

RÉPUBLIQUE DE DJIBOUTI
UNITÉ - ÉGALITÉ - PAIX

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE
ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE

GUIDE



GUIDE EPS 3^{ème} ANNÉE

NOUVEAU PROGRAMME 2021

VERSION NUMÉRIQUE



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

RÉPUBLIQUE DE DJIBOUTI
Unité-Égalité-Paix

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE
3ème année

Guide de l'enseignant (e)

CONCEPTION

Mme ZEINABA MOHAMED ABDALLAH
Conseillère Pédagogique EPS M/S

Mme TOUFAT WAHIB MAHAMOUD
Conseillère Pédagogique EPS M/S

Mme AYAN ABDILLAHI DARAR
INSTITUTRICE

Mr ADEN MAHAMED ADEN
INSTITUTEUR

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. KALIL ABDILLAHI ALI

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

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

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

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

- ◆ un ensemble de modules d'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 3ème 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 3 ^{ème} année (2 ^{ème} cycle).....	P. 23
Tableaux des savoirs, savoir-faire et compétence de vie (savoir être)	P. 24
Répartition annuelle de la 3 ^{ème} année.....	P. 26
Page photos des enfants sur le terrain	P. 27
Fiches pratiques de la 3 ^{ème} année + recommandations	P. 28
Grille d'évaluation	P. 54
Annexes.....	P. 55
Sécurité et secourisme en images.....	P. 56
Matériels didactiques.....	P. 59
Situations de renforcement.....	P. 60
Lexique.....	P. 61
Fiche de suivi de l'élève.....	P. 63
Référence bibliographique.....	P. 64

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

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 »

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 : Application en Education : Application en Education :

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	

Le constructivisme

Le constructivisme est basé sur quatre grands préceptes qui se résument ainsi : 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 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 vous désirez intégrer la pédagogie constructiviste à votre pratique, voici huit conditions nécessaires pour que l'intégration en classe se déroule bien (selon Doolittle 1999).

- 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.

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... » « 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.

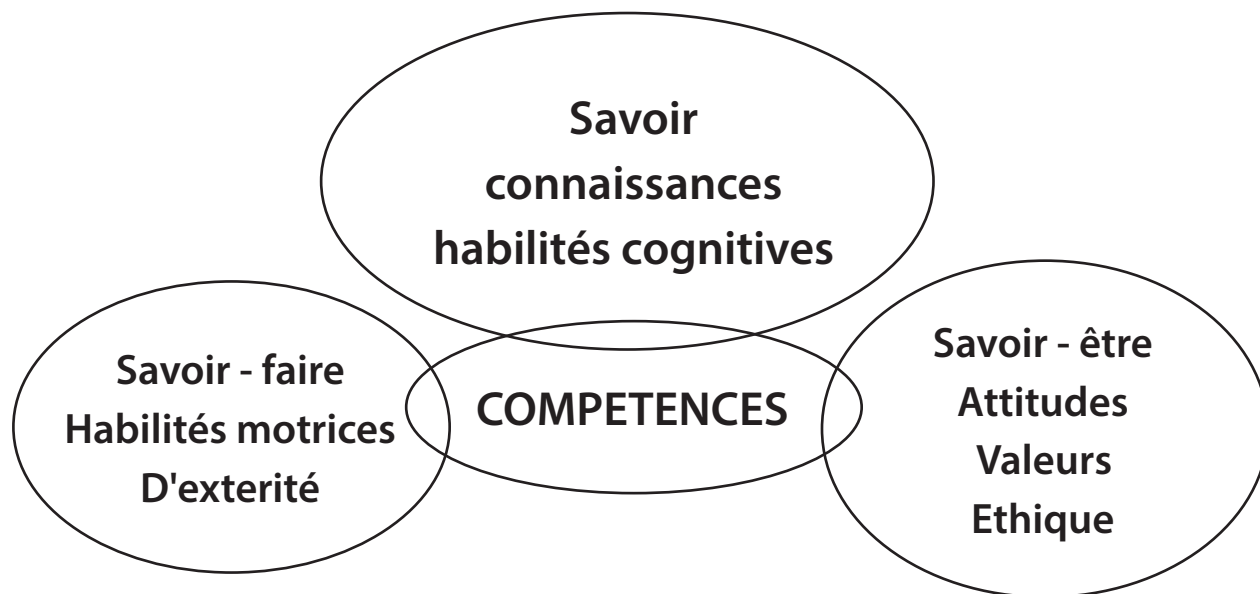
Celle-ci permet à chacun de passer d'un niveau interpersonnel à un niveau intra personnel : alors, la phase d'appropriation individuelle de la tâche, du savoir ... se réalise d'autant mieux qu'elle a dû permettre à chacun d'élaborer un langage intériorisé.

« 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 apparaît 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 assif, 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 surtout sur le plan professionnel.

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

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

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



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

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

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

L'intérêt d'introduction de la natation, la randonnée et l'escalade 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 certaines méconnaissances du paysage etc. De ce fait, il est de la responsabilité publique de trouver une solution pérenne à cette situation.

L'introduction des 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 et de l'escalade 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 , d'escalader 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 et escalader 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.

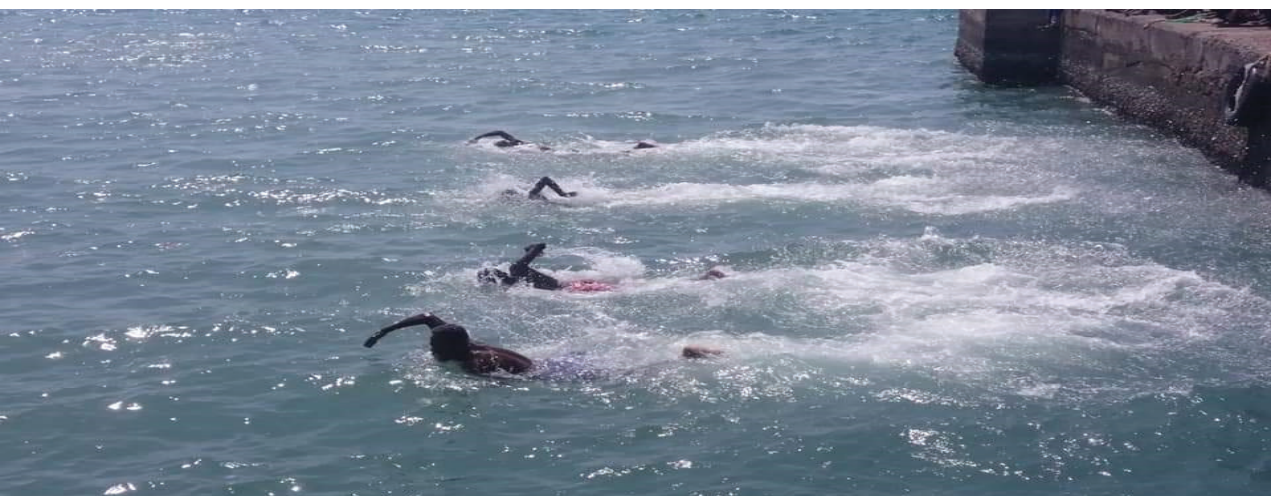
◆ La natation à Tadjourah et à Obock;

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 et escalade à Arta en pleine nature .

Un exemple de séance .

Séance : Construire son itinéraire et sa trajectoire

Matériel :

- Autant de « maisons » (cerceaux) que d'élèves dispersés dans la nature .
- 1 signal sonore (clochette, tambourin...)
- 4 ou 5 cônes de couleurs différentes (1 par couleur)
- Collections d'objets de même couleur disposés sous les cônes correspondants.
- Organisation de la classe : ½ classe

Thème : Au signal, aller chercher un objet et le rapporter dans sa « maison ».

Chaque élève choisit une « maison ».

Au 1er signal, aller chercher un objet sous le plot de son choix. le rapporter à sa « maison ».

Au 2ème signal, aller chercher un objet sous un autre plot, le rapporter à sa « maison ».

- Recommencer plusieurs fois.
- Le maître vérifie qu'il y a autant d'objets de couleurs différentes que de signaux donnés...etc...



◆ L'escalade en pleine nature à Ali-Sabieh et Dikhil.

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

L'objectif ici est de pouvoir amener les enfants à escalader une « petite » pente sur une montagne, une petite falaise et permettre aux petits de voir ou comprendre plus ou moins les risques d'escalader un endroit pour arriver à un autre endroit qui se trouve de l'autre côté du point de départ.

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 quatre 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.

4. LA PÉDAGOGIE PAR PROJET .

La pédagogie par projet est une vieille idée remise au goût du jour grâce au renouveau pédagogique. Elle a été expérimentée aux États-Unis et en Europe depuis la fin du 19^e siècle par plusieurs grands pédagogues tels que Freinet, Decroly, Kilpatrick et Dewey.

Avec l'installation de l'actuelle réforme pédagogique qui met de l'avant la construction de connaissances chez l'élève grâce à la réalisation de projet, de nombreux enseignants se sont heurtés à de mauvaises expériences.

LE PROGRAMME MODULAIRE EN EPS

LA DUREE DU MODULE D'APPRENTISSAGE AVEC EVALUATION INTEGREE

3^{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 3^{ème} ANNEE

En 3^{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 RÔLE 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 ou 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 :

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

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.

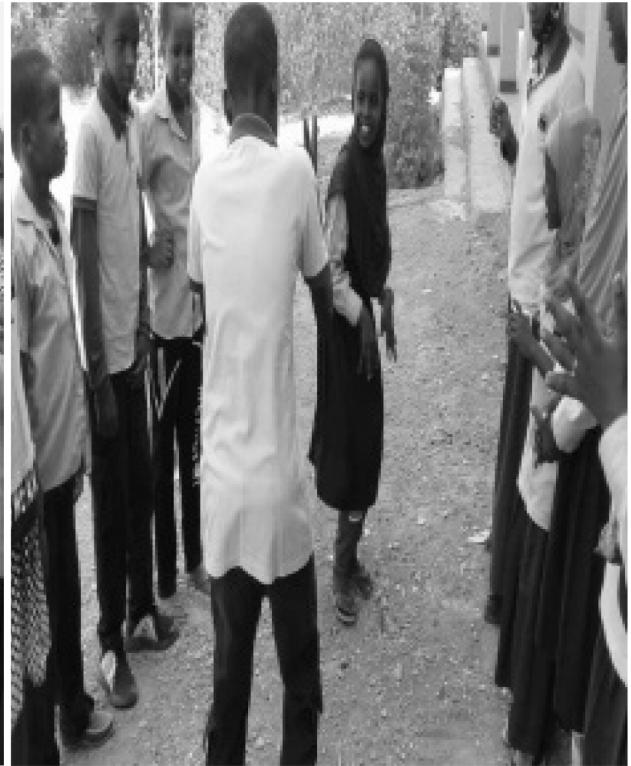
◆ JEUX PROBLEMES

- 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	<p>-Faire jouer toute la classe en même temps est l'idéal.</p> <p>-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) parait réduit.</p>	

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 3^{ème} ANNEE (2^{ème} cycle)

Années Compétences	3 ^{ème} année
Locomotion	Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable d'adapter et de varier sa course sur une distance donnée en fonction de ses adversaires
Préhension	Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable de lancer et/ou rattraper des objets de forme et de dimensions variées. Balle lestée Médecine-ball
Expression corporelle et artistique	Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable de produire ou de reproduire (par équipe avec ses camarades) des formes corporelles simples adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit, une sensation

Tableau des savoirs, savoir-faire et compétences de vie

3^{ème} année

Compétence 1: Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable d'adapter et de varier sa course sur une distance donnée en fonction de ses adversaires

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

Savoir	Savoir-faire	Compétences de vie (Savoir-être)
<p>Une direction , une distance , une hauteur . Espace d'évolution : formes , limites . Cible : fixes ou mauvais . Forme , taille et poids des objets 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 ◆ Etre créatif ◆ Respect d'autrui (Ampathie).
<p>TICE : Savoir utiliser la tablette pour (Mobiliser des outils numériques) :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Pour apprendre, ◆ Pour échanger, ◆ Pour communiquer 		

Compétence 3: Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable de produire ou de reproduire (par équipe avec ses camarades) des formes corporelles simples 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 • Initiation aux différentes danses traditionnelles 	<ul style="list-style-type: none"> • Inventer et réaliser des formes corporelles et des déplacements adaptés à une situation (scénario, mime), ou une musique. • Imiter ou reproduire des formes corporelles simples. • Coordonner ses actions et ses déplacements avec un ou deux partenaires. 	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter et respecter une consigne. Prendre des initiatives. • Coordination. • Créativité et motivation • Respect des règles et sécurité • Etre créatif • Respect d'autrui (Ampathie).
<p>TICE : Savoir utiliser la tablette pour (Mobiliser des outils numériques) :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Pour apprendre, ◆ Pour échanger, ◆ Pour communiquer 		

Répartition annuelle 3ème année

Thème et domaine d'action	Compétences	Semaines	Objectifs spécifiques Situations d'apprentissage
Locomotion : Se déplacer	Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable d'adapter et de varier sa course sur une distance donnée en fonction de ses adversaires	Semaine 1 à semaine 10	De la fiche 1 à la fiche 4
Préhension : Lancer/attraper	Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable de lancer et/ou rattraper des objets de forme et de dimensions variées. Balle lestée Médecine-ball	Semaine 11 à semaine 20	De la fiche 5 à la fiche 8
Expression corporelle	Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable de produire ou de reproduire (par équipe avec ses camarades) des formes corporelles simples adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit, une sensation	Semaine 21 à semaine 31	De la fiche 9 à la fiche 12

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 3^{ème} 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

Recommandations

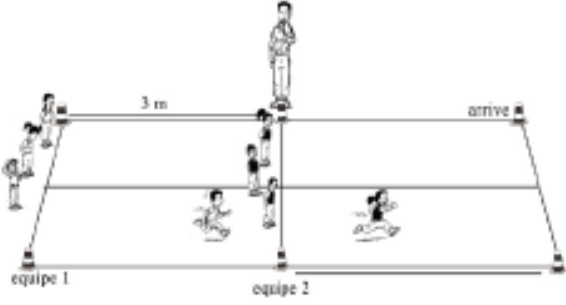
Les fiches élaborées dans ce guide traitent et respectent les thèmes retenus en 3^{ème} année, conformément au curriculum en vigueur. Afin de mener bien les activités proposées dans ces fiches et Il servira comme modèle.


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 .

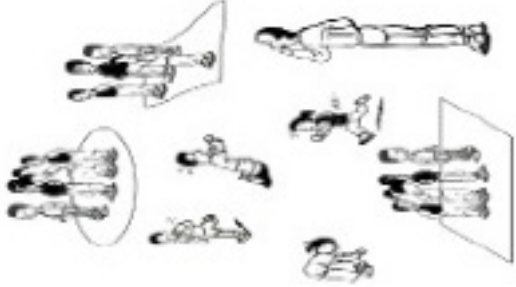
FICHES PRATIQUES PEDAGOGIQUES


LOCOMOTION (C1): Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable d'adapter et de varier sa course sur une distance donnée en fonction de ses adversaires.

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 s'éparpillent dans le terrain en trottinant en aller et retour dans tous les sens sans se basculer et se marcher dessus. Faire des étirements.		
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-poursuite</p> <p>But : Réaliser en groupe un jeu dont le but est de se déplacer en courant avec poursuite</p> <p>Consigne : Il y a 2 équipes face à face séparées par une distance de 2m : Au signal du maître avec un temps limité, la 1^{ère} équipe doit attraper la 2^{ème} équipe Vice versa. L'équipe qui a le plus des points a gagné.</p> <p>Comportements attendus :- Soyez attentif au signal-Chacun poursuit son joueur devant lui-Courez le plus vite possible en ligne droite</p> <p>Repères : Terrain délimité, sifflet, plots, assiettes</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.

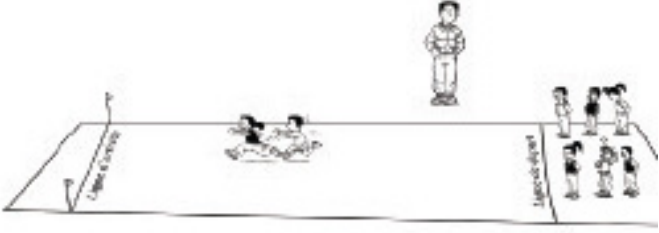
		<p>Situation 2 : Le relais de balle</p> <p>But : Réaliser une tâche avec des camarades avec une balle dans la main qu'on déplace d'un joueur à un autre</p> <p>Consigne : La classe est divisée en quatre groupes, deux à deux, face à face. Le deux premiers joueurs de deux équipes qui se trouvent côte à côte possèdent chacun une balle. Au signal du maître, ils doivent remettre la balle à l'équipe de face et se placent derrière se même équipe. L'élève qui a reçu la balle doit faire pareil. L'équipe qui arrive à se déplacer le premier a gagné.</p> <p>Compportements attendus : -Soyez attentifs au signal-Ne pas faire tomber la balle en courant.</p> <p>Repères : Terrain délimité, ballon, sifflet, chronomètre, plots, assiettes</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>Exercices d'étirements : Annoncer les résultats encourager les meilleurs Ramasser les 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>				

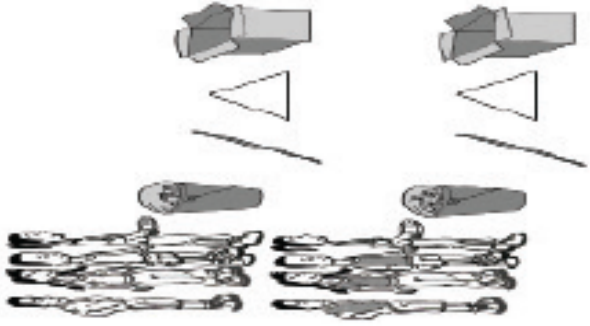
LOCOMOTION (C1) : Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable d'adapter et de varier sa course sur une distance donnée en fonction de ses adversaires.

Savoir :		Savoir faire :	Compétence de vie :	
Déroulement de la séance :				
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation
Mise en train	5 à 7 min	Les élèves s'éparpillent dans le terrain en trotinant en aller et retour dans tous les sens sans se basculer et se marcher dessus. Faire des étirements.		
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 : Feu-eau-tremblement</p> <p>But : Réaliser en groupe ou en équipe des déplacements variés dans la cour de l'école et changer de position au signal du maître.</p> <p>Consigne : Les enfants marchent, courent, sautillent librement dans la cour et réagissent au signal. Quand le maître dit « au feu » : ils s'emparent rapidement d'un tuyau placé au sol, chacun de son côté. Quand le maître dit « inondation » : ils doivent aller se placer en groupe sur un tapis ou dans un cercle. Quand le maître dit « tremblement de terre » : ils doivent se placer à genoux les mains sur la tête.</p> <p>Comportements attendus : - Ne pas se bousculer en jouant- Soyez attentif au signal</p> <p>Repères : terrain délimité, tapis, plots, assiettes...</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.

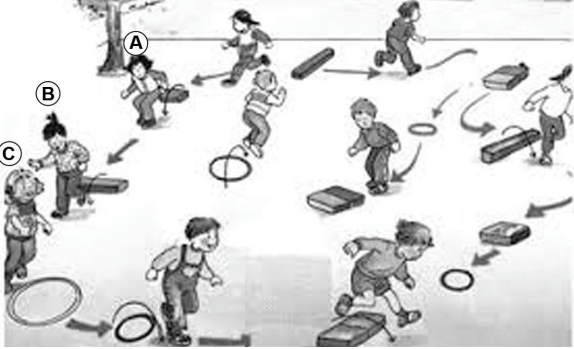
		<p>Situation 2 : Sprint-retour</p> <p>But : Réaliser un jeu à 2 en se déplaçant côte à côte dans une direction au signal changer de direction.</p> <p>Consigne : Les enfants se déplacent à 2 côte à côte en marchant tout droit devant. Au signal du maître ils font demi-tour et ils sprintent jusqu'à la ligne d'arrivée.</p> <p>Comportements attendus :- Courir tout droit sans zigzag-Rester attentif au signal-Ne pas se gêner en jouant</p> <p>Repères : Le terrain délimité, sifflet, chronomètre, plots, assiettes</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 : Annoncer les résultats Encourager les meilleurs Ramasser les 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>				

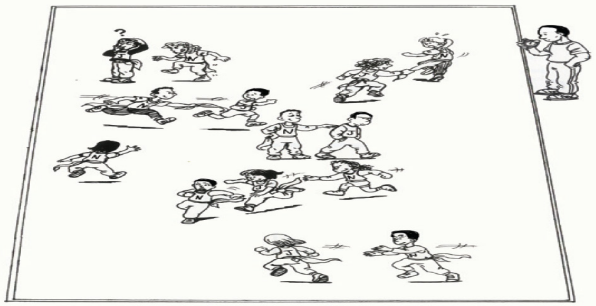
LOCOMOTION (C1): Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable d'adapter et de varier sa course sur une distance donnée en fonction de ses adversaires.

Savoir :		Savoir faire :	Compétence de vie :	
Déroulement de la séance :				
Etapas	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation
Mise en train	5 à 7 min	Les élèves s'éparpillent dans le terrain en trottinant en aller et retour dans tous les sens sans se basculer et se marcher dessus. Faire des étirements.		
Partie principale	45 à 50 min	<p>Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant(e) ou l'élève</p> <p>Situation 1 : Jeu des foulards</p> <p>But : Réagir vite au signal sonore ou visuel et courir le plus vite possible pour aller franchir en premier la ligne d'arrivée.</p> <p>Consigne : Quatre équipes s'affrontent, deux par deux A et B / C et D. L'équipe qui est poursuivie doit laisser leurs foulards pendre derrière eux.</p> <p>Au signal les coureurs de l'équipe A doivent courir jusqu'à la ligne d'arrivée sans perdre leur foulard. Les coureurs de l'équipe B doivent chercher à arrêter ceux de l'équipe A en arrachant leur foulard avant que ces derniers ne franchissent la ligne d'arrivée. Après la course les équipes inversent les rôles.</p> <p>Comportements attendus : Eviter de courir avant le signal donné par l'enseignant et franchir la ligne d'arrivée en pleine vitesse.</p> <p>Repères : Foulards, plots (bouteilles en plastique), 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.
	(22 à 25 min par situation)			

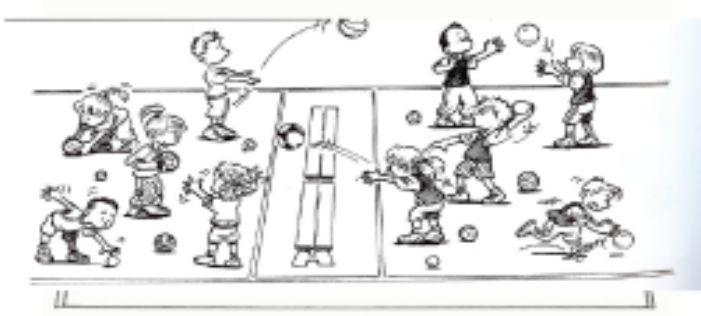
		<p>Situation 2 : Le livreur des samboussas</p> <p>But : Amener les élèves à enchaîner course et franchissements d'obstacles.</p> <p>Consigne : Les élèves sont placés par équipe. Des obstacles de tailles et de formes différentes sont répartis sur des trajets fléchés. Une caisse contenant un grand nombre d'objets symbolisant des samboussas. Des caissettes symbolisant les lieux où livrer les cadeaux. Au signal, chaque élève prend un cadeau et l'emporte dans son cerceau sans toucher les obstacles situés sur son trajet. L'équipe qui ramasse plus des cadeaux gagne.</p> <p>Comportements attendus : Course orientée, sans rupture au franchissement des obstacles, pas d'arrêt, pas de piétinement,</p> <p>Repères : Bâton, plots (bouteilles en plastique), chiffon, 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 7 min</p>	<p>Exercices d'étirements : Annoncer les résultats Encourager les meilleurs Ramasser les 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>				


LOCOMOTION (C1): Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable d'adapter et de varier sa course sur une distance donnée en fonction de ses adversaires.

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 se dispersent dans le terrain en trottinant en aller et retour dans tous les sens sans se basculer et se marcher dessus. Faire des étirements.			
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 : Chassé –Chasseur-Pause</p> <p>But : Intégrer chez les enfants un autre mode de déplacement ou faire des propositions pour modifier les règles du jeu.</p> <p>Consigne : En groupe de 3 A, B et C. A chasse B et C font une pause. Si B est touché par A, B chasse C et A est à la pause.</p> <p>Poursuite par paire : Deux élèves nommés A/B chasse les autres élèves de la classe dès qu'un élève est touché il rejoint le chasseur et ainsi de suite jusqu'à arriver à former une chaîne (poursuite en chaîne) et chasser jusqu'au dernier élève.</p> <p>Comportements attendus : Etre attentif et à l'écoute de l'enseignant - Eviter de se bousculer.</p> <p>Repères : Terrain délimité, plots, sifflet....</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 : Jour et nuit</p> <p>But : Etre attentif à l'appellation</p> <p>Consigne : La classe est divisée en deux groupes JOUR et NUIT</p> <p>A la prononciation du mot « JOUR » par le maître , l'enfant du JOUR poursuit l'enfant de la NUIT. Celui qui parvient à se sauver et atteindre la ligne d'arrivée obtient un point.</p> <p>Après quelques minutes les équipes inversent les rôles</p> <p>Variante : varier les positions de départ et les modes de déplacements.</p> <p>Comportements attendus : Etre attentif à l'histoire - Eviter de se bousculer.</p> <p>Repères : Terrain délimité, plots, sifflet....</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</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 et/ou rattraper des objets de forme et de dimensions variées. Balle lestée Médecine-ball

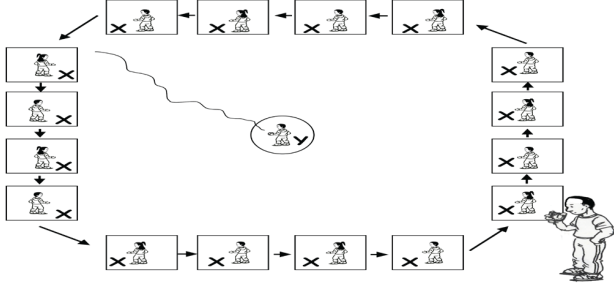
Savoir :		Savoir faire :		Compétence de vie :	
Déroulement de la séance :					
Etapes	Durée	Activités à réaliser		Schémas	
Mise en train	5 à 7 min	Les élèves s'éparpillent dans le terrain en trotinant en aller et retour dans tous les sens sans se basculer et se marcher dessus. Faire des étirements.			
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 : Un contre un</p> <p>But : Lancer plus loin que son adversaire</p> <p>Consigne : Deux lanceurs se font face à face à une distance de 3 m et vont se renvoyer 5 fois le même objet.</p> <p>Le lanceur 1 commence à lancer de derrière la ligne de départ, le lanceur 2 lancera à partir du point de chute du premier lanceur ainsi de suite....Après la 5^e lancer on observe : Si l'objet du dernier lanceur tombe derrière la ligne du départ du n° 1 le lanceur n° 2 à gagné. Sinon c'est le lanceur n°1.</p> <p>Comportements attendus : L'élève doit attendre son tour, respecter les consignes du maître et lancer le plus loin possible.</p> <p>Repères : Terrain délimité, plots ou bouteille, objets (ballon, bâton, cerceaux....).</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 échec. ● Proposition de remédiation.

		<p>Situation 2 : Tirer sur les bouteilles.</p> <p>But : Lancer les balles pour faire tomber au moins 3 bouteilles.</p> <p>Consigne : Ateliers de 4 enfants, derrière une ligne à 5 m d'une rangée de 5 bouteilles des différentes couleurs, à côté d'un panier contenant des balles.</p> <p>Essayer différentes façons de lancer - en faisant rouler les balles - s'approcher ou reculer - ne viser que les bouteilles rouges. L'équipe qui fait tombée plus de bouteilles a gagné.</p> <p>Comportements attendus : L'élève doit attendre son tour, respecter les consignes du maître et bien viser la bouteille choisie.</p> <p>Repères : terrain délimité, plots ou bouteille, objets (ballon, battons, cerceaux...).</p>		<p><u>Exemple :</u></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</p>		
<p>Bilan :</p>				

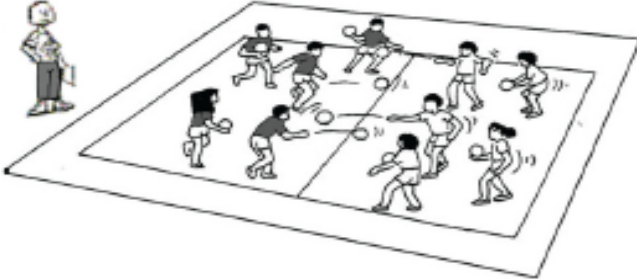
NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.

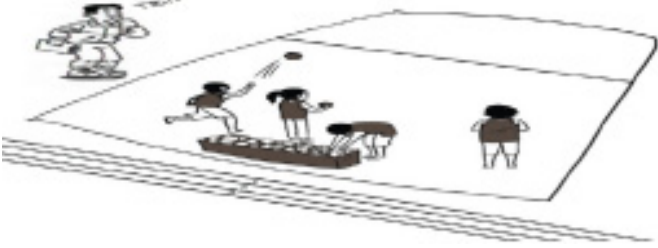
PREHENSION (C2) : Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable de lancer et/ou rattraper des objets de forme et de dimensions variées. Balle lestée Médecine-ball

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 s'éparpillent dans le terrain en trottinant en aller et retour dans tous les sens sans se basculer et se marcher dessus. Faire des étirements.		
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 : Ballon prisonnier But : Réussir à faire tomber toutes les bouteilles de l'équipe adverse.---</p> <p>Consigne : On place cinq bouteilles au fond de chaque terrain, à égale distance. Les équipes se sont séparées par une ligne médiane qu'ils ne peuvent pas traverser.</p> <p>Le maître met le ballon en jeu en donnant le ballon à une des deux équipes pour commencer la partie. Les joueurs avancent en faisant la passe et doivent faire tomber les bouteilles de l'équipe adverse ou lancer sur un adversaire pour l'éliminer. Chaque fois qu'une équipe fait tomber une bouteille du territoire opposé, elle peut récupérer l'un de ces joueurs éliminés. L'équipe qui fait tomber plus des bouteilles et emprisonne plus d'adversaire a gagné.</p> <p>Comportements attendus : Chaque enfant doit échapper le ballon lancé par un adversaire. et faire tomber plus des bouteilles.</p> <p>Repères : Terrain délimité, balles, bouteilles...</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.

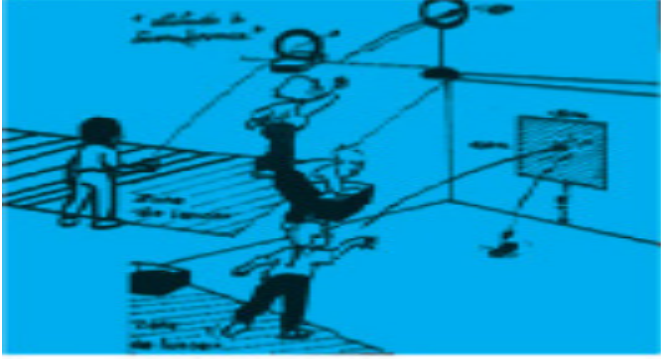
		<p>Situation 2 : Ballon brillante</p> <p>But : Réussir à sauvegarder une place</p> <p>Consigne : Plusieurs carreaux sont tracés au sol et au milieu est tracé un cercle. Dans chaque carreau est placé un élève nommé « Y » et un élève nommé « X » est dans le cercle au milieu avec un ballon.</p> <p>Au signal du maître le « Y » doivent changer des carreaux et « X » doit tenter de toucher un élève avec la balle avant que ceci ne rentre dans un autre carreau. Le joueur « Y » qui est touché devient le « X ». Variante mettre deux ou trois « X » avec chacun une balle dans le cercle. L'élève qui reste en dernier sans se faire toucher a gagné. .</p> <p>Comportements attendus : Lancer avec précision et rapidité pour atteindre sa cible.</p> <p>Repères : Terrain délimité, plots, sifflet, balles, bouteilles...</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 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</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 et/ou rattraper des objets de forme et de dimensions variées. Balle lestée Médecine-ball

Savoir :		Savoir faire :		Compétence de vie :	
Déroutement de la séance :					
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation	
Mise en train	5 à 7 min	Echauffement : Les élèves séparent dans le terrain en trotinant en aller et retour dans tous les sens sans se basculer et se marcher dessus. Faire des étirements.			
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 : Faire des passes</p> <p>But : Faire des passes en lançant sans faire tomber le ballon</p> <p>Consigne : La classe est divisée en ateliers A-B dans chaque atelier il y a deux équipes le maître donne des balles. Ils se font des passes deux à deux, l'équipe qui fait tomber plus de balles a perdu.</p> <p>Compportements attendus : Etre attentif au signal de la maîtresse Eviter de se bousculer</p> <p>Repères : terrain délimité ; 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>Situation 1 : Le chamboule tout</p> <p>But : lancer fort en adaptant un geste</p> <p>Consigne : La classe est divisée en 4 équipes, ils doivent lancer au dessus de la corde</p> <p>Sur cible vertical par-dessus la corde</p> <p>Le but est de lancer le plus loin possible (chercher une trajectoire tendue coude haut)</p> <p>La corde est à l' hauteur des épaules du lanceur</p> <p>Le lanceur recule au fur et a mesure de sa réussite jusqu' à qu'il perd.</p> <p>Comportements attendus : être attentif au signal de la maitresse Eviter de se bousculer</p> <p>Repères : terrain délimite ; 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 compéttions ● 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</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>				

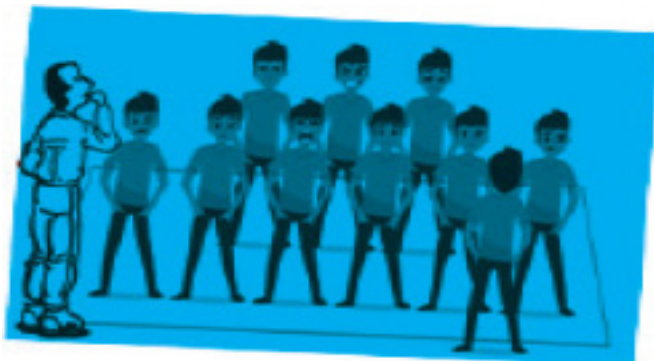
PREHENSION (C2): Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable d'adapter et de varier sa course sur une distance donnée en fonction de ses adversaires.

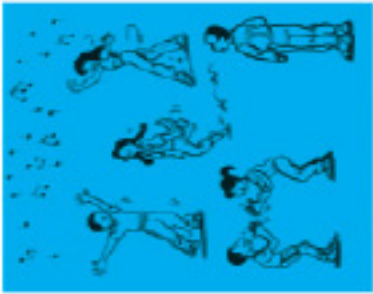
Savoir :		Savoir faire :		Compétence de vie :	
Déroulement de la séance :					
Etapas	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation	
Mise en train	5 à 7 min	Echauffement : Les élèves s'éparpillent dans le terrain en trottinant en aller et retour dans tous les sens sans se basculer et se marcher dessus. Faire des étirements.			
Partie principale	45 à 50 min	<p>Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant(e) ou l'élève.</p> <p>Situation 1 : Un bon record But : Atteindre la cible avec moins d'essais Consigne : La classe est divisée en différentes équipes alignées en 4 rangées Le maître place des plots à une distance précise . Il demande de lancer le ballon pour atteindre la cible puis il compte le nombre de lancement. L'équipe qui a atteint la cible avec moins d'essai a gagné.</p> <p>Comportements attendus : Etre attentif au signal de l'enseignant(e) Eviter de se bousculer</p> <p>Repères : Terrain délimité, ballon, boîte de nido</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 : Prendre et lancer</p> <p>But : Lancer sur une cible</p> <p>Consigne : La classe est divisée en différentes équipes</p> <p>Alignées en 4 rangées</p> <p>Le maître place des plots à une distance précise. Il demande de lancer le ballon pour atteindre la cible puis il compte le nombre de lancement.</p> <p>L'équipe qui a atteint la cible avec moins d'essai a gagné.</p> <p>Comportements attendus : Etre attentif au signal de l'enseignant (e)</p> <p>Eviter de se bousculer</p> <p>Repères : Terrain délimité, cerceaux, numérotation du sol</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>5à7 min</p>	<p>Exercices d'étirements :</p> <p>Annoncer les résultats</p> <p>Encourager les meilleurs</p> <p>Ramasser les matériels</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.

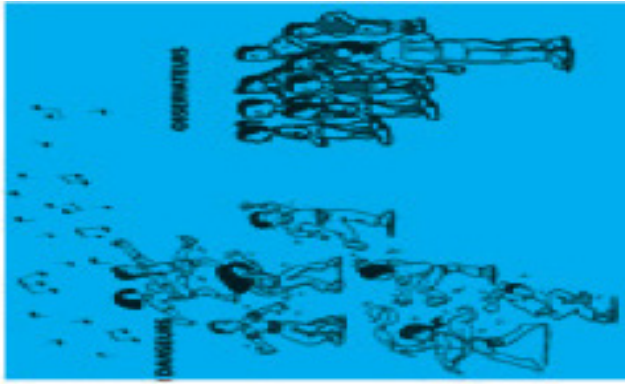
EXPRESSION CORPORELLE (C3): Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable de produire ou de reproduire (par équipe avec ses camarades) des formes corporelles simples adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit, une sensation.

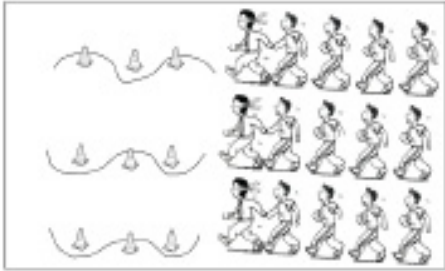
Savoir :		Savoir faire :	Compétence de vie:	
Déroulement de la séance :				
Etapas	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation
Mise en train	5à7 min	Echauffement : Les élèves courent dans tous les sens pendant quelques minutes sans sortir de l'aire de jeu		
Partie principale	45 à 50 min (22 à 25 min par situation)	<p>Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant(e) ou l'élève</p> <p>Situation 1 : Le masque facial</p> <p>But : Exprimer différents sentiments uniquement avec le visage.</p> <p>Consigne : Tous les enfants sont face à un autre élève chacun doit pouvoir faire des grimaces. Le maître émet une série d'injection Tu es gai ; triste ; écoeuré ; grimaçant ; gourmand ; en colère ; la peur ; tu es étonné .etc. le maître fait l'exemple.</p> <p>Comportements attendus : Ne pas se précipiter ne pas être timide rester attentif lors de l'observation</p> <p>Repères : 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 : Musique</p> <p>But : S'immobiliser au signal du maître</p> <p>Consigne : Au début les élèves dansent et bougent trop (mouvement des jambes et des bras)</p> <p>Au signal de la maîtresse les élèves s'arrêtent ou s'immobiliser (s'ils bougent encore ou ils tombent ils seront perdus)</p> <p>En suivant toujours l'exemple du maître.</p> <p>Comportements attendus : Ne pas se bousculer</p> <p>Repères : Terrain délimiter</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.
Retour au calme	5 à 7 min	Rappeler et noter les actions à retenir		
Bilan :				

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

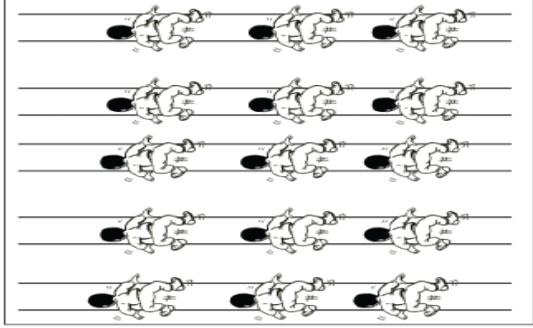
EXPRESSION CORPORELLE (C3): Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable de produire ou de reproduire (par équipe avec ses camarades) des formes corporelles simples adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit, une sensation.

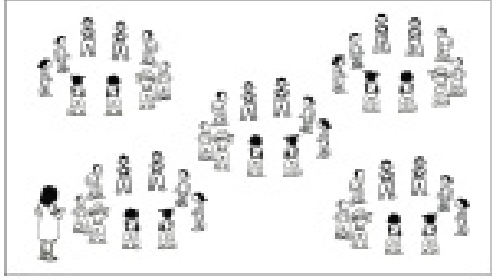
Savoir :		Savoir faire :	Compétence de vie:	
Déroulement de la séance :				
Etapas	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation
Mise en train	5 à 7 min	Echauffement : Les élèves courent dans tous les sens pendant quelques minutes sans sortir de l'aire de jeu		
Partie principale	45 à 50 min (22 à 25 min par situation)	<p>Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant(e) ou l'élève</p> <p>Situation 1 : Initialisation à la danse</p> <p>But : Exprimer un mouvement gestuel traditionnelle .</p> <p>Consigne : (un rythme régulier) Vous bougez librement d'après le rythme de la musique (arrêt après 30 min). En groupe, l'enseignant exploite les gestes, il choisit les meilleurs pour faire répéter par les autres. (claquement des mains et des pieds, debout ou assis), (danses traditionnelles)</p> <p>Comportements attendus : Ne pas se précipiter ne pas être timide rester attentif lors de l'observation, imiter convenablement</p> <p>Repères : Délimité le terrain, prévoir une musique</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 : Voitures aveugles</p> <p>But : L'exécution au signal</p> <p>Consigne : la classe est répartie en 4 groupes selon l'effectif avec des maillots différents</p> <p>Le maître délimite un parking</p> <p>Les élèves se suivent par deux le premier sont la voiture et le deuxièmes sont le locomotive (les voitures ont les yeux bandés avec un foulard)</p> <p>La cible est donc fixe. Les conducteurs doivent enchaîner des déplacements d'esquives pour amener les voitures à bon port.</p> <p>Les conducteurs touchent le dos ; il tourne à gauche</p> <p>Il touche la tête, il continue tout droit ainsi de suite</p> <p>Ceux qui arrivent au parking ont gagnés.</p> <p>Comportements attendus : Ne pas se bousculer ; bien observer le signal</p> <p>Repères : Terrain délimiter, foulard etc....</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 échec. ● Proposition de remédiation.
<p>Retour au calme</p>	<p>5à7min</p>	<p>Rappeler et noter les actions à retenir</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.

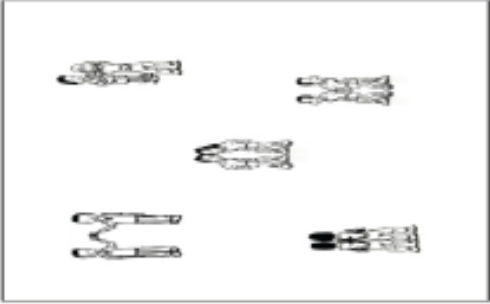
EXPRESSION CORPORELLE (C3): Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable de produire ou de reproduire (par équipe avec ses camarades) des formes corporelles simples adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit, une sensation.

Savoir :		Savoir faire :	Compétence de vie :	
Déroulement de la séance :				
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation
Mise en train	5 à 7 min	Echauffement : Les élèves s'éparpillent dans le terrain en trotinant en aller et retour dans tous les sens sans se basculer et se marcher dessus. Et au signal du maître ils s'arrêtent puis ils reprennent l'action.		
Partie principale	45 à 50 min (22 à 25 min par situation)	<p>Situation 1 : Traverser un pont</p> <p>But : Réaliser une action tout seul pour s'équilibrer sur un banc, deux lignes tracées au sol ou sur deux tuyaux</p> <p>Consigne : Chaque équipe est disposée en file indienne devant le banc. Au signal, marché sur la pointe des pieds les bras tendus vers le haut sur un banc, sur deux lignes tracées au sol, sur deux tuyaux séparés par un petit écart.</p> <p>Comportements attendus : - bien se placer en file indienne l'un derrière l'autre - marcher en avant les jambes bien tendues sur la pointe des pieds - garder les bras bien tendus vers le haut</p> <p>Repères : terrain délimité, sifflet, plots, assiettes, banc, lignes au sol, tuyaux</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 : Coopérer acrobatiquement</p> <p>But : Réaliser une figure acrobatique à deux dans une surface</p> <p>Consigne : Se placer à deux, dos à dos au 1er signal du maître : effectuer une brouette maintenue pendant 5 secondes et au 2ème signal du maître : avancer jusqu'à la ligne de fond. Le maître peut chronométrer le parcours. Réaliser des figures acrobatiques</p> <p>Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> - bien se concentrer sur le travail - bien tenir les jambes de son camarade - ne pas se pousser ou se tirer - bien suivre les deux signaux du maître <p>Repères : Terrain délimité, plots, assiettes, sifflet, chronomètre</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>Rappeler et noter les actions à retenir</p>		
<p>Bilan :</p> <p>NB : L'enseignant doit prendre cette fiche comme référence (modèle) en élaborant ses propres fiches selon les conditions de son milieu.</p>				

EXPRESSION CORPORELLE (C3) : Dans une situation significative donnée, l'élève doit être capable de produire ou de reproduire (par équipe avec ses camarades) des formes corporelles simples adaptées à un support sonore, une action, une émotion, une idée, un récit, une sensation

Savoir :		Savoir faire :	Compétence de vie :	
Déroulement de la séance :				
Etapes	Durée	Activités à réaliser	Schémas	Observation
Mise en train	5à7min	Les élèves séparent dans le terrain en trottinant en aller et retour dans tous les sens sans se basculer et se marcher dessus. Faire des étirements		
Partie principale	45 à 50 min	<p>Démonstration et Exécution pour chaque situation avant l'action par l'enseignant(e) ou l'élève</p> <p>Situation 1 : les danseurs guides But : Respecter les changements de directions. Consigne : Par groupe de 10. un enfant est le meneur, il fait face au groupe et indique du geste les directions pour les groupes. Les autres conservent leur orientation (face à lui) et changent de direction au signal. Rechercher des formes de déplacements (avant, arrière, droite, gauche, sauter, marcher, faire danser les bras, ronde, marche, sauts, galops). Avec musique Comportements attendus : Ne pas se précipiter ne pas être timide rester attentif lors de l'observation, imiter convenablement Repères : Délimité le terrain, prévoir une musique</p>		<p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prévoir : <ul style="list-style-type: none"> ◆ des variantes ◆ de rotation ◆ des ateliers ◆ des compétences ● Pourcentage de réussite et échec. ● Proposition de remédiation.
	(22 à 25 min par situation)			

		<p>Situation 2 : Les orientations des couples</p> <p>But : Réaliser des mouvements simultanés du groupe avec ou sans musique</p> <p>Consigne : A partir d'un ensemble des figures les enfants réalisent deux par deux toutes les orientations possibles (face à face, dos à dos, côte à côte, l'un derrière l'autre, main dans la main, bras dessus dessous)</p> <p>Comportements attendus : Ne pas se précipiter ne pas être timide rester attentif lors de l'observation, imiter convenablement</p> <p>Repères : Délimité le terrain, prévoir une musique</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</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 : 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 : 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 : 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 : 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 dans 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

- 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)

LES GESTES QUI SAUVENT

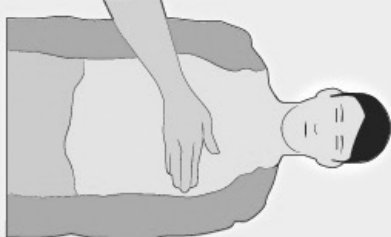
1. APPELEZ LES SECOURS

2. MASSAGE CARDIAQUE

Agenouillez-vous à côté de la victime et, si possible, dénudez le thorax



Posez la paume d'une main au centre de la poitrine de la victime



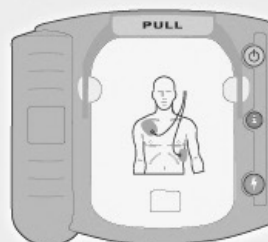
Joignez vos mains (deux positions possibles)



Les bras tendus, bien verticaux au-dessus du sternum, pratiquez 100 compressions par minute. Appuyez très fort sur la poitrine. Continuez le massage cardiaque et attendez les secours



3. DÉFIBRILLATION (si appareil disponible)



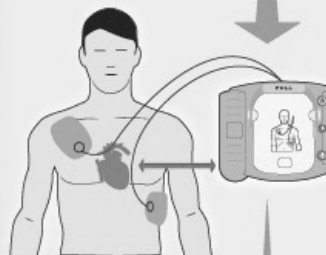
Ouvrez la boîte du défibrillateur. Cela lance les instructions vocales automatiques à suivre



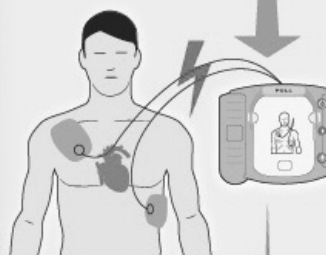
Dénudez le thorax. Placez les électrodes sur la poitrine de la personne comme indiqué sur la machine. L'électrode droite se place au-dessus du mamelon droit de la victime, la gauche en-dessous du mamelon gauche



En moins de huit secondes, l'appareil analyse son rythme cardiaque. Ne pas toucher la personne pendant l'analyse



Si un choc est nécessaire, un signal sonore vous en avertit. Ecartez-vous de la victime. L'appareil déclenche le choc automatiquement. Recommencez à masser









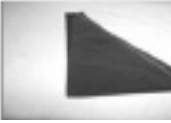






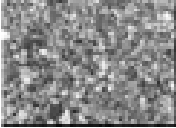





SOURCE: LMD

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

COMPETENCE 1

LOCOMOTION

LE LAPIN ET LA CAROTTE

Le maître divise la classe en 4 équipes A-B-C-D. Il pose un chiffon devant chaque équipe à quelque mètre (7 à 10) mètre. Les élèves courent et prennent les chiffons au signal du maître. Celui qui prend le premier à gagner, le maître poursuit la séance.

LA LOCOMOTIVE ET LES WAGONS

La classe est divisée en 4 équipes le premier de chaque groupe est la locomotive, les autres sont les wagons. Chaque locomotive dispose 2 cartons vide au bout de 5 min l'équipe qui a mis beaucoup d'Object dans le carton vite à gagner.

COMPETENCE 2

PREHENSION

FAIRE TOMBER LES BOUTEILLES (TADJOURAH; BIO ETC...)

La classe est partagée en 4 équipes A-B-C-D. Les 4 équipes sont placées en lignes. A trois mètres devant chaque équipes le maître dispose 3 boîtes de Nido et en haut il met une bouteille d'eau (bouteille de Tadjourah) Avec des balles, au signal les élèves touchent les bouteilles, l'équipe qui fait tomber plus des bouteilles à gagner.

LANCER DANS LE CARTON

La classe est partagée en 4 équipes A-B-C-D. Les équipes sont placées en ligne. A trois mètres devant chaque équipe le maître met des cartons. Il donne aux 4 premiers de chaque équipe des balles et au signal, ils lancent les balles dans les cartons. L'équipe qui met le plus des balles a remporté la partie.

COMPETENCE 3

EXPRESSION CORPORELLE

JEU DE SORCIERS

Deux savants sont les poursuivants, ils sont opposés aux autres joueurs. Quand les savants touchent un joueur, celui-ci devient un « robot » ; il pourra toujours se déplacer mais avec des mouvements des robots.

LE METTEUR EN SCENE

Les enfants jouent par équipe : un metteur en scène et un acteur. Le metteur en scène dirige l'acteur. Ce dernier doit suivre les indications du metteur en scène pour réaliser corporellement un scénario du début à la fin avec ou sans paroles.

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..

- ◆ **Equipe homogène** : Equipe dans laquelle tous les acteurs sont de même niveau, de même force.
- ◆ **Évaluation comparative** : Évaluer un élève par rapport à un autre élève, une équipe par rapport à une autre équipe.
- ◆ **Evaluation sélective** : Établir un classement par rapport à une échelle de valeur comparative : Etablir 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 augmentent 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

PHOTO

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

- 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^eéd., 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. Le Bas, 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 p 175
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)