

MINISTERE DE L'ÉDUCATION 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 ADJOINTS (IA) ADMISSIBLES AU CAP

MODULE -E.P.S

Décembre 2018

1 – *Présentation de l'Education Physique et Sportive*

Les regards portés sur l'évolution de nos sociétés font ressortir le caractère de plus en plus sédentaire du comportement humain.

L'un des défis de l'école est de proposer des moyens pour réintégrer l'activité physique dans la vie quotidienne des jeunes et de contrer ainsi une tendance qui nuit à leur développement moteur, à leur vie sociale, à leur santé et à leur bien-être physique et mental, bref à leur intégrité comme personne.

Les résultats alarmants des études sur les habitudes de vie des jeunes indiquent, toutefois, qu'il faut aller bien au-delà de cette efficience si on veut les amener à adopter un mode de vie sain et équilibré par la pratique des activités physiques et sportives.

Dans cette perspective, le programme d'éducation physique et à la santé, vise, outre le développement de l'efficience motrice et les habiletés psychosociales, l'acquisition de connaissances, d'attitudes et de comportements nécessaires à une gestion judicieuse par chacun de sa santé et de son bien être. Le programme cherche à responsabiliser l'élève à l'égard de son agir corporel, et de sa santé en lui permettant de développer:

- Un répertoire d'actions corporelles
- Un répertoire de stratégies cognitives
- Des comportements conformes aux règles de sécurité et d'éthique.
- Un sens critique positif dans ses relations avec les autres à l'occasion d'activités physiques.

Le programme doit aussi permettre à l'élève de s'adapter aux exigences de la vie contemporaine. Il sera amené, par exemple, à découvrir les possibilités de pratiquer des activités physiques et à porter un regard critique sur les images corporelles véhiculées par les médias. Il se sensibilisera aussi aux différences culturelles et à leur influence sur les habitudes de vie et sur la pratique des activités physiques.

COMPETENCE 1 : Traiter une situation relative à l'importance de l'EPS dans le développement de l'enfant

I- DEFINITION DE L EPS

L'Education Physique et Sportive (E.P.S) est une discipline d'enseignement qui contribue efficacement à la formation de l'individu sur les plans : cognitif, psychomoteur, socio affectif. Elle utilise comme moyens d'action privilégiée la pratique des activités physiques et sportives.

II- LES BIENFAITS DE L'E.P.S. DANS LE DEVELOPPEMENT GLOBAL DE L'ENFANT

L'EPS vise 5 objectifs fondamentaux dans son enseignement.

- Le développement de l'intelligence de l'enfant, de son imagination et de sa créativité.
- 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.
- Sa formation professionnelle, sportive et sa préparation aux loisirs modernes et traditionnels.
- Sa socialisation, son sens de responsabilité et sa formation civique et morale.

III- RELATIONS E.P.S. ET DROITS DE L'ENFANT

Il existe un lien étroit entre l'E.P.S. et les droits de l'enfant. L'enfant a droit à la santé, à l'éducation, à l'égalité et à la protection ; La pratique de cette discipline confère à ce dernier, un mieux-être puisque celle-ci participe à son hygiène corporelle.

Le respect des règles au cours des différentes activités proposées, participe à son éducation et à sa socialisation.

La protection et la sécurité de l'enfant sont fondamentales pendant les séances d'éducation physique, par conséquent toute action pouvant porter atteinte à son intégrité physique est proscrite. Les activités ludiques sont fondamentales chez l'enfant. Elles répondent à un véritable besoin de celui-ci : besoin d'éprouver ses forces, ses capacités de compréhension et d'exécution, sa volonté... Elles se pratiquent exclusivement dans les petites classes (CP.....CE1).

Dans leur enseignement à l'école primaire, elles se composent des séances de manipulation et des séances jeux. Elles constituent en outre des séances qui s'harmonisent pleinement et aisément avec la réalité infantile et qui se manifestent par des acquisitions actives.

Cette action éducative visera à enrichir et à diversifier le champ d'expérience de l'enfant par la création et l'élargissement de sa motricité.

L'ORGANISATION MATERIELLE

1-Collecte et fabrique de petit matériel d'enseignement

C'est l'ensemble de tous les éléments indispensables pour la réalisation de la séance. Il s'agit du petit matériel sommaire : balles, cordes, boîtes, bandeaux, fanions, sifflet, chronomètre ou montre... Le maître peut en confectionner, lui-même ou solliciter la coopérative scolaire ou l'inscrire sur la liste des fournitures scolaires.

N.B : La liste de ce petit matériel est donnée à titre indicatif et non limitatif.

Dans les grandes classes (CE2, CM), le matériel didactique est fonction des activités sportives retenues. Cependant, le matériel tel que :

- ✓ Les sifflets.
- ✓ Les jeux de bandeaux ou foulards.

La montre ou le chronomètre et les fiches de résultats doivent être disponibles

2- Organisation de la classe

Le bon déroulement d'une séance d'E.P.S. nécessite une bonne organisation de l'effectif de la classe en équipes de valeur sensiblement égale : c'est-à-dire homogène entre elles et hétérogène en leur sein.

Pour une classe mixte, il ne faut jamais faire une équipe de fille à part ; il faut veiller à ce que les équipes soient mixtes.

Une seule séance suffit pour organiser la classe de façon équilibrée en tenant compte du genre, de l'effectif et de la taille.

Effectif de la classe	$E \leq 17$	$18 \leq E \leq 34$	$35 \leq E \leq 42$	$43 \leq E$
Nombre d'équipes	2	3	4	6

En général, il est conseillé d'organiser la classe en 6 équipes, les distinguer par des couleurs différentes et désigner ou faire élire des chefs d'équipes.

Ex : Soit un effectif de 60 élèves avec 19 filles.

Soient : a – b – c – d ----- 19 (les filles)

1 – 2 – 3 – 4 ----- 41 (les garçons)

- Faire deux (02) rangs : un (01) rang de filles et un (01) rang de garçons par ordre croissant (du plus petit au plus grand).

Les six (06) premières constituent les premiers éléments de chaque groupe, le reste des élèves, filles puis garçons se repartit derrière les six (06) premières filles suivant le système serpent.

On obtient la répartition suivante :

Jaune	Vert	Bleu	Rouge	Orange	Violet
A → B → C → D → E → F					
L ← K ← J ← I ← H ← G					
M → N → O → P → Q → R					
5 ← 4 ← 3 ← 2 ← 1 ← S					
6 → 7 → 8 → 9 → 10 → 11					
17 ← 16 ← 15 ← 14 ← 13 ← 12					
18 → 19 → 20 → 21 → 22 → 23					
29 ← 28 ← 27 ← 26 ← 25 ← 24					
30 → 31 → 32 → 33 → 34 → 35					
41 ← 40 ← 39 ← 38 ← 37 ← 36					

N.B : - Attribuer une couleur à chaque équipe.

- Faire élire ou désigner les chefs d'équipe.

→ Sens de placement des élèves.

○ Chef d'équipe.

Contrairement aux petites classes où la classe est organisée seulement en fonction du genre et de la taille, le principe de l'organisation des grandes classes est d'aboutir à trois clubs homogènes en capacité d'endurance.

Pour cela nous partons de l'organisation des petites classes pour soumettre les élèves à des courses d'endurance à l'issue desquelles chacun devra être classé dans un club puis dans une équipe. L'organisation des grandes classes se déroule en deux séances.

Exemple d'une classe de 48 élèves.

I- PREMIERE SEANCE

- 1- Repartir les élèves de la classe selon le modèle des petites classes.
- 2- Soumettre chaque équipe à une course. A l'arrivée il sera remis à chaque coureur une fiche portant son numéro d'ordre d'arrivée sur laquelle il inscrira son nom.
- 3- A l'issue de la 1^{ère} séance, regrouper tous les 1^{er} et 2^e, tous les 3^e et 4^e, tous les 5^e et 6^e, tous les 7^e et 8^e de la course.

II- DEUXIEME SEANCE

- 1- Constituer de nouveaux groupes de course sur la base des résultats de la première course.
 - ✓ Groupe1 : les 1^{er} et 2^e → 12 élèves
 - ✓ Groupe2 : les 3^e et 4^e → 12 élèves
 - ✓ Groupe3 : les 5^e et 6^e → 12 élèves
 - ✓ Groupe4 : les 7^e et 8^e → 12 élèves
- 2- Soumettre chacun de ces groupes à une course d'endurance sur la même distance qu'à la séance précédente.
- 3- A l'arrivée de chaque groupe, il sera remis à chacun des coureurs une fiche portant son rang définitif.

- ✓ Le groupe1 sera classé du 1^{er} au 12^e.
- ✓ Le groupe2 sera classé du 13^e au 24^e.
- ✓ Le groupe3 sera classé du 25^e au 36^e.
- ✓ Le groupe4 sera classé du 37^e au 48^e.

4- Mettre les élèves en rang du 1er au 48^e.

5- Faire une répartition en trois clubs de deux équipes chacun selon le système serpentin.

Ainsi on aura :

CLUBS	ROUGE	JAUNE	VERT
EQUIPES I	1	2	3
	6	5	4
	7	8	9
	12	11	10
	13	14	15
	18	17	16
	19	20	21
	24	23	22
	25	26	27
	30	29	28
	31	32	33
	36	35	34
EQUIPES II	37	38	39
	42	41	40
	43	44	45
	48	47	46

6- Attribuer une couleur à chaque club.

7- Faire élire un chef dans chaque club, puis dans chaque équipe.

2- le tracé du terrain des petites classes CP1 ; CP2 ; CE1

Au niveau des petites classes, la forme et les dimensions du terrain varient selon le type de séance, l'espace disponible et l'effectif de la classe. Il doit être bien matérialisé

➤ Pour les séances objets

Le terrain le mieux adapté est de forme circulaire. L'intervalle séparant deux enfants doit être de 1,50m. Cet intervalle et le nombre d'élèves permettent de calculer la circonférence du cercle et par conséquent le rayon.

$$\left. \begin{array}{l} C = \text{Eff.} \times \text{int.} \\ C = 2.\pi.R \\ 2.\pi.R = \text{Eff.} \times \text{int.} \\ \pi = 3 \end{array} \right\} R = \frac{\text{Eff} \times \text{intervalle}}{2 \pi}$$

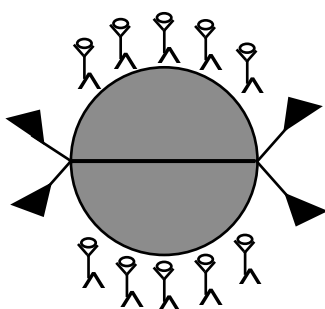
$$R = \frac{\text{Eff} \times 1,50 \text{ m}}{6} \quad \text{Où} \quad R = \frac{\text{Circonférence}}{6}$$

$$\text{Eff.} = 60 \quad \Rightarrow \quad R = \frac{60 \times 1,50 \text{ m}}{6} = 15 \text{ m}$$

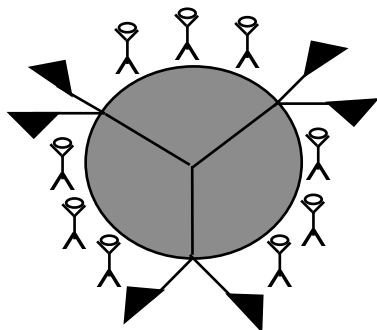
Une fois le rayon déterminé, le maître pourra utiliser une corde (longueur = rayon) reliée à deux piquets pour tracer son terrain.

➤ **Comment obtenir l'emplacement des équipes sur le cercle ?**

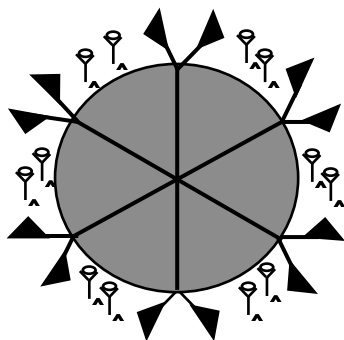
- Pour une classe comptant deux (02) équipes, il faut diviser le cercle en deux (02) en traçant tout simplement le diamètre.



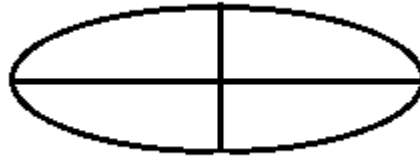
- Pour une classe comptant trois (03) équipes, il suffit de reporter trois (03) fois le diamètre sur la circonférence, l'on obtient les trois (03) zones d'égales longueurs.



- Pour une classe comptant six (06) équipes, il suffit de reporter six (06) fois le rayon sur la circonférence et l'on obtient ainsi six (06) zones d'égales longueurs.



- Pour une classe comptant six (04) équipes, il suffit de diviser le cercle par deux diamètres perpendiculaires sur la circonférence et l'on obtient ainsi six (04) zones d'égales longueurs.



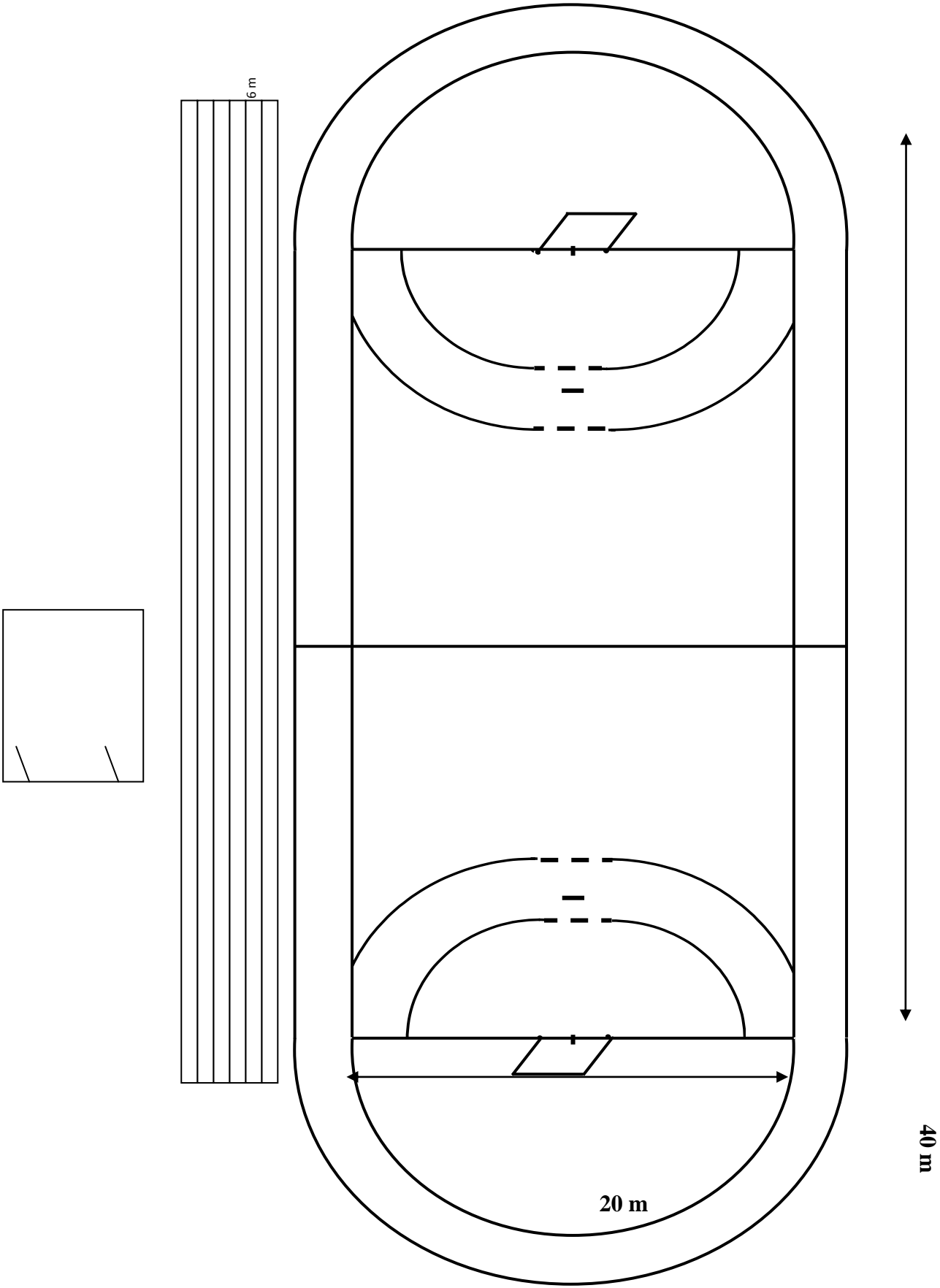
Il est conseillé de matérialiser le terrain ou toute autre forme de terrain avec un matériau ne présentant pas de danger pour les élèves, tels que la poudre de charbon, le sable, l'argile.

L'aire de jeu retenu dans les grandes classes est le mini - stade. Le mini - stade est un espace aménagé pour la pratique des activités physiques et sportives réalisées dans le cadre de l'animation sportive. Il est composé de :

Un terrain de sport collectif : 40m x 20m.-Une piste d'endurance d'environ 150m.-Une piste de vitesse de 40m x 6m.

- ✓ Un sautoir de 6m x 4

3- le traçage du terrain des grandes classes CE2 et CM



LES ACTIVITES SPORTIVES

I. L'ANIMATION DES TOURNOS TRIANGULAIRES

DEFINITIONS

a) L'animation sportive

L'animation sportive est un type de séance qui consiste à participer pendant 45mn aux activités sous forme de compétition (tournoi triangulaire) et de séance d'initiation.

Elle est animée dans les grandes classes de l'école primaire : CE2, CM1, CM2.

Elle comprend deux étapes. La première étape concerne la classe de CE2 et la deuxième étape les classes de CM1, CM2.

b) La première étape de l'animation sportive

C'est l'étape des compétitions ou tournois triangulaires.

Elle permet la découverte et familiarisation des activités sportive à travers des tournois triangulaires.

c) La deuxième étape de l'animation sportive

C'est la période d'initiation aux activités sportives à travers une séance d'initiation et un tournoi triangulaire.

d) Un tournoi triangulaire

C'est une compétition au cours de laquelle deux équipes jouent et la troisième organise.

C'est la phase de découverte des activités sportives. Au terme de la compétition, chaque équipe aura joué deux fois et organisé une fois.

e) La séance d'initiation

C'est une séance de travail qui consiste à proposer des exercices plus efficaces dans le but d'améliorer les faiblesses des élèves lors de la compétition.

II. LES OBJECTIFS DE L'ANIMATION SPORTIVE

Ils sont au nombre de trois :

- ❖ L'autonomie des élèves à assurer le bon déroulement des rencontres.
- ❖ La pratique globale de l'activité sans contrainte technique.
- ❖ La recherche d'un certain niveau de performance.

III. LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE

1- La première étape

La démarche pédagogique

1-Mise en place des équipes en compétition et de l'équipe organisatrice

2-Mise en situation ou consigne (règles + but)

3-Pratique dirigée(Compétition)

4-Entretien maître-élève

2-La deuxième étape : compétition + initiation

a) Pour la séance de compétition (idem 1^{ière} étape)

b) Pour la séance d'initiation

☆ Consigne : but + règles du jeu

☆ Situation d'apprentissage

☆ Entretien maître – élèves

COMPETENCE 3 : Traiter une situation relative à la pratique des activités de manipulation d'objets et des jeux de locomotion

Leçon 1 : L'E.P.S. à la maternelle

INTRODUCTION

A la maternelle, 4 domaines d'activités sont considérés :

- ✓ La motricité globale.
- ✓ La motricité fine.
- ✓ L'opposition interindividuelle.
- ✓ L'opposition / coopération.

1- La motricité globale

Elle regroupe tous les déplacements.

Dans ce domaine, l'enfant utilise et adapte ses mouvements dans des situations aménagées. Il exercera alors ses capacités motrices qui correspondent aux différents verbes d'actions : Sauter, Grimper, Courir, Marcher, etc. dans des situations diverses en y incluant une rencontre d'opposition.

Exemples d'actions

- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| ✓ Marcher rapidement, | ✓ Sauter en longueur, |
| ✓ Bondir, | ✓ Roulade avant, |
| ✓ Sauter à cloche – pied, | ✓ Relais, |
| ✓ Ramper, | ✓ Etc. |

2- La motricité fine

Ce domaine s'intéresse plus à la manipulation d'objet. L'enfant utilise à son initiative des objets de formes, de poids, de taille, de natures différentes pour : rouler, transporter, balancer, lancer, jongler, etc.

L'enfant adapte ses conditions motrices et manipule des objets en vue d'une efficacité et d'une précision du geste.

Exemples de jeux

Lancer la balle, faire rouler le cerceau, faire rouler la balle, transporter un cerceau sur la tête, jongler la balle, viser une cible, balancer le foulard, lancer la balle et la recevoir dans le dos, lancer et rattraper la balle avec les mains, etc.

3- L'opposition inter/individuelle

Ce sont des activités d'opposition 2 à 2 en général. Dans ce domaine, l'enfant se confronte à un autre en respectant la règle établie. Il s'agit pour lui d'entrer en contact avec l'autre dans des actions élémentaires simples : pousser, tirer, arracher un objet, déséquilibrer.

Exemples de jeux

Pousser les autres avec les mains, tirer l'autre avec les mains, tirer l'autre à l'aide d'une corde, arracher la balle avec les mains, se pousser avec le dos.

4- L'opposition / Coopération

Dans ce domaine, il s'agit essentiellement de jeux collectifs. L'enfant, avec l'aide d'un ou l'autre de son groupe, s'oppose à un autre groupe tout en respectant les règles du jeu. Il peut aussi réaliser des actions (un contre tous) au sein d'un groupe. C'est une activité qui permet à l'enfant d'agir essentiellement pour gagner avec ou sans opposition.

Exemples de jeux

Vider les camps, minuit dans la bergerie, abattre les quilles, dedans, dehors, le renard

N.B : La motricité globale, la motricité fine et l'opposition inter-individuelle ont la même fiche (c'est-à-dire la même méthodologie).

L'opposition / Coopération a sa fiche à part.

5- Exemple de fiche

5.1- Fiche standard

Discipline : E.P.S.

Domaine : motricité globale / fine

Section : opposition interindividuelle

Contenu :

Organisation :

Durée :

Activité :

Document :

Semaine :

Matériel :

Lieu :

habiletés	contenu

Déroulement

ETAPES	Activités-maitre	Stratégies pédagogiques	Activités-élèves
<u>PRESENTATION</u> Prise en main	- Faire fouiller les poches et leur demander de se diriger au terrain, en rang et par équipe.		
Mise en train	- Faire faire des échauffements en rapport avec l'activité du jour.		
<u>DEVELOPPEMENT</u> Phase d'exploration	- Donnez la consigne pour rechercher l'activité du jour, et les observer.		
Phase d'enrichissement	- Repérer l'activité du jour, puis la faire verbaliser. - Faire imiter l'activité du jour par l'ensemble de la classe.		
Phase de structuration	- C'est l'apprentissage proprement dit de l'activité du jour. On opte ici pour une organisation nous permettant de travailler au maximum l'activité en tenant compte des critères de réussite. - L'apprentissage se fait avec l'ensemble de la classe.		

<u>EVALUATION</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Faire l'activité sous forme de jeu. - Mettre d'un côté les vainqueurs et de l'autre côté les perdants. - Donnez les résultats. - Faire faire la ronde chantée. 		
<u>RETOUR AU CALME</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Faire rappeler les règles du jeu. - Faire faire une minute de silence. - Faire le retour en classe dans la discipline et dans l'ordre. 		

Discipline : E.P.S.

Domaine : opposition / coopérative

Section :

Contenu :

Organisation :

Durée :

Activité :

Document :

Semaine :

Matériel :

Lieu :

Prévoir le tableau des habiletés et contenus

habiletés	contenu

DEROULEMENT

ETAPES	METHODES ET MOYENS	ACTIVITES - ELEVES
<u>Prise en main</u>		
<u>Mise en train</u>		
<u>La leçon du jour</u> <u>La mise en place de la situation</u> <u>Déroulement ou mise en situation</u>	<ul style="list-style-type: none">- Faire un dessin représentatif du jeu avec tous les éléments qui le composent.- Expliquer le déroulement du jeu.- Faire jouer le jeu.- Donnez les résultats.- Faire faire la ronde chantée.	
<u>Retour au calme</u>	<ul style="list-style-type: none">- Faire le bilan de la séance.- Faire la minute de silence.- Organiser le retour en classe.	

5.2- Fiche de séances

Discipline : E.P.S.

Domaine : Motricité globale

Section :

Contenu : Les déplacements

Organisation : Travail collectif

Durée :

Activité : Sauter les pieds joints en
tenant les mains à la hanche

Document : Programme du préscolaire


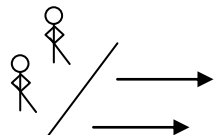
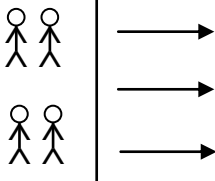
Semaine :

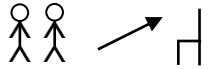
Matériel : Chaise, etc.

Lieu : Le terrain de jeu

habiletés	contenu

Déroulement

ETAPES	METHODES ET MOYENS	ACTIVITES - ELEVES
<u>Prise en main</u>	- En rang, dirigez vous vers le terrain après avoir fouillé vos poches.	- Se dirigent au terrain en rang par équipe.
<u>Mise en train</u>	- Faites 2 tours de terrain. - Tenez le genou à tour de rôle avec les mains pendant 10 secondes.	- Courent. - S'exécutent.
<u>Phase d'exploration</u>	- Déplacez – vous de différentes manières, je vous observe.	- Courent, marchent, sautent à cloche pied, sautent les pieds joints en mettant les mains à la hanche.
<u>Phase d'enrichissement</u>	- Après observation de A, comment te déplaces – tu ? - Faites comme lui.	- Je saute les pieds joints en mettant les mains à la hanche.  A - Toute la classe saute les pieds joints en ayant les mains à la hanche sur une distance donnée. 
<u>Phase de structuration</u>	- Je fais faire l'exercice à l'ensemble de la classe, en veillant à une réussite totale de celui-ci. Pour le réussir, je le fais par groupe de 2 sur une distance donnée en m'appuyant sur la technique d'apprentissage suivante : - Mettre les mains à la hanche. - Joindre les pieds. - Effectuer de grands bonds rapidement. <u>N.B</u> : on ne marche pas. On ne court pas.	- A deux, ils sautent les pieds joints sur une distance donnée. 

<p style="text-align: center;"><u>Jeu</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - A mon signal, contournez la chaise en sautant les pieds joints. Celui qui fait correctement l'exercice a gagné. - Au fur et à mesure, je mets de côté tous ceux qui réussissent l'exercice et de l'autre, ceux qui ne le réussissent pas. - Je donne les résultats. - Faites la ronde chantée. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contournent la chaise en sautant les pieds joints. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Se disposent sur le terrain selon les consignes de la maîtresse. - Applaudissent les vainqueurs. - Font la ronde chantée.
<p style="text-align: center;"><u>Retour au calme</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comment avons – nous joué ? - Comment fait – on pour jouer ? - J'organise le retour en classe. 	<ul style="list-style-type: none"> - On a sauté les pieds joints en mettant les mains à la hanche. - Joindre les pieds, en mettant les mains à la hanche puis effectuer de grands bonds rapidement sans courir ni marcher. - Se dirigent vers la classe en rang et en ordre par équipe, dans la discipline.

Discipline : E.P.S.

Domaine : Motricité fine

Contenu : Manipulation d'objet

Organisation : Travail collectif

Activité : Transporter un rouleau

Document : Programme du préscolaire P. 157

Matériel : Les rouleaux

Lieu : Le terrain

Section :

Durée :

Semaine :

habiletés	contenu

DEROULEMENT

ETAPES	METHODES ET MOYENS	ACTIVITES - ELEVES
<u>Prise en main</u>	<ul style="list-style-type: none">- Je fais fouiller les poches et leur demande de se diriger au terrain, en rang et par équipe.	<ul style="list-style-type: none">- Se diriger au terrain en rang par équipe.
<u>Mise en train</u>	<ul style="list-style-type: none">- Faites 2 tours de terrain.- Faites la rotation de l'épaule.	<ul style="list-style-type: none">- Courent.- Font la rotation de l'épaule.
<u>Phase d'exploration</u>	<ul style="list-style-type: none">- Jouer de différentes manières avec les rouleaux mis à votre disposition, je vous observe.	<ul style="list-style-type: none">- Font rouler les rouleaux, transportent les rouleaux dans la mains ; sur la tête.
<u>Phase d'enrichissement</u>	<ul style="list-style-type: none">- X, comment joues – tu avec ton rouleau ?- Faites comme X.	<ul style="list-style-type: none">- Je transporte le rouleau sur la tête. (schéma)- Ils transportent le rouleau sur la tête.
<u>Phase de structuration</u>	<ul style="list-style-type: none">- Je fais transporter les rouleaux par groupe de 2 sur une distance donnée pour mieux les apprécier. Pour le réussir, je m'appuie sur les critères suivantes :- Poser le rouleau au milieu de la tête.- Se tenir droit.- Marcher lentement en gardant l'équilibre pour éviter qu'il tombe.	<ul style="list-style-type: none">- Transportent le rouleau sur la tête sans le faire tomber. (schéma)
<u>Jeu</u>	<ul style="list-style-type: none">- Je fais le même exercice sur une distance donnée et mets de côté ceux qui le réussissent et de l'autre côté, ceux qui ne le réussissent pas.- Je donne le résultat.- Faites la ronde chantée.	<ul style="list-style-type: none">- Transportent le rouleau sur la tête en contournant la chaise. (schéma)- Applaudissent les vainqueurs.- Font la ronde chantée.
<u>Retour au calme</u>	<ul style="list-style-type: none">- Qu'avons-nous faire ce jour ?- Comment faire pour gagner ?- Comment faire pour ne pas qu'il tombe ?	<ul style="list-style-type: none">- On a transporté le rouleau sur la tête.- Il faut le transporter sans le faire tomber.- Il faut bien le poser sur la tête, se tenir droit, marcher lentement en étant

	<ul style="list-style-type: none"> - Faites une minute de silence. <p>=J'organise le retour en classe.</p>	<p>équilibré.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Font une minute de silence. - Se dirigent vers la classe en rang et en ordre dans la discipline par équipe.
--	---	--

Discipline : E.P.S.

Domaine : Motricité fine

Contenu : Manipulation d'objet

Organisation : Travail en atelier collectif

Activité : Faire rouler la balle

Document : Programme du préscolaire P. 157

Matériel : Les balles

Lieu : Le terrain

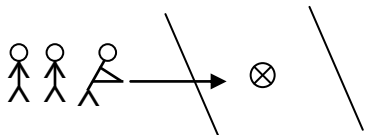
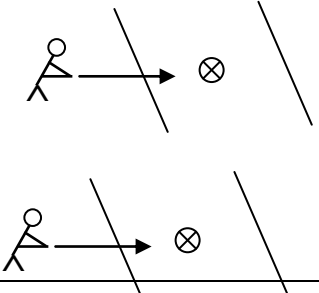
Section :

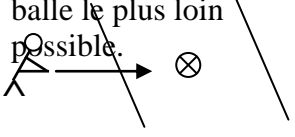
Durée :

Semaine :

habiletés	contenu

DEROULEMENT

ETAPES	METHODES ET MOYENS	ACTIVITES - ELEVES
<u>Prise en main</u>	<ul style="list-style-type: none">- Après avoir fouillé vos poches, dirigez vous vers le terrain dans l'ordre et la discipline.	<ul style="list-style-type: none">- Se dirigent au terrain dans l'ordre et la discipline.
<u>Mise en train</u>	<ul style="list-style-type: none">- Faites 3 tours de terrain.- Faites la rotation de l'épaule, puis celle des poignets.	<ul style="list-style-type: none">- Courent.- Font la rotation de l'épaule, puis celle des poignets.
<u>Phase d'exploration</u>	<ul style="list-style-type: none">- Jouer de différentes manières avec la balle mise à votre disposition, je vous observe.	<ul style="list-style-type: none">- Lancent les balles ; font rouler la balle avec une main ou les deux mains...
<u>Phase d'enrichissement</u>	<ul style="list-style-type: none">- X, comment joues – tu avec ta balle ?- Faites comme lui : N.B : L'exercice se fait par vague de trois pour une meilleure appréciation de celui-ci.	<ul style="list-style-type: none">- Je fais rouler ma balle avec une main. (schéma)- Font rouler la balle avec une main par vague de 03. (schéma)
<u>Phase de structuration</u>	<ul style="list-style-type: none">- Je dispose les élèves de la manière suivante sur le terrain :  <ul style="list-style-type: none">- Je fais rouler individuellement la balle (avec la main) au-delà du trait. <p>Je veille à une réussite totale de l'exercice pour ce faire, je m'appuie sur la technique d'apprentissage suivante :</p> <ul style="list-style-type: none">- Tenir la balle dans une main.- S'abaisser.- La faire rouler au-delà du trait (situé loin d'eux).- Ne surtout pas la lancer, mais plutôt la faire rouler.	<ul style="list-style-type: none">- Se disposent sur le terrain selon les consignes de la maîtresse. <ul style="list-style-type: none">- Font rouler individuellement la balle au-delà du trait. 

<u>Jeu</u>	<ul style="list-style-type: none"> - A deux, faites rouler la balle le plus loin possible. Celui qui réussit à le faire est le vainqueur. - Au fur et à mesure qu'ils jouent, je mets de côté les gagnants et de l'autre les perdants. - Je donne le résultat. - Faites la ronde chantée. 	<ul style="list-style-type: none"> - A deux, font rouler la balle le plus loin possible.  - Se disposent sur le terrain selon les consignes de la maîtresse. - Applaudissent les vainqueurs. - Font la ronde chantée.
<u>Retour au calme</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Qu'avons-nous faire ce jour ? - Comment faire pour gagner ? - Faites une minute de silence. - J'organise le retour en classe. 	<ul style="list-style-type: none"> - On a roulé la balle avec une main. - Il faut la saisir avec une main, s'abaisser, la rouler le plus loin possible sans la lancer. - Font une minute de silence. - Se dirigent vers les classes en rang et en ordre dans la discipline.

Discipline : E.P.S.

Domaine : Opposition inter individuelle

Section :

Contenu : Jeux d'opposition

Organisation : Travail collectif

Durée :

Activité : Arracher la balle avec les mains

Document : Programme du préscolaire P. 161

Semaine :

Matériel : Les balles

Lieu : Le terrain

habiletés	contenu

DEROULEMENT

ETAPES	METHODES ET MOYENS	ACTIVITES - ELEVES
<u>Prise en main</u>	- Après avoir fouillé vos poches, dirigez vous vers le terrain dans l'ordre et la discipline.	- Se dirigent au terrain dans l'ordre et la discipline.
<u>Mise en train</u>	- Faites 3 tours de terrain. - Faites la rotation de l'épaule, puis celle des poignets.	- Courent. - Font la rotation de l'épaule, puis celle des poignets.
<u>Phase d'exploration</u>	- Je dispose les élèves deux à deux, une balle sur le terrain : A mon signal, jouez de différentes manières avec vos balles.	- Se disposent sur le terrain selon les consignes de la maîtresse. - Se lancent la balle, arrachent la balle avec les mains ...
<u>Phase d'enrichissement</u>	- A et B, comment jouez vous avec votre balle ? - Faites comme A et B.	- On arrache la balle avec les mains. (schéma) - A deux, s'arrachent la balle avec les mains.
<u>Phase de structuration</u>	- Je fais imiter l'action de A et B par l'ensemble de la classe. Je le fais par groupe de deux et pour une meilleure réussite de l'exercice, je m'appuie sur la technique d'apprentissage suivante : - Bien saisir la balle avec les mains. - La tenir vers soi de toutes ses forces sans la lâcher.	- Arrachent la balle avec les mains à deux.
<u>Jeu</u>	- Je refais le même jeu à l'intérieure d'un cercle. Cette fois-ci celui qui réussit à arracher la balle avec l'autre en le faisant sortir du cercle à gagner. - Je mets de côté les vainqueurs et de l'autre les perdants. - Je donne les résultats. - Faites la ronde chantée.	- Jouent le jeu après avoir écouté les consignes. - Se disposent sur le terrain selon les consignes de la maîtresse. - Applaudissent les vainqueurs. - Font la ronde chantée.

<p><u>Retour au calme</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Qu'avons-nous joué ce jour ? - Comment fait-on pour gagner ? - Faites une minute de silence. - J'organise le retour en classe. 	<p>On a arraché la balle avec les mains.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bien saisir la balle avec la main. La tenir vers soi de toutes ses forces sans la relâcher. - Font une minute de silence. - Se dirigent vers les classes en rang, par équipe et dans le silence.
--------------------------------------	---	---

Discipline : E.P.S.

Domaine : Opposition / Coopération

Section :

Contenu : Jeux d'opposition et de coopération

Organisation : Travail collectif

Durée :

Activité : Réalisation d'un jeu : la traversé du territoire

Document : Programme du préscolaire P. 163-164

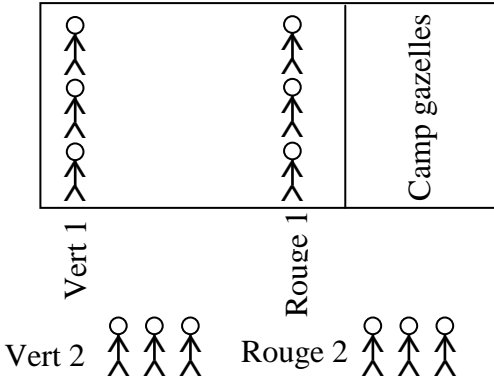
Semaine :

Matériel : Les foulards

Lieu : Le terrain

habiletés	contenu

DEROULEMENT

ETAPES	METHODES ET MOYENS	ACTIVITES - ELEVES
<u>Prise en main</u>	<ul style="list-style-type: none">- En rang, dirigez vous vers le terrain après avoir fouillé vos poches.	<ul style="list-style-type: none">- Se dirigent au terrain en rang et par équipe.
<u>Mise en train</u>	<ul style="list-style-type: none">- Faites 2 tours de terrain.- Ecartez les jambes, puis appuyez-vous sur l'une après l'autre.	<ul style="list-style-type: none">- Courent.- Jambes écartées, s'appuient sur l'une après l'autre.
<u>Mise en place des équipes</u>		
<u>Jeu</u>	<p>Déroulement</p> <ul style="list-style-type: none">- Les gazelles V1 doivent rejoindre leur camp en évitant de se faire attraper par les lion R1 en 2 passages.- Les lions R1 marquent alors le nombre de gazelles attrapées à chaque passage.- Les gazelles ne sortent pas du terrain pour rejoindre leur camp.- Je refais le même exercice en inversant cette fois-ci les rôles.- Je remplace les R1 et les V1 par les R2 et les V2.- Le jeu terminé, je fais compter le total de gazelles attrapées pour chaque équipe.- Je donne le résultat.- Faites la ronde chantée.	<ul style="list-style-type: none">- Jouent le jeu après avoir écouté les consignes.- Les R1 deviennent les gazelles. Les V1 sont alors les lions qui attrapent.- Les V2 et R2 remplacent les V1 et R1 et jouent le rôle de lions et de gazelles.- Donnent le total des gazelles attrapées par les verts, puis celui attrapé par les rouges.- Applaudissent les vainqueurs.- Font la ronde chantée.

<p><u>Retour au calme</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comment appelle –t – on le jeu que nous avons fait aujourd’hui ? - Comment fait-on pour gagner ? - Faites une minute de silence. - J’organise le retour en classe. 	<ul style="list-style-type: none"> - La traversée du territoire. - Il faut attraper beaucoup de gazelles. - Font une minute de silence. - Se dirigent vers les classes en rang et en ordre dans la discipline.
--------------------------------------	---	--

Discipline : E.P.S.

Domaine : Opposition/Coopération

Contenu : Jeux d'opposition et de coopération

Organisation : Travail collectif

Activité : Réalisation du jeu : vider les camps

Document : Programme du préscolaire P. 163

Matériel : Les balles

Lieu : Le terrain

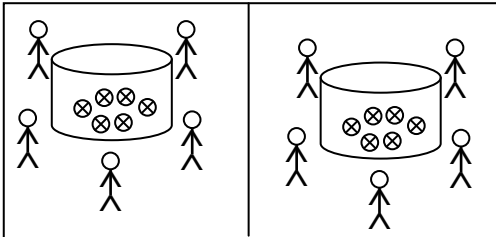
Section :

Durée :

Semaine :

habiletés	contenu

DEROULEMENT

ETAPES	METHODES ET MOYENS	ACTIVITES - ELEVES
<u>Prise en main</u>	<ul style="list-style-type: none">- Après avoir fouilé vos poches, dirigez-vous au terrain en rang et par équipe.	<ul style="list-style-type: none">- Ils se dirigent au terrain en rang et dans la discipline.
<u>Mise en train</u>	<ul style="list-style-type: none">- Faites deux tours de terrain.- Tournez les bras en avant puis en arrière.	<ul style="list-style-type: none">- Ils courent.- Tournent les bras en avant puis en arrière.
<u>Mise en place des équipes</u>	<ul style="list-style-type: none">- Je dispose les enfants de la manière suivante sur le terrain : 	<ul style="list-style-type: none">- Ils se disposent sur le terrain selon la consigne de la maîtresse.
<u>la mise en situation et pratique dirigée</u>	<p><u>Consigne</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- A mon signal, videz votre panier le plus vite possible en lançant les balles dans les camps adverses pendant un certain temps. <p><u>Attention</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- On ne lance pas en dehors du terrain et on ne récupère plus les balles tombées dans le camp adverse.- Jouez, je vous regarde.- Je fais arrêter le jeu et je fais compter les balles tombées dans les deux camps. L'équipe qui totalise moins de balles marque un point.- Je refais plusieurs fois le jeu.- Je donne le résultat final.- Faites la ronde chantée.	<ul style="list-style-type: none">- Ils lancent les balles dans le camp adverse.- Ils jouent et arrêtent au signal de la maîtresse.- Ils comptent les balles et marquent les points.- Ils jouent le jeu.- Ils applaudissent les vainqueurs.- Ils font la ronde chantée.
<u>Retour au calme</u>	<ul style="list-style-type: none">- Comment appelle-t-on le jeu d'aujourd'hui ?- Comment fait-t-on pour gagner ?	<ul style="list-style-type: none">- Vider le camp.- Il faudra vider son

	<ul style="list-style-type: none"> - Faites une minute de silence. - J'organise le retour en classe. 	<ul style="list-style-type: none"> camp le plus vite possible et avoir moins de balles que le camp adverse. - Ils font une minute de silence. - Ils se dirigent en classes dans l'ordre, en rang par équipe.
--	--	---

Leçon 2 : Les activités de manipulation

Définition

Une séance objet ou séance de manipulation ou séance de petits matériels, est une séance au cours de laquelle les élèves manipulent le(s) objet(s) mis à leur disposition.

C'est une séance au cours de laquelle un ensemble d'exercices physiques à but éducatif sont pratiqués sous forme de manipulation de petits matériels tels que les bâtons, les cordes, les cartons et les balles.

I- LES INTENTIONS PEDAGOGIQUES

Définition : ce sont les compétences lointaines (à long terme ou moyen terme) que le maître vise à travers la proposition d'une situation d'apprentissage.

Les intentions

La pratique régulière de la séance objet fait :

- Acquérir à l'enfant un vocabulaire de base, un certain nombre de notion topographique.
- Enrichir et diversifier les conduites motrices de l'enfant, favorisant sa créativité, en stimulant son imagination, en améliorant sa coordination motrice.
- Permettre à l'enfant de connaître son corps et ses possibilités motrices.
- Favoriser l'organisation de ses perceptions : vue, ouïe, toucher intellectuelle...
- Favoriser sa socialisation en l'aidant à sortir de son égocentrisme.
- Répondre aux besoins de bouger, de jouer de l'enfant.

II- LES DIFFERENTES ETAPES DE LA PROGRESSION PEDAGOGIQUE.

Elles sont au nombre de quatre

Etape 1 :

Découvrir et verbaliser plusieurs actions générales possibles avec un objet : ex jouer avec la balle (elle repose sur les différents verbes d'actions rouler, lancer, attraper, jongler, tirer...).

Etape 2 :

Découvrir et verbaliser différentes manières de réaliser une action déjà découverte à la première étape. Ex comment pouvez-vous lancer votre balle ? Jouer je vous regarde.

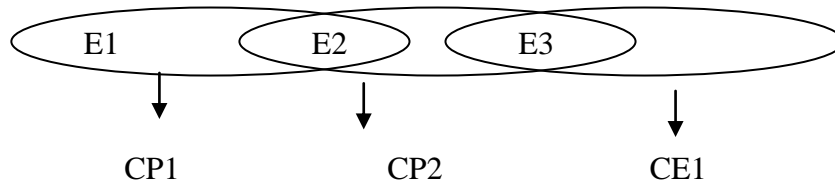
Etape 3 :

Découvrir et verbaliser la meilleure manière de réaliser une action connue en vue d'une performance ou d'un but précis à atteindre. Ex : sauter à la corde le plus longtemps possible sans s'arrêter (performance : le plus longtemps possible).

Etape 4 :

Inventer à deux ou plusieurs un ou des jeux avec un ou plusieurs objets identiques ou différents.

Remarque :



NB : une action générale est toute action possible qu'on peut faire avec un objet.

Ex : Sauter, rouler, tirer, rattraper, tourner, jongler, pousser, etc.

LEÇON 1 : LES ACTIVITES DE JEU DE LOCOMOTION

I- Définition du jeu

De façon générale le jeu est une réalité sociale. C'est une activité gratuite, désintéressée, attrayante régit par des règles qui varient selon le lieu et l'époque. Le seul enjeu est la satisfaction morale.

En outre, c'est une activité physique et / ou mentale purement gratuite généralement fondée sur la convention ou la fiction et qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle lui procure.

Le jeu est une activité physique ou mentale gratuite, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'il procure. A l'école primaire, le jeu implique l'idée de lutte, mais une lutte à la mesure de l'enfant, de ses impulsions et sans danger pour son organisme. Car le jeu est circonscrit dans les limites raisonnables imposées par la règle (espace limité, un temps précis et les règles). Il n'y a pas de jeu sans enjeu.

NB : 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.

II- DEFINITION DES DIFFERENTS TYPES DE JEU

On distingue deux types de jeux à l'école primaire :

1- Jeux performances

Ce sont des jeux dont le but est connu et les moyens pour l'atteindre le sont aussi.

Exemple : les couleurs, les oiseaux en cage, les lapins dans la clairière, Koffi Konan...

2- Jeux problèmes

Ce sont des jeux dont le but est connu mais pas les moyens pour l'atteindre.

Exemple : la rivière aux crocodiles, minuit dans la savane, l'épervier...

III- CARACTERISTIQUES DES DIFFERENTS TYPES DE JEU

Types de jeux	Jeux Performances	Jeux Problèmes
Caractéristiques		
BUT	CONNU	CONNU
MOYENS	CONNU	PAS CONNU
DEMONSTRATION	OUI	NON
ENVIRONNEMENT	STABLE	INSTABLE
INCERTITUDE	FAIBLE	ELEVEE
HABILETES	FERMEES	OUVERTES
<u>FACTEURS DE LA CONDUITE MOTRICE</u>	<u>EXECUTION</u> <ul style="list-style-type: none">- VITESSE- FORCE- ENDURANCE- DETENTE- SOUPLESSE- ADRESSE	<u>PERCEPTION</u> (Réflexion) <ul style="list-style-type: none">- OBERVATION- ANALYSE- EVALUATION- ANTICIPATION- PRISE DE CONSCIENCE

IV - PRESENTATION DES TEMPS DE LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE

1- Jeux performances

- 1.1- Mise en place des équipes.
- 1.2- Mise en situation ou consigne (Identification du principe et des règles du jeu.) ponctuée d'une démonstration
- 1.3- Pratique dirigée.
- 1.4- Entretien Maître-élèves

2- Jeux problèmes

- 2.1- Mise en place des équipes.
- 2.2- Mise en situation ou consigne (Identification du principe et des règles du jeu.)
- 2.3- Pratique dirigée.
- 2.4- Entretien Maître-élèves

V- EVOLUTION DES DIFFERENTS TYPES DE JEUX

Faire évoluer un jeu suppose lui apporter un changement en vue de satisfaire des intentions éducatives, des stratégies pédagogiques.

1- Quand faire évoluer un jeu

On fait évoluer un jeu lorsque :

- ✓ L'intérêt des élèves pour ce jeu diminue.
- ✓ Le but du jeu est trop facilement atteint ou impossible à atteindre par les élèves après plusieurs essais.
- ✓ Le comportement d'un ou de plusieurs élèves l'exige.

2- Pourquoi faire évoluer un jeu

On fait évoluer un jeu pour :

- ✓ Préserver le plaisir de jouer de l'enfant en évitant surtout la monotonie.
- ✓ Avoir une quantité de travail suffisante pour tous les enfants sans les lasser au cours du

jeu

3- Comment faire évoluer un jeu

On peut faire évoluer un jeu en :

- ✓ Modifiant le but et les règles du jeu.
- ✓ Diminuant le nombre d'apprenant ou d'équipes qui s'affrontent sur le terrain.
- ✓ Agissant sur les dimensions du terrain.
- ✓ Réduisant ou en augmentant la quantité du matériel utilisé.

VI- PORTEE EDUCATIVE DU JEU

Le jeu est un puissant moyen éducatif pour l'enfant :

- ✓ Il favorise le développement physique et physiologique.
- ✓ Il améliore la motricité.
- ✓ Il favorise la précision du geste.
- ✓ Il développe les différentes perceptions : l'attention et la mémoire.
- ✓ Il favorise la socialisation.

VII- ELABORATION DE FICHE DE SEANCE

FICHE DE SEANCE EPS

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

Leçon : les jeux de locomotion

Séance : les lapins dans la clairière

Matériel : les foulards, un sifflet, les fanions

PEPT : Tolérance et non-violence

Niveau : CP2

Durée : 45 mn

Support : Guide maitre

Effectif : 40

TABLEAU DES HABILETES / CONTENUS

Habiletés	Contenus
Identifier	Le matériel, le principe et les règles du jeu
Réagir	Un signal sonore ou visuel
courir	Vite et droit
Respecter	les règles d'hygiène, les règles du jeu et les règles de sécurité

Situation d'apprentissage

DEROULEMENT

Plan du cours	Activités-maitre	Durée	Stratégies pédagogiques	Activités-élèves
PRESENTATION 1-Prise en main 2-Exploitation de la situation d'apprentissage 3-Mise en train	-Faire l'appel, Vérifier les tenues, mettre les élèves en rang, faire distribuer les foulards. Aller vers le terrain. -faire marcher autour du terrain, puis courir. -Faire des étirements puis des exercices respiratoires.	6 mn 3mn	Travail collectif	Répondent Se mettent en rang par équipe. Se dirigent vers le terrain avec leurs foulards en ordre. Marchent puis courent sans se bousculer. Inspirent et expirent profondément.
DEVELOPPEMENT 1. Mise en place de la situation 2. Mise en situation ou consigne 3. Pratique dirigée	Mettre en place les équipes pour vivre l'activité. Les arbres sont debout jambes écartées et les lapins assis sous leurs arbres. Mon signal chaque lapin sortira sous son arbre et fera le tour des arbres selon le sens indiquer pour rentrer le plus vite possible sous son arbre. Attention on ne démarre pas avant le signal et on doit respecter le sens indiquer. Démonstration avec deux couples Les enfants jouent le maître observe et intervient à chaud pour faire respecter les règles et éliminer.	20 mn	Travail collectif Travail collectif	Chaque enfant reconnaît son rôle Les enfants écoutent les consignes Les deux couples d'enfants démontrent le jeu Les enfants jouent et respectent les consignes du maître.
EVALUATION Mini compétition	A mon signal chaque lapin sortira sous son arbre, il fera le tour des arbres selon le sens indiquer pour rentrer le plus vite possible sous son arbre. Attention on ne démarre pas avant le signal et on doit respecter le sens indiquer. Les trois derniers à rentrer sous leurs arbres seront éliminés.	10 mn	Travail par groupe	Respectent les consignes du maître. Réussissent à faire gagner des points à leur équipe.

RETOUR AU CALME				
Objectivation	-Rassemblement des élèves -Ramassage du matériel -Résultats proclamés et bilan -Poser des questions sur le jeu ; Faire rappeler les actions motrices réalisées -Demander aux équipes d'aller se laver les mains -Retour en classe en silence et en ordre.	6 mn	Travail collectif	Assis par équipes de couleurs. Ramassent le matériel Répondent aux questions pendant le bilan. Se lavent les mains et retournent en classe dans l'ordre et le silence.

COMPETENCE 4 : Traiter une situation relative à l'Animation sportive

L'ANIMATION SPORTIVE

I- DEFINITION

L'animation sportive est le type de séance vécue dans les grandes classes de l'école primaire (CE2, CM).

Elle consiste à pratiquer les activités sportives sous forme de tournoi triangulaire.

II- OBJECTIFS SPECIFIQUES

La pratique de l'animation sportive vise trois objectifs fondamentaux.

- ✓ L'autonomie à assurer le bon déroulement des rencontres.
- ✓ La pratique globale de l'activité (maîtrise des savoir-faire fondamentaux).
- ✓ La recherche d'un certain niveau de performance.

III- LA DECOUVERTE DES JEUX PRE- SPORTIFS

Ces jeux pré- sportifs sont des jeux qui prédisposent l'apprenant à la pratique des activités sportives.

Exemple : La balle au capitaine.

Faire le maximum de passes à son capitaine pour marquer plus de buts.

La passe à dix : arriver à se faire dix passes de suite entre partenaires sans que la balle ne soit touchée ou interceptée par les adversaires.

LE TOURNOI TRIANGULAIRE

I- DEFINITION

On appelle tournoi triangulaire, un tournoi qui regroupe trois équipes au cours duquel lorsque deux équipes s'affrontent, la troisième organise. A la fin de cette compétition chaque équipe aura joué deux fois et organisé une fois.

II- DEMARCHE PEDAGOGIQUE D'UN TOURNOI TRIANGULAIRE

Elle se présente comme suit :

- 1- Mise en place des équipes.
 - 1.1- Mise en place de l'équipe organisatrice.
 - 1.2- Mise en train (échauffement spécifique).
- 2- Pratique dirigée (déroulement des rencontres).
- 3- Objectivation (entretien maître – élèves).

III- STRUCTURE D'UNE SEANCE DE TOURNOI TRIANGULAIRE

- Dresser le tableau.

IV- L'ENREGISTREMENT DES RESULTATS

Il se fait à l'aide d'une fiche que le maître met à la disposition du marqueur et son aide dénommée fiche A.

1- La fiche A

C'est une fiche d'enregistrement des résultats des rencontres d'un tournoi triangulaire. Le décompte des points se fait de la manière suivante :

- ✓ Match gagné donne trois (03) points.
- ✓ Match nul donne deux (02) points.
- ✓ Match perdu donne un (01) point.

2- Le model de la fiche A

(Voir document)

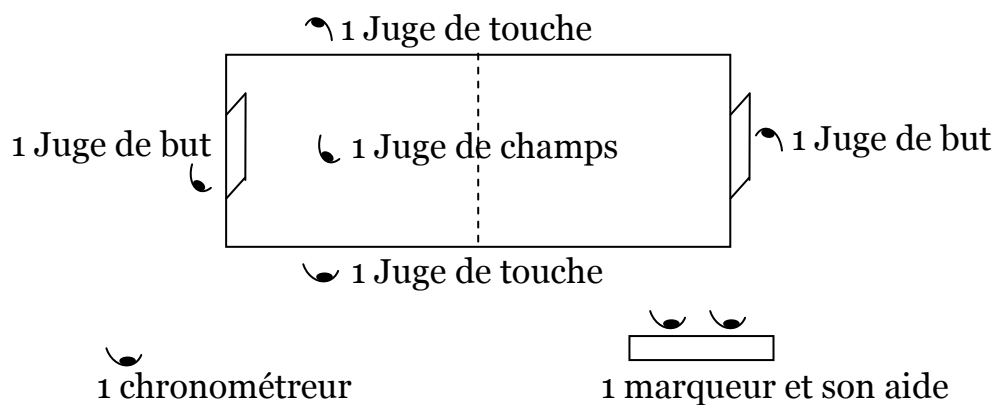
V- LE ROLE DE L'EQUIPE ORGANISATRICE

L'équipe organisatrice est le pilier du déroulement des tournois en autonomie. Elle assure le bon déroulement des rencontres. Elle a 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 et conjointement et permettre à l'enseignant de se consacrer à un groupe précis. Sans cette autonomie l'organisation de l'animation sportive telle que préconisée est vouée à l'échec.

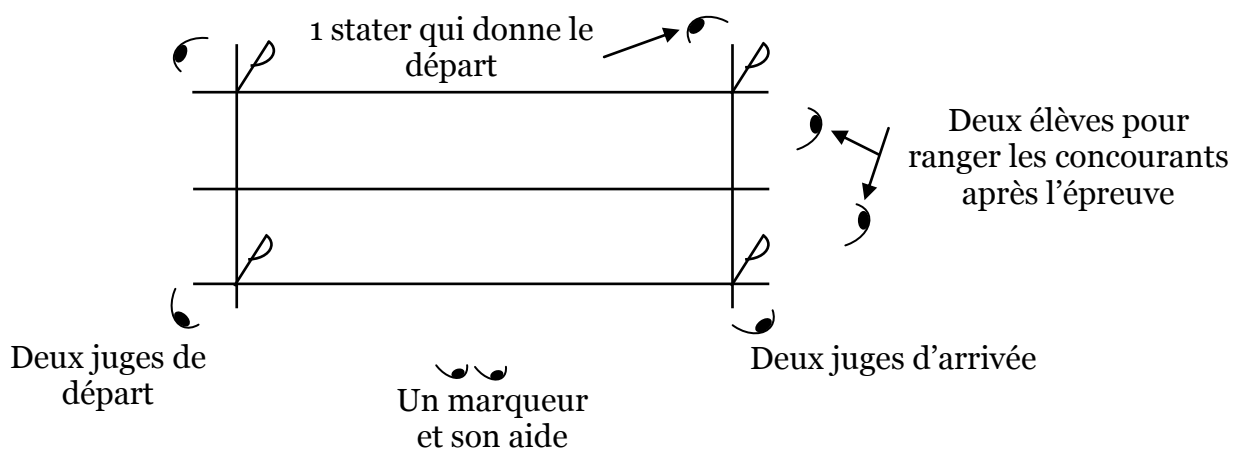
La tenue du rôle d'organisateur se conforme à un impératif. Elle est spécifique à l'activité qu'elle officie.

1- En sport collectif

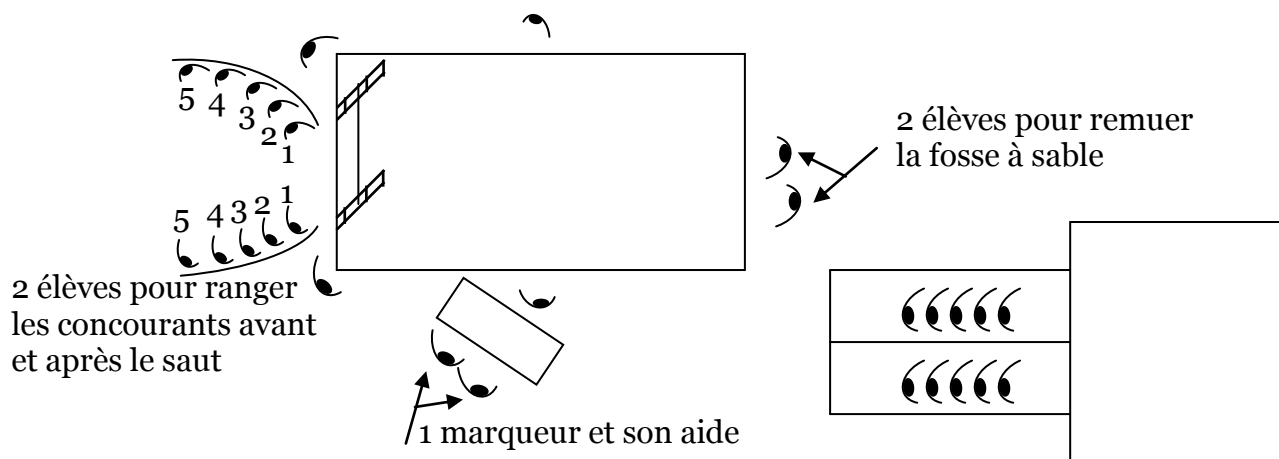
- 1 Juge de champ.- Des juges de touches.- Des juges de buts.- 1 Chronométrateur.- 1 Marqueur et son aide.



2- En saut



3- En course



Le principe est d'attribuer un rôle ponctuel à chaque membre de l'équipe organisatrice afin d'éviter toute distraction parallèle. Chacune des responsabilités assignées aux éléments de l'équipe organisatrice a des exigences.

Exemple : L'arbitre et les juges chargés de la régularité des rencontres doivent connaître les règles de la discipline tout comme le marqueur et son aide doivent être capables d'utiliser la fiche d'enregistrement.

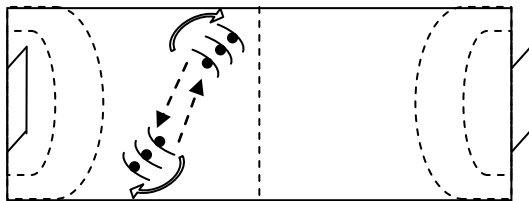
VI- EXEMPLE D'ECHAUFFEMENT EN ANIMATION SPORTIVE

L'échauffement 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.

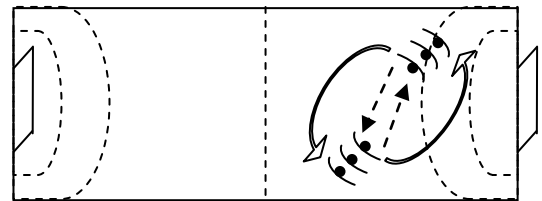
1- En sport collectif

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.

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.



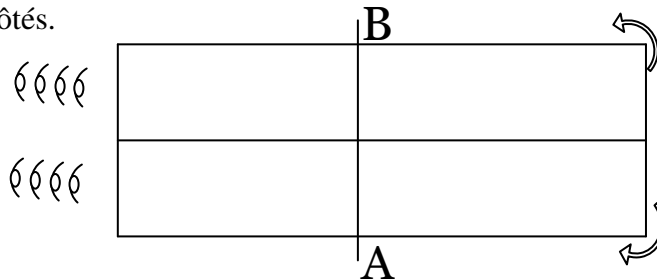
Passe et va



Passe et suit

2- En course de vitesse

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

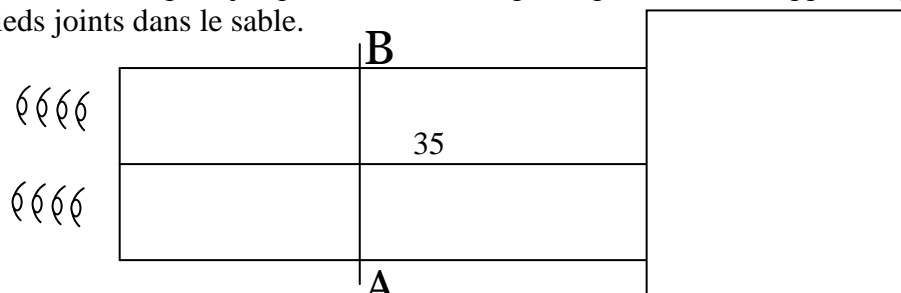


3- En course d'endurance

- ✓ Course lente sur la moitié du parcours, marcher sur l'autre moitié.
- ✓ Course lente sur un tour puis marcher sur un 1/2 parcours.

4- En saut en longueur et triple sauts

- ✓ Par deux courses lentes, saut appel un pied et chute pieds joints dans le sable, on revient en marchant sur le coté.
- ✓ Saut à cloche pied jusqu'à AB course rapide après AB saut appel un pied et chute pieds joints dans le sable.



5- En saut en hauteur

- ✓ Par deux saut à cloche pied jusqu' à AB et course lente après AB saut libre on revient en marchant sur les côtés.

Course lente jusqu'à AB, course rapide, après AB terminer par un saut libre

COMPETENCE 5 : Traiter une situation relative à la Pratique des activités de sports collectifs

Ce sont des sports qui opposent deux équipes qui se disputent un engin (balle, ballon) sur une aire de jeu bien délimitée pendant un temps précis et dont l'objectif est de marquer des buts, tout en empêchant l'adversaire d'en faire autant.

L'appellation de leurs buts varient selon le type de sport : au football et au handball on parle de but, au volley-ball ce sont des points qui aboutissent à des sets, au basket-ball on parle de panier (1, 2, 3 points et au rugby on parle d'essai (5 points + la transformation 2 points) l'essai de pénalité 3points).

I- LE HANDBALL

1- Définition

Le handball est un sport collectif qui a fait son apparition au XIXe siècle en Allemagne. Il réalise l'opposition de 6 joueurs de champs et un gardien (7 joueurs) sur un terrain de 40 m x 20 m dans une lutte incessante pour disposer du ballon.

Il consiste à jouer de la main pour progresser vers le camp adverse et marquer plus de buts que l'adversaire tout en assurant une protection maximum de son propre but afin d'être déclaré vainqueur.

2- Les principales règles

Le handball est régi par 19 règles mais à l'école primaire nous nous limitons aux règles d'or.

- 1- Ne jouer qu'avec la main.
- 2- Ne pas entrer dans la zone de 6m (partie réservée au gardien de but).
- 3- Ne pas s'accrocher à l'adversaire, ni le bousculer, ni lui faire un croc en jambe.
- 4- L'engagement se fait au centre du terrain et le joueur exécutant doit avoir un pied sur la ligne médiane.
- 5- Il y a but lorsque la balle franchit toute la ligne de but entre les deux poteaux.

3- Stratégies d'organisation d'un tournoi triangulaire de handball

Au niveau du CE2 le maître doit amener ses élèves à :

- ✓ Organiser et animer un tournoi triangulaire de handball.
- ✓ Respecter et faire respecter les règles du handball.
- ✓ Déterminer les principes fondamentaux des sports collectifs à savoir :
 - On est attaquant lorsqu'on est en possession du ballon.
 - On est défenseur lorsqu'on n'a pas le ballon.

Les séances de handball doivent être animées dans l'application des règles principales.

NB : Toutes ces séances sont vécues sous la forme d'un tournoi triangulaire.

4- Portée éducative du handball ou justification psychopédagogique

La pratique du handball permet à l'enfant de :

- ✓ S'initier à l'éducation civique et morale par le respect du principe et des règles qu'exige cette discipline.
- ✓ Renforcer ses capacités à agir et s'adapter à des situations d'incertitude.
- ✓ Cultiver son esprit d'équipe et de solidarité.
- ✓ Assumer des responsabilités au niveau de l'organisation des rencontres.

- ✓ Se conformer aux lois du groupe.
- ✓ Développer sa capacité de perception, d'anticipation et de décision.

5- Terminologie

- **La Passe** : C'est un geste technique qui lie deux ou plusieurs partenaires par l'intermédiaire de la balle.
- **La Drible** : C'est un geste technique qui consiste à faire rebondir la balle au sol permettant au joueur de progresser ou de conserver la balle, le temps de s'en défaire.
- **Le Tir** : c'est un geste technique final qui conclut l'attaque. C'est au nombre de tirs réussis que dépend le résultat final d'une rencontre.
- **Le Joueur en appui** : C'est tout joueur placé devant le porteur de balle et qui par des passes contribue à la progression vers le camp adverse.
- **Le Joueur en soutien** : C'est tout joueur placé en arrière ou sur la même ligne que le porteur de balle, qui par des passes contribue à conserver la balle au profit de son équipe.

II- LE FOOTBALL

1- Définition

Le football est un sport collectif né en Angleterre. C'est un sport dans lequel 22 joueurs s'efforcent d'envoyer un ballon rond dans le but adverse, sans l'intervention des mains au cours d'une partie divisée en deux mi-temps.

- **Caractéristiques du football à l'école primaire**

Le football à l'école primaire utilise le terrain de handball comme aire de jeu. L'on parlera de football à 7 avec 6 joueurs de champs et un gardien de but. On pratique le football à 7 pour deux raisons :

- ✓ Permettre aux enfants de toucher au maximum le ballon.
- ✓ Utiliser un terrain réduit dont les dimensions sont adaptées à leurs capacités physiques.

2- Les principales règles

3- Stratégie d'organisation d'un tournoi triangulaire de football

Idem au handball.

4- Portée éducative du football

La pratique du football permet à l'enfant de :

- ✓ Renforcer ses capacités à agir et s'adapter à des situations d'incertitude.
- ✓ Assumer des responsabilités au niveau de l'organisation des rencontres.
- ✓ Se conformer aux lois du groupe.
- ✓ Développer sa capacité de perception, d'anticipation et de décision.
- ✓ Cultiver son esprit d'équipe (solidarité, partage, civisme).

I-LES COURSES

1- LA COURSE D'ENDURANCE

1.1- Définition

C'est une activité athlétique qui consiste à courir le plus longtemps possible à une allure aisée sans s'arrêter, sans marcher ni s'épuiser

1.2- Le principe de la course d'endurance

Courir le plus longtemps possible de manière régulière sans s'épuiser

1.3- Les principales règles

- ✓ Ne pas ralentir ou accélérer par moment.
- ✓ Ne pas s'arrêter ou marcher.
- ✓ Ne pas bousculer ou faire tomber un camarade.

1.4- Stratégie d'organisation d'un tournoi triangulaire de course d'endurance

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

1.4.1- 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 course avec la distance parcourue.

1.4.2- 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.

1.5- Portée éducative de la course d'endurance

La pratique de la course d'endurance développe chez l'enfant :

- ✓ L'élargissement des cavités cardiaques.
- ✓ L'amélioration de la fréquence cardiaque.
- ✓ Développement de la cage thoracique.
- ✓ La persévérance.
- ✓ Le goût de l'effort.
- ✓ Le dépassement de soi.
- ✓ L'esprit d'équipe.
- ✓ L'esprit de combativité.

2- LA COURSE DE VITESSE

2.1- Définition

C'est une épreuve athlétique qui consiste à parcourir le plus vite possible une distance relativement courte.

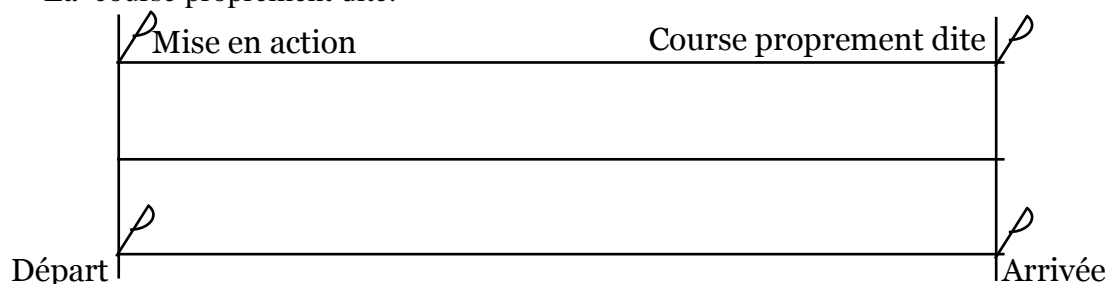
2.2- Le principe de la course de vitesse

Courir le plus vite possible d'un point A à un point B.

- **Caractéristiques de la course de vitesse**

Elle est composée de trois phases essentielles :

- ✓ Le départ,
- ✓ La mise en action,
- ✓ La course proprement dite.



2.3- Les principales règles

- ✓ Ne pas empiéter la ligne de départ.
- ✓ Ne pas démarrer avant le signal.
- ✓ Ne pas courir hors de son couloir.
- ✓ Ne pas s'arrêter avant la ligne d'arrivée
- ✓ Il est interdit de retenir son vis-à-vis.

NB : Les distances de course au niveau de la vitesse varient d'une classe à une autre (de 30 m à 60 m).

- CE2 -----> 30 m – 40 m.
- CM1 -----> 40 m – 50 m.
- CM2 -----> 50 m – 60 m.

2'4- Stratégie d'organisation d'un tournoi triangulaire de course de vitesse

Pour animer une séance d'un tournoi triangulaire :

- ✓ Au signal : parcourir le plus vite possible la distance pour : Franchir le premier la ligne d'arrivée.
- ✓ Départ debout ou accroupir.
- ✓ Deux ou trois passages par élèves par rencontre.

METHODE DE TRAVAIL	DECOMPTE DES POINTS
Course à deux	- Le 1 ^{er} marque 4 points - Le 2 ^e marque 1 point
Course à quatre	- Le 1 ^{er} marque 4 points - Le 2 ^e marque 3 points - Le 3 ^e marque 2 points - Le 4 ^e marque 1 point

2.5- Portée éducative de la course de vitesse

La pratique de la course de vitesse permet à l'enfant de :

- ✓ Développer son attention.
- ✓ Acquérir la notion de vitesse.
- ✓ Améliorer sa vitesse de réaction.
- ✓ Développer le goût de l'effort.

II-LES SAUTS

1-LE SAUT EN LONGUEUR

1.1- Définition

C'est une épreuve athlétique qui fait partie des sauts de type horizontal. Il consiste à l'issue d'une course d'élan rapide à franchir d'un seul bond, à partir d'une zone d'appel, la plus grande distance possible.

1.2- Principe

Courir vite, prendre appel d'un pied dans une zone bien délimitée (ou sur une planche d'appel) et bondir pour redescendre le plus loin possible dans la fosse de réception.

1.3- Principales règles

- ✓ Ne pas mordre (toucher) la ligne d'appel.
- ✓ Sortir en avant du sautoir après chaque saut.
- ✓ Ne pas prendre impulsion des deux pieds.
- ✓ Ne pas se réceptionner hors de la fosse.

1.4- Stratégie d'organisation d'un tournoi triangulaire

- ✓ Le saut est libre.
- ✓ Faire sauter les élèves un à un en alternant les couleurs ou deux à deux si possible.

1.5- Portée éducative du saut en longueur

La pratique de cette discipline permet à l'enfant de :

- ✓ Développer son attention.
- ✓ Développer sa promptitude.
- ✓ Améliorer sa latéralité.
- ✓ Développer sa détente horizontale.
- ✓ Développer sa coordination motrice.

2-LE SAUT EN HAUTEUR

2.1- Définition

C'est une épreuve athlétique qui fait partie des sauts de type vertical. Il consiste à l'issue d'une course d'élan progressivement accélérée, à franchir d'un seul bond la plus grande hauteur possible.

2.2- Principe

À l'issue d'une course d'élan, franchir d'un seul bond la plus grande hauteur possible.

2.3- Principales règles

- ✓ L'appel est pris sur un seul pied.
- ✓ Sortir en avant du sautoir après chaque saut.
- ✓ Ne pas contourner le montant vertical.
- ✓ Ne pas se réceptionner hors de l'aire de chute.

2.4- Stratégie d'organisation d'un tournoi triangulaire

- ✓ Trois hauteurs sont à proposer pour lesquelles chaque élève effectue deux essais :
 1. A mi-cuisse 80 % franchissable.
 2. Au pubis 50 % franchissable.
 3. A l'ombilic 30 % franchissable.
- ✓ Le saut est libre.
- ✓ Faire sauter les élèves un à un en alternant les couleurs ou deux à deux si possible (deux élastiques différents).

2.5- Portée éducative du saut en hauteur

La pratique de cette discipline permet à l'enfant de :

- ✓ Développer son attention.
- ✓ Développer sa promptitude.
- ✓ Améliorer sa latéralité.
- ✓ Développer sa détente horizontale.
- ✓ Développer sa coordination motrice.

III-LES LANCERS

1- Définition

Les activités de lancers sont des activités athlétiques au cours desquelles l'élève projette à partir d'une zone bien délimitée un engin :

- ✓ Sur une cible.
- ✓ Le plus loin possible dans une aire de lancer.

2- Principe

Lancer avec précision un engin ou projeter un engin le plus loin possible.

3- Principales règles

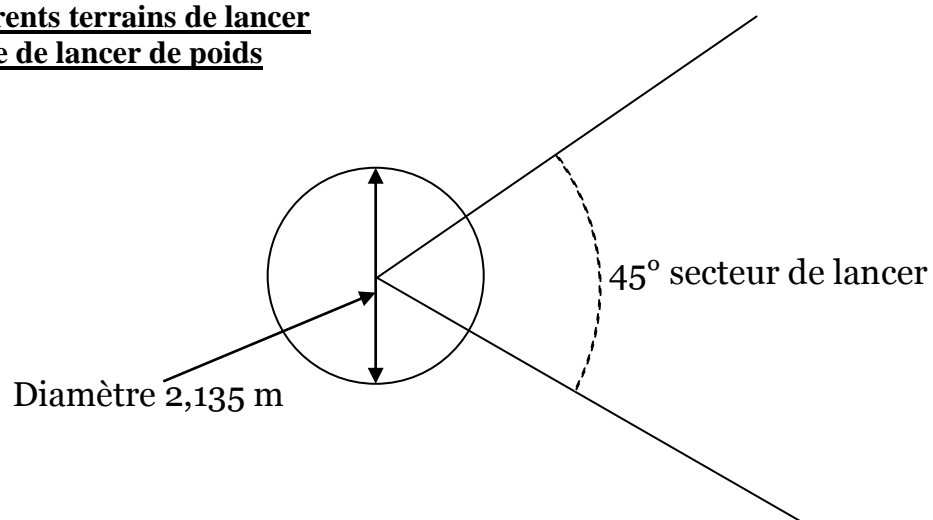
- ✓ Ne pas mordre (marcher sur) la ligne de lancer.
- ✓ Le point de chute de l'engin doit se situer dans le secteur de lancer.
- ✓ Ne pas lancer avant le signal.

4- Stratégie d'organisation d'un tournoi triangulaire de lancer

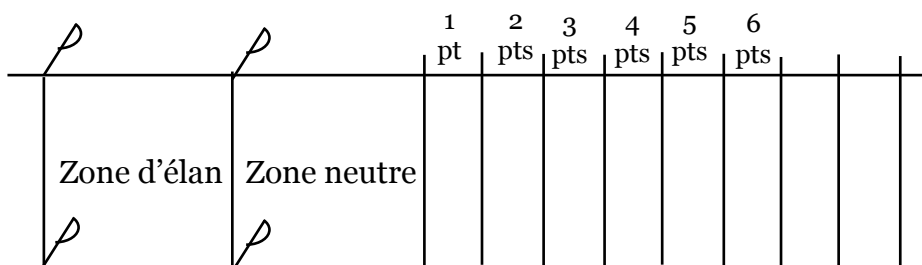
- ✓ La technique de lancer est libre.
- ✓ Lancer l'engin à bras cassé.
- ✓ Lancer dans une cible.
- ✓ Faire passer les élèves un à un ou deux à deux si possible (avec deux aires de lancer).

5- Différents terrains de lancer

5.1- Aire de lancer de poids



5.2- Lancer de javelot



6- Portée éducative

La pratique des activités de lancer contribuera à :

- ✓ Raffermir la latéralité de l'enfant.
- ✓ Développer son adresse.

Améliorer sa coordination motrice générale

COMPETENCE 7 : Traiter une situation relative à la Pratique des activités physiques et sportive d'esthétique de forme et de rythme

1- Définition

C'est une activité sportive et artistique de reproduction de mouvements plus ou moins acrobatiques. La réalisation de cette activité exige de l'agilité, de la coordination, du réflexe et de l'équilibre.

2- Principe

- ✓ Réaliser une tâche motrice dans une situation inhabituelle.

3- Principales règles

- ✓ Ne pas tomber ou faire tomber.
- ✓ Ne pas perdre son équilibre.

4- Stratégie d'organisation d'un tournoi triangulaire de gymnastique

- ✓ Faire passer les élèves un à un en alternant les couleurs ou deux à deux si possible.
- ✓ Exécuter des sauts gymnastiques.
- ✓ Se tenir en équilibre dans différentes postures.
- ✓ Faire des roux.
- ✓ Réaliser différentes rotations.

Enchaîner des éléments gymnastiques

STRUCTURE D'UNE SEANCE D'E.P.S

1- Description de la structure générale d'une séance d'E.P.S.

La structure d'une séance, c'est l'ensemble des étapes à suivre pour le bon déroulement d'une séance. Elle est composée de quatre (4) parties :

I- PRESENTATION

Elle comporte deux sous rubriques :

- 1- Prise en main
- 2- Mise en train

II- DEVELOPPEMENT

- 1- Mise en place des équipes.
- 2- Mise en situation ou consigne (Identification du principe et des règles du jeu.)
- 3- Pratique dirigée.
- 4- Entretien Maître-élèves

III- EVALUATION

- 1- Organisation d'une mini-compétition
- 2- Déroulement de la mini-compétition

IV- RETOUR AU CALME

- 1- Rassemblement des élèves
- 2- Ramassage du matériel
- 3- Bilan de la séance(Objectivation)
- 4- Classement
- 5- Retour en classe en silence

2- Canevas d'une fiche d'E.P.S.

EN TETE

Compétence :

Leçon :

Séance :

Niveau :

Effectif :

Durée :

Matériel :

Support :

TABLEAU DES HABILETES / CONTENUS

HABILETES	CONTENUS

DEROULEMENT

PLAN ET ETAPES	ACTIVITES MAITRE	STRATEGIES PEDAGOGIQUES	DUREE	ACTIVITES- ELEVES
I) <u>Présentation</u> 1- Prise en main 2- Mise en train				
II) <u>Développement</u> Démarche pédagogique				
III) <u>Evaluation</u>				
IV) <u>Retour au calme</u>				

COMPETENCE 8 : Traiter une situation relative à l'évaluation d'une séance d'E.P.S à la maternelle et au primaire

LECON 1 : Découverte des outils d'évaluation

HABILETES	CONTENUS
Décrire	Les moments d'évaluation d'une séance
Donner	Les caractéristiques des activités d'évaluation
Produire	Des fiches de séances d'apprentissage ponctuel et des activités d'évaluation

Séance 1: Les moments et les types d'évaluation

I- Définition de l'évaluation

L'évaluation est un système de mesure et de contrôle permettant à l'enseignant de faire un bilan des acquisitions des élèves afin de moduler et adapter son action pédagogique.

1) Les moments de l'évaluation

1-Avant l'apprentissage.

Il s'agit d'une évaluation diagnostique qui se déroule avant le cours.

2- Pendant l'apprentissage

C'est une évaluation formative faite pendant le cours.

3-A la fin de l'apprentissage

Il s'agit de l'évaluation sommative. Elle se déroule à la fin d'une leçon ou d'un processus d'apprentissage.

2) Les Types d'évaluations

1- Evaluation diagnostique.

Elle consiste à observer et à apprécier le niveau des apprenants avant le cours.

2- Evaluation formative ou évaluation à mi-parcours.

C'est une évaluation faite de façon continue pour vérifier le développement des apprentissages effectués, dans un but de comprendre les difficultés de l'élève et d'y remédier.

3- Evaluation sommative – Evaluation certificative ou évaluation finale

Evaluation intervenant au terme d'un ensemble de tâche d'apprentissage constituant un tout, à la fin d'un enseignement, d'un cycle.

L'évaluation certificative est une évaluation qui vise la délivrance d'un diplôme, d'un certificat attestant des capacités et compétences de l'apprenant.

Séance 2: conception et production des grilles d'évaluation

FICHE DE SEANCE EPS

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

Leçon : Séance objets- différentes manières

Séance : jongler la balle

Matériel : Une balle par élève, les foulards, un sifflet, les fanions

Niveau : CP2

Durée : 45 mn

Support : Guide maître

Effectif : 40

TABLEAU DES HABILETES / CONTENUS

Habiletés	Contenus
Identifier	Le matériel, le principe et les règles du jeu
Manipuler	la balle
Découvrir	différentes actions
Verbaliser	les différentes découvertes
Jongler	la balle avec le pied droit, gauche, deux pieds, en marchant, avec la tête...

Situation d'apprentissage

.

DEROULEMENT

[illegible]

RETOUR AU CALME	-Rassemblement des élèves -Ramassage du matériel -Résultats proclamés et bilan -Retour en classe en silence et en ordre.	6 mn	Travail collectif	Assis par équipes de couleurs. Ramassent le matériel Répondent aux questions pendant le bilan. Retournent en classe dans l'ordre et le silence.
----------------------------	---	-------------	-------------------	--

FICHE DE SEANCE EPS

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

Leçon : les jeux de locomotion

Séance : la rivière aux crocodiles

Matériel : les foulards, un sifflet, les fanions

Niveau : CP2

Durée : 45 mn

Support : Guide maître

Effectif : 40

TABLEAU DES HABILETES / CONTENUS

Habiletés	Contenus
Identifier	Le matériel, le principe et les règles du jeu
traverser	La rivière sans se faire attraper (les gazelles)
attraper	les gazelles (crocodiles)
Respecter	les règles d'hygiène, les règles du jeu et les règles de sécurité

Situation d'apprentissage :

DEROULEMENT

Plan du cours	Activités-maitre	Durée	Stratégies pédagogiques	Activités-élèves
PRESENTATION				
1-Prise en main	-Faire l'appel, Vérifier les tenues, mettre les élèves en rang, faire distribuer les foulards. Aller vers le terrain.	6 mn	Travail collectif	Répondent Se mettent en rang par équipe. Se dirigent vers le terrain avec leurs foulards en ordre.
2-Exploitation de la situation d'apprentissage	-faire marcher autour du terrain, puis courir.			Marchent puis courent sans se bousculer.
3-Mise en train	-Faire des étirements puis des exercices respiratoires.	3mn		Inspirent et expirent profondément.

DEVELOPPEMENT				
1. Mise en place de la situation	Mettre en place les équipes pour vivre l'activité. Les crocodiles et les gazelles.	20 mn	Travail collectif	Chaque enfant reconnaît son rôle
2. Mise en situation ou consigne	A mon signal, les gazelles doivent traverser la rivière sans se faire attraper par les crocodiles. Celui qui se fait attraper sera mis en prison. Attention les gazelles ne doivent pas contourner la rivière et les crocodiles ne doivent pas attraper les gazelles hors de la rivière.		Travail collectif	Les enfants écoutent les consignes
3. Pratique dirigée	Les enfants jouent le maître observe et intervient à chaud pour faire respecter les règles pour éliminer. Le maître fait passer chaque équipe comme crocodiles.			Les deux couples d'enfants démontrent le jeu Les enfants jouent et respectent les consignes du maître.
EVALUATION				
Mini compétition	A mon signal, les gazelles doivent traverser la rivière sans se faire attraper par les crocodiles. Celui qui se fait attraper sera mis en prison. Cette fois, chaque gazelle attrapée fait gagner un point à l'équipe des crocodiles.	10 mn	Travail par groupe	Respectent les consignes du maître. Réussissent à faire gagner des points à leur équipe.
RETOUR AU CALME				
Objectivation	-Rassemblement des élèves -Ramassage du matériel -Résultats proclamés et bilan -Poser des questions sur le jeu ; Faire rappeler les actions motrices réalisées -Demander aux équipes d'aller se laver les mains -Retour en classe en silence et en ordre.	6 mn	Travail collectif	Assis par équipes de couleurs. Ramassent le matériel Répondent aux questions pendant le bilan. Se lavent les mains et retournent en classe dans l'ordre et le silence.

FICHE A D'ENREGISTREMENT DES RESULTATS

	EQUIPES	POINTS	SCORES
1 ^{ère} RENCONTRE	VERT	1	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55
		2	
		3	
	ROUGE	1	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55
		2	
		3	
2 ^{ème} RENCONTRE	VERT	1	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55
		2	
		3	
	JAUNE	1	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55
		2	
		3	
3 ^{ème} RENCONTRE	ROUGE	1	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55
		2	
		3	
	JAUNE	1	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55
		2	
		3	

	VERT	ROUGE	JAUNE
1 ^{ère} RENCONTRE			
2 ^{ème} RENCONTRE			

3 ^{ème} RENCONTRE			
TOTAL			
CLASSEMENT			

FICHE DE SEANCE EPS

Compétence: pratiquer des jeux pré-sportifs

Leçon : pratiquer du jeu « la balle au capitaine »

Séance : 1/3 : organiser un tournoi de balle au capitaine

Matériel : 3 balles, les foulards, deux sifflets, les fanions

Niveau : CE2

Durée : 45 mn

Support :

Guide maître

Effectif : 40

Lieu : Terrain

TABLEAU DES HABILETES CONTENUS

Habiletés	Contenus
Identifier	le terrain et les différents rôles
Connaitre	les règles et le principe du jeu
Organiser	un tournoi triangulaire sans l'aide du maître
Faire	la mise en train préparatoire
Pratiquer	globalement le jeu

Situation d'apprentissage: C'est bientôt les congés de la pâques, les directeurs du groupe scolaire de la RAN décident d'organiser une compétition entre les classes de CE2. Les élèves de la classe de CE2 RAN 1 veulent remporter le tournoi, ils identifient les règles et le principe du jeu, pratiquent le jeu pour être la meilleure équipe.

DEROULEMENT

PLAN	Activités-maitre	Durée	Stratégies pédagogiques	Activités-élèves
PRESENTATION	<p>Prise en main</p> <p>-Faire l'appel, Vérifier les tenues, mettre les élèves en rang, faire distribuer les foulards. Aller vers le terrain.</p> <p>Exploitation de la situation d'apprentissage</p>	5mn	Travail collectif	<p>Répondent</p> <p>Se mettent en rang par équipe.</p> <p>Se dirigent vers le terrain avec leurs foulards en ordre.</p> <p>Marchent puis courent sans se bousculer.</p>

DEVELOPPEMENT	<p>1ere Rencontre : rouge # bleu Jaune</p> <p>organise Echauffement des rouges et des bleus.</p> <p>Mise en place des jaunes comme organisateurs. J1 : l'arbitre J2 et j3 : le marqueur et son aide J4 et j5 : juge de but J5 et j7 : juge de touche J8 : le chronométreur</p> <p>Mise en place des R et des B Mise en situation : Le but du jeu est de transmettre la balle à son capitaine sans que la balle ne tombe de ses mains pour marquer des buts. On ne court pas avec la balle, on ne pousse pas son adversaire, on ne rentre pas dans la zone du capitaine.</p> <p>Pratique dirigée : rouge # bleu</p> <p>2eme Rencontre : rouge # Jaune bleu</p> <p>organise Echauffement des rouges et des jaunes. Mise en place des bleus comme organisateurs.</p> <p>3eme Rencontre : bleu # Jaune rouge organise Echauffement des bleus et des jaunes. Mise en place des rouges comme organisateurs.</p>	<p>10mn</p> <p>10mn</p> <p>10mn</p>	<p>Travail collectif</p> <p>Travail individuel</p> <p>Travail collectif</p> <p>Travail collectif</p> <p>Travail individuel</p> <p>Travail collectif</p> <p>Travail individuel</p>	<p>les rouges et les bleus réalisent leur échauffement. Chaque jaune sait et comprend son rôle.</p> <p>Les élèves écoutent les consignes.</p> <p>les rouges et les jaunes réalisent leur échauffement. Chaque bleu sait et comprend son rôle.</p> <p>les bleus et les jaunes réalisent leur échauffement. Chaque rouge sait et comprend son rôle.</p>
---------------	--	--	---	---

RETOUR AU CALME	<ul style="list-style-type: none"> -Rassemblement des élèves -Ramassage du matériel -Résultats proclamés et objectivation -Retour en classe en silence et en ordre. 	5 mn	Travail collectif	<p>S’assoient par équipes de couleurs. Ramassent le matériel Répondent aux questions pendant le bilan. Retournent en classe dans l’ordre et le silence.</p>
------------------------	---	-------------	-------------------	--