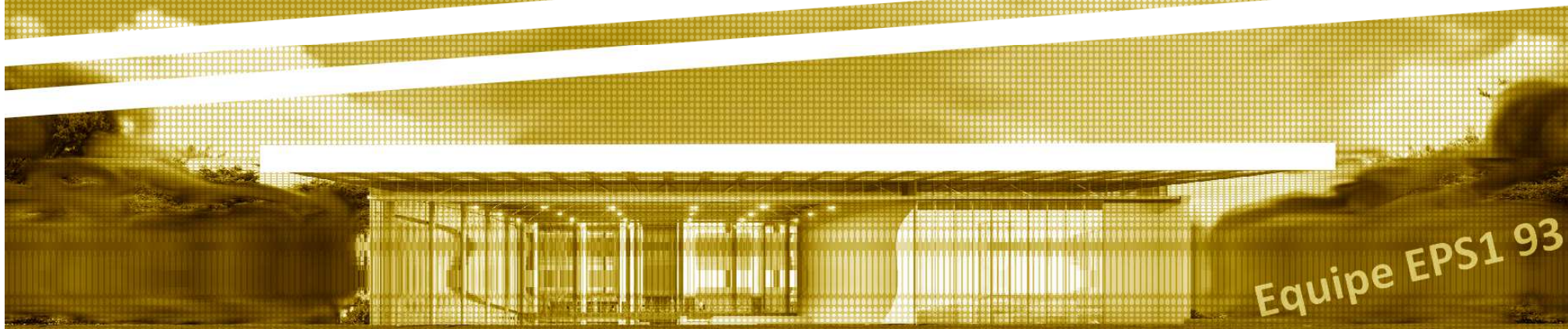


# VOLET EPS DU PROJET D'ECOLE



Equipe EPS1 93

Il contribue à atteindre les compétences du socle, les compétences travaillées dans les cycles et les attendus en EPS.

Il a une triple fonction :

### **Il assure la cohérence de l'action éducative de l'école maternelle, élémentaire et du collège par :**

- La continuité des apprentissages tout au long des cycles
- La complémentarité des enseignements entre les possibles différents intervenants (enseignants du 1<sup>er</sup> degré, USEP et intervenants extérieurs en EPS) (enseignants du 2<sup>d</sup> degré, association sportive de collège)
- Le croisement des enseignements avec l'EPS
- Les repères de progressivité, l'évaluation
- L'utilisation optimale des ressources humaines mobilisables, des installations, des matériels et équipements disponibles

### **Il met en œuvre un parcours de formation équilibré et progressif sur les cycles pour chaque élève par :**

- La construction de compétences dans chaque champ d'apprentissage intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale), en s'appuyant sur des activités physiques sportives et artistiques (APSA) diversifiées
- La prise en compte de leurs besoins (quantité de pratique, rythme d'apprentissage, repères de progressivité)
- L'inclusion dans l'établissement, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap

### **Il s'appuie sur la PROBLEMATIQUE ET les OBJECTIFS PRIORITAIRES du projet d'école**

a/ Problématique EPS dans la cadre du projet d'école :

Quels apprentissages EPS sont jugés prioritaires ?

Quels sont les leviers pour les progrès de chacun et la réussite de tous ?

**Quels liens avec l'axe 1 du projet académique centré sur la performance scolaire juste et efficace ?**

**Quels liens avec l'axe 2 du projet académique centré sur la coopération à l'école et avec les partenaires ?**

**Quel lien avec le socle commun de connaissances de compétences et de culture ?**

b/ **La place de l'EPS dans la définition** des **3 objectifs prioritaires**, ciblés et portés par l'équipe pédagogique pour :

**Innover le quotidien des pratiques de classe**

**Structurer les réunions de concertation pédagogique pilotées par le directeur**

**Les rendre lisibles dans la communication aux parents et aux élèves**

**Exemple de méthodologie**

# METHODOLOGIE D'ELABORATION DU VOLET EPS DU PROJET D'ECOLE



I/ PHASE DE DIAGNOSTIC,  
ETAT DES LIEUX DES PRATIQUES,  
INVENTAIRE des RESSOURCES et CONTRAINTES



II – CHOIX D'UNE STRATEGIE,  
MODALITES DE REPNSES  
EN FONCTION DES 3 OBJECTIFS RETENUS  
PAR LE PROJET D'ECOLE



IV– EVALUATIONS



III – OPERATIONNALISATION,  
MISE EN ŒUVRE  
ET REGULATION



## I/ PHASE DE DIAGNOSTIC, ETAT DES LIEUX DES PRATIQUES, INVENTAIRE des RESSOURCES et CONTRAINTES

### A/ Equipe pédagogique :

**S'appuyer sur la réglementation et l'orientation institutionnelle** : Textes officiels, recommandations départementales.

- . En maternelle, les séances quotidiennes sont de 30 à 45 minutes, chaque jour, en cycles 2/3, le volume annuel de 108 heures en EPS est réparti sur l'horaire hebdomadaire en fonction du projet pédagogique des enseignants.
- . A l'issue du cycle 3, tous les élèves doivent avoir atteint le niveau attendu de compétence dans au moins une activité physique par champ d'apprentissage.
- . Faire l'inventaire des projets, des programmations des activités (école cycle et/ou classe) **Voir documents pages 20,21,22,23**
- . Assurer une répartition équilibrée d'occupation horaire pour chaque classe, sur chaque cycle.

### Sur l'école :

- . Effectuer l'inventaire des ressources, des compétences et des motivations des enseignants et évaluer les besoins en formation, en aides pédagogique et documentaire
- . Structurer les décloisonnements éventuels, la place et le rôle des intervenants extérieurs en EPS
- . En cycle 3, assurer la continuité et la consolidation des apprentissages pour une coopération cohérente entre les professeurs du premier et du second degré
- . Construire un cadre transversal et éducatif : initiation au plaisir de la pratique sportive, respect des autres, de soi-même, des règles, du matériel par des actions concrètes (exemple : travail des rôles sociaux, arbitre, observateur, organisateur, chronométreur, juge arbitre, coach, etc.)
- . Développer des démarches et méthodes de travail propres à la discipline : par l'action, l'imitation, l'observation, la comparaison, la coopération, la réflexion sur l'action, etc.
- . Favoriser la construction réflexive par des démarches problématisante, inductive, de questionnement.
- . Promouvoir l'école inclusive, le bien-être et la santé : Lutte contre l'obésité, projets d'intégration, etc.
- . Assurer la sécurité des élèves citoyens : APER, Porter Secours, Savoir Nager (ASSN)
- . Associer maîtrise de la langue et EPS, et croisement des enseignements (projet interdisciplinaires et pluridisciplinaires)
- . Développer l'ouverture culturelle : nouvelles pratiques, nouveaux lieux par un environnement sportif riche et diversifié : Actions engagées avec l'USEP, les partenaires, les intervenants associatifs, les ETAPS, les bénévoles.
- . Penser la cohérence et la complémentarité avec les actions périscolaires

**Voir document page 24, fiches indicatives d'actions et de fonctionnement**

**B/ Matériel, inventaire des installations** à disposition dans l'école et en dehors de l'école, (plannings, créneaux d'utilisation), besoins éventuels

- . Finances : Solde, ressources éventuelles

**Voir documents pages 25, 26, 27**

## Tableau de pilotage de l'EPS pour l'école

**Pour réaffirmer la place de l'EPS dans l'enseignement, au service du développement des capacités motrices, de l'éducation à la santé, à la sécurité, à la responsabilité et à l'autonomie.**

Pratique effective de l'EPS	Programmation équilibrée et diversifiée	Croisements avec les enseignements
<p>Totalité des heures EPS inscrite à l'emploi du temps de la classe</p> <p>Respect du volume annuel de 108 heures (cycles2/3)</p> <p>Programmation construite par classe, par cycle (s)</p> <p>Utilisation optimale des installations et du matériel</p> <p>Participation à des rencontres de l'école, du cycle et/ou de classe</p> <p>Rôle de l'USEP</p> <p>Rôle des intervenants extérieurs en EPS</p>	<p>Séances quotidiennes de 30 à 45 minutes, chaque jour en maternelle</p> <p>Séances d'une durée de 45mn à 1h30 aux cycles 2 et 3 (108 heures, 3 h hebdomadaires en moyenne)</p> <p>Modules d'apprentissage entre 8 et 12 séances sur 6 à 8 semaines en fonction du projet et de l'APS (cycles2, 3)</p> <p>Les 4 objectifs de l'activité physique à l'école maternelle, les 4 champs d'apprentissage à l'école élémentaire seront travaillés chaque année</p> <p>À l'issue du cycle 3, tous les élèves doivent avoir atteint le niveau attendu de compétence dans au moins une activité physique par champ d'apprentissage</p> <p>Chaque cycle des programmes (cycle 2, 3) doit permettre aux élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de rencontrer les quatre champs d'apprentissage</li> <li>- de s'initier à des rôles divers (arbitre, observateur, organisateur, ...)</li> </ul> <p>Les progrès des élèves sont mesurés tout au long de l'année et du cycle (repères de progressivité, compétences travaillées, attendus de fin de cycle)</p>	<p>Utilisation du langage oral avec vocabulaire adapté (description d'actions, organisation d'activités, émotions ressenties)</p> <p>Notions mathématiques (échelle, distance...) et différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées, de leur évolution et les comparer</p> <p>Mise en pratique par l'orientation d'activités de repérage ou de déplacement (sur un plan, une carte) travaillées en mathématiques et en géographie.</p> <p>Education à la santé (besoins en énergie, fonctionnement des muscles et des articulations...) et à la sécurité (connaissance des gestes de premiers secours, des règles élémentaires de sécurité routière...).</p> <p>Enseignement moral et civique : les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour respecter les autres, refuser les discriminations, regarder avec bienveillance la prestation de camarades, développer de l'empathie, exprimer et reconnaître les émotions, reconnaître et accepter les différences et participer à l'organisation de rencontres sportives.</p> <p>Utilisation d'une langue vivante étrangère ou régionale pour donner les consignes de jeu, pour décrire ses actions, pour commenter une rencontre, comme langue de présentation d'un spectacle artistique, acrobatique...</p>

### Identifier les apprentissages en jeu, les compétences travaillées, les repères de progressivité, les attendus dans chaque champ d'apprentissage et dans chaque activité physique, sportive et artistique (APSA)

Pour chaque APSA programmée, identifier précisément ce que l'élève doit apprendre en termes de :

- . **connaissances** qui renvoient aux informations que doit s'approprier l'élève sur les activités physiques, sur sa propre activité ou celle d'autrui. Il s'agit principalement de règles, de principes, de repères, concrétisés dans le vécu des différents rôles sociaux ;
- . **capacités** (savoir-faire), qui renvoient à la mise en œuvre des connaissances, à l'activité de l'élève et à la mobilisation des ressources pour agir. Il s'agit principalement d'habiletés, de techniques, de savoir-faire ;
- . **attitudes** (savoirs être), qui renvoient à l'engagement et aux comportements que l'élève doit avoir dans ses relations à lui-même, aux autres et à l'environnement et sont sous-tendues par des valeurs qu'il convient d'acquérir et d'installer.

#### . Agir, s'exprimer, comprendre (maternelle), agir et réfléchir sur l'agir (élémentaire) par des démarches problématisantes, de questionnement, inductives...

**Prendre appui sur le vécu pour faire émerger des savoirs** : Susciter des échanges, provoquer des interactions entre les élèves, comprendre et verbaliser sa stratégie, comparer les stratégies.

Pour faciliter ces apprentissages, exploiter périodiquement en salle de classe un "avant" et un "après" l'animation des séances sur le terrain d'activité.

**Formaliser des traces de l'activité** déployée sur le terrain pour construire une mémoire des expériences motrices. La nature et la forme des traces sont adaptées au niveau de scolarité des élèves : ce peut être des écrits, mais aussi des vidéos, des photos, des dessins, des schémas, utilisant chaque fois que cela est possible les techniques usuelles de l'information et de la communication ...

**Organiser les traces.** Le "cahier d'EPS" constitue une forme d'organisation scolaire des différentes traces. Pour une activité donnée faisant l'objet d'une progression mesurable, il peut être remplacé par un "carnet" "... du nageur", "... d'athlète", "... de grimpeur". À la maternelle il peut s'agir d'un cahier collectif.

## II – CHOIX D’UNE STRATEGIE, MODALITES DE REPONSES EN FONCTION DES 3 OBJECTIFS RETENUS PAR LE PROJET D’ECOLE

PROJET D’ECOLE		DECLINAISON dans le PROJET EPS			
		Actions proposées (pour les cycles 2 et 3, en s’appuyant sur les compétences du socle) <i>Voir document page 28</i>			
		Volet didactique	Volet pédagogique	Volet éducatif	Volet culturel et sportif
		A partir des habiletés motrices fondamentales et composites, des objectifs de l’activité physique à la maternelle, des contenus des champs d’apprentissage aux cycles 2 et 3, et de leur spécificité sur chaque APSA, de la notion de progrès sur les concepts d’équilibrations statique et dynamique, de coordination, de dissociation, d’automatisation, etc.	Quelles démarches retenues pendant l’action (démarche de découverte, d’imitation, essais-erreurs, problématisante, de répétition et d’entraînement, comparative, etc.) et de réflexion sur l’action (démarche de questionnement, démarche réflexive, comparative, argumentative, inductive, etc.	Choisir les compétences méthodologiques et sociales travaillées Comment sont-elles travaillées ? Quels liens avec le socle ?	Investir des lieux culturels forts (salle de gymnastique, salle de handball) Rencontrer des athlètes de haut niveau, des professionnels, les interviewer Rencontrer les personnels sportifs de la ville ou association
<b>Objectif 1</b>					
<b>Objectif 2</b>					
<b>Objectif 3</b>					

### Programmation avec lieux et matériel

- . Réalisation des tableaux horaires d’occupation des infrastructures sportives dans l’école (cour, plateau d’évolution, salle polyvalente, etc.)
- . Réalisation des tableaux horaires d’occupation des infrastructures sportives en dehors de l’école
- . Utilisation pragmatique de la cour d’école
- . Construction de la programmation annuelle de l’EPS pour chaque classe
- . **Livret EPS, livret spécifique ou intégré au livret scolaire.**
- . Rencontres (inter-école, circonscription, USEP, départementales)

### III – OPERATIONNALISATION, MISE EN ŒUVRE ET REGULATION

## Exemple d'une modalité de réponse : Le parcours EPS de formation de l'élève citoyen

Objectif 1 du projet d'école : *Le parcours citoyen*

Problématique retenue : ***Développer la citoyenneté et la culture de l'engagement chez l'élève avec tous les partenaires de l'école***

Durée de l'action : *2 ans.*

#### COMPETENCES PRIORITAIRES A DEVELOPPER CHEZ LES ELEVES *(en italique)*

	Compétence 1 EPS du socle	Compétence 3 EPS du socle :	Compétence du champ d'apprentissage 3 S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Compétence du champ d'apprentissage 4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
Compétences des élèves à travailler en cycle 2	<i>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...) Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe</i>	Développer sa motricité et construire un langage du corps Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps Adapter sa motricité à des environnements variés <b><i>S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui</i></b>	<b><i>S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer.</i></b> Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique. S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs. <b><i>Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.</i></b>	Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. <b><i>Accepter l'opposition et la coopération.</i></b> S'adapter aux actions d'un adversaire. Coordonner des actions motrices simples. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. <b><i>Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.</i></b>
Compétences des élèves à travailler en cycle 3	<i>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...) Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives</i>	Développer sa motricité et construire un langage du corps Adapter sa motricité à des situations variées Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente	Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons. Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion. <b><i>S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions.</i></b> <b><i>Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.</i></b>	Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. Coordonner des actions motrices simples. Se reconnaître attaquant / défenseur. <b><i>Coopérer pour attaquer et défendre.</i></b> <b><i>Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.</i></b> S'informer pour agir.

## CIBLER DES ACTIONS ET RENCONTRES COLLECTIVES POUR EVALUER UNE CITOYENNETE EN ACTE :

**1/ PROJET AUTOUR D'UN TOURNOI DE HANDBALL EN DEFI COLLECTIF EQUITABLE CM2/6<sup>ème</sup>**

**2/ PROJET D'UNE RENCONTRE GYMNASTIQUE AVEC TUTORAT ET JUGE ARBITRE des 6<sup>ème</sup> pour les CP :**

**3/ RENCONTRE ACROSPORT avec prestations de groupes mixés (CE1-CM2 ou CE1-6<sup>ème</sup>)**

Compétences des enseignants à mobiliser	Construire une démarche de projet autour de 3 APS prioritaires « handball coopétitif - gymnastique - acrosport)	Décloisonner, mutualiser, travailler ensemble	S'appuyer sur la pluridisciplinarité
	Travailler avec les professeurs EPS et les élèves de 6 <sup>ème</sup> du collège	Se former pour maîtriser la démarche de projet, maîtriser les APS enseignées, organiser les savoirs en réseau	Impliquer les parents dans les différents temps du parcours
Compétences pluridisciplinaires des élèves	<b>RENFORCEMENT DU PARCOURS EPS DE FORMATION DE L'ELEVE CITOYEN PAR LA POLYVALENCE</b>		
	ENSEIGNEMENT CIVIQUE ET MORAL La règle et le droit	MATHEMATIQUES La formule championnat et coupe	HISTOIRE L'histoire du handball



# 1/ TOURNOI DE HANDBALL de 4 classes (2 CM2 et 2 6<sup>ème</sup>) en DEFI COLLECTIF EQUITABLE

## **But du jeu :**

Gagner le match en marquant au moins un but de plus que ses adversaires.

**Organisation :** Pour chaque classe, constituer 4 équipes de 4/5 joueurs et un gardien, plus un remplaçant. Les équipes sont mixées (2 joueurs CM2/2 joueurs 6<sup>ème</sup>) Chaque équipe est mixte et de niveau (experts, confirmés, débrouillés et initiés).

**Déroulement :** Dès qu'une équipe marque 2 buts de suite, **l'équipe observatrice coach** vient choisir une carte\* pour avantager l'équipe menée au score et ainsi tenter un rééquilibrage des forces. La réflexion et le choix se font en 30 secondes au maximum, après avoir repéré l'efficacité collective des deux équipes à l'aide de critères simples. Une fois le choix effectué, le jeu redémarre avec l'application immédiate de la nouvelle règle ou son annulation. \*Les cartes « défis » peuvent être construites avec les élèves. Exemples (suppression d'une cible, toutes les remises en jeu pour l'équipe menée au score, joueur désigné ne pouvant plus marquer ou défendre, etc.).

**Chaque équipe arbitre** lorsqu'ils ne sont pas joueurs ou observateurs coach.

Après avoir réalisé un tirage au sort pour connaître l'équipe qui va engager, la mise en jeu se fait du milieu de terrain par une passe à un coéquipier. Les adversaires sont à deux mètres du ballon.

Chaque match dure 7 à 9 minutes.

A la fin du match les joueurs des 2 équipes se serrent la main.

## **Dispositif :**

Le terrain « classique » de handball est divisé en 4 terrains (environ 10 m X 20 m). Les buts sont de 2,5 mètres.

**Terrain 1 – Les experts Terrain 2 - Les confirmés Terrain 3 - Les débrouillés Terrain 4 – Les initiés**

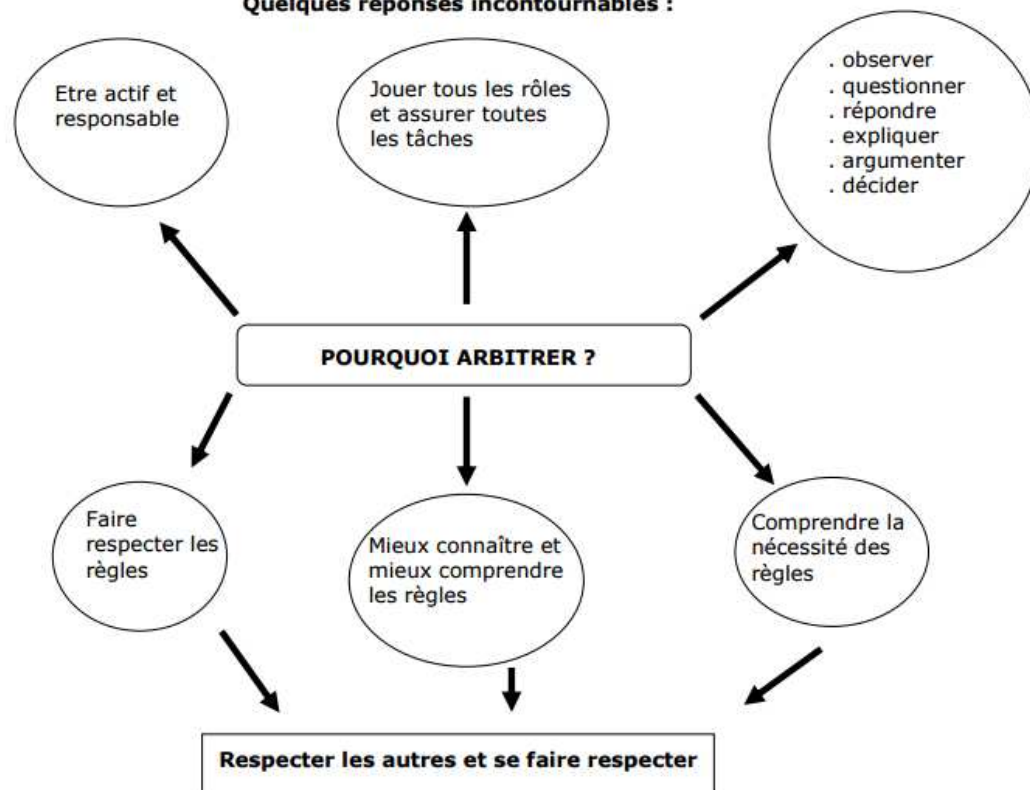
Les équipes s'opposent par 2, pendant qu'une 3<sup>ème</sup> gère (arbitrage, chronométrage, choix des cartes, feuilles de match) et la 4<sup>ème</sup> se repose.

ROTATIONS (formule championnat)	Equipes qui jouent	Equipes qui arbitrent	Equipes qui observent et coachent
Temps 1	A / B	C	D
Temps 2	C / D	A	B
Temps 3	A / D	B	C
Temps 4	B / C	D	A
Temps 5	A / C	B	D
Temps 6	B / D	A	C

POUR ABORDER L'ARBITRAGE AVEC SA CLASSE

Susciter le débat en demandant : pourquoi est-il utile d'apprendre à arbitrer ?

Quelques réponses incontournables :



OBJECTIFS POUR L'ENSEIGNANT

Construire le rôle d'arbitre :

- Acquérir **des méthodes de travail** (connaître les règles du handball, analyser l'action, prendre la décision en fonction de cette action)
- **Transformer ses attitudes par la capacité à faire respecter les règles et à se faire respecter**
- **Connaître « ce qu'il y a apprendre »** (connaissances expertes des règles)
- **Savoir se placer et se déplacer** stratégiquement sur le terrain pour observer, gérer le jeu, prendre la décision en fonction de l'action
- **Identifier les actions, les conséquences des actions et décider** (voir tableau page suivante)
- Etre capable de répondre, **justifier**, argumenter, décider

CONSEIL A L'ATTENTION DES ENSEIGNANTS

Il ne peut y avoir de jeu sans mise en place d'un **code commun, de règles simples mais comprises par tous.**

Les règles sont **au service du et des joueurs.** La mise en place d'une nouvelle règle devra répondre à un besoin et non à un souci immédiat de sanction. La connaissance des règles « primaires » du jeu par les élèves doit aller de pair avec les connaissances techniques et stratégiques (règles secondaires ou règles de l'action efficace).

Connaître et appliquer quelques règles simples (en tant que joueur mais aussi en tant qu'arbitre) aura des incidences fortes sur la construction de la motricité spécifique liée à l'activité des élèves.

La charge émotionnelle peut être importante pour un élève désigné pour l'arbitrage.

L'enseignant veillera à préserver chaque élève :

- en proposant **une « doublette » d'arbitres**, surtout lors des premières séances
- en graduant la responsabilité de l'arbitre (ne peut siffler que les ballons hors du jeu, dans un premier temps, par exemple)
- en étant un recours éventuel en cas de problème (dans le cas d'une délégation de pouvoir à un élève arbitre, l'enseignant devra éviter au maximum d'intervenir).

## CONSEILS A L'ATTENTION DES ELEVES-ARBITRES

**Pour arbitrer le plus justement possible, il faut :**

***bien connaître les règles du jeu :***

ce qu'il est permis de faire

ce qu'il est interdit de faire

***prendre fermement les décisions :***

pour cela le coup de sifflet doit être assez fort et sec (bref)

***pour indiquer :***

**ce qui s'est passé :** en parlant (« sortie ») ou en faisant un geste que tout le monde comprend

**ce que vous avez décidé :** par exemple en parlant bien fort (« balle à l'équipe rouge »)

Si vous pensez que votre décision est juste, vous faites appliquer aussitôt votre décision.

Si votre décision est contestée et que quelqu'un (un joueur ou un adulte) vous explique en quoi vous vous êtes trompé, vous pouvez modifier votre décision, en expliquant la nouvelle décision.

**Avant le début du match :**

vous comptez les joueurs sur le terrain.

vous appelez un joueur de chaque équipe pour tirer au sort l'équipe qui va engager (c'est à dire commencer le match en ayant la balle). Pour effectuer un tirage au sort vous présenter à un joueur de chaque équipe vos deux poings fermés, un petit objet (petit morceau de bois ou brin d'herbe) étant dans l'une des mains : celui qui montre la main contenant l'objet a gagné l'engagement.

vous donnez la balle à l'équipe qui a gagné le tirage au sort.

**Début du match :**

vous donnez un coup de sifflet, le joueur qui a la balle dans les mains fait alors une passe à un joueur de son équipe.

**Pendant le match :**

vous suivez le déplacement de la balle en restant assez près du jeu (pour bien observer ce qui se passe).

vous faites respecter les règles du jeu en sifflant toute faute commise (une faute peut être une erreur faite par le joueur ; exemple : il touche le ballon avec le pied); ce peut être également une faute commise sur un autre joueur : par exemple un joueur bouscule un adversaire en voulant lui prendre le ballon).

aucune insulte n'est permise : si une insulte est proférée pendant le jeu, vous sifflez pour arrêter le jeu, vous expliquez au joueur que les insultes ou grossièretés sont interdites ; vous donnez un pénalty contre l'équipe fautive. Si vous constatez des violences qui se répètent (violences physiques : des coups répétés, ou violences verbales : insultes ou gros mots) vous arrêtez le jeu et vous demandez à un adulte d'être présent avec vous pour sanctionner les joueurs.

Quand un but est marqué et que vous l'accordez, vous sifflez **deux fois**.

**Fin du match :**

quand le temps de jeu est terminé vous sifflez trois fois, vous récupérez la balle et vous annoncez le résultat du match.

*Un adulte est toujours à proximité du terrain de jeu : il faut l'appeler à chaque fois que vous avez un doute, un problème, une question.*

Matériel nécessaire à l'arbitre : un sifflet un petit objet ou une pièce de monnaie éventuellement (pour le tirage au sort)

## EN AMONT DE LA RENCONTRE DE HANDBALL :

## APPRENDRE A OBSERVER POUR COACHER

### OBJECTIFS POUR L'ENSEIGNANT

Construire le rôle d'observateur :

- Acquérir **des méthodes de travail** (concevoir un projet en groupe, s'appuyer sur ses résultats pour définir un projet personnel, observer un camarade pour l'aider...)
- **Transformer ses attitudes par l'acceptation des différences de niveaux de pratiques, par le travail en groupe, par une meilleure connaissance de soi, par une analyse et une explication à l'élève observé de ce qu'il y a à améliorer.**
- Connaître **les règles du jeu**
- Connaître « **ce qu'il y a apprendre** » (critères de réussite et critères de réalisation) et être plus impliqué pour le reproduire sur le terrain avec une action réflexive
- Savoir se placer stratégiquement près du terrain pour bien observer le joueur désigné.
- Identifier des critères simples d'observation (passes, réceptions, tirs, interceptions, etc.), *(voir fiches pages suivantes, qui peuvent être construite avec les élèves)*
- Relever ces critères en restant attentif à chaque action avec l'aide d'un camarade (l'un à l'observation, l'autre au script, voir fiches pages suivantes)

### CRITERES D'OBSERVATION POUR AMELIORER LE COACHING :

<b>Le porteur de balle</b>	Les réceptions sont-elles maîtrisées à l'arrêt ? en mouvement ? Progresse-t-il dans le couloir de jeu direct en regardant ses partenaires en mouvement et des espaces de jeu libres ? Les passes sont-elles tendues ? Prend-il de vitesse des défenseurs peu efficaces ? Tire-t-il au but en appui au sol en repérant la position du gardien ? Réussit-il quelques tirs en suspension en évitant le gardien ?
<b>Le partenaire attaquant</b>	Demande-t-il le ballon à distance de passe efficace en soutien (derrière) et en appui (devant) ? Est rapidement à nouveau marqué par un défenseur ? Est-il toujours en mouvement lorsqu'il a trouvé un espace libre ?
<b>Le défenseur</b>	Contrôle l'engagement du porteur de balle et récupère quelques ballons lors de duels Commence à se replacer de façon à défendre la zone, mains levées Vient parfois suppléer un camarade qui ne se replace pas. Réussit quelques interceptions en anticipant sur la passe du porteur Suit et gêne un adversaire qui fait un appel au porteur
<b>L'équipe</b>	<b>En attaque</b> Les joueurs sont-ils en grappe autour du ballon ou sont-ils plus écartés les uns des autres en progressant vers l'avant. Les joueurs non porteurs demandent-ils la balle en se démarquant vers le but ? <b>En défense :</b> Il y a un harcèlement efficace sur le porteur ou peut-il aisément progresser vers l'avant ? Les défenseurs non sur le porteur sont-ils placés devant leur zone ? Gênent-ils un adversaire qui demande le ballon au porteur ? Passent-ils rapidement de défenseurs à attaquants lors des récupérations de balles ?

## 2/ RENCONTRE GYMNASTIQUE AVEC TUTORAT ET JUGE ARBITRE des 6<sup>ème</sup> pour les GS ou CP :

Organiser une rencontre de gymnastique avec 2 classes de CP avec gestion des ateliers de verbes d'actions gymniques spécifiques et évaluation d'un atelier d'enchaînement gymnique

### En maternelle : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectif 1: Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets		
<b>Elargir et affiner des modes de déplacements.</b>	Considère l'autre comme un partenaire.	S'inscrire dans un projet d'action.
Enchaînement d'actions et de déplacements dans le cadre d'une intention précise.	Aide à l'action de l'autre, observation ou évaluation dans le cadre d'une organisation collective.	Engagement d'efforts dans la durée pour obtenir un score, pour chercher à progresser.
Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées		
Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles.	Construire des déplacements dans des espaces aménagés	
Création d'un projet d'action en libérant son regard des points d'appui, en prenant plaisir à accomplir des «exploits».	Anticipation de ses itinéraires, de ses manières de faire. Recherche «d'exploits» à montrer aux autres.	

### Au cycle 2 : Education physique et sportive

#### Champs d'apprentissage 3 : S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

<b>Attendus de fin de cycle</b>	
Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique. Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique. Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse.	
<b>Compétences visées pendant le cycle</b>	<b>Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève</b>
Elaborer et réaliser, seul ou à plusieurs, un projet artistique et/ou acrobatique pour provoquer une émotion du public. Utiliser des procédés simples de composition, et d'interprétation. S'engager : maîtriser les risques, dominer ses appréhensions Construire un regard critique sur ses prestations et celles des autres, en utilisant le numérique.	Activités physiques artistiques : danse, arts du cirque. Activités gymniques : acrosport, gymnastique sportive. Recherche de situations nécessitant un engagement de plus en plus important des élèves dans des processus de création, individuellement ou en groupe.

## Préparation à la rencontre

Effectuer en amont un cycle d'apprentissage en gymnastique. Utiliser les livrets de compétences de l'équipe EPS 1, en ligne sur le site de la DSDEN 93, rubrique

EPS : <http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article5549>

Tous les élèves de GS ou de CP auront préparé un enchaînement.

**Pour l'atelier enchaînement** : trouver au minimum :

un début

une figure tirée de la fiche « s'équilibrer » du livret de compétences

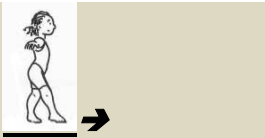

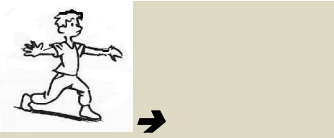



un élément de liaison

trouver une roulade

un déplacement de l'échauffement (lapin, éléphant, puce, kangourou...) ou un franchissement

une fin

**Exemple : mon enchaînement préparé en classe**

Présentation Début →	Je m'équilibre sur 1 pied bras tendus →	Je suis en mouvement de jambes en fente avant →	Je roule vers l'avant →	Je franchis →	Présentation Sortie →
					

## Continuité du projet après la rencontre

Continuer le travail déjà réalisé avec les élèves en gymnastique : aller vers la création d'enchaînements plus élaborés.

Mettre en place un cycle vers la gymnastique rythmique.

Document d'appui : [http://ww2.ac-poitiers.fr/ia17-pedagogie/IMG/pdf/Gymnastique\\_Rythmique-1.pdf](http://ww2.ac-poitiers.fr/ia17-pedagogie/IMG/pdf/Gymnastique_Rythmique-1.pdf)

Mettre en place un cycle vers la gymnastique acrobatique.

Document d'appui : <http://pedagogie.ac-martinique.fr/epspremd/projet%20ACROSPORT%20CPC.pdf>

## Salle de gymnastique

### Mise en place et tutorat 8 élèves de CM2 ou 8 élèves de 6<sup>ème</sup> (2 par ateliers)

#### Rotation sur les 4 ateliers avec plusieurs actions et plusieurs niveaux

<p>2 élèves tuteurs Barres/ espaliers/barres parallèles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se suspendre</li> <li>- Se balancer</li> <li>- Se renverser</li> <li>- Barres // : traverser</li> </ul> <p><b>Sécurité, installation pour les élèves tuteurs :</b></p> <p>Barres asymétriques, barres parallèles, espaliers, un bloc à mettre sous les barres, un gros tapis et un banc sous les barres</p>	<p>2 élèves tuteurs Poutre :</p> <p>Se déplacer, s'équilibrer et sauter</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en avant</li> <li>- en avant par-dessus des objets</li> <li>- en arrière</li> <li>- en avant et en arrière</li> </ul> <p><b>Sécurité, installation pour les élèves tuteurs :</b></p> <p>3 poutres, un gros tapis en sortie</p>	<p>2 élèves tuteurs Trampoline :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sauter sur le trampoline plat</li> <li>- Fiche 6 du livret de compétences</li> <li>- courir, sauter du trampoline haut sur les tapis</li> <li>- table de saut : se laisser tomber en arrière</li> </ul> <p><b>Sécurité, installation pour les élèves tuteurs :</b></p> <p>Trampoline plat, trampoline haut, caisse, 2 tapis, table de saut + gros tapis, tremplin, tapis</p>	<p>2 élèves tuteurs L'ATR :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Position ouverture bras-tronc</li> <li>- Alignement sur une caisse</li> <li>- Alignement à l'espalière</li> </ul> <p><b>Sécurité, installation pour les élèves tuteurs :</b></p> <p>Espaliers + tapis, caisse, mur</p>
--	---	--	---

### Plateau d'évolution

#### ATELIER A : Mise en place et tutorat 8 élèves juges de CM2 ou 8 élèves juges de 6<sup>ème</sup> (2 par ateliers)

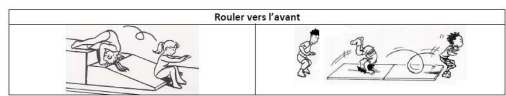
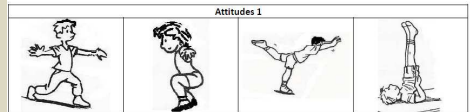
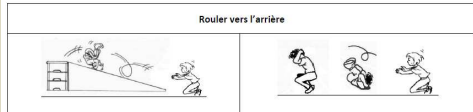
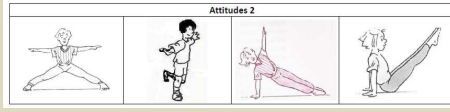
##### Enchaînement gymnique

Enchaîner 3 actions et montrer son enchaînement (voir page précédente) / Enchaîner s'équilibrer, rouler vers l'avant, se déplacer. / Trouver un début et une fin.  
Les élèves juges collent la gommette sur la vignette de l'enchaînement validé ;

**Sécurité, installation pour les élèves juges :** 3 Bandes de tapis au sol/3 plans inclinés pour aide à la roulade si besoin

#### ATELIER B : Mise en place et tutorat 8 élèves de CM2 ou 8 élèves de 6<sup>ème</sup> (2 par ateliers)

##### Rotation sur les 4 ateliers avec plusieurs actions et plusieurs niveaux

<p>1. Rouler vers l'avant</p> 	<p>2. Attitudes 1</p> 	<p>3. Rouler vers l'arrière</p> 	<p>4. Attitudes 2</p> 
---	--	---	---

### 3/ RENCONTRE ACROSPORT AVEC PRESTATION DE GROUPES MIXES CE2 ou CM1/ 6<sup>ème</sup> :

**Finalité :** Construire, présenter et apprécier par groupes de 4 un enchaînement maîtrisé d'au moins 4 figures avec des éléments de liaison

Développer son jugement critique en évaluant les prestations

**La classe puzzle (ou jigsaw classroom)** technique d'enseignement en classe puzzle (inventée par Elliott ARONSON, sociologue et psychologue américain)

Par cette démarche, il s'agit de permettre aux élèves de se sentir plus compétents en acrosport en ayant vécu 2 séances avec des experts (6<sup>ème</sup>), puis de revenir dans le groupe d'appartenance pour mettre en commun et partager leur expérience sous forme de tutorat.

Les 6<sup>ème</sup> auront vécu un module acroport en amont du projet.

Ces apprentissages seront réinvestis dans l'optique de la réalisation d'un projet collectif.

**Organisation :**

Un quart de classe de CE2 ou de CM1 part sur 2 séances en groupe d'apprentissage avec une classe de 6<sup>ème</sup>.

Un quart de classe de 6<sup>ème</sup> part sur 2 séances en groupe d'apprentissage avec la classe de CE2 ou de CM1

Et ce 4 fois pour que tous les élèves aient vécu l'immersion, d'où un module de **10 séances prévues.**

Lors de la séance 3, les élèves de CE2 ou de CM1 doivent mettre en commun ceux qu'ils ont appris en séances 1 et 2 avec les 6<sup>ème</sup>

Lors de la séance 5, les élèves de CE2 ou de CM1 doivent mettre en commun ceux qu'ils ont appris en séance 3 et 4 avec les 6<sup>ème</sup>

Lors de la séance 7, les élèves de CE2 ou de CM1 doivent mettre en commun ceux qu'ils ont appris en séance 5 et 7 avec les 6<sup>ème</sup>

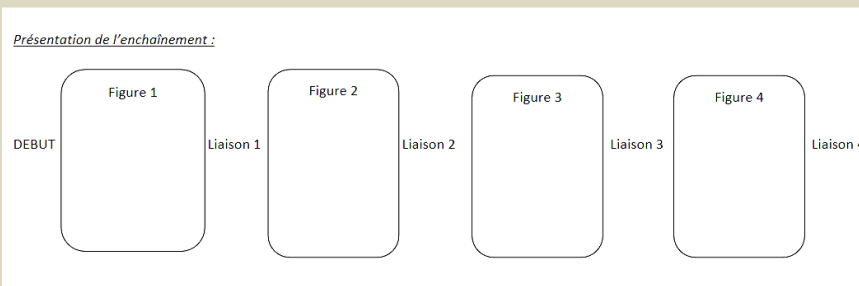
Lors de la séance 9, les élèves de CE2 ou de CM1 doivent mettre en commun ceux qu'ils ont appris en séance 8 et 9 avec les 6<sup>ème</sup>

**Séances communes CE2 ou CM1 et 6<sup>ème</sup> lors de la séance 10, 11 pour affiner les prestations par groupes de 4, 2 élèves CE2 ou CM1 et 2 élève 6<sup>ème</sup>**

**Séance 12 : Temps de restitution avec rotations pour tous les rôles :**

2 groupes de 4 qui font leur prestation, 2 groupes qui jugent, 2 groupes qui apprécient en tant que spectateurs

PRESTATION	JUGES ARBITRES	SPECTATEURS avec jugement argumenté
<b>AB</b>	<b>CD</b>	<b>DE</b>
<b>CD</b>	<b>DE</b>	<b>AB</b>
<b>DE</b>	<b>AB</b>	<b>CD</b>





## LE PORTEUR

- Ne pas porter trop longtemps de 3s à 5s
- Adopter une position stable et sécuritaire
- Rechercher la plus grande surface d'appui
- Rechercher l'alignement segmentaire
- Placer le dos en position anatomique: tête dans le prolongement du corps
- Placer le bassin en rétroversion
- S'assurer de la qualité des saisies et des appuis
- Avertir son partenaire en cas de fatigue ou de danger
- Donner au voltigeur le temps de se redresser, de se placer
- Participer au contrôle de la réception lors du démontage de la figure
- Attendre que le voltigeur soit au sol pour changer de position

## LE VOLTIGEUR










- S'assurer que la posture du voltigeur est stable et sécuritaire
- S'établir rapidement MAIS sans précipitation sur le porteur
- Avoir un projet d'action avant de s'engager dans la figure
- Chercher à élargir sa surface d'appui sur le porteur
- Conservé une posture tonique
- Rechercher un alignement segmentaire
- Fixer des points de repères extérieurs
- Renforcer les points de contacts avec le voltigeur
- Avertir, en cas de déséquilibre, et prévoir l'espace de réception
- Contrôler la descente
- Se préparer à l'action de réception

## Sécurité

### Zones d'appui du porteur

Le porteur est en position quadrupédique (à 4 pattes), dos plat, tête alignée.

Le Voltigeur est en contact

avec le BASSIN du Porteur	Les mains sur le bassin 	Les pieds sur le bassin Avec joker Voltigeur debout 	Les fesses sur le bassin Voltigeur assis 
avec les EPAULES du Porteur	Les mains sur les épaules 	Les pieds sur les épaules Voltigeur allongé 	
avec les EPAULES et le BASSIN du Porteur	Les mains sur les épaules et bassin joker 	Les pieds sur les épaules et bassin Avec joker Voltigeur debout 	
avec le DOS du Porteur	Le dos sur le dos 	Le ventre sur le dos 	

<p><b>FICHE EVALUATION</b>  <i>Surligner au stabilo</i></p> <p>Groupe évalué : _____</p> <p style="text-align: center;"><b>EVALUATION PHASE COLLECTIVE</b></p>	<p>Ressources</p>	<p>Composition limitée par les ressources des élèves</p>	<p>Composition adaptée aux ressources des élèves</p>	<p>Les ressources individuelles au service du collectif</p>
<p style="text-align: center;"><b>EVALUATION EFFICACITE</b></p>	<p>Figures</p>	<p>Figure inachevée ou chute</p>	<p>Déséquilibre Tremblements</p>	<p>Stable et tenu 3 secondes</p>
<p>Prénom de l'évalué : _____</p> <p style="text-align: center;"><b>EVALUATION INDIVIDUELLE</b></p>	<p>Fluidité de l'enchaînement</p>	<p>Arrêt Temps mort</p>	<p>Liaisons juxtaposées</p>	<p>Liaisons=déplacements</p>
<p>Espace</p>	<p>Enchaînement au même endroit</p>	<p>Enchaînement organisé</p>	<p>Enchaînement organisé et orienté</p>	
<p>Thème</p>	<p>Inexistant</p>	<p>Peu exploité</p>	<p>Recherché</p>	
<p>Actions et postures</p>	<p>Actions inappropriées qui ne permettent pas la stabilité des figures, problème de tenue corporelle</p>	<p>Posture stable et sécuritaire au service la figure, continuité des actions</p>	<p>Toutes les actions menées s'enchaînent et sont efficaces pour la production du groupe</p>	
<p>Attitude sécuritaire</p>	<p>« Elève suiveur ou attentiste » dans le groupe</p>	<p>« Elève engagé » dans le projet collectif</p>	<p>« Elève leader »</p>	
<p>Investissement dans le groupe</p>				

## IV- EVALUATIONS

L'élaboration en commun, par l'équipe pédagogique et éducative, des critères et des modalités d'évaluation permet un meilleur suivi des progrès de l'élève.

Elle permet à l'élève de suivre ses progrès dans les apprentissages.

L'évaluation sommative a lieu à la fin de chaque module d'apprentissage, elle porte sur ce qui a été appris lors du module d'apprentissage.

Ses critères doivent être connus des élèves dès le début du module.

L'évaluation formative a lieu tout au long du module, elle permet aux élèves d'être acteurs de leurs apprentissages, de se situer par rapport aux repères de progressivité, par rapport aux critères de l'évaluation sommative tout au long du module d'apprentissage.

### Types d'évaluations :

- . Evaluation des acteurs (enseignants, intervenants extérieurs, etc.)
- . Evaluation des APS : dispositifs, temps évaluatifs, nature des évaluations, (formative, sommative, sociale)
- . Evaluation des rencontres inter-classes, inter-écoles, USEP, de circonscription, départementales
- . Evaluation en natation, le Savoir-Nager (ASSN), en éducation à la route (APER)
- . Réflexion sur les besoins en formation de l'équipe (organisation, gestion du groupe, contenu)
- . Evaluation annuelle sur le projet EPS : Sur l'organisation : échanges de services, décloisonnement, intervenants, etc. / Sur le contenu : Compétences acquises ou non, comment améliorer le projet / Sur le matériel : gestion, achats / Sur les besoins en formation des enseignants

Proposition de programmation de l'activité physique à l'école maternelle				AGIR S'EXPRIMER ET COMPRENDRE	Lien avec les autres domaines
OBJECTIFS	PS	MS	GS		
<p>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les espaces AFC</p> <p><i>Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.</i></p> <p><i>- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.</i></p>	<p>Activités de manipulation d'objets : lancer, rouler, pousser/tirer, frapper</p> <p>Activités de locomotion (marcher – courir – sauter – se réceptionner)</p>	<p>Activités de lancers (fort, loin, précis)</p> <p>Courses, sauts et réceptions</p>	<p>Activités de lancers (fort, loin, précis, avec ou sans élan)</p> <p>Courses, sauts loin et haut et réceptions (avec ou sans élan)</p> <p>Course en durée</p>	<p>Construire et exploiter la trace de son activité</p>	
<p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés AFC</p> <p><i>Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.</i></p>	<p>Activités gymniques</p> <p>Activités de pilotage (tricycle, trottinettes 3/4 roues, porteurs, etc.)</p> <p>Activités de grimpe</p> <p>Activités d'orientation</p>	<p>Activités gymniques</p> <p>Activités de pilotage (tricycle, trottinettes 2/3 roues, draisiennes, rollers)</p> <p>Activités de grimpe</p> <p>Activités d'orientation</p>	<p>Activités gymniques</p> <p>Activités de pilotage (tricycle, trottinettes 2/3 roues, vélos, rollers)</p> <p>Activités de grimpe</p> <p>Activités d'orientation</p> <p>Activités aquatiques</p>	<p>Se repérer dans l'espace et le temps</p> <p>S'exprimer : raconter-décrire-expliquer-argumenter</p>	
<p>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique AFC</p> <p><i>- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</i></p>	<p>Rondes, jeux dansés</p> <p>Danse</p>	<p>Rondes</p> <p>Danse</p>	<p>Rondes</p> <p>Danse</p> <p>Arts du cirque</p>	<p>Apprendre ensemble - Partager</p> <p>Sentir et ressentir</p>	
<p>Collaborer, coopérer, s'opposer AFC</p> <p><i>- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.</i></p> <p><i>- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.</i></p>	<p>Jeux de transports d'objets,</p> <p>Jeux collectifs simples</p>	<p>Jeux collectifs</p>	<p>Jeux collectifs</p> <p>Jeux de lutte</p>		
<b><u>Démarche bienveillante et positive</u></b>					
<b>Comprendre   Faire comprendre   Faire faire   Réussir   Faire réussir   Provoquer la mise en action de la pensée   Ouvrir des alternatives de choix   Créer des liens</b>					

<b>MATRICE</b> de programmation annuelle sur un niveau (PS-MS-GS)	<b>Période 1</b>	<b>Période 2</b>	<b>Période 3</b>	<b>Période 4</b>	<b>Période 5</b>	<b>ECOLE MATERNELLE</b>
<b>Lundi</b>	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés ACTIVITE PHYSIQUE :	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique ACTIVITE PHYSIQUE :	Collaborer, coopérer, s'opposer ACTIVITE PHYSIQUE :	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets ACTIVITE PHYSIQUE :	Collaborer, coopérer, s'opposer ACTIVITE PHYSIQUE :	<b>A adapter en fonction :</b>  <i>Du niveau de classe (PS-MS-GS)</i>  <i>Des compétences des élèves en fonction des objectifs et des activités physiques propres à ces objectifs</i>  <i>Des espaces disponibles dans l'école (salle de motricité, cour d'école, accès à un gymnase ou à un stade)</i>  <i>Du matériel</i>  <i>De la période de l'année</i>  <i>Des projets propres à l'école ou à la circonscription</i>
<b>Mardi</b>	Collaborer, coopérer, s'opposer ACTIVITE PHYSIQUE :	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets ACTIVITE PHYSIQUE :	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets ACTIVITE PHYSIQUE :	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés ACTIVITE PHYSIQUE :	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets ACTIVITE PHYSIQUE :	
<b>Mercredi</b>	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique ACTIVITE PHYSIQUE :	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique ACTIVITE PHYSIQUE :	Collaborer, coopérer, s'opposer ACTIVITE PHYSIQUE :	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique ACTIVITE PHYSIQUE :	Collaborer, coopérer, s'opposer ACTIVITE PHYSIQUE :	
<b>Jeudi</b>	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets ACTIVITE PHYSIQUE :	Collaborer, coopérer, s'opposer ACTIVITE PHYSIQUE :	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés ACTIVITE PHYSIQUE :	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets ACTIVITE PHYSIQUE :	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique ACTIVITE PHYSIQUE :	
<b>Vendredi</b>	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés ACTIVITE PHYSIQUE :	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés ACTIVITE PHYSIQUE :	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés ACTIVITE PHYSIQUE :	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique ACTIVITE PHYSIQUE :	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés ACTIVITE PHYSIQUE :	
Séance de 30 à 45mn pour 3 heures par semaine						

## Proposition de programmation EPS à l'école élémentaire

« À l'école et au collège, un projet pédagogique définit un parcours de formation équilibré et progressif, adapté aux caractéristiques des élèves, aux capacités des matériels et équipements disponibles, aux ressources humaines mobilisables ».

« Chaque cycle des programmes (cycle 2, 3, 4) doit permettre aux élèves de rencontrer les quatre champs d'apprentissage ».

A l'école, 108 h sur 36 semaines ouvrables au cours de chaque année scolaire, soient 3 heures hebdomadaires, 10 modules d'apprentissage (MA) de 9 à 12 séances

Champs d'apprentissage	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Cycle 2			Cycle 3		
		CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6ème
<b>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.</b> <i>10 modules</i>	Athlétisme Natation	2 MA d'athlétisme	2 MA d'athlétisme	2 MA d'athlétisme	2 MA d'athlétisme	2 MA d'athlétisme	
<b>Adapter ses déplacements à des environnements variés</b> <i>16 modules</i>	Escalade Orientation Natation (Savoir-Nager) Roule et glisse Equitation	1 MA jeux d'orientation  1 MA roller	1 MA jeux d'orientation 1 MA roller 1 MA Vélo	2 MA de natation 1 MA équitation 1 MA Vélo	2 MA de natation 1 MA Vélo 1 MA d'escalade	1 MA de natation (Savoir-Nager) 1 MA d'escalade 1 MA Vélo APER	
<b>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</b> <i>10 modules</i>	Danse collective Danse création Gymnastique Arts du cirque	1 MA danse collective 1 MA danse création 2 MA gymnastique	1 MA d'activités circassiennes 1 MA gymnastique	1 MA gymnastique	1 MA de danse	1 MA danse 1 MA gymnastique	
<b>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</b> <i>14 modules</i>	Jeux/Sports collectifs Jeux de lutte Jeux de raquettes	2 MA de jeux collectifs	2 MA de jeux collectifs 1 MA de jeux de lutte	2 MA de jeux collectifs  1 MA de jeux de raquettes	2 MA sports collectifs 1 MA de jeux de lutte	2 MA sports collectifs 1 MA de jeux de raquettes	
		<b>10 modules d'apprentissage = 108h</b>	<b>10 modules d'apprentissage = 108h</b>	<b>10 modules d'apprentissage = 108h</b>	<b>10 modules d'apprentissage = 108h</b>	<b>10 modules d'apprentissage = 108h</b>	

Proposition de programmation EPS au CM2						108h
Champs d'apprentissage	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Période 1 24h	Période 2 18h	Période 3 24h	Période 4 18 h	Période 5 24 h
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.	Athlétisme Natation	Athlétisme 9h			Athlétisme 3h	Athlétisme 6h
Adapter ses déplacements à des environnements variés	Escalade Orientation Natation (Savoir-Nager) Roule et glisse Equitation	Natation ASSN <i>Stage massé</i> 12h	Escalade 9h	Escalade 3h		Vélo APER 12h
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Danse collective Danse création Gymnastique Arts du cirque	Danse 3h	Danse 9h	Gymnastique 9h	Gymnastique 3h	
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	Jeux/Sports collectifs Jeux de lutte Jeux de raquettes			Sport collectif : Handball 12h	Sport collectif : Rugby 12h	Jeux de raquettes 6h

**Fiche d'accompagnement (indicative)**  
**« Notre action pédagogique et éducative »**

**a. Les pratiques pédagogiques dans les classes**

La scolarisation des enfants de moins de trois ans dans l'école
Le développement de l'approche par les compétences
L'explicitation des enjeux et des démarches d'apprentissage aux élèves
L'enseignement de l'oral construit (la justification, l'argumentation...)
Les moments de recherche, de manipulation
Le développement des interactions entre élèves, le travail de groupe, le tutorat...
Usage régulier des outils du numérique par les enseignants et les élèves
L'intervention des professeurs de collège, d'assistants pédagogiques,...
La démarche de projet (culturels, sportifs, citoyens...)

**b. Les modalités d'évaluation des élèves**

Le statut de l'erreur
L'analyse des modalités de l'évaluation au quotidien et son impact sur les élèves
La présentation des objectifs de l'évaluation aux élèves
Les modalités de restitution aux élèves
Les outils de l'auto-évaluation (grilles, critères, cahiers de réussites, portfolios...)
La validation des compétences (échéances, principes, critères...)

**c. Les rythmes scolaires**

L'aménagement des horaires
La réflexion sur l'emploi du temps et l'optimisation de l'attention
La qualité des activités périscolaires

**d. Le climat scolaire**

Le partage d'indicateurs de climat scolaire (langage, sanctions, incidents...)
La pertinence des règles de vie, du règlement intérieur et leur connaissance par les différents acteurs (élèves, adultes)
Apprendre et vivre ensemble (parcours culturel, parcours citoyen, parcours de réussite éducative)
La perception des droits et devoirs de chacun
L'exercice effectif de la citoyenneté (dispositifs de classe, conseil d'élèves...)
La mise en œuvre de règles communes avec le collège
Les actions de prévention de la violence (agressions, jeux dangereux...)
La formation des élèves (APER, APS...)

**e. Les conditions matérielles d'enseignement**

La réflexion autour de l'aménagement des salles de classe
Une politique concertée d'achat de matériel
La politique autour des équipements spécifiques (salle de repos, BCD, salle E.P.S., salle informatique, cour, bibliothèque, gymnase...)

**Fiche d'accompagnement (indicative)**  
**« Le fonctionnement de notre équipe »**

**a. Le projet de l'école, sa pertinence et sa mise en œuvre**

Communication et prise en compte des acquis de l'école maternelle
L'évolution de la validation des compétences du socle aux paliers 1 et 2
L'analyse de l'évolution des résultats des élèves de l'école aux évaluations Nationales et à celles construites dans les classes ou au sein de l'équipe
L'évolution du retard scolaire et du redoublement
Les prises en charge par le RASED ou les demandes d'aide
Le handicap, l'intégration individuelle et collective (CLIS)
Bilan des actions mises en œuvre lors du précédent projet d'école
La cohérence avec le projet d'établissement du collège de secteur

**b. La cohérence et la continuité pédagogique**

La pertinence des choix concernant la composition des classes (niveaux simples, multiples...)
La qualité de la liaison maternelle/élémentaire
La mise en œuvre de la politique des cycles (programmations, décloisonnements, groupes de besoin, choix concerté des manuels...)
La continuité des outils de travail des élèves (lexique, consignes, cahiers de règles, affichages...)

**c. La concertation, l'échange de pratiques, l'autoformation**

La fréquence, le contenu, l'organisation, le climat des réunions
Le progrès de la réflexion collective et la mutualisation de pratiques
Le suivi et le bilan des décisions prises collectivement
La participation aux instances du collège

**d. L'optimisation des ressources humaines**

La prise en compte de l'expertise de chacun des enseignants dans les disciplines
La mise en œuvre de pratiques de co-intervention, la mise en place de groupes de besoin, de décloisonnement, échanges de services...
L'utilisation optimale du maître supplémentaire
Le rôle des personnels non enseignants et des intervenants extérieurs
Les besoins individuels et collectifs de formation
L'apport de l'équipe de circonscription



# I - ETAT DES LIEUX DE L'EPS –

Ecole : \_\_\_\_\_

Nombre de classes : \_\_\_\_\_

## A- Installations

### 1. Dans l'école

	Lieux	APSA* possibles	Caractéristiques ( matériel, confort, accessibilité )		Besoins à exprimer
			positives	négatives	
Installations couvertes					
Installations non couvertes					

\* Activités physiques sportives et artistiques

**2. En dehors de l'école :**

	Lieux	APSA possibles	Caractéristiques ( matériel, confort, accessibilité )		Besoins à exprimer
			positives	negatives	
<b>Installations couvertes</b>					
<b>Installations non couvertes</b>					

## B- Matériel

### 1. Dans l'école

Petit matériel	Nb	Bes oin	Ballons	Nb	Bes oin	Gros matériel	Nb	Bes oin	Supports sonores	Nb	Bes oin
cerceau			basket			structure			tambourin		
cordelette			foot			agrès			percussion		
corde			volley			espalier			magnétophone		
palet			rugby			poutre			sifflet		
élastique			hand			barre					
ruban GRS			mousse			plinth					
plot						mini trampoline/tremplin					
haie						corde à nœuds / corde lisse			<b>Matériel audio visuel</b>		
latte			<b>Balles</b>			gros tapis (chute)			lecteur CD		
engin roulant			petites			petit tapis (matelas)			TV DVD lecteur vidéo		
anneau			lestées			banc					
foulard			tennis de table						caméscope		
dossard			molles			<b>Matériel de récupération</b>			appareil photo numérique		
chasuble numérotée			mousse			sacs de graines / de sable			ressources CD DVD		cf. annexe
caissettes						rouleau carton					
frisbee						bouteille					
échasses						boîte					
quille						tissu					
bâton			<b>Raquettes</b>			<b>Autre matériel</b>			<b>Documentation en EPS pour l'équipe enseignante</b>		
crosse hockey			badminton			sifflet			livres		cf. annexe
planchette			Tennis de table			boussole			abonnement revue EPS 1		
			tennis			chronomètre			CD Roms - DVD en EPS		
						décamètre			classeur circulaires nationales, académiques		
						double décamètre			livres		
						toise					

Où le matériel est-il rangé ?

---

<b>COMPETENCES SOCLEES</b>			
<b>Cycle 2 APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX</b>	<b>Cycle 3 CONSOLIDATION</b>	<b>Cycle 4 APPROFONDISSEMENTS</b>	<b>Domaines du socle</b>
<p>Développer sa motricité et construire un langage du corps Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps Adapter sa motricité à des environnements variés S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui</p>	<p>Développer sa motricité et construire un langage du corps Adapter sa motricité à des situations variées Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente</p>	<p>Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe Verbaliser les émotions et sensations ressenties. Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne</p>	<b>1</b>
<p>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre Apprendre par essai erreur en utilisant les effets de son action Apprendre à planifier son action avant de la réaliser</p>	<p>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions</p>	<p>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser Répéter un geste sportif ou artistique pour le stabiliser et le rendre plus efficace Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuel ou collectif Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres</p>	<b>2</b>
<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...) Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe</p>	<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...) Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives</p>	<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités Respecter, construire et faire respecter règles et règlements Accepter la défaite et gagner avec modestie et simplicité. Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences</p>	<b>3</b>
<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien être Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques</p>	<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger</p>	<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière, raisonnée et raisonnable Connaître les effets d'une pratique physique régulière sur son état de bien-être et de santé Connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique Évaluer la quantité et qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.</p>	<b>4</b>
<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif</p>	<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives</p>	<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique Acquérir les bases d'une attitude réflexive et critique vis-à-vis du spectacle sportif. Découvrir l'impact des nouvelles technologies appliquées à la pratique physique et sportive Connaître des éléments essentiels de l'histoire des pratiques corporelles éclairant les activités physiques contemporaines</p>	<b>5</b>