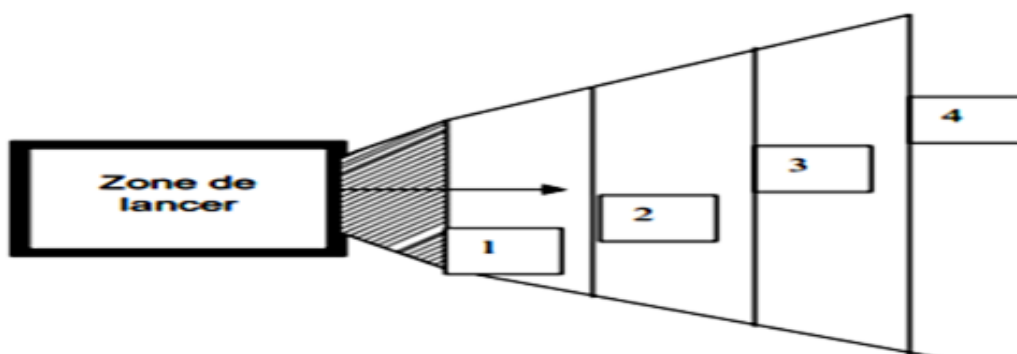
SITUATION : « LANCER L'ENGIN POUR ATTEINDRE LA ZONE LA PLUS LOIN ELOIGNEE »

L'élève réalise 4 lancers.

Les points de chaque lancer sont additionnés.

L'objectif est que l'élève améliore son score entre la première et la dernière séance.

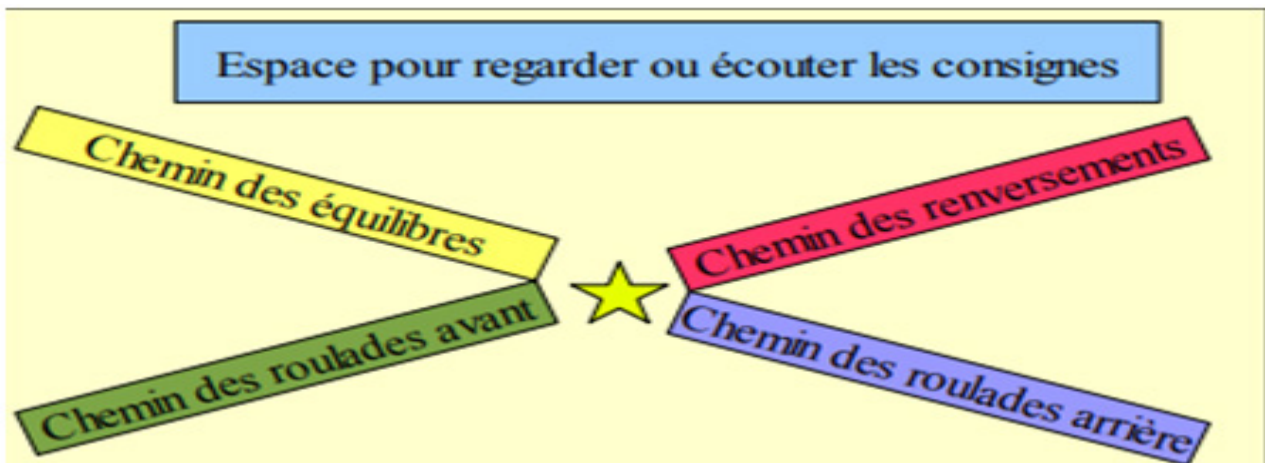
Chaque engin correspond à un type de lancer selon le matériel disponible ou le choix pédagogique de l'enseignant.



COMPETENCE 3 EXPRESSION CORPORELLE

SITUATION : LE PARCOURS EN ETOILE

L'élève choisit son chemin en évaluant ses capacités. Chaque chemin peut avoir un niveau de difficulté et/ou proposer un verbe d'action différent. Le départ et l'arrivée sont matérialisés au centre de l'étoile. Le chemin peut être par une couleur ou un objet que l'enfant rapporte.



SITUATIONS DE RENFORCEMENT

1.COMPETENCE 1 LOCOMOTION :

SITUATION : LE PETIT TRAIN

Par petit groupe les élèves courent à la même allure pour effectuer le plus de tours possible dans la cours de l'école. Et dans chaque petit coin existe une gare.

Le premier de chaque équipe est conducteur et à chaque tour un passager (les élèves) se repose à la gare au tour de rôle.

2.COMPETENCE 2 PREHENSION

SITUATION : LA BALLE BRULANTE

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

3.COMPETENCE 3 EXPRESSION CORPORELLE

SITUATION : PAPILLON IMAGINAIRE

Individuellement les élèves se déplacent les yeux ouverts derrière un papillon imaginaire avec les doigts. En déplacement le papillon circule dans tous l'espace autour de vous, devant, derrière, en haut, en bas, près, loin. Ils mobilisent les différentes parties du corps. (Tête, dos, buste).

SITUATIONS DE RENFORCEMENT

1.COMPETENCE 1 LOCOMOTION :

SITUATION : LES CHEVRES ET LES BOUCS

Deux équipes s'affrontent sur un terrain délimité, avec deux zones balisées des deux cotés du terrain qui sert de refuge à chacune des équipes.

Au signal sonore de l'enseignant, les enfants d'une même équipe devront courir et atteindre leur refuge sans se faire toucher par les élèves de la deuxième équipe qui devront les poursuivre et essayer de les toucher.

2.COMPETENCE 2 PREHENSION

SITUATION : LES SNIPERS

Deux équipes s'affrontent en effectuant des lancers et en faisant passer un objet à travers un cerceau.

Les enfants des deux équipes devront lancer à tour de rôle différents objets et chaque élève faisant passer l'objet à travers un cerceau placé à une certaine distance et à une certaine hauteur, marquera des points pour son équipe.

3.COMPETENCE 3 EXPRESSION CORPORELLE

SITUATION : LE MIME

Deux équipes se font face et chacune à son tour choisira un de ses camarades pour trouver le nom d'un sport ou d'un animal par l'intermédiaire de gestes.

Une équipe après avoir choisi son champion devra faire trouver en 1 min à leur camarade un objet choisi par l'enseignant, en cas d'échec ça sera à leur deuxième équipe d'essayer de trouver le nom de l'objet.

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 d'un problème que l'on rencontre dans la vie courante, que l'élève doit pouvoir résoudre une situation à 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 l'objectif..

- ◆ **Équipe 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 équipe.
- ◆ **Évaluation 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 coeur perceptibles au poignet(le pouls) ou au coeur. Il se mesure par le nombre de battements qui augmente en fonction de l'effort demandé.
- ◆ **Verbes d'action** : Verbes qui entraînent automatiquement une action de l'enfant : lancer, sauter, etc.
- ◆ **Critère de réalisation** : C'est ce qu'il faut faire pendant la séance d'apprentissage . Pour aider à construire la réalisation on choisira des indicateurs, observables qui permettront à l'élève d'analyser ses actions par rapport à ce qui est demandé « comment faire pour réussir ... ».
- ◆ **Critères de réussite** : Il fixe ce qui est demandé , ce que l'on peut montrer , il permet de savoir si l'on a réussi « comment savoir que j'ai réussi ... ».

FICHE SUIVIE DE L'ÉLÈVE



Nom :

Date de naissance :

Classe :

Profession du père ou de la mère :

AS (Extra scolaire) :

Année scolaire : 2020 / 2021 .

Classe	Compétence 1	Compétence 2	Compétence 3
Activités			
Notes			

Nom de l'enseignant:.....

SOURCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Inspection Académique de L'AUDE
- Equipe EPS 1ER degré
- Guy aribaud
- Centre départemental de documentation pédagogique de Tarn .
- SCEREN
- (service culture édition ressources pour l'éducation nationale CRDP pays de la loire) .
- Animations pédagogique 2014 / 2015 MAGALI BOVAS.
- EPS pour les nules .free.fr / EPS / livré / .
- Profs . fr :le portail pédagogique du 1^{er} degré .
- Webetab . ac bordeaux .
- Pédagogie . ac -toulouse .fr / Lotec
- PERRENOUD Philippe, « Des savoirs aux compétences : les incidences sur le métier d'enseignant et sur le métier d'élève », in. Pédagogie collégiale (Québec), V9-2, 1995, 6-10, disponible sur http://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/php_1995/1995_09.rtf (Consulté le 5 juin 2018).
- PERRENOUD Philippe, Construire des compétences dès l'école, 5^e éd. ESF, Issy-les-Moulineaux 2008.
- HUBER Michel, Conduire un projet-élèves, Hachette, Paris, 2005
- BEACCO, Jean-Claude, L'approche par compétences dans l'enseignement des langues : Enseigner à partir du Cadre européen commun de référence pour les langues, Didier, Paris, 2007.
- G. Brousseau, Théorisation des phénomènes d'enseignement mathématiques, 1986.
- A. LeBas, Situation de pratique scolaire – Transposition didactique et problématisation (en complément sur le site).
- Marsenach, L'EPS, quel enseignement? INRP, 1990.
- La pédagogie constructiviste qui découle des travaux de Piaget (1970), de Bruner (1962–79), de Vygotsky (1978–86) et de Papert (1980–83)
- Bachtold Manuel, 2012, « Les fondements constructivistes de l'enseignement des sciences basé sur l'investigation »
- URFIST : former
- CHARD-BAYLE, Michèle REDON-DILAX; Université Pierre et Marie Curie, Paris VI, France
- Guide Pratique «EPS» Edition Berlin/MEN-RCI
- Pédagogie Pratique Edition RETZ
- P. Mérieu : « l'école, le numérique et la société qui vient » FAYARD/Mille et une nuit, 2012 p175
- Perrenoud Ph (1995) « la pédagogie à l'école des différences, décider dans l'incertitude. Savoirs et compétences dans un métier complexe. Paris, ESF (2^e éd. 1999)