

Plan d'Actions Départemental EPS Guyane

Années scolaires 2014 /2017

Académie de GUYANE

OBJET DU PLAN D'ACTION DEPARTEMENTAL EPS

L'Education Physique et Sportive (E.P.S), discipline d'enseignement à part entière, vise le développement des capacités motrices et la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques.

- Elle contribue à l'éducation à la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps et d'acquérir des notions et de construire des compétences utiles dans la vie tous les jours.
- Elle participe à l'éducation à la sécurité, par des prises de risques contrôlées.
- Elle éduque à la responsabilité, à l'autonomie et à la citoyenneté, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).

Ce Plan d'Action Départemental en EPS pour le premier degré, dont la mise en oeuvre s'étendra de 2014 à 2017, est proposé par l'équipe EPS de Guyane, en référence aux programmes de 2008 (BO n° 3 du 3 juin 2008) et du socle commun de connaissances et de compétences. Ce document présente les objectifs principaux pour favoriser et dynamiser l'enseignement de l'EPS en GUYANE. Il tiendra compte chaque année des priorités nationales présentées dans la circulaire de rentrée : pour 2014, il s'agit pour chaque école de « **Promouvoir l'éducation à la santé et Développer la pratique sportive** ».

Sa finalité est de favoriser une cohérence départementale dans la mise en oeuvre de l'enseignement de l'EPS à l'école.

Le PAD EPS a pour objectifs également, en cohérence avec le projet académique :

- ❖ D'inciter à la mise en place d'une programmation précise des activités pour offrir aux élèves une EPS complète, équilibrée et cohérente, permettant d'aborder les quatre compétences des programmes au travers d'une ou plusieurs activités.
- ❖ De favoriser les démarches d'apprentissage centrées sur l'élève et la pratique de l'auto évaluation.
- ❖ D'encourager l'articulation avec les autres enseignements : l'EPS est un support privilégié pour permettre aux élèves de parler de leur pratique et une source de motivation supplémentaire pour leur donner envie de lire et d'écrire des textes divers. L'EPS aide également à concrétiser certaines connaissances et notions plus abstraites : elle en facilite la compréhension et l'acquisition en relation avec les activités scientifiques, les mathématiques, l'histoire et la géographie, les activités artistiques, ...
- ❖ De contribuer à la formation du citoyen, en éduquant à la responsabilité et à l'autonomie.
- ❖ De fédérer et réguler un réseau de partenaires autour d'objectifs partagés.

Le plan est construit autour de 3 axes déclinés en objectifs prioritaires et en propositions d'actions.

Pour organiser la construction, la cohérence et la continuité des apprentissages et des actions, il articule :

- ❖ La mise en oeuvre de l'EPS par les enseignants.
- ❖ La formation continue.
- ❖ La mise en synergie des interventions des différents acteurs et partenaires de l'école dans le domaine de l'EPS.

Décliner ce plan d'action départemental au niveau des circonscriptions, c'est participer au bon développement intellectuel et moteur de l'enfant, à la réussite scolaire de tous les élèves dans une logique de construction des compétences et des connaissances du socle commun.

L'Equipe EPS de GUYANE

Les compétences et Contenus

<u>Ecoles Maternelle</u>		<u>Cycle 2</u>			<u>Cycle 3</u>
Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés	Les enfants développent : - Leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...) - des équilibres - des manipulations (agiter, tirer, pousser) - ou des projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir). Des jeux de balles, des jeux d'opposition, des jeux d'adresse viennent compléter ces activités. Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent Ils adaptent leur conduite motrice en vue l'efficacité et de la précision du geste.	Réaliser une performance (mesurée en distance, en temps en C3)	Natation	Se déplacer sur ne quinzaine de mètres	Se déplacer sur une trentaine de mètres.
		Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	Activités aquatiques et natation	S'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter.	Plonger, s'immerger, se déplacer
			. Activités de roule et de glisse	Réaliser un parcours simple en roller ou en vélo	Réaliser un parcours d'actions divers en roller, en vélo,...
Par la pratique d'activités qui comportent des règles	Ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération. Ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.	S'opposer individuellement ou collectivement	Jeux de lutte	Agir sur son adversaire pour l'immobiliser	Amener son adversaire au sol pour l'immobiliser
			Jeux de raquettes	Faire quelques échanges	Marquer des points dans un match à deux.
			Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon.	Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires en respectant des règles en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)	Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires en respectant des règles en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).
Les activités d'expression à visée artistique (rondes, jeux dansés, mime, danse)	Permettent tout à la fois : - l'expression par un geste maîtrisé - le développement de l'imagination	Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique	Activités gymniques	Réaliser un enchaînement de 2 ou 3 actions 'acrobatiques' sur des engins variés (barres, plinths, poutres, gros tapis)	Construire et réaliser un enchaînement de 4 ou 5 éléments acrobatiques' sur divers engins (barres, moutons, poutres, tapis).

Objectif DU PAD

Le projet pédagogique EPS dans le projet d'école

L'élaboration du projet EPS d'école consiste à mettre en rapport les objectifs généraux de l'EPS avec les caractéristiques des élèves et les priorités retenues par le projet d'école.

Ce projet doit à la fois garantir la continuité des apprentissages en EPS (C1, C2, C3) dans le respect des instructions officielles récentes (politique de projet, de cycles, de compétences disciplinaires et transversales, nouveaux programmes pour l'EPS) et permettre de créer des projets inter- disciplinaires riches en donnant du sens aux compétences construites dans les différents domaines. Le support opérationnel du projet EPS est la programmation.

Elle nécessite par ailleurs de réfléchir aux démarches d'apprentissage et aux types d'évaluation ainsi qu'aux modes d'organisation. A cet effet, les équipes d'enseignants sont les premiers sollicitées et concernées.

- ✓ Le maître dans sa classe (projet de classe)
- ✓ L'équipe de cycle (projet de cycle)
- ✓ La totalité de l'école (projet d'école)

PROJET ACADEMIQUE 2014 / 2017

AXE 1

REUSSITE :

Favoriser le bien-être de l'élève et la persévérance scolaire

- Favoriser les conditions du bien-vivre ensemble et former des citoyens autonomes et responsables.
 - Promouvoir les activités physiques et assurer le développement du sport scolaire (1er et 2nd degrés), et oeuvrer pour des dispositifs respectant le rythme biologique de l'enfant.
 - Agir sur la motivation et l'implication des élèves

Renforcer la maîtrise de la langue

- Valoriser la langue maternelle des élèves et mieux prendre en compte leurs réalités linguistiques et culturelles.
 - Développer la pratique de l'oral dès l'école maternelle et assurer la maîtrise d'un vocabulaire de base pour la majorité des élèves.

Fluidifier et optimiser les parcours

- Maîtriser les fondamentaux et les compétences de base du socle commun de connaissances, de compétences et de culture
 - Promouvoir des pratiques pédagogiques répondant aux besoins des élèves.
 - Développer les usages du numérique
 - Dynamiser les liaisons inter-degré (développer les projets communs 1er degré/collège, échanger les pratiques pédagogiques)

Encourager l'innovation pédagogique

- Favoriser la capacité d'innovation dans l'académie, notamment en développant la culture de projet.
 - Rendre les élèves acteurs de leur formation
 - Développer et encourager l'usage du numérique innovante

AXE 2

JUSTICE ET EGALITE

Eduquer et former la communauté éducative au respect de la différence

- Promouvoir l'ouverture culturelle
 - Favoriser tous les projets de partenariats artistiques et culturels avec les structures, collectivités et associations.

AXE 3

AMBITION

Renforcer la formation des enseignants

- Améliorer la formation des enseignants aux démarches cognitives d'enseignement, aux modulations d'enseignement et à la pédagogie différenciée.

Développer un accompagnement bienveillant des équipes

- Rompre l'isolement pédagogique : développer les outils collaboratifs permettant les échanges entre pairs et rendant disponibles des ressources pédagogiques à distance.

FORMATION

L'équipe départementale EPS agit en synergie, à tous les niveaux d'intervention (formation initiale, formation continue, animation, stage, recherche /production, communication etc...) pour mettre en oeuvre ces objectifs.

La mise en oeuvre du PAD s'accompagne d'un dispositif de formation qui s'appuie à la fois l'existant mais aussi sur de nouvelles perspectives, compte tenu des priorités.

L'existant

- Les stages de circonscription
- Les animations pédagogiques
- Les stages d'accompagnement des PES
- Les formations conjointes ou non avec l'USEP
- Les différentes ressources : sites internet de circonscription

Les perspectives

- Le groupe de travail (Equipe EPS) sur de grands thèmes d'étude : maternelle et élémentaire, le numérique, projet EPS, natation, APER, APS
- Les formations des CP-EPS
- Le site EPS de Guyane ressources

PARTENAIRES	OBJECTIFS OPERATIONNELS	ACTIONS A METTRE EN OEUVRE	MODALITES D'INFORMATION ET DE FORMATION	EVALUATION
USEP	Définir le niveau d'intervention et d'actions de chacun des partenaires, en termes de complémentarité, de cohérence et de responsabilités	-Textes de référence : - Application de la convention MEN/ligue de l'enseignement du /2009 - Application de la convention MEN/USEP/FFSA/FFH/UNSS du 12/12/2008 - Communication sur le dossier accompagnement éducatif sportif	- La rencontre USEP aboutissement et réinvestissement des apprentissages en EPS.	Nombre de classes organisatrices - Evaluation des rencontres par les enseignants et les enfants. - Participation des classes aux différentes manifestations :
FEDERATIONS LIGUES	Construire la continuité avec le Secteur associatif, les collectivités territoriales, dans la culture de l'éducation physique et sportive à l'école.	Travail en commun Mobilisation du réseau Harmonisation des calendriers <u>Formations</u> . Réunions d'informations avant tout début de projet	Rencontres avec les dirigeants des fédérations et des ligues Aide des ligues (matériel, encadrement...)	Mise en oeuvre de la continuité
SDIS		Travail en commun	Partenariat avec le SDIS principalement lors des rencontres départementales	Assurer la sécurité des Rencontres départementales
COLLECTIVITES TERRITORIALES		Travail en commun Harmonisation des calendriers	Partenariat avec les mairies au niveau - des transports - des installations sportives - du personnel qualifié	Faciliter le déroulement des activités physiques et sportives et des rencontres de circonscription.

OBJECTIFS	ACTIONS A METTRE EN OEUVRE	Modalités D'information Et de Formation	EVALUATION
Développer des Savoirs et Savoir-Faire en terme de Sécurité	Lier EPS et sécurité routière : - lors de l'activité de roule - lors des déplacements sur les	Dans le cadre de la formation continue et des animations pédagogiques EPS	Mise en place de l'Attestation de Première Education à la Route (APER) Mise en place de la grille de suivi

Plan d'Action Départemental E.P.S. 2014-2017	Fiche Action n°1	NATATION
Objectifs : Harmoniser au niveau départemental l'enseignement de la natation scolaire. Elaborer, diffuser et mutualiser des outils d'aide à la mise en oeuvre du projet pédagogique dans le domaine de la natation Etendre la réalisation du document « organisation de l'activité natation » à toutes les communes Concevoir un test départemental d'évaluation (fin CE2, fin CM2) en conformité avec les programmes de 2008.		
FORMATION : Contribuer à la formation des PES et enseignants débutants dans l'activité natation. Mettre en place au moins une formation pour les bénévoles en vue de leur agrément pour l'activité aquatique avant chaque cycle. Animer les réunions préparatoires à l'activité en maternelle pour les tâches d'accompagnement dans l'eau. PARTENARIAT : BEESAN, Collectivité, ERFAN, Second degré (REP+) ANIMATION : Proposer au moins 1 animation pédagogique pour les collègues concernés par l'activité. Permettre une rencontre des enseignants avec les intervenants (parents, MNS) Présenter le projet pédagogique dans les classes		
PRODUCTION : Construction de séquences et programmations selon le niveau aquatique des élèves et l'aménagement du bassin. Mise en place du test départemental conforme aux programmes de 2008.		
INFORMATION/COMMUNICATION : Mise en ligne sur le site EPS de l'académie de la documentation utile et construite (séquences, séances, programmations,...)		
Effets attendus : Mise à disposition pour les enseignants d'outils opérationnels communs pour les aider à inscrire leur action dans un projet pédagogique départemental. Coordination des actions et mise en synergie des différents acteurs et partenaires de l'école. Une évaluation précise en fin d'école élémentaire du nombre de nageurs rapportés au nombre d'élèves ayant fréquenté une piscine pendant le temps scolaire. Test départemental effectivement pratiqué en partenariat : CPC EPS, PE, MNS		
Evaluation de l'action : Evolutions dans les pratiques en natation sur les plans qualitatifs (séances construites et mises en oeuvre plus aisément, liens interdisciplinaires, tenue du cahier d'EPS,...) La production de documents spécifiques et transversaux. Progression du nombre des élèves nageurs à la fin de l'école élémentaire.		

Plan d'Action Départemental E.P.S. 2014-2017	Fiche Action n° 2	Cahier d'EPS
--	-------------------	--------------

Objectifs : Elaborer et utiliser un cahier EPS de l'élève du cycle 1 au cycle3 Articuler l'EPS avec d'autres enseignements afin qu'elle soit réellement un « support privilégié pour permettre aux élèves de parler de leur pratique » Amener les enseignants à préparer et à prolonger les séances d'EPS en classe. Permettre à l'élève de noter ses performances, ses projets d'action, les difficultés rencontrées, le plaisir éprouvé, les règles d'action, les manières de s'y prendre pour réussir, les différents rôles sociaux joués... Permettre à l'élève de s'auto - évaluer.		
FORMATION : Inclure dans chaque animation pédagogique EPS et/ou dans chaque réunion préparatoire à une activité physique un volet « cahier EPS de l'élève » Concevoir pour chaque intervention en stage de formation continue en EPS une application concrète de tenue du cahier EPS en rapport avec le domaine abordé en formation.		
PARTENARIAT : ANIMATION : Proposer des fiches guide « Elaboration d'un cahier EPS de l'élève du cycle 1 au cycle3 » Lancer un concours de slogans sur le cahier EPS. Le cahier EPS comme support à débat (dopage pour gagner ? santé et pratique physique...)		
PRODUCTION : Fiches guides pour aider les enseignants à l'élaboration du cahier EPS de l'élève. INFORMATION/COMMUNICATION : Mise en ligne des fiches guides sur le site EPS. Prévoir à chaque rencontre départementale une exposition de cahiers EPS d'élèves.		
Effets attendus : Utilisation effective d'un cahier EPS dans les classes du cycle1 au cycle 3. Amener les enseignants à faire de l'EPS une discipline scolaire à part entière et à établir des liens entre l'EPS et : ✓ La maîtrise de la langue : lire, dire, écrire en EPS ✓ L'éducation civique : tenir différents rôles, développer des attitudes citoyennes, acquérir de l'autonomie... ✓ D'autres champs disciplinaires (mathématiques, sciences, histoire et géographie,...) Prise de conscience par l'élève de ses progrès dans les apprentissages. Contribution de l'EPS au développement des compétences transversales.		
Evaluation de l'action : Le nombre de classes ayant mis en place un cahier EPS de l'élève. Les évolutions dans les pratiques en EPS sur les plans quantitatifs et qualitatifs : apprentissages disciplinaires, interdisciplinaires et transversaux au service du socle commun (aider les élèves à construire des connaissances, des compétences et des attitudes).		

Plan d'Action Départemental E.P.S. 2014-2017	Fiche Action n° 3	Site EPS
--	-------------------	----------

Objectifs : Elaborer, diffuser et mutualiser des documents didactiques et pédagogiques d'aide à la mise en oeuvre de l'EPS aux cycles 1, 2 et 3. Mettre en ligne sur le site EPS des outils de fonctionnement commun, des formulaires départementaux et des ressources en EPS en direction des équipes d'écoles.		
FORMATION : Mise en ligne de documents didactiques et pédagogiques construits par l'équipe EPS et présentés en formation départementale ou de circonscription. PARTENARIAT : Mise en ligne de projets pédagogiques menés en co-enseignement avec les fédérations sportives, l'USEP. Informations sur les calendriers de rencontres. ANIMATION : Faire connaître aux enseignants le site EPS par le biais des ressources pédagogiques mises en ligne.		
PRODUCTION : Elaboration en équipe EPS de documents pédagogiques d'aide à la mise en oeuvre et à l'évaluation de l'EPS aux cycles 1, 2 et 3 , de projets spécifiques (natation, APS...) à partir de priorités définies et de liens avec d'autres apprentissages de l'école concernant les compétences transversales (maîtrise de la langue, éducation civique) ou propres à d'autres disciplines (mathématiques, sciences...). ADMINISTRATION : Mise en ligne des outils de fonctionnement (législation, réglementation, agréments, conventions, outils de suivi et de bilan d'actions, d'évaluation...). INFORMATION / COMMUNICATION : Alimenter régulièrement le site pour le faire vivre, le rendre accueillant et donner aux collègues l'habitude de le visiter. Doublé parfois d'un message d'information aux écoles pour présenter la mise en ligne de nouveaux articles.		
Effets attendus : Elaboration par l'équipe EPS et utilisation par les enseignants d'une banque de documents et d'outils utiles à la mise en oeuvre pratique et effective de l'EPS et à la réflexion sur la discipline.		
Evaluation de l'action : Les évolutions dans les pratiques en EPS sur les plans quantitatifs (volume horaire, programmation, participation à des rencontres) et qualitatifs (apprentissages disciplinaires, interdisciplinaires et transversaux au service du socle commun : aider les élèves à construire des connaissances, des compétences et des attitudes). Le nombre de « visiteurs » sur le site, le nombre de remarques constructives sur les documents, outils construits, et les « manques ».		

Plan d'Action Départemental E.P.S. 2014-2017	Fiche Action n° 4	Adaptation scolaire et handicap
Objectifs : Favoriser la pratique de l'EPS et sa qualité dans le cadre des milieux scolaires adaptés et de la scolarisation des élèves handicapés au regard de la loi sur le handicap (2005).		
FORMATION : - Formation à des pratiques spécifiques (Ex : la natation), à la connaissance des Handicaps, à des démarches et des contenus d'enseignement adaptés (EX : formation des enseignants de l'école primaire accueillant des élèves en situation de handicap). PARTENARIAT : - Avec la circonscription ASH. - Avec le service Santé de l'Inspection Académique (Ex : action de formation prenant en compte l'obésité et autres troubles spécifiques). - Avec la collectivité (Ex : Formation en partenariat pour un stage natation pour les AVS). - Avec le comité handisport (proposition de pratiques et de jeux sportifs adaptés) - Avec l'USEP, qui prend elle aussi en compte cette dimension dans ses propositions d'actions. ANIMATION : - EVENEMENT : Intégration d'élèves handicapés dans des rencontres - ACCOMPAGNEMENT : accompagner des enseignants ayant des élèves en situation de handicap.		
PRODUCTION : ✓ Documents d'accompagnement pédagogiques. ✓ ADMINISTRATION : ✓ Etude des besoins des classes adaptées, des établissements spécialisés, de l'accueil d'élèves en situation de handicap sur les installations sportives de la ville et département. ✓ Mise en place de projets, (cadre d'accueil, encadrement, propositions pédagogiques). INFORMATION/COMMUNICATION : _ Informations des intéressés sur l'évolution des projets.		
Effets attendus : ✓ Meilleure reconnaissance de l'élève en difficulté ou en situation de handicap. ✓ Propositions pédagogiques plus adaptées en EPS ou dans la classe.		
Evaluation de l'action : ✓ Ecriture de projets ou de cadres d'action adaptés aux publics concernés, sur certains sites sportifs (piscines, ...). ✓ Intégration des élèves en situation de handicap dans les activités d'EPS des classes. ✓ Mise en place d'actions particulières mixtes handicapés/valides.		

Plan d'Action Départemental E.P.S. : 2014-2017	Fiche Action n° 5	Partenariat Fédérations
Objectifs : - Réguler les intervenants extérieurs en EPS tout en harmonisant les pratiques : - Etre le garant de la conformité de la mise en oeuvre des actions partenariales. - Renforcer les actions partenariales avec les fédérations sportives conventionnés en respectant les principes départementaux de co - enseignement.. - Réactualiser les conventions avec les fédérations sportives (football, handball, basket-ball,) - Finaliser une convention avec les - Initier une expérimentation - Contrôler les nouvelles demandes d'intervention formulées par d'autres comités. - Relayer les propositions dans les écoles.		
FORMATION : ✓ Proposer des temps de formation commun (animations pédagogiques départementales) et/ou délocalisées (secteur de rencontre) ✓ Concevoir le contenu de ces formations en partenariat (comité et équipe EPS) PARTENARIAT : Comités départementaux sportifs (Football, handball, basket-ball, golf, tennis, rugby, escrime) et USEP. ANIMATION : Préparer et mener les animations et temps de formation en co-intervention CPC/CPD et éducateurs du comité sportif. ✓ Participer à une réunion dès la rentrée scolaire (l'équipe EPS et les représentants de chaque comité sportif)		
PRODUCTION : Documentation pédagogique commune (séquences, séances, supports DVD, organisation et déroulement des rencontres) Document de cadrage et principes de co-enseignement (diaporama). ADMINISTRATION : Demande d'agrément annuel à renouveler en début d'année scolaire. INFORMATION/COMMUNICATION : Planifier à la réunion de début d'année scolaire les projets et rencontres. L'information doit aller dans les 2 sens : Chaque intervention doit être communiquée au CPC concerné et au comité concerné.		
Effets attendus : ✓ Mise en synergie d'un réseau de ressources humaines et matérielles permettant leur développement au service des objectifs poursuivis. ✓ Impulsion de rencontres de fin de modules en collaboration avec le comité départemental et l'USEP. ✓ Poursuite du développement d'une culture sportive et culturelle en relation avec l'actualité sportive et/ou culturelle (euro 2016 exemple)		
Evaluation de l'action : ✓ Bilan et évaluation des actions sur les plans qualitatif et quantitatif établis conjointement par les différents partenaires et/ou commissions mixtes. ✓ Evolution qualitative des partenariats mis en place. ✓ Mise en place de nouveaux partenariats.		

PROJET ACADEMIQUE EPS :

Actions : lutte

L'activité corporelle spontanée des enfants, dans une cour de récréation, une salle de sport ou un espace extérieurs, s'oriente invariablement vers des jeux de poursuite, vers des jeux de contacts plus ou moins affectifs, voire vers des bagarres...

Compétences spécifiques	But	Intérêt
Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement	Rechercher le plaisir du contact corporel - connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs....) - connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact.	❖ Saisir, contrôler pour « dominer, vaincre son adversaire dans le cadre de règles connus de tous ❖ Anticiper la conduite adverse : s'adapter continuellement à l'adversaire et parvenir à le dominer, à le placer dans l'impossibilité d'agir ❖ Les pratiquants vivent des rôles différenciés : ❖ Attaquants ou défenseurs : chats ou souris, ❖ soit des rôles identiques : les deux combattants étant à égalité de chances (force, taille, poids et règles du jeu) ❖ arbitre : responsable du respect des différentes règles régissant la situation de jeu proposées, mais aussi de sécurité
Objectif	- Permettre aux élèves de réaliser une activité physique, en dédramatisant le contact corporel et le combat ; - Confronter les élèves à des jeux de lutte différents (rapport à l'objet, à l'espace, au corps de l'autre) qui les impliquent dans une situation d'opposition duelle ; - Améliorer les actions motrices pour attraper et tenir (saisir)	
ENJEUX	✓ Apprendre à gérer la contradiction entre le risque et la sécurité (attaquer et simultanément se défendre, assurer sa sécurité et celle d'autrui), tout en prenant l'initiative d'attaquer ✓ Apprendre à développer un certain nombre de capacités d'ordres moteur, cognitif, affectif et relationnel ✓ Apprendre à maîtriser affectivement une situation conflictuelle de corps à corps ✓ Apprendre à s'engager dans un contrat corporel proche et parfois immobilisant « rarement toléré par les adultes avec cette proximité et cette intimité aux autres moments de la vie scolaire et sociale ✓ Accepter de perdre ✓ Prendre de informations : prélever divers indices sur des déplacements, les appuis, la résistance de l'adversaire, ses relations, ses feintes, ses intentions • s'adapter à des règles • reconnaître partenaires et adversaires • agir et réagir en s'adaptant au sein d'un groupe constitué • se construire des habiletés spécifiques • prendre des décisions dans l'action, d'anticiper et de faire des choix de stratégies.	

	• ouvrir sur la vie associative et sportive
Orientations pédagogiques	➤ permettre aux élèves de s'engager dans la construction de stratégies adaptées aux situations de confrontations spécifiques des sports collectifs. ➤ Les formes jouées favorisent la notion de plaisir qui permet d'entretenir la motivation des élèves. ➤ Favoriser l'arbitrage par les élèves et faire respecter toute décision de l'arbitre. ➤ Vérifier la compréhension du but du jeu par les élèves (faire formuler). ➤ Permettre un temps d'activité important en constituant des équipes de 4 à 5 élèves maxi et en multipliant les ateliers ou aires de jeu ... ➤ Donner la possibilité aux élèves de s'essayer de nombreuses fois (notion de plaisir et de progrès). Faire tenir des rôles différents (arbitre, organisateur, joueur, observateur).
Pour aller plus loin et progresser	➤ Faire évoluer chaque situation, une fois maîtrisée, de manière à favoriser une construction des apprentissages et à susciter une adaptation de l'enfant aux problèmes ou contraintes ➤ Modifier les variables (espace, temps, droits et devoirs des joueurs, matériel, nombre de joueurs, ...). Cette modification permet une simplification ou une complexification des tâches motrices selon : - la réussite des élèves ou de groupes d'élèves, - les objectifs visés et les progrès recherchés.
Matériel nécessaires	- tapis / draps/ coussins, anneaux - foulards / ballons - dossards / craie : pour tracer des espaces, cercles..
Situations	<u>Jeux divers</u> : - queue du diable - sortir de sa maison - le voleur de ballon - fourmis et araignées / sortir les lapins du terrier - chat et souris / gendarmes et voleurs/ retourner les tortues
Actions (mise en situation)	Rencontres /Tournoi : interclasses, inter écoles, inter circonscriptions ❖ Maternelle : PS, MS, GS ❖ Cycle 3 : CE2, CM1, CM2
Partenaires	❖ Educateurs sportifs ❖ USEP

FICHE ACTION : VERS LA LUTTE

Niveaux	Compétences	Activités	Situations
Maternelle	✓ Différencier l'espace de combat (sur le tapis) de l'espace non-combat ✓ Entrer progressivement dans le contact corporel	Agir autour du tapis Gagner le trésor	Courir autour du tapis, marcher en quadrupédie, rouler dessus ; Se poursuivre en quadrupédie, s'attraper, se bloquer, s'éviter... Classe divisée en 3 groupes : attaquants du trésor, défenseurs du trésor (coussins), arbitres
	✓ Lutter avec des objets, l'espace et le corps ✓ Attraper-tenir	Jeu du coussin, anneau... L'épervier-pigeon	Un attaquant, un défenseur 8 élèves pigeon, 1 élève épervier séparés les uns les autres par la limite du tapis (zones de départ matérialisés/ déplacement à quatre pattes) Idem, jeu deux à deux (un pigeon, un épervier)
	✓ Construire la notion de territoire ✓ Vivre des rôles différents : attaquant et défenseur ✓ Développer des stratégies individuelles	Sortir de sa maison	Des maisons (tapis) dispersées /des caisses pour mettre les queues attrapées Un groupe de souris avec un foulard, réparties dans les maisons /un groupe de chats sans foulard Chats et souris se déplacent à quatre pattes -Les souris sortent de leur maison au signal -Interdiction pour les chats d'entrer dans les maisons
	✓ Entrer dans un jeu de corps à corps ✓ Vivre des rôles différents : attaquant et défenseur	Trouver une maison	Tapis répartis dans l'espace / un occupant par tapis Faire sortir un occupant de « sa maison » pour lui prendre sa place -Joueurs à 4 pattes -Quand on a été sorti, on cherche une autre maison tout de suite
	✓ Parvenir à des saisies occasionnelles	Voler les foulards	-Une équipe porteuse de foulards -Une équipe de voleurs -Il existe une réserve de foulards

Cycle 2	✓ Accepter un rapport d'opposition médié par un objet		-Pour les voleurs : attraper le maximum de foulards -Pour les porteurs : ne pas se faire prendre son foulard NB : On n'attrape que le foulard, pas le joueur -On ne tient pas son foulard Son foulard volé, on prend un autre dans la réserve
	✓ Parvenir à des saisies nombreuses et rapides	Chat et souris	-Une équipe de souris debout porteuses de foulards dans un camp, devant aller dans l'autre. -Une équipe de chat debout, voleurs placée dans l'intervalle entre les 2 camps. Au signal, changer de maison sans se faire attraper son foulard. Pour les chats : attraper le maximum de foulards
	✓ Accepter un rapport d'opposition ✓ Développer qualité et rapidité des prises d'informations et des déplacements	La queue du diable	Un tapis par équipe. (4 joueurs) Le diable ne doit pas se laisser prendre son foulard ; Les joueurs (3) extérieurs au tapis essaient de le lui prendre. Les joueurs extérieurs ne rentrent pas sur le tapis
	✓ Accepter une opposition duelle au sein du collectif : construction progressive du corps à corps	Gendarmes et voleurs	Une équipe de gendarmes, une équipe de voleurs (deux équipes de 6 à 7 joueurs) ; Chaque gendarme tient un voleur qui, au signal tente de s'échapper. Un voleur a réussi à s'échapper lorsqu'il s'est dégagé de l'étreinte du gendarme et est sorti du tapis. Les gendarmes n'ont pas le droit de sortir du tapis
	✓ Parvenir à arrêter l'adversaire par des saisies efficaces ✓ Accepter d'être ceinturé, arrêté, accepter le corps à corps réel	Stopper les fourmis	-Une équipe de chasseurs (attaquants) à 4 pattes sur l'espace de tapis (à traverser par les fourmis) -Une équipe de fourmis à quatre pattes. -Pour les uns, traverser l'espace sans se faire arrêter. -Pour les autres : arrêter le plus de fourmis possible.
	✓ Retourner son adversaire avec efficacité ✓ Accepter, dans un corps à corps	Retourner les fourmis	Pour les chats : retourner les souris Pour les souris : ne pas se laisser retourner Pour les arbitres : faire respecter les règles et compter les points

	réel, des saisies proximales et résister efficacement		-Tous les chats à quatre pattes, les souris en boule,
		<u>Jeux de Coopération</u>	
Cycle 3	✓ Prendre conscience du poids du corps : le sien, celui d l'autre ✓ Prise de maintien d'appuis au sol	jeu de miroir Les déménageurs La forêt	Se tenir par les manches / suivre son partenaire sans qu'il y ait de décalage Manipuler son partenaire : soulever son partenaire (meuble), le déposer de l'autre côté du tapis (variantes : à dada, sur les épaules) Groupe A réalisent une forêt très dense ; Ils sont très serrés et se tiennent à quatre pattes, jambes et bras tendus et écartés Les B doivent traverser la forêt en passant dans les espaces libres (entre les jambes, les bras, sous le corps) Par groupe de 4 ou 5 à quatre pattes ; Chacun tient les chevilles de son prédécesseur. Le groupe se déplace en restant uni
	✓ Maîtrise des appuis. ✓ Perception de l'action de l'autre et adaptation immédiate	La chenille	Les deux partenaires doivent évoluer reliés par deux cordelettes qu'ils tiennent par la main, à la taille. 1 se déplace lentement et librement, l'autre doit le suivre en essayant de maintenir la cordelette, la ceinture tendue
	✓ Perception de l'action de l'autre et s'y adapter. Coordination des déplacements ;	Les inséparables	
		<u>Jeux d'opposition</u>	
		Jeux de conquête de territoire ou d'objets	<u>La tortue</u> : retourner la tortue, puis la maintenir au sol

 S'opposer individuellement : attaquant : défenseur / arbitre	Jeux de vivacité et d'attention	<u>Les épingles</u> (pincés) : empêcher l'adversaire de saisir la pince <u>L'abeille</u> : je pique avec les hanches. L'adversaire tente de fuir le contact
	Jeux d'immobilité et de dégagement	<u>Le chien et son os</u> : Le chien a son os, mais le chat tente de le lui prendre
	Jeux de déséquilibre	<u>L'île</u> : Le naufragé cherche à conserver un appui sur l'île, alors que l'autre veut le jeter à l'autre <u>Le couloir</u> : amener au sol, l'adversaire qui veut entraîner dans son camp <u>Bras dans le dos</u> : Deux joueurs sont face à face , les bras dans le dos, dans un cercle, un carré ou un couloir assez large. On pousse l'adversaire avec les épaules et les hanches pour le déséquilibrer et le faire sortir de l'espace délimité.
	Carte d'identité de l'élève	✓ Rallye-jeux de lutte : les élèves choisissent les jeux, les situations qu'ils ont préférées ✓ Formation de groupes affinitaires, et répartition sur les ateliers : rotation / auto évaluation

PROJET ACADEMIQUE :

DE L'INDIACAS AU JEU DE RAQUETTE VERS LE BADMINTON

Les activités physiques, sportives et artistiques font vivre aux élèves des “expériences corporelles” particulières et différentes selon les types de milieux et d'espaces dans lesquels elles sont proposées.

Compétences spécifiques	But	Intérêt
Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement	Il s'agira pour l'élève : - d'avoir expérimenté et être capable de coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) - connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs....) - connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact.	Faire quelques échanges. Marquer des points dans un match à 2, à 4. Résoudre à plusieurs et en actions des problèmes stratégiques liés à l'affrontement d'un autre élève ou d'un groupe. Pour l'équipe il s'agit de : - Progresser vers le but - Récupérer le volant / Conserver le - Finir l'action : marquer <u>Attaque / Renvoyer</u> - Conserver le volant : passer le volant à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le volant à l'arrêt ou en mouvement. <u>Défense</u> ➤ Reprendre le volant : se placer activement sur les trajectoires des passes, ➤ Occuper l'espace, reprendre le volant, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant). Au cours d'un match : - Assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. - Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.
L'objectif de fin de cycle 3	✓ Frapper le mobile ✓ Créer des trajectoires variées en direction, hauteur, puissance ✓ Se placer pour renvoyer	

	✓ Tenir correctement sa raquette ✓ Lire une trajectoire et se déplacer vers le point de frappe ✓ Placer sa raquette pendant le déplacement ✓ Adopter une position d'attente.
ENJEUX	❖ s'adapter à des règles ❖ reconnaître partenaires et adversaires ❖ agir et réagir en s'adaptant au sein d'un groupe constitué ❖ se construire des habiletés spécifiques ❖ prendre des décisions dans l'action, d'anticiper et de faire des choix de stratégies. ❖ ouvrir sur la vie associative et sportive
Orientations pédagogiques	- permettre aux élèves de s'engager dans la construction de stratégies adaptées aux situations de confrontations spécifiques des sports collectifs. - Les formes jouées favorisent la notion de plaisir qui permet d'entretenir la motivation des élèves. - Favoriser l'arbitrage par les élèves et faire respecter toute décision de l'arbitre. - Vérifier la compréhension du but du jeu par les élèves (faire formuler). - Permettre un temps d'activité important en constituant des équipes de 4 à 5 élèves maxi et en multipliant les ateliers ou aires de jeu Donner la possibilité aux élèves de s'essayer de nombreuses fois (notion de plaisir et de progrès). compteur, observateur, responsable de la mise en place et du rangement du matériel - lanceur, receveur / renvoyeur, ramasseur, arbitre.
Pour aller plus loin et progresser	❖ Faire évoluer chaque situation, une fois maîtrisée, de manière à favoriser une construction des apprentissages et à susciter une adaptation de l'enfant aux problèmes ou contraintes ❖ Modifier les variables (espace, temps, droits et devoirs des joueurs, matériel, nombre de joueurs, nombre de volants ...). Cette modification permet une simplification ou une complexification des tâches motrices selon : ➤ la réussite des élèves ou de groupes d'élèves, ➤ les objectifs visés et les progrès recherchés. ➤ Liens avec le socle commun
Matériel nécessaire	Le gymnase ou les préaux sont les lieux de pratique culturels, mais l'activité peut être pratiquée dans les cours d'école. Le matériel doit être adapté à l'objectif visé et au niveau des élèves (les engins de renvoi, les mobiles, la séparation des zones, le marquage des zones, les grilles d'observation....). Le matériel doit être respecté. Ne pas hésiter à utiliser

	tout le matériel dont on dispose même s'il n'est pas identique pour tous les élèves - boule de chaussettes, boule de papier aluminium, boule sachet de plastique, bouchon liège entouré de tissus, ballon en mousse + plume, ... (volant) - mains, carré de carton, vieux cahier (raquette)
Situations	<u>Jeux divers</u> : • Jeux traditionnels : (ex : ballon prisonnier, balle au capitaine) • Jeux sportifs
Actions (mise en situation)	Rencontres /Tournoi : interclasses, inter écoles, inter circonscriptions ➤ (Cycle 3 : CE2, CM1, CM2) ➤
Partenaires	➤ Clubs ➤ Educateurs sportifs ➤ USEP

FICHE ACTION : DE L'INDIACA\$ AU JEU DE RAQUETTE VERS LE BADMINTON

Modules	Niveau	Compétences	Activités : Jeux d'opposition et de coopération
---------	--------	-------------	---

1	Cycle 2	Objectif : (individuellement) maîtriser rapidement le contact main en s'exerçant à jongler à une ou deux mains, puis à enchaîner quelques gestes simples	1- lâcher le volant d'une main, le frapper de l'autre, le renvoyer à la volée réaliser plusieurs jonglages de suite, le lancer loin, avec précision Je jongle avec des indiacas (volants en mousse) – situations évolutives pour favoriser l'apprentissage des enfants – parcours : se déplacer en faisant rebondir le volant sur la paume / jeu de relais – Echanges : par deux, face à face (blocage à deux mains, puis le renvoi se fait de volée / passes en se déplaçant latéralement – En cercle (groupe de 3 ou 4, un lanceur au milieu
2	CE2	Objectif : (individuellement) maîtriser rapidement le contact main en s'exerçant à jongler à une ou deux mains, puis à enchaîner quelques gestes simples	– groupement par paires de part et d'autre d'un filet ou d'une corde tendue : Echanges : par deux, face à face (blocage à deux mains, puis le renvoi se fait de volée / passes en se déplaçant latéralement, en complexifiant – association par paires, faire une passe avant de renvoyer le volant de l'autre côté du filet – Variantes sans filet : un élève face à trois autres en colonne ou 3 contre 3. Regagner la fin de la colonne près avoir lancé le volant, ainsi de suite – Lancer de défi : Equipes de 5 joueurs face à face ; Un élève (équipe B) est nommé (par un joueur A) qui lance l'objet, B doit relancer de volée vers le camp A en se faisant éventuellement des passes, sans le laisser toucher

			le sol – Echanges en coopération et en opposition pour marquer des points : simple un contre un : double, deux contre deux				
3	CM1/CM2	Objectif : (individuellement) maîtriser rapidement le contact main en s'exerçant à jongler à une ou deux mains, puis à enchaîner quelques gestes simples Développer l'adresse Apprécier les trajectoires <table><tr><td>A</td><td>C</td></tr><tr><td>B</td><td>D</td></tr></table>	A	C	B	D	Idem CE2 + complexification ➤ Inventorier toutes les possibilités de manipuler une raquette et un volant ➤ S'entraîner sur place et en déplacement, chacun selon son rythme et ses réussites. <u>Situations :</u> Passe et suit A : sert, puis change de terrain et se place à la fin de la colonne B B : reçoit et frappe, change de terrain, se place à la fin de la colonne A Passe et va C : sert puis se place à l'arrière de sa colonne dans son camp D reçoit, frappe puis se place à l'arrière de sa colonne dans son camp
A	C						
B	D						

Modules	Niveau	Compétences	Activités : Jeux d'opposition et de coopération
		Couvrir un espace de jeu	Elèves disposer en 3 groupes : 1 groupe de lanceurs, 1 groupe de relanceurs, 1 groupe d'observateurs. Le jour A lance une série de 5 volants sur le terrain (cible) adverse. Le premier relanceur essaie de renvoyer 5 fois un volant. Chaque relanceur est observé par un observateur qui note sur une carte les différents endroits où le volant a été attrapé. Changement de rôle
		Adapter des renvois dans l'espace	Deux par deux, échanger librement A et B jouent ensemble A engage 5 fois. L'observateur C pointe sur la fiche l'endroit où le joueur a est capable d'envoyer le volant de service.

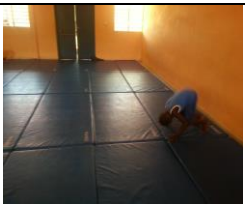
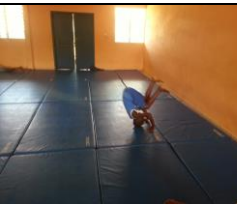
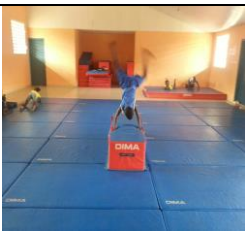
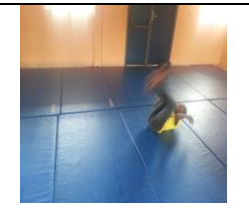
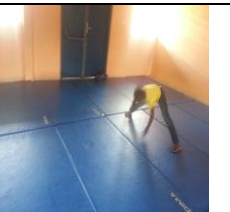
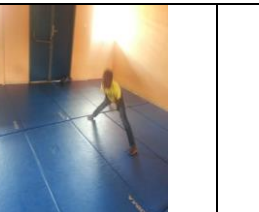
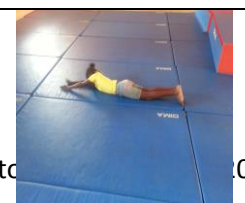
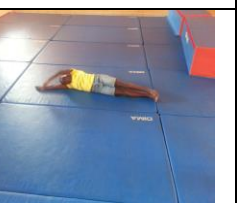
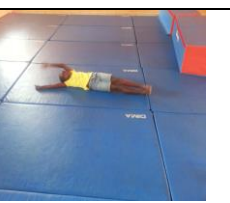
PROJET ACADEMIQUE

Activités Gymniques : gymnastique sportive et acrosport

Compétences spécifiques	Enjeux	Intérêt
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement et à des contraintes variées à travers les activités de type gymnique Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique	Apprendre à « conduire » son corps dans l'espace aérien. Conquérir de postures inhabituelles de plus en plus aériennes, de plus en plus manuelles, de plus en plus renversées Apprendre à maîtriser la prise de risque Vivre des actions dans des relations de contacts corporels, de coopération Savoir évaluer, juger selon les critères précis.	➤ Produire des formes corporelles destinées à être vues et jugées ; ➤ Conquérir l'espace aérien en valorisant l'équilibre renversé tête en bas, par la maîtrise du risque.
L'objectif de fin de cycle	✓ Identifier et réaliser les parcours en respectant les consignes identifier les actions dans les parcours et réaliser au moins un parcours avec toutes les actions réussies ✓ choisir et réaliser le parcours où il est sûr de réussir 3 fois, en respectant les consignes de réalisation. ✓ Sur le plan moteur - Utiliser un répertoire d'actions gymniques à partir des verbes suivants : TOURNER, SE RENVERSER, ROULER, SAUTER, GLISSER, PORTER, VOLER ✓ Rechercher la maîtrise : mieux enchaîné, plus équilibré à la réception (sur les deux pieds) ✓ Nommer les figures réalisées ✓ Echanger et rencontrer d'autres classes, comparer	
ENJEUX	• s'adapter à des règles • agir et réagir en s'adaptant au sein d'un groupe constitué • se construire des habiletés spécifiques • prendre des décisions dans l'action, d'anticiper et de faire des choix de stratégies. • ouvrir sur la vie associative et sportive	
Orientations pédagogiques	➤ Vérifier la compréhension de l'action à accomplir (faire formuler). ➤ Permettre un temps d'activité important en constituant des équipes de 4 à 5 élèves maxi et en multipliant les ateliers ou aires de jeu ... ➤ Donner la possibilité aux élèves de s'essayer de nombreuses fois (notion de plaisir et de progrès).	
Pour aller plus loin et	➤ Faire évoluer chaque situation, une fois maîtrisée, de manière à favoriser une construction des apprentissages et à susciter une adaptation de l'enfant aux problèmes ou contraintes	

progresser	➤ Modifier les variables (espace, temps) Cette modification permet une ; simplification ou une complexification des tâches motrices selon : - la réussite des élèves ou de groupes d'élèves, - les objectifs visés et les progrès recherchés.
Matériel nécessaires	• Tapis / tête de plinth / banc / chaises / bloc mousse / échelle / poutre / trampoline
Situations	➤ 4 ou 5 parcours avec des actions gymniques différentes dans chacun des chemins: se déplacer, sauter voler, tourner, se renverser, s'équilibrer. ➤ Avec une porte d'entrée où l'élève attend son tour et une porte de sortie où l'élève signifie sa sortie. ➤ Les 4 ou 5 parcours sont de difficulté progressive correspondant à des couleurs. (de très facile : tout le monde doit pouvoir réussir ce chemin, à difficile). ➤ Enchaînement d'actions avec des espaces de départ, d'évolution et de réception et un espace d'observation matérialisé
Actions (mise en situation)	➤ Tourner : se renverser dans tous les plans, avec ou sans appui ; ➤ Voler : sauter de haut, rebondir et perdre ses appuis, prendre une impulsion ➤ S'équilibrer : sur des espaces réduites, en hauteur... ➤ Rouler : sur plans inclinés, enchaîner des roulades ➤ Franchir sur des mains, sauter et effectuer une figurer quand on est en l'air ➤ Se déplacer sur différents supports : plus ou moins inclinés, plus ou moins espacés, plus ou moins larges plus ou moins hauts, en avant, en arrière avec des appuis pédestres et manuels...
Partenaires	- Association s graine d'acrobates /

Tout au long d'une séance, la sécurité doit être permanente : sécurité passive et active (organisation matérielle et pédagogique).
« Le déroulement des actions en toute sécurité doit être une priorité : présence préventive ou aide pour un renforcement de l'action »

Roue							
Roulade avant							
Roulade avant avec appui							
Roue avec appui							
Roulade arrière							
Roulade allongée							
Brouette							

PROJET ACADEMIQUE : DU JEU DE BALLON AU FOOTBALL

Les activités physiques, sportives et artistiques font vivre aux élèves des “expériences corporelles” particulières et différentes selon les types de milieux et d’espaces dans lesquels elles sont proposées.

Compétences spécifiques	Enjeux	Intérêt
Coopérer ou s’opposer individuellement et collectivement	Il s’agira pour l’élève : ➤ d’avoir expérimenté et être capable de coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) ➤ connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs....) ➤ connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l’interdiction de contact.	Résoudre à plusieurs et en actions des problèmes stratégiques liés à l’affrontement d’un autre groupe en jouant le ballon au pied. Pour l’équipe il s’agit de : ➤ Progresser vers le but ➤ Récupérer le ballon / Conserver le ballon ➤ Finir l’action : marquer <u>En attaque</u> - Conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l’arrêt ou en mouvement. <u>En défense</u> ➤ Reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, ➤ Occuper l’espace, reprendre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant). Au cours d’un match : ➤ Assurer alternativement les rôles d’attaquant, de défenseur et d’arbitre. ➤ Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s’opposant individuellement et collectivement à l’équipe adverse et en respectant les règles définies.
L’objectif de fin de cycle 3	Dans un jeu 3 contre 3, 4 contre 4 sans gardien ou 5 contre 5 avec gardien, l’équipe doit être capable par son organisation collective de récupérer au plus vite le ballon, le faire progresser en le conservant et marquer.	

ENJEUX	• s'adapter à des règles • reconnaître partenaires et adversaires • agir et réagir en s'adaptant au sein d'un groupe constitué • se construire des habiletés spécifiques • prendre des décisions dans l'action, d'anticiper et de faire des choix de stratégies. • ouvrir sur la vie associative et sportive
Orientations pédagogiques	➤ permettre aux élèves de s'engager dans la construction de stratégies adaptées aux situations de confrontations spécifiques des sports collectifs. ➤ Les formes jouées favorisent la notion de plaisir qui permet d'entretenir la motivation des élèves. ➤ Favoriser l'arbitrage par les élèves et faire respecter toute décision de l'arbitre. ➤ Vérifier la compréhension du but du jeu par les élèves (faire formuler). ➤ Permettre un temps d'activité important en constituant des équipes de 4 à 5 élèves maxi et en multipliant les ateliers ou aires de jeu ➤ Donner la possibilité aux élèves de s'essayer de nombreuses fois (notion de plaisir et de progrès). Faire tenir des rôles différents (arbitre, organisateur, joueur, observateur).
Pour aller plus loin et progresser	➤ Faire évoluer chaque situation, une fois maîtrisée, de manière à favoriser une construction des apprentissages et à susciter une adaptation de l'enfant aux problèmes ou contraintes ➤ Modifier les variables (espace, temps, droits et devoirs des joueurs, matériel, nombre de joueurs, nombre de ballons ...). Cette modification permet une simplification ou une complexification des tâches motrices selon : - la réussite des élèves ou de groupes d'élèves, - les objectifs visés et les progrès recherchés.
Matériel nécessaires	• Dossards • Plots (soucoupes) de délimitation • Ballons adaptés en quantité suffisante • Sifflets, chronomètres • Supports rigides pour la marque
Situations	<u>Jeux divers</u> : - Jeux traditionnels : (ex : ballon prisonnier, balle au capitaine) - Jeux sportifs
Actions (mise en situation)	Rencontres /Tournoi : interclasses, inter écoles, inter circonscriptions - Foot en fête : Premier foot (Cycle 3 : CE2, CM1, CM2) - Scola foot : 2013 – 2014 (CM1) / Mon euro 2016
Partenaires	- Ligue de football - Club de football - Educateurs sportifs - USEP

FICHES ACTIONS : De la découverte à la rencontre « EPS et Maîtrise de la langue »

	Objectif :	Situations	Déroulement	Pour communiquer / Objectifs/Outils linguistiques
Séance 1 Découverte de l'activité	Se déplacer en occupant l'espace : dispersion dans l'espace matérialisé	Chacun son ballon	Au signal, le joueur doit rejoindre en conduite de balle le côté correspondant à la couleur annoncée.	Savoir présenter un jeu, lire une fiche explicative / Lire les consignes des différents ateliers, des règles du jeu Phrase interrogative Donner une information sur une action (suite d'actions) Exprimer un conseil/comprendre une consigne Demander une information sur une action
	Se déplacer selon différents types de signaux en conduite d'un ballon : verbal, sonore, visuel et de différentes manières (surface de contact)	Jeu 1, 2, 3 soleil	Au signal de l'adulte ou d'un joueur, les joueurs se déplacent en conduite de balle et doivent s'immobiliser avec le ballon sous la semelle. Ils doivent se diriger vers la ligne de la couleur demandée.	Lire les consignes des différents ateliers, des règles du jeu Savoir exprimer une position Verbes indiquant une position : Adverbe ou participé passé : debout, assis Lexique
	Occuper l'espace matérialisé	5 contre 5	Jeu libre. Equipe en possession du ballon = Occupation de la largeur et de la profondeur Equipe à la récupération du ballon = Se déplacer devant le joueur qui a le ballon.	Lire les consignes des différents ateliers, des règles du jeu / Savoir exprimer une position, un lieu Savoir exprimer une opinion Verbes, prépositions
Séance 2 Conserver et progresser	Toucher le ballon à chaque pas et le conduire	Conduites et relais	Conduire son ballon d'un point à un autre et revenir. Idem en slalomant les plots sans les faire tomber	Organiser le projet en classe, schéma des jeux mis en place sur le terrain, utilisation d'un vocabulaire adéquat sur les différents éléments du jeu (règles, ...)
	Toucher le ballon à chaque pas, de manière efficace	Epervier	Traverser l'espace de jeu dans se faire prendre le ballon au pied par les éperviers.	Formuler ses représentations sur l'activité.
	Progresser en conduite et passer le ballon	Jeu des portes	Conduire la balle dans la zone adverse et tirer au but	Savoir apprécier et décrire une action, des sensations. Savoir répondre à un ordre : allez passe...

Séance 3 Progresser et déséquilibrer	Passer le ballon à un coéquipier Progresser et déséquilibrer un joueur par une passe ou une conduite Progresser et déséquilibrer une équipe par une conduite ou une passe	La ronde en fête Ballon capitaine Ballon capitaine complexifié	Sortir de l'espace matérialisé en conduite (carré), et passer le ballon à un joueur derrière une porte (but) ballon au sol, faire une passe à son capitaine situé dans sa zone Jeu libre. Faire une passe à son capitaine situé dans sa zone	Communiquer une stratégie, donner son avis, poser des questions.
Séance 4 Déséquilibrer et finir	Frapper au but Se démarquer pour déséquilibrer l'adversaire. Frapper au but Se démarquer pour déséquilibrer l'adversaire. Frapper au but	Béret et ballon Béret et ballon 2 2 cages à attaquer et à défendre	-A l'appel de son numéro, récupéré le ballon au centre, et tirer au but. -Le gardien relance le ballon à la main sur un partenaire. Ce dernier avance pour jouer (2 attaquants contre 1 défenseur) -L'équipe qui a le ballon doit marquer dans un des 2 buts défendus par un seul gardien.	Communiquer une stratégie, donner son avis, poser des questions. Formuler ses représentations sur l'activité. Lire les tableaux à double entrée
Séance 5 S'opposer collectivement	S'opposer à la progression de l'adversaire. S'organiser pour défendre Récupérer le ballon	Défendre le château La rivière 4 contre 4	Equipe 1(défenseur) défendent le château. Les attaquants. ballon à la main se transmettent le ballon avant de faire tomber les quilles. Utilisation des pieds pour complexifier. 2 défenseurs. Dans une zone appelée « rivière » doivent intercepter le ballon. Les 2x2 se transmettent le ballon à travers la rivière. Jeu libre ; L'équipe qui a le ballon peut marquer dans 2 buts	Communiquer une stratégie, donner son avis, poser des questions. Formuler ses représentations sur l'activité. Lire les tableaux à double entrée
Séance 6	La rencontre	Jeu	Match : Equipes homogènes, mixtes	Lire le tableau des résultats. Lire les tableaux à double entrée. Lire les règles du jeu Remplir une grille d'observation
Liens EPS et Français	Compétences et Activités possibles : • Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes : Faire un bilan écrit des séances ou du cycle (cahier du footballeur) • Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient : Réutiliser le vocabulaire spécifique de l'activité présenter • Lire avec aisance un texte (à haute voix, silencieusement) : Lire en classe les consignes des différents ateliers, les règles du jeu. • Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté : Participer lors des séances de football (questions/réponses) S'exprimer à l'oral comme à l'écrit avec un vocabulaire approprié et précis : Organiser le projet en classe, schéma des jeux mis en place sur le terrain, utilisation d'un vocabulaire adéquat sur les différents éléments du jeu (règles, ...)			