

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 sollicités et concernés.

- ✓ 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.

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	<ul style="list-style-type: none"> -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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 rouler - lors des déplacements sur les installations sportives (à pied et en bus) <i>(utiliser la grille de suivi APER- BO 2004)</i> Lier EPS et Premiers Secours : pendant les différentes Activités physiques et sportives et artistiques, rendre l'enfant acteur de sa sécurité et de celle du groupe, de la prévention à l'intervention. <i>(utiliser la grille de suivi « Apprendre à porter secours » brochure apprendre à porter secours 2006)</i>	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 « Apprendre à porter secours »
Aider Les élèves à prendre en charge leur Santé : Développer des Savoirs et Savoir-Faire	Lier EPS et connaissance de son corps Ex : course de longue durée/course de vitesse Pratiquer régulièrement l'EPS et proposer des activités diversifiées pour développer le goût de l'effort. <i>(utiliser la grille de suivi du « Passeport santé »)</i>	Dans le cadre de la formation continue et des animations pédagogiques EPS Rencontres sportives de circonscription et départementales	Mise en place du « passeport santé »
Lutter contre la Violence et les discriminations : Devenir un Sportif Citoyen responsable	Dans chaque activité sportive pratiquée, faire connaître (construire) et respecter : - les règles du jeu - les règles sociales et civiques <i>(cf. compétences 6 du socle commun)</i>	Dans le cadre de la formation continue et des animations pédagogiques EPS	Evolution du comportement des élèves lors des rencontres sportives
Eduquer au développement Durable	Lier EPS et développement durable - lors d'activités sportives pertinentes : activités de pleine nature (orientation, voile, escalade...) - sur tous les sites de pratique	Dans le cadre de la formation continue et des animations pédagogiques EPS	Evolution du comportement des élèves lors des rencontres sportives

Risques Majeurs/ PPMS	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborer une procédure d'alerte et de « mise à l'abri des personnes » interne à l'établissement, à rendre opérationnelle à tout moment, lors d'une crise ou d'un accident majeur (d'origine technologique, naturelle, industrielle, ou tenant aux transports,...). • Eduquer et former les élèves en continuité, au cours des cycles de scolarité, à la culture du risque, et ce en lien avec : <ul style="list-style-type: none"> ✓ L'éducation à l'environnement pour un développement durable ✓ L'éducation à la sécurité, au secours et à la santé ✓ L'éducation à la citoyenneté. 	<p>Stage des directeurs nouvellement nommés</p> <p>Equipe EPS/Agent de Prévention : assister à au moins un exercice de simulation</p>	<p>Actualisation régulière des PPMS en début d'année scolaire : liste des élèves, fiche réflexe des adultes</p> <p>Production et mutualisation de fiches pédagogiques sur les risques majeurs.</p> <p>Réalisation du PPMS dans chaque école (évolution du pourcentage de réalisés).</p> <p>Progression (généralisation) du nombre d'exercices de simulation (enquête de l'ONS de fin d'année scolaire).</p>
------------------------------	---	---	---

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

Plan d'Action Départemental E.P.S. 2014-2017	Fiche Action n°1	NATATION
<p>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.</p>		
<p>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.</p> <p>PARTENARIAT : BEESAN, Collectivité, ERFAN, Second degré (REP+)</p> <p>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</p>		
<p>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.</p>		
<p>INFORMATION/COMMUNICATION : Mise en ligne sur le site EPS de l'académie de la documentation utile et construite (séquences, séances, programmations,...)</p>		
<p>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.</p> <p>Test départemental effectivement pratiqué en partenariat : CPC EPS, PE, MNS</p>		
<p>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.</p>		

Plan d'Action Départemental E.P.S. 2014-2017	Fiche Action n° 2	Cahier d'EPS
<p>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.</p>		
<p>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...)</p>		
<p>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.</p>		
<p>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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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,...) <p>Prise de conscience par l'élève de ses progrès dans les apprentissages. Contribution de l'EPS au développement des compétences transversales.</p>		
<p>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).</p>		

Plan d'Action Départemental E.P.S. 2014-2017	Fiche Action n° 3	Site EPS
<p>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.</p>		
<p>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.</p>		
<p>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...).</p> <p>ADMINISTRATION : Mise en ligne des outils de fonctionnement (législation, réglementation, agréments, conventions, outils de suivi et de bilan d'actions, d'évaluation...).</p> <p>INFORMATION / COMMUNICATION : Alimenter régulièrement le site pour le faire vivre, le rendre accueillant et donner aux collègues l'habitude de le visiter. Doubler parfois d'un message d'information aux écoles pour présenter la mise en ligne de nouveaux articles.</p>		
<p>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.</p>		
<p>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 ».</p>		

Plan d'Action Départemental E.P.S. 2014-2017	Fiche Action n° 4	Adaptation scolaire et handicap
<p>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).</p>		
<p>FORMATION :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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). <p>PARTENARIAT :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>ANIMATION :</p> <ul style="list-style-type: none"> - EVENEMENT : Intégration d'élèves handicapés dans des rencontres - ACCOMPAGNEMENT : accompagner des enseignants ayant des élèves en situation de handicap. 		
<p>PRODUCTION :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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). <p>INFORMATION/COMMUNICATION :</p> <p>_ Informations des intéressés sur l'évolution des projets.</p>		
<p>Effets attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Meilleure reconnaissance de l'élève en difficulté ou en situation de handicap. ✓ Propositions pédagogiques plus adaptées en EPS ou dans la classe. 		
<p>Evaluation de l'action :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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
<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 		
<p>FORMATION :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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) <p>PARTENARIAT : Comités départementaux sportifs (Football, handball, basket-ball, golf, tennis, rugby, escrime) et USEP.</p> <p>ANIMATION : Préparer et mener les animations et temps de formation en co-intervention CPC/CPD et éducateurs du comité sportif.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Participer à une réunion dès la rentrée scolaire (l'équipe EPS et les représentants de chaque comité sportif) 		
<p>PRODUCTION : Documentation pédagogique commune (séquences, séances, supports DVD, organisation et déroulement des rencontres) Document de cadrage et principes de co-enseignement (diaporama).</p> <p>ADMINISTRATION : Demande d'agrément annuel à renouveler en début d'année scolaire.</p> <p>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.</p>		
<p>Effets attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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) 		
<p>Evaluation de l'action :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. 		

Plan d'Action Départemental E.P.S. : 2014-2017		Fiches Action : 6 à 9 Lutte, jeux de raquette, activités gymniques, jeu de ballon au football et maîtrise de la langue	
Objectifs :			
<ul style="list-style-type: none"> - Amener les élèves à maîtriser la langue française. - faire un feed back sur les situations de jeux proposées, exemple en lutte : « Jeu de la tortue » : chaque groupe explique comment il a fait pour jouer - Etablir des interactions : AGIR – COMMUNIQUER - COMPRENDRE 			
langage en situation :			
<ul style="list-style-type: none"> • Des formes simples → aux formes de plus en plus diversifiées • Des actions juxtaposées → à des actions de plus en plus coordonnées • Des situations libres → à des situations de plus en plus structurées • Du langage en situation → au langage d'évocation 			
Langage d'évocation			
<ul style="list-style-type: none"> • Des phrases simples → aux phrases complexes • D'un lexique basique → à un lexique élaboré • Du « Je » → à l'utilisation de tous les pronoms • De l'emploi du présent → à l'utilisation des temps adéquats au discours 			
Connaissances / contenus cognitifs			
Connaissances sur l'activité :		Connaissances sur soi :	
<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les règles de sécurité spécifiques à l'activité - Connaître des rôles différenciés (attaquant, défenseur, juge, arbitre, observateur) - Acquérir un vocabulaire spécifique 		<ul style="list-style-type: none"> - Développer une meilleure connaissance du schéma corporel - Prendre conscience de ses possibilités motrices - Développer l'observation et l'analyse 	
Lien avec la maîtrise de la langue :			
Avant la séance	Pendant la séance	Après la séance	
Activité langagière sur : <ul style="list-style-type: none"> • Le fonctionnement de l'activité • Les règles de sécurité 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappel de règles d'action mises en œuvre - Les élèves font le bilan des solutions motrices qu'ils ont testées - Echanges, consignes, donner un ordre 	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluer le résultat du jeu à partir des critères de réussite, - Exprimer un ressenti sur le plaisir du jeu, les réussites, les difficultés, les sensations motrices (déséquilibrer, bloquer, riposter, repousser, etc.) et les émotions, - Proposer de nouvelles règles 	
Travail :			
<ul style="list-style-type: none"> • Sur l'acquisition du vocabulaire spécifique • Trace écrite : compte rendu de la rencontre / rédaction de la tâche • Connaissance des possibilités du corps • Ecrire une règle du jeu • Justifier ses actions / ses déductions 			

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	<p style="text-align: center;">Rechercher le plaisir du contact corporel</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • ouvrir sur la vie associative et sportive
Orientations pédagogiques	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 : <ul style="list-style-type: none"> - la réussite des élèves ou de groupes d'élèves, - les objectifs visés et les progrès recherchés.
Matériel nécessaires	<ul style="list-style-type: none"> - tapis / draps/ coussins, anneaux - foulards / ballons - dossards / craie : pour tracer des espaces, cercles..
Situations	<p>Jeux divers :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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)	<p>Rencontres /Tournoi : interclasses, inter écoles, inter circonscriptions</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Maternelle : PS, MS, GS ❖ Cycle 3 : CE2, CM1, CM2
Partenaires	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Educateurs sportifs ❖ USEP

FICHE ACTION : VERS LA LUTTE

	Compétences	Activités	Situations	Objectifs d'apprentissage en maîtrise de la langue		
				Ecouter, comprendre parler (s'exprimer)	Lire (lecture d'images...)	Ecrire (dictée à l'adulte)
<p>Dans l'espace d'action : langage en situation et de communication (Comprendre les consignes ordinaires de la classe) Elèves en action : évoluent, investissent le dispositif, s'exercent, s'expriment (échanges verbaux). L'enfant est dans la communication gestuelle, il agit... Il communique ses émotions : cris, rire....</p>						
<p>Mat</p> <p>Avant</p> <p>Pendant</p> <p>Après</p>	<p>-Différencier l'espace de combat (sur le tapis) de l'espace non-combat</p> <p>-Entrer progressivement dans le contact corporel</p>	<p>Agir autour du tapis</p> <p>Gagner le trésor</p>	<p>-Courir autour du tapis, marcher en quadrupédie, rouler dessus ;</p> <p>Se poursuivre en quadrupédie, s'attraper, se bloquer, s'éviter...</p> <p>-Classe divisée en 3 groupes : attaquants du trésor, défenseurs du trésor (coussins), arbitres</p>	<p>-Rappeler les consignes de sécurité</p>	<p>-Lire et reconnaître les pictogrammes (explicatifs des actions à réaliser)</p> <p>-</p>	<p>Dire ce que l'on a fait, ce que les autres ont fait la séance précédente, proposer des variantes</p> <p>-Nommer le matériel présenté</p>
	<p>-Lutter avec des objets, l'espace et le corps</p> <p>-Attraper-tenir</p>	<p>Jeu du coussin, anneau...</p> <p>L'épervier-pigeon</p>	<p>Un attaquant, un défenseur</p> <p>8 élèves pigeon, 1 élève épervier séparés les uns les autres par la limite du tapis (zones de départ matérialisés/déplacement à quatre pattes)</p> <p>Idem, jeu deux à deux (un pigeon, un épervier)</p>	<p>-Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade</p>	<p>-Décrire une action qui est en train de se dérouler</p>	<p>-</p> <p>-Dire ce que l'on a fait, ce que les autres ont fait</p>
	<p>-Construire la notion de territoire</p> <p>-Vivre des rôles différents : attaquant et défenseur</p> <p>-Développer des stratégies individuelles</p>	<p>Sortir de sa maison</p>	<p>Des maisons (tapis) dispersées /des caisses pour mettre les queues attrapées</p> <p>Un groupe de souris avec un foulard, réparties dans les maisons /un groupe de chats sans foulard</p> <p>Chats et souris se déplacent à quatre pattes</p> <p>-Les souris sortent de leur maison au signal</p> <p>-Interdiction pour les chats d'entrer dans les maisons</p>	<p>-Donner son avis</p>	<p>-Lire une affiche, une image, émettre des hypothèses : « c'est peut être que, je pense, c'est parce que, qu'il...pour</p>	<p>-Raconter, évoquer les émotions vécues (dessin, expression orale, dictée à l'adulte)</p> <p>-Expliquer comment on a réalisé (procédure)</p> <p>- illustrer ses actions</p>

	-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			
Cycle 2						
Avant	✓ Parvenir à des saisies occasionnelles	Voler les foulards	-Une équipe porteuse de foulards -Une équipe de voleurs -Il existe une réserve de foulards -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	- Rappeler les consignes de sécurité - Comprendre les consignes, le lexique spécifique à la lutte	- L'enfant prélève des informations, des indices (fabriqués ou non) qui sont renvoyés à son expérience : des hypothèses sont formulées	
Pendant	✓ Accepter un rapport d'opposition médié par un objet					
Après	✓ 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	-Les élèves interagissent (on a gagné, j'ai réussi, c'est ton tour, c'est moi qui court...)		- Evaluer - Donner des explications, justifier « j'ai fait comme ceci... parce que
	-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	- Nommer des émotions, des sentiments : l'appréhension, la réussite, les difficultés rencontrées - Présenter dans sa chronologie une situation vécue, observée	-Décrire des images présentées, des films	

	<p>-Accepter une opposition duelle au sein du collectif : construction progressive du corps à corps</p>	<p>Gendarmes et voleurs</p>	<p>-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</p>	<p>- Nommer des émotions, des sentiments : l'appréhension, la réussite, les difficultés rencontrées</p> <p>- Présenter dans sa chronologie une situation vécue, observée</p>		<p>Inventer une suite possible -Proposer une suite, des variantes -Anticipation de l'action Anticiper sur la séance suivante</p>
	<p>✓ Parvenir à arrêter l'adversaire par des saisies efficaces</p> <p>✓ Accepter d'être ceinturé, arrêté, accepter le corps à corps réel</p>	<p>Stopper les fourmis</p>	<p>-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.</p>			
	<p>-Retourner son adversaire avec efficacité -Accepter, dans un corps à corps réel, des saisies proximales et résister efficacement</p>	<p>Retourner les fourmis</p>	<p>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 -Tous les chats à quatre pattes, les souris en boule,</p>			

		Jeux de Coopération				
Cycle 3						
Avant	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prendre conscience du poids du corps : le sien, celui de l'autre 	jeu de miroir	Se tenir par les manches / suivre son partenaire sans qu'il y ait de décalage	Participer à l'installation du dispositif : -Utiliser les lexiques spécifiques à la lutte (corps, verbes d'action : tirer, attraper pousser, soulever, porter, retourner, protéger, stopper, tenir... /le matériel : tapis, tatamis, foulard, plot, ballon.../localisation (espace, latéralisation) : sur, sous, dessus, derrière, par terre, sur le ventre, sur le côté... Dans l'espace d'action -utilisation des structures langagières : je tire/je retourne / il faut tirer : il faut retourner / Donner un ordre : ne pousse pas / fais attention... -Interaction élèves/élèves – élèves/enseignant -Tenir des rôles : expliquer	- prélèvement d'informations, d'indices (fabriqués ou non) qui sont renvoyés à son expérience : des hypothèses sont formulées	-Lire les consignes de sécurité / les comportements à adopter (il faut, il ne faut pas, ne pas, éviter de...)
Pendant	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prise de maintien d'appuis au sol 	Les déménageurs	Manipuler son partenaire : soulever son partenaire (meuble), le déposer de l'autre côté du tapis (variantes : à dada, sur les épaules) Le Groupe A : réaliser une forêt très dense ; Ils sont très serrés et se tiennent à quatre pattes, jambes et bras tendus et écartés Le Groupe B doit traverser la forêt en passant dans les espaces libres (entre les jambes, les bras, sous le corps)			
Après	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Maîtrise des appuis. ✓ Perception de l'action de l'autre et adaptation immédiate ✓ Perception de l'action de l'autre et s'y adapter. Coordination des déplacements 	La forêt	Par groupe de 4 ou 5 à quatre pattes ; Chacun tient les chevilles de son prédécesseur. Le groupe se déplace en restant uni 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			

		<u>Jeux d'opposition</u>				
Avant	S'opposer individuellement : attaquant : défenseur / arbitre	Jeux de conquête de territoire ou d'objets	<u>La tortue</u> : retourner la tortue, puis la maintenir au sol	-Comprendre un document explicatif (une grille d'observation, schéma, texte, affiche...) -Utiliser le lexique spécifique : liste de matériel	-Lire un document explicatif (une grille d'observation, schéma, texte, affiche) -Lire une règle du jeu	Dans l'espace d'action -Elaborer un projet d'action en utilisant le vocabulaire lié à la description des déplacements : entre, dessus, sur... Dans la classe -rendre compte d'une rencontre -Mettre en rapport la performance et des règles d'actions simples (pour + verbe...il faut + verbe, pour + verbe, on doit + verbe...)
		Jeux de vivacité et d'attention	<u>Les épingles</u> (pinces) : 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	Dans l'espace d'action	-Lire et analyser une grille d'observation		
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.	-Utiliser les lexiques spécifiques à la lutte (corps, verbes d'action : tirer, attraper pousser, soulever, porter, retourner, protéger, stopper, tenir... /le matériel : tapis, tatamis, foulard, plot, ballon.../localisation (espace, latéralisation) : sur, sous, dessus, derrière, par terre, sur le ventre, sur le côté...			
Carte d'identité de l'élève		<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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 				
Après						

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	<p>Il s'agira pour l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>Faire quelques échanges. Marquer des points dans un match à 2, à 4.</p> <p>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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Progresser vers le but - Récupérer le volant / Conserver le - Finir l'action : marquer <p><u>Attaque / Renvoyer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p><u>Défense</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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). <p>Au cours d'un match :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Frapper le mobile ✓ Créer des trajectoires variées en direction, 	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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	<ul style="list-style-type: none"> ❖ 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> - lanceur, receveur / renvoyeur, ramasseur, arbitre.
Pour aller plus loin et progresser	<ul style="list-style-type: none"> ❖ 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 : <ul style="list-style-type: none"> ➤ la réussite des élèves ou de groupes d'élèves, ➤ les objectifs visés et les progrès recherchés. ➤ Liens avec le socle commun
Matériel nécessaire	<p>Le gymnase ou les préaux sont les lieux de pratique culturels, mais l'activité peut être pratiquée dans les cours d'école.</p>

	<p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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	<p><u>Jeux divers</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeux traditionnels : (ex : ballon prisonnier, balle au capitaine) • Jeux sportifs
Actions (mise en situation)	<p>Rencontres /Tournoi : interclasses, inter écoles, inter circonscriptions</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ (Cycle 3 : CE2, CM1, CM2) ➤
Partenaires	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Clubs ➤ Educateurs sportifs ➤ USEP

FICHE ACTION : DE L'INDIACAS AU JEU DE RAQUETTE VERS LE BADMINTON

Moment	Niveau	Compétences	Activités : Jeux d'opposition et de coopération	Objectifs d'apprentissage en maîtrise de la langue						
				Ecouter, comprendre parler (s'exprimer)	Lire (lecture d'images...)	Ecrire (dictée à l'adulte)				
<p>Dans l'espace d'action : langage en situation et de communication (Comprendre les consignes ordinaires de la classe) Elèves en action : évoluent, investissent le dispositif, s'exercent, s'expriment (échanges verbaux). L'enfant est dans la communication gestuelle, il agit...Il communique ses émotions : cris, rire....</p>										
<p>AVANT : Préalables : Découverte de l'indiacas /recherche sur internet /fiche</p>										
Avant	Cycle 2	<p>Objectif : (individuellement) maîtriser rapidement le contact main en s'exerçant à jongler à une ou deux mains, puis à enchaîner quelques gestes simples</p>	<p>1- Lâcher le volant d'une main, le frapper de l'autre, le renvoyer à la volée</p> <p>Réaliser plusieurs jonglages de suite, lancer loin, avec précision</p> <p>Je jongle avec des indiacas (volants en mousse)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 renvoie se fait de volée / passes en se déplaçant latéralement - En cercle (groupe de 3 ou 4, un lanceur au milieu) 	<p>-Comprendre une règle simple</p> <p>-reconnaître et nommer les éléments du dispositif mis en place</p> <p>-Expliquer la règle du jeu : « le but du jeu est de + verbe infinitif », il faut /on doit faire / on doit prendre / on a besoin de ...</p> <p>Dans l'espace d'action</p> <p>-Se situer dans l'espace, dans le temps</p> <p>-Utiliser le vocabulaire relatif au schéma corporel, à la composition de la main (paume, doigts, dos de la main, pouce, index...)</p> <p>Dans l'espace d'action / dans la classe</p> <p>-Rappeler ce qui a été vécu (exemple : Aujourd'hui j'ai appris à ... et à ...jongler, à me déplacer dans un parcours, à faire rebondir le volant sur la paume.)</p>	<p>- Lire et reconnaître les pictogrammes (explicatifs des actions à réaliser)</p> <p>- Lire le nom des différentes parties du corps</p> <p>- Lire un document explicatif (schéma, texte, affiche)</p> <p>-Se répartir les rôles</p>	<p>- Dictier les consignes, les règles de fonctionnement</p>				
Pendant										
Après										

Avant	CE2	<p>Objectif : (individuellement) Maîtriser rapidement le contact main en s'exerçant à jongler à une ou deux mains, puis à enchaîner quelques gestes simples</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre une règle simple - Expliquer la règle du jeu : « le but du jeu est de + verbe infinitif », il faut /on doit faire / on doit prendre / on a besoin de ... - Acquérir le vocabulaire spécifique <p>Dans l'espace d'action</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dire ce que l'on fait je+....(verbes d'action) + lexique (exemple : je jongle avec des indiacas, je me déplace en faisant des jonglages, je fais rebondir le volant) -Raisonnement hypothético-déductif -si alors... (ex : si le volant est au niveau de mes genoux alors je le frappe avec la raquette vers le bas.) -Savoir situer ses actions dans un espace proche <p>Dans la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir situer ses actions chronologiquement (j'ai d'abord lancé, ensuite ... verbe d'action, puis...) - Utiliser le vocabulaire spécifique 	<ul style="list-style-type: none"> -Lire le nom de ses camarades <p>-S'exprimer au cours du jeu : avec un autre, plusieurs : « tu n'as pas respecté les consignes, les règles / notre équipe a gagné, on a gagné, perdu, vous avez triché...»</p> <p>-Décrire un objet, un matériel (le volant, la raquette... : c'est un, voici le, la, les une...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Ecrire le nom des élèves de la classe, de mémoire sous la dictée <p>Dans la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> -Légènder chaque matériel : volant, raquette, filet / les actions : échanges, lancer, passe... -Dictée à l'adulte des verbes d'actions réalisés. 	
Pendant							
Après							

<p>Avant</p>	<p>CM1/CM2</p>	<p>Objectif : (individuellement) maîtriser rapidement le contact main en s'exerçant à jongler à une ou deux mains, puis à enchaîner quelques gestes simples</p> <p>Développer l'adresse</p> <p>Apprécier les trajectoires</p>	<p>Idem CE2 + complexification</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. <p>Situations :</p> <p>Passe et suit</p> <p>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</p> <p>Passe et va</p> <p>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</p>	<p>Comprendre une règle simple</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer la règle du jeu : « le but du jeu est de + verbe infinitif », il faut /on doit faire / on doit prendre / on a besoin de ... - Reformuler avec ses propres mots une consigne, un but, un critère de réussite <p>hier on a appris à...</p> <ul style="list-style-type: none"> - verbes d'action - lexique <p>Dans l'espace d'action</p> <p>-D'écrire une action qui est en train de se dérouler</p> <p>Dans l'espace d'action : dans la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reformuler avec ses propres mots une consigne, un but, un critère de réussite 	<p>-Choisir son contrat</p> <p>- Observer au cours du jeu, les actions dans l'espace</p>	<p>- Dictier les utilisations possibles de la raquette et du volant</p> <p>Noter le score Compléter une fiche d'arbitrage</p> <p>Dans la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecrire toutes les actions effectuées avec la raquette et le volant, toutes les manipulations observées sur le terrain - Dessiner le parcours réalisé - Compléter le cahier d'EPS 				
<p>Pendant</p>		<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%; height: 50%;">A</td> <td style="width: 50%; height: 50%;">C</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; height: 50%;">B</td> <td style="width: 50%; height: 50%;">D</td> </tr> </table>					A	C	B	D
A		C								
B	D									
<p>Après</p>										

Moment	Niveau	Compétences	Activités : Jeux d'opposition et de coopération	Ecouter, comprendre parler (s'exprimer)	Lire (lecture d'images...)	Ecrire (dictée à l'adulte)
Avant		Couvrir un espace de jeu	Elèves disposés en 3 groupes : 1 groupe de lanceurs, 1 groupe de relanceurs, 1 groupe d'observateurs.	-Tenir des rôles, expliquer	-Lire une règle du jeu	-Rédiger une fiche technique
Pendant		Adapter des renvois dans l'espace	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	Reformuler les consignes -je dois... puis.... Et.... (exemple : je dois lancer le volant... ... -je dois + verbes d'action (ex : je dois observer mon camarade et compléter la grille...) Dans l'espace d'action	Lire une grille d'observation Lire un règlement	-Dictée à l'adulte des verbes d'actions réalisés
Après			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 est capable d'envoyer le volant de service.	-Reformuler avec ses propres mots : un but, un critère de réussite -Raisonnement hypothético-déductif (si alors.....) -utiliser le vocabulaire aux positions relatives d'objets ou à la description des déplacements (devant, derrière, dessus, dessous, entre, vers...) Dans la classe	Dans l'espace d'action -Utiliser un chronomètre pour lire les données, comparer, déterminer les durées Dans l'espace d'action / dans la classe -Lire et analyser une fiche, une grille d'observation	Dans l'espace d'action -Noter sur une fiche les performances -Ecrire des observations Dans la classe -Mettre en rapport la performance et des règles d'action simples (pour....., il faut...) -Compte rendu de la rencontre -Dessiner le parcours réalisé - Expliquer ses choix - S'auto évaluer

PROJET ACADEMIQUE

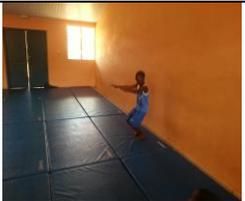
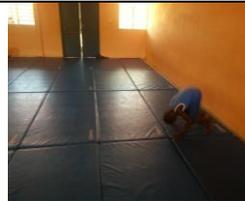
Activités Gymniques : gymnastique sportive et acrosport

Compétences spécifiques	Enjeux	Intérêt
<p>Adapter ses déplacements à différents types d'environnement et à des contraintes variées à travers les activités de type gymnique</p> <p>Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique</p>	<p>Apprendre à « conduire » son corps dans l'espace aérien.</p> <p>Conquérir de postures inhabituelles de plus en plus aériennes, de plus en plus manuelles, de plus en plus renversées</p> <p>Apprendre à maîtriser la prise de risque</p> <p>Vivre des actions dans des relations de contacts corporels, de coopération</p> <p>Savoir évaluer, juger selon les critères précis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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.
<p>L'objectif de fin de cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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 	
<p>ENJEUX</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	
<p>Orientations pédagogiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 	

	<p>multipliant les ateliers ou aires de jeu ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Donner la possibilité aux élèves de s'essayer de nombreuses fois (notion de plaisir et de progrès).
Pour aller plus loin et progresser	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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) Cette modification permet une ; simplification ou une complexification des tâches motrices selon : <ul style="list-style-type: none"> - la réussite des élèves ou de groupes d'élèves, - les objectifs visés et les progrès recherchés.
Matériel nécessaires	<ul style="list-style-type: none"> • Tapis / tête de plinth / banc / chaises / bloc mousse / échelle / poutre / trampoline
Situations	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 réduits, en hauteur... ➤ Rouler : sur plans inclinés, enchaîner des roulades ➤ Franchir sur des mains, sauter et effectuer une figure 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	<ul style="list-style-type: none"> - Association graine d'acrobates /

FICHE ACTION / ACTIVITES GYMNIQUES

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							
Saut de mouton							
Saut de mouton							

Photos : Elèves de CM2 de l'école Moutendé d'Apatou / Année 2013-2014 (Enseignante : Mme S.Létard)

ACTIVITES GYMNIQUES et Maîtrise de la langue

Actions	Moments	Ecouter, comprendre parler (s'exprimer)	Lire (lecture d'images...)	Ecrire (dictée à l'adulte)
Roue	Avant	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir le vocabulaire et les tâches gymniques (rouler, se déplacer sauter, / ramper ou rouler sur le côté / je cours et je roule par-dessus, je retombe sur mes deux pieds...) - Savoir exprimer la raison d'une action (Expression du but : pour que..., Pour qu'il n'ait pas mal, pour qu'il ne tombe pas) - Comprendre une histoire lue, entendue en lien avec activités gymniques 	<ul style="list-style-type: none"> - Lire et analyser les affiches, les photos des dispositifs, les critères de réussite, les règles de fonctionnement - Lire les photos (images) qui représentent des ateliers, une fiche descriptive 	<ul style="list-style-type: none"> - Proposer des consignes adaptées aux différents ateliers
Roulade avant				
Roulade avant avec appui	Pendant	<p style="text-align: center;">Dans l'espace d'action</p> <ul style="list-style-type: none"> - Décrire une action qui est en train de se dérouler - Acquérir le vocabulaire spécifique (lieux, engin, matériel, actions (par exemple : roulade et non galipettes) - Faire part des difficultés, des appréhensions (je n'arrive pas, j'ai peur de tomber,...) 	<p style="text-align: center;">Dans l'espace d'action / dans la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lire les consignes des différents ateliers, les différentes actions. 	<p style="text-align: center;">Dans l'espace d'action</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participer à l'élaboration d'un projet - Raconter, expliquer ses actions, celles des autres (Rouler vers l'arrière : « je roule en boule, j'ouvre les jambes au dernier moment
Roue avec appui				
Roulade arrière				
Roulade allongée				
La brouette	Après	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire une action qui vient de s'achever - Faire exprimer le ressenti : (j'ai aimé.... / J'ai moins aimé...) - Faire part des problèmes rencontrés, des difficultés, des appréhensions (j'avais peur de sauter, je n'arrivais pas à rouler...) - Savoir exprimer la raison d'une action (Expression du but : pour que..., Pour qu'il n'ait pas mal, pour qu'il ne tombe pas) - Parler de ce qui a été fait (reprenre le vocabulaire gymnique : verbe avoir + participe passé) - Justifier un acte : « j'ai réussi ou non parce que »... - Savoir situer ses actions dans son espace proche - Savoir situer ses actions chronologiquement (j'ai fait ceci...ensuite + verbe d'action puis, après + verbe, enfin + verbe. - Faire le bilan sur les progrès : ce que j'arrive à mieux réaliser 	<p style="text-align: center;">Dans la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lire (et parler) sur les photos qui représentent les ateliers travaillés, une fiche descriptive - Comparer des actions, des photos : (c'est le même, c'est différent, c'est comme) - Lire un album relatif à des activités gymniques : exercices en adéquation avec le déroulement du roman facilitent l'acquisition d'un vocabulaire spécifique à l'activité 	<p style="text-align: center;">Dans la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire une bande dessinée sur un enchaînement d'actions - Faire un bilan des actions réalisées - Rédiger une fiche technique pour chaque action - Participer à l'élaboration d'un projet - Dictier, écrire, (légender) les consignes des différents ateliers, des photos - Raconter, expliquer ses actions, celles des autres (Rouler vers l'arrière : « je roule en boule, j'ouvre les jambes au dernier moment pour arriver jambes écartées et tendues » / « je roule en boule, le menton sur la poitrine...pour arriver accroupi » - Ecrire sur le cahier d'EPS : répondre à des questions
Saut de mouton				

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
<p>Coopérer ou s’opposer individuellement et collectivement</p>	<p>Il s’agira pour l’élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 et/ou respecter l’interdiction de contact. 	<p>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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Progresser vers le but ➤ Récupérer le ballon / Conserver le ballon ➤ Finir l’action et marquer <p><u>En attaque</u></p> <p>- 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.</p> <p><u>En défense</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Intercepter le ballon et se rendre disponible : se placer activement sur les trajectoires des passes, ➤ Occuper l’espace, reprendre le ballon sur rebond, changer tde rôle (de défenseur à attaquant). <p>Au cours d’un match :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Assurer alternativement les rôles d’attaquant, de défenseur et d’arbitre. ➤ Participer à la progression 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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, anticiper et choisir des stratégies. • ouvrir sur la vie associative et sportive
Orientations pédagogiques	<ul style="list-style-type: none"> ➤ permettre aux élèves de s'engager dans la construction de stratégies adaptées aux situations d'opposition spécifiques aux 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 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	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 : <ul style="list-style-type: none"> - la réussite des élèves ou de groupes d'élèves, - les objectifs visés et les progrès recherchés.
Matériel nécessaires	<ul style="list-style-type: none"> • Dossards • Plots (soucoupes) de délimitation • Ballons adaptés en quantité suffisante • Sifflets, chronomètres • Supports rigides pour la marque
Situations	<p>Jeux divers :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeux traditionnels : (ex : ballon prisonnier, balle au capitaine) - Jeux sportifs
Actions (mise en situation)	<p>Rencontres /Tournoi : interclasses, inter écoles, inter circonscriptions</p> <ul style="list-style-type: none"> - Foot en fête : Premier foot (Cycle 3 : CE2, CM1, CM2) - Scola foot : 2013 – 2014 (CM1) / Mon euro 2016
Partenaires	<ul style="list-style-type: none"> - Ligue de football - Club de football - Educateurs sportifs - USEP

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

	Objectif :	Situations*	Déroulement	Objectifs d'apprentissage en maîtrise de la langue		
				Ecouter, comprendre parler (s'exprimer)	Lire (lecture d'images...)	Ecrire (dictée à l'adulte)
Dans l'espace d'action : situation et communication (Comprendre les consignes ordinaires de la classe) Elèves en action : évoluent, investissent le dispositif, s'exercent, s'expriment (échanges verbaux). L'enfant est dans la communication gestuelle, il agit...Il communique ses émotions : cris, rire....						
Séance 1 Découverte de l'activité Séance 2	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.	Avant - comprendre une consigne - Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient le lexique : Action / matériel slalom, plot, tacle, ... - Savoir présenter un jeu, - Donner une information sur une action (suite d'actions) - Exprimer un conseil - Demander une information sur une action - Savoir justifier une position - Verbes indiquant une position. - Adverbe ou participé passé : debout, assis, accroupi -Savoir exprimer une position, un lieu	Avant -Lecture d'un album de littérature en lien avec le football - Lire les règles du jeu et élaborer un jeu - Lire une fiche explicative, les consignes des différents ateliers - Décrire les photos, représentant la position des joueurs, le matériel utilisé... - Lire les consignes des différents ateliers	Avant - Exprimer une opinion, (phrases simples) - Organiser le projet en classe, schéma des jeux mis en place sur le terrain
	Se déplacer selon différents types de signaux en conduite d'un ballon : verbal, sonore, visuel et de différentes manières (surface de contact) Occuper l'espace matérialisé -Toucher le ballon à chaque pas et le conduire -Toucher le ballon à chaque pas, de manière efficace Progresser en conduite et passer le ballon	Jeu 1, 2, 3 soleil 5 contre 5 Conduites et relais Epervier Jeu des portes	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. 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. Conduire son ballon d'un point à un autre et revenir. Idem en slalomant les plots sans les faire tomber -Traverser l'espace de jeu dans se faire prendre le ballon au pied par les éperviers. -Conduire la balle dans la zone adverse et tirer au but			

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	Pendant -Réutiliser le vocabulaire spécifique de l'activité présentée -Savoir exprimer une opinion Verbes, prépositions -utilisation d'un vocabulaire adéquat sur les différents éléments du jeu (règles, ...)	Pendant -Lire les tableaux à double entrée -Lire les scores	Pendant -Dicter ou écrire ses représentations sur l'activité -Ecrire les sores élèves / équipes -Remplir une grille d'observation - Faire un bilan écrit des séances ou du cycle (cahier du footballeur) -Ecrire en quelques lignes : les règles de sécurité
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.	-Formuler ses représentations sur l'activité. -Savoir apprécier et décrire une action, des sensations -Savoir répondre à un ordre : allez ! passe !... -Communiquer une stratégie, donner son avis, - Poser des questions - Demander une information sur une action Communiquer une stratégie, -Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient	Après -Lire les tableaux à double entrée -Lire le tableau des résultats. -Lire les règles du jeu	Après -Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes -Faire un bilan écrit des séances ou du cycle (cahier du footballeur) avec un vocabulaire approprié et précis : - -Organiser le projet le schéma des jeux mis en place sur le terrain, utilisation d'un vocabulaire adéquat sur les différents éléments du jeu (règles, ...)
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, -Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient Après -Savoir apprécier et décrire une action, des sensations - Formuler ses représentations sur l'activité. -Communiquer une stratégie, donner son avis, poser des questions, y répondre Expliquer les règles du jeu.		
Séance 6	La rencontre	Jeu	Match : Equipes homogènes, mixtes			

*Situations source FFF

ANNEXES

- DOCUMENT CASNAV 2014 – CP FLS maîtrise de la langue – compétences et réalisations linguistiques
Référentiel pour l’oral – niveau A1/A2

Programmation apprentissage des actes de parole et des réalisations linguistiques – niveau A1/A2 cadre européen

ORAL – Prendre part à une conversation

Actes de parole	Réalizations linguistiques	P1	P2	P3	P4	P5	
Produire des énoncés qui visent à maintenir ou à modifier un échange verbal	Ah !/Tu es sûr(e) que.../Tu es certain(e) que.../tu penses vraiment que.../vous êtes sûr(e)que.../vous êtes certain(e) que.../vous pensez (vraiment) que... ? Qu'est-ce que tu penses/pensez-vous de + nom ? Que penses-tu/pensez-vous de + nom ?						A1/A2 Communiquer de façon simple, à condition que l'interlocuteur soit disposé à répéter ou à reformuler ses phrases plus lentement et à aider l'élève à formuler ce qu'il essaie de dire. Poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont l'élève a immédiatement besoin, ainsi que répondre à de telles questions
Demander des explications suite à une incompréhension	Pardon ?/Je n'ai pas compris, tu peux/vous pouvez répéter/s'il te plaît/s'il vous plaît ?/Qu'est-ce que tu as/vous avez dit ?/ Tu disais ?/vous disiez ?						
Exprimer le degré de connaissance	Tu connais + nom/vous connaissez + nom Tu sais + verbe/vous savez + verbe						
Exprimer le degré de compréhension/s'interroger ou informer sur une action	Est-ce que tu comprends/est-ce que tu as compris ? Je comprends un peu. Je ne comprends pas. Je ne comprends rien. J'ai compris/j'ai bien compris. Je n'ai pas compris/je n'ai pas bien compris/je n'ai rien compris ? Qu'est-ce que tu fais ?/qu'est-ce que vous faites ? Je fais/il, elle fait + dét + nom Je /il/elle + verbe Qu'est-ce qu'il/elle fait ; qu'est-ce qu'ils/elles font ? Ils/elles font + verbe / ils/elles + verbe						
Reformuler une consigne	Il faut + verbe d'action/ tu dois/vous devez + verbe d'action Tu peux répéter ce qu'il faut faire/tu peux expliquer ce qu'il faut faire						
Comprendre et exprimer l'obligation et l'interdiction	Tu dois/tu ne peux pas + verbe/vous devez/vous ne pouvez pas + verbe Il faut + verbe C'est + adverbe (interdit/obligatoire/impossible)						
Demander et exprimer la permission/le besoin	Est-ce que je peux + verbe + s'il te plaît/s'il vous plaît ? Je peux + verbe + s'il te plaît/s'il vous plaît ? Je voudrais + verbe J'ai besoin de + verbe/il me faut + dét+N/+verbe						
Entretenir des relations sociales (remercier, s'excuser...)	Merci !/merci beaucoup/ je te remercie/je vous remercie/ Désolé/excuse-moi/excusez-moi/je suis désolé/						
Accepter/refuser	D'accord !/c'est d'accord/si tu veux/si vous voulez/je veux bien/ Avec plaisir/Je ne peux pas/désolé mais je ne peux pas !/j'aimerais bien mais.../non merci/merci mais...						

Actes de parole	Réalisations linguistiques	P1	P2	P3	P4	P5	
Demander et donner des informations à un interlocuteur	Ou est + nom ?/Quand y-a-t-il/Qui +verbe + S ? avec qui + verbe + S ? Est-ce que tu...+ verbe/est-ce que vous + verbe... Tu + verbe (intonation montante)/vous + verbe (intonation montante)						A1/A2 Utiliser des expressions et des phrases simples
Utiliser un présentatif	C'est + nom/c'est + nom + adj/c'est + nom + avec + nom/C'est + verbe/c'est + nom + qui + verbe/Il y a/Il (elle) est/il(elle) a						
ORAL – prendre part à une conversation et s'exprimer oralement en continu							
Exprimer ce que l'on ressent (sensation physique/état général/besoins/envies/goûts)	C'est + adjectif/ce n'est pas + adjectif J'aime + nom/+verbe ; je n'aime pas + nom/+verbe/moi aussi ; moi non/moi non plus ; moi si Je veux + dét + (adj)+ N + (adj)/je voudrais + verbe + dét +N/ Je voudrais + dét + (adj)+ N + (adj)/je voudrais + verbe + dét +N/ J'aimerais + dét + (adj)+ N + (adj)/je voudrais + verbe + dét +N/ J'ai + (faim/froid/chaud/mal...) Je suis + (content/triste/joyeux/heureux...) Qu'est-ce que tu as ?qu'est-ce que tu aimes/veux/voudrais/aimerais... ? Ça te plaît ?/ Ça vous plaît/Bof ! Pas terrible ! Super ! J'adore ! c'est génial !/c'est nul !/c'est pas mal						
Féliciter, encourager, reprocher	Bravo ! Toutes mes félicitations ! C'est bien !/c'est merveilleux ! Continue/continuez !/Encore un effort ! Ce n'est pas bien/tu exagères !/vous exagérez !						
Demander de l'aide	Tu peux m'aider s'il te plaît ?/vous pouvez m'aider s'il vous plaît ? Comment il faut faire s'il te plaît/s'il vous plaît ?/comment on fait ? Est-ce que tu peux/vous pouvez me donner un coup de main ? A l'aide !! Au secours !!						
S'exprimer sur l'appartenance ou la possession	C'est + mon/ma/ton/son C'est le +nom + de + Personne C'est le + nom + de + pron + personne Ce sont mes/tes/ses + nom C'est notre/votre/leur + nom Ce son nos/vos/leurs + nom A qui est le/la + nom ? A qui sont les + nom A qui appartient le/la/les + nom						
Demander l'avis de quelqu'un/donner son avis/évoquer, commenter une action	Qu'est-ce que tu penses de.../vous pensez de... ? Qu'est-ce que tu en penses ?vous en pensez ? A mon avis,... Je pense que.... Je trouve que.../je crois que.... Connecteurs logiques (d'bord, puis, ensuite, après, enfin, pour finir...)						

Actes de parole	Réalisations linguistiques	P1	P2	P3	P4	P5	
Situer dans l'espace	Où est + la/le + nom ? où sont.../où se trouve... ? Tu sais où est le/la/les/mon/ma.../Vous savez où est le/la/les/mon/ma... Tu sais où se trouve le/la/les.../Vous savez où se trouvent le/la/les... ? Il/elle est devant/à côté/derrière/sous/dans/entre/à gauche (de)/à droite (de)/près de, du/à côté de, du/ au milieu de, du/en face de, du Pardon, je cherche la/le + nom s'il vous plaît/s'il te plaît ? Excuse-moi/excusez-moi, pour aller à la/au...+nom						A1/A2 Utiliser des expressions et des phrases simples
Poser des questions sur des actions, demander des informations sur une action	Qu'est-ce que tu as fait ?qu'est-ce qu'il faut faire ?qu'est-ce qu'on doit faire ? Est-ce qu'il faut... ? Est-ce qu'on doit ? Comment on doit faire pour + verbe ? Comment on fait pour + verbe ?						
Donner des informations sur une règle de jeu, un règlement	D'abord, il faut/on doit...+ verbe ; d'abord, je dois/on doit + verbe Ensuite, il faut/on doit...+ verbe ; d'abord, je dois/on doit + verbe Puis, il faut/on doit...+ verbe ; d'abord, je dois/on doit + verbe Enfin, il faut/on doit...+ verbe ; d'abord, je dois/on doit + verbe						
ORAL – Écouter et comprendre							
Comprendre le lexique étudié	C'est pareil que/ ça veut dire + synonyme/ Traduction dans la L1 (éventuellement)						A1/A2 Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de soi-même, de sa famille et de l'environnement concret et immédiat si les gens parlent lentement et distinctement
Comprendre une consigne simple appartenant au registre des consignes ordinaires de la classe	Je peux expliquer/il faut + verbe (reformuler) Traduction dans la L1 'éventuellement						
Répondre à une question ou à une sollicitation en manifestant sa compréhension par son comportement	Manifester son désir de répondre : lever le doigt/l'exprimer oralement Je peux répondre/je peux expliquer/je sais Reprendre les éléments de la question SVC dans la réponse Traduction dans la L1 (éventuellement)						

