MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT TECHNIQUE ET
DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE

DIRECTION DE LA PEDAGOGIE ET
DE LA FORMATION CONTINUE

SOUS-DIRECTION DE LA FORMATION
PEDAGOGIQUE CONTINUE

REPUBLIQUE DE COTE D'IVOIRE

Union – Discipline – Travail

FORMATION DES INSTITUTEURS IA/IO

MODULE DE FORMATION

Education Physique et Sportive

Décembre 2023

AVANT-PROPOS

Le présent document a été conçu pour servir de support à la formation des Instituteurs Adjoints admis au CAP.

Cette formation étant orientée vers la pédagogie, le document rassemble essentiellement les fiches théoriques des différentes activités de l'EPS à l'école primaire. L'élève-maître les utilisera, tout en s'appuyant sur les documents officiels (programmes éducatifs et guides d'exécution, guides pédagogiques, manuels-élèves) pour l'élaboration de fiches pratiques.

Les contenus choisis devraient permettre de doter l'élève-maître des compétences nécessaires à la conduite de toutes les activités pédagogiques en EPS.

Il y a aussi mis un dispositif d'auto-formation qu'il pourra consulter à tout moment pour renforcer ses compétences et devenir de plus en plus efficace dans sa pratique pédagogique.

Puissent les utilisateurs de ce document en faire bon usage pour une formation solide et complète.

CONTENUS	**PAGES**
AVANT-PROPOS	**1**
LE PRESCOLAIRE	**14 à 30**
MODULE 1 : PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES	
COMPOSANTE 1 : CONNAÎTRE LE CONTENU ET L'ORGANISATION DES PROGRAMMES ÉDUCATIFS A ENSEIGNER THÈME 1 : STRUCTURE ET ORGANISATION DES PROGRAMMES ÉDUCATIFS THÈME 2 : CONTENUS DES PROGRAMMES ÉDUCATIFS	
COMPOSANTE 2 : ÉLABORER UNE PROGRESSION/UN PLANNING PÉRIODIQUE. THÈME 1 : NIVEAUX DE PLANIFICATION THÈME 2: MISE EN ŒUVRE DE LA PLANIFICATION	
COMPOSANTE 3 : ÉTABLIR LE CALENDRIER DES ÉVALUATIONS. THÈME 1 : NÉCESSITÉ DE LA PLANIFICATION DES ÉVALUATIONS THÈME 2 : ÉLABORATION D'UN CALENDRIER D'ÉVALUATION	
MODULE 2 : GESTION DES APPRENTISSAGES	
COMPOSANTE 1 : METTRE EN PLACE L'ORGANISATION MATÉRIELLE ET PEDAGOGIQUE DE LA CLASSE. THÈME 1 : ORGANISATION MATÉRIELLE DE LA CLASSE 1-COLLECTE DU MATERIEL 2-TRACAGE DES AIRES DE JEUX 3- ORGANISATION DE LA CLASSSE THÈME 2 : ORGANISATION PEDAGOGIQUE DE LA CLASSE 1- LES DOMAINES D'ACTIVITES. 2- LA METHODOLOGIE.... 3- LA STRUCTURE DE LA SEANCE 4- EXEMPLES DE FICHES	
MODULE 3 : EDUCATION INCLUSIVE	
COMPOSANTE 4 : S'APPROPRIER LES PRATIQUES PEDAGOGIQUES EN DIFFERENCIATION THEME 1 : CADRE THEORIQUE DE LA PEDAGOGIE DIFFERENCIEE THEME 2 : PRATIQUES PEDAGOGIQUES SPECIFIQUES AUX DEFICIENCES **C5 : PRENDRE EN CHARGE PAR LE SOUTIEN PSYCHOSOCIAL** THEME 1 : SOUTIEN PSYCHOSOCIAL THEME 2 : DEMARCHE DU SOUTIEN PSYCHOSOCIAL	

PRIMAIRE	**31 à104**
MODULE 1 : PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES	
THÈME 1 : STRUCTURE ET ORGANISATION DES PROGRAMMES ÉDUCATIFS THÈME 2 : CONTENUS DES PROGRAMMES ÉDUCATIFS THÈME 2 : NIVEAUX DE PLANIFICATION THÈME 3 : MISE EN ŒUVRE DE LA PLANIFICATION THEME 4 : ÉTABLIR LE CALENDRIER DES ÉVALUATIONS.	
MODULE 2 : GESTION DES APPRENTISSAGES	
THÈME 1 : ORGANISATION MATÉRIELLE DE LA CLASSE 1-COLLECTE DU MATERIEL 2-TRACAGE DES AIRES DE JEUX 3- ORGANISATION DE LA CLASSSE THÈME 2 : ORGANISATION PEDAGOGIQUE DE LA CLASSE 1-LES DOMAINES D'ACTIVITES 2-LA METHODOLOGIE 3-LA STRUCTURE DE LA SEANCE 4-EXEMPLES DE FICHES	
MODULE 3 : EDUCATION INCLUSIVE	
THEME 1 : CADRE THEORIQUE DE LA PEDAGOGIE DIFFERENCIEE THEME 2 : PRATIQUES PEDAGOGIQUES SPECIFIQUES AUX DEFICIENCES THEME 1 : SOUTIEN PSYCHOSOCIAL THEME 2 : DEMARCHE DU SOUTIEN PSYCHOSOCIAL	

I. PRESENTATION DE LA DISCIPLINE

Pour une bonne compréhension des exposés développés dans les différentes unités du module, il est nécessaire que certains concepts soient définis.

1-1) L'EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE (EPS)

L'Éducation Physique et Sportive (EPS) est le nom donné à l'enseignement d'activités physiques et/ou sportives dans le cadre préscolaire et scolaire. L'éducation physique et sportive (EPS) est une discipline d'éveil à dominante physique, obligatoire dans toutes les institutions éducatives publiques ou privés de l'enseignement de base, secondaire, supérieur et dans les centres de formation pédagogique de la cote d'ivoire. En tant que discipline d'enseignement, elle utilise des activités physiques à règles codifiées ou non, comme moyen d'éducation de l'enfant dans toutes ses dimensions.

Au préscolaire

- ce sont les Activités Physiques Educatives

A l'école primaire elle se subdivise en deux parties

- Les Activités Physiques Educatives dans les petites classes (CP1, CP2, et CE1) ;
- L'animation Sportive dans les grandes classes (CE2, CM1 CM2).

2) Le sport

Le sport c'est l'ensemble des activités physiques dans lesquelles la fonction motrice s'exerce dans un cadre codifié, universel, institutionnalisé s'exprimant au cours de compétitions et soumise à un entrainement programmé.

1-3) l'activité physique

Une activité physique est un ensemble d'actions (mouvements) coordonnes de l'homme qui nécessite une dépense d'Energie : Exemple : couper du bois, marcher, courir sont des exemples d'activités physiques.

1-4) Les activités physiques et éducatives (APE)

L'activité Physique et Educative (APE) est une approche pédagogique qu'utilise le maitre dans l'enseignement de l'EPS dans les petites classes (CP, CE1).

1-5) L'animation Sportive (AS)

L'animation Sportive (AS) est une approche pédagogique qu'utilise le maitre dans l'enseignement de l'EPS dans les grandes classes (CE2, CM).

1-6) La manipulation

La manipulation est une activité au cours de laquelle les enfants jouent avec des objets divers non dangereux.

1-7) Le jeu

Pour le dictionnaire Petit Robert, le jeu se définit comme une activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autres buts que le plaisir qu'il procure. Pour Roger Caillois, le jeu est une activité libre à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu ne perde aussitôt sa nature de divertissement, attirant et joyeux. A l'école primaire, le jeu est une activité physique et/ou mentale enseigne sous la direction d'un maitre.

1-8) La psychomotricité :

La psychomotricité est, selon Jean Marie TASSET, « l'intégration des fonctions motrices et mentales sous l'effet de la maturation du système nerveux». « C'est un lien qui existe entre le raisonnement et le mouvement et cela de façon réversible [a]. Le développement psychomoteur de l'enfant concerne donc à la fois la motricité et l'activité psychique.

1-9) Le schéma corporel :

Le schéma corporel est la connaissance, la représentation, le vécu que l'enfant a de son propre corps. Il s'élabore lentement avec la maturité mais surtout grâce à ce que l'enfant vit, ce qu'il expérimente. André POROT le définit comme étant « l'image que nous nous faisons de notre propre corps, image totale ou segmentaire à l'état statique ou à l'état dynamique, dans les rapports de ses parties constitutives entre elles et surtout dans ses rapports avec l'espace et les objets qui nous environnent ». C'est ce qui rend l'enfant à un moment de son développement non seulement capable de distinguer et de nommer les différentes parties de son corps, mais aussi de comprendre et d'exploiter les possibilités que lui offre ce corps dans ses relations avec l'environnement. La maitrise du schéma corporel se situe en général vers 11- 12 ans.

1-10) L'athlétisme :

C'est l'ensemble des activités sportives individuelles ou collectives auxquelles se livrent les athlètes. Au niveau des épreuves d'athlétisme, nous pouvons citer les courses, les sauts, les lancers

1-11) Les sports collectifs :

Ce sont des activités sportives qui regroupent deux ou plusieurs personnes qui s'associent pour gagner tout en respectant les règles de la discipline sportive.

1-12) L'atelier :

Dans le contexte de l'enseignement de l'EPS, un atelier est un espace de jeu ou se déroule une activité sportive déterminée lors d'une séance d'AS. Exemple : l'atelier de saut en longueur.

1-13) Le tournoi triangulaire :

C'est une compétition qui se déroule entre trois équipes de couleurs différentes dans un même atelier.

1-14) Le club :

Le club en EPS à l'école primaire représente l'ensemble des élèves qui porte la même couleur de bandeaux dans une classe.

1-15) L'équipe :

Une équipe est l'ensemble des élèves qui sont partenaires dans un atelier. Autrement dit, c'est tous ceux qui portent la même couleur de bandeaux dans un atelier.

1-16) Le cycle :

En EPS, un cycle est la période pendant laquelle se déroule la même activité selon une progression. Il est composé de plusieurs séances.

2. Les bienfaits de l'EPS dans le développement global de l'enfant

La pratique régulière de l'EPS répond à un véritable besoin de l'enfant (besoin de s'exprimer, de courir, de sauter, de lancer, ... de jouer). Il lui est aussi nécessaire que le boire et le manger. Il suffit de l'observer lorsqu'il est libéré de toute contrainte, livré à lui-même, l'enfant joue.

Ainsi, l'EPS vise cinq (5) objectifs fondamentaux dans son enseignement :

- Le développement de son corps, de son hygiène corporelle et de sa santé.
- Le développement de sa personnalité, de son caractère et de son affectivité (vaincre sa timidité, acquérir la persévérance en dépit des craintes et des échecs, la modestie dans la victoire, la dignité dans la défaite, la découverte du prix de l'effort).
- Sa préparation aux tâches de sa future vie professionnelle et au monde des loisirs modernes et traditionnels.
- Sa socialisation (venir en aide aux autres et mettre au service d'autrui son habileté, son courage, sa force, sa vitesse, sa volonté … pour atteindre le but commun), son sens de la responsabilité et sa formation civique et morale.

Le développement de l'intelligence de l'enfant, de son imagination, de sa créativité, l'enrichissement de son vocabulaire tout en faisant appel à ses qualités d'observation et d'analyse

- Contribution des APS aux apprentissages de base

La recension des écrits s'appuie sur un bon nombre de psychologues, d'éducateurs, et de pédagogues comme RIGAL, PAOLETII, BECQUES, MARESCAN, AZEMAR, AJURIAGUERRA, LE BOULCH, PIAGET etc., qui ont mené de nombreuses recherches dans ce domaine. Ainsi pour ces auteurs, les difficultés scolaires pourraient être dues à des troubles instrumentaux d'origine fonctionnelle (latéralisation mal établie, difficulté d'intégration du schéma corporel et de la structuration spatio-temporelle).

- Contribution des APS à l'apprentissage de la lecture

AJURIAGUERRA estime en effet qu'une mauvaise latéralisation peut entraver l'apprentissage de la lecture, dans la mesure où une absence de prévalence manuelle peut gêner l'organisation spatiale en ne permettant pas une orientation affirmée par rapport au corps.
Le thérapeute spécialiste de la lecture est l'orthophoniste. Mais l'enfant doit aussi disposer de certaines ressources en amont pour réussir à lire et à comprendre ce qu'il lit : l'intelligence, du vocabulaire, un système sensoriel efficace et un développement psychomoteur efficient.
Un enfant avec une latéralité mal affirmée ou présentant des troubles de la perception et de la structuration temporo-spatiale peut développer des symptômes ou des dysfonctionnements de type dyslexique.

- Contribution des APS à l'apprentissage de l'écriture

Le geste graphique exige la réalisation de mouvements précis qui dépendent du jeu harmonieux des contractions musculaires des muscles agonistes-antagonistes dans les mouvements d'abduction - adduction de l'avant-bras et de la main et de flexion extension des doigts.
Exemple : l'écriture dans l'espace en français au CP

- Contribution des APS à l'apprentissage du calcul

Une habileté manuelle élevée, associée à la manipulation d'objets favorise le développement de notions utilisées au début de 1'apprentissage en mathématiques.
Une mauvaise organisation spatiale et temporelle entraîne l'échec en calcul. En effet pour calculer. L'enfant doit avoir des points de repère, placer correctement ses chiffres, posséder la notion de rang, de ligne et de colonne. Il doit pouvoir combiner les formes pour réussir des constructions géométriques. La compréhension du raisonnement mathématique suppose une structuration temporo-spatiale suffisante.

L’apprentissage des mathématiques, les pratiques logico-mathématiques et de la géométrie nécessitent l’acquisition des notions de perception, d'organisation et de structuration spatiale, de repérage temporel, de symbolisation et de réversibilité, de schéma corporel et de latéralité.
En effet, ces notions vont étayer la construction de la pensée de l'enfant qui raisonne. Ainsi, l’abstraction, la logique et le raisonnement vont s’appuyer sur les différentes expérimentations corporelles, spatiales et temporelles vécues.
Il est donc souvent nécessaire de repasser par une expérimentation corporelle et concrète pour que l’intelligence puisse mettre en place les liens et différents repères indispensables aux mathématiques.
Cet abord par la psychomotricité reste une aide appréciable à la rééducation de la pensée logico-mathématique
Exemple : la comptine au préscolaire et au primaire. Les notions de ligne, colonne et vague aident à poser les opérations en mathématique.

Pour apprendre à lire, à écrire et à calculer, l’enfant doit posséder des habiletés et des comportements de base. Lorsqu’un enfant vit une difficulté scolaire, c’est qu’il n’a pas acquis les bases au point de vue du schéma corporel, de la structuration spatiale ou de la structuration temporelle.

- Conséquences d’une déficience psychomotrice chez l’enfant. Au plan comportemental, au plan des acquisitions scolaires

Schéma corporel peu élaboré ou peu développé
- ne coordonne pas bien ses mouvements
- souvent en retard lors de l’habillage eu du déshabillage
- appuie souvent sa tête dans sa main ou se couche la tête sur la table
- l'écriture est mauvaise
- la lecture gestuelle non harmonieuse : le geste vient après la parole
- ne suit pas le rythme de la lecture
- s'arrête au milieu d'un mot

Latéralité non affinée
- ne perçoit pas la différence entre la gauche et la droite
- incapable de suivre le sens graphique (lecture en commençant par la gauche).

Problèmes de structuration spatiale
- incapable de suivre le sens graphique (lecture en commençant par la gauche).
- confond des lettres et des chiffres un "b" d'un "d", un "p" d’un "q"," 21" et "12"
- confond le "b" et le "p", le "n" et le "u",

Problèmes d’organisation spatiale ou temporelle
- Difficultés en orientation temporelle et en orientation spatiale comme par exemple, avec la notion "avant-après",
- confusion entre "oin" et "ion
- éprouve des difficultés à reconstruire une phrase dont les mots sont mélangés,
- difficultés d'analyse grammaticale
- éprouve des difficultés à comprendre le sens d’une rangée ou d’une colonne
- ne suis pas le rythme de la lecture
- cesse de lire au milieu d’un mot

VI - Rôles préventifs des APS

L’éducation physique comme discipline de rééducation et d’équilibre psychologique au préscolaire et à l’élémentaire présente des difficultés saillantes relativement aux mesures correctives qu’elle devrait apporter au développement de l’enfant.
Le cours d’E.P. S constitue cependant une pièce maîtresse de l’édifice pédagogique proposé à l’enfant pour résoudre des difficultés traversées à son niveau de parcours.

L'éducation physique devient ainsi un moyen irremplaçable pour affirmer certaines perceptions, développer certaines formes d'attention afin de mettre en jeu certains cadres de l'intelligence par la proposition d'attitudes mentales indispensables dans la mise en œuvre d'activités variées intégrées aux programmes scolaires

Par ailleurs, l'importance de l'E.P peut se révéler dans sa compréhension comme une conduite par laquelle tend à se réaliser un équilibre entre le monde intérieur et le monde extérieur.
Elle a, dans ce sens, une profonde répercussion dans la vie affective de l'enfant et engage par ce biais toute sa personnalité.

Par la valeur des charges symboliques qu'elle met en exergue, elle est à la fois révélatrice des joies mais aussi des frustrations de l'enfant.
Par les jeux qu'elle propose, elle participe largement à la socialisation de l'enfant en développant des stratégies intégratives plurielles.

4) EPS et droits de l'enfant

Durant cette période de sa vie, l'enfant agit dans le monde, l'action devenant l'élément essentiel de son développement. Il explore l'espace qui l'entoure, manipule des objets familiers. Par conséquent, l'enfant apprend à mettre en jeu son corps tout entier, à améliorer telle ou telle de ses fonctions particulièrement celles de la locomotion, de la préhension ….

Il dispose ainsi d'un droit inaliénable dès sa naissance à se développer dans un environnement sain et durable, au sein d'une communauté naturelle, culturelle et sociale qui lui doit, en tout temps et en tout lieu, une attention prioritaire en terme de socialisation, d'affection, d'égalité, de protection, d'éducation et de santé puisqu'il en est aussi la pérennité et la promesse du progrès.

L'EPS qui vise dans son action éducative à enrichir et à diversifier le champ d'expérience de l'enfant par la création et l'élargissement de sa motricité, prend en compte ses besoins (besoin de s'exprimer, d'éprouver ses forces, ses capacités de compréhension et d'exécution, sa volonté, ...) et ses droits (droit à la santé, à l'éducation, à l'égalité, à la socialisation, ...) à travers la multiplicité des activités physiques et sportives qui lui sont proposées.
Nous pouvons affirmer, aux vues de ce qui précède, qu'il existe un lien étroit entre l'EPS et les droits de l'enfant.

MODULE 1 : PLANNIFICATION DES APPRENTISSAGES

1) Structure du programme éducatif

Le programme éducatif comprend quatre (04) composantes, à savoir :

- **le profil de sortie** ;
- **le domaine de la discipline** ;
- **le régime pédagogique** ;
- **le corps du programme éducatif** :
  - ~ La Compétence ;
  - ~ La (les) Leçon(s)
  - ~ La (les) séance(s) ;
  - ~ Le Tableau des habiletés/contenus.
  - ~ La situation d'apprentissage ;

NB : Il n'y a pas de thème en EPS

2) Contenu du programme éducatif

a) Le profil de sortie

Le profil de sortie définit ce qui est attendu de l'élève ou ce que l'élève doit être capable de faire à la fin de son cycle :

✓ **A la fin du cycle du préscolaire**

A la fin du cycle de la maternelle l'apprenant doit pouvoir :

- Définir son schéma corporel
- Pratiquer des jeux
- Exercer sa motricité
- Se déplacer et s'orienter
- Respecter les règles liées à la pratique des jeux

✓ **A la fin de la classe de CM2**

A la fin de la classe de CM2, l'élève doit avoir acquis des connaissances et construit des compétences lui permettant de :

- Développer des habiletés athlétiques, des qualités physiques, sportives et intellectuelles nécessaires à la mise en place des conditions motrices ;
- Organiser une activité physique et sportive (APS) ;
- Pratiquer une activité physique et sportive(APS).

b) Le domaine de l'EPS

Appartenant au domaine du développement éducatif physique et sportif, l'Education Physique et sportive (EPS) est cette forme d'éducation qui au moyen du mouvement (conduite motrice), agit sur les dimensions physiologique, psychologique, morale et sociale de l'apprenant.

c) Le régime pédagogique

Le régime pédagogique précise la durée des enseignements d'une discipline et son taux horaire par rapport à l'ensemble des disciplines.

Niveaux de cours	Durées	Fréquences	Taux horaire hebdomadaire /aux autres disciplines
Préscolaire	20 min /séance	Tous les matins	13,33%
Primaire	45 min /séance	Une fois / semaine	2,5 %

d) <u>Le corps du programme éducatif</u>

Le corps du programme éducatif communique des informations indispensables à la préparation et à la conduite des activités pédagogiques par les enseignants. Il comporte les éléments suivants : la compétence ; la leçon ; la séance ; les Habiletés/Contenus la situation d'apprentissage.

✓ **<u>La compétence</u>**

Une compétence est le résultat du traitement efficace d'une situation par une personne ou un groupe de personnes. Elle comporte des tâches qui convoquent des éléments de la discipline ou du domaine du programme.

✓ **<u>La leçon</u>**

C'est un ensemble de contenus d'enseignement /apprentissage susceptibles d'être exécutés en une ou plusieurs séances.

✓ **<u>La Séance</u>**

C'est la déclinaison de la leçon, la plus petite séquence d'un contenu susceptible d'être exécuté en une période déterminée au cours de la journée. Elle découle de la leçon.

<u>Exemple</u> :

<u>Compétence</u> : Traiter une situation liée à la pratique des jeux de locomotion et de manipulation d'objets.

<u>Leçon</u> : Séance objets - Différentes manières

<u>Séance</u> : Jongler la balle

✓ **<u>Le tableau de spécification</u>** (tableau des Habiletés/Contenus)

C'est une forme de présentation des tâches que l'apprenant a à réaliser pour traiter la situation. Pour toutes les disciplines, il comporte deux (2) colonnes : la colonne des habiletés (actions de l'apprenant) et la colonne des contenus d'enseignement (description du contenu disciplinaire sur lequel porte l'habileté). Le contenu est complet et ne peut être traité qu'à l'aide d'habiletés.

✓ **<u>La situation d'apprentissage</u>**

C'est à la fois un élément de motivation, et un moyen qui permet de dégager les tâches essentielles à faire exécuter par les apprenants. L'exécution de ces tâches permet à l'enseignant d'asseoir les contenus d'enseignement/apprentissage et d'amener les élèves à acquérir un certain niveau de compétence.

La situation peut être décrite à travers un texte, un schéma, un dessin, une photo, une vidéo ou un film, une explication verbale fournie par l'enseignant, une caractéristique temporaire du climat, un évènement raconté aux élèves, un fait divers lu dans un journal, une visite sur le terrain réalisée par les élèves. ***En APC (Approche par les compétences), la situation d'apprentissage est le support d'entrée de toutes les leçons, dans toutes les disciplines.***

<u>REMARQUE</u> : La compétence renvoie en des leçons. Chaque leçon est divisée en séances. Chaque séance s'appuie sur les trois(3) étapes du processus d'apprentissage préconisée par l'approche par les compétences (APC) à savoir :

- **<u>La présentation</u> :** Elle comprend la prise en main et mise en train
- **<u>Le développement</u> ou** phase d'apprentissage ou d'acquisition des habiletés/contenus
- **<u>L'évaluation</u> :** Une situation d'apprentissage en début d'une leçon, une application à la fin d'une séance et une situation d'évaluation à la fin d'une leçon.

3) <u>Le guide d'exécution</u>

Un programme éducatif s'accompagne d'un guide d'exécution qui fournit à l'enseignant des indications méthodiques (pédagogiques et didactiques) essentielles dont il a besoin pour dérouler le prescrit du programme éducatif.
Le contenu du guide d'exécution varie d'une discipline à une autre. Il dépend des orientations pédagogiques et didactiques de la discipline. Il est composé :

a) De l'exemple d'une progression annuelle
b) De propositions d'activités
c) De suggestions pédagogiques et de moyens.
d) De la structure générale d'une séance

I. PRÉSENTATION
   1. Prise en main
   2. Mise en train (ou échauffement)

II. DEVÉLOPPEMENT
   1. Mise en place des équipes
   2. Pratique dirigée
      a. Consigne (ou mise en action)
      b. Jeux des élèves... Observation et interventions de l'enseignant

   3. Objectivation (Entretien maître/élèves)

III. ÉVALUATION : mini compétition

IV. RETOUR AU CALME

- Cette méthodologie (Présentation - Développement - Évaluation - Retour au calme) et ce canevas général ci-dessus subiront quelques modifications en fonction de la spécificité observée dans l'animation de certaines activités physiques et/ou sportives.

- PEPT = Programme d'Éducation à la Paix et à la Tolérance

- S.P = Stra. Péda = Stratégies Pédagogiques

- TC = Travail collectif

- Les différentes durées proposées sont à titre indicatif. Toutefois,et pour toutes les séances d'EPS, l'enseignant veillera à ce que le maximum du temps de séance soit accordé à la pratique dirigée (ou pratique de l'activité) car elle est le point d'ancrage de toutes les démarches pédagogiques de toutes les activités.

e) <u>De l'exemple d'une fiche de séance</u>

2 ÉLABORATION D'UNE SITUATION D'APPRENTISSGE

La formulation d'une situation exige de connaître les concepts ci-dessous.

– Le contexte

Le contexte est le cadre général, spatio-temporel mais aussi culturel et social, dans lequel se trouve une personne à un moment donné de son histoire. Un contexte est caractérisé par des paramètres de temps et d'espace, et par des paramètres sociaux et culturels, voire économiques.

– La circonstance

C'est le fait ou l'élément qui déclenche ou nécessite la réalisation de la tâche.

– La tâche

Une tâche est une action à exécuter par une personne en se référant à ses connaissances et en mobilisant des ressources externes pour atteindre un but dans le traitement de la situation. Une tâche requiert simplement l'application de ce qui est connu, et l'utilisation de ressources accessibles.

Exemple : Le groupe scolaire de Gohitafla I organisera une kermesse avant les congés de Pâques.
Les élèves de CP1 A veulent participer et remporter le premier prix lors de la compétition de présentation de jeux. Pour cela, ils décident :

1. D'identifier le matériel, le terrain, le but et les règles du jeu « *les lapins dans la clairière* »,
2. De pratiquer l'activité,
3. D'évaluer leurs prestations.

Contexte : Le groupe scolaire de Gohitafla I organisera une kermesse avant les congés de Pâques.

Circonstance : Participer et remporter le premier prix lors de la compétition de présentation de jeux.

Tâches : Identifier le matériel, le terrain, le but et les règles du jeu « *les lapins dans la clairière* », le pratiquer, et évaluer leurs prestations.

ÉLABORATION D'UN PLANNING OU PROGRESSION PÉRIODIQUE

Pour mieux mener les activités en EPS et obtenir de bons résultats sur les plans physique, intellectuel et psychomoteur et socio-affectif chez l'apprenant, sans avoir un impact négatif sur ses résultats scolaires ; est-il nécessaire voire primordial de faire une planification rigoureuse des APS (Activités Physiques et sportives).

La planification étant le premier temps de l'acte pédagogique, elle doit tenir compte du niveau et de l'effectif de la classe, de l'espace de jeu et du matériel disponibles, du temps de séance, du découpage de l'année scolaire, ... et de l'exploitation judicieuse des documents pédagogiques que sont le programme éducatif, le guide d'exécution et du guide maître.

Selon le degré de précision et de détail, il existe plusieurs niveaux de planification : la planification annuelle, la planification intermédiaire et la planification opérationnelle ou journalière.
Le tableau de planification doit présenter les mentions suivantes : *la période* (mois et semaine), *les compétences* à développer, *les contenues, les activités* et si possible *le nombre de séance.*

Nous proposons dans les tableaux ci-dessous des exemples de tableau de planification que l'enseignant pourra façonner ou adapter selon la disponibilité matérielle et spatiale de son établissement. (A faire sous forme d'exercice pratique)

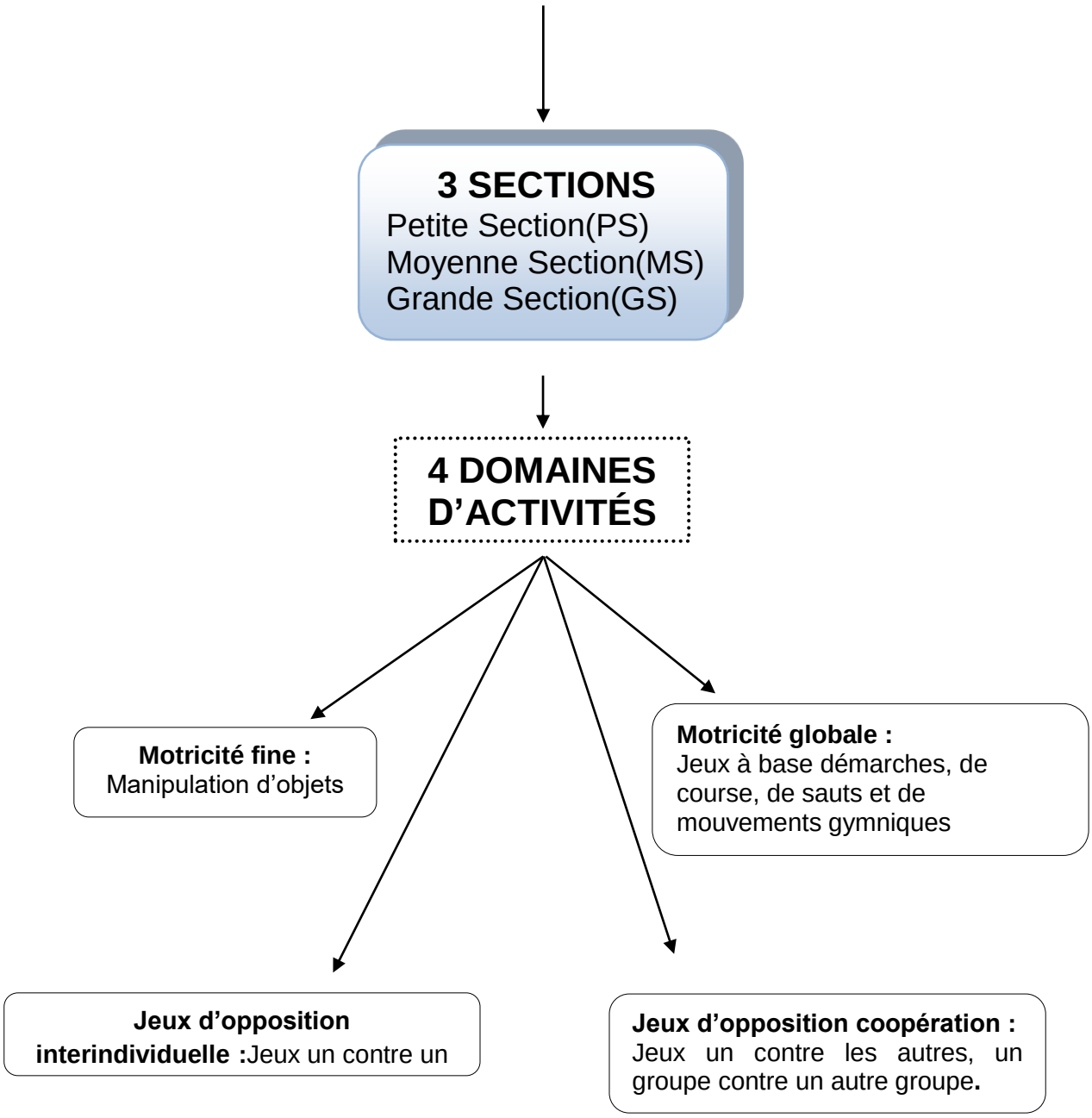
1) LE PRÉSCOLAIRE

PÉRIODES		ÉNONCÉ DE LA COMPÉTENCE	TITRE DES LEÇONS	TITRE DES SÉANCES	Nbre de séances
MOIS	SEM				
OCT	1	**1. Traiter une situation de coordination motrice générale par la pratique des jeux de marches, de sauts, de courses, de mouvements gymniques et de manipulation d'objets**	**C1 - L1** : Former un train	Des alignements de marches	4
	2		**C1 - L2** : Réaliser des actions motrices avec des objets	Faire tourner la corde	4
	3		**C1 - L3** : Pratiquer des jeux de courses	La course de longue durée	4
	4		**C1 - L4** : Exécuter des jeux de sauts	Des sauts à pieds joints	4
NOV	5		**C1 - L1** : Former un train	Des alignements de courses	4
	6		**C1 - L2** : Réaliser des actions motrices avec des objets	Lancer la balle	4
	7		**C1 - L3** : Pratiquer des jeux de courses	La course de vitesse	4
DÉC	8		**C1 – L5** : Exécuter des jeux de marche	Marche à grands pas, pas cadencés, sur la pointe des pieds	4
	9		**C1 - L1** : Former un train	Des alignements de sauts	4
	10		**C1 - L2** : Réaliser des actions motrices avec des objets	Porter en équilibre le bâton	4
JAN	11		**C1 - L3** : Pratiquer des jeux de courses	La course de relais	4
	12		**C1 - L4** : Exécuter des jeux de sauts	Des jeux de saut en longueur	4
	13	**2. Traiter une situation relative à son intégration dans un groupe par la pratique des jeux d'opposition et/ou de coopération**	**C2 - L1** : Pratiquer des jeux d'opposition interindividuelle	Les balles brûlantes	4
	14	**COMPÉTENCE 1**	**C1 - L4** : Exécuter des jeux de sauts	Des jeux de saut en hauteur	4
FÉV	15	**COMPÉTENCE 2**	**C2 - L2** : Pratiquer des jeux d'opposition coopération	Minuit dans la bergerie	4
	16	″	**C2 - L1** : Pratiquer des jeux d'opposition interindividuelle	Faire sortir son adversaire de son territoire	4
	17	″	**C2 - L2** : Pratiquer des jeux d'opposition coopération	Les lapins dans la clairière	4
MARS	18	″	**C2 - L1** : Pratiquer des jeux d'opposition interindividuelle	Pousser son adversaire	4
	19	″	**C2 - L2** : Pratiquer des jeux d'opposition coopération	Vider et remplir le panier	4
	20	″	**C2 - L1** : Pratiquer des jeux d'opposition interindividuelle	Tirer son adversaire	4
AVRIL	21	**COMPÉTENCE 1**	**C1 - L4** : Exécuter des jeux de sauts	Des sauts à cloche-pied	4
	22	"	**C2 - L1** : Pratiquer des jeux d'opposition interindividuelle	A l'initiative du maître	4
	23	"	**C1 – L6** : Exécuter des mouvements gymniques	Les roulades	4
	24	"	**C1 - L2** : Réaliser des actions motrices avec des objets	Jongler la balle	4
NB :*Ainsi de suite jusqu'à la 28ème semaine*					

3 Calendrier des évaluations

L'évaluation se fait à chaque fin de séance excepté les classes de CM2 où elle se fait pendant les périodes d'examens, blanc et final.

GESTION DES CLASSES DU PRÉSCOLAIRE



ORGANISATION MATERIELLE ET SPATIALE DE LA CLASSE

I. LA COLLECTE DU MATERIEL

Au préscolaire l'enseignant(e) doit disposer de matériels ne présentant aucun danger pour rendre effective l'animation des cours d'EPS : il existe deux types de matériel :

- Le matériel lourd et fixe sans danger pour les enfants : mur, balançoire, cage à grimper, poutre d'équilibre, toboggan, tourniquet, bac à sable, ...

- Le matériel léger donc facile à déplacer : bâtons, chaises, sacs, foulards, palets, anneaux, coussins, cerceaux, cordes, bouteilles en plastique, balles, rubans, cartons, ardoises, boîtes, quilles...

II. L'ORGANISATION DE LA CLASSE

L'enseignant(e) pourra s'accommoder avec la méthode utilisée dans les petites classes de l'école primaire. Obtenir des équipes de mêmes valeurs c'est-à-dire homogènes entre elles et hétérogène en leur sein pour les classes mixtes. Les critères retenus sont le genre, la taille des élèves et l'effectif de la classe

III. LE TRAÇAGE DU TERRAIN

Au préscolaire, nous ne parlerons pas particulièrement de traçage du terrain mais d'aménagement d'espace. Toutefois l'enseignant dans le souci de réaliser son programme doit trouver toutes sortes d'endroits ne présentant aucun danger pour faire ses séances d'EPS.

Aussi, pour jouer pleinement son rôle et en fonction de la nature des jeux pratiqués par les élèves, la cour de l'école du préscolaire peut être aménagée comme suit :

- Une zone d'exploitation motrice : c'est l'espace des jeux où l'enfant peut grimper, se balader, escalader un mur, franchir un obstacle… en gérant le risque et le danger.
- Une zone de jeux calmes de récréation : c'est l'endroit équipé de bac à sable.
- Une zone plate dégagée : c'est l'espace où l'enfant peut courir sans danger et qui favorise l'éclosion des jeux collectifs. Dans ces aires, les objets sont mobiles (pneus, cerceaux, balles…).

Pour cela l'enseignant doit prendre les dispositions suivantes :
- Rendre la cour propre ;
- Veiller à la bonne installation du matériel lourd : toboggan, tunnels, balançoire, cage à écureuil, tourniquet, bac à sable.
- Créer un cadre sécurisant et de prise de risque à la mesure de l'enfant pour lui permettre d'apprendre à affronter des situations variées : glisser, grimper, se balancer, se suspendre en vue de répondre à son besoin de mouvement, de créativité, de déplacement mais aussi à ses besoins affectifs …
- Surveiller les enfants dans tous leurs mouvements dans la cour de récréation.

ORGANISATION PEDAGOGIQUE

I. DOMAINES D'ACTIVITÉS

1) Les activités de motricité globale

L'enfant acquiert ici des compétences **:** marcher, courir, grimper, sauter, lancer, etc.…dans des situations nombreuses et diverses incluant la rencontre avec des obstacles.

Exemples :

- Marcher rapidement, marcher à quatre pattes, marcher à grand pas, à pas cadencés, sur la pointe des pieds, ...
- Sauter sur un pied, sauter à cloche-pied, sauter sur deux pieds, saut d'obstacles bas, d'obstacles hauts, ...
- Course rapide, course d'obstacles (caissettes), course de relais, ...
- Éléments techniques gymniques : roulade avant, roulade arrière, saut droit, saut groupé, etc.

2) Les activités de motricité fine

Elles sont exploitées à partir de petits matériels de forme, de poids, de taille, et de nature différente pour rouler, lancer, transporter, balancer, jongler…en vue de l'efficacité et de la précision dans le geste. Il y a des activités où l'on propose des situations variées avec des cibles horizontales ou verticales.

Exemples : Lancer la balle, faire rouler les cerceaux, faire tourner la corde, tenir le bâton en équilibre sur la tête, lancer et rattraper la balle avec une main ou avec les mains, faire rouler la balle, viser une cible avec la balle, jongler la balle etc.

3) Les jeux d'opposition interindividuelle

Ils sont constitués de jeux individuels c'est-à-dire un contre un. On exploite ces jeux en utilisant les verbes d'action tels que **:** tirer, pousser, renverser, déséquilibrer, arracher un objet, soulever, toucher, esquiver, parer, résister etc**.**

Ils sont le plus souvent composés de jeux de prise de territoire qui consiste à amener ou à faire sortir son camarade hors du territoire**.**

Règle d'or : ne pas faire mal - ne pas se faire mal - ne pas se laisser faire mal

Exemples d'activités : Pousser ou tirer l'autre avec les mains, tirer l'autre à l'aide d'une corde, arracher la balle avec les mains, saisir le tronc de l'autre et s'accrocher à lui, ramasser la jambe de son adversaire, passer dans le dos de son adversaire et y rester, combat de coq, le touche – touche, la course-poursuite, la rivière au crocodile, etc.

4) Les jeux d'opposition coopération

Ce sont des jeux collectifs **:** un contre les autres (plusieurs), un groupe contre un autre groupe. Ce domaine permet à l'enfant d'agir essentiellement pour gagner avec ou sans opposition. Il y a des règles de jeu claires et précises qui doivent être respectées.

Exemples d'activités : Vider le panier et remplir le panier, minuit dans la bergerie, abattre les quilles, les balles brulantes ou vider son camp, etc.

Méthodologie

II. DÉMARCHES PÉDAGOGIQUES

La démarche pédagogique est par définition l'action de l'enseignant qui guide l'apprenant dans sa démarche d'apprentissage.

1) Démarche pédagogique des activités de motricité globale et de motricité fine

La démarche pédagogique des activités de motricité globale, de motricité fine se présente comme suit :

- **La phase d'exploration** : Mouvement libre exécuté par élève pour découvrir l'activité du jour.

- **La phase d'enrichissement** : Repérer l'activité du jour suivie de sa verbalisation, la faire reprendre par toute la classe (Imiter ou faire comme un tel).

- **La phase de structuration** : C'est l'apprentissage proprement dit de l'activité du jour (apprentissage du mouvement sur consigne et il se fait avec l'ensemble de la classe)

2) Démarche pédagogique des jeux d'opposition interindividuelle et d'opposition coopération

Elle comprend trois (3) temps et s'appuie sur les principes suivants : laisser l'enfant agir et intervenir en soutien. Les temps de la démarche pédagogique sont :

- **Consigne ou mise en situation** : Le maître donne le but du jeu et quelques règles minimales pour pouvoir démarrer.

- **Jeux des élèves** : Les élèves exécutent la consigne en pratiquant le jeu sous la supervision du maître.

- **Entretien maître / élèves** (Objectivation et remédiations) : Pour mettre en valeur ou mauvais comportement ou pour modifier le jeu si besoin est.

Structure d'une séance et exemple de fiche

III. EXEMPLES DE FICHES PRATIQUES DE SÉANCE

DISCIPLINE : EPS **Date :**

COMPÉTENCE : Traiter une situation de coordination générale par la pratique des jeux de marches, de sauts, de courses, de mouvements gymniques et de manipulation d'objets

Section : PS
Durée : 20min
Effectif :

DOMAINE : Motricité fine

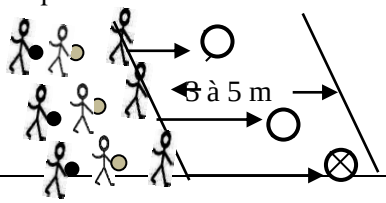
MATERIEL : Une balle/élève, un brassard de couleur/ élève, de la cendre, des fanions, un sifflet, une fiche d'enregistrement des résultats

LEÇON : Réaliser des actions motrices avec des objets

SÉANCE : *« Faire rouler la balle »*

PEPT : Tolérance et non-violence

HABILETÉS	CONTENUS
− Identifier − Faire rouler	− Le matériel (la balle) − La balle

PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S.P	ACTIVITES DES ÉLÈVES
I. PRÉSENTATION 1. Prise en main	-Videz vos poches et mettez tout ce que vous avez sur vous dans vos casiers -On sort de classe ! Les rouges d'abord, suivez les bleus, ... -Portez vos brassards, nous allons au terrain pour jouer. Mais attention, on ne tape pas et on ne bouscule pas son camarade.	Travail collectif	Ils vident leurs poches, sortent de la classe et se rendent au terrain dans l'ordre et la discipline
2. Mise en train	-Marchez au tour du terrain sans vous bousculer. -Courez tout doucement sans vous dépasser et sans vous bousculer	Travail collectif	-Ils marchent au tour du terrain -Ils courent à petites foulées sans ne se bousculer ni se déplacer
II. DÉVELOPPEMENT 1. Mise en place des équipes	-Marchez ! Arrivez au niveau du panier, prenez chacun une balle et on ne la laisse pas tomber -On s'arrête et on regarde la maîtresse	Travail collectif	-Ils prennent chacun une balle -Ils s'arrêtent de marcher et regardent la maîtresse
2. Phase d'exploration	-Entrez dans le terrain et que chacun joue avec sa balle. Allez-y, je vous regarde !		-Ils lancent la balle et la Laissent tomber ; font rouler la balle avec la main ;
	-On s'assoit et on regarde Remi jouer avec sa balle ! -Remi comment joues-tu avec ta balle ? -Levez-vous et faites comme Remi mais les rouges d'abord, ensuite les ... !	Travail collectif	-Ils regardent Remi « Je fais rouler ma balle à terre avec ma main » -Ils font rouler la balle à terre avec une main
3. Phase d'enrichissement	- Je dispose les équipes ou les élèves comme l'indique le schéma ci-dessous : 	Travail collectif	-Ils se mettent en place sous la direction de la maîtresse -Ils observent attentivement la maîtresse -Ils tiennent leur balle dans une main, s'abaissent, ne

4. Phase de structuration	-Regardez comment la maitresse fait rouler sa balle à terre et au-delà du trait ! -Faites rouler votre balle à terre et au-delà du trait comme la maîtresse. Allez-y les rouges ! Les bleus c'est à vous ; ...		lancent pas mais font rouler leur balle à terre et au-delà du trait.
III. <u>JEU</u>	**<u>Mise en place</u>** : Idem mise en place de la situation de la phase de structuration mais cette fois les élèves sont disposés deux à deux **<u>Consigne</u>** : Idem phase de structuration. Celui qui réussit est vainqueur.	Travail individuel ***Enregistrer les noms des vainqueurs***	- Ils se mettent en place sous la direction de la maîtresse - Ils font rouler leur balle à terre et au-delà du trait pour être le vainqueur.
IV. <u>RETOUR AU CALME</u>	-C'est bien les enfants ! Venez déposer votre balle dans le panier ; les rouges d'abord, ... - Nous allons maintenant faire la ronde chantée - On s'assoit et on écoute la maîtresse : Allô! Allô ! - Avec quoi avons-nous joué aujourd'hui ? - Qui va venir nous montrer comment faire rouler la balle à terre ? - Je vais appeler les vainqueurs du jeu et on va les applaudir - Ami et Bilé prenez les paniers de balles; on retourne en classe dans l'ordre et la discipline. **<u>Arrivé devant la classe</u>** - Les chefs d'équipe, ramassez les foulards ! - Dans l'ordre et la discipline, passez un à un pour laver vos mains avant d'entrer en classe ! Les rouges d'abord, ...	Travail collectif	- Ils déposent leur balle dans le panier dans l'ordre et la discipline. - Ils font la ronde chantée. - Ils écoutent et répondent aux questions. - Ils applaudissent les vainqueurs. - Ils retournent en classe dans l'ordre et la discipline. - Ils se lavent les mains dans la discipline avant d'entrer en classe

DISCIPLINE : EPS Date :

COMPÉTENCE : Traiter une situation de coordination générale par la pratique des jeux de marches, de sauts, de courses, de mouvements gymniques et de manipulation d'objets.

Section : GS
Durée : 20min
Effectif : 30

DOMAINE : Motricité globale

Matériel : Un brassard de couleur/élève, un élastique, un sifflet, une montre, poudre de charbon ou de la cendre .....

LEÇON : Exécuter des jeux de sauts

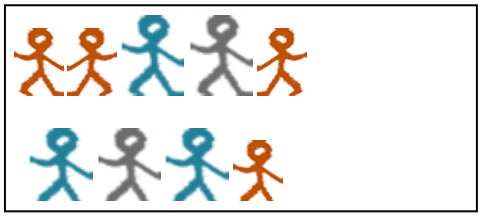
SÉANCE : « *Sauter sur un pied* »

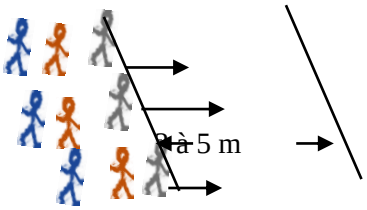
PEPT : Tolérance et non-violence

SUPPORT : Programme éducatif/Guide d'exécution

HABILETÉS	CONTENUS
– Identifier – Sauter – Respecter	– Le matériel, le but et les règles du jeu – sur un pied – les règles de jeu, d'hygiène et de sécurité

SITUATION D'APPRENTISSAGE : L'EPP Zatta 1 organisera avant le début des congés de Pâques une kermesse au cours de laquelle est prévue une compétition de présentation de jeux de sauts. La grande section de l'école maternelle de Zatta 1 veut remporter le prix de cette compétition. A cet effet, vous décidez d'identifier le matériel, le but et les règles du jeu « *Sauter sur un pied* » et de le pratiquer.

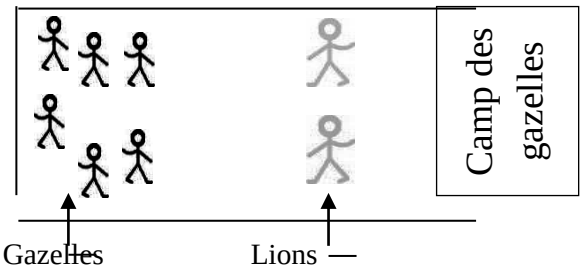
PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DE LA MAÎTRESSE	S.P	ACT. ÉLÈVES
I. PRÉSENTATION 1. Prise en main	- Videz vos poches et mettez tout ce que vous avez sur vous dans vos casiers - On sort de classe ! Les rouges d'abord, suivez les bleus,... - Portez vos brassards, nous allons au terrain pour jouer. Mais attention, on ne tape pas et on ne bouscule pas son camarade. **Dès l'arrivée au terrain :** Enoncé et exploitation de la situation d'apprentissage*(les élèves doivent être assis de dos ou de profil par rapport au soleil)*	Travail collectif	Ils vident leurs poches, sortent de la classe et se rendent au terrain dans l'ordre et la discipline
2. Mise en train	- Marchez au tour des fanions sans vous bousculer ! - Ne marchez pas derrière les pieds de vos camarades ! - Courez tout doucement sans vous dépasser et sans vous bousculer !	Travail collectif	Ils marchent au tour des fanions et courent à petites foulées sans se bousculer ni se dépasser
II. DÉVELOPPEMENT 1. Mise en place des		Travail collectif	Ils se mettent en place dans la discipline sous la direction et la supervision de la maîtresse

équipes 2. Phase d'exploration 3. Phase d'enrichissement 4. Phase de Structuration	Entrez sur le terrain et sautez comme vous voulez ! Allez-y, je vous regarde !		Ils entrent sur le terrain et sautent sans se bousculer
	- On s'assoit et on regarde **X** sauter ! - **X**, viens nous montrer comment tu sautes ! - **X**, dis-nous comment tu sautes ? - On répète : « *X saute sur un pied* « - Levez-vous et sautez sur un pied comme **X** !	Travail collectif	- Ils sont attentifs et regardent **X** sauter - **X**, *Je saute sur un pied* - Ils sautent sur un pied
	- Je dispose les équipes ou les élèves comme l'indique le schéma ci-dessous :  - Regardez comment la maîtresse saute sur un pied jusqu'à l'autre trait ! - Sautez comme la maîtresse de ce trait jusqu'à l'autre trait. Allez-y les verts d'abord ! Les rouges c'est à vous ; ... **<u>NB</u> :** *L'enseignant appréciera le nombre d'élève pour chaque départ*	Travail collectif	s se mettent en place sous la direction de la maîtresse. s observent attentivement la maîtresse. s sautent sur un pied d'un trait à l'autre comme la maîtresse.
<u>VALUATION</u> : **JEU**	**<u>Mise en place</u>** : Idem mise en place de la situation de la phase de structuration mais cette fois les élèves sont disposés deux à deux. **<u>Consigne</u>** : Idem phase de structuration. Celui qui réussit à sauter sur un pied sans s'arrêter et sans poser le deuxième pied au sol jusqu'à l'autre trait est déclaré vainqueur. **<u>Déroulement</u>** : un passage par élève et tous les élèves qui vont réussir le parcours sont vainqueurs. Donc pas de classement par équipe.	Travail individuel ***Enregistrer les noms des vainqueurs***	s se mettent en place sous la direction de la maîtresse s sautent sur un pied jusqu'au trait pour être le vainqueur.
<u>ETOUR AU CALME</u>	- Allo ! Allo ! On s'assoit et on écoute la maîtresse - Qu'est-ce que nous avons fait aujourd'hui ? - Qui va venir nous montrer comment nous avons sauté ? - Je vais appeler les vainqueurs du jeu et on va les applaudir - Nous allons maintenant faire la ronde chantée - C'est bien les enfants ! on va retourner en classe sans se bousculer **<u>Arrivé devant la classe</u>** - Les chefs d'équipe, ramassez les foulards ! - Dans l'ordre et la discipline, passez un à un pour laver vos mains avant d'entrer en classe !		s écoutent et répondent aux questions. s manifestent leurs émotions par rapport aux résultats et applaudissent les vainqueurs s font la ronde chantée s retournent en classe dans l'ordre et la discipline.

DISCIPLINE : EPS **Date :**
COMPÉTENCE : Traiter une situation relative à son intégration dans un groupe par la pratique des jeux d'opposition coopération **Section : GS / CP**
Durée : 20min
LEÇON : Pratiquer des jeux d'opposition coopération **Effectif :**
SÉANCE : La traversée du territoire **Nombre d'équipe :**
PEPT : Tolérance et non-violence

Matériel : Un brassard de couleur par élève, une fiche de passage et d'enregistrement des résultats, un crayon, ...

HABILETÉS	CONTENUS
− Identifier − Toucher − Rejoindre	− le terrain, le rôle de chacun, le but et les règles du jeu − le maximum de gazelles − son camp sans se faire toucher par le lion

PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S.P	ACT. ÉLÈVES
I. PRÉSENTATION Prise en main	***Idem fiche précédente***		
Mise en train	***Idem fiche précédente***		
II. DÉVELOPPEMENT 1. Mise en place des équipes	 **NB :** ***Le nombre de gazelles doit être supérieur à celui des lions***	Travail collectif	- Ils se mettent en place sous la direction du maître
2. Pratique dirigée	**Consigne :** « A mon coup de sifflet, les gazelles doivent rejoindre leur camp sans se faire toucher par les lions. Attention, les gazelles ne doivent pas sortir du terrain pour rejoindre leur camp, ... » **Les élèves jouent ... J'observe ... Et je dois intervenir :** ✓ pour féliciter l'équipe de lions qui aura touché beaucoup de gazelles ✓ pour repréciser la consigne, ✓ s'il y a danger : bousculades, chutes, croc-en-jambe, ✓ pour introduire de nouvelles règles, ✓ pour faire évoluer le jeu	***Les équipes jouent 2 fois le rôle de gazelles et 2 fois le rôle de lions***	− Ils écoutent attentivement la consigne − Ils jouent dans le respect du but et des règles du jeu
III. ÉVALUATION : Mini - compétition	**Mise en place** : Idem mise en place initiale **Consigne** : Idem mais cette fois le maître note le nombre de gazelles touchées par chaque équipe de lions. L'équipe de lions qui touchera beaucoup de gazelles sera déclarée gagnante. **Déroulement** : Les équipes s'opposent 2 à 2 (Vert et jaune ; bleu et rouge) : une équipe jouent le rôle de gazelles et vice versa.	Travail collectif	Ils jouent dans le respect du but et des règles du jeu et pour faire gagner leur équipe.

IV. RETOUR AU CALME	− On s'assoit et on écoute le maître. − Au cours du jeu, lorsque je siffle, les gazelles doivent faire quoi ? Et les gazelles ? - Les verts ont touché 2 gazelles, les bleus ..., donc ce sont les ... qui ont gagné. On les applaudit - Levez-vous on va faire la ronde chantée - C'est bien les enfants ! - On retourne en classe dans l'ordre et la discipline. **<u>Arrivé devant la classe</u>** - Les chefs d'équipe, ramassez les foulards ! - Dans l'ordre et la discipline, passez un à un pour laver vos mains avant d'entrer en classe !	Travail collectif	- Ils s'asseyent face au maître dans l'ordre et la discipline. - Ils écoutent et répondent aux questions. - Ils applaudissent les vainqueurs. - Ils retournent en classe dans l'ordre et la discipline.

IV. EXEMPLES DE FICHES PRATIQUES DE SÉANCE

DISCIPLINE : EPS **Date :**

COMPÉTENCE : Traiter une situation de coordination générale par la pratique des jeux de marches, de sauts, de courses, de mouvements gymniques et de manipulation d'objets **Effectif :**

Section : PS
Durée : 20min

DOMAINE : Motricité fine

MATERIEL : Une balle/élève, un brassard de couleur/ élève, de la cendre, des fanions, un sifflet, une fiche d'enregistrement des résultats

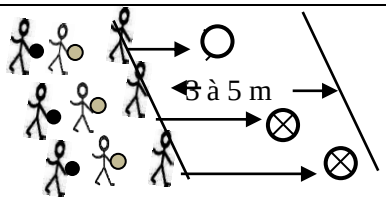
LEÇON : Réaliser des actions motrices avec des objets

SÉANCE : *« Faire rouler la balle »*

PEPT : Tolérance et non-violence

HABILETÉS	CONTENUS
− Identifier − Faire rouler	− le matériel (la balle) − la balle

PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S.P	ACTIVITES DES ÉLÈVES
II. PRÉSENTATION 3. Prise en main	-Videz vos poches et mettez tout ce que vous avez sur vous dans vos casiers -On sort de classe ! Les rouges d'abord, suivez les bleus, ... -Portez vos brassards, nous allons au terrain pour jouer. Mais attention, on ne tape pas et on ne bouscule pas son camarade.	Travail collectif	Ils vident leurs poches, sortent de la classe et se rendent au terrain dans l'ordre et la discipline
4. Mise en train	-Marchez au tour du terrain sans vous bousculer. -Courez tout doucement sans vous dépasser et sans vous bousculer	Travail collectif	-Ils marchent au tour du terrain -Ils courent à petites foulées sans se bousculer ni se déplacer
III. DÉVELOPPEMENT 5. Mise en place des équipes	-Marchez ! Arrivez au niveau du panier, prenez chacun une balle et on ne la laisse pas tomber -On s'arrête et on regarde la maîtresse	Travail collectif	-Ils prennent chacun une balle -Ils s'arrêtent de marcher et regardent la maîtresse
6. Phase d'exploration	-Entrez dans le terrain et que chacun joue avec sa balle. Allez-y, je vous regarde !		-Ils lancent la balle et la laissent tomber ; font rouler la balle avec la main ;
	-On s'assoit et on regarde Remi jouer avec sa balle ! -Remi comment joues-tu avec ta balle ? -Levez-vous et faites comme Remi mais les rouges d'abord, ensuite les ... !	Travail collectif	-Ils regardent Remi « Je fais rouler ma balle à terre avec ma main » -Ils font rouler la balle à terre avec une main
7. Phase	- Je dispose les équipes ou les élèves comme l'indique le schéma ci-dessous :	Travail collectif	-Ils se mettent en place sous la direction de la maîtresse

d'enrichissement 8. Phase de structuration	 -Regardez comment la maitresse fait rouler sa balle à terre et au-delà du trait ! -Faites rouler votre balle à terre et au-delà du trait comme la maîtresse. Allez-y les rouges ! Les bleus c'est à vous ; ...		-Ils observent attentivement la maîtresse -Ils tiennent leur balle dans une main, s'abaissent, ne lancent pas mais font rouler leur balle à terre et au-delà du trait.
V. <u>JEU</u>	**<u>Mise en place</u>** : Idem mise en place de la situation de la phase de structuration mais cette fois les élèves sont disposés deux à deux **<u>Consigne</u>** : Idem phase de structuration. Celui qui réussit est vainqueur.	Travail individuel ***Enregistrer les noms des vainqueurs***	- Ils se mettent en place sous la direction de la maîtresse - Ils font rouler leur balle à terre et au-delà du trait pour être le vainqueur.
VI. <u>RETOUR AU CALME</u>	-C'est bien les enfants ! Venez déposer votre balle dans le panier ; les rouges d'abord, ... - Nous allons maintenant faire la ronde chantée - On s'assoit et on écoute la maîtresse : Allô! Allô ! - Avec quoi avons-nous joué aujourd'hui ? - Qui va venir nous montrer comment faire rouler la balle à terre ? - Je vais appeler les vainqueurs du jeu et on va les applaudir - Ami et Bilé prenez les paniers de balles; on retourne en classe dans l'ordre et la discipline. **<u>Arrivé devant la classe</u>** - Les chefs d'équipe, ramassez les foulards ! - Dans l'ordre et la discipline, passez un à un pour laver vos mains avant d'entrer en classe ! Les rouges d'abord, ...	Travail collectif	- Ils déposent leur balle dans le panier dans l'ordre et la discipline. - Ils font la ronde chantée. - Ils écoutent et répondent aux questions. - Ils applaudissent les vainqueurs. - Ils retournent en classe dans l'ordre et la discipline. - Ils se lavent les mains dans la discipline avant d'entrer en classe

DISCIPLINE : EPS **Date :**

COMPÉTENCE : Traiter une situation de coordination générale par la pratique des jeux de marches, de sauts, de courses, de mouvements gymniques et de manipulation d'objets.

Section : GS
Durée : 20min
Effectif : 30

DOMAINE : Motricité globale

Matériel : Un brassard de couleur/élève, un élastique, un sifflet, une montre, poudre de charbon ou de la cendre .....

LEÇON : Exécuter des jeux de sauts

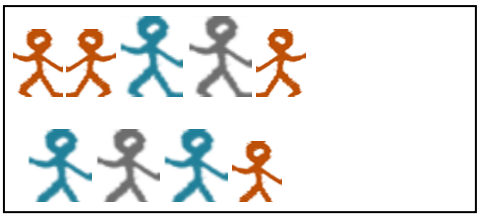
SÉANCE : « *Sauter sur un pied* »

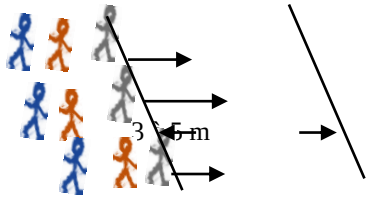
PEPT : Tolérance et non-violence

SUPPORT : Programme éducatif/Guide d'exécution

HABILETÉS	CONTENUS
– Identifier – Sauter – Respecter	– Le matériel, le but et les règles du jeu – sur un pied – les règles de jeu, d'hygiène et de sécurité

SITUATION D'APPRENTISSAGE : L'EPP Zatta 1 organisera avant le début des congés de Pâques une kermesse au cours de laquelle est prévue une compétition de présentation de jeux de sauts. La grande section de l'école maternelle de Zatta 1 veut remporter le prix de cette compétition. A cet effet, vous décidez d'identifier le matériel, le but et les règles du jeu « *Sauter sur un pied* » et de le pratiquer.

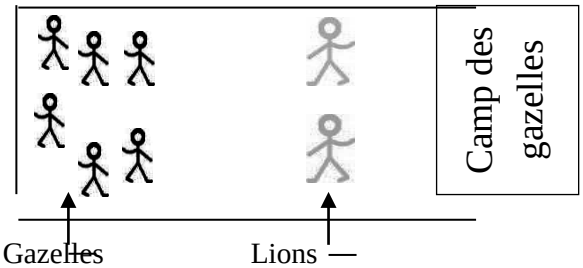
PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DE LA MAÎTRESSE	S.P	ACT. ÉLÈVES
II. PRÉSENTATION 3. Prise en main	- Videz vos poches et mettez tout ce que vous avez sur vous dans vos casiers - On sort de classe ! Les rouges d'abord, suivez les bleus,... - Portez vos brassards, nous allons au terrain pour jouer. Mais attention, on ne tape pas et on ne bouscule pas son camarade. **Dès l'arrivée au terrain :** Enoncé et exploitation de la situation d'apprentissage*(les élèves doivent être assis de dos ou de profil par rapport au soleil)*	Travail collectif	Ils vident leurs poches, sortent de la classe et se rendent au terrain dans l'ordre et la discipline
4. Mise en train	- Marchez au tour des fanions sans vous bousculer ! - Ne marchez pas derrière les pieds de vos camarades ! - Courez tout doucement sans vous dépasser et sans vous bousculer !	Travail collectif	Ils marchent au tour des fanions et courent à petites foulées sans se bousculer ni se dépasser
III. DÉVELOPPEMENT 5. Mise en place des équipes		Travail collectif	Ils se mettent en place dans la discipline sous la direction et la supervision de la maîtresse

6. Phase d'exploration 7. Phase d'enrichissement 8. Phase de Structuration	Entrez sur le terrain et sautez comme vous voulez ! Allez-y, je vous regarde !		Ils entrent sur le terrain et sautent sans se bousculer
	- On s'assoit et on regarde **X** sauter ! - **X**, viens nous montrer comment tu sautes ! - **X**, dis-nous comment tu sautes ? - On répète : « *X saute sur un pied «* - Levez-vous et sautez sur un pied comme **X** !	Travail collectif	- Ils sont attentifs et regardent **X** sauter - **X**, *Je saute sur un pied* - Ils sautent sur un pied
	- Je dispose les équipes ou les élèves comme l'indique le schéma ci-dessous :  - Regardez comment la maîtresse saute sur un pied jusqu'à l'autre trait ! - Sautez comme la maîtresse de ce trait jusqu'à l'autre trait. Allez-y les verts d'abord ! Les rouges c'est à vous ; ... **<u>NB</u> :** *L'enseignant appréciera le nombre d'élève pour chaque départ*	Travail collectif	s se mettent en place sous la direction de la maîtresse. s observent attentivement la maîtresse. s sautent sur un pied d'un trait à l'autre comme la maîtresse.
<u>ALUATION</u> : **JEU**	**<u>Mise en place</u>** : Idem mise en place de la situation de la phase de structuration mais cette fois les élèves sont disposés deux à deux. **<u>Consigne</u>** : Idem phase de structuration. Celui qui réussit à sauter sur un pied sans s'arrêter et sans poser le deuxième pied au sol jusqu'à l'autre trait est déclaré vainqueur. **<u>Déroulement</u>** : un passage par élève et tous les élèves qui vont réussir le parcours sont vainqueurs. Donc pas de classement par équipe.	Travail individuel ***Enregistrer les noms des vainqueurs***	s se mettent en place sous la direction de la maîtresse s sautent sur un pied jusqu'au trait pour être le vainqueur.
<u>TOUR AU CALME</u>	- Allo ! Allo ! On s'assoit et on écoute la maîtresse - Qu'est-ce que nous avons fait aujourd'hui ? - Qui va venir nous montrer comment nous avons sauté ? - Je vais appeler les vainqueurs du jeu et on va les applaudir - Nous allons maintenant faire la ronde chantée - C'est bien les enfants ! on va retourner en classe sans se bousculer **<u>Arrivé devant la classe</u>** - Les chefs d'équipe, ramassez les foulards ! - Dans l'ordre et la discipline, passez un à un pour laver vos mains avant d'entrer en classe !		s écoutent et répondent aux questions. s manifestent leurs émotions par rapport aux résultats et applaudissent les vainqueurs s font la ronde chantée s retournent en classe dans l'ordre et la discipline.

DISCIPLINE : EPS **Date :**
COMPÉTENCE : Traiter une situation relative à son intégration dans un groupe par la pratique des jeux d'opposition coopération **Section : GS / CP**
Durée : 20min
LEÇON : Pratiquer des jeux d'opposition coopération **Effectif :**
SÉANCE : La traversée du territoire **Nombre d'équipe :**
PEPT : Tolérance et non-violence

Matériel : Un brassard de couleur par élève, une fiche de passage et d'enregistrement des résultats, un crayon, ...

HABILETÉS	CONTENUS
− Identifier − Toucher − Rejoindre	− le terrain, le rôle de chacun, le but et les règles du jeu − le maximum de gazelles − son camp sans se faire toucher par le lion

PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S.P	ACT. ÉLÈVES
II. PRÉSENTATION Prise en main	***Idem fiche précédente***		
Mise en train	***Idem fiche précédente***		
III. DÉVELOPPEMENT 3. Mise en place des équipes	 **NB :** ***Le nombre de gazelles doit être supérieur à celui des lions***	Travail collectif	- Ils se mettent en place sous la direction du maître
4. Pratique dirigée	**Consigne :** « A mon coup de sifflet, les gazelles doivent rejoindre leur camp sans se faire toucher par les lions. Attention, les gazelles ne doivent pas sortir du terrain pour rejoindre leur camp, ... » **Les élèves jouent ... J'observe ... Et je dois intervenir :** ✓ pour féliciter l'équipe de lions qui aura touché beaucoup de gazelles ✓ pour repréciser la consigne, ✓ s'il y a danger : bousculades, chutes, croc-en-jambe, ✓ pour introduire de nouvelles règles, ✓ pour faire évoluer le jeu	***Les équipes jouent 2 fois le rôle de gazelles et 2 fois le rôle de lions***	− Ils écoutent attentivement la consigne − Ils jouent dans le respect du but et des règles du jeu
IV. ÉVALUATION : Mini - compétition	**Mise en place** : Idem mise en place initiale **Consigne** : Idem mais cette fois le maître note le nombre de gazelles touchées par chaque équipe de lions. L'équipe de lions qui touchera beaucoup de gazelles sera déclarée gagnante. **Déroulement** : Les équipes s'opposent 2 à 2 (Vert et jaune ; bleu et rouge) : une équipe jouent le rôle de gazelles et vice versa.	Travail collectif	Ils jouent dans le respect du but et des règles du jeu et pour faire gagner leur équipe.

V. RETOUR AU CALME	− On s'assoit et on écoute le maître. − Au cours du jeu, lorsque je siffle, les gazelles doivent faire quoi ? Et les gazelles ? - Les verts ont touché 2 gazelles, les bleus ..., donc ce sont les ... qui ont gagné. On les applaudit - Levez-vous on va faire la ronde chantée - C'est bien les enfants ! - On retourne en classe dans l'ordre et la discipline. **<u>Arrivé devant la classe</u>** - Les chefs d'équipe, ramassez les foulards ! - Dans l'ordre et la discipline, passez un à un pour laver vos mains avant d'entrer en classe !	Travail collectif	- Ils s'asseyent face au maître dans l'ordre et la discipline. - Ils écoutent et répondent aux questions. - Ils applaudissent les vainqueurs. - Ils retournent en classe dans l'ordre et la discipline.

LA GESTION DES CLASSES DU PRIMAIRE

PETITES CLASSES (CP1 – CP2 ET CE1)

LA **PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES**

1) Elaboration d'une progression ou d'un planning périodique

Pour mieux mener les activités en EPS et obtenir de bons résultats sur les plans physique, intellectuel et psychomoteur et socio-affectif chez l'apprenant, sans avoir un impact négatif sur ses résultats scolaires ; est-il nécessaire voire primordial de faire une planification rigoureuse des APS (Activités Physiques et sportives).

La planification étant le premier temps de l'acte pédagogique, elle doit tenir compte du niveau et de l'effectif de la classe, de l'espace de jeu et du matériel disponibles, du temps de séance, du découpage de l'année scolaire, ... et de l'exploitation judicieuse des documents pédagogiques que sont le programme éducatif, le guide d'exécution et du guide maître.

Selon le degré de précision et de détail, il existe plusieurs niveaux de planification : la planification annuelle, la planification intermédiaire et la planification opérationnelle ou journalière.
Le tableau de planification doit présenter les mentions suivantes : *la période* (mois et semaine), *les compétences* à développer, *les contenues, les activités* et si possible *le nombre de séance.*

Nous proposons dans les tableaux ci-dessous des exemples de tableau de planification que l'enseignant pourra façonner ou adapter selon la disponibilité matérielle et spatiale de son établissement. (A faire sous forme d'exercice pratique)

~ La présente programmation qui tient sur 28 semaines et qui n'est qu'un exemple, aidera l'enseignant à élaborer sa propre répartition mensuelle, trimestrielle voire annuelle.

~ Chaque leçon se déroule sur quatre séances. La 4e séance est considérée en ce moment-là comme une séance d'évaluation.

CP1 – CP2

PERIODES		ÉNONCÉ DE LA COMPÉTENCE	TITRE DES SÉANCES	Nbre de séance
MOIS	SEM			
SEPT	1	**Les trois (3) premières actions du maître**	La collecte du matériel	
	2		le traçage du terrain	
	3		L'organisation de la classe	
OCT	4	**Traiter une situation liée à la pratique des jeux de locomotion et de manipulation d'objets**	Les jeux de locomotion : les couleurs	1
	5		Les séances-objets : Actions générales avec des balles 1	1
	6		Les jeux de locomotion : les lapins dans la clairière 1	1
	7		Les séances-objets : Actions générales avec des cordes 2	1
NOV	8		Les jeux de locomotion : les lapins dans la clairière 2	1
	9		Les séances-objets : Actions générales avec des bâtons 3	1
	10		Les jeux de locomotion : les lapins dans la clairière 3	1
	11		**Séance d'évaluation** : les lapins dans la clairière	1
DÉC	12	**2. traiter une situation liée à la pratique des jeux de rythme, de forme et d'esthétique**	Gymnastique 1 : Les sauts	1
	13	C 1	Les séances-objets : les différentes manières de jongler la balle	1
	14	C 2	Gymnastique 2 : Les appuis	1
JANV	15	C 1	Les séances-objets : les différentes manières de faire tourner la corde	1
	16	C 2	Gymnastique 3 : Les rotations	1

	17	C 1	Les séances-objets : les différentes manières de tenir le bâton en équilibre	1
	18	C 2	Gymnastique 4 : Les maintiens	1
FÉV	19	C 1	**Séance d'évaluation :** séances objets	1
	20	C 2	Gymnastique 5 : Les renversements	1
	21	C 2	**Séance d'évaluation :** La gymnastique	1
MARS	22	**3. Traiter une situation liée à la pratique des activités de combat**	Les jeux de lutte 1: les frontières	1
	23	C 3	Les jeux de lutte 2 : Le blocus	1
	24	C1	Les séances-objets : lancer la balle dans une cible	1
AVRIL	25	C 3	Les jeux de lutte 3 : le touche-touche ou l'intrus	1
	26	C 3	**Séance d'évaluation :** Les jeux de lutte	1
	27	C 1	Les séances-objets : Lancer loin le bâton	1
	28	C 1	Les jeux de locomotion : le témoin 1	1
MAI	29	C 1	**Séance d'évaluation :** séances objets	1
	30	C 1	Les jeux de locomotion : le témoin 2	1
	31	C 1	Les jeux de locomotion : les balles brûlantes 1	1
	32	C 1	Les jeux de locomotion **:** Les balles brûlantes 2	1

La répartition se fera en alternant les leçons des différentes compétences.

CE1

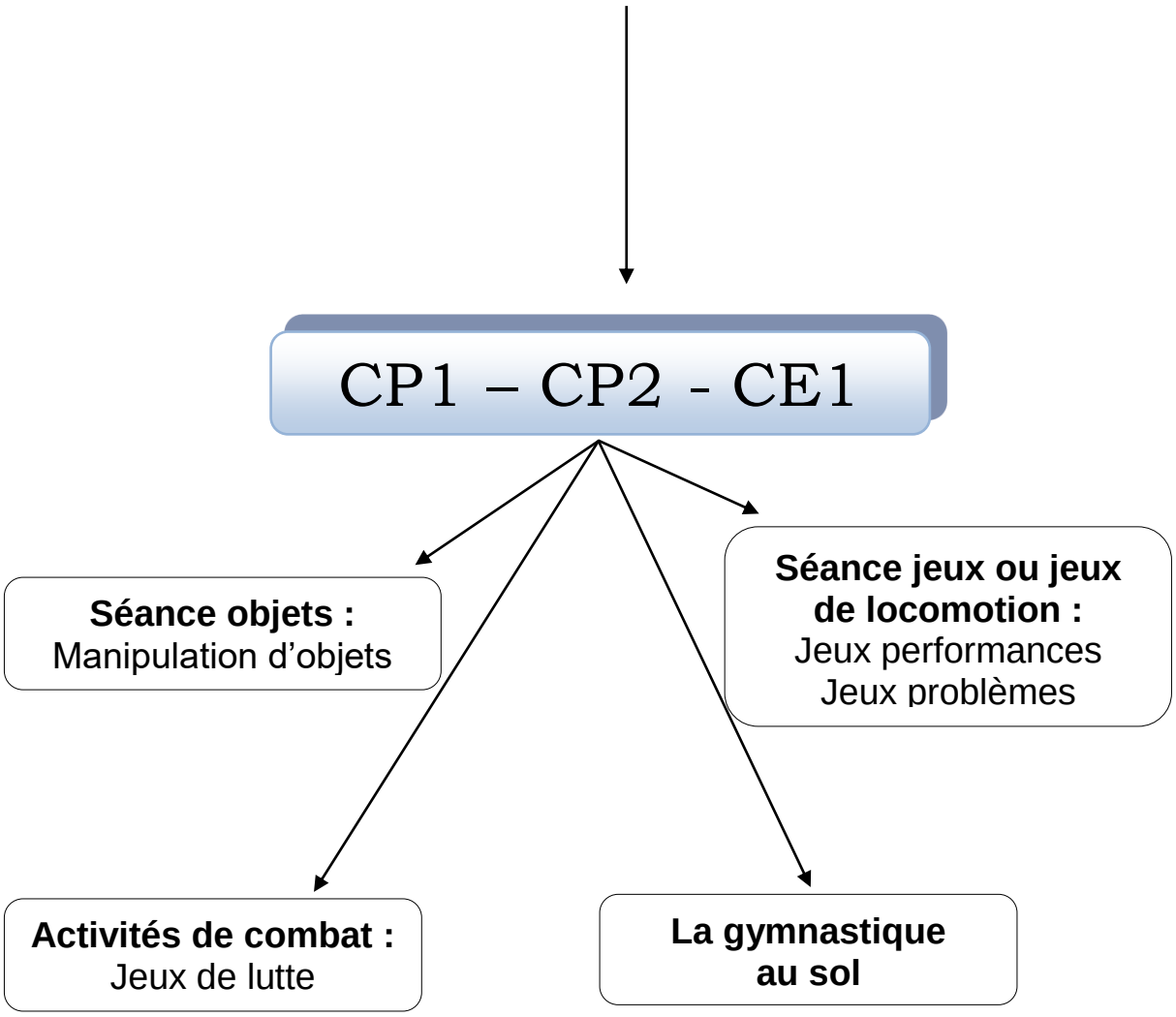
PERIODES		ÉNONCÉ DE LA COMPÉTENCE	TITRE DES LEÇONS	Nbre de séance
MOIS	SEM			
SEPT	1	**Les trois (3) premières actions du maître**	La collecte du matériel	
	2		le traçage du terrain	
	3		L'organisation de la classe	
OCT	4	**Traiter une situation liée à la pratique des jeux de locomotion et de manipulation d'objets**	Les jeux de locomotion : Le témoin 1	1
	5		Les séances-objets : les différentes manières de jongler la balle	1
	6		Les jeux de locomotion : Le témoin 2	1
	7		Les séances-objets : les différentes manières de sauter à la corde	1
NOV	8		Les jeux de locomotion : Le témoin 3	1
	9		Les séances-objets : les différentes manières de tenir le bâton en équilibre	1
	10		**Séance d'évaluation :** Jeux de locomotion	1
	11		**Séance d'évaluation :** les différentes manières	1
DÉC	12	**Traiter une situation liée à la pratique des jeux de rythme, de forme et d'esthétique**	Gymnastique : Les sauts (saut droit, saut groupé, saut carpé, 1 /2 pirouette, ...)	1
	13	C 1	Les séances-objets : la meilleure manièrede jongler la balle	1
	14	C2	Gymnastique : Les appuis (appui dorsal, appui costal, appui facial, Appui tendu renversé, ...)	1
JANV	15	C 1	Les séances-objets : la meilleure manière de sauter à la corde	1
	16	C 2	Gymnastique : Les rotations (roulade avant, roulade arrière)	1
	17	C 1	Les séances-objets : la meilleure manière de tenir le bâton en	1

			équilibre	
	18	C 2	Gymnastique : Les maintiens (planche faciale, chandelle, écrasement facial, équilibre fessier, ...)	1
FÉV	19	C 1	**Séance d'évaluation :** séances objets	1
	20	C 2	Gymnastique : les renversements (La roue) et élément de souplesse (Le pont)	1
	21	C 2	**Séance d'évaluation :** La gymnastique	1
MARS	22	**Traiter une situation liée à la pratique des activités de combat**	Les jeux de lutte 1: les frontières	1
	23	C 1	Les séances-objets : Invention de jeux 1	1
	24	C 3	Les jeux de lutte : le blocus	1
AVRIL	25	C 1	Les séances-objets : Invention de jeux 2	1
	26	C 3	Les jeux de lutte : le « touche – touche » ou l'intrus	1
	27	C 1	Les séances-objets : Invention de jeux 3	1
	28	C 3	**Séance d'évaluation :** Les jeux de lutte	1
MAI	29	C 1	**Séance d'évaluation :** Invention de jeux 3	1
	30	C 1	Les jeux de locomotion : les balles brûlantes 1	1
	31	C 1	Les jeux de locomotion : les balles brûlantes 2	1
	32	C 1	**Séance d'évaluation :** Les balles brûlantes	1

Calendrier des évaluations

L'évaluation se fait à chaque fin de séance.

LES PETITES CLASSES



ORGANISATION MATERIELLE ET SPATIALE DE LA CLASSE

I. LA COLLECTE DU MATERIEL

Chaque élève doit avoir son matériel. Si l'école n'en fournit pas, le maître a le droit de l'exiger des élèves en le mentionnant sur la liste des fournitures scolaires et les conserver dans un coin de la classe prêt à être distribué. Ce matériel peut comprendre :

- Un tee-shirt (ou un foulard ou un bandeau) pouvant l'identifier à une couleur (équipe).
- Un bâton (1m de long) / élève
- Une corde (1,8 à 2 m de long et 1 à 1,5 cm de diamètre) / élève
- Une balle / élève
- Un contre-plaqué (40/30cm) / élève
- Ce qui peut être ramassé : boîtes, bouteilles en plastique, cartons, bâtons, ...

NB : Pour l'obtention de certain de ce matériel, le maître peut solliciter la coopérative de l'école, le COGES (Comité de Gestion des Établissements Scolaires), les organisations territoriales ou philanthropiques (qui s'occupent d'œuvres sociales),… .

II. L'ORGANISATION DE LA CLASSE

a) Le nombre d'équipes à former est fonction de l'effectif de laclasse

Effectif de la classe	Eff≤ 17	18 ≤ Eff≤ 27	28 ≤Eff≤ 41	Eff> 41
Nombre d'équipe	2	3	4	6

b) Explication et schématisation de l'organisation d'une classe

▪ **Explication**

Exemple: Organisation d'une classe de 52 élèves dont 26 filles

- **52 > 41**, nous aurons à former 6 équipes.
  - Faire aligner les élèves sur deux rangs : un rang de filles et un rang de garçons des plus petit(e)s au plus grand(e)s :

~ **Filles : F_1-F_2 - F_3...F_{26} telles que $F_1 < F_2 < F_3 < \cdots < F_{26}$**

~ **Garçons : G_1-G_2-G_3... G_{26} tels que $G_1 < G_2 < G_3 < \cdots < G_{26}$**

  - Faire la répartition selon le système serpent en commençant par le rang des filles.
  - La répartition en équipe faite, le maître fait choisir ou fait tirer au sort la couleur de l'équipe et fait élire ou désigne les chefs d'équipe.

Schématisation (tableau de répartition)

BLEU	ROUGE	JAUNE	VERT	VIOLET	ORANGE
F1 →	F2 →	F3 →	F4 →	F5 →	F6
F12 ←	F11 ←	F10 ←	F9 ←	F8 ←	F7
F13 →	F14 →	F15 →	F16 →	F17 →	F18
F24 ←	F23 ←	F22 ←	F21 ←	F20 ←	F19
F25 →	F26 →	G1 →	G2 →	G3 →	G4
G10 ←	G9 ←	G8 ←	G7 ←	G6 ←	G5
G11 →	G12 →	G13 →	G14 →	G15 →	G16
G22 ←	G21 ←	G20 ←	G19 ←	G18 ←	G17
G23 →	G24 →	G25 →	G26		

NB : Sens de placement des élèves

Chef d'équipe

III. LE TRAÇAGE DU TERRAIN

1) Caractéristiques du terrain de forme circulaire

La forme et les dimensions du terrain à tracer sont fonctions de l'effectif de la classe, du type d'activité à réaliser et de l'espace disponible. Cependant pour la plus part du temps, ces activités se déroulent sur un terrain de forme circulaire dont le rayon est fonction de l'effectif de la classe.
Si l'on considère que l'intervalle (I) entre deux(2) élèves est égal à 1,5 m et que π est égal à 3 au lieu de 3,14 (pour faciliter les calculs), on aura :

Circonférence du cercle (C)= Effectif (Eff) x Intervalle(I)=2πR

$$R = \frac{C}{2\pi} = \frac{Eff \times I}{2\pi} = \frac{Eff \times 1{,}5}{6} \quad \begin{cases} I = 1{,}50\ m \\ \text{et} \\ \pi = 3 \end{cases}$$

2) Le traçage du terrain de forme circulaire

Se servir d'une ficelle munie d'un piquet à chaque extrémité de manière à obtenir une longueur égale au rayon du cercle (rayon trouvé par le précédent calcul).Piquer le 1er piquet au point choisi comme centre du cercle et faire le tour avec le 2ème piquet en gardant la ficelle tendue.

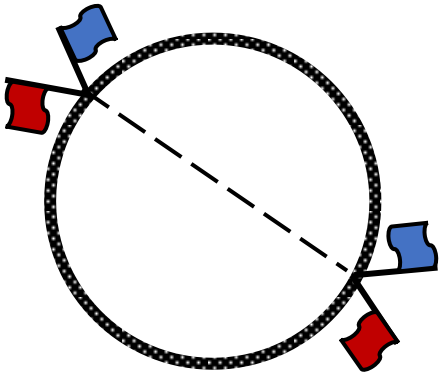
Les élèves doivent participer au traçage du terrain. Aussi, pour éviter toute perte de temps à tracer le terrain avant chaque séance, est-il conseillé de matérialiser le cercle ou toute autre forme de terrain avec un matériau ne présentant pas de danger pour les enfants (cendre, poudre de charbon, petits cailloux ou petits morceaux de briques, sable ou argile de couleur autre que celle du terrain, …).

3) Les avantages du terrain de forme circulaire

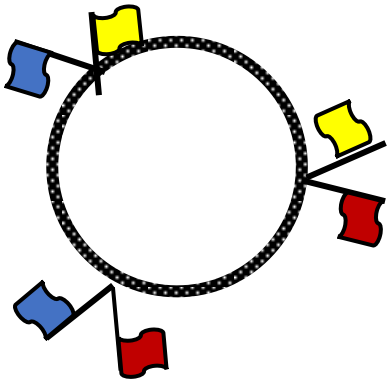
- La supervision totale de la classe
- Possibilité d'audition des consignes à égale distance des élèves
- Possibilité d'y inscrire toute autre forme de terrain. Toutefois, l'enseignant pourra tracer toute autre forme de terrain à l'extérieur du terrain de forme circulaire si l'espace est disponible ou si les caractéristiques du jeu l'exigent.

4) Emplacement des équipes sur le pourtour du terrain

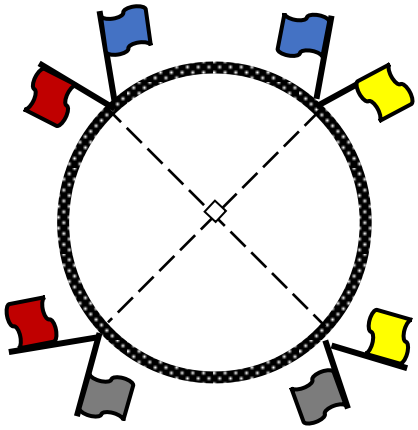
• Pour une classe comptant deux équipes :
Diviser le cercle en deux en traçant tout simplement le diamètre. Chaque équipe occupera alors la moitié du cercle.



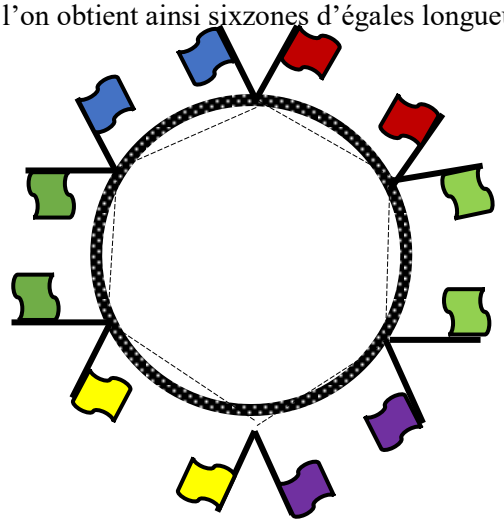
• Pour une classe comptant trois équipes :
Après avoir reporté six (6) fois le rayon sur la circonférence du cercle, l'on obtient les trois zones d'égales longueurs en regroupant les bases deux à deux.



• Pour une classe comptant 4 équipes :
Tracer deux diamètres perpendiculaires passant par le centre pour diviser le cercle en quatre parties égales.



• Pour une classe comptant six équipes :
Reporter six(6) fois le rayon sur lacirconférence du cercle, l'on obtient ainsi sixzones d'égales longueurs.



ORGANISATION PEDAGOGIQUE

Domaines d'activités

I. LES ACTIVITÉS DE MANIPULATION D'OBJETS

1) Définition

C'est une séance au cours de laquelle l'enseignant met des objets qui ne présentent aucun danger à la disposition des enfants qui les manipulent dans des situations diversifiées et dans un but éducatif.

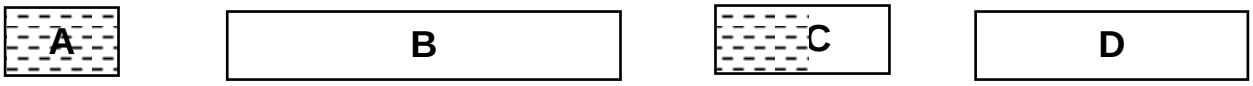
2) La démarche pédagogique

- T1 = Mise en action ou consigne (action du maitre)
- T2 = Phase de recherche ou jeu des élèves
- T3 = Phase de choix de l'action (par le maître) suivie de sa verbalisation (par les élèves)
- T4 = Phase d'imitation collective (par les élèves)

a) Présentation schématique de la démarche pédagogique

Actions du maître	Activités des élèves
Mise en situation ou consigne Choix d'une action par le maître suivie de sa verbalisation par les apprenants	jeu ou recherche (créent, inventent, imaginent des actions ou des jeux) Imitation collective de l'action ou jeu choisi et verbalisé
A'. Remise en situation	**B'.** Jeu ou recherche

b) Organisation temporelle de la démarche pédagogique d'une séance objet



Mise en action ou consigne — Jeu ou recherche des élèves — Choix d'une action + sa verbalisation — Imitation collective

3) Les étapes d'apprentissage

a) L'énoncé de la 1ère étape

Découvrir et verbaliser différentes actions générales possibles avec ou sur l'objet) : c'est l'étape de la découverte générale

Consignes possibles : Comment jouer avec l'objet ? **ou** Comment s'amuser avec l'objet ? **ou** Qu'est-ce qu'on peut faire avec l'objet ? **ou** Jouez avec l'objet ! Allez-y ! Je vous regarde**.**

Exemple : Jouez avec la corde ! Allez-y ! Je vous regarde**.**

b) L'énoncé de la 2ème étape

Découvrir et verbaliser différentes manières de réaliser une action motrice déjà découverte à la 1ère étape): c'est l'étape des manières de réaliser l'action

Consignes possibles : Comment peut-on + verbe d'action + objet ? **ou** verbe d'action + objet ? Allez-y **!** Je vous regarde.

Exemple : Comment peut-on tenir le bâton en équilibre. Allez-y ! Je vous regarde.

c) L'énoncé de la 3ème étape

Découvrir et verbaliser la meilleure manière de réaliser une action motrice en vue d'atteindre un but ou une performance):c'est l'étape de la performance

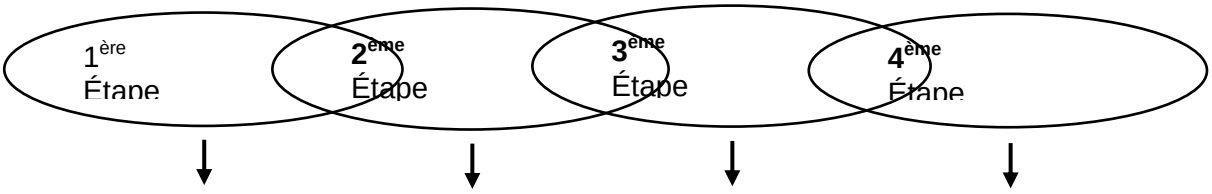
Consignes possibles : Comment peut-on + verbe d'action + objet + performance ou but à atteindre? **ou** Verbe d'action + objet + performance ou but à atteindre ? Allez-y ! Je vous regarde.

Exemple : Comment peut-on jongler la balle le plus longtemps possible ? Allez-y !

d) L'énoncé de la 4ème étape

Inventer un jeu à deux ou à plusieurs avec un ou plusieurs objets identiques ou différents puis l'expliquer (But et règles minimales de jeu) : c'est l'étape de l'invention
Consigne : Créer un jeu avec le (s) matériel(s) mis à votre disposition. Allez-y ! Je vous regarde
Exemple : Les jaunes, créez un jeu avec deux balles et deux cartons !

IV. Niveaux de classe et étapes d'apprentissage



CP1 **CP2 CE1CE1**

	Animation de la 1ère étape	Animation de la 2ème étape	Animation de la 3ème étape	Animation de la 4ème étape
CP1	X	X		
CP2	X	X	X	
CE1		X	X	X

II. LES JEUX DE LOCOMOTION

1) Définition

C'est une séance au cours de laquelle les apprenants pratiquent des jeux. Chaque jeu a son principe, ses règles, se déroule dans un espace limité, pendant un temps précis et installe des habiletés précises chez l'apprenant.

Les règles d'un jeu peuvent varier d'un lieu à un autre et peuvent être modifiées à tout moment. Par contre celles du sport sont universelles.

2) Types de jeu

a) Les jeux performances

Le jeu peut présenter un environnement stable : l'incertitude due au milieu est faible ; il s'agit d'une habileté fermée. Dans ces conditions, la satisfaction du but du jeu est essentiellement basée sur les facteurs d'exécution de la conduite motrice tels que la vitesse, la force, la détente, l'endurance, ...

Les sollicitations du milieu étant très faibles, l'explication du jeu nous révélera : le but du jeu et le(s) moyen(s) d'atteindre le but du jeu.
Nous appellerons ces genres de jeu : **jeux performances**. Un jeu performance est donc un jeu dont le but est connu et les moyens d'atteindre ce but connus.

Il s'agira de réagir au bon moment à un signal visuel, sonore ou tactile pour réaliser un déplacement à base de course, de saut, de lancer, de franchissement d'obstacles, … .

Exemples : les lapins dans la clairière ; les lions et les gazelles, le témoin, ...

b) Les jeux problèmes

Le jeu peut offrir un environnement instable : les conditions du milieu fluctuantes, l'incertitude élevée ; il s'agit d'une habileté ouverte.

Ici, la satisfaction du but du jeu exige en raison de la fluctuation des sollicitations du milieu, une capacité d'observation, et d'analyse, de perception et d'évaluation des distances, des placements et déplacements,... pour trouver une solution juste et l'appliquer. Dans ces conditions, l'explication du jeu ne peut révéler que : le but du jeu mais pas de façon totale les moyens d'atteindre ce but qui varient en permanence.

Nous appellerons ces genres de jeu : **jeux problèmes**. Un jeu problème est donc un jeu dont le but est connu mais pas les moyens d'atteindre ce but.

Exemple : l'épervier, minuit dans la savane, la rivière au(x) crocodile(s),

c) Tableau comparatif des deux (2) types principaux de jeu

Types de jeux / Caractéristiques	Jeux performances	Jeux problèmes
BUT	Connu	Connu
MOYENS	Connu	Pas connu
DEMONSTRATION	Oui	Non
ENVIRONNEMENT	Stable	Instable
INCERTITUDE	Faible	Elevée
HABILETES	Fermées	Ouvertes
FACTEURS DE LA CONDUITE MOTRICE	D'EXECUTION Vitesse Force Endurance Détente Souplesse Adresse	PERSPECTIFS (Réflexion) Observation Analyse Evaluation Anticipation Prise de conscience Prise de décision

III. LA GYMNASTIQUE AU SOL

1) Définition

La gymnastique est une activité de production de formes corporelles inhabituelles (libres ou imposées et avec ou sans engins), plus ou moins acrobatiques et qui exige de l'agilité, de la coordination, du réflexe et de l'équilibre.

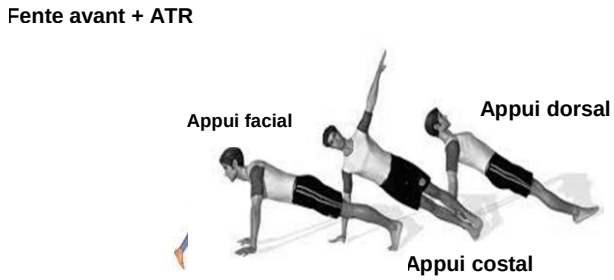
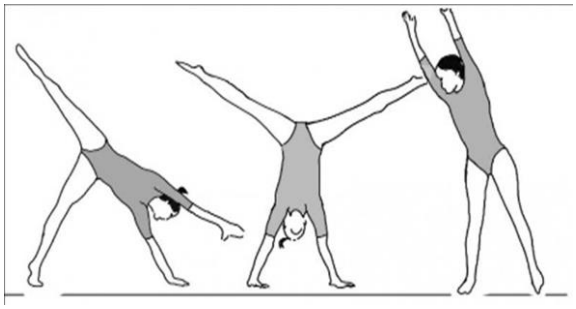
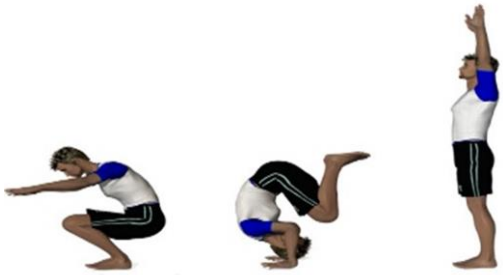
Son but est de réaliser des enchaînements d'actions, qui allient *risques, maîtrise, originalité et virtuosité* dans des situations inhabituelles. ***Enchaîner est en gymnastique ce que jouer est au football.***

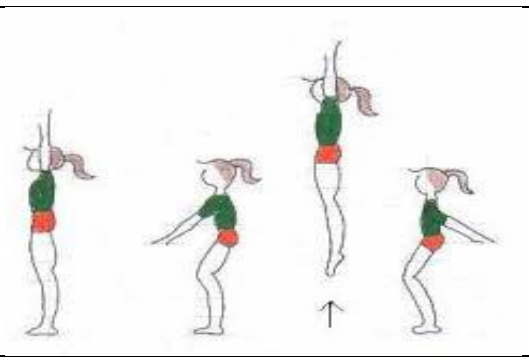
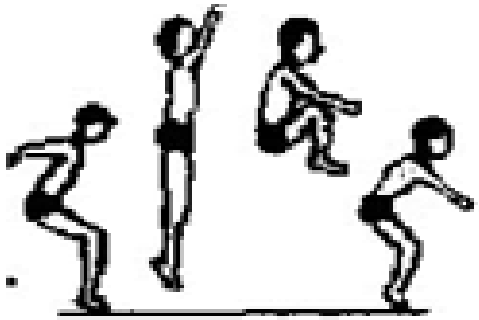
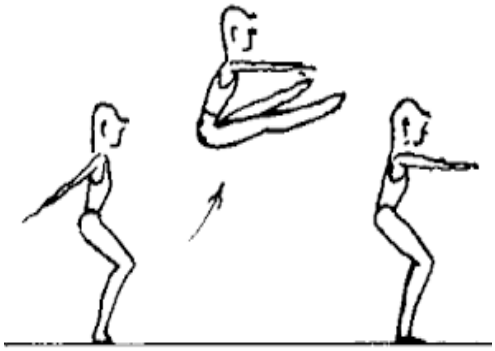
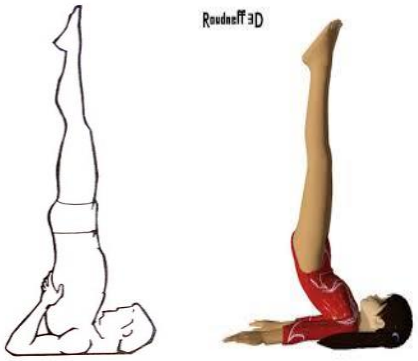
La gymnastique au sol se pratique en salle (sur du tapis) ou en plein-air sur un sol très sableux ou gazonné qui doit être plat et ne présenter aucun danger pour l'apprenant.

2) Règles fondamentales

- Ne pas tomber
- Ne pas perdre l'équilibre

3) Familles d'éléments techniques gymniques

	Familles	Eléments techniques	Images d'illustration
1	**Les appuis**	*ATR (Appui tendu renversé)*	
2	**Les renversements**	*La roue*	
3	**Les rotations**	*La roulade avant simple*	
		La roulade arrière simple	

4	**Les sauts**	*Le saut droit*	
		Le saut groupé	
		Le saut carpé	
5	**Les maintiens**	*La chandelle*	
		L'équilibre fessier	
		La planche faciale	

		L'écrasement facial	
6	**La souplesse**	*Le pont*	
		Le grand écart	

4) Démarche pédagogique

La gymnastique au sol est programmée dans toutes les sections du préscolaire et dans toutes les classes du primaire. La démarche pédagogique utilisée est pratiquement identique à des séances jeux et des activités sportives. Elle se présente comme suit **:**

- La consigne ou la mise en action (A partir d'une présentation de forme et/ou de rythme)
- Jeu des enfants (apprentissage d'élément de base ou d'éléments techniques gymniques) et interventions du maître
- Entretien ou échange maître/élèves (Remédiations ou renforcement)

NB :

Si au CP c'est généralement l'apprentissage des fondamentaux de la gymnastique, éléments de base essentiels à cette discipline (la marche canard, grenouille, des éléphants, du kangourou, à reculons, à cloche-pied, la brouette, …, les pas courus, les pas chassés,…, le saut droit, le saut en croix, le saut groupé, le saut avec un quart (1/4) de pirouette,…, la culbute avant, la culbute arrière,…, l'écrasement facial, le grand écart, le pont, ...) qui est abordé, au CE1, les séances doivent privilégier l'apprentissage des éléments techniques gymniques. Trois éléments (pas de la même famille) devront être enseignés au cours de chaque séance.

IV. LES ACTIVIITÉS DE COMBAT

Les activités de combat se résument en grande partie à des jeux de lutte qui mettent aux prises deux individus dans un duel et au cours duquel chaque adversaire à l'intention de vaincre, de s'imposer physiquement à l'autre, en respectant des règles et des conventions relative à la sécurité.

Exemples de jeux de lutte : la frontière, le blocus, l'intrus ou le combat de coq, le touche-touche, ..., apprentissage de techniques d'attaque et de défense simple.

Règles fondamentales de sécurité :

- Ne pas commencer l'assaut avant le signal de départ.
- Ne pas continuer après le signal de l'arrêt.
- Ne pas tirer les cheveux ni tirer sur les vêtements.
- Ne pas mordre ni frapper.
- Ne pas porter des bijoux et des lunettes.

Méthodologie

3) Démarche pédagogique des jeux de locomotion

JEUX PERFORMANCES	JEUX PROBLÈMES
• ***Consigne ou explication du jeu*** : Le maître donner le but du jeu et quelques règles minimales pour pouvoir démarrer le jeu. Cette consigne est suivie d'une **démonstration** (faite par un ou plusieurs élèves qui ont compris l'explication) si le but du jeu n'est pas compris par une immense majorité des élèves • ***Jeu d'ensemble*** : Les élèves exécutent la consigne en pratiquant le jeu sous la supervision du maître • ***Entretien maître - élèves (Objectivation et Remédiations)*** : Pour modifier le si besoin ou pour signaler un bon ou mauvais comportement.	• ***Consigne ou explication du jeu*** :Le maître donne le but du jeu et quelques règles minimales pour pouvoir démarrer le jeu). Cette consigne n'est pas suivie d'une **démonstration** parce que la fluctuation des sollicitations du milieu fait que la solution au problème posé par la consigne appartient à chaque élève. • ***Jeu d'ensemble*** : Les élèves exécutent la consigne en pratiquant le jeu sous la supervision du maître • ***Entretien maître - élèves (Objectivation et Remédiations)*** : Pour modifier le si besoin ou pour signaler un bon ou mauvais comportement.

Structure d'une séance et exemple de Fiche

EXEMPLES DE FICHES PRATIQUES DE SÉANCE

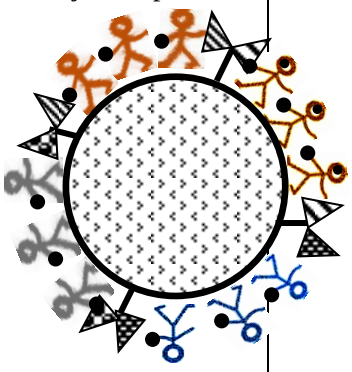
DISCIPLINE : EPS **Date :**

COMPÉTENCE : Traiter une situation liée à la pratique des jeux de locomotion et manipulation d'objets **Niveau :** CP1/CP2
Durée : 45 min
LEÇON : Manipulation d'objets **Effectif :** 32
SÉANCE : *Découvrir et verbaliser différentes actions générales possibles avec la balle* ***(1ère étape)*** **Nombre d'équipe :** 04
Matériel : foulards de couleur et une balle par élève, une montre, des fanions
PEPT : Tolérance et non-violence ...
SUPPORT : Guide maître CP

HABILETÉS	CONTENUS
• Identifier • Réaliser • Verbaliser • Imiter	• le terrain et le matériel (la balle) • des actions générales possibles avec la balle • les actions générales découvertes • les actions découvertes

Situation d'apprentissage : Le groupe scolaire primaire Bardot organisera une kermesse avant les congés de Pâques. Les élèves de CP1 A veulent participer et remporter le prix de la compétition de manipulation d'objets. Pour être prêts, ils décident d'identifier le terrain de jeu et des objets, de manipuler des objets et d'évaluer leurs prestations.

PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S.P	ACT. ÉLÈVES
I. PRÉSENTATION 1. Prise en main	- Nous allons partir au terrain pour jouer, pendant le jeu on ne doit pas se bousculer, insulter ou faire tomber son camarade… si cela arrive, qu'est-ce qu'on doit faire ? - Sortez et mettez-vous en rang devant la classe : les rouges d'abord, les bleus suivez, ... - Les chefs d'équipe prenez votre lot de foulards et distribuez les à vos camarades ! - Chef de classe donne nous un chant et conduis tes camarades au terrain ! - Restez dans les rangs et asseyez-vous sans vous bousculer face au maître.	Travail collectif	- « On doit demander pardon et celui à qui on demande pardon doit accepter » - Se mettent en rang devant la classe - Les chefs d'équipe distribuent les foulards - Vont au terrain dans la discipline en chantant
2. Mise en train	**Énoncé et exploitation de la situation d'apprentissage***(Dès l'arrivée au terrain, les élèves assis, de dos ou de profil par rapport au soleil*		- Suivent la situation d'apprentissage et participent à son exploitation.
	- Marchez au tour du terrain : les rouges d'abord, ensuite les jaunes, suivez les bleus, ... - À mon coup de sifflet, on court doucement sans se dépasser ni se bousculer ! - Talons aux fesses …. Élévations de genoux ...	***1 tour du terrain en marchant et 2 tours de course à petites foulées.***	- Font un tour de marche et deux tours de course lente sans se bousculer ni se dépasser.

II. <u>DÉVELOPPEMENT</u> 1. Mise en place des équipes	Marchez ! Arrivez au niveau du panier, prenez chacun une balle et celui qui laisse tomber sa balle ne jouera plus. 	Travail collectif	rennent chacun une balle et se mettent au tour du terrain sous la direction et la supervision du maître.
2. Pratique dirigée	**<u>Consigne1</u> :** Entrez dans le terrain et jouez avec votre balle, je vous regarde !....Mais attention, on ne se bouscule pas et on ne tape les autres avec la balle. **<u>Choix1</u> :** On retourne sur sa base ; **X**, viens nous montrer comment tu joues avec ta balle et dis-nous ce que tu fais.	- 2 à 3min de recherche - Aider - guider -encourager Aucun élève ne doit rester inactif	**<u>Recherche1</u> :** Ils jouent sans gêner leurs camarades : *fontrouler, lancent et rattrapent, jonglent, tiennent en équilibre leur balle sur la tête, …* **<u>Verbalisation1</u> :** **X :** *je fais rouler ma balle à terre* Les autres élèves suivent l'action et répètent la verbalisent **<u>Imitation1</u> :** *Ils font rouler leur balle à terre*
	<u>Consigne2</u> : On ne roule plus sa balle à terre, comment peut-on jouer encore avec la balle ? Jouez, je vous regarde ! **<u>Choix2</u> :** **<u>NB</u> :** ***Choisir et faire verbaliser au moins trois à quatre actions générales au cours de la séance.***		**<u>Recherche2</u> :** *Font tout sauf rouler la balle à terre* **<u>Verbalisation2</u> :** *Je lance ma balle et je la rattrape* **<u>Imitation2</u> :**
3. Objectivation	Asseyez-vous devant moi sans vous bousculer : les rouges d'abord, les bleus ensuite, ... Avec quel objet avons-nous joué aujourd'hui ? Qui va venir nous imiter et verbaliser l'action de Yves ? Et l'action de Koné ? Et l'action d'Irié ?	***Assis au tour du terrain***	Ils sont attentifs et répondent aux questions. Ils font le rappel des actions découvertes, verbalisées et imitées
III. <u>ÉVALUATION</u> Mini compétition	**<u>Mise en place</u> :** Scinder la classe en deux : une partie joue pendant que l'autre attend son tour (débout au tour du terrain)	***Le maître se fait aider par les élèves qui attendent leur tour pour jouer***	Les joueurs sont sur le terrain et les autres aident le maître à identifier les élèves éliminés

	<u>Consigne</u> : « Jouez avec la balle selon la manière demandée, celui qui se trompe est éliminé. L'équipe qui va gagner est celle qui aura moins d'élèves éliminés. » …jonglez la balle avec la main… Roulez la balle à terre… Lancez et rattrapez la balle…	- ***Annoncer à haute voix les élèves éliminés*** ***- Inverser les actions après chaque séquence***	Ils réalisent les actions motrices demandées
<u>RETOUR AU CALME</u>	Venez et asseyez-vous devant moi par équipe de couleur sans vous bousculer Les chefs d'équipe, ramassez et rassemblez le matériel ! Que faire quand on bouscule ou quand on est bousculé par son camarade ? Avec quel objet avons-nous joué aujourd'hui ? Quelles sont les actions verbalisées et imitées (l'action de X, Y, Z,…) ? Ceux qui n'ont pas été éliminés au cours du jeu, comment avez-vous fait pour gagner ? Je vais maintenant proclamer les résultats Demain, on verra… Levez-vous, gardez les rangs, on retourne en classe dans le silence Chef de classe, mets les équipes en rang et conduis les en classe dans l'ordre et la discipline !	Travail collectif	- Ils s'asseyent face au maître dans l'ordre et la discipline. - Ils écoutent et répondent aux questions. - Ils applaudissent les vainqueurs. - Ils retournent enclasse dans l'ordre et la discipline.

DISCIPLINE : EPS **Date :**

COMPÉTENCE : Traiter une situation liée à la pratique des jeux de locomotion et manipulation d'objets

Niveau : CE1
Durée : 45 min

LEÇON : Manipulation d'objets

Effectif : 32

SÉANCE : *Invention de jeux avec un ou plusieurs objets identiques ou différents puis les expliquer* ***(4ème étape)***

Nombre d'équipe : 04

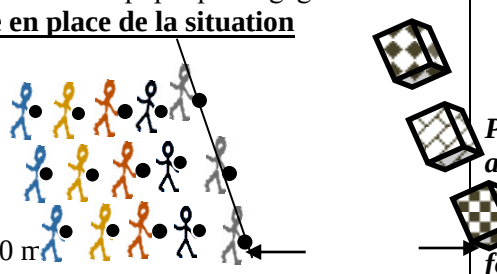
Matériel : Un foulard de couleur et une balle par élève, une montre, des fanions, une fiche d'enregistrement des résultats,

PEPT : Tolérance et non-violence

SUPPORT : Guide maître CE1 …

HABILETÉS	CONTENUS
• Identifie • Inventer	• le terrain et le matériel (la balle) • un jeu avec un ou plusieurs objets identiques ou différents puis l'expliquer (but et règles minimales du jeu)

PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S.P	ACT. ÉLÈVES
I. PRÉSENTATION 1. Prise en main 2. Mise en train	*Voir la fiche précédente*		
	Voir la fiche précédente		
II. DÉVELOPPEMENT 1. Mise en place des équipes	*Voir la fiche précédente*		
2. Pratique dirigée	**Consigne :** «Les rouges prenez une balle, une corde et que chacun prenne un contre-plaqué ou une ardoise, les bleus prenez deux cartons, une longue corde et que chacun prenne une balle, balles, les verts prenez …, les jaunes …; entrez dans le terrain, occupé un espace par équipe et crée un jeu avec les objets mis à votre disposition puis l'expliquer (but et règles du jeu). Mais attention tout le monde doit participer à la création du jeu, ... Je passerai dans chaque équipe pour vérifier. Vous avez 10 minutes pour créer un jeu. Allez-y ! Je vous regarde ... » **Les élèves jouent ... J'observe ... Et je dois intervenir pour :** ~ *guider, encadrer ou canaliser la recherche des élèves* ~ *se faire expliquer le but et les règles des jeux* - Retournez sur vos bases ! - Chaque équipe va venir au centre du terrain nous présenter le jeu qu'elle a créé en nous donnant le but du jeu et les règles. On commence par les rouges,	Travail collectif	Ecoutent attentivement la consigne **Recherche :** Chaque équipe crée un jeu avec le ou les objets identiques ou différents mis à sa disposition. **Verbalisation *:*** Chaque équipe passe au centre du terrain à l'appel du maître pour présenter et expliquer son jeu

	ensuite les bleus, après les jaunes et enfin les oranges.		
III. EVALUATION : Mini compétition	– Les jeux que vous avez créé sont tous intéressants, applaudissez-vous ! – Maintenant, toutes les équipes vont jouer au jeu créé par l'équipe des bleus et on verra l'équipe qui va gagner **<u>Mise en place de la situation</u>**  5 à 10 m Les élèves sont disposés par vague et par équipe de couleur comme l'indique le schéma de la mise en place.	Travail collectif ***Prévoir assez de cartons en fonction du nombre de lanceurs pour accélérer les lancers***	Ils sont attentifs et écoutent le maître Ils se mettent en place sous la direction du maître
	<u>Consigne</u> : «Lancez votre balle pour qu'elle tombe dans le carton. Un point par lancer réussi. Mais attention, mettez le pied juste avant la corde, ... »		Ils écoutent attentivement la consigne
	<u>Déroulement</u> : Les enfants jouent... j'observe ... mais je dois intervenir : ~ pour repréciser la consigne, ~ pour veiller au respect des règles, ~ pour donner les résultats partiels	***1 à 2 lancers par élève***	Lancent leur balle dans le carton pour faire gagner leur équipe
IV. RETOUR AU CALME	Rassemblement des élèves (assis de dos ou de profil par rapport au soleil), ramassage et rassemblement du matériel, bilan de la séance (entretien maître/élèves), proclamation des résultats, retour ordonné en classe dans l'ordre et la discipline et petite toilette (lavage des mains) si possible avant l'entrée en classe. ***<u>NB</u> : Voir les fiches précédentes pour le déroulement complet et explicite de cette partie de la séance***		

DISCIPLINE : EPS **Date :**

COMPÉTENCE : Traiter une situation liée à la pratique des jeux de locomotion et manipulation d'objets **Niveau :** CP **Durée :** 45 min

LEÇON : Les jeux de locomotion **Effectif :** 48

SÉANCE : *« Les lapins dans la clairière »1* **Nombre d'équipe :** 06

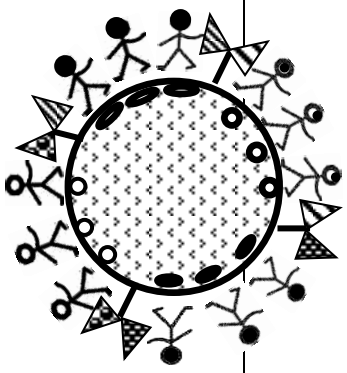
PEPT : Tolérance et non-violence

Matériel : Un foulard de couleur par élève une montre, des fanions, un sifflet
SUPPORT: Guide maître CP

HABILETÉS	CONTENUS
− Identifier	− le matériel, terrain, le principe et les règles du jeu
− Réagir	− vite à un signal sonore
− Courir	− vite
− Respecter	− les règles du jeu, d'hygiène et de sécurité

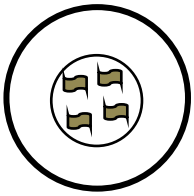
Situation d'apprentissage : Le groupe scolaire primaire Jeunes Chambres organisera une kermesse avant les congés de Pâques. Les élèves de CP1 A veulent participer et remporter des prix lors de la compétition de présentation de jeux. Pour être prêts, ils décident d'identifier le terrain, le but et les règles du jeu « les *lapins dans la clairière »*, de le pratiquer et d'évaluer leurs prestations.

PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S.P	ACT. ÉLÈVES
I. PRÉSENTATION 1. Prise en main 2. Mise en train	- Nous allons partir au terrain pour jouer, pendant le jeu on ne doit pas se bousculer, insulter ou faire tomber son camarade… si cela arrive, qu'est-ce qu'on doit faire ? - Sortez et mettez-vous en rang devant la classe : les rouges d'abord, les bleus suivez, ... - Les chefs d'équipe prenez votre lot de foulards et distribuez les à vos camarades ! - Chef de classe, conduis tes camarades au terrain ! **Dès l'arrivée au terrain** - Restez dans les rangs et asseyez-vous sans vous bousculer face au maître. **Enoncé et exploitation de la situation d'apprentissage**	Travail collectif	-« On doit demander pardon et celui à qui on demande pardon doit accepter » - Se mettent en rang devant la classe - Les chefs d'équipe distribuent les foulards - Ils vont au terrain dans la discipline - Ils suivent la situation d'apprentissage et participent à son exploitation
	- Marchez au tour du terrain, les rouges d'abord … - À mon coup de sifflet, on court doucement sans se dépasser ni se bousculer	***1 tour du terrain en marchant et 2 tours de course à petites***	- Ils font un tour de marche et deux tours de course lente sans se bousculer ni se

	- Marchez et arrêtez-vous lorsque vous arrivez dans votre base	***foulées***	dépasser.
VELOPPEMENT Mise en place des équipes	- Mettez-vous deux à deux par couleur comme **Yéo**et**Yao. Yéo**est le lapin, il est accroupi et regarde devant lui alors que **Yao** est débout derrière lui les jambes écartées, c'est l'arbre. 	Travail collectif	s se mettent en place sous la direction du maître
2. Pratique dirigée 3. Objectivation	.**<u>Consigne</u> :** « A mon coup de sifflet, le lapin doit sortir des jambes de son arbre, faire le tour du terrain en courant le plus vite possible dans le sens indiqué et revenir s'asseoir les jambes tendues en passant entre les jambes de son arbre... Mais attention on ne part qu'au coup de sifflet, on ne bouscule pas son camarade, les arbres ne bougent pas, les lapins courent dans le sens indiqué… il faut courir vite pour ne pas être le dernier à arriver… » ***<u>Démonstrations</u>*** : *Faire faire une démonstration par 2 couples d'élèves si la consigne n'est pas bien comprise par une immense majorité des élèves; les autres élèves sont assis.* **<u>Les élèves jouent…J'observe…Et je dois intervenir</u> :** - S'il y a danger : bousculades, chutes, course dans le sens contraire à celui indiqué, … -Pour interpeler les arbres qui bougent ou qui n'ont pas les jambes bien écartées - Pour identifier le(s) dernier(s) lapin(s) à rejoindre son terrier - pour introduire à chaud les règles minimales (passer entre les jambes de votre arbre avant et après le tour, ...) - pour pénaliser les comportements dangereux - pour féliciter à chaud des enfants dans leurs bons comportements, ...	Travail collectif ***Changement de rôle après chaque course*** ***Au moins 3 courses par élève***	s écoutent attentivement la consigne s suivent la démonstration s jouent dans le respect du principe et des règles du jeu

	- Asseyez-vous sans vous bousculer ! - Les lapins que devez-vous faire quand je siffle ? Comment deviez-vous courir ? - Est-ce que les arbres bougent ? comment doivent-ils se placer ? − Ceux qui sont arrivés les premiers, comment aviez-vous fait ? − Ceux qui sont arrivés les derniers, que s'est-il passé ?	Travail collectif ***Assis au tour du terrain*** ***Par questionnement***	Ils sont attentifs et répondent aux questions pour mieux appréhender le principe et les règles du jeu
VALUATION Mini compétition	-**Mise en place des équipes** (idem situation initiale) - **Consigne** : « nous allons faire le même jeu mais cette fois les deux lapins qui vont arriver les derniers seront éliminés avec leurs arbres et viendrons s'asseoir au milieu du terrain. L'équipe gagnante est celle qui aura beaucoup de lapins encore en jeu »	Travail collectif ***Deux à trois séquen -ces de jeu***	Ils réagissent vite...courent vite pour ne pas être parmi les derniers à arriver et pour faire gagner leur équipe
RETOUR AU CALME	- Venez-vous asseoir devant moi par équipe de couleur sans vous bousculer - Les chefs d'équipe ramassez et rassemblez les fanions **Entretien maître/élèves** : nom, but ou principe et règles du jeu, attirer l'attention des élèves sur les bons comportements apparus et faire expliquer les réussites et les échecs). - C'est bien tout le monde a bien joué. Un ban ! Un ban ! - Nous allons à présent proclamer les résultats de la compétition : l'équipe rouge a eu ... lapins éliminés, l'équipe bleue a eu ... lapins éliminés, ... Donc c'est l'équipe ... qui a gagné. On les applaudit. - Les chefs d'équipe prenez chacun un fanion et mettez-vous devant votre équipe, Chef de classe prend le carton de balles ! - On retourne en classe dans l'ordre et la discipline. **Dès l'arrivée devant la classe** - Chef de classe et chefs d'équipe, déposez le matériel dans la classe ! - Chefs d'équipe, ramassez les foulards ! - Dans l'ordre et la discipline, passez un à un pour laver vos mains avant d'entrer en classe !	Travail collectif	- Ils s''asseyent face au maître dans l'ordre et la discipline. - Ils écoutent et répondent aux questions. - Ils applaudissent les vainqueurs. - Ils retournent en classe dans l'ordre et la discipline. - Ils se lavent les mains dans la discipline

ÉVOLUTIONS POSSIBLES DU JEU



- Augmenter les dimensions du terrain (agrandir le cercle)

- Modifier le mode de déplacement des lapins : en marchant, en faisant des bonds sur les deux pieds, à cloche pied, ...

- Varier la position de départ des lapins : accroupi, à genou, couché, débout,…

- Au centre du terrain, un tas d'objets (balles, cubes, coussins, ... : « les carottes »), en nombre inférieur à celui des lapins. Au signal, les lapins sortent en passant entre les jambes de leur arbre, font un tour à l'extérieur du terrain en courant le plus vite possible avant de repasser entre les jambes de leur arbre pour aller voler chacun une carotte. Qui va revenir à sa place (s'asseoir devant son arbre) avec une carotte ? Le lapin qui revient s'asseoir devant son arbre avec une carotte est déclaré vainqueur.

- Le lapin ira prendre une carotte (balle, cube, coussins,..) de la même couleur que son équipe avant de revenir s'asseoir devant son arbre.

- Déposer au centre du terrain (de la clairière), des objets variés et chaque lapins ira se saisir que de l'objet qui lui aura été désigné avant de revenir s'asseoir devant son arbre.

NB : ***Un jeu étant une leçon donc susceptible d'être vécu en une ou plusieurs séances, l'enseignant pourra exploiter ces différentes formes d'évolution dans son animation.***

DISCIPLINE : EPS **Date :**

COMPÉTENCE : Traiter une situation liée à la pratique des activités de combat **Niveau :** CP/CE1

LEÇON : Les jeux de lutte **Durée :** 45 min

SÉANCE : *« la frontière »* **Effectif :**

PEPT : Tolérance et non-violence

Nombre d'équipe : 06

SUPPORT : Guide maître CP/CE1

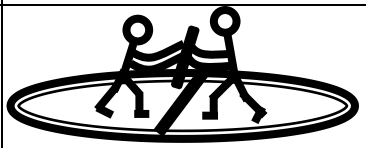
Matériel : Un foulard/élève, une montre, un sifflet, de la cendre ou de la poudre de charbon pour délimiter les arènes et tracer les frontières, des bâtons, une fiche d'enregistrement des résultats

ÉCOLE et NATION
, …

HABILETÉS	CONTENUS
– Identifier	– le matériel et l'espace de lutte (l'arène) – Le but(le principe) et les règles fondamentales du jeu
– Tirer	– l'adversaire
– Appliquer	– Le but(le principe) et les règles fondamentales du jeu – les règles d'hygiène et de sécurité

SITUATION D'APPRENTISSAGE : Une kermesse se déroulera dans le groupe scolaire de Kokrenou avant les congés de Pâques. Au cours cette kermesse, il sera organisée une compétition de présentation de jeux. Les élèves de CP2 de Kokrenou 1 veulent participer et avoir les meilleures récompenses. Ils décident d'identifier le terrain, le but et les règles du jeu de lutte « la frontière », de le pratiquer et d'évaluer leur prestation.

PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S.P	ACT. ÉLÈVES
I. PRÉSENTATION 1. Prise en main	- Nous allons partir au terrain pour jouer, pendant le jeu on ne doit pas se bousculer, insulter ou faire tomber son camarade… si cela arrive, qu'est-ce qu'on doit faire ? - Sortez et mettez-vous en rang devant la classe : les rouges d'abord, les bleus suivez, ... - Les chefs d'équipe prenez votre lot de foulards et distribuez les à vos camarades ! – **X, Y, Z**, … prenez le matériel (fanions et bâtons)! - Allons au terrain dans l'ordre et la discipline ! **Dès l'arrivée au terrain** - Restez dans les rangs et asseyez-vous devant moi sans bousculer ! **Énoncé et exploitation de la situation**	Travail collectif	-« On doit demander pardon et celui à qui on demande pardon doit accepter » - Se mettent en rang devant la classe - Les chefs d'équipe distribuent les foulards - Vont au terrain dans la discipline -Suivent la situation d'apprentissage et participent à son exploitation

2. Mise en train	**d'apprentissage**		
	- Marchez au tour du terrain, les rouges d'abord … - À mon coup de sifflet, on court doucement sans se dépasser ni se bousculer - Marchez et arrêtez-vous lorsque vous arrivez dans votre base	***1 tour du terrain en marchant et 2 tours de course à petites foulées***	- Font un tour de marche et deux tours de course lente sans se bousculer ni se dépasser.
II. <u>DÉVELOPPEMENT</u> 1. Mise en place des équipes 2. Pratique dirigée	 *Les élèves sont débout, placés deux à deux, de taille et de poids sensiblement égaux dans une arène, l'un face à l'autre et séparés par un trait appelé « la frontière ». Chaque couple d'élèves tient un bâton de 50 cm de long.*	Travail collectif	e mettent en place sous la direction du maître
3. Objectivation	**<u>Consigne</u> : «** A mon coup de sifflet, chacun doit essayer de tirer son adversaire pour qu'il dépasse (franchisse) la frontière. Celui qui réussit a gagné. Mais attention, il ne faut pas sortir de l'arène, il ne faut pas faire mal, il ne pas se faire mal et il ne faut pas se laisser faire mal. Aussi celui qui lâche le bâton est battu,... » **<u>NB</u>** *: Faire faire une démonstration si la consigne n'est pas bien comprise par une immense majorité des élèves.* **<u>Les élèves jouent … J'observe … Et je dois intervenir pour</u> :** epréciser ou reformuler la consigne, troduire à « chaud » de nouvelles règles, attirer l'attention des élèves sur les bons comportements apparus féliciter, motiver ou encourager les élèves	Travail collectif ***Féliciter corriger encourager*** ***2 à 3 séquences de jeu avec changement d'adversaire***	– Ils écoutent attentivement la consigne – Ils suivent la Démonstration – Ils jouent dans le respect du principe et des règles du jeu
	- Que devez-vous faire quand je siffle ? - Est-ce qu'on doit lâcher le bâton ? − Ceux qui ont réussi à tirer leur adversaire et à le faire franchir la frontière, comment aviez-vous fait ? − Ceux qui n'ont pas réussi, que s'est-il passé ?	Travail collectif ***Par Questionne - ment***	Ils sont attentifs et répondent aux questions pour mieux appréhender le principe et les règles du jeu

III. <u>ÉVALUATION</u> Mini compétition	**<u>Mise en place des équipes</u>** : idem situation initiale mais cette fois faire opposer les équipes 2 à 2 **<u>Consigne</u>** : « nous allons faire le même jeu mais cette fois celui qui réussit marque un point pour son équipe. L'équipe gagnante est celle qui aura marqué beaucoup de points » **<u>Déroulement</u>** : 1 ou 2 séquences de jeu par rencontre	Travail collectif	Ils réagissent vite ... Ne lâche pas le bâton ... Tirent leur adversaire pour le faire franchir la frontière.
IV. <u>RETOUR AU CALME</u>	- Venez-vous asseoir devant moi par équipe de couleur sans vous bousculer : les rouges ici, suivez les bleus, ... - Les chefs d'équipe, ramassez et rassemblez les bâtons ! **<u>Entretien maître/élèves</u>** : nom, but ou principe et règles du jeu, attirer l'attention des élèves sur les bons comportements apparus et faire expliquer les réussites et les échecs. - A l'issue de la compétition, les rouges ont eu ... points, les bleus ... points, les verts, ... Donc 6e les .., 5e les ... et 1er les ... ; on les applaudit. C'est bien tout le monde a bien joué. Un ban ! Un ban ! - Les chefs d'équipe prenez chacun un fanion et mettez-vous devant votre équipe, Chef de classe prend le carton de bâtons ! - Mettez-vous en rang par équipe de couleur ! Les rouges ici, les bleus .... - On retourne en classe dans l'ordre et la discipline. **<u>Dès l'arrivé devant la classe</u>** - Chef de classe et chefs d'équipe, déposez le matériel dans la classe ! - Chefs d'équipe, ramassez les foulards ! - Dans l'ordre et la discipline, passez un à un pour laver vos mains avant d'entrer en classe !	Travail collectif	- Ils s'asseyent face au maître dans l'ordre et la discipline. - Ils écoutent et répondent aux questions. - Ils applaudissent les vainqueurs. - Ils retournent En classe dans l'ordre et la discipline. - Ils lavent leurs mains avant d'entrer en classe

2 ÉLABORATION D'UN PLANNING OU PROGRESSION PÉRIODIQUE

Pour mieux mener les activités en EPS et obtenir de bons résultats sur les plans physique, intellectuel et psychomoteur et socio-affectif chez l'apprenant, sans avoir un impact négatif sur ses résultats scolaires ; est-il nécessaire voire primordial de faire une planification rigoureuse des APS (Activités Physiques et sportives).

La planification étant le premier temps de l'acte pédagogique, elle doit tenir compte du niveau et de l'effectif de la classe, de l'espace de jeu et du matériel disponibles, du temps de séance, du découpage de l'année scolaire, ... et de l'exploitation judicieuse des documents pédagogiques que sont le programme éducatif, le guide d'exécution et du guide maître.

Selon le degré de précision et de détail, il existe plusieurs niveaux de planification : la planification annuelle, la planification intermédiaire et la planification opérationnelle ou journalière.
Le tableau de planification doit présenter les mentions suivantes : *la période* (mois et semaine), *les compétences* à développer, *les contenues, les activités* et si possible *le nombre de séance.*

Nous proposons dans les tableaux ci-dessous des exemples de tableau de planification que l'enseignant pourra façonner ou adapter selon la disponibilité matérielle et spatiale de son établissement. (A faire sous forme d'exercice pratique)

3 ÉLABORATION D'UN PLANNING OU PROGRESSION PÉRIODIQUE

Pour mieux mener les activités en EPS et obtenir de bons résultats sur les plans physique, intellectuel et psychomoteur et socio-affectif chez l'apprenant, sans avoir un impact négatif sur ses résultats scolaires ; est-il nécessaire voire primordial de faire une planification rigoureuse des APS (Activités Physiques et sportives).

La planification étant le premier temps de l'acte pédagogique, elle doit tenir compte du niveau et de l'effectif de la classe, de l'espace de jeu et du matériel disponibles, du temps de séance, du découpage de l'année scolaire, ... et de l'exploitation judicieuse des documents pédagogiques que sont le programme éducatif, le guide d'exécution et du guide maître.

Selon le degré de précision et de détail, il existe plusieurs niveaux de planification : la planification annuelle, la planification intermédiaire et la planification opérationnelle ou journalière.
Le tableau de planification doit présenter les mentions suivantes : *la période* (mois et semaine), *les compétences* à développer, *les contenues, les activités* et si possible *le nombre de séance.*

Nous proposons dans les tableaux ci-dessous des exemples de tableau de planification que l'enseignant pourra façonner ou adapter selon la disponibilité matérielle et spatiale de son établissement. (A faire sous forme d'exercice pratique)

- La présente programmation qui tient sur 28 semaines et qui n'est qu'un exemple, aidera l'enseignant à élaborer sa propre répartition mensuelle, trimestrielle voire annuelle.
- Chaque leçon se déroule sur quatre séances. La 4e séance est considérée en ce moment-là comme une séance d'évaluation.

4) <u>CP1 – CP2</u>

PERIODES		ÉNONCÉ DE LA COMPÉTENCE	TITRE DES SÉANCES	Nbre de séance
MOIS	SEM			
SEPT	1	**Les trois (3) premières actions du maître**	La collecte du matériel le traçage du terrain L'organisation de la classe	
	2			
	3			
OCT	4	**Traiter une situation liée à la pratique des jeux de locomotion et de manipulation d'objets**	Les jeux de locomotion : les couleurs	1
	5		Les séances-objets : Actions générales avec des balles 1	1
	6		Les jeux de locomotion : les lapins dans la clairière 1	1
	7		Les séances-objets : Actions générales avec des cordes 2	1
NOV	8		Les jeux de locomotion : les lapins dans la clairière 2	1
	9		Les séances-objets : Actions générales avec des bâtons 3	1
	10		Les jeux de locomotion : les lapins dans la clairière 3	1
	11		**Séance d'évaluation** : les lapins dans la clairière	1
DÉC	12	**5. traiter une situation liée à la pratique des jeux de rythme, de forme et d'esthétique**	Gymnastique 1 : Les sauts	1
	13	C 1	Les séances-objets : les différentes manières de jongler la balle	1
	14	C 2	Gymnastique 2 : Les appuis	1
JANV	15	C 1	Les séances-objets : les différentes manières de faire tourner la corde	1
	16	C 2	Gymnastique 3 : Les rotations	1
	17	C 1	Les séances-objets : les différentes manières de tenir le bâton en équilibre	1
	18	C 2	Gymnastique 4 : Les maintiens	1
FÉV	19	C 1	**Séance d'évaluation :** séances objets	1
	20	C 2	Gymnastique 5 : Les renversements	1
	21	C 2	**Séance d'évaluation :** La gymnastique	1
MARS	22	**6. Traiter une situation liée à la pratique des activités de combat**	Les jeux de lutte 1: les frontières	1
	23	C 3	Les jeux de lutte 2 : Le blocus	1
	24	C1	Les séances-objets : lancer la balle dans une cible	1
AVRIL	25	C 3	Les jeux de lutte 3 : le touche-touche ou l'intrus	1
	26	C 3	**Séance d'évaluation :** Les jeux de lutte	1
	27	C 1	Les séances-objets : Lancer loin le bâton	1
	28	C 1	Les jeux de locomotion : le témoin 1	1
MAI	29	C 1	**Séance d'évaluation :** séances objets	1
	30	C 1	Les jeux de locomotion : le témoin 2	1
	31	C 1	Les jeux de locomotion : les balles brûlantes 1	1
	32	C 1	Les jeux de locomotion **:** Les balles brûlantes 2	1

~ La répartition se fera en alternant les leçons des différentes compétences.

5) <u>CE1</u>

PERIODES		ÉNONCÉ DE LA COMPÉTENCE	TITRE DES LEÇONS	Nbre de séance
MOIS	SEM			
SEPT	1	**Les trois (3) premières actions du maître**	La collecte du matériel le traçage du terrain L'organisation de la classe	
	2			
	3			
OCT	4	**Traiter une situation liée à la pratique des jeux de locomotion et de manipulation d'objets**	Les jeux de locomotion : Le témoin 1	1
	5		Les séances-objets : les différentes manières de jongler la balle	1
	6		Les jeux de locomotion : Le témoin 2	1
	7		Les séances-objets : les différentes manières de sauter à la corde	1
NOV	8		Les jeux de locomotion : Le témoin 3	1
	9		Les séances-objets : les différentes manières de tenir le bâton en équilibre	1
	10		**Séance d'évaluation :** Jeux de locomotion	1
	11		**Séance d'évaluation :** les différentes manières	1
DÉC	12	**Traiter une situation liée à la pratique des jeux de rythme, de forme et d'esthétique**	Gymnastique : Les sauts (saut droit, saut groupé, saut carpé, 1 /2 pirouette, ...)	1
	13	C 1	Les séances-objets : la meilleure manière de jongler la balle	1
	14	C2	Gymnastique : Les appuis (appui dorsal, appui costal, appui facial, Appui tendu renversé, ...)	1
JANV	15	C 1	Les séances-objets : la meilleure manière de sauter à la corde	1
	16	C 2	Gymnastique : Les rotations (roulade avant, roulade arrière)	1
	17	C 1	Les séances-objets : la meilleure manière de tenir le bâton en équilibre	1
	18	C 2	Gymnastique : Les maintiens (planche faciale, chandelle, écrasement facial, équilibre fessier, ...)	1
FÉV	19	C 1	**Séance d'évaluation :** séances objets	1
	20	C 2	Gymnastique : les renversements (La roue) et élément de souplesse (Le pont)	1
	21	C 2	**Séance d'évaluation :** La gymnastique	1
MARS	22	**Traiter une situation liée à la pratique des activités de combat**	Les jeux de lutte 1: les frontières	1
	23	C 1	Les séances-objets : Invention de jeux 1	1
	24	C 3	Les jeux de lutte : le blocus	1
AVRIL	25	C 1	Les séances-objets : Invention de jeux 2	1
	26	C 3	Les jeux de lutte : le « touche – touche » ou l'intrus	1
	27	C 1	Les séances-objets : Invention de jeux 3	1
	28	C 3	**Séance d'évaluation :** Les jeux de lutte	1
MAI	29	C 1	**Séance d'évaluation :** Invention de jeux 3	1
	30	C 1	Les jeux de locomotion : les balles brûlantes 1	1
	31	C 1	Les jeux de locomotion : les balles brûlantes 2	**1**
		C 1	Séance d'évaluation : Les balles brûlantes	**1**

LES GRANDES CLASSES (CE2 – CM1 et CM2)

La planification des apprentissages

ÉLABORATION D'UN PLANNING OU PROGRESSION PÉRIODIQUE

Pour mieux mener les activités en EPS et obtenir de bons résultats sur les plans physique, intellectuel et psychomoteur et socio-affectif chez l'apprenant, sans avoir un impact négatif sur ses résultats scolaires ; est-il nécessaire voire primordial de faire une planification rigoureuse des APS (Activités Physiques et sportives).

La planification étant le premier temps de l'acte pédagogique, elle doit tenir compte du niveau et de l'effectif de la classe, de l'espace de jeu et du matériel disponibles, du temps de séance, du découpage de l'année scolaire, ... et de l'exploitation judicieuse des documents pédagogiques que sont le programme éducatif, le guide d'exécution et du guide maître.

Selon le degré de précision et de détail, il existe plusieurs niveaux de planification : la planification annuelle, la planification intermédiaire et la planification opérationnelle ou journalière.
Le tableau de planification doit présenter les mentions suivantes : *la période* (mois et semaine), *les compétences* à développer, *les contenues, les activités* et si possible *le nombre de séance.*

Nous proposons dans les tableaux ci-dessous des exemples de tableau de planification que l'enseignant pourra façonner ou adapter selon la disponibilité matérielle et spatiale de son établissement. (A faire sous forme d'exercice pratique)

6) CE2 / CM

PÉRIODES		ÉNONCÉ DE LA COMPÉTENCE	TITRE DES LEÇONS	Nbre de séances
MOIS	Sem			
SEPT	1	**Les trois (3) premières actions du maître**	La collecte du matériel	
	2		Le traçage du terrain	
	3		L'organisation de la classe	
OCT	4	**Traiter une situation liée à la pratique des activités physiques et sportives athlétiques**	Pratiquer la course d'endurance	1
	5		Pratiquer la course d'endurance	1
	6		Pratiquer la course d'endurance	1
	7		Pratiquer la course d'endurance	1
NOV	8	**traiter une situation liée à la pratique des activités physiques et sportives collectives**	Pratiquer le Handball	1
	9		Pratiquer le Handball	1
	10		Pratiquer le Handball	1
	11		Pratiquer le Handball	1
DÉC	12	**Traiter une situation liée à la pratique des activités physiques et sportives athlétiques**	Pratiquer le saut en longueur	1
	13		Pratiquer le saut en longueur	1
	14		Pratiquer le saut en longueur	1
JANV	15		Pratiquer le saut en longueur	1
	16	**Traiter une situation liée à la pratique des activités physiques et sportives de combat**	Pratiquer des activités de lutte	1
	17		Pratiquer des activités de lutte	1
	18		Pratiquer des activités de lutte	1
FÉV	19	**Traiter une situation liée à la pratique des activités physiques et sportives athlétiques**	Pratiquer la course de vitesse	1
	20		Pratiquer la course de vitesse	1
	21		Pratiquer la course de vitesse	1
MARS	22		Pratiquer la course de vitesse	1
	23		Pratiquer le saut en hauteur	1

	24		Pratiquer le saut en hauteur	1
AVRIL	25		Pratiquer le saut en hauteur	1
	26		Pratiquer le saut en hauteur	1
	27	**Traiter une situation liée à la pratique des activités physiques et sportives de forme et d'esthétique**	Réaliser des activités gymniques	1
	28		Réaliser des activités gymniques	1
MAI	29		Réaliser des activités gymniques	1
	30	**Traiter une situation liée à la pratique des activités physiques et sportives athlétiques**	Pratiquer des lancers	1
	31		Pratiquer des lancers	1
	32		Pratiquer des lancers	1

NB : Au CE2, les activités sportives (handball, vitesse, lancer du poids ou du javelot) peuvent être précédées de jeux pré-sportifs. (Voir jeux pré-sportifs, page 48)

L'évaluation se fait dans les classes de CM2 pendant les périodes d'examens, blanc et final.

LES GRANDES CLASSES

L'ANIMATION SPORTIVE

1ère étape de l'animation sportive :

2ème étape de l'animation sportive : L'initiation

CE2

CM1–CM2

Les jeux pré-sportifs
Les courses : endurance, vitesse.
Les lancers : lancer du poids, lancer du javelot, ...
Les sauts : saut en longueur, saut en hauteur, triple saut.
Les sports collectifs : handball, football.
La gymnastique et **les activités de combat (jeux de lutte)**
NB : Ces activités peuvent être élargies à d'autres en fonction de la disponibilité matérielle de l'établissement scolaire.

ORGANISATION MATERIELLE

I. LA COLLECTE DU MATERIEL

- **Les sauts :** deux montants, un élastique et une fosse à sable

- **Les sports collectifs :** 4 montants verticaux de 2,60m de long et 2 barres transversales de 3,50 m de long pour les buts des sports collectifs retenus (handball et football), balle(s) de handball et ballon(s) de football, ...

- **Le lancer du poids** : poids (2kg, 3kg) ou engins de substitution (pamplemousse, petite noix de coco, fruit sauvage non toxique, etc.).

- **Le lancer du javelot** : des bambous, roseaux ou manches de balai,.....

- **La course de relais** : témoins (des bouts de bois d'au moins 20cm de long et 2,50 cm d'épaisseur).

- Une montre ou un chronomètre, au moins un sifflet, trois jets de foulards ou de bandeaux, une fiche A, ...

NB : Pour l'obtention de certain de ce matériel, le maître peut solliciter la coopérative de l'école, **Le** COGES (Comité de Gestion des Établissements Scolaires), les organisations territoriales ou philanthropiques (qui s'occupent d'œuvres sociales),… .

II. L'ORGANISATION DE LA CLASSE

Contrairement aux petites classes où la classe est organisée en fonction du sexe et de la taille des élèves, le principe de l'organisation de la classe dans les grandes classes tient compte de l'aptitude physique des apprenants.

Nous allons soumettre les élèves à une ou deux **courses d'endurance** (selon la méthode d'organisation de la classe choisie) à l'issue desquelles, l'apprenant devra être classé dans un club puis dans une équipe si l'effectif de la classe l'exige.

Nous proposons deux méthodes d'organisation de la classe :

1) Le test de Cooper

Il consiste à Courir sur 12min sans s'arrêter ni marcher au tour d'un espace balisé. Cette méthode se déroule sur une seule séance.

a) Explication du déroulement de la séance

- L'enseignant scinde la classe (45 élèves dont 18 filles) en deux (2) groupes : un groupe de coureurs et un groupe d'observateurs.
- Soumettre chaque groupe à une *course de 12 minutes* au tour d'un espace délimité et balisé.

NB : L'enseignant pourra adapter ce temps (12min) en fonction de l'âge et de la morphologie des apprenants. Nous vous proposons 8 min.

- Chaque membre du groupe des observateurs a une fiche sur laquelle est inscrit le nom du coureur qu'il doit observer.

- Un groupe court et l'autre observe et vice versa.

- L'enseignant déclenche la course par un coup de sifflet ou de claquoirs.

- L'observateur comptabilise le nombre de tours effectué par son vis-à-vis au coup de sifflet final du maître et le nombre de balises après le dernier tour.

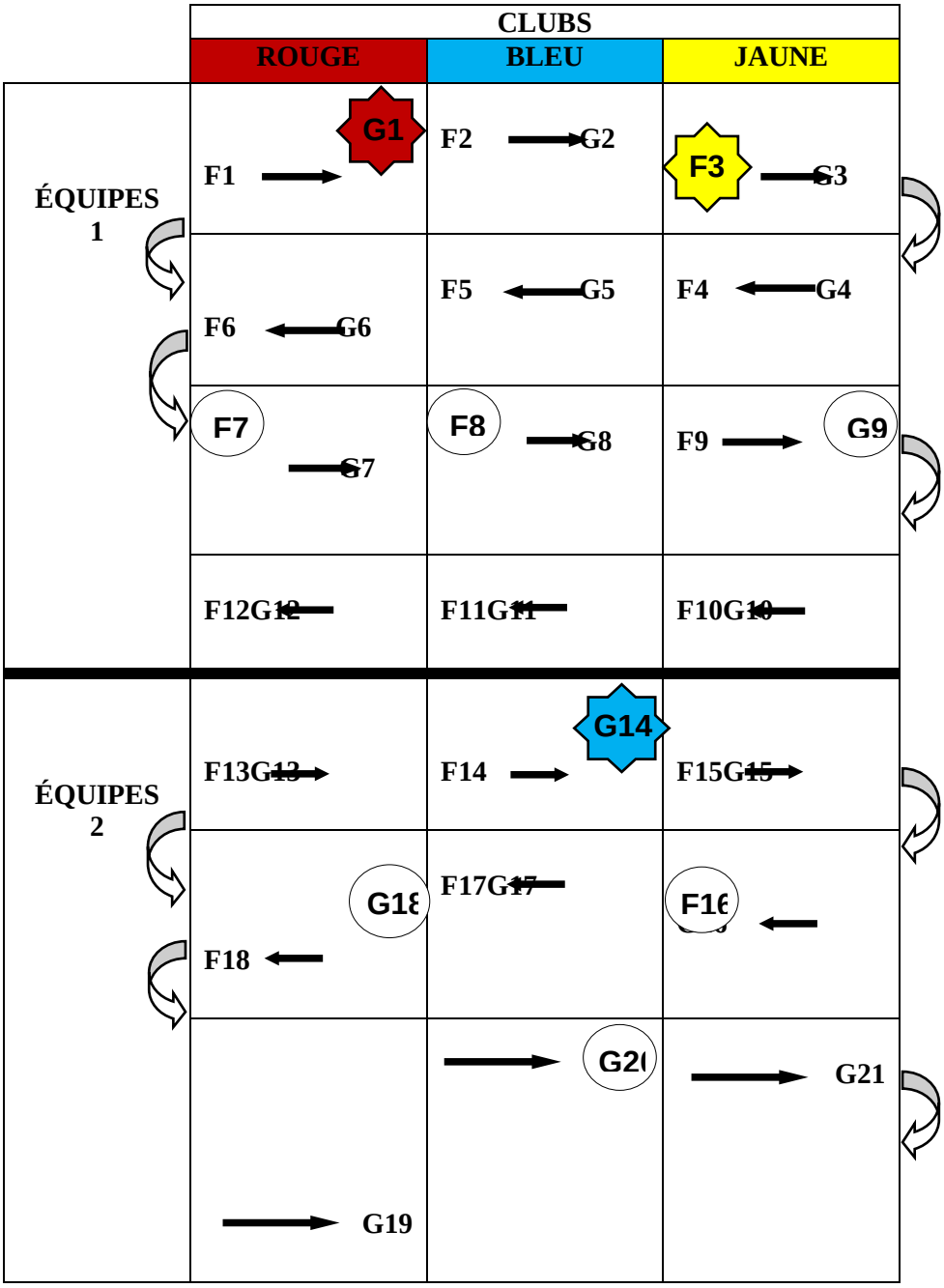
- A l'issue des différentes courses, ramasser toutes les fiches portant le nom, le nombre de tours et de balises effectué par chaque coureur et ramener les élèves en classe dans l'ordre et la discipline.

- Faire un classement des filles et un classement des garçons en tenant compte du nombre de tours et de balises effectués par chaque élève.

- Tracer sur le tableau trois (3) colonnes et faire la répartition en club selon le système serpentin en commençant par les filles (voir le tableau de répartition).

- Faire élire le président de club et faire choisir (par tirage au sort par exemple) les couleurs des clubs. Diviser les clubs en deux (2) ou en trois (3) si l'effectif de la classe l'exige et faire aussi élire les chefs d'équipe.

b) <u>Schématisation ou tableau de répartition de l'organisation de la classe</u>



	← G24	← G23	← G22
	→ G25	→ G26	→ G27

NB : Sens de placement des élèves
= Président de club et Chef d'équipe

Nous avons formé deux équipes par club parce que l'effectif de la classe est compris entre 43 et 60 élèves. Si les clubs sont divisés en deux (2) ou en trois(3), la permutation ou le mouvement des élèves d'une équipe à l'autre et à l'intérieur du club est autorisée. Le président du club, à l'issue d'une concertation avec ses deux (2) chefs d'équipe, informe le maître qui doit objectivement accepter ou refuser.

c) <u>Le nombre d'équipe par club varie selon l'effectif de la classe</u>

– Effectif ≤ 42 → 3 clubs d'une équipe chacun
– 42 < Effectif ≤ 60 → 3 clubs de deux(2) équipes chacun
– Effectif > 60 → 3 clubs de trois(3) équipes chacun

2) <u>Deuxième méthode d'organisation de la classe</u>

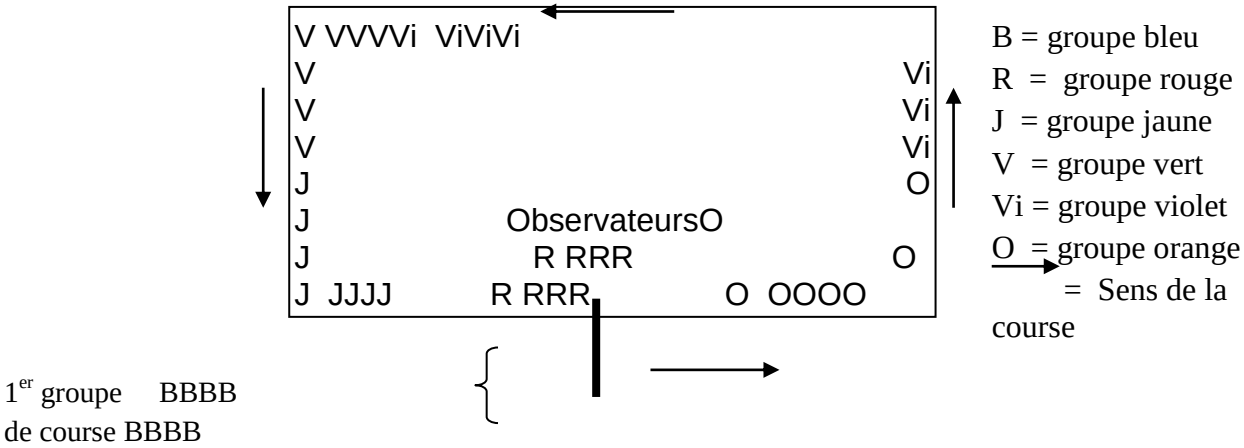
Cette méthode se déroule en deux séances. Exemple d'une classe de 45 élèves dont 18 filles.

a) <u>Première séance</u>

– Répartir les élèves de la classe selon le modèle des petites classes (45 élèves donc trois équipes de huit élèves (rouge - bleu – jaune) et trois équipes de sept (vert – violet – orange) à former.

– Soumettre chaque équipe à une 1ère course d'endurance au tour d'un circuit fermé au cours de laquelle, il faut classer les élèves du 1er au 8e ou du 1er au 7een inscrivant leur rang sur un bout de papier comportant leur nom.

– La distance à parcourir ou le nombre de tours à effectuer dépend de la forme physique et de la tranche d'âge des apprenants. En tout état de cause, l'enseignant doit faire en sorte que l'arrivée ne soit pas groupée.



- A l'issue de cette première course, regrouper avec les élèves tous les 1ers et 2èmes, tous les 3èmes et 4èmes, tous les 5èmes et 6èmes, tous les 7èmes et 8èmes.

- Pour la prochaine séance, les nouveaux groupes de course sont les suivants : 1er groupe : tous les 1ers et 2èmes ; 2ème groupe : tous les 3èmes et 4èmes ; 3ème groupe : tous les 5èmes et 6èmes et 4ème groupe : tous les 7èmes et 8èmes

Deuxième séance

- Organiser une deuxième course avec le 1er groupe et les classer du 1er au 12e; le 2ème groupe et les classer du 13e au 24e; le 3ème groupe et les classer du 25e au 36e ; le 4ème groupe et les classer du 36e au 45e.
- Ramasser toutes les fiches portant le nom et le rang occupé par chaque élève et ramener les élèves en classe dans l'ordre et la discipline.
- Faire un classement des filles et un classement des garçons en tenant compte de leur rang.
- Tracer sur le tableau trois (3) colonnes et faire la répartition en club selon le système serpentin en commençant par les filles. (Voir schématisation page 41)
- Faire élire le président de club et faire choisir (par tirage au sort par exemple) les couleurs des clubs. Diviser les clubs en deux (2) ou en trois (3) si l'effectif de la classe l'exige et faire aussi élire les chefs d'équipe.

NB :

∗ Après la course des bleus(B), les rouges (R) se mettent au départ. Les bleus prennent la place des orangés (O), les orangés la place des violets (Vi), les violets la place des verts (V), les verts la place des jaunes (J) et les jaunes deviennent observateurs pour faire le classement des rouges ; ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les équipes courent et que chaque équipe soit classée du 1er au 8ème ou du 1er au 7ème.

∗ Aussi, cette disposition des équipes non actives permet à l'enseignant d'avoir toute la classe sous sa supervision afin d'éviter toute distraction parallèle et d'assurer le bon déroulement de la séance.

III. LE TRAÇAGE DU TERRAIN

L'aire de jeu retenue dans les grandes classes de l'école primaire est le *mini-stade* qui se définit comme un espace aménagé pour la pratique des activités sportives réalisées dans le cadre de l'animation sportive.

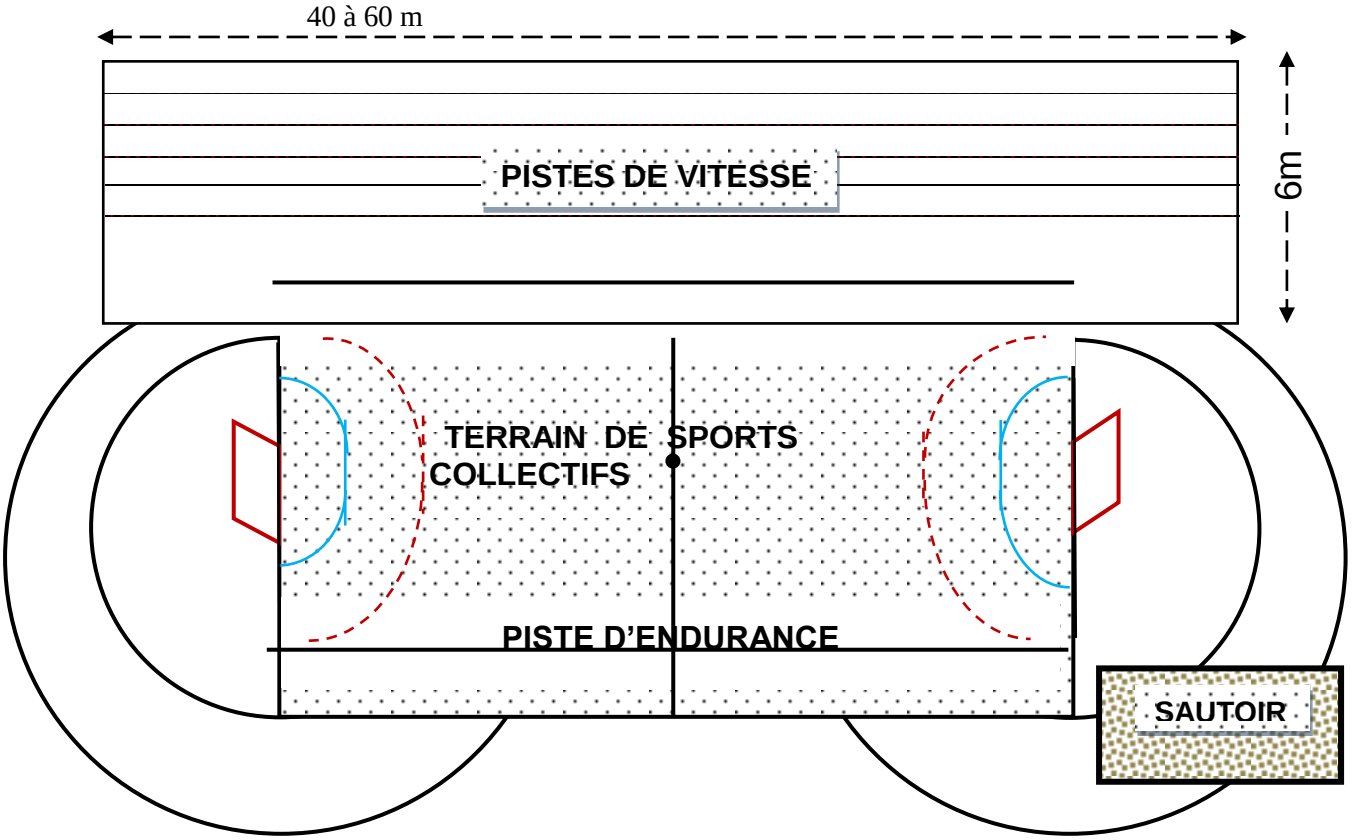
1) Les caractéristiques du mini-stade

Il se compose de :

- Un terrain de ***sports collectifs*** de 40m/20m
- Une piste **d'*endurance*** d'environ 150 m(Au moins 2m d'épaisseur)
- Une piste de **vitesse** de 40m à 60 m/6m (Un couloir fait 1m d'épaisseur)
- Un ***sautoir*** de 6m/4m (Ces dimensions peuvent évoluer en fonction de l'espace disponible)

NB : *Les activités de lancer (poids, javelot, ...) et de gymnastique au sol, peuvent se dérouler sur le terrain de sports collectifs. Si celui-ci est cimenté ou goudronné, un espace assez vaste pouvant garantir la sécurité des apprenants, devra être dégagé à proximité du mini-stade.*

2) <u>Le traçage du mini-stade</u>



CONCEVOIR DES SITUATIONS D'ENSEIGNEMENT – APPRENTISSAGE – ÉVALUATION EN FONCTION DE LA DIDACTIQUE DES DISCIPLINES ET DU DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES VISÉES

I. GÉNÉRALITÉS SUR L'ANIMATION SPORTIVE

1) Définitions

a) L'animation sportive

C'est le type de séance animée dans les grandes classes de l'école primaire. Elle consiste à pratiquer des activités sportives sous forme de tournois triangulaires et de séances d'initiation. Elle se caractérise par son organisation d'autant qu'elle s'adresse à des populations (classes) pléthoriques disposant de très peu de matériels didactiques et par le degré de liberté qu'elle offre à l'enseignant de faire des modifications sur les règles des disciplines sportives pratiquées, pour les adapter aux capacités(physiques, intellectuelles, psychiques…) réelles des apprenants.

b) Le tournoi triangulaire

C'est une compétition qui oppose trois clubs au cours de laquelle pendant que deux clubs jouent, le troisième organise la rencontre de sorte qu'à la fin de la compétition chaque club ait joué deux fois et organisé une fois. *L'organisation de cette compétition constitue la première étape de l'animation sportive; elle est vécue au CE2 et au CM.*

C'est l'étape de la recherche de l'autonomie des élèves à assurer le bon déroulement d'un tournoi, de la découverte et la familiarisation des élèves avec les activités sportives(pratique globale des activités sans contraintes techniques).

c) La séance d'initiation

C'est une séance de travail au cours de laquelle, l'enseignant propose aux apprenants des situations d'apprentissage en vue de leur permettre de passer des comportementsfrustes et spontanés (faiblesses techniques et tactiques) observés au cours du tournoi triangulaire à des comportements plus élaborés, plus réfléchis. *La séance d'initiation constitue la deuxième étape de l'animation sportive et elle est vécue seulement au cours moyen (CM).*

NB : Au CM, le tournoi triangulaire est organisé avant et après les séances d'initiation :

- Organisé avant les séances d'initiation, il sert de séance d'évaluation diagnostique ou de niveau permettant à l'enseignant d'observer et d'apprécier le niveau des apprenants et d'y apporter des solutions pendant les séances d'initiation (orienter l'apprentissage)
- Organisé après les séances d'initiation, il permet à l'enseignant de vérifier le degré d'installation des habiletés et contenus post-apprentissages.

2) Structure d'une séance d'animation sportive

a) Pour une séance de tournoi triangulaire

I. **PRÉSENTATION**

1. Prise en main
2. Mise en train (échauffement général)

II. **DEVÉLOPPEMENT**

1. Mise en place des équipes (mise en place de l'équipe organisatrice et échauffement spécifique pour les deux équipes qui doivent s'affronter immédiatement)
2. Pratique dirigée : Tournoi triangulaire

III. **RETOUR AU CALME**

NB : Il n'y a pas d'évaluation (mini compétition) après une séance de tournoi triangulaire car cette dernière constitue en elle-même une compétition.

b) Pour une séance d'initiation

I. P**RÉSENTATION**

1. Prise en main
2. Mise en train (échauffement général et spécifique)

II. **DEVÉLOPPEMENT**

1. Mise en place des équipes
2. Pratique dirigée : Exercices d'apprentissage
3. Objectivation

III. **ÉVALUATION** : mini compétition

IV. **RETOUR AU CALME**

3) <u>Démarches pédagogiques</u>

		La 1ère étape de l'animation sportive : le tournoi triangulaire	**La 2ème étape de l'animation sportive :** l'initiation
DEMARCHE PEDAGOGIQUE	**La consigne**	Le maître donne le but et quelques règles minimales de l'activité, désigne les deux équipes qui doivent s'affronter et l'équipe organisatrice. S'assure que chaque élément de l'équipe organisatrice à un rôle.	Le maître donne et explique les exercices d'apprentissage.
	Le jeu des apprenants	Les apprenants jouent, l'organisation assurée par les apprenants sous la supervision du maître qui veille à ce que chacun joue son rôle.	Les apprenants exécutent la consigne du maître en suivant le circuit proposé. Le maître observe et veille à ce que les exercices soient correctement réalisés.
	Entretien maître / élèves	Objectivation après chaque séquence et à l'issue du tournoi	Objectivation/remédiations

4) L'équipe organisatrice

Elle est le pilier du déroulement des rencontres, elle a donc pour rôle d'officier le tournoi. L'intention de la mise en place d'une équipe organisatrice est donc de rechercher l'autonomie des élèves à assurer le fonctionnement intégral du tournoi triangulaire.

La tenue du rôle d'organisateur se conforme à un impératif. Elle est spécifique à l'activité que l'équipe organisatrice officie. (Voir récapitulatif tournoi triangulaire page 67, 68 et 69).

5) <u>Exemples d'exercices d'échauffement spécifique en animation sportive</u>

L'échauffement spécifique doit être connu des élèves qui pourront le réaliser sans l'aide du maître. Il est répété chaque fois que l'activité sportive qu'il prépare est abordée. Le maître peut le modifier s'il le juge nécessaire.

❶ **<u>Sports collectifs</u>**

a. Le *« passe et va »* : chaque équipe occupe une moitié du terrain. Sur cette moitié de terrain les élèves forment deux demi-colonnes face à face. Je fais la passe à un camarade d'en face et je me positionne derrière ma propre colonne et vice-versa.

b. Le *« passe et suit »* : suivant le même principe, je fais la passe à un camarade d'en face et je suis mon ballon pour me mettre derrière la colonne d'en face

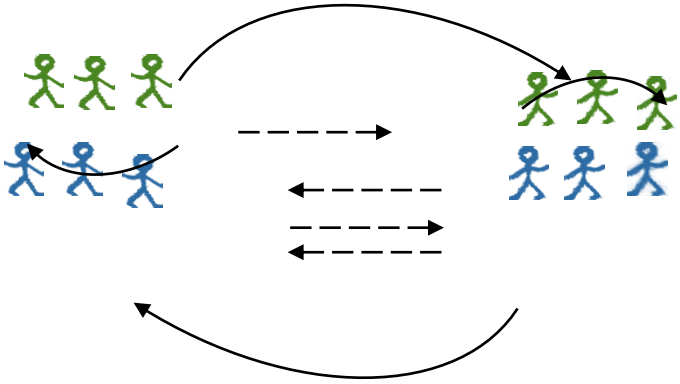
<u>NB</u> : — — — — ▶ Direction de la balle

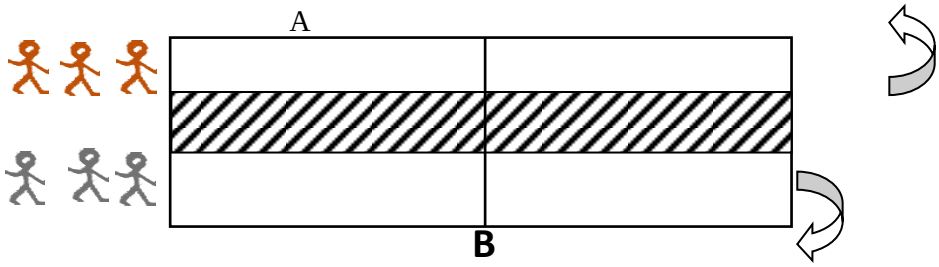
——— ▶ Déplacement du passeur

c. La « *passe à 10* » : les deux équipes occupent une moitié du terrain ou un espace bien délimité. L'équipe qui est en possession de la balle doit faire 5 passes (le nombre de passes peut évoluer jusqu'à 10), sans perdre la balle pour un point. L'autre équipe la gêne et essaie de prendre la balle afin de faire 5 passes, elle aussi.

❷ Courses de vitesse

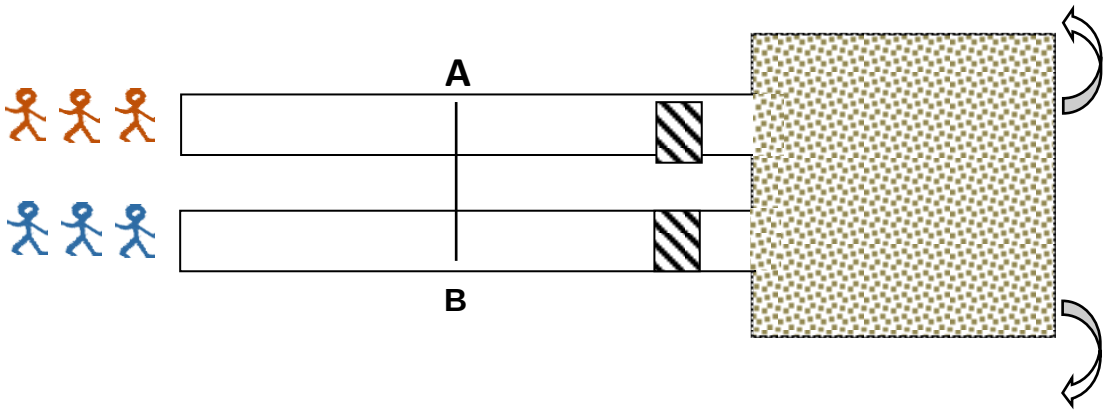
a. Par deux course lente jusqu'à l'arrivée, revenir en marchant sur les côtés.
b. Elévation de genoux jusqu'à A B, talons aux fesses après A B revenir en marchant sur les côtés.
c. Course lente jusqu'à (A B), course rapide après (A B) on revient en marchant sur les côtés.





❸ Saut en longueur et triple saut

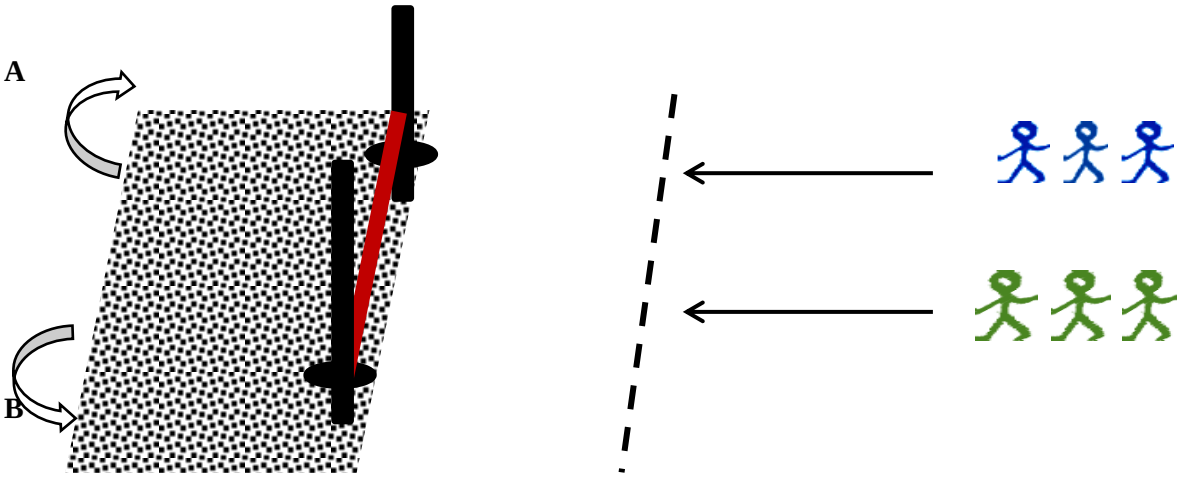
a. Par deux, courses lentes, saut appel un pied et chute pieds joints dans le sable. On revient se replacer derrière sa colonne en marchant ou en trottinant sur le côté.
b. Saut à cloche pied jusqu'à (AB), course rapide après (AB), saut appel un pied et chute pieds joints dans le sable. On revient se replacer derrière sa colonne en marchant ou en trottinant sur le côté.



❹ **Saut en hauteur**

a. Par deux, saut à cloche pied jusqu' à (AB) et course lente après (AB) et saut libre. On revient en marchant sur les côtés.

b. Par deux, course lente jusqu'à (AB), course rapide après AB et terminer par un saut libre.



❺ **Lancer du poids**

a. Exercices de rotation des épaules

b. Exercices de manipulation du poids

❻ **Gymnastique**

a. Marche sur la pointe des pieds, vers l'avant ... et vers l'arrière.

b. Culbuto avant et culbuto arrière ; culbuto statique (rester en équilibre sur les vertèbres cervicales et laisser tomber les jambes de chaque côté des oreilles).

c. La brouette

d. Le métronome : en appui facial, passer d'un appui bras droit-2pieds à un appui bras gauche-2pieds (1bras et 2pieds) en gardant l'équilibre pendant au moins 2".

e. La rude deux pieds : en position accroupie, prendre appui sur les mains, quitter l'appui des pieds et revenir

f. Le canard : accroupi, se déplacer sur les pieds sans perdre l'équilibre.

6) L'enregistrement des résultats d'un tournoi triangulaire : La fiche A

		POINTS	SCORE
1ère RENCONTRE	JAUNE	1 2 3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 …
	BLEU	1 2 3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 …
2ème RENCONTRE	ROUGE	1 2 3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 …
	JAUNE	1 2 3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 …
3ème RENCONTRE	BLEU	1 2 3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 …
	ROUGE	1 2 3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 …

	ROUGE	**BLEU**	**JAUNE**
1ère rencontre			
2ème rencontre			
3ème rencontre			
Total des points			
Rang			

NB : victoire = 3 points **Nul** =2 points **Défaite** =1 point

II. LES JEUX PRÉ-SPORTIFS

Les jeux pré-sportifs sont des jeux dont la pratique prépare les apprenants à la pratique de certains sports.

Exemples :

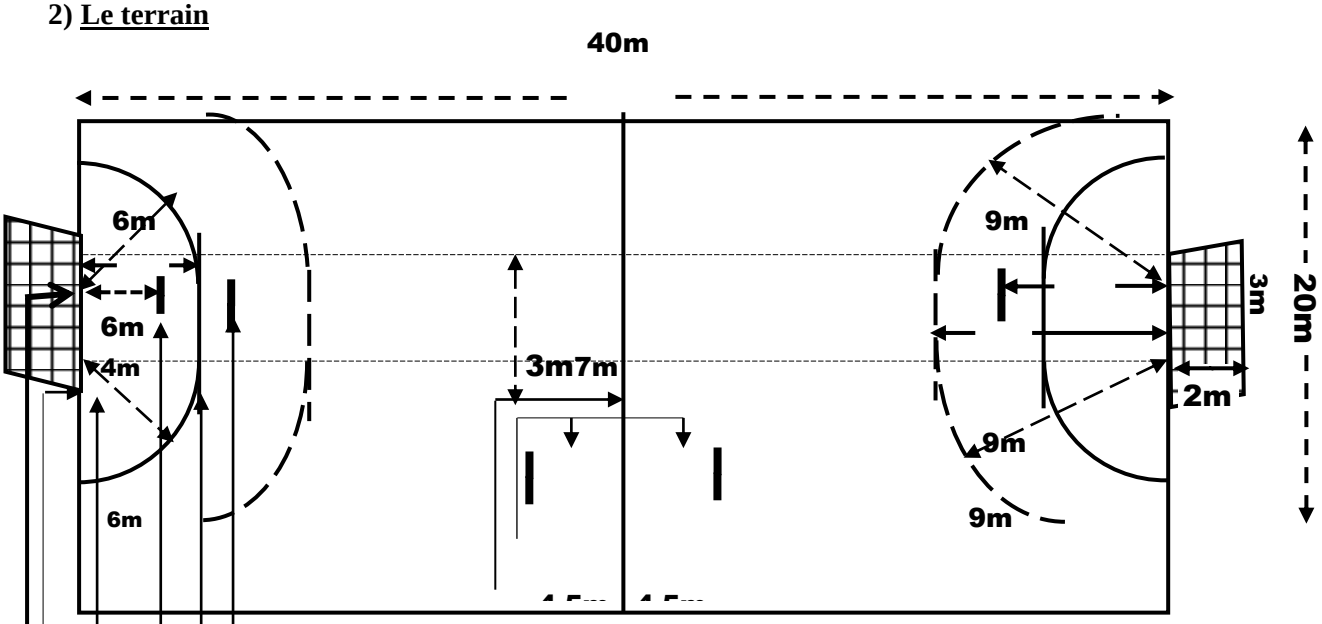
- La balle au but ou la balle au capitaine et la passe à 10, préparent au handball et au basketball quand elles sont jouées avec la main et au football quand elles sont jouées avec le pied.
- Le jeu Koffi-Konan ou Yapo -Yapi, le foulard ou le béret, … préparent à la course de vitesse
- Le relais simple, le relais navette,… préparent à la course de relais
- Le lancer de précision, le lancer léger (avec des balles lestées) préparent au lancer de poids.

Ces jeux sont faciles à organiser et très motivants pour les élèves. Ils développent en eux les qualités physiques et la socialisation (esprit d'équipe). Ils présentent les mêmes caractéristiques que les activités sportives : placement et déplacements, jeux avec balles, jeux avec partenaires, jeux contre adversaires, …. et beaucoup d'actions motrices sont identiques (vitesse, adresse, équilibre, coordination, vitesse de réaction à un signal, ...)

III. LES SPORTS COLLECTIFS

1) Définition, règles minimale de pratique, mise place d'une équipe organisatricede handball et de football (voir tableau récapitulatif tournoi triangulaire, page 53)

2) Le terrain



Zones de remplacement
Ligne médiane
Ligne de jet de 7m : à 7m de la ligne de but et de longueur 1m
Zone des 9m
Trait du gardien de but à 4m de la ligne de but
Zone des 6m ou surface de but ou zone de gardien de but
Ligne de sortie de but
Ligne de but : 3m de long et 8cm d'épaisseur

NB : L'épaisseur des traits : 5cm, celui entre les buts est de 8cm. Les traits discontinus de la zonedes 9m sont de longueur 15cm et espacés de 15cm. Les poteaux ont une hauteur de 2m et une largeur de 3m.

IV. LES SAUTS

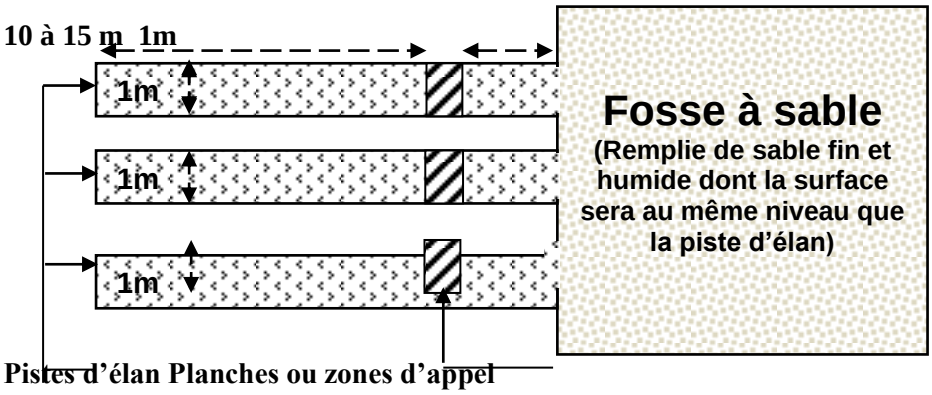
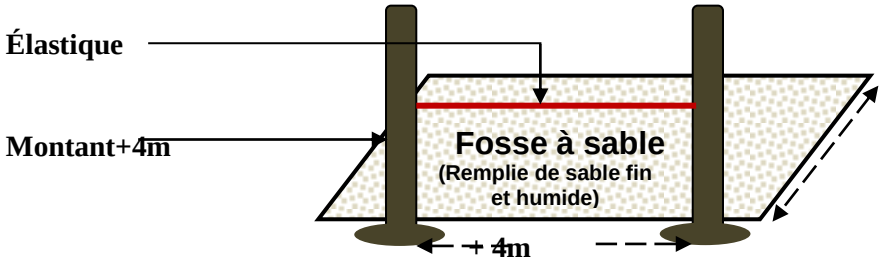
Les sauts athlétiques sont au nombre de quatre(4) : le *saut en longueur*, le *saut enhauteur*, le *triple saut* et le *saut à la perche*. A l'école primaire le *saut à la perche* n'est pas enseigné à cause du manque de matériel adéquat.

1) Les phases d'un saut

- ***La course ou la prise d'élan*** : Elle précède l'appel et n'est pas aussi brutale qu'un départ de course de vitesse. C'est une allure à prédominance souple et relâchée. Elle doit être dosée pour arriver à l'appel avec une certaine vitesse optimale.
- ***L'appel***: L'appel, c'est le dernier appui au sol du sauteur. Cette phase est très brève et précède le décollage. L'appel se prend sur un pied, vers l'avant et vers le haut pour tous les sauts.
- ***La suspension ou l'envol*** : C'est la phase aérienne du saut; le sauteur n'a aucun contact avec le sol.
- ***La réception ou la chute ou l'atterrissage*** : C'est la phase d'atterrissage, au moment où les pieds ou toute autre partie du corps du sauteur touche le sable ou la mousse. Dans les sauts à dominante verticale, l'objectif visé est de chercher à s'amortir plus souplement et dans ceux à dominante horizontale, l'objectif est d'atterrir le plus loin possible.

2) Définition, règles minimales de pratique et mise en place d'une équipe organisatricedu saut en longueur, saut en hauteur, triple saut ; (voir tableau récapitulatif tournoi triangulaire, page 53)

3) Sautoirs adaptés à l'école primaire

SAUTS	Sautoirs adaptés
Longueur	 NB : Le nombre de piste d'élan peut évoluer en fonction de l'effectif de la classe mais surtout en fonction de l'espace disponible en vue d'augmenter la quantité de travail.
Triple saut	Idem sautoir du saut en longueur adapté à l'école primaire, sauf planche d'appel située à au moins **5m** de la fosse à sable. Cette distance peut évoluer en fonction du niveau d'exécution (performance) des apprenants.
Hauteur	 **NB :** Un espace suffisamment grand pouvant garantir la sécurité des apprenants, doit être dégagé face aux montants pour permettre la course ou la prise d'élan.

V. LES COURSES

1) La course d'endurance

a) Définition

C'est une activité athlétique qui consiste à courir le plus longtemps possible à allure aisée (facile) sans s'arrêter, sans marcher ni s'épuiser.La pulsation cardiaque est comprise entre 120 et 140 battements/min après l'effort.

b) Principe de la course d'endurance

Courir le plus longtemps possible à une allure aisée (facile) et de manière régulière.

c) Stratégies de travail

Il existe plusieurs méthodes de travail en endurance parmi lesquels nous retenons le travail par intervalle et le travail continu.

– **Le travail par intervalle**

Il consiste à baliser un parcours permettant aux élèves d'évoluer par groupe avec une certaine allure sur une distance précise. IL permet de connaître le niveau d'endurance par rapport au temps de passage et un meilleur contrôle de l'allure de couse avec la distance parcourue.

– **Le travail continu**

Il consiste à maintenir l'allure de course pendant un temps donné sans tenir compte de la distance parcourue. L'objectif est d'augmenter progressivement le temps de course et de stabiliser le système cardio-vasculaire.

2) La course de vitesse

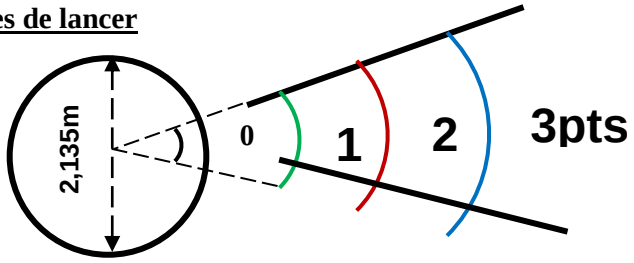
Définition, règles minimales de pratique et mise en place d'une équipe organisatrice : (voir tableau récapitulatif des activités en tournoi triangulaire, page 53)

VI. LES LANCERS

Les activités de lancer sont des activités athlétiques au cours desquelles l'on projette un engin (poids, marteau, javelot, disque, ...) le plus loin possible à partir d'une zone de lancer. A l'école primaire, dans le cadre de l'animation sportive, il sera enseigné le lancer du poids et le lancer du javelot.

1) **Définition**, **règles minimales de pratique** et **mise en place d'une équipe organisatrice de lancer du poids** : (voir tableau récapitulatif d'un tournoi triangulaire, page 53)

2) **Aires de lancer**



Lancers	Aires de lancer adaptées
Poids	Le nombre et l'épaisseur des zones de performance dépendront dans un premier temps de la morphologie ou l'âge des apprenants et plus tard de leur niveau de performance. La zone de chute du poids est délimitée par 2 lignes qui partent du centre du cercle *(formant un angle de 45°)* et ce prolongeant jusqu'à dista voulue.
Javelot	**1 pt 2 pts 3 pts 4 pts 5 pts 6 pts** Zone d'élan Zone neutre **Les différentes dimensions sont laissées à l'appréciation de l'enseignant.**

VII. LA GYMNASTIQUE AU SOL

Définition –règles fondamentales - familles d'éléments techniques gymniques – images d'illustration - démarche pédagogique *(voir gymnastique au sol dans les petites classes ; page 29)*

1) Animation d'une séance de gymnastique

a) Au CE2

Ici, les séances doivent privilégier l'apprentissage des éléments techniques gymniques. Trois éléments (pas de la même famille) devront être enseignés au cours de chaque séance.

b) Au CM

L'apprentissage des éléments techniques gymniques doit converger vers la réalisation d'un mini-enchaînement. Celui-ci devra comporter au plus trois(3) éléments techniques. D'où une révision rapide ou l'apprentissage des éléments qui le composent.
Pour concevoir le mini-enchaînement, l'enseignant pourra prendre un élément dans chacune des familles d'éléments gymniques ou s'appuyer seulement sur deux (2) de ces familles.

2) Exemples de mini-enchaînements :

- Salutation + roulade avant simple + saut droit + roue + salutation
- salutation + saut droit + planche faciale + fente avant + ATR + salutation
- Salutation + roulade arrière simple + pont + chandelle = salutation
- Salutation + Course d'élan + saut droit + roulade avant arrivée jambes groupées + roue + salutation

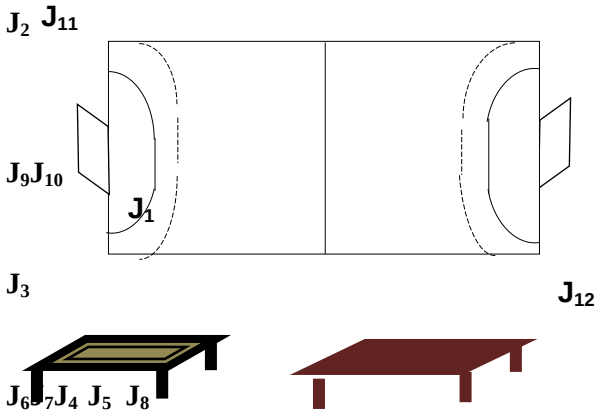
NB : La gymnastique n'étant pas une activité fait de gestes naturels, il faut commencer par l'initiation (mettre en place des situations d'apprentissage des éléments techniques et de mini-enchainements) avant d'organiser un tournoi.

VIII. <u>LES ACTIVITES DE COMBAT</u> : Voir les jeux de luttes dans les petites classes ; page 32

IX. TABLEAU RÉCAPITULATIF DES ACTIVITÉS EN TOURNOI TRIANGULAIRE (CE2/CM)

LE HANDBALL

DÉFINITION	RÈGLES MINIMALES DE PRATIQUE
Le *handball* est une activité sportive d'équipe qui se joue essentiellement avec la main. Il consiste à faire pénétrer la balle à une main dans le but adverse sans prendre appui dans la surface de but. Il se joue à 7 joueurs (6 joueurs de champ et 1 gardien) et une rencontre est gagnée par l'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de but à l'expiration du temps de jeu.	− Ne jouer qu'avec la main − Ne pas pénétrer dans la zone des 6m ou zone de gardien de but. − L'engagement se fait au centre du terrain sur la ligne médiane. − Ne pas accrocher ni bousculer l'adversaire − Ne pas faire plus de trois(3) pas *(4 appuis)* balle en main. − Quand un joueur s'arrête de dribbler, il peut faire trois(3) pas mais ne peut plus reprendre son dribble. − Il y a but lorsque la balle a entièrement franchi la ligne de but de but entre les montants et sous la barre transversale sans qu'une faute n'ait été commise au préalable.

MISE EN PLACE DE L'ÉQUIPE ORG.	FONCTIONS ET RÔLES DES OFFICIELS
	**J_1** : ***Arbitre central*** ; donne le coup d'envoi, siffle les fautes, veille à leur réparations et valide les buts marqués, **J_2J_3** : ***juges de touche*** ; signalent les sorties de balle et le sens de la touche (Remise en jeu), **J_4J_5** : ***marqueur et son aide*** ; remplissent fiche A, **J_6J_7** : ***observateurs*** ; remplissent les fiches d'observation, **J_8 : *chronométreur*** ; déclenche le chronomètre et signale la fin du temps de jeu à l'arbitre central, **J_9J_{10} : *Juges de but*** ; signalent à l'arbitre les buts marqués, les balles sorties par la ligne de sortie de but et les jets de coin, **$J_{11}J_{12}$: *ramasseurs de balles*** ; ramassent les balles qui sortent des limites du terrain pour les remettre aux joueurs**.**

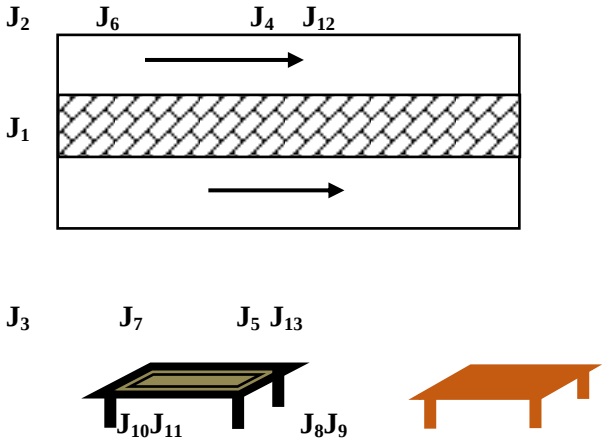
LE FOOTBALL

DÉFINITION	RÈGLES MINIMALES DE PRATIQUE
Le *football* est une activité sportive d'équipe qui se joue essentiellement avec le pied. Il consiste à faire pénétrer le ballon dans le but adverse avec toutes parties du corps autre que les membres supérieurs sans qu'aucune faute n'ait été commise au préalable.	– Pas de hors-jeu. – Touche à deux(2), les pieds au sol. – L'engagement se fait au centre du terrain, les joueurs adverses à 6 pas de la ligne médiane. – Le gardien se dégage que de la main. – Le gardien ne peut utiliser ses mains qu'à l'intérieur des 6m ou de la surface de but. – Corner comme au "football à 11" – Si la faute est jugée grave et intentionnelle, il y a pénalty quel que soit l'endroit du terrain où la faute a été commise. – La surface de but fait office de surface de réparation. **NB** : Les autres règles du " football à 11" restent valables.

NB :

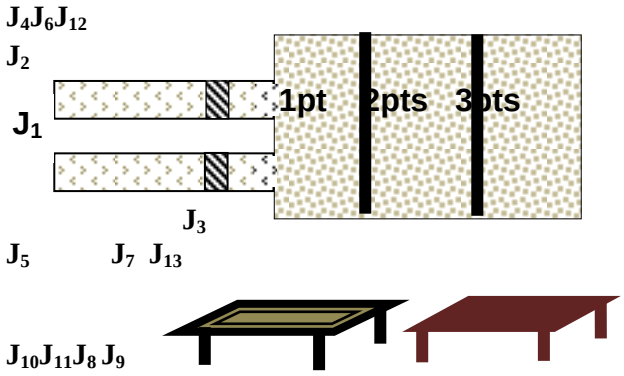
1) Dans les grandes classes de l'école primaire, il s'agit d'un football à 7 joueurs (6 joueurs de champ et un gardien de but) qui se pratique sur le terrain du handball avec quelques modifications des règles de pratique dues à l'exiguïté du terrain.
2) Mise en place d'une équipe organisatrice, fonctions et rôles des officiels (Voir récapitulatif sur le handball).

COURSE DE VITESSE : LE SPRINT PLAT

DÉFINITION	RÈGLES MINIMALES DE PRATIQUE
Le *sprint plat*est une activité de type vitesse qui consiste à courir un maximum de distance sans obstacles en un laps de temps(en seconde).Une course de vitesse est composée de trois(3) phases : le départ – la mise en action la course proprement dite.	– Ne pas démarrer avant le signal – Ne pas empiéter ("mordre") la ligne de départ avant le signal – Ne pas courir hors de son couloir – Ne pas s'arrêter avant la ligne de départ
MISE EN PLACE DE L'ÉQUIPE ORG.	**FONCTIONS ET RÔLES DES OFFICIELS**
	**J_1: *Starter*** ; déclenche les départs avec un coup de sifflet prompt ou à l'aide d'un claquoir. **J_2J_3 : *Juges de départ*** ; contrôlent la ligne de départ. **J_4J_5 : *Juges d'arrivée*** ; indiquent l'ordre d'arrivée des coureurs. **J_6J_7 : *Juges de couloirs*** ; surveillent les couloirs ; disqualifient tout coureur qui sort de son couloir. **J_8J_9 : *Marqueur et son aide*** ; remplissent la fiche A. **$J_{10}J_{11}$: *Observateurs*** ; remplissent les fiches d'observation. **$J_{12}J_{13}$: *Juges de maintien d'ordre*** ; rangent et maintiennent dans l'ordre et la discipline, sur les côtés du terrain, les coureurs après la course.

LE SAUT EN LONGUEUR

DÉFINITION	RÈGLES MINIMALES DE PRATIQUE
Le *saut en longueur* (saut à dominante horizontale) consiste à sauter le plus loin possible après une course d'élan et un appel d'un pied à partir d'une planche d'appel.	– Ne pas "mordre" la planche d'appel – Ne pas prendre son impulsion sur les deux pieds – Ne pas faire un saut en culbute – Ne pas passer au-dessus de la planche d'appel ou zone d'appel sans sauter – Ne pas sortir de la fosse en arrière ou ne pas revenir sur ses pas après le saut (Sortir en avant du sautoir après le saut) – C'est seulement la marque la plus proche de la planche ou zone d'appel laissée par le sauteur dans la fosse est prise en compte

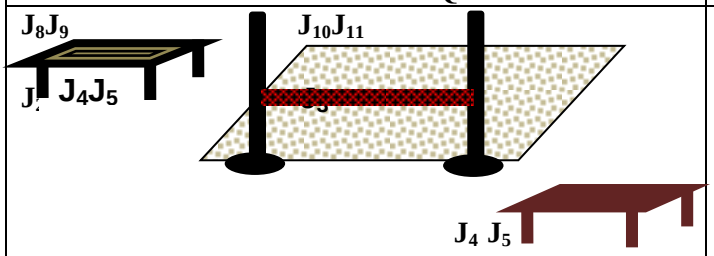
MISE EN PLACE DE L'ÉQUIPE ORG.	FONCTIONS ET RÔLES DES OFFICIELS
	**J_1** : ***juge arbitre*** ; fait passer les sauteurs un à un ou deux à deux **J_2J_3** : ***juges de zone ou de planched'appel*** ; signalent les sauteurs qui "mordent" la zone ou planche d'appel **$J_4J_5J_6J_7$** : ***juges de performance* ;** disent la performance des sauteurs (1 pt, 2 pts ou 3 pts) à **J_8** et **J_9** et retracent les traits des différentes zones de performance. **J_8J_9** : ***marqueur et son aide* ;** remplissent la fiche A **$J_{10}J_{11}$** : ***observateurs* ;** remplissent les fiches d'observation **$J_{12}J_{13}$: *Juge de maintien d'ordre* ;** rangent et maintiennent sur les côtés du sautoir dans l'ordre et la discipline, les concurrents qui ont déjà sauté.

LE TRIPLE SAUT

DÉFINITION	INFOS COMPLÉMENTAIRES
Le *triple saut*, variante du saut en longueur, consiste à franchir la plus grande distance possible en enchaînant un cloche-pied, une foulée bondissante et un bond (saut en longueur) après une course d'élan et un appel d'un pied à partir d'une planche d'appel.	**Règle de pratique** : Respecter la chronologie des trois (3) sauts : G – G - D- deux pieds ou D – D –G - deux pieds **NB** : – **Le triple saut n'étant pas une activité naturelle, il faut commencer par l'initiation (l'apprendre aux élèves) avant d'organiser un tournoi triangulaire.** – Pour les autres règles, mise en place d'une équipe organisatrice, fonctions et rôles des officiels (Voir récapitulatif saut en longueur)

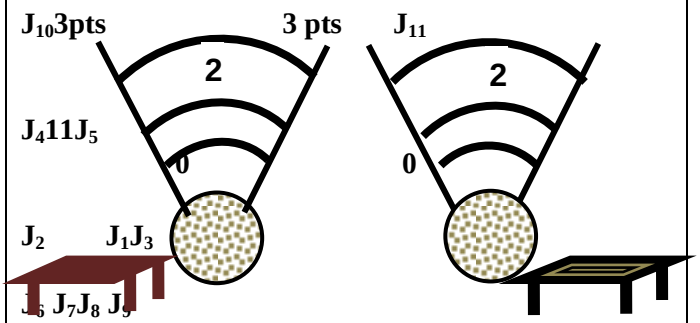
LE SAUT EN HAUTEUR

DÉFINITION	RÈGLES MINIMALES DE PRATIQUE
Le *saut en hauteur* (saut à dominante verticale) consiste à sauter le plus haut possible en un seul bond après une course d'élan et un appel d'un pied.	– Ne pas toucher l'élastique ou faire tomber la barre – Ne pas prendre son impulsion sur les deux(2) pieds – Ne pas toucher le montant pendant le franchissement – Ne pas dépasser le plan vertical passant par les deux(2) montants et sous l'élastique ou la barre sans sauter

MISE EN PLACE DE L'ÉQUIPE ORG.	FONCTIONS ET RÔLES DES OFFICIELS
	**J_1: *juge arbitre*** ; fait passer les sauteurs un à un **J_2J_3 : *juges de performance*** ; valident les sauts et ajustent l'élastique **J_4J_5 : *marqueur et son aide*** ; remplissent la fiche A **J_6J_7 : *observateurs*** ; remplissent les fiches d'observation **$J_8J_9J_{10}J_{11}$** : nivellent la fosse, maintiennent dans l'ordre et la discipline ceux qui ont déjà sauté

LE LANCER DU POIDS

DÉFINITION	RÈGLES MINIMALES DE PRATIQUE
Le *lancer du poids* consiste à projeter l'engin(le poids) le plus loin possible dans la zone de chute à partir d'une zone d'élan ou d'un cercle de lancer.	– Ne pas sortir par la base avant du cercle de lancer pendant et après le lancer – Une partie quelconque du corps du lanceur ne doit pas toucher la zone de chute après le lancer – Ne pas empiéter (mordre) le pourtour du cercle de lancer – Le poids ne doit pas atterrir hors de la zone de chute de l'engin **<u>NB</u> : Règles de sécurité** – Ne pas lancer avant le signal – Ne pas se tenir dans la zone de chute de l'engin pendant le lancer

MISE EN PLACE DE L'ÉQUIPE ORG.	FONCTIONS ET RÔLES DES OFFICIELS
	**J_1: *juge arbitre***; donne le signal de lancer (2 lancers à chaque coup de sifflet) **J_2J_3 : *juges de lancer*** ; signalent les sorties de la zone d'élan ou cercle de lancer **J_4J_5 : *juges de performance*** ; donnent la performance des lanceurs (0 pt, 2 pts, 3 pts, ...) aux marqueurs **J_6J_7 : *marqueur et son aide*** ; remplissent la fiche A **J_8J_9 : *observateurs*** ; remplissent les fiches d'observation **$J_{10}J_{11}$: *ramasseurs de poids*** ; ramassent les poids pour les remettre aux lanceurs

X. TABLEAU RÉCAPITULATIFDES EXERCICES D'APPRENTISSAGE(CM)

Activités sportives	Critères d'observation des élèves Mettre un trait vertical quand :	Critères d'observation de l'enseignant	Exercices d'apprentissage
handball	-Il y a un tir au but -Il y a un tir au but cadré (un tir qui va dans le but, marqué ou sorti par le gardien). -Les joueurs sont attroupés autour du porteur de balle	-Progression par passes vers le camp adverse -Passes précises -Beaucoup de bousculades -Connaissance des règles	-Progression dynamique en appui : 6 ≠ 0 -Progression dynamique en appui et soutien : 6≠1, 6≠2, ... -Défense "Homme à Homme" sur tout terrain -La contre-attaque -Le repli défensif
Vitesse	-Le coureur démarre avant le signal (coup de sifflet) -Le coureur court hors du couloir -Le coureur saute à l'arrivée	-Les coureurs réagissent lentement au signal -Course non rectiligne (course en zigzag) -Connaissance des règles	-Exercices de course-poursuite sur 20 à 30m -Exercices de croisement simple sur 20m -Exercices de relais simple et de relais navette
Saut en longueur	-Le sauteur franchit la zone de un point -Le sauteur prend l'impulsion dans la zone d'appel -Le sauteur piétine à l'approche de la zone d'appel	-Course d'élan Progressivement accélérée -Course d'élan non rectiligne -Connaissance des règles de l'activité -Atterrissage les deux pieds joints dans la fosse	-Courir vite pour tomber loin : franchir l'élastique tendu et reposant dans le sable à au moins 2m de la planche ou zone d'appel. -Courir vite, sauter un peu plus haut pour tomber encore plus loin : franchir deux élastiques, le 1er placé à 0,30m (entre 0,30 et 0,50m) au-dessus du sable et à 1 m de la planche ou zone d'appel et le 2e tendu et reposant dans le sable à au moins 2,50 m de la ligne ou zone d'appel
Saut en hauteur	-Le sauteur prend son impulsion dans la zone d'appel -Le sauteur prend son impulsion sur un pied -Le sauteur franchit l'élastique placé à 0,50m de hauteur	-Connaissance du pied d'appel -Utilisation d'une technique de franchissement -Connaissance des règles de l'activité	-Détermination et vérification du pied d'appel - Travail de l'impulsion - Apprentissage et exécution du ciseau de jambes -Apprentissage et exécution du rouleau ventral
Le lancer du poids	- Le poids tombe dans la zone neutre - Le poids tombe dans la zone de performance -Le lanceur tombe dans la zone de chute du poids après le lancer	- Le lanceur lance le poids « le bras à la volée » (comme un caillou) - Le lanceur baisse la tête en lançant le poids - Le poids est correctement tenu - Connaissance des règles de l'activité	Exercices de manipulation du poids - Tenue correcte de l'engin - Apprentissage de la technique du lancer de face à l'arrêt et avec sursaut - Apprentissage de la technique du lancer de profil sans élan
Le triple saut	- Le sauteur court vite - Le sauteur prend l'impulsion dans la zone d'appel - Le sauteur réalise le triple sut selon la chronologie G-G D-2pieds ou D-D-G-2pieds	- Le sauteur ne réalise pas le triple saut dans sa forme réglementaire - Le sauteur ne franchit pas l'élastique tendu et reposant dans la fosse	- Découverte du triple saut dans sa forme globale - Voir les exercices mis en place pour le saut en hauteur

<u>FICHES D'OBSERVATION</u> : Exemple au lancer du poids

❖ **<u>Pour les élèves</u>**

1er observateur

Je mets un trait vertical dans la colonne Décompte quand :		Décompte	Total
1	**Le poids tombe dans la zone neutre**		

2ème observateur

Je mets un trait vertical dans la colonne Décompte quand :		Décompte	Total
2	**Le poids tombe dans les zones de performance**		

3ème observateur

Je mets un trait vertical dans la colonne Décompte quand :		Décompte	Total
3	**Le lanceur se laisse emporter par son élan après le lancer et tombe dans la zone de chute du poids**		

NB :

- Un seul critère d'observation par observateur
- Ces trois(3) fiches d'observation (trois/rencontre) sont remises à trois (3) observateurs de l'équipe organisatrice.

❖ **<u>Pour l'enseignant</u>**

	Critères d'observation	oui	non	décompte
1	**Le lanceur lance le poids « le bras à la volée »** (comme un caillou) (Décompte)			
2	**Le lanceur baisse la tête en lançant le poids (**Décompte)			
3	**Tenue correcte du poids**			

NB : Au CE2, l'observation de l'enseignant ainsi que des apprenants, portera globalement sur :

- la bonne organisation du tournoi triangulaire (bonne tenue des différents rôles et fonctions assignés aux membres de l'équipe organisatrice, ...),
- la connaissance du but et des règles fondamentales de l'activité pratiquée,
- le remplissage correct de la fiche d'enregistrement des résultats.

XI. EXEMPLES DE FICHES PRATIQUES DE SEANCE

DISCIPLINE : EPSDate :

COMPÉTENCE : Traiter une situation liée à l'organisation et à la pratique des activités physiques et sportives (APS) d'opposition et de coopération **Niveau :** CE1/CE2 **Durée :** 45 min **Effectif :** 36

LEÇON : L'apprenant pratique la balle au but**Nombre de club** : 03

SÉANCE (1/2) : *Traiter un tournoi de balle au but*

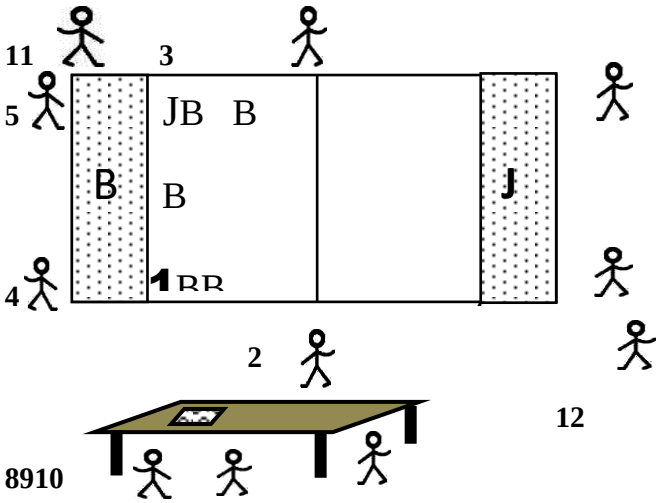
Matériel : 3 jets de foulards, une fiche A, un sifflet, une montre, des fanions,balle(s) de handball

PEPT : Tolérance et non-violence

SUPPORT : Guide maître CE2 ; École et nation

HABILETÉS	CONTENUS
– Pratiquer	– le terrain de jeu, les règles fondamentales de pratique – un rôle d'officiel – la balle au but – le principe, les règles de jeu, d'hygiène, de sécurité et d'éthique – un tournoi triangulaire de balle au but

Situation d'apprentissage : Le groupe scolaire primaire Seweke organisera une journée sportive avant les congés de Pâques. Les élèves CE2 de Seweke veulent pratiquer un jeu de balle pour égayer les invités. Pour cela, ils décident d'identifier le terrain, le but et les règles du jeu *"la balle au but"* et de le pratiquer.

PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S.P	ACT. ÉLÈVES
I. <u>PRÉSENTATION</u> 1. Prise en main	***Idem fiches précédentes*** **Dès l'arrivée au terrain :** Énoncé et exploitation de la situation d'apprentissage	Travail collectif ***3 min***	Suivent l'énoncé de la situation d'apprentissage et participent à son exploitation
2. Mise en train	**<u>Echauffement général</u>** - Marchez au tour du terrain, les rouges d'abord,... - À mon coup de sifflet, on court doucement sans se dépasser ni se bousculer. - Arrêtez-vous et faites face au terrain, je vais vous présenter les différentes parties du terrain.	Travail collectif ***4 min***	- Font un tour de marche et deux tours de course lente sans se bousculer ni se dépasser.
II. <u>DÉVELOPPEMENT</u> 1. Mise en place des équipes	**<u>Echauffement spécifique et mise en place de l'équipe organisatrice</u>** – Les jaunes et les bleus, vous jouez la première rencontre ; mettez-vous sur cette moitié de terrain, vous allez faire des *« Passe et va »*ou des*« passes et suit » (voir la page98)* – Les rouges, venez occuper les différents rôles pour officier la rencontre entre les jaunes et les bleus : **R1**, arbitre central - **R2** et **R3**, juges de touche -**R4**, **R5, R6 et R7**, juges de but - **R8** et **R9**, marqueur et son aide –**R10**, chronométreur - **R11** et **R12**, ramasseurs de balles. – Tous les officiels sont en place ? – Les jaunes et les bleus, choisissez vos 7 premiers entrants (6 joueurs de champ et un gardien de but) et mettez-vous en place nous allons commencer.  	Travail collectif **Organiser l'échauffe -ment spécifique en fonction du nombre de balles disponibles** ***4min*** ***2min***	Les jaunes et les bleus font l'échauffement spécifique et aumême moment les rouges se mettent en place sous la direction du maître pour officier la première rencontre. Joueurs et organisateurs sont attentifs et se mettent en place pour le début de la première rencontre

2. Pratique dirigée	**<u>Consigne</u>** : « Par passes avec la main, les joueurs d'une même équipe doivent faire progresser la balle pour la lancer à une passe directe à leur capitaine. Il y a BUT si le capitaine contrôle la balle en une seule prise sans poser les pieds en dehors de son but**.** Mais attention, toute brutalité commise sur un attaquant tentant de faire la passe à son capitaine est sanctionnée par un pénalty joué à une main (passe simple au capitaine sans aucune gêne, on ne court avec la balle en main, ... » **<u>Les enfants jouent ... J'observe et je dois intervenir pour</u> :** • repréciser les rôles des organisateurs ; • introduire « à chaud » les autres règles de la balle au but, • veiller aux différents remplacements pour une participation effective de tous les élèves, • faire proclamer les résultats partiels, • procéder au changement de rôle après chaque rencontre, ... **2ème rencontre : Rouge ≠ Bleu (Jaune organisateur)** **3ème rencontre : Jaune ≠ Rouge (Bleu organisateur)**	Travail collectif ***25min*** ***Avoir des interven-tions justes et suivies d'effet***	- Ils sont attentifs à la consigne - Ils jouent dans le respect du principe et des règles de jeu - Les organisateurs assurent le bon déroulement des rencontres
III. <u>RETOUR AU CALME</u>	- Asseyez-vous devant moi par vague de couleur sans vous bousculer (1ère vague les rouges, 2ème vague les bleus et enfin 3ème vague les jaunes) - Les chefs de club, ramassez et rassemblez le matériel - Quel est le nom du jeu d'aujourd'hui ? - Quel est le but du jeu ? - Qui va nous donner quelques règles ? - Le dernier marqueur et son aide du club bleu, mettez-vous devant vos camarades et proclamer les résultats du tournoi. - Applaudissez le club vainqueur ! - Les chefs de club, prenez le matériel ! Chef de classe conduis tes camarades en classe dans la discipline. Dès l'arrivée devant la classe - Les chefs de club, ramassez et rassemblez les foulards ! Déposez-les en classe dans le coin EPS ! - Passez par club laver les mains avant d'entrer en classe : les rouges d'abord, ...	Travail collectif ***7min***	Assis par vague de couleur face au maître et de dos ou de profil par rapport au soleil Les chefs de club ramassent et rassemblent le matériel Ils manifestent leurs émotions par rapport au résultat du tournoi Ils retournent en classe dans l'ordre et la discipline sous la direction du chef de classe et la supervision du maître.

La balle au capitaine ou la balle au but peut se jouer avec les pieds (jeu préparatoire au football). Elle peut aussi s'appeler le ballon-rugby ; dans ce cas il s'agira d'aplatir le ballon dans une zone appelée " en-but" (camp du capitaine dans la balle au capitaine). On dit alors qu'il y a " essai".
Au CE1, l'enseignant pourra adapter la *fiche A* pour l'enregistrement des résultats.

DISCIPLINE : EPS **Date :**

COMPÉTENCE : Traiter une situation liée à la pratique des activités physiques et sportives d'esthétique de forme et de rythme **Niveau :** CE1/ CE2 /CM **Durée :** 45 min

LEÇON : Réaliser des activités gymniques **Effectif :** 30

SÉANCE N°1 : Exécution d'éléments gymniques **Nombre de club :** 03

PEPT : Tolérance et non-violence

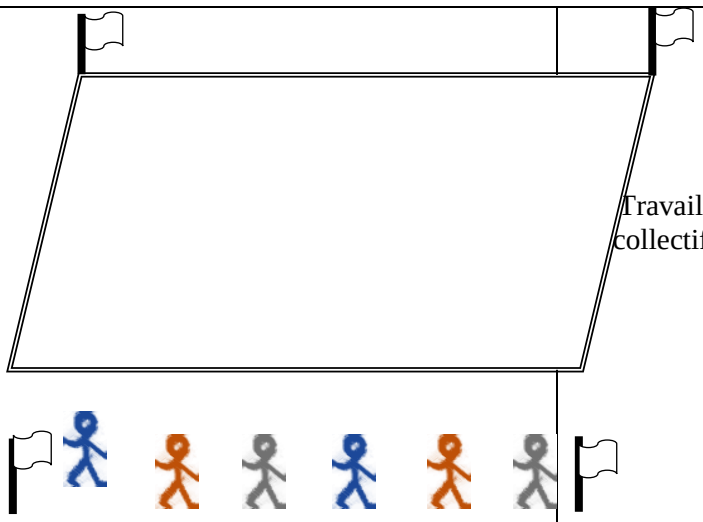
Matériel : des foulards, des fanions, un sifflet, une montre, une fiche d'enregistrement des résultats,…

SUPPORT : Guide maître CE2/ CM

HABILETÉS	CONTENUS
− Identifier	− le terrain(le praticable), − des éléments techniques gymniques − les règles fondamentales de pratique
− Exécuter	− un saut droit, une planche faciale et une roue
− Respecter	− les règles de l'activité, d'hygiène, de sécurité corporelle

SITUATION D'APPRENTISSAGE : Le groupe scolaire primaire LAC 2 organisera une kermesse avant les congés de Pâques. Les élèves de CE2 de LAC 2 veulent participer et remporter les premiers prix lors de la compétition de gymnastique. Pour être prêts, ils décident d'identifier le terrain et des éléments techniques gymniques, d'exécuter ces éléments techniques gymniques et d'évaluer leurs prestations pour choisir les meilleurs parmi eux qui vont participer à cette compétition.

PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S.P	ACT – ÉLÈVES
I. <u>PRÉSENTATION</u> 1. Prise en main 2. Mise en train	- Nous allons partir au terrain pour jouer, pendant le jeu on ne doit pas se bousculer, insulter ou faire tomber son camarade… si cela arrive, qu'est-ce qu'on doit faire ? - Sortez et mettez-vous en rang devant la classe : les rouges d'abord, les bleus suivez, ... - Les présidents de club prenez votre lot de foulards et distribuez-les à vos camarades ! - Chef de classe, conduis tes camarades au terrain dans l'ordre et la discipline ! ***Dès l'arrivée au terrain*** - Restez dans les rangs et asseyez-vous devant moi sans vous bousculer ! Les rouges d'abord, … - Regardez ces images ! Qui peut me donner le nom de cet élément technique gymnique ? Et qui peut faire la même chose ? Et celle-ci ? Celle-ci ? ***Énoncé et exploitation de la situation d'apprentissage*** - C'est bien ! Vous allez d'abord vous échauffer et vous aller apprendre à faire un saut droit, une planche faciale et une roue.	Travail collectif	On doit demander pardon et celui à qui on demande pardon doit accepter » - Ils se mettent en rang devant la classe dans l'ordre et la discipline, les foulards au tour de la tête. - Ils vont au terrain dans la discipline sous la direction du chef de classe et la supervision du maître. - Ils suivent l'énoncé de la situation d'apprentissage et participent à son exploitation
	− Marchez au tour du terrain, les rouges d'abord … les bleus suivez, … − À mon coup de sifflet, on court doucement sans se dépasser ni se bousculer. − Talons aux fesses … Élévations de genoux … ! − Faîtes face au terrain et faîtes des pas chassés... ! − Marchez mais sur la pointe des pieds et les bras tendus vers le haut !	Travail collectif	Ils font un tour de marche et deux tours de course lente sans se bousculer ni se dépasser.

II. DÉVELOPPEMENT 1. Mise en place des équipes 2. Pratique dirigée	 **<u>NB</u>** : Les élèves sont par vague de couleur et par club et à bonne distance les uns des autres comme l'indique le schéma. Le maître se met de profil par rapport au déplacement (ou évolution) des élèves.	Travail collectif	- Ils se mettent en place dans la discipline comme l'indique le schéma, sous la direction du maître.
	<u>EXERCICE N°1</u> : ***Réaliser un saut droit*** ❖ **<u>Consigne</u> :** « A chaque coup de sifflet, vous allez effectuer un saut droit appel 2 pieds ; on se réceptionne sur les deux pieds joints, les bras à l'horizontale et les genoux légèrement fléchis. Mais attention on ne tombe pas, on ne fait pas tomber son camarade, on ne perd pas l'équilibre,... » ❖ **<u>Démonstration</u> :** Faire ou faire faire ❖ **<u>Les élèves sautent... j'observe... et je dois intervenir pour</u> :** corriger les faiblesses, repréciser la consigne, attirer l'attention des élèves sur les bons comportements apparus, veiller à la sécurité des élèves,...	Travail collectif ***à 4 sauts par élève avoir des inter-ventions justes et suivies d'effet***	ls écoutent attentivement la consigne ls suivent la démonstration ls exécutent le saut droit
3. Objectivation	**<u>EXERCICE N°2</u> :** ***Réaliser une planche faciale*** ❖ **<u>Consigne</u> :** « A coup de sifflet, vous avancez d'un pas, vous tendez la cheville et le genou de la jambe arrière puis vous la levez pour la stabiliser en arrière à 90° par rapport à la jambe d'appui qui est posée au sol et tendue ; les bras à l'horizontale, les paumes tournées vers le sol et le regard dans le sens de progression » ❖ **<u>Démonstration</u> :** Faire ou faire faire ❖ **<u>Les élèves réalisent la planche faciale ... j'observe ... et je dois intervenir pour</u> :** corriger les erreurs de flexion du genou	***4 essais /élève***	ls écoutent attentivement la consigne - Ils suivent la démonstration ls exécutent la planche faciale

<table>
<tr>
<td></td>
<td>et de la cheville (les jambes non tendues qui n’arrivent pas à l’horizontale), repréciser la consigne, attirer l’attention des élèves sur les bons comportements apparus, veiller à la sécurité des élèves,...</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><u>EXERCICE N°3</u> : Réaliser une roue
❖ <u>Consigne</u> : « Par vague de couleur, vous allez
effectuer une roue avec les jambes bien écartées, les genoux et les chevilles bien tendus. Mais attention, on ne tombe pas,... »
❖ <u>Démonstration</u> : Faire ou faire faire

❖ <u>Les élèves réalisent la roue ... j’observe ... et</u>
<u>je dois intervenir pour</u> : corriger les faiblesses (flexion au niveau des genoux et des chevilles), repréciser la consigne, attirer l’attention des élèves sur les bons comportements apparus, ...</td>
<td>Travail collectif

3 à 4 essais / élève</td>
<td>- Ils écoutent attentivement la consigne

- Ils suivent la Démonstration

- Ils exécutent la roue</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>− Asseyez-vous devant moi par club ! les rouges d’abord, ensuite les...,
− Qui va venir montrer à ses camarades : un saut droit, ... une planche faciale, ... une roue ?
− Concertez-vous rapidement par club pour désigner
trois(3) de vos camarades qui auront à réaliser chacun un seul élément gymnique appris aujourd’hui ;
− On va organiser une compétition interclubs</td>
<td>travail collectif</td>
<td>– Ils sont attentifs et répondent aux questions
– Ils suivent les démonstrations
− Se concertent par club pour désigner certain de leurs camarades</td>
</tr>
<tr>
<td>III. ÉVALUATION :
Mini compétition</td>
<td>❖ <u>Déroulement</u> : Trois(3) élèves/club choisis par
le maître ou par le club. Exécution d’un seul élément gymnique par élève. Le club gagnant est celui qui aura le plus grand nombre de points.

<u>NB</u> : Le nombre de participants à la compétition peut évoluer en fonction du temps disponible.
❖ <u>Fiche d’enregistrement des résultats</u>

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">ELEMENTS GYMNIQUES</td></tr>
<tr><td></td><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr>
<tr><td>Rouge</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Jaune</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Bleu</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

A = saut droit ; B = planche faciale ; C = roue</td>
<td>Deux élèves (marqueurs) sont désignés par le maître pour enregistrer les points qu’il donne à haute voix</td>
<td>– Ils sont assis par club et attentifs

– Les concurrents exécutent chacun un élément gymnique avec efficacité en respectant les règles et s’appliquent pour faire gagner leur club.</td>
</tr>
</table>

	<u>NB</u> : *Réussite = 3 points* *Réussite partielle = 2 points* *Non réussite = 1 point*		
IV. RETOUR AU CALME	- Venez-vous asseoir devant moi par équipe de couleur sans vous bousculer ! les rouges d'abord,... - Les présidents de club ramassez et rassemblez les fanions, **<u>Entretien maître/élèves</u>** : faire rappeler le nom (avec démonstration à l'appui) des éléments techniques gymniques appris, attirer l'attention des élèves sur les bons comportements apparus et faire expliquer les réussites et les échecs). - A l'issue de la compétition, le club ... est classé 3e avec ...points ; 2e le club .... avec ... points et on applaudit le club ... qui a gagné avec ... points. - Chef de classe, conduis les clubs en classe dans l'ordre et la discipline ! **<u>Dès l'arrivée devant la classe</u>** – Les chefs de club, ramassez et rassemblez les foulards ! Déposez-les en classe dans le coin EPS ! – Passez par club laver les mains avant d'entrer en classe : les rouges d'abord, ...	Travail collectif ***Par Questionne-ment***	- Ils s'asseyent face au maître (de dos ou de profil par rapport au soleil) dans l'ordre et la discipline. - Ils écoutent et répondent aux questions. - Ils applaudissent le vainqueur. - Ils retournent en classe dans l'ordre et la discipline. – Ils se lavent les mains dans l'ordre et la discipline avant d'entrer en classe.

DISCIPLINE : EPS **Date :**

COMPÉTENCE : Traiter une situation liée à l'organisation et à la pratique des APS d'opposition et de coopération

Niveau : CE2/CM
Durée : 45 min

LEÇON : L'apprenant pratique le handball

Effectif : 36

SÉANCE (1/4 à 5) : *Traiter un tournoi de handball*

Nombre de club : 03

PEPT : Tolérance et non-violence

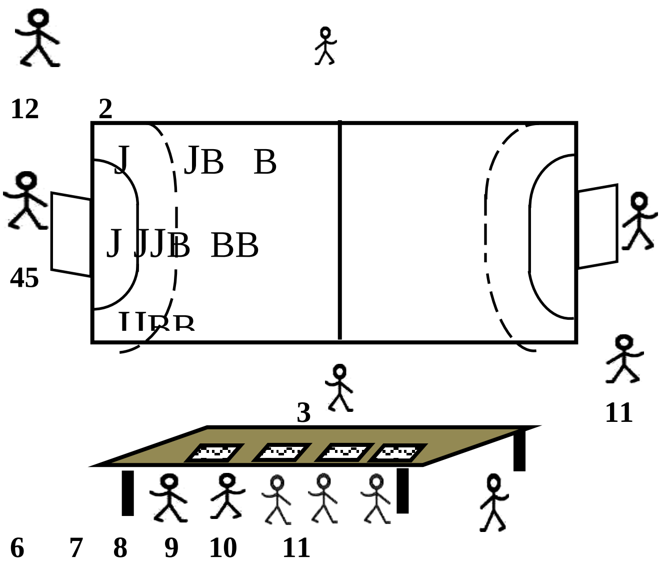
Matériel : 3 jets de foulards, une fiche A, un sifflet, une montre, des fanions, balle(s)de handball

SUPPORT : Guide maître CE2 ; CM
École et nation

HABILETÉS	CONTENUS
– Identifier – Assurer – Pratiquer	– le terrain de jeu et les règles fondamentales de pratique – un rôle d'officiel – le handball
– Respecter	– le principe, les règles liées à la pratique du handball, – les règles d'hygiène, de sécurité et d'éthique
– Traiter	– un tournoi triangulaire de handball

SITUATION D'APPRENTISSAGE : Le groupe scolaire primaire Bardot organisera une journée sportive avant les congés de Pâques. Les élèves de CM1 du Bardot veulent participer et remporter le prix de la compétition de Handball. Pour être prêts, ils décident d'identifier le terrain et les règles fondamentales de pratique, d'exécuter des exercices d'apprentissage et d'organiser un tournoi triangulaire de handball afin de sélectionner ses meilleurs joueurs.

PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S.P	ACT. ÉLÈVES
I. PRÉSENTATION **1. Prise en main**	***Idem fiches précédentes*** **Énoncé et exploitation de la situation d'apprentissage**	Travail collectif ***3 min***	Suivent l'énoncé de la situation d'apprentissage et participent à son exploitation
2. Mise en train	**Echauffement général** - Marchez au tour du terrain, les rouges d'abord,... - À mon coup de sifflet, on court doucement sans se dépasser ni se bousculer. - Talons aux fesses ... élévations de genoux ... rotations des bras comme ceci ... comme cela,...	Travail collectif ***4 min***	- Font un tour de marche et deux tours de course lente sans se bousculer ni se dépasser.

II. DÉVELOPPEMENT 1. Mise en place des équipes	**Echauffement spécifique et mise en place de l'équipe organisatrice** – Les jaunes et les bleus, vous jouez la première rencontre ; chaque équipe occupe une moitié du terrain et faîtes des***« Passe et va » ou des« passe et suit »)*** – Les rouges, venez occuper les différents rôles pour officier la rencontre entre les jaunes et les bleus : - **R1** et **R2**, juges de touche -**R3** et **R4**, juges de but - **R5** et **R6**, marqueur et son aide - **R7**, chronométreur - **R8**, **R9** et R**10**, observateurs - **R11** et **R12**, ramasseurs de balles. – Tous les officiels sont en place ? – Les jaunes et les bleus, choisissez vos 7 premiers entrants (6 joueurs de champ et un gardien de but) et mettez-vous en place nous allons commencer. 	Travail collectif **Expliquer rapide - ment l'exercice** ***4min*** ***2min***	Les jaunes et les bleus font l'échauffement spécifique et aumême moment les rouges se mettent en place sous la direction du maître pour officier la première rencontre. Chaque membre de l'équipe organisatrice doit avoir un rôle ponctuel à jouer Joueurs et organisateurs sont attentifs et se mettent en place pour le début de la première rencontre
2. Pratique dirigée	**Consigne** : « Vous allez jouer, je vais moi-même arbitrer aujourd'hui et une rencontre ne durera que 7min. Mais attention, on ne joue qu'avec la main, on ne pénètre pas dans la zone des 6m ou zone de gardien de but, on ne court pas avec la balle en main, on ne bouscule pas et on ne fait pas de croc-en-jambe à son adversaire, l'équipe gagnante est celle qui marquera plus de but que l'adversaire, ... » **Les enfants jouent...J'observe ... Et je dois intervenir pour :** • repréciser les rôles des organisateurs ; • introduire « à chaud » les autres règles du handball ; • veiller aux différents remplacements pour une participation effective de tous les élèves ; • faire proclamer les résultats partiels ; • procéder au changement de rôle après chaque rencontre ; ... **2ème rencontre : Rouge ≠ Bleu (Jaune**	Travail collectif ***25min*** ***Avoir des interven -tions justes et suivies d'effet***	– Ils sont attentifs à la consigne – Ils jouent dans le respect du principe et des règles de jeu – Les organisateurs assurent le bon déroulement des rencontres

	organisateur) **3ème rencontre : Jaune ≠ Rouge (Bleu organisateur)**		
III. <u>RETOUR AU CALME</u>	– Asseyez-vous devant moi par vague de couleur sans vous bousculer (1ère vague les rouges, 2ème vague les bleus et enfin 3ème vague les jaunes) – Chefs de classe, récupère la balle et mets-la à côté de moi ! **<u>Bilan des observations</u>** – Les deux(2) derniers observateurs du club bleu, venez nous faire le bilan des différentes fiches d'observation – Tout en partageant ces observations, je vais moi aussi vous faire le bilan de ce que j'ai vu : **a. <u>Les points positifs</u>** **b. <u>Les points négatifs</u>** ***Construire avec les apprenants un projet d'apprentissage/ formation qui tient compte de leur niveau réel (bonne exploitation des fiches d'observation)*** – Pour les prochaines séances, puisque vous n'arrivez pas à ..., je vais mettre en place des exercices qui vont vous permettre de ... – Le dernier marqueur et son aide du club bleu, mettez-vous devant vos camarades et proclamer les résultats du tournoi. – Applaudissez le club vainqueur ! – Chefs de classe, mets les clubs en rang et conduis-les en classe dans le calme et la discipline. **<u>Dès l'arrivée devant la classe</u>** – Les chefs de club, ramassez et rassemblez les foulards ! Déposez-les en classe dans le coin EPS ! – Passez par club laver les mains avant d'entrer en classe : les rouges d'abord, ...	Travail collectif ***7min***	Assis par vague de couleur face au maître et de dos ou de profil par rapport au soleil Ecoutent attentivement le bilan des observations – Ils adhèrent au Projetd'apprentissage/ formation – Ils manifestent leurs émotions par rapport aux résultats du tournoi – Ils retournent en classe dans l'ordre et la discipline sous la direction du chef de classe et la supervision du maître. – Ils se lavent les mains dans l'ordre et la discipline avant d'entrer en classe.

COMPÉTENCE : Traiter une situation liée à l'organisation et à la pratique d'une activité physique athlétique

Niveau : CM
Durée : 45 min

LEÇON : L'apprenant pratique le saut en hauteur

Effectif : 30

SÉANCE N°3: *Apprentissage et exécution du ciseau de jambes*

Nombre de club : 03

PEPT : Tolérance et non-violence

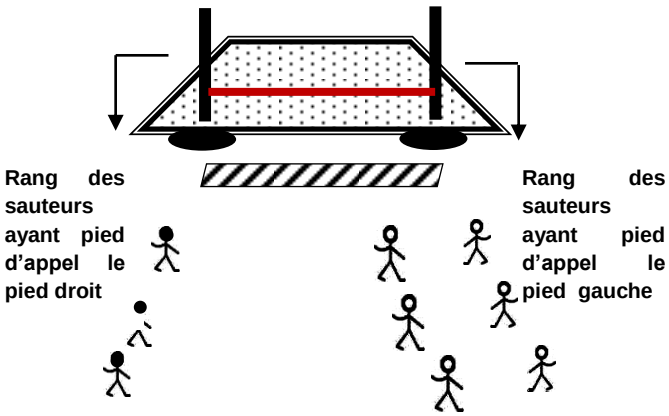
Matériel : 3 jets de foulards, des fanions, une montre, un élastique, un sautoir,...

SUPPORT : Guide maître CE2 ; CM
École et nation

HABILETÉS	CONTENUS
– Identifier	– le principe et les règles fondamentales de pratique – le pied d'appel
– Exécuter	– la technique du ciseau de jambes
– Respecter	– le principe, les règles fondamentales de pratique – les règles d'hygiène, de sécurité et d'éthique

I. PRÉSENTATION (Prise en main et mise en train) : Voir les fiches précédentes

II. DÉVELOPPEMENT

ACTIVITÉS	MISE EN PLACE	CONSIGNE
Apprentissage et exécution du ciseau de jambes En marchant	 → ***Sens de déplacement des élèves après le saut*** *− Les élèves sont à environ 5m de l'élastique situé à au moins 30 cm (l'enseignant appréciera la hauteur de l'élastique pour les filles et pour les garçons).* *− La jambe attachée est la jambe d'appel ou le pied bandeau.* *− Mettre ceux qui ont pied bandeau le pied gauche à droite du sautoir et ceux qui ont pied bandeau le pied droit à gauche du sautoir* *− Faire faire une démonstration à chaque fois si la consigne n'est pas bien comprise par une immense majorité des élèves*	« Vous allez sauter un à un en franchissant l'élastique avec la technique du ciseau de jambe. Marcher, prenez l'impulsion dans la zone d'appel avec le pied bandeau, lancer la jambe libre en haut et en avant au-dessus de l'élastique et franchir l'élastiques par un balancement en ciseau de la jambe d'impulsion. Mais attention, ne sautez pas près des poteaux, on commence d'abord par ceux qui ont pied d'appel le pied gauche, ... »

En courant (sur au moins 4 foulées)	Idem	« Nous allons reprendre l'exécution de la technique du ciseau de jambes, mais cette fois en courant sur au moins 4 foulées. Ne sauter pas près des poteaux,... »
Objectivation : Amener les élèves qui réussissent la technique du ciseau de jambes à expliquer à leurs camarades comment ils s'y prennent (si possible, avec une démonstration à l'appui).		

III. ÉVALUATION : Tournoi triangulaire : Un saut rélisé avec la technique du ciseau de jambes, et sans toucher l'élastique, donne un point à chaque concurrent. L'enseignant appréciera la hauteur de l'élastique(une hauter pour les filles et une autre pour les garçons).

IV. RETOUR AUCALME : Rassemblement des élèves, Ramassage et rassemblement du matériel, échange maître / élèves, proclamation et exploitation des résultats, retour ordonné en classe dans l'ordre et lavage des mains.

LES ENJEUX ÉDUCATIFS DES ACTIVITÉS PHYSIQUES ET SPORTIVES

L'enjeu éducatif en EPS, c'est ce que l'apprenant "va gagner" à pratiquer une activité physique et sportive.

Les séances de manipulation d'objets	Elles vont permettre à l'élève de : – Définir son schéma corporel. – Exercer sa motricité (orientation, déplacement). – Concrétiser ce qu'il pense. – Cultiver sa curiosité sur ces objets et sur son entourage. – Enrichir et diversifier ses réactions motrices en vue de développer sa coordination motrice générale. – Développer la souplesse des articulations et surtout celles des extrémités des membres supérieurs (développer son habileté manuelle et affiner ses gestes). – Enrichir son vocabulaire et associer le verbe à l'action. – Prendre conscience, à travers l'objet des notions spatio-temporelles, de la vitesse, de l'accélération, des notions de poids, des hauteurs, des longueurs, de la latéralisation. – Améliorer sa motricité générale.
Les séances jeux	Elles vont permettre à l'élève de : – Améliorer son pouvoir d'observation, son aptitude à se situer dans l'espace qu'il organise progressivement (appréciation des distances, des intervalles, des trajectoires), à mieux se maîtriser et à dominer ses impulsions. – Améliorer ses qualités physiques (vitesse, endurance, souplesse, détente, agilité, force ...) et d'adaptation à des situations diverses (coordinations motrices). – Favoriser ses capacités créatrices, stimuler son imagination, en lui donnant le temps de faire ses essais et erreurs, en suscitant en certaines occasions et de manière très brève, sa réflexion pour l'aider à mieux comprendre le but du jeu et à prendre conscience des problèmes qu'il pose concrètement. – Aider l'enfant à sortir de son égocentrisme en lui donnant l'occasion de pratiquer des "jeux d'équipe" donc favoriser sa socialisation et en développant en lui certaines valeurs traditionnelles et à participer à son éducation civique et morale.
Le saut en hauteur	La pratique du saut en hauteur permet à l'élève de : – Développer son esprit d'engagement et de responsabilité. – Développer sa promptitude. – Affiner sa latéralité, sa coordination motrice et sa détente verticale. – Maîtriser son corps dans l'espace.
Le saut en longueur	La pratique du saut en longueur permet à l'élève de : – Développer son attention et sa promptitude. – Affiner sa latéralité. – Développer sa détente horizontale et sa coordination motrice. – Développer sa perception.
La gymnastique au sol	La pratique de la gymnastique au sol permet à l'élève de : – Structurer son schéma corporel. – Acquérir la domination affective et la maîtrise de soi. – Développer sa coordination motrice générale et son équilibre physique dans des situations inhabituelles. – Développer son esprit de créativité. – S'habituer à l'action de la pesanteur dans des situations inhabituelles.
La course de vitesse	La pratique de la course de vitesse permet à l'élève de : – Acquérir de notion de vitesse. – Développer son attention. – Améliorer sa vitesse de réaction.

	– Développer la qualité d'exécution d'une tâche.
La course d'endurance	La pratique de la course d'endurance développe chez l'élève : – L'élargissement des cavités cardiaques. – L'amélioration de la fréquence cardiaque. – Développement de la cage thoracique. – La persévérance. – Le gout de l'effort. – Le dépassement de soi. – L'esprit d'équipe et de combativité.
Les activités de combat (Jeux de lutte)	La pratique des jeux de lutte permet à l'élève de : – Eprouver ses forces et se mesurer aux autres. – Développer sa vitesse d'exécution motrice. – Vaincre ses appréhensions aux confrontations. – Développer ses qualités physiques. – Ajuster rapidement ses conduites par rapport à celles des autres. – Réguler son agressivité en établissant des rapports de non-violence.
Les sports collectifs	Les sport collectifs permettent à l'élève de : – Renforcer ses capacités à agir et s'adapter à des situations d'incertitude. – Assumer des responsabilités aux niveaux de l'organisation des rencontres – Se conformer aux lois du groupe – Développer sa capacité de perception, d'adaptation et de décision. – Cultiver son esprit d'équipe (solidarité, partage, civisme, ...). – Respecter l'intégrité morale et physique des autres.

ÉVALUER LA PROGRSSION DES APPRENTISSAGES ET DE LE DEGRÉ DE COMPÉTENCES

En partant de l'étymologie du terme, **évaluer** c'est « estimer la valeur ». L'évaluation est donc « *le processus par lequel l'on détermine la valeur de quelque chose, d'un objet, d'une action en se référant à un ou plusieurs critères* ».

Elle se définit aussi comme une **:**« *Opération qui consiste à estimer, à apprécier, à porter un jugement de valeur ou à accorder une importance à une personne, à un processus, à un événement, à une institution ou à tout objet à partir d'informations qualitatives et/ou quantitatives et de critères précis en vue d'une prise de décision. Evaluer, c'est comprendre, éclairer l'action de façon à pouvoir décider avec justesse de la suite des événements.* ». **Renald LEGENDRE** – **Dictionnaire actuel de l'éducation, 1993 – GUERIN / ESKA.**

L'évaluation fait partie intégrante du processus d'apprentissage et du développement des compétences. Sa fonction est de soutenir l'apprentissage et de fournir des informations sur l'état de développement d'une ou de plusieurs compétences.

I. LES FORMES D'ÉVALUATION

1) L'évaluation diagnostique ou prédictive ou initiale ou de niveau

Elle correspond à un état des lieux. Avant d'aborder une leçon ou une série de séances autour d'une notion nouvelle, l'enseignant va chercher à détecter les lacunes, à avoir des informations sur les prérequis des apprenants avant d'établir une progression ou organiser les apprentissages. Elle a pour objet d'orienter l'enseignant dans le processus enseignement/apprentissage/évaluation. Elle a donc une fonction d'orientation.

2) L'évaluation formative ou régulatrice

La plus utilisée a l'école primaire pour l'EPS**, e**lle est menée au fur et à mesure du déroulement des activités ou tout au long du processus d'apprentissage. L'enseignant va l'utiliser pour ajuster son action, réorienter sa progression en fonction des difficultés et des réussites des apprenants. Elle intègre des moments de discussion bilan avec la classe pour que les enfants puissent apprécier ce qu'ils ont réalisé et réussi puis les aider à dépasser leurs difficultés. Ces moments donnent du sens aux apprentissages et font prendre conscience aux apprenants de leurs progrès. C'est aussi un constat pour vérifier à un moment donné quelles sont les acquisitions effectuées, les habiletés installées et celles à consolider.
Sa fonction principale n'est donc pas de sanctionner la réussite ou l'échec, mais de soutenir la démarche d'apprentissage des élèves et d'orienter ou de réorienter les interventions pédagogiques de l'enseignant(e) ; elle permet la prise de décision pour ce qui concerne la conduite de l'enseignant(e) et la démarche de l'élève.

Cette évaluation est donc profitable :

- **à l'apprenant :** pour lui indiquer les étapes qu'il a franchies, les difficultés qu'il rencontre, ses acquis, ses lacunes, ses forces, ses faiblesses, les connaissances à ajuster ; pour l'aider à repérer, comprendre, interpréter, corriger ses erreurs.

- **à l'enseignant :** pour lui indiquer comment se déroule son programme pédagogique et quels sont les obstacles auxquels il se heurte pour lui permettre de vérifier la compréhension des notions qui viennent d'être abordées, pour savoir ce que l'apprenant a compris, acquis, sur quoi il bute, comment il apprend, ce qui l'aide ou le perturbe, l'intéresse ou l'ennuie, etc.

L'évaluation formative ne donne pas lieu à une appréciation chiffrée, elle a une fonction de régulation.

3) <u>L'évaluation sommative ou finale</u>

L'évaluation sommative ou certificative intervient au terme d'un ensemble de tâches d'apprentissage constituant un tout, à la fin d'un enseignement, à la fin d'un cycle.
En EPS, elle est organisée à la dernière séance de la leçon et permet à l'enseignant :

- de dresser un bilan des apprentissages (où l'élève se situe-t-il ?) ou de prendre une décision d'orientation en fonction des acquis.

- de s'assurer que le travail des élèves correspond bien aux exigences préétablies par lui et par le programme pédagogique. Elle permet de situer les performances de l'élève par rapport à une norme***. Elle peut donner lieu à une appréciation chiffrée.***

Elle permet à l'apprenant de passer soit en classe supérieur, soit d'un cycle à un autre. Elle entraîne aussi des redoublements, des exclusions, ... ou dans le cas contraire d'avoir des diplômes (on parle là ***d'évaluation sommative certificative***). Exemple

L'EVALUATION DES APPRENTISSAGES EN EPS

I- EVALUATION THEORIQUE EN EPS

L'évaluation théorique en EPS reste commune à toutes les activités pratiquées conformément au tableau ci- après

ACTIVITES / GROUPE D'ACTIVITES	DIAGNOSTIQUE	FORMATIVE	SOMMATIVE
- Course de vitesse - Gymnastique au sol - Sports de combats - Sauts : – Hauteur -Triple-saut -Longueur - Lancer de poids - Sports collectifs de petits terrains - Sports collectifs de grands terrains	**VERIFICATION DES PREREQUIS** : Elle porte sur les contenus suivants : 1-Définition de l'activité 2-Les règles essentielles et le règlement de l'activité 3-Les règles d'hygiène, de sécurité et les traumatismes 4-Les critères de réussite 5-Les bienfaits de la pratique de l'activité	**VERIFICATION DES HABILETES EN COURS D'ACQUISITION** Elle porte sur les contenus suivants : 1-Définition de l'activité 2-Les règles essentielles et le règlement de l'activité 3-Les règles d'hygiène, de sécurité et les traumatismes 4-Les critères de réalisation 5-Les bienfaits de la pratique de l'activité	**VERIFICATION DES ACQUIS** Elle porte sur les contenus suivants : 1-Définition de l'activité 2-Les règles essentielles et le règlement de l'activité 3-Les règles d'hygiène, de sécurité et les traumatismes 4-Les critères de réussite 5-Les bienfaits de la pratique de l'activité
	Le format peut contenir : -Des tests de closure, -Des QCM, -Des tests dichotomiques (Vrai ou Faux /Oui ou Non) -Des questions à réponses construites - Appariements	**Le format peut contenir** : -Des tests de closure, -Des QCM, -Des tests dichotomiques (Vrai ou Faux /Oui ou Non) -Des questions à réponses construites - Appariements	**Le format peut contenir** : -Des tests de closure, -Des QCM, -Des tests dichotomiques (Vrai ou Faux /Oui ou Non) -Des questions à réponses construites - Appariements

II- EVALUATION PRATIQUE EN EPS

L'évaluation pratique en EPS est spécifique à chaque activité ou aux activités de nature voisine

Exemple d'évaluations pratiques au Triple saut

ACTIVITES/ GROUPE D'ACTIVITES	DIAGNOSTIQUE	FORMATIVE	SOMMATIVE
Au CM2 **TRIPLE-SAUT**	**Vérification des prérequis** 1-Prise de performances 2-Appréciation du niveau d'appropriation à l'aide d'une grille comportant les **critères de réussite** suivants -Allure de la course d'élan -Respect de la forme globale du T-S (G-G-D-2 pieds ou le contraire) -exploitation des données statistiques recueillies	**Vérification des habiletés en cours d'acquisitions** 1-Appréciation du niveau d'appropriation à l'aide d'une grille comportant les **critères de réalisation** suivants : -Allure de la course d'élan -Respect de forme globale du T-S (G-G-D-2 pieds ou le contraire)	**Vérification des acquis** 1-Prise de Performances et utilisation d'un barème de conversion 2-Appréciation du niveau d'appropriation à l'aide d'une grille comportant les **critères de réussite** suivants : -Allure de la course d'élan -Respect de la forme globale du T-S (G-G-D-2 pieds ou le contraire) -Exploitation des données statistiques recueillies
4ème/3ème **TRIPLE-SAUT**	1-Prise de performances 2-Appréciation du niveau d'appropriation à l'aide d'une grille comportant **les critères de réussite** suivants **:** -Allure de la course d'élan -Respect de la forme globale du T-S (G-G-D-2 pieds ou le contraire) -Respect de l'égalité des bonds	1-Appréciation du niveau d'appropriation à l'aide d'une grille comportant les **critères de réalisation** suivants : -Allure de la course d'élan -Respect de forme globale du T-S (G-G-D-2 pieds ou le contraire) -Respect de l'égalité des bonds	1-Prise de performances et utilisation d'un barème de conversion 2-Appréciation du niveau d'appropriation à l'aide d'une grille comportant **les critères de réussite** suivants : -Allure de la course d'élan -Respect de forme globale du T-S (G-G-D-2 pieds ou le contraire) -Respect de l'égalité des bonds

II. LES OUTILS D'ÉVALUATION

La mise en œuvre de l'évaluation n'est possible que par l'utilisation d'outils et d'instruments.

1) les outils d'évaluation

a) La situation d'apprentissage
La situation d'apprentissage est le support de l'évaluation diagnostique qui a lieu en début de leçon.

b) L'activité d'application
L'activité d'application est le support de l'évaluation formative qui a lieu à la fin de chaque séance. Elle comporte une consigne qui porte sur une à deux habiletés. La production de l'apprenant(e) peut-être orale, écrite ou pratique.

c) La situation d'évaluation
La situation d'évaluation est une situation d'apprentissage aménagée pour être un outil d'évaluation. **La situation d'évaluation est le principal outil d'évaluation en APC.**
Dans une situation d'évaluation, l'enseignant devra cibler les compétences ou habiletés attendues et éviter des obstacles nouveaux sans rapport avec les compétences à évaluer.

2) La rédaction d'une situation d'évaluation

La situation d'évaluation appartient à la même famille que la situation d'apprentissage à la seule différence qu'en lieu et place des tâches, elle comporte des consignes. Elle comprend :
Le contexte : il est caractérisé par des paramètres spatio-temporels, sociaux et économiques dans lequel se trouve l'apprenant/l'apprenante,

La circonstance : source(s) de motivation pour le traitement de la situation,

Les consignes (3 à 4) : elles sont clairement formulées à l'apprenant, l'invitant à exécuter des tâches pour traiter la situation.

Remarque :
- la situation d'évaluation se situe en fin d'apprentissage.
- les verbes d'action utilisés doivent être les mêmes que ceux utilisés pendant l'apprentissage ou leurs synonymes.
- Les consignes doivent obéir à une certaine progression des plus simples vers les plus complexes et s'appuyer sur des verbes taxonomiques appropriés.

Exemple d'une situation d'évaluation

Au cours du premier stage pratique organisé par le CAFOP de Yakro, votre maître d'application à l'EPP Sinzibo 2, tient une classe de CE1 de 33 élèves dont 16 garçons. Il vous avoue qu'après avoir fait l'organisation matérielle de sa classe en début d'année, il n'est jamais sorti avec les élèves pour pratiquer l'EPS.
Le guide d'exécution qu'il vous invite à consulter indique pour cette période : ***Séances objets : Invention de jeux***. Vous décidez d'aborder cette leçon et de réussir vos prestations. Pour cela, vous devez :
1) Identifier et énoncer l'étape d'apprentissage des séances objet dont fait mention le guide d'exécution.
2) Enumérer les intentions éducatives de cette étape.
3) Indiquer la démarche pédagogique des séances objets.

Contexte :EPP Sinzibo 2.
Circonstance : Aborder cette leçon et réussir vos prestation
Consignes : Trois(3) consignes (voir la situation d'évaluation)

3) Tableau récapitulatif

Formes d'évaluation	Outils d'évaluation	Production de l'apprenant
Evaluation diagnostique	Situation d'apprentissage	Orale, écrite ou pratique
Evaluation formative	Activité d'application	Orale, écrite ou pratique
Evaluation sommative	Situation d'évaluation	Orale, écrite ou pratique

III. LES INSTRUMENTS D'ÉVALUATION

1) La grille d'observation

Elle est conçue avec des critères clair et simple pour les apprenants en cohérence avec les habiletés installées ou à installer au cours de la leçon.
L'enseignant doit aussi posséder sa propre grille d'observation avec des critères plus complexes de ceux des apprenants.
Exemple : voir grilles d'observation d'un tournoi triangulaire de lancer du poids ; page 57.

2) La grille d'évaluation

Elle est conçue et utilisée par l'enseignant, les critères donnent lieu à une appréciation chiffrée. Utilisée généralement lors de l'évaluation sommative ou finale, elle est assortie d'une note chiffrée communiquée à l'apprenant.

NB : Comment apprécier la production de l'apprenant ?
L'enseignant ne doit pas être le seul juge. Il doit donner l'occasion à l'apprenant de repérer ses fautes ou au groupe-classe de le faire. L'aider à découvrir ses erreurs et à les corriger, c'est ça **l'auto-évaluation.**
Aussi les élèves qui attendent leur tour pour jouer, ceux qui ne peuvent pas physiquement pratiquer l'EPS (malade ou présentant une déficience motrice, …) aident l'enseignant dans l'arbitrage et participent activement à l'entretien maître/élèves.

MODULE 3 : EDUCATION INCLUSIVE

COMPOSANTE 4 : s'approprier les pratiques pédagogiques en différenciation

THEME1 : CADRE THÉORIQUE DE LA PÉDAGOGIE DIFFÉRENCIÉE

1. Définitions

La pédagogie différenciée est une pédagogie qui :

- Privilégie l'enfant, ses besoins et ses possibilités.
- Se différencie des pratiques habituelles selon les besoins des enfants.
- Lui propose des situations d'apprentissage et des outils variés.
- Ouvre à un maximum d'enfants les portes du savoir, du savoir-faire, du savoir-être.

Tout enseignant constate, dans la pratique quotidienne, combien le groupe d'élèves (la classe) est hétérogène : hétérogénéité d'âge, de niveau de développement (moteur, cognitif, affectif), d'origine socio-culturelle. La pédagogie différenciée est une pédagogie proposant des apprentissages qui respectent l'évolution de la pensée enfantine, respectueuse du type d'intelligence de chaque enfant, afin que chacun, par des voies qui lui sont propres, puisse atteindre le maximum de responsabilités.

Différencier, c'est avoir le souci de la personne sans renoncer à celui de la collectivité, s'appuyer sur la singularité pour permettre l'accès à des outils communs, en un mot : être en quête d'une méditation toujours plus efficace entre l'élève et le savoir

2. Pourquoi différencier : les apports de la différenciation

Le rôle de la pédagogie différentiée c'est de répondre à l'hétérogénéité de la classe, quelle qu'elle soit et assurer un enseignement pour tous. La différenciation pédagogique est donc la méthode par excellence de l'éducation inclusive.

En utilisant une pédagogie différenciée, l'enseignant assure un progrès, une évolution pour tous les élèves de sa classe, d'une manière plus proche des caractéristiques de chacun. Elle prend en compte le potentiel de chaque élève et encourage les élèves à apprendre l'un de l'autre.

La salle de classe devient un terrain de mise en commun des caractéristiques, compétences et capacités de chacun, pour que les élèves et leur maître s'appuyant un sur l'autre pour évoluer. La différence dans la salle de classe, toute autant normale et courante, est plus une opportunité qu'un inconvenant, si elle est correctement mise en œuvre et laisse la place d'expression pour chacun.

En définitive, le but de la pédagogie différentiée c'est de répondre aux besoins spécifiques de chaque élève, et de les rendre le plus autonomes possibles dans leur processus d'apprentissage. En variant les formes de travail, les supports, les pratiques pédagogiques etc., l'élève acquiert non seulement des connaissances et compétences, mais également des manières d'apprentissage adapté à ses caractéristiques, en résumé, il acquiert aussi des notions sur comment apprendre et peut les mettre en œuvre.

3. Historique de la pédagogie différenciée : Histoire de la pédagogie différenciée à travers les recherches de psychopédagogues

- **1983, JP ASTON FEE**

La pédagogie différenciée se définissait comme une pédagogie qui se différencie selon les enfants, leurs caractéristiques personnelles et sociales.

Cet auteur préconise des structures facilitant cette différenciation, une évaluation de leur performance qui soit formative et non sélective, une pédagogie du projet qui fasse une large place à l'interdisciplinarité, une individualisation de l'enseignement

Selon Philippe MERIEU, l'essentiel pour le maître qui veut différencier sa didactique est d'apprendre à observer. Une règle devrait guider tout éducateur, dit J.M. DE KETELE : parler moins, faire agir plus et observer pendant ce temps. Cette observation doit se développer dans deux directions complémentaires et intervenir à trois moments de la démarche d'apprentissage.

Pour être opérationnel et engager une proposition pédagogique, l'observation de l'élève doit en effet permettre de repérer à la fois ses besoins et ses ressources. C'est alors en s'appuyant sur les secondes que l'on parviendra à combler les premiers. Pour être efficace et stimuler la différenciation, l'observation doit de plus intervenir à trois moments décisifs de la démarche pédagogique. Elle prendra alors successivement les formes de l'évaluation diagnostique, formative et sommative.

On peut distinguer trois grands cadres d'exercices de la différenciation :

- le maître dans sa propre classe ;
- une classe gérée par l'équipe des professeurs de toutes disciplines
- et un groupe de classes dans une discipline donnée.

La classe : la classe reste le premier endroit de la différenciation. Ici, la différenciation, c'est d'abord la diversification des outils. Pour chaque notion, plusieurs énoncés. On pourrait ajouter : à chaque démarche, son contrepoint. Il s'agit ici de pratiquer une différenciation successive qui sache utiliser différents outils et différentes situations d'apprentissage, de manière à ce que chaque élève ait le maximum de chance de trouver une méthode lui convenant. Dans cette forme de différenciation, le maître conserve une progression collective, mais alterne les méthodes utilisées.

La différenciation simultanée est la plus complexe à mettre en œuvre parce qu'elle soulève à la fois des problèmes techniques (l'organisation des salles), institutionnels (l'institution et ses responsables) et psychologiques.

S'il est un espace particulièrement propice à la différenciation, si évident et si proche, qu'on en vient à l'oublier, c'est bien celui couvrant l'existence même des différentes disciplines.

Au total, la différenciation apparaît bien comme une chance pour mobiliser l'élève, une occasion précieuse pour lutter simultanément contre l'ennui et l'échec qui sévissent trop souvent à l'école.

- **HALINA PRZESMYCKI (1991)**

Selon elle, la pédagogie différenciée est une pédagogie des processus : elle met en œuvre un cadre souple où les apprentissages sont suffisamment explicités et diversifiés pour que les élèves apprennent selon leur propre itinéraire, l'appropriation, les savoirs ou les savoir-faire.

La pédagogie différenciée se définit comme :

- Une pédagogie individualisée qui reconnaît l'élève comme une personne ayant ses représentations propres de la situation de formation.
- Une pédagogie variée qui propose un éventail de démarches s'opposant ainsi au fait que tous doivent travailler au même rythme, dans la même durée et par les mêmes itinéraires.

4. Dispositif de différenciation

Ils s'articulent autour des trois pôles du triangle didactique :

- Personne
- Savoir
- Institution

4.1.La différenciation des processus d'apprentissage

Les élèves sont répartis en plusieurs groupes qui travaillent chacun simultanément sur les mêmes objectifs selon des processus différents mis en œuvre à travers des pratiques diversifiées de travail autonome : le contrat, une grille d'auto-évaluation formative, un projet. La différenciation des processus est déterminée par une analyse préalable la plus fine possible de l'hétérogénéité des élèves.

4.2.La différenciation des contenus d'apprentissage

Les élèves sont répartis en plusieurs groupes qui travaillent chacun simultanément sur des contenus différents définis en termes d'objectifs cognitifs, méthodologiques et comportementaux. Ceux-ci sont choisis dans le noyau commun d'objectif inventorié par l'équipe pédagogique ou par l'enseignant et considérés comme des étapes nécessaires pour que tous accèdent au niveau exigé par l'institution. Les objectifs sont ensuite cernés par un diagnostic initial révélant l'hétérogénéité des réussites et des difficultés.

La différenciation des structures

Les élèves sont répartis en plusieurs groupes dans des structures différentes de la classe. Ce dispositif est nécessaire, mais insuffisant. Certes, on ne peut différencier les processus et les contenus, sans répartir les élèves en sous-groupes, mais ce dispositif met en place un cadre qui resterait vide et sans effet sur la réussite des élèves si la pédagogie n'était pas différenciée. Cette carence explique parfois l'échec des groupes de niveau matière. Il est vrai cependant que le simple fait de différencier les structures permet aux élèves de connaître d'autres types de regroupement, d'autres lieux, d'autres animateurs, provoquant de nouvelles interactions sociales et ainsi des réactions constructives à l'apprentissage demandé.

5. Fondements de la pédagogie différenciée

Pour qu'un élève soit en situation de réussite, il doit acquérir trois pouvoirs :

- Le pouvoir psychique : avoir confiance en lui, mobiliser son énergie à travers la motivation, préciser son projet.
- Le pouvoir économique : maîtriser les apprentissages, faire preuve de compétences intellectuelles, techniques, culturelles pour s'intégrer dans la société.
- Le pouvoir social : acquérir une position valorisée dans et par l'école, vis-à-vis des pairs, des éducateurs.

Ces conséquences sont interdépendantes.

Beau projet pour l'élève que de se mettre en route pour acquérir ces trois pouvoirs.

Belle mission pour l'école que d'accompagner l'élève dans cette conquête étalée de 2 ans 1/2 à 14 ans en ce qui concerne l'école du fondement.

L'école dispose d'une variété de moyens pour réaliser cette mission.
De cet éventail, retirons la pédagogie différenciée.

Celle-ci nous paraît être une piste à privilégier car la mettre en œuvre à l'école c'est rejoindre l'enfant dans ses dimensions physiques, intellectuelles et sociales.

6. Types de différenciations

6.1.*La différenciation institutionnelle*

Il s'agit de la prise en compte des différences entre enfants au niveau de l'organisation de l'institution scolaire : enseignement ordinaire et enseignement spécialisé.

6.2.*La différenciation successive*

Elle consiste pour l'enseignant à utiliser successivement diverses méthodes, divers supports, différentes situations et démarches d'apprentissage pour que chacun ait un maximum de chance de trouver, au moins régulièrement, une méthode qui lui convient.

6.3.*La différenciation chronologique*

Elle consiste à construire une séquence d'apprentissage, une journée scolaire, une semaine à partir de groupements différents d'élèves : alternant entre le grand groupe, les sous-groupes et l'élève seul devant sa tâche.

L'enseignant décidera du pourquoi de tel ou tel groupement.

6.4.*La différenciation transdisciplinaire*

Cette forme de différenciation consiste à établir une liste de travaux que les élèves doivent réaliser (une fiche de lecture, un dossier, un travail écrit de synthèse, etc.) et ils choisissent dans quelle discipline ils vont effectuer ces travaux (ou quel langage ils vont utiliser : le texte narré, la BD, le conte ou quel point de vue ils vont prendre, etc.)

6.5.*La différenciation simultanée*

Les élèves effectuent dans le même temps des activités différentes (choisies par eux en fonction de leurs intérêts ou désignées par l'enseignant(e) sur base de besoins constatés) ou réalisent de façons diverses des tâches identiques (avec des ressources ou contraintes personnalisées, en utilisant des démarches variées, etc.).

6.6.*La différenciation par les procédés*

Il s'agit pour l'enseignant d'accepter et de valoriser le fait que, dans certaines activités, chacun réponde avec sa propre solution, ses propres procédures, sans forcément établir de hiérarchie entre celles qui sont apparues dans la classe.

6.7.*La différenciation par les ressources disponibles et les contraintes imposées*

Ce type de différenciation vise à adapter la situation qui est comme précédemment la même pour tous les élèves aux capacités et aux besoins d'apprentissage actuel des élèves, en choisissant soigneusement les valeurs données à certaines variables de la situation, en proposant des consignes différentes à certains enfants.

7. Où ? Quand ? Comment pratiquer la pédagogie différenciée ?

7.1.*Différencier du point de vue de l'enfant, des enfants* :

- A partir de consignes.
- A partir des besoins.
- A partir des modes de représentation.
- A partir des modes de compréhension.
- A partir des apports des enfants, tant matériels que culturels.
- A partir des modes d'expression.

7.2.*Différencier du point de vue de l'enseignant, des enseignants*

- A partir de la place qu'il peut occuper dans le groupe d'élèves qui lui est confié.

L'enseignant est devant le groupe d'élèves.
L'enseignant est derrière le groupe d'élèves.
L'enseignant se trouve à côté des élèves.

- A partir de l'intention que l'enseignant se donne ou de la compétence qu'il veut construire.
- A partir de situations de plus en plus contraignantes.
- A partir de la conduite d'une activité, d'une démarche.
- A partir de la structure du groupe d'enfants.
- A partir d'outils présentés aux élèves.
- A partir de matériaux proposés pour apprendre. - A partir de démarches.
- A partir de prolongements faisant suite à une activité d'apprentissage. - A partir du temps pour apprendre.
- A partir des besoins des enfants, des situations rencontrées dans la vie de classe, du cycle.
- A partir des outils d'apprentissage.
- Différencier du point de vue du savoir. Des savoirs différents, des savoirs minimums construits ensemble.
- Différencier à partir des taxonomies.
- Différencier à partir des interventions du maître.

8. Différencier à partir de pratiques didactiques vécues par les élèves

- Dans l'organisation de nos activités.
- Dans la pratique de la correspondance interscolaire. - Dans la pratique des élocutions, des conférences d'enfants. - Dans la pratique de l'accueil et spécialement à l'école maternelle. - Dans la pratique de la lecture d'un livre.
- Dans la mise en œuvre d'occasions d'exercer l'esprit critique et de se décentrer. - Dans la pratique de l'évaluation.
- La différenciation est l'outil de communication pour les enfants, les parents (cahier de réussite, bulletin).
- Dans la pratique de la dictée.
- La différenciation et l'exploitation de la presse écrite.
- Par la différenciation au service d'attitudes, de valeurs.
- Des pratiques qui contiennent, qui sont porteuses des différenciations.

9. Les taches de l'enseignant lors d'une séquence de pédagogie différenciée

- Définir des objectifs.
  - Gérer de manière souple l'emploi du temps.
  - Mettre en œuvre une évaluation formative.

- Utiliser des outils pédagogiques.
  - Prendre en compte les stratégies d'apprentissage des enfants.

- Diversifier des situations de travail proposées aux enfants.

- Éviter certains pièges.

Mais ne perdons jamais de vue que la pédagogie différenciée est une pédagogie de la réussite qui touche à la fois au cycle et à l'évaluation formative. Elle varie les démarches pédagogiques, les méthodes, les supports utilisés. Elle permet à chaque enfant de progresser selon son propre rythme de travail car chaque enfant est différent.

10. Les limites de la pédagogie différenciée

La pédagogie différenciée part de la nécessité d'une formation générale de base de même niveau pour l'ensemble de la population et pose le principe de l'éducabilité de tous les élèves. Elle répond à ce défi en termes de gestion des différences entre les élèves. En conséquence, elle soulève le problème de la nature des différences à prendre en compte au sein de la population scolaire pour construire des situations d'apprentissage. La question est de savoir jusqu'où cette perspective peut-elle négliger des variables d'ordre didactique, c'est-à-dire spécifiques des contenus enseignés et de leur transmission? Elle ne peut pas non plus s'envisager sans référence aux évaluations. Par ailleurs, les ouvrages sur la différenciation proposent des questionnaires ou des entretiens à mener avec les élèves sur leurs méthodes de travail. L'observation de leur comportement, l'analyse des questions qu'ils posent, de leurs erreurs, des demandes d'aides qu'ils formulent, constituent d'autres indices de leurs difficultés. Les contraintes temporelles qui pèsent sur l'enseignement et l'utilisation efficiente des grilles d'analyse, montrent les limites de ces investigations, mais l'instauration de ce questionnement entre le professeur et l'élève sur les modalités d'accès au savoir peut être très utile.

11 .Les conditions de réussite pour l'apprenant et pour l'enseignant L'apprenant

doit avoir confiance en lui et développer toutes ses potentialités.

- Doit reconnaître ses forces et ses faiblesses.
- Doit maîtriser les apprentissages, coordonner ses savoirs, ses savoir-faire et ses démarches.
- Doit aussi être capable d'évaluer ses conduites intellectuelles.
- Doit avoir une position valorisante par rapport à ses pairs, autrement dit par rapport aux autres enfants.

On apprend avec les autres, l'autre n'est pas concurrent, on construit mieux avec l'aide des autres. Ces trois points sont en interdépendance.

L'enseignant :

- Vivre la différenciation au niveau de l'équipe éducative,
- Favoriser l'égalité des chances par l'égalité des résultats (cf référence aux socles de compétence),
- Viser la réussite de chaque élève par la prise en compte des différences : intérêt, vécu, rythme, culture, niveau social, etc. …

THEME2 : PRATIQUES PÉDAGOGIQUES SPÉCIFIQUES AUX DÉFICIENCES

1. Trois niveaux de différenciation

Quand on parle stratégies de différenciation, il y existe trois niveaux d'intervention possible :

- Flexibilité
- Adaptation
- Modification

Chacune de ses stratégies d'appliquent dans de situations spécifiques et supposent des postures spécifiques à mettre en œuvre par l'enseignant :

Pour mettre en œuvre **la flexibilité,** l'enseignant offre des choix à l'ensemble des élèves quant aux situations d'apprentissage et d'évaluation. Il reste flexible concernant les tâches à réaliser, les exigences ou les critères d'évaluation tout en visant les mêmes compétences pour l'ensemble de la classe.

L'**adaptation** implique un certain nombre d'ajustements ou aménagements qui apportent un changement dans la façon dont se vit la situation d'apprentissage et d'évaluation pour l'élève ayant des besoins particuliers. L'enseignant adapte ainsi son enseignement pour répondre aux besoins de l'élève. Tout comme pour la flexibilité, les compétences visées restent toujours les mêmes pour toute la classe.

La modification peut avoir lieu concernant principalement les situations d'apprentissage et d'évaluation qui amènent une modification des attentes ou des exigences en lien avec les compétences à évaluer pour un élève ayant des besoins particuliers. Le niveau de difficulté des tâches à réaliser, les exigences ou les critères d'évaluation des compétences visées sont modifiés. La modification s'applique donc pour les élèves pour lesquels un cursus ayant des exigences égales n'est pas réalisable. Il intégré le groupe classe, mais l'enseignement et l'évaluation sont modifiés pour prendre en compte ses capacités et compétences, ainsi que ses besoins particuliers.

Si la flexibilité est une stratégie à mettre en œuvre pour l'ensemble du groupe classe, l'adaptation et la modification s'appliquent principalement pour des élèves ayant des besoins particuliers.

Exemples-stratégies-adaptation : schémas adaptation, modification, flexibilité

Les stratégies pédagogiques qui favorisent l'éducation inclusive tiennent compte :

- du rôle du maître dans sa relation éducative avec le groupe-classe ;
- des pratiques pédagogiques spécifiques ;
- de la stratégie de soutien pédagogique à chaque enfant ayant présentant un besoin particulier, à travers une planification appropriée des séquences d'enseignements apprentissages.

Davantage en éducation inclusive, le rôle de l'enseignant est celui du facilitateur des acquisitions de savoirs, savoir-faire et savoir-être. Dans ce cadre l'enseignant doit connaître ses élèves, les mettre en confiance, les guider dans les apprentissages. Il doit être flexible, patient capable de s'adapter aux besoins des enfants. L'enseignant ne doit pas hésiter à encourager les progrès des élèves et valoriser leurs acquis.

Dans ce qui suit, voici quelques exemples de stratégies pédagogiques à mettre en œuvre pour les élèves ayant des besoins spécifiques, liés à une déficience d'ordre physique

2.1Élèves ayant une déficience auditive

Les adaptations dans la classe

L'enseignant doit s'assurer :

- que l'enfant est assis aussi près que possible de lui ;
- qu'il est en face de l'élève lorsqu'il parle ;
- de ne pas cacher son visage derrière un livre lorsqu'il lit ;
- de ne pas parler en écrivant au tableau ;
- que la lumière ne vient pas de derrière lui afin que son visage ne soit pas dans l'ombre ;
- de travailler en pleine lumière, afin que l'enfant puisse voir le visage, les lèvres et les mains ;
- que la disposition des tables, si possible, permet aux enfants de voir les visages des autres ; que les bruits de la classe sont peu importants. Il peut être pertinent d'utiliser une salle qui se situe dans une partie plus calme de l'école.

Stratégies pour les élèves malentendants : modification, flexivité

- Si l'enfant a un appareil auditif, s'assurer qu'il le porte, que l'appareil est allumé et que les piles sont bonnes.
- Parler clairement et à voix haute.
- Utiliser des mots et des phrases simples, ainsi que des gestes, des images, du matériel concret pour aider l'enfant à comprendre.
- Faire travailler l'enfant en binôme avec un élève entendant. Ce camarade peut l'aider à trouver la bonne page, répéter la consigne, etc.
- Vérifier avec l'élève qu'il comprend ce qu'on attend de lui.
- Il se pourrait que les enfants ayant des déficiences auditives rencontrent plus de difficultés dans leurs situations de groupe, lorsque tout le monde parle en même temps et que les voix se recouvrent. Profiter de ces circonstances pour lui donner directement, des consignes personnalisées.
- Dans la mesure du possible, l'enseignant doit répéter à l'élève malentendant les réponses données par les autres élèves à une question qu'il a posée.
- Si l'élocution de l'enfant n'est pas claire, prendre le temps d'écouter ce qu'il essaie de dire, encourager l'enfant à parler.

Stratégies pour les élèves sourds

Avec des enfants sourds ou ceux qui entendent très peu, les principaux moyens de communication sont:

- ✓ la langue des signes ;
- ✓ la lecture labiale ;
- ✓ la lecture et l'écriture.

- Il est important que les enseignants apprennent la langue des signes (***voir ci-dessous, alphabet de la langue des signes***); cela leur permettra de transmettre directement les explications à leurs élèves sourds pendant la leçon, de récapituler la leçon en langue des signes pour leurs élèves sourds ou de faire alterner la langue parlée avec celles des signes durant la leçon.
- Si l'enseignant n'a pas de compétence en langue des signes, dans la mesure du possible faire venir régulièrement dans la classe un interprète professionnel en langue des signes ou des encadreurs spécialisés maîtrisant la langue des signes pour aider l'enfant sourd et pour faciliter la communication entre l'enfant, l'enseignant et les autres élèves.

- Dans la mesure du possible, l'enseignant doit répéter (en langue des signes) à l'élève sourd les réponses données par les autres élèves à une question qu'il a posée.
- Dès que possible, aborder la lecture car c'est un des moyens les plus importants d'apprentissage pour l'enfant et de communication pour les autres.
- Proposer des livres ou du matériel écrit aussi souvent que possible.
- Lire en langue des signes avec les enfants sourds ce qui est écrit au tableau en indiquant chaque mot dont vous faites le signe.
- Lire en langue des signes le résumé de la leçon avec les enfants sourds pour leur permettre de reconnaître les signes des mots figurant dans le résumé de la leçon

L'alphabet de la langue des signes américaine (ASL)

stock-photo-american-sign-language-alphabet.html&source

a. Élèves ayant une déficience visuelle

Les adaptations dans la classe

- S'assurer que l'enfant sait s'orienter dans l'école et dans la classe.
- Placer l'enfant à l'endroit où il voit le mieux le tableau.
- S'assurer que la lumière ne fait pas de reflet sur le tableau et que les écritures sont bien visibles.

Si les yeux de l'enfant sont sensibles à la lumière, l'éloigner de l'axe de la lumière, lui faire porter un chapeau à visière ou utiliser en guise d'écran, un carton pour faire de l'ombre quand il lit et quand il écrit.

Stratégies pour les élèves malvoyants

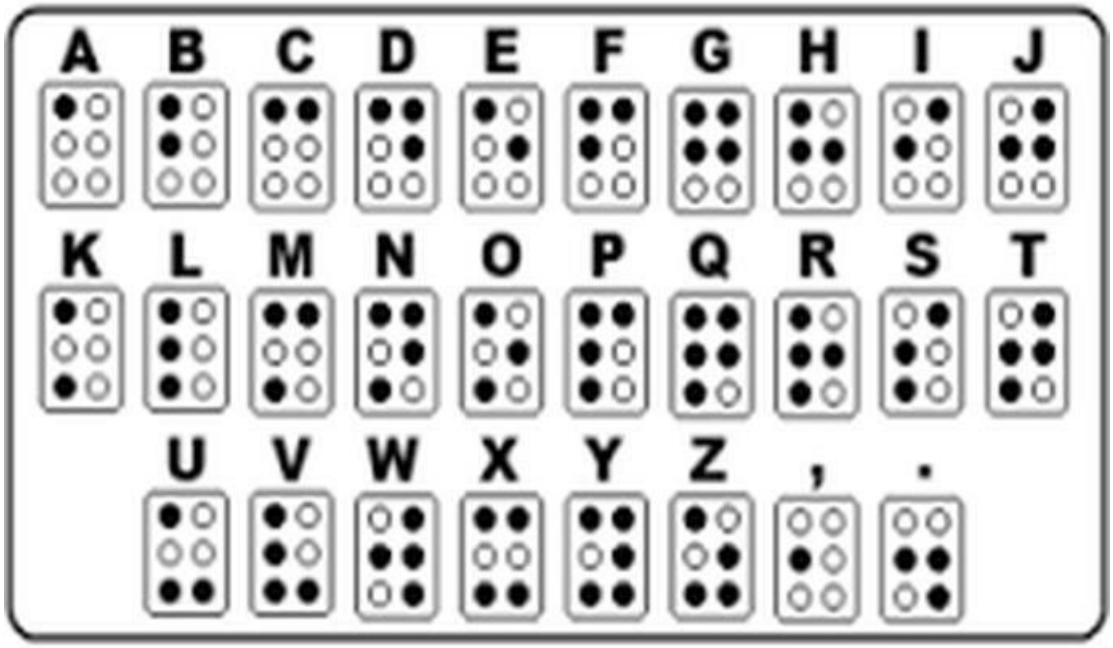
- écrire au tableau avec de gros caractères
- utiliser des aides visuelles (lampes, loupes de lecture, lunettes grossissantes, etc.).
- Permettre aux enfants de s'approcher du tableau ou des aides pédagogiques pour qu'ils puissent mieux voir.
- Lire à haute voix ce qui est écrit au tableau.
- Préparer des matériels imprimés en gros caractères : d'autres enfants de la classe peuvent contribuer à leur préparation, agrandir des images à la photocopieuse, imprimer un document informatisé avec des polices de caractères plus grosses. Cela peut aussi aider les enfants qui rencontrent des difficultés de lecture.
- Donner des feuilles avec des lignes plus épaisses pour l'écriture.
- Certains enfants bénéficieront d'aides grossissantes.
- Encourager les enfants à utiliser une baguette ou leurs doigts quand ils lisent. Cacher le reste de la page avec du papier excepté le paragraphe lu par l'enfant.
- Les enfants malvoyants doivent apprendre par le toucher comme par l'écoute. Il conviendrait de leur donner l'occasion de tenir des objets.
- Faire travailler l'enfant en binôme avec un élève voyant qui peut l'aider à organiser son travail. Ce camarade peut l'aider à trouver la bonne page, répéter les consignes, etc.
- Féliciter l'enfant oralement ou le toucher pour l'encourager.
- Appeler les élèves par leurs noms au cours des discussions de classe afin que l'enfant malvoyant sache qui parle.
- Proposer à l'enfant un boulier pour les leçons de mathématiques.
- Les ordinateurs assurent un soutien particulier aux élèves ayant des déficiences visuelles. Les élèves peuvent imprimer un texte en gros caractère, lire un texte sur l'écran grâce au logiciel d'agrandissement d'écran, entendre le texte lu par un synthétiseur vocal ou le convertir en braille.
- Enregistrer les leçons sur cassette avec un magnétophone, pour que l'enfant puisse les réécouter plus tard chez lui ou les réviser. Des versions enregistrées de livres sont parfois disponibles en bibliothèque.

Stratégie pour les élèves aveugles

- Les enfants aveugles devraient apprendre le braille : cela leur donne un moyen de lire et d'écrire (machine à écrire Perkins, ordinateurs avec imprimante braille). Le braille est un système de lecture consistant à gaufrer le papier avec des petits points en relief. Chaque combinaison de points correspond à une lettre. La personne aveugle lit en déplaçant ses doigts le long des lignes composées par ces combinaisons de points.

- Dessiner des images tactiles (sur du papier braille ou en utilisant les matériaux disponibles sur place : ficelle, sable ; etc.).
- Un boulier aidera les enfants dans leurs leçons de mathématiques.
- L'enfant aveugle doit apprendre à se déplacer et à s'orienter en toute confiance. Il faut les encourager à se déplacer de manière indépendante dans l'école en utilisant une canne **(formation par des spécialistes)**.
- Laisser l'enfant aveugle toucher les autres enfants, apprendre à reconnaître leurs voix, à identifier leurs noms ; etc.

Le code braille : fotolia.com



b. Élèves ayant une déficience motrice

 Les adaptations dans la classe

- Chercher avec l'enfant la meilleure place pour qu'il puisse facilement entrer/sortir. Il faut s'assurer qu'il y a des passages suffisamment larges dans la classe pour ses déplacements.
- Si l'enfant est assis dans une chaise roulante, s'assurer qu'il y a aussi une table de travail convenable et non isolée des autres. Exemple :

So famed.com

- Être attentif à l'installation de l'élève à sa table de travail et à la position de son corps. Au besoin, prévoir une chaise adaptée.

S'assurer que l'enfant peut facilement entrer/sortir de la classe/des toilettes. Si nécessaire, prévoir une rampe à l'entrée de la classe, en utilisant le cas échéant des planches

Il faut retenir que les exemples ci-dessus présentent les stratégies d'intervention possibles pour certaines déficiences, alors que dans la salle de classe on peut retrouver d'autres : des déficiences d'ordre intellectuel ou des élèves présentant des difficultés ou des troubles comportementaux.

L'enseignant travaille dans ce cas avec des enseignants ou encadreurs pédagogiques spécialisées qui accompagnent l'élève et aide au bon déroulement des situations d'apprentissage.

ACTIVITÉS

-Faire aménager la classe pour l'adapter aux besoins spécifiques des enfants en situation de handicap (ESH)

-Amener les élèves-maîtres à adapter leurs pratiques pédagogiques aux besoins spécifiques de chaque enfant

COMPOSANTE 5 : PRISE EN CHARGE PAR LE SOUTIEN PSYCHOSOCIAL

THÈME 1 : SOUTIEN PSYCHOSOCIAL

1. Définition

L'appui psychosocial consiste à initier à partir de l'identification de la nature de l'affection dont est victime un individu, des actions d'accompagnement en vue de son autonomisation. Aucun enseignant ne peut choisir la voie du silence face aux signalements des affections psychosociales observées chez certains élèves. Dans la pluralité des stratégies de prise en charge, celle qui convient le mieux aux enseignants est l'appui psychosocial. C'est pourquoi il convient d'élaborer avec eux, la stratégie de l'appui psychosocial.

2. Conditions de la mise en œuvre du soutien psychosocial

Un bon appui psychosocial dépend :

- de l'accueil ;
- de l'écoute active ;
- de la communication non verbale ;
- des questions ouvertes ou fermées.

3. Qualités d'un bon aidant

Être un bon aidant nécessite les qualités suivantes:

- l'acceptation des différences de l'aidé.
- le respect des forces et des limites de l'aidé : le respect de son degré de motivation, le respect de son rythme.
- l'authenticité : être soi-même, être conscient de ses sentiments.
- l'écoute, la reformulation, la qualité des questions
- la patience, le processus peut être long.

Il faut aussi :

- éviter d'émettre un diagnostic (ne pas jouer au psychologue spécialiste) ; éviter les pressions, les menaces ou les ultimatums.

Le bon aidant doit être relativement bien avec lui-même. Sans cela, le lien de confiance entre l'aidé et l'aidant sera difficile à établir

Il faudrait donner à l'enfant des supports et un accompagnement lui permettant de prendre toute sa place au sein de la classe. L'enseignant devra donc rassurer l'enfant et tout en prenant conscience de ses limites personnelles quant à la problématique liée au type de handicap de l'enfant. Il devra en outre bâtir une alliance avec les parents.

THÈME 2 : DÉMARCHE DU SOUTIEN PSYCHOSOCIAL

La démarche de l'appui psychosocial primaire requiert trois (3) étapes qui sont : le diagnostic du problème, Conseils et activités d'appui psychosocial primaire et référencement vers les structures sociales de base de Niveau II de l'appui psychosocial primaire.

1. Identification du problème

Le diagnostic permet d'identifier la nature de l'affection psychosociale. Il fait appel aux techniques de détection des affections psychosociales qui rappelons-les sont :

- l'observation ;
- l'écoute ;
- l'entretien.

Une fois la nature de l'affection identifiée, il faut donner à l'enfant des conseils et mener des activités d'appui psychosocial à un niveau primaire pour l'aider.

Le maître devra rassurer l'enfant et se montrer empathique et à l'écoute. Pour identifier le problème il devra d'abord prendre le temps et observer le disfonctionnement de l'enfant au sein de la classe. Une fois le problème observé il posera des questions à l'enfant pour comprendre s'il s'agit d'une difficulté (temporaire et souvent explicable par des changements dans l'environnement de l'enfant) ou d'un trouble (affection permanente et durable dans le temps).

Les parents seront aussi associés au niveau de l'identification du problème, afin de donner plus d'information quant au développement de l'enfant et pour voir si un comportement difonctionnel a été également observé à la maison. La collaboration avec les parents est essentielle, tant au niveau de l'identification du problème, que pour sa prise en charge.

2. Préparer la classe à l'arrivée d'un enfant porteur de handicap

A la suite de la manifestation d'une affection psychosociale (en classe ou en présence d'autres élèves) sensibiliser le reste de la classe ou expliquer à la classe que cette situation peut arriver à n'importe quel enfant. Il faut empêcher les autres élèves de se moquer ou de s'éloigner ou d'embarrasser l'enfant démuni et les aider à aller vers l'acceptation de l'autre dans sa différence. • Susciter des exercices (débat, discussions sur un thème donné) pour les classes de niveaux supérieurs pour que les enfants traumatisés s'expriment et évacuent leurs stress. Pour les élèves plus jeunes, des activités de dessins sont les bienvenus avec des consignes telles « dessine le problème qui te fait mal » ou dessins libres « dessine ce que tu veux ».

3. Stratégies de soutien psychosocial primaire

En général, les activités d'appui psychosocial que peut mener un enseignant sont les activités telles que *les danses, les jeux, les sorties, le théâtre, les dessins, les conseils*, etc.

Il existe différents types d'activités qui peuvent être proposées à l'ensemble de la classe et auxquelles on doit associer les parents. En voici quelques exemples :
Les activités à caractère créatif, imaginatif, physique, communicatif et des activités de manipulation.

NB : Il faudra accorder une bonne place aux jeux et activités récréatives du terroir.

Types d'activités
Il faudra autant que faire se peut varier les types d'activités des enfants en alternant les activités structurées, et moins structurées, activités physiques intenses et moins intenses. Ces activités peuvent se dérouler en plein air ou en salle.
Le tableau ci-dessous indique comment utiliser les activités pour atteindre différents objectifs.

Types d'activités de soutien et leurs objectifs

Types	Exemples	Objectif – Apport pour les Enfants	Contribution du maître
Activités créatives	Peinture ; dessin ; argile ; collages ; confection de poupées, marionnettes et animaux ; coller des images en utilisant des grains de blé, de maïs, du sable, etc. ; marque pages/cartes de vœux à partir de fleurs séchées ; peinture avec les doigts ; posters	• Aide les enfants à exprimer leurs sentiments et leurs idées • Permet d'extérioriser les émotions, favorise la compréhension, l'estime de soi et l'empathie • Favorise l'expérimentation • Stimule la créativité et le respect des ressources disponibles en utilisant des matériaux locaux ou des matériaux de la nature	• Orienter les enfants sur le choix d'un thème leur famille, les montagnes, l'océan/la plage, la nature, etc. • Encourager les enfants à décorer une zone • Organiser des expositions et inviter les parents/membres de la communauté à venir les voir
Activités imaginatives	Danse, théâtre, musique, chant, jeu de rôle en spectacle (danse, théâtre, chant)	• Développe les aptitudes sociales et créatives, les capacités d'adaptation, l'estime de soi • Aide les enfants à comprendre ce qui s'est passé / se passe dans leur vie pendant qu'ils jouent une représentation de leurs expériences • Crée de la distraction, détend et favorise l'esprit d'équipe, la participation active	• Inviter des membres de la communauté à jouer et à tenir des ateliers avec les enfants • Organiser des spectacles pour la communauté
Activités physiques	Sports – football, volleyball, jeux d'équipe en plein air, handball, jeux d'enfants traditionnels	• Développe la confiance en soi • Etablit des relations et des aptitudes à travailler en équipe - interaction avec les pairs, règles et coopération • Développe les facultés	• Choisir des zones sûres spécialement pour les sports et les jeux • Créer un système de rotation pour les équipements sportifs • Constituer des équipes • Organiser des tournois

	locaux	motrices, les muscles, la coordination	• Programmer les garçons et les filles à des heures différentes, si nécessaire.
Activité communicative	Contes – livres/ oraux, lecture, heure des contes, heure de conversation, groupes de discussion	• Aide les enfants à exprimer leurs sentiments par des mots, sans personnaliser • Permet d'apprécier la culture et la tradition locales • Développe l'imagination • Permet aux enfants de discuter de sujets importants pour eux	• Avoir une heure de conte encourage les enfants à créer des histoires • Commencer une histoire avec une phrase et demander aux enfants de continuer (ajouter d'autres idées à l'histoire) • Partir d'une histoire pour initier une discussion • Faciliter les discussions avec des groupes d'enfants, suivant leurs centres d'intérêt et/ou en les orientant vers un thème tel que les risques auxquels eux ou leurs camarades sont exposés • Encourager les enfants à développer des messages clés destinés aux autres membres de la communauté, aux autorités et aux
			autres acteurs ; faciliter la transmission de ces messages à ces destinataires par des enfants, par exemple à travers des spectacles, des discussions, des réunions planifiées, ou des supports média écrits/visuels tels que les posters, les lettres et les pamphlets.
Activité de manipulation	Puzzles, blocs, jeux de société	• Améliore l'aptitude à résoudre des problèmes • renforce l'estime de soi et la coopération	• Les enfants peuvent travailler seuls ou en groupes • Réserver un endroit calme

REMARQUES : Il est bon de préciser que les activités d'appui psychosocial de l'enseignant ne peuvent se limiter qu'à un niveau primaire, l'enseignant n'étant pas un spécialiste. Après environ 1 mois d'observation et d'activités d'appui psychosocial primaire, l'enseignant pourrait référer l'élève à une structure animée par un spécialiste, au cas où le mal persisterait.

4. Référencement vers les structures sociales de base de Niveau

II de l'appui psychosocial primaire En cas de référencement, le tableau suivant nous donne une vue des structures de l'appui psychosocial.

TABLEAU : structures de l'appui psychosocial

STRUCTURES FACILITANT LES ACTIVITÉS D'APPUI PSYCHOSOCIAL DE L'ENSEIGNANT	**STRUCTURE ANIMÉE PAR UN SPÉCIALISTE ET NÉCESSITANT UN RÉFÉRENCEMENT**	
Structures d'appui de niveau 1 : structures éducatives (niveau de détection)	**Structures d'appui de niveau 2** : structures sociales de base (niveau d'appui)	**Structures d'appui de niveau 3** : structures spécialisées (niveau d'appui)
-famille - communauté religieuse - école - centre d'éducation non formelle et ateliers d'apprentissage - etc.	centre d'écoute centres sociaux centre PPE (Protection de la Petite Enfance) cellule socio-éducative ONG spécialisée dans l'appui psychosocial centre de santé clinique juridique.	C.G.I (Centre de Guidance Infantile) I.M.P. Vridi (Institut Médico-Pédagogique) hôpital psychiatrique INSP centre Sainte Camille (Bouaké, Korhogo, Bondoukou…) etc.

Face à la persistance des signalements découverts malgré les activités d'appui psychosocial, et dans l'éventualité d'un référencement vers des structures adéquates, des fiches d'identification et de suivi sont à remplir en vue de mieux assurer l'appui psychosocial primaire.

La complexité du handicap doit interpeller un spécialiste qui lui va faire un référencement sur les remarques et les observations de l'enseignement de du parent.

Les contenus de ces fiches sont identifiés dans les exemples ci-dessous.

Fiche-1 : fiche d'identification (à remplir par l'enseignant après l'observation de l'élève qu'il soupçonne porteur d'une difficulté ou d'un trouble)

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

Direction Régionale de :……..	(réservé à l'administration)
Localité :……	DOSSIER N° ……
Ecole : ….....	Nom
Classe :……	codé : ……
Nom : ……. Prénom : …….. Age : …….	

SIGNALEMENT,

Volet 1 : Au niveau des apprentissages

a. Observations de l'enseignant

……..……..……
……
……..……
……

b. Actions entreprises suite aux observations

……..……
……..……
……

……
…… ……

c. Les remarques de l'enseignant

……..……
……
……..……
……

Volet 2 : Au niveau de l'interaction sociale

a. Observations de l'enseignant

……
……
……..……
…… ……

b. Actions entreprises suite aux observations

……..……
……
……..……..

c. Les remarques de l'enseignant

……
……
……..……

Nom de l'enseignant Date Signature

Fiche 2 : fiche de suivi

EXEMPLE DE FICHE DE SUIVI EN APPUI PSYCHOSOCIAL Nom et Prénoms du Conseiller :……..…….. ……..……..

Nom et Prénoms de l'élève :……..……..

ENTRETIEN N°1

Date :……..……..

Problème spécifique vécu par l'élève :…….. ……..

Observation :……
……

Pronostic :……
…….

……

Rendez-vous date :……

ou bien

Référence à :……..…… ……

ENTRETIEN N°2

Date :……..……..

Observation 2:……...……...…….
…….....……

ENTRETIEN N°3

Date :……..……..

Observation 3:…….……...…….

…….……..……..……...…….

…….....…..……..…….

ENTRETIEN N°4

Date :……..

Observation 4:…….……...…….

Ce référencement respecte la ***démarche suivante*** :

- informer l'enfant et le mettre en confiance pour la réussite de la démarche de référencement.
- informer les parents de la démarche à mener.
- informer le supérieur hiérarchique (le Directeur de l'école) par écrit.
- choisir le centre de référencement de niveau 2 ou de niveau 3 (s'il n'en existe pas de niveau 2) déjà identifié en début d'année.
- remplir la fiche de référencement.
- orienter l'enfant et la famille vers la structure choisie.
- attendre le feedback.

ACTIVITÉS

-Construire avec la participation de l'enfant en situation de handicap et des autres acteurs, un projet éducatif individuel

-Mettre en œuvre le projet éducatif pour améliorer le processus d'enseignement-apprentissage.

La fiche de référencement à remplir se présente comme suit :

 Une fiche de référencement *:* elle se présente en 3 volets comme suit :

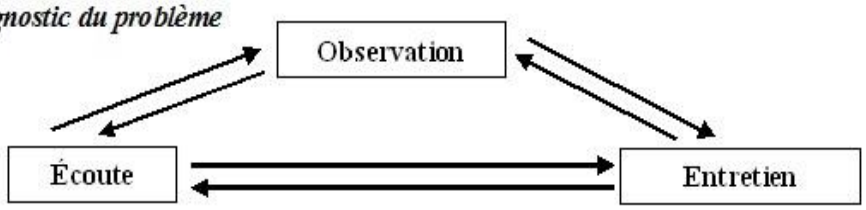
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE Direction Régionale de : … *Volet-1* Nom Service : ……..…..… N° de la fiche : …… Usager Nom : …… Prénoms……Sexe : … Date de naissance : …… Matricule : ……..… Ethnie :……..……	MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE Direction Régionale de : …… *Volet-2* Nom Service : ……..…..… N° de la fiche :…… Usager Nom :…… Prénoms……Sexe : … Date de naissance :…… Matricule :……..… Ethnie :……..……	MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE Direction Régionale de : …… *Volet-3* Nom Service : ……..…..… N°de la fiche : …… Usager Nom : …… Prénoms……Sexe : … Date de naissance : …… Matricule : ……..… Ethnie :……..……

Remarque :

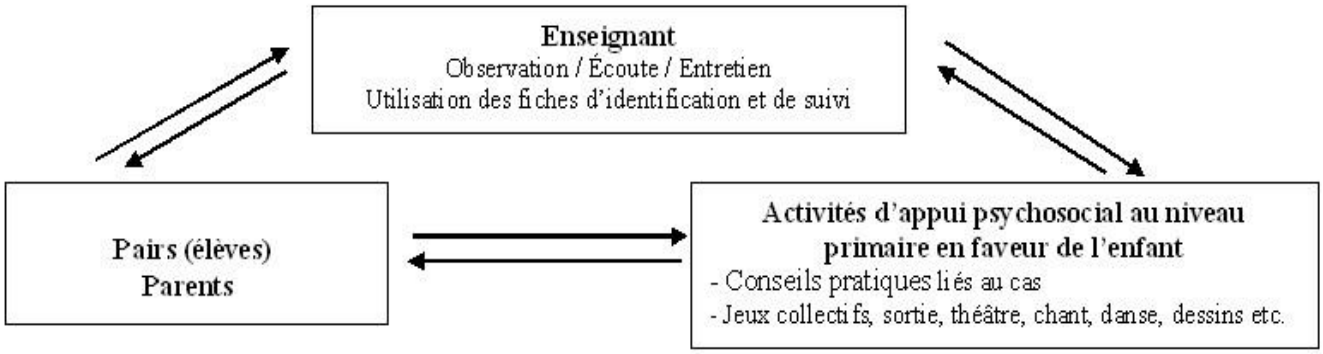
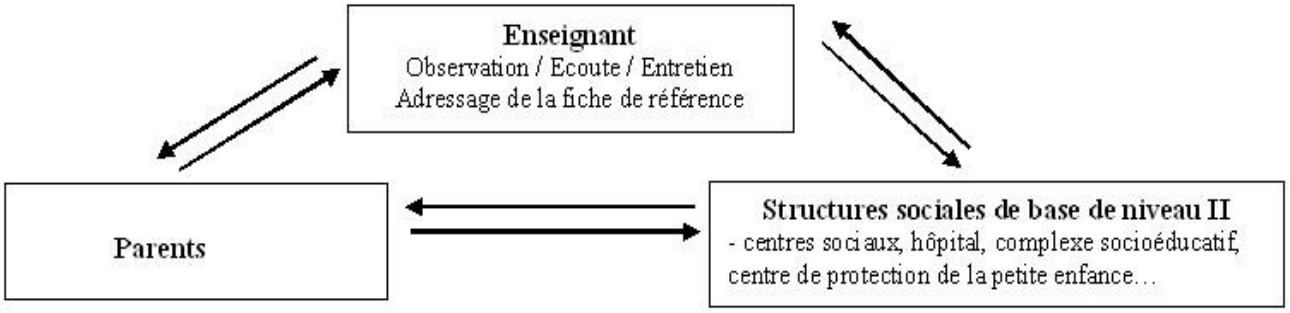
- le volet 1 est à conserver dans les archives de l'école.
- les volets 2 et 3 sont à détacher et à envoyer à la structure de l'appui psychosocial de niveau 2.
- le volet 3 contiendra l'avis de la structure d'appui psychosocial de niveau 2. Il s'agira de confirmer la capacité de cette structure à assurer la prise en charge de l'usager ou de conseiller à ses parents la structure spécialisée appropriée de niveau 3.

En résumé, la démarche de l'appui psychosocial se schématise comme suit :

ETAPE 1 : ***Diagnostic du problème***



ETAPE 2 : ***Conseils et activités d'appui psychosocial primaire***



ETAPE 3 : ***Référence vers les structures sociales de base de Niveau II de l'appui psychosocial primaire***