

**MODULE DE FORMATION DES
ENSEIGNANTS POUR
L'AUTORISATION D'ENSEIGNER
SESSION 2026**

Coordination Nationale de : **Education Physique et Sportive (EPS)**

PRESENTATION DE LA DISCIPLIN	3
MODULE 1 : PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES	5
<i>THEME 1 : Structure et organisation des programmes éducatifs</i>	<i>5</i>
<i>THEME 2 : Contenu du programme éducation en EPS</i>	<i>5</i>
MODULE 2: GESTION DES CLASSES DU PRIMAIRE.....	9
<i>THEME 1 : Organisation matérielle et spatiale des petites classes</i>	<i>9</i>
<i>THEME 2 : Organisation pédagogique des petites classes</i>	<i>13</i>
<i>THEME 3 : Organisation matérielle et spatiale des grandes classes</i>	<i>25</i>
<i>THEME 4 : Organisation pédagogique des grandes classes</i>	<i>28</i>
MODULE 3 : EVALUATION DES APPRENTISSAGES	28
MODULE 4 : GESTION DES CLASSES A PROFIL SPECIFIQUE	41
ENJEUX EDUCATIFS DES ACTIVITES PHYSIQUES ET SPORTIVES	44
EXEMPLES DE FICHES PRATIQUES DE SEANCE	46
CALENDRIER D'EXECUTION	69

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) L'éducation 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 privées 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 entraînement programmé.

3) L'activité physique

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

4) Les activités physiques éducatives (APE)

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

5) L'animation sportive (AS)

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

6) La manipulation d'objets

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

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, attrayant et joyeux.

A l'école primaire, le jeu est une activité physique et/ou mentale enseignée sous la direction d'un maître.

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.

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 maîtrise du schéma corporel se situe en général vers 11- 12 ans.

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

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.

12) L'atelier

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

13) Le tournoi triangulaire

C'est une compétition qui oppose trois équipes au cours de laquelle pendant que deux équipes jouent, la troisième organise la rencontre de sorte qu'à la fin de la compétition chaque équipe 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). **14) Le club**

Le club en EPS à l'école primaire représente chaque groupe formé dans les grandes classes

de l'école primaire.

15) L'équipe

C'est le nom donné à chaque groupe formé dans les petites classes de l'école primaire.

MODULE 1 : PLANNIFICATION DES APPRENTISSAGES

THÈME 1 : STRUCTURE ET ORGANISATION DES PROGRAMMES ÉDUCATIFS

L'expression programme éducatif est la terminologie appropriée en référence à la Classification Internationale Type de l'Education de l'UNESCO : la CITE 2011.

Les programmes éducatifs selon les standards internationaux doivent présenter les informations utiles à l'organisation d'activités d'enseignement/d'apprentissage et d'évaluation.

Un programme éducatif est donc une succession ou un ensemble cohérent d'activités éducatives organisées en vue de réaliser des objectifs d'apprentissage préétablis.

Une caractéristique commune des programmes éducatifs est que l'achèvement complet, suite à l'atteinte des objectifs d'apprentissage et des tâches éducatives, est sanctionné par une certification.

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 Leçon,
 - la séance,
 - le Tableau des habiletés/contenus,
 - la situation d'apprentissage.

NB : Il n'y a pas de thème en EPS

THEME 2 : CONTENU DU PROGRAMME ÉDUCATIF EN EPS

I. 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. Exemples du profil de sortie :

1. 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

2. 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).

II. 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.

III. LE REGIME PEDAGOGIQUE

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
Préscolaire (petite, moyenne et grange section)		20 min	Tous les matins
Primaire	Les petites classes (CP1 – CP2 – CE1)	30 à 40 min	Une fois / semaine
	Les grandes classes (CE2 – CM1 – CM2)	40 à 45 min	Une fois / semaine

IV. LE CORPS DU PROGRAMME ÉDUCATIF EN EPS

Le corps du programme éducatif donne 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 et la situation d'apprentissage qui comprend le contexte, la circonstance et la ou les tâches. *La situation peut être aussi une image, une vidéo, un récit,*

Exemple :

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

Leçon : Manipulation d'objets

Séance N°1 : Jongler la balle

HABILETÉS	CONTENUS
– Identifier	– le matériel (la balle)
– Jouer	– avec la balle

Exemple de situation d'apprentissage :

L'école maternelle de Bazré organisera une kermesse avant les congés de Pâques. Les élèves de la petite section A veulent participer et gagner les meilleurs cadeaux de la compétition de jeux avec objets. Pour être prêts, ils décident de créer des jeux avec la balle.

STRUCTURE GÉNÉRALE D'UNE SÉANCE D'EPS

I. PRÉSENTATION

1. Prise en main
2. Rappel ou énoncé et exploitation de la situation d'apprentissage
3. Mise en train (ou échauffement)

II. DÉVELOPPEMENT

1. Mise en place des équipes
2. Pratique dirigée
 - a. Consigne (ou mise en action)
 - b. Jeu des élèves
 - c. Interventions du maître
 - d. Relance du jeu

III. ÉVALUATION : mini compétition

IV. RETOUR AU CALME

- Rassemblement des élèves
- Ramassage du matériel
- Résumé de la séance
- Proclamation des résultats
- Retour ordonné en classe

CANEVAS GÉNÉRAL D'UNE FICHE DE SÉANCE D'EPS

DISCIPLINE :

COMPÉTENCE :

LEÇON :

SÉANCE :

PEPT : Tolérance et non-violence

SUPPORT :

Matériel :

Date :

Cours :

Effectif :

Nombre de groupe

:

Durée :

HABILETÉS	CONTENUS
Verbes d'actions (établis des plus simples aux plus complexes)	Notions à faire acquérir aux apprenants au cours de la séance

Situation d'apprentissage (première séance de la leçon)

.....

PLAN ET ÉTAPES DU COURS	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S.P	DURÉE	ACTIVITÉS DES ÉLÈVES
I. PRÉSENTATION 1. Prise en main 2. Rappel ou énoncé et exploitation de la situation d'apprentissage 3. Mise en train	– Amorce du thème PEPT – Sortie de la classe par équipe de couleur dans l'ordre et la discipline – Distribution des foulards devant la classe par les chefs d'équipe. – Direction au terrain dans l'ordre et la discipline sous la direction du chef de classe et la supervision du maître	TC	3 min	<u>NB</u> : Chaque action de l'enseignant doit être suivie d'une réaction des élèves
	<u>Dès l'arrivée au terrain</u> : Rappel / énoncé et exploitation de la situation d'apprentissage (les élèves assis de dos ou de profil par rapport au soleil)	TC	3 min	□
	– Un tour de marche autour du terrain de jeu (reconnaissance du terrain) – Un à deux tours de course lente (à petites foulées) avec des talons aux fesses et/ou des élévations de genoux et/ou des rotations de bras,... autour ou à l'intérieur du terrain pour provoquer l'activation cardiovasculaire.	TC	2 min	□
II. DÉVELOPPEMENT 1. Mise en place des équipes	Disposition schématique Terrain - Enfants – Matériel	TC	2 min	□

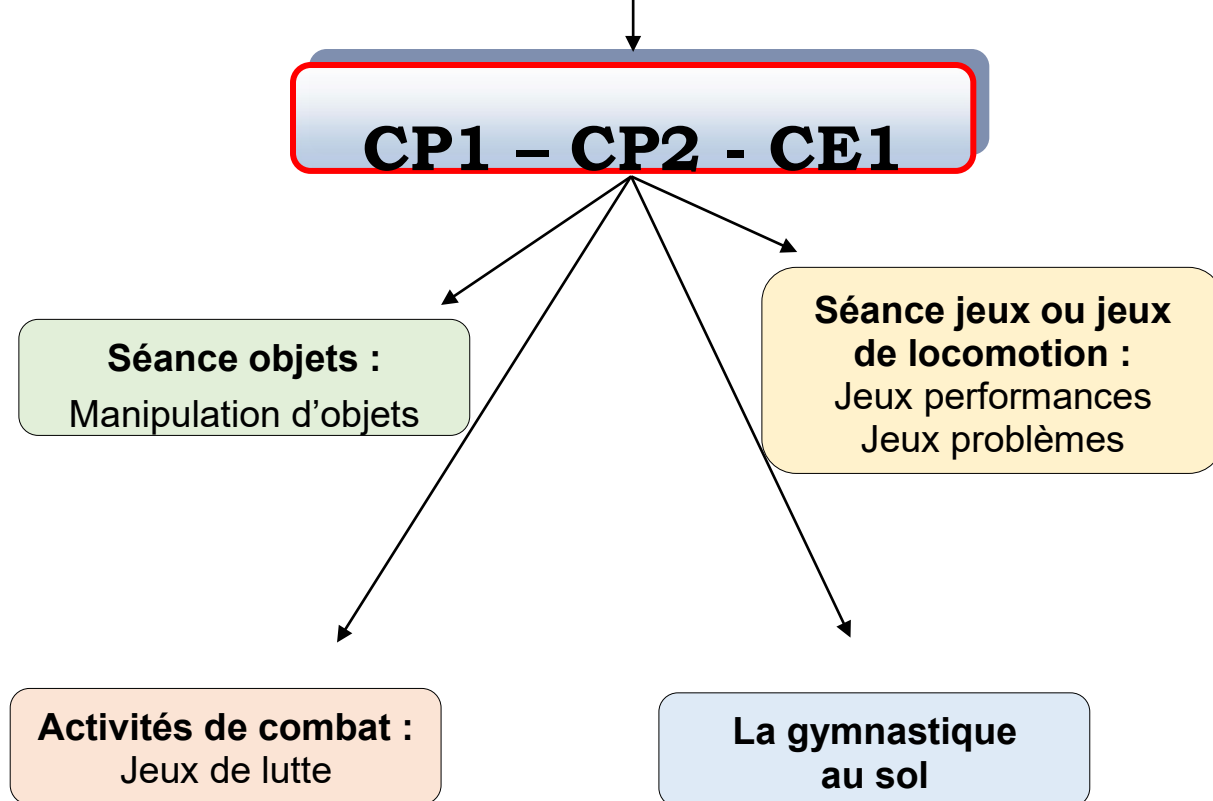
2. Pratique dirigée	Pratique effective de l'activité ou phase d'acquisition des habiletés (Mise en œuvre de la démarche pédagogique spécifique à chaque activité)	TC	20 min	□
III. ÉVALUATION : Mini-compétition	Mise en place d'une activité d'application (petite compétition) pour évaluer une à deux habiletés apprises au cours de la séance.	TC	5 min	□
IV. RETOUR AU CALME	– Rassemblement des élèves. – Ramassage et rassemblement du matériel par les chefs d'équipe ou par les chefs d'équipe ou par des élèves désignés par le maître. – Résumé de la séance : Consolidation du thème PEPT, rappel du nom, but et règles fondamentales du jeu, mise en valeur des bons comportements apparus, ...). – Proclamation (et si possible exploitation) des résultats. – Retour ordonné en classe dans l'ordre et la discipline <u>Dès l'arrivée devant la classe</u> – Ramassage des foulards ou des bandeaux par les chefs d'équipe et leur rangement dans le "coin EPS" de la classe. – Lavage des mains – Entrée ordonnée en classe.	TC	5 min	□

NB :

- Cette structure (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 / TI = Travail individuel
- 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 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 pratiquées.

MODULE 2 : LA GESTION DES CLASSES DU PRIMAIRE

LES PETITES CLASSES



THEME 1 : ORGANISATION MATERIELLE ET SPATIALE DES PETITES CLASSES

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, ...

Un brassard

Un sifflet

Un foulard



Des balles



II. L'ORGANISATION DE LA CLASSE

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

Effectif de la classe	$\text{Eff} \leq 17$	$18 \leq \text{Eff} \leq 35$	$36 \leq \text{Eff} \leq 42$	$\text{Eff} \geq 43$
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 petits au plus grands :
 - Filles : F1- F2 – F3 ... F26 telles que $F1 < F2 < F3 < \dots < F26$
 - Garçons : G1 – G2 – G3 ... G26 tels que $G1 < G2 < G3 < \dots < G26$
- 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

a) LE TRAÇAGE DU TERRAIN

a) 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 plupart 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 :

$$\text{Circonférence du cercle } \odot = \text{Effectif (Eff)} \times \text{Intervalle(I)} = 2\pi R$$

$$\frac{\text{Eff} \times I}{2\pi} = R \quad \left. \begin{array}{l} I = 1,50 \text{ m} \\ \pi = 3 \end{array} \right\} \frac{\text{Eff} \times 1,5}{6} = \text{et}$$

b) 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 1^{er} piquet au point choisi comme centre du cercle et faire le tour avec le 2^{ème} 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, ...).

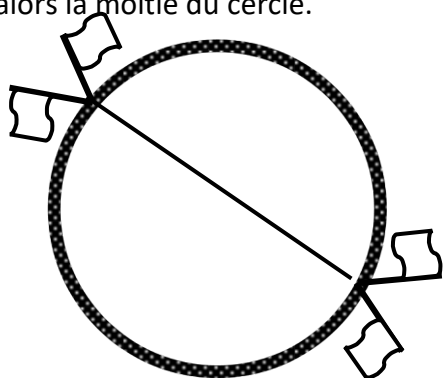
c) Les avantages du terrain de forme circulaire

- 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.

1) Emplacement des équipes sur le pourtour du terrain

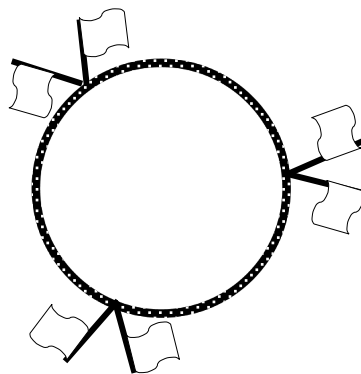
• Pour une classe comptant deux équipes :

Diviser le cercle en deux en traçant tout simplement le diamètre. Chaque équipe occupera alors la moitié du cercle.



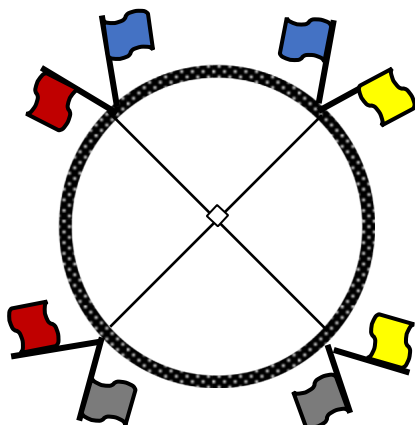
• Pour une classe comptant trois équipes :

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.



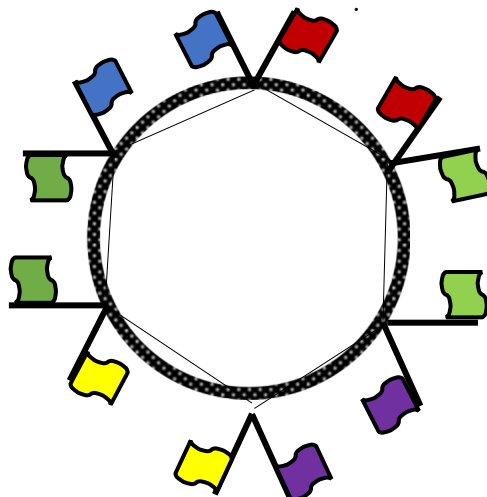
• **Pour une classe comptant 4 équipes :**

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 la circonférence du cercle, l'on obtient ainsi six zones d'égales longueurs.



THEME 2 : ORGANISATION PEDAGOGIQUE

I. LA 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.

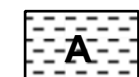
2) La démarche pédagogique

- Temps 1 = phase de consigne ou mise en action (action du maître)
- Temps 2 = Phase de recherche ou jeu des élèves
- Temps 3 = Phase de choix de l'action (par le maître) suivie de sa verbalisation (par les élèves)
- Temps 4 = Phase d'imitation collective (par les élèves)

3) Présentation schématique de la démarche pédagogique

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

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



Consigne

B

C

D

Jeu ou phase de recherche
Choix d'une action + Imitation collective verbalisation

5) Les étapes d'apprentissage ou étapes de la progression pédagogique

a. L'énoncé de la 1^{ère} 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 2^{ème} étape

Découvrir et verbaliser différentes manières de réaliser une action motrice déjà découverte à la 1^{ère} 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 3^{ème} 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 ! Je vous regarde.

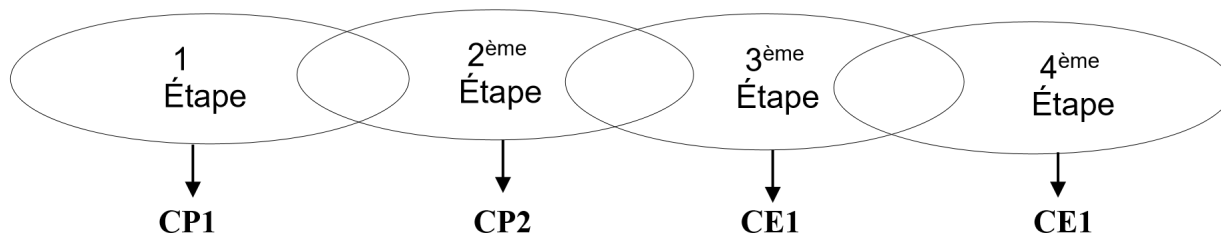
d. L'énoncé de la 4^{ème} étape

Inventer un jeu à deux ou à plusieurs avec un ou plusieurs objets identiques ou différents puis l'expliquer (But et règles minimales du 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, prenez deux cartons et que chacun prenne une balle ; créez un jeu avec les balles et les deux cartons !

4. Niveaux de classe et étapes d'apprentissage



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

II. LES JEUX DE LOCOMOTION

1) Définition

Un jeu est une activité physique et/ou mentale, purement gratuite, généralement fondé 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'il procure.

A l'école primaire, une séance jeu 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 fluctuantes du milieu, 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	Connus	Pas connus
DÉMONSTRATION	Oui	Non
ENVIRONNEMENT	Stable	Instable
INCERTITUDE	Faible	Elevée
HABILETÉS	Fermées	Ouvertes
FACTEURS DE LA CONDUITE MOTRICE	<u>Facteurs d'exécution</u> – Vitesse – Force – Endurance – Détente – Souplesse – Adresse	<u>Facteurs perspectifs</u> – Observation – Analyse – Evaluation – Anticipation – Prise de conscience – Prise de décision

3) Démarche pédagogique des jeux de locomotion

Jeux performances	Jeux problèmes
• Consigne ou explication du jeu : Le maître donne le but du jeu et quelques règles minimales pour pouvoir démarrer le jeu. Cette consigne est suivie d'une démonstration si le but du jeu n'est pas compris par une immense majorité des élèves. Cette démonstration est faite par un ou plusieurs élèves qui ont compris la consigne. • Jeu des élèves : Les élèves exécutent la consigne en pratiquant le jeu sous la supervision du maître • Interventions du maître pour : - Repréciser le but et les règles de l'activité - Expliquer les réussites et les échecs - Modifier le jeu si besoin est - Signaler les bons ou mauvais comportements. • Relance du jeu	• 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 des élèves : Les élèves exécutent la consigne en pratiquant le jeu sous la supervision du maître • Interventions du maître pour : - Repréciser le but et les règles de l'activité - Expliquer les réussites et les échecs - Modifier le jeu si besoin est - Signaler les bons ou mauvais comportements. • Relance du jeu

4) Évolution des différents types de jeux

Pendant que les enfants jouent, le maître les observe afin de voir les problèmes que leur pose le jeu et comment il se déroule. S'il s'aperçoit que :

QUAND ?	COMMENT ?
---------	-----------

• L'intérêt des enfants diminuent. • Les résultats sont toujours équilibrés. • Le but du jeu est facilement atteint. • Il y a des conflits dans les équipes. • Les enfants ont les difficultés qu'ils n'arrivent pas, à vaincre même après de nombreuses tentatives.	En changeant : • La forme et les dimensions du terrain. • Le nombre de joueurs ou d'équipes sur le terrain. • La répartition des tâches dans les équipes. • Le matériel utilisé ou la façon de l'utiliser. • Les choses permises ou interdites. • Le décompte des points. • La durée du jeu.
POURQUOI ?	Pour : • Préserver le plaisir de jouer de l'enfant en évitant la monotonie. • Avoir une quantité suffisante de jeu pour tous les enfants sans les lasser. • Renforcer les facteurs d'exécution de la conduite motrice. • Renforcer les capacités de recherche, de créativité, d'invention, d'initiative et d'adaptation des élèves • Renforcer la socialisation des élèves. • Renforcer l'éducation civique et morale des élèves.

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
- Respecter scrupuleusement les consignes

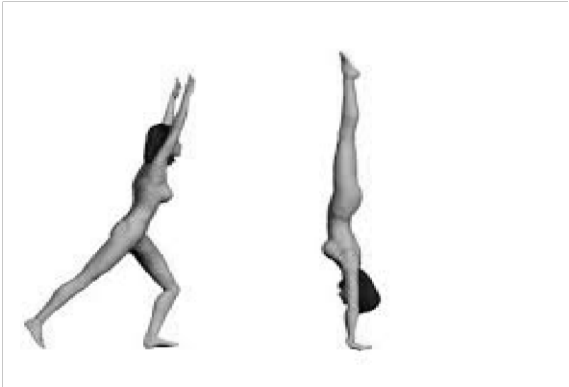
3) Démarche pédagogique

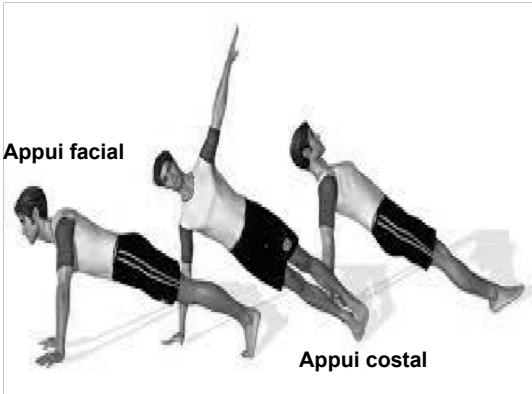
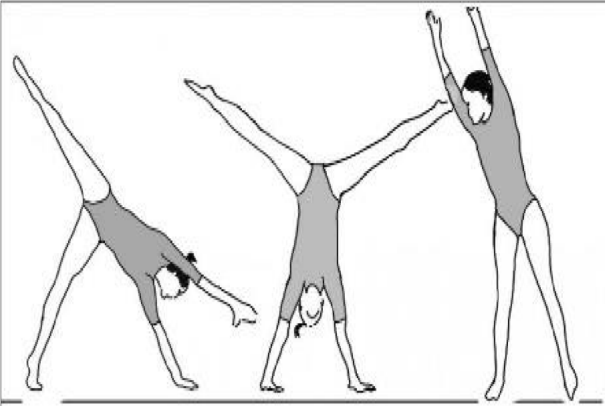
La gymnastique au sol est programmée dans toutes les sections du préscolaire et dans toutes les classes du primaire. La démarche pédagogique utilisée est pratiquement identique à celle des séances jeux et des activités sportives. Elle se présente comme suit :

- La consigne ou la mise en action (A partir d'une présentation de forme et/ou de rythme)
- Jeu des élèves (apprentissage d'élément technique de base ou d'éléments techniques gymniques simples)
- Interventions du maître
- Relance du jeu ou de l'activité (Remédiation ou renforcement)

NB : Si au préscolaire 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 groupé, la culbute avant, la culbute arrière, ...) qui est abordé, à partir des classes de CP, les séances doivent privilégier l'apprentissage des éléments techniques gymniques simples. Un à Trois (3) éléments (de la même famille ou pas) devront être enseignés au cours de chaque séance.

4) Familles d'éléments techniques gymniques

FAMILLES	ELEMENTS TECHNIQUES	IMAGES D'ILLUSTRATION
Les appuis	<i>ATR (Appui tendu renversé)</i>	
		Appui dorsal

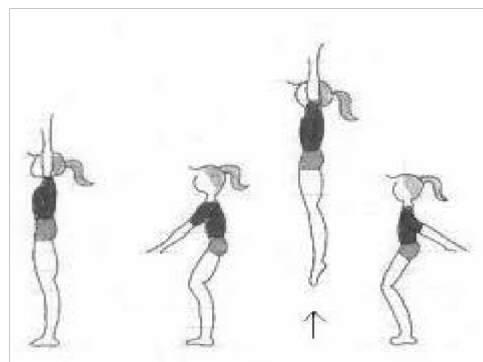
	<i>Autres appuis</i>	 Appui facial Appui costal
Les renversements	<i>Mouvement de rotation latérale où le gymnaste passe par une position renversée sur les mains</i> <i>La roue</i>	
Les rotations	<i>La roulade avant simple</i>	

*La roulade arrière
simple*

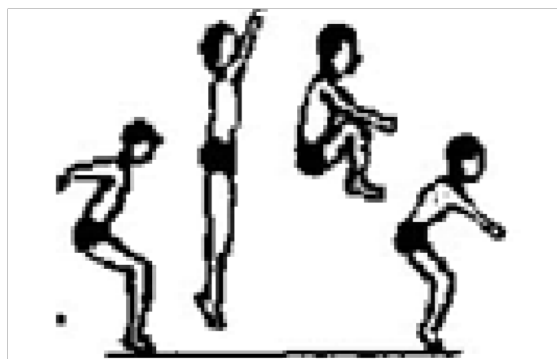


Les sauts

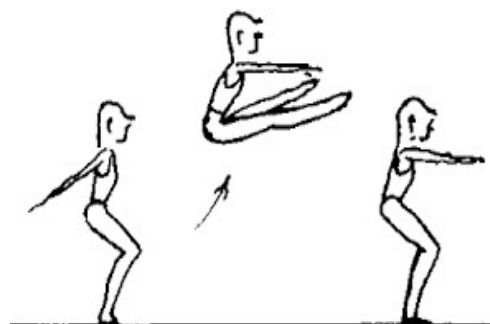
Le saut droit

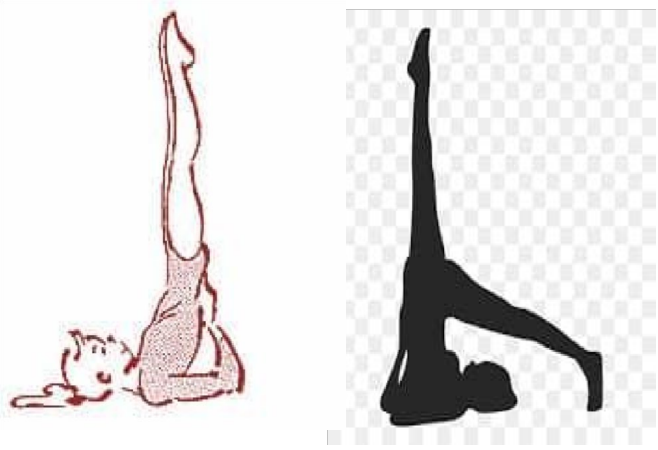


Le saut groupé



Le saut carpié



Les maintiens	<i>La chandelle</i>	
-----------------------------	----------------------------	--

L'équilibre fessier



La planche faciale



L'écrasement facial

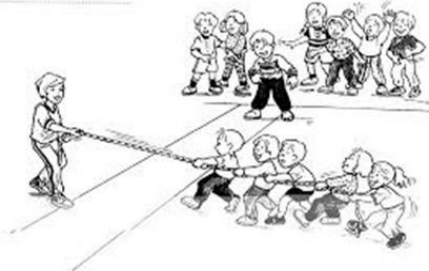
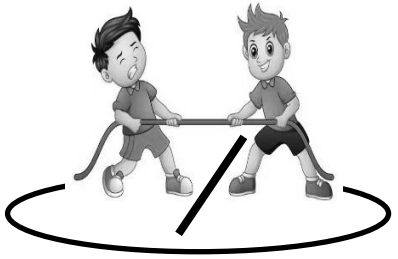
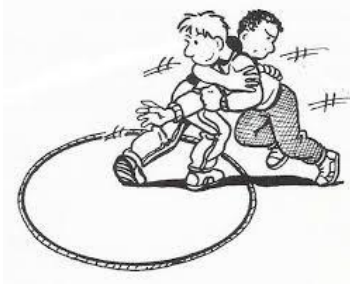


La souplesse	<i>Le pont</i>	
	<i>Le grand écart</i>	

IV. LES JEUX DE LUTTE

Les activités de combat se résument en grande partie à des jeux de lutte (Saisir et contrôler l'adversaire en l'amenant au sol, esquiver pour éviter de se faire toucher par l'adversaire, déplacer ou déséquilibrer l'adversaire en le tenant ou en le poussant, ...) 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 relatives à la sécurité.

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

Jeux	Objectifs	Images d'illustration
La frontière	Tirer son adversaire pour l'amener dans son camp	   
Le blocus	Empêcher son adversaire de pénétrer sur son territoire (l'arène)	
L'intrus	Faire sortir son adversaire de son territoire (l'arène)	
Le combat de coq	Faire tomber ou faire sortir son adversaire de l'arène	
La prise d'objet	Prendre l'objet de son adversaire	 

Retourneme	Retourner son adversaire pour le mettre sur le dos	

1) 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
- Ne pas frapper son adversaire – Ne pas blesser l’adversaire.

2) Portée éducative des jeux de lutte

- Eprouver ses forces.
- Se mesurer à autrui.
- Vaincre son appréhension aux confrontations.
- Cultiver le gout de l’effort, du dépassement de soi.
- Développer ses qualités d’endurance. – Développer son agilité.
- Améliorer sa vitesse de réaction.
- Améliorer sa coordination motrice.
- Développer la maîtrise de soi.

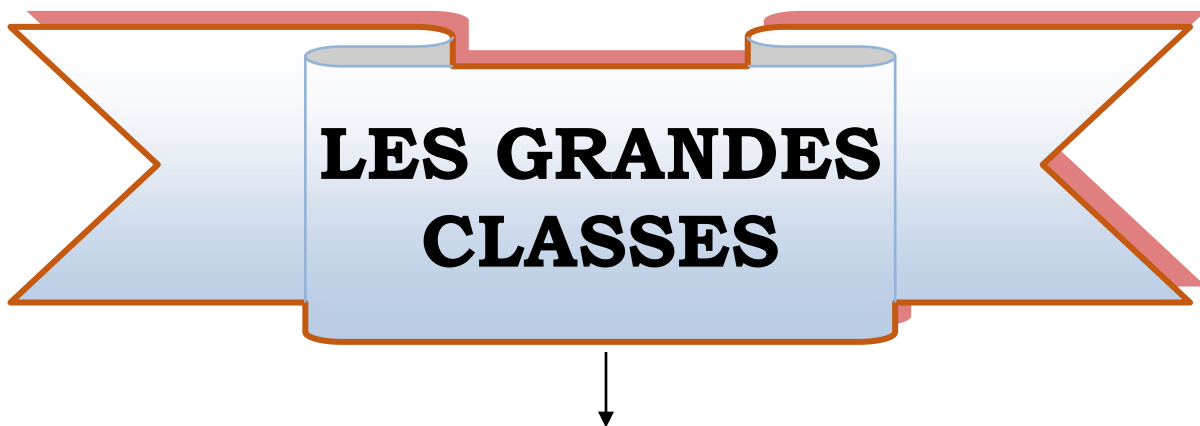
3) Démarche pédagogique

Elle se présente comme suit :

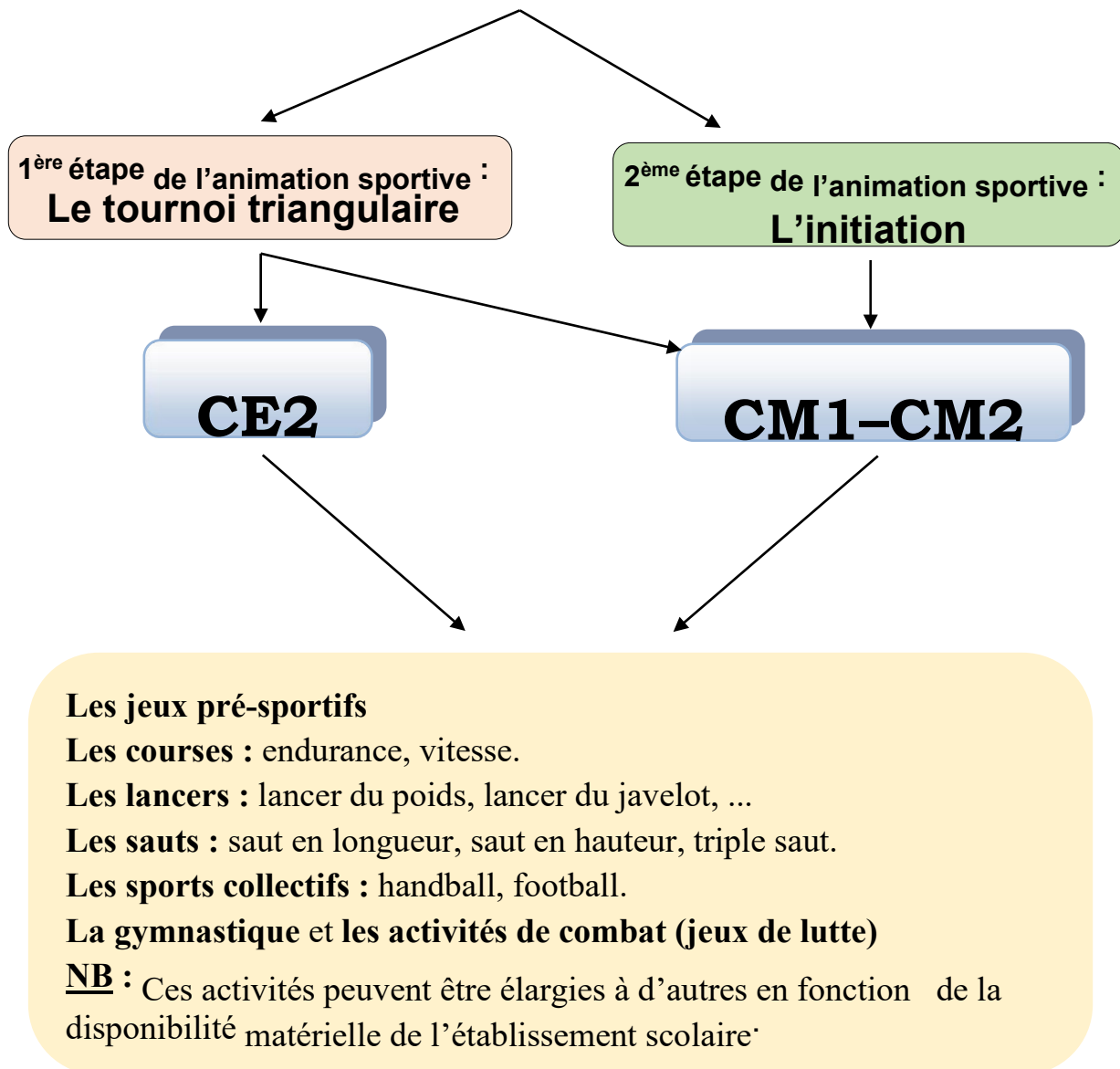
- La consigne (A partir d'une présentation de forme et/ou de rythme)
- Jeu des élèves
- Interventions du maître
- Relance du jeu ou de l'activité (Remédiation ou renforcement)

EXEMPLES DE FICHES PRATIQUES DE SÉANCE

(Voir à partir de la page 56)



L'ANIMATION SPORTIVE



THEME 3 : ORGANISATION MATERIELLE ET SPATIALE

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** : Utilisation d'engins de substitution : 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 lots de foulards ou de bandeaux, une fiche A (fiche d'enregistrement des résultats d'un tournoi triangulaire),
....

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 la capacité 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 une équipe. Nous proposons deux méthodes d'organisation de la classe :

1. Le test de Cooper

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

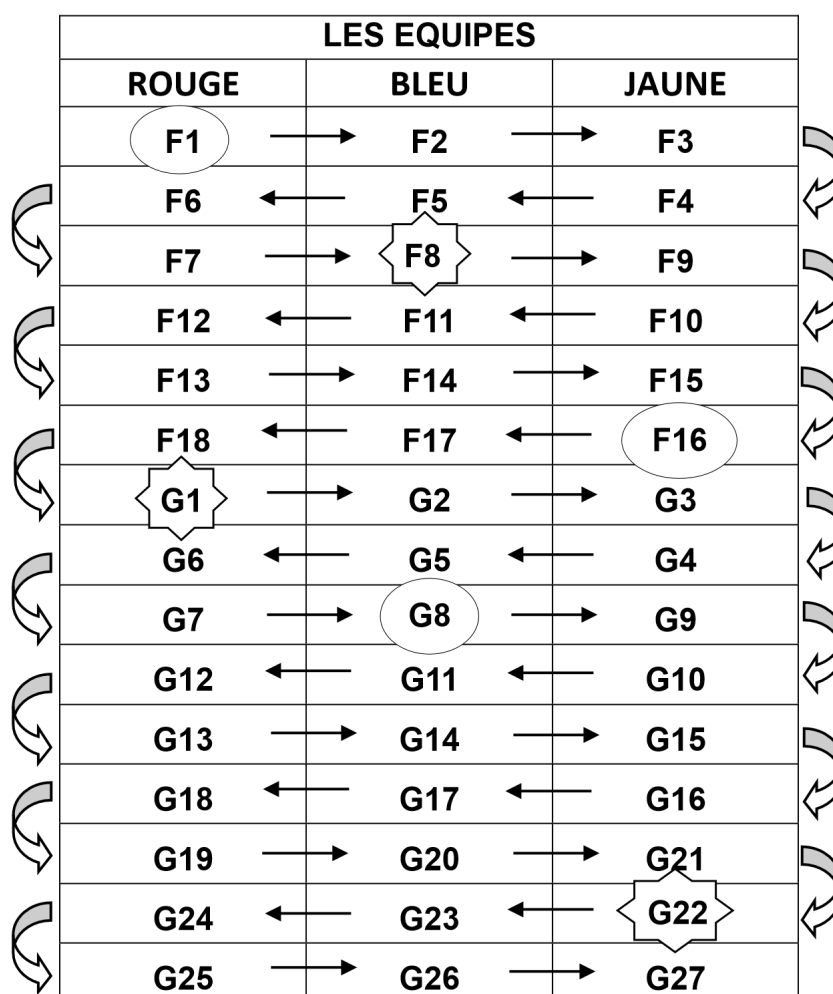
NB : L'enseignant pourra adapter ce temps (12min) en fonction de l'âge et de la morphologie des apprenants. Nous vous proposons 8 min.

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 d'au moins 8 minutes au tour d'un espace délimité et balisé.
- 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 équipe selon le système serpentin en commençant par les filles (voir le tableau de répartition).
- Faire élire le Chef et le sous-chef de chaque club.

- Faire choisir (par tirage au sort) les couleurs des clubs.

b. Schématisation ou tableau de répartition de l'organisation de la classe



NB :  Sens de placement des élèves

 = Chef de club et  = Sous-chef de club

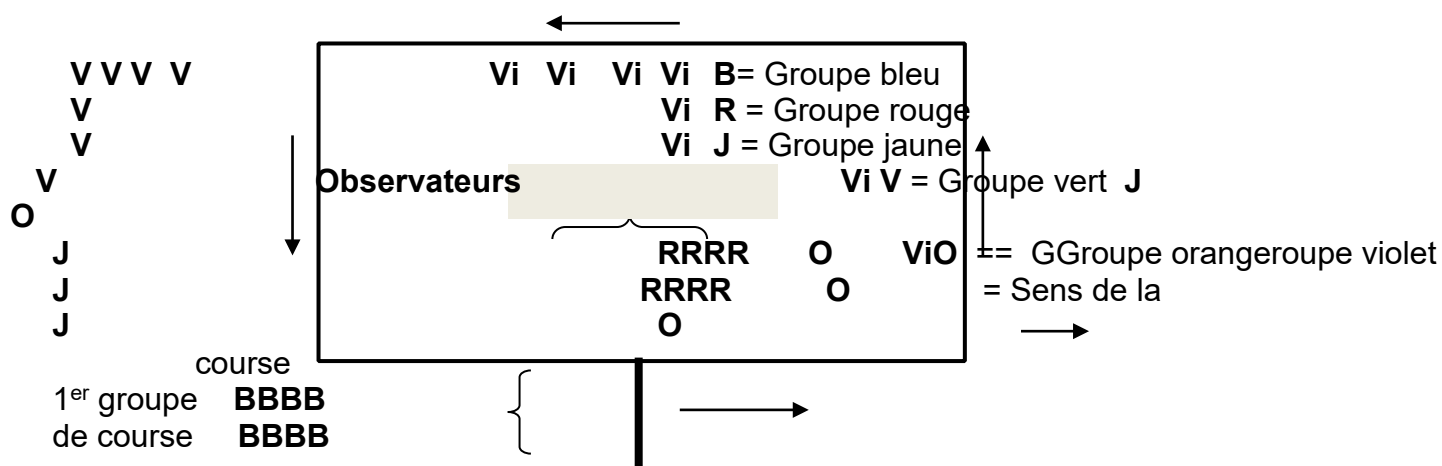
2. Deuxième méthode d'organisation de la classe

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

a. Première séance

- 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 1^{ère} course d'endurance au tour d'un circuit fermé au cours de laquelle, il faut classer les élèves du 1^{er} au 8^e ou du 1^{er} au 7^e en 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 1^{ers} et 2^{èmes}, tous les 3^{èmes} et 4^{èmes}, tous les 5^{èmes} et 6^{èmes}, tous les 7^{èmes} et 8^{èmes}.
- Pour la prochaine séance, les nouveaux groupes de course sont les suivants : **1^{er} groupe** : tous les 1^{ers} et 2^{èmes} ; **2^{ème} groupe** : tous les 3^{èmes} et 4^{èmes} ; **3^{ème} groupe** : tous les 5^{èmes} et 6^{èmes} et **4^{ème} groupe** : tous les 7^{èmes} et 8^{èmes}.

b. Deuxième séance

- Organiser une deuxième course avec **le 1^{er} groupe** et les classer du 1^{er} au 12^e ; **le 2^{ème} groupe** et les classer du 13^e au 24^e ; **le 3^{ème} groupe** et les classer du 25^e au 36^e ; **le 4^{ème} groupe** et les classer du 36^e au 45^e.
- 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 équipes selon le système serpentin en commençant par le classement des filles. (Voir schématisation page 31).
- Faire élire le chef d'équipe et le sous-chef d'équipe.
- Faire choisir (par tirage au sort par exemple) les couleurs des équipes.

NB : La 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*. Il se définit comme un espace aménagé pour la pratique des activités sportives réalisées dans le cadre de l'animation sportive.

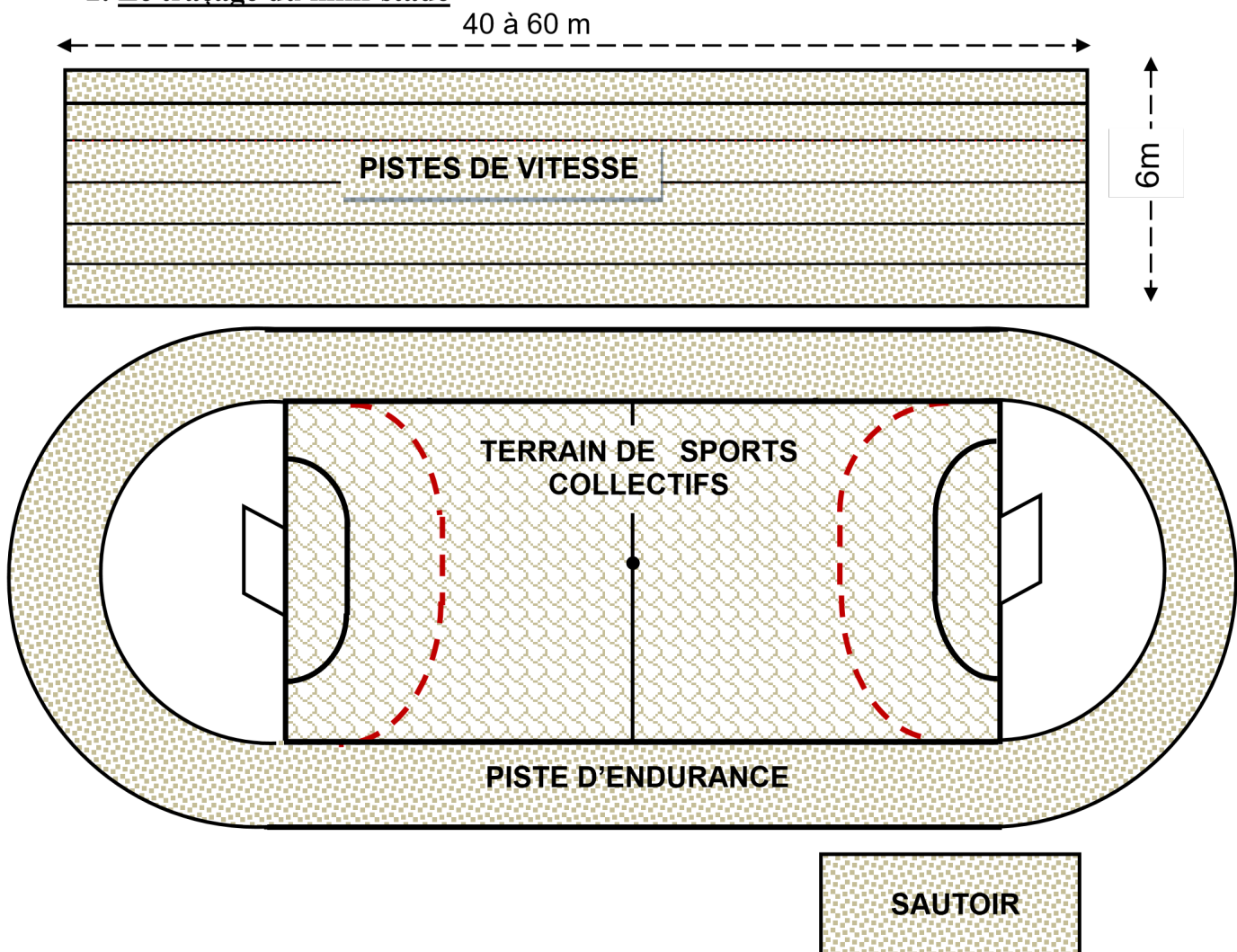
1. Les caractéristiques du mini-stade II

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 pour le saut en hauteur, le saut en longueur et le triple saut. (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. Le traçage du mini-stade



THEME 4 : ORGANISATION PEDAGOGIQUE

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 équipes au cours de laquelle pendant que deux équipes jouent, la troisième organise la rencontre de sorte qu'à la fin de la compétition chaque équipe 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 exercices d'apprentissage en vue de leur permettre de passer d'un comportement fruste et spontané (faiblesse technique et tactique) observés au cours du tournoi triangulaire vers un comportement plus élaboré, plus réfléchi. ***La séance d'initiation constitue la deuxième étape de l'animation sportive et elle est vécue seulement au cours moyen (CM).*** (Voir tableau récapitulatif des exercices d'apprentissage : critères d'observation pour les élèves, pour l'enseignant et exercices d'apprentissage, page 47).

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. **Au CM, Nous aurons donc :**
- Séance N°1 : Tournoi triangulaire (Evaluation diagnostique ou de niveau) -
- Séance N°2 et séance N°3 : Séances d'initiation (Exercices d'apprentissage) -
- Séance N°4 : Tournoi triangulaire (Evaluation finale ou sommative)

2. Structure d'une séance d'animation sportive

STRUCTURE D'UNE SEANCE D'ANIMATION SPORTIVE							
PRESENTATION			DEVELOPPEMENT			EVALUA -TION	RETOUR AU CALME

Prise en Rappel / Situation Mise en Mise en place des Pratique Mini main d'apprentissage train équipes dirigée compétition

																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					</
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

3. Démarches pédagogiques

La 1 ^{ère} étape de l'animation sportive :		La 2 ^{ème} étape de l'animation	
		le tournoi triangulaire sportive :	Séance d'initiation Le maître donne
DÉMARCHE	le but et quelques règles		
	DÉfinir les règles minimales de l'activité, désigne l'équipe Le maître propose et explique les	La consigne organisatrice et	
	MAR les deux équipes qui exercices d'apprentissage.		
	doivent s'affronter. Il s'assure que chaque élément de l'équipe organisatrice ait un rôle ponctuel à jouer.		
	Les apprenants jouent, l'organisation Les apprenants exécutent la	assurée par les apprenants sous la consigne du	
PÉDAGOGIE	Le jeu des supervision du maître qui veille à ce que circuit proposé. Le maître observe		
	P élève chacun joue son rôle et que tout se déroule et veille à ce que les exercices		
	É bien. soient correctement réalisés.		
	D – Faire proclamer les résultats partiels ;		
	A – Echange avec les apprenants à travers de Echange avec les apprenants à	G Intervention petites	
OBSERVATION	questions pour faire ressortir le but travers un questionnement ou		
	O s du maître et les règles fondamentales de l'activité, l'exploitation de	fiches	
	G les bons comportements apparus, les d'observation pour relever	les	
	I difficultés rencontrées et le déroulement réussites, les insuffisances ou les		
	Q général du tournoi triangulaire échecs.		
UR	Les apprenants jouent, l'organisation Les apprenants reprennent le jeu		
	Relance du assurée par les apprenants sous la pour consolider les		
		acquis et en jeu supervision du maître qui veille à ce que mettre en pratique les remédiations	
		chacun joue son rôle et que tout se déroule apportées par le maître. bien.	

4. Structure d'une séance d'évaluation en animation sportive

DEVELOPPEMENT / EVALUATION RETOUR AU PRESENTATION

CALME

Prise Enoncé et exploita - Mise Mise en Tournoi triangulaire en tion d'une situation en place des
main d'évaluation train équipes

Par des observations directes ou à travers l'utilisation de fiches
d'observation ou par questionnement ; 1. Ramassage et

CE	OUI	OUI	OUI	- Echauf	- Evaluer	- L'organisation du tournoi :	rassemblement
2							
fement				- Le niveau de performance	du matériel	spécifi	- La connaissance du principe de 2.
						Rassembleme	que l'activité nt des
				- Mise en	- La connaissance et le respect des	élèves	place de
					règles fondamentales de pratique		
	l'équipe	Par des observations directes ou à	3. Résumé de la				
	organisatri	travers	l'utilisation de fiches	séance			
			- ce				
C	d'observation ou par questionnement ;	4. Proclamation					
M	OUI	OUI	OUI	Evaluer :	des résultats		
					- L'organisation du tournoi		
					- Le niveau de performance	5. Retour	
				- La connaissance du principe de	ordonné	en l'activité	classe
					- La connaissance et le respect des		
					règles fondamentales de pratique -		
					Les acquis techniques et tactiques		

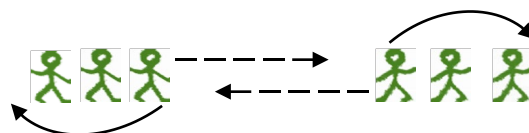
5. L'équipe organisatrice

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 tableau récapitulatif de tournoi triangulaire pages 44, 45 et 46)

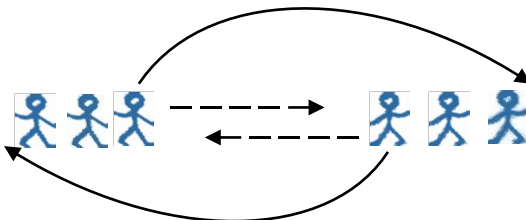
6. Exemples d'exercices d'échauffement spécifique en animation sportive

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.



1 Sports collectifs

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

NB : - - - - -> 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.

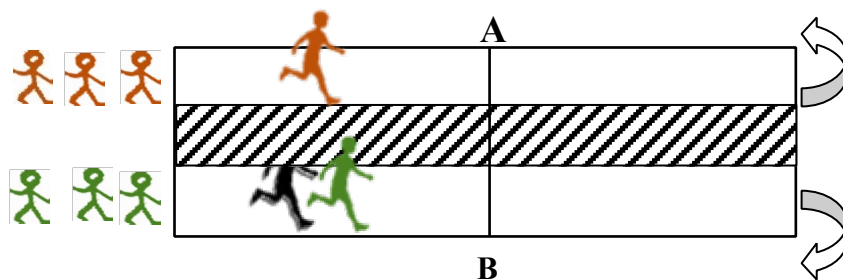
L'équipe qui est en possession de la balle doit faire 5 passes (le nombre de passes peut évoluer jusqu'à 10), sans perdre la balle pour obtenir un point. L'autre équipe la gêne et essaie de prendre la balle afin de faire 5 passes, elle aussi.

2 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), talons aux fesses après (A) revenir en marchant ou en courant doucement sur les côtés pour se replacer derrière sa colonne.

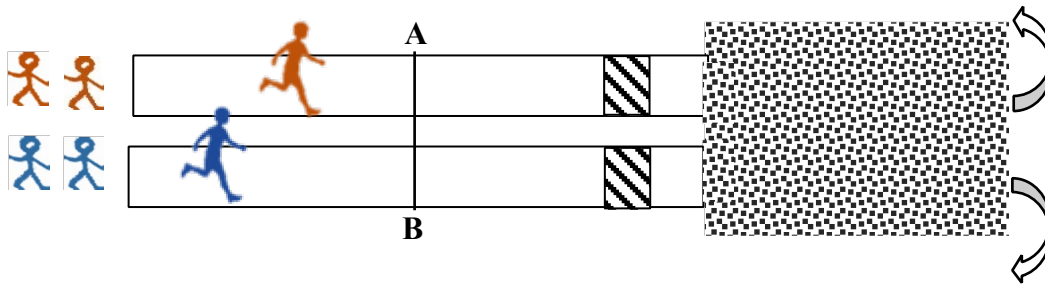
c. Course lente jusqu'à (A), course rapide après (A) et on revient en marchant sur les côtés.



3 Saut en longueur et triple saut

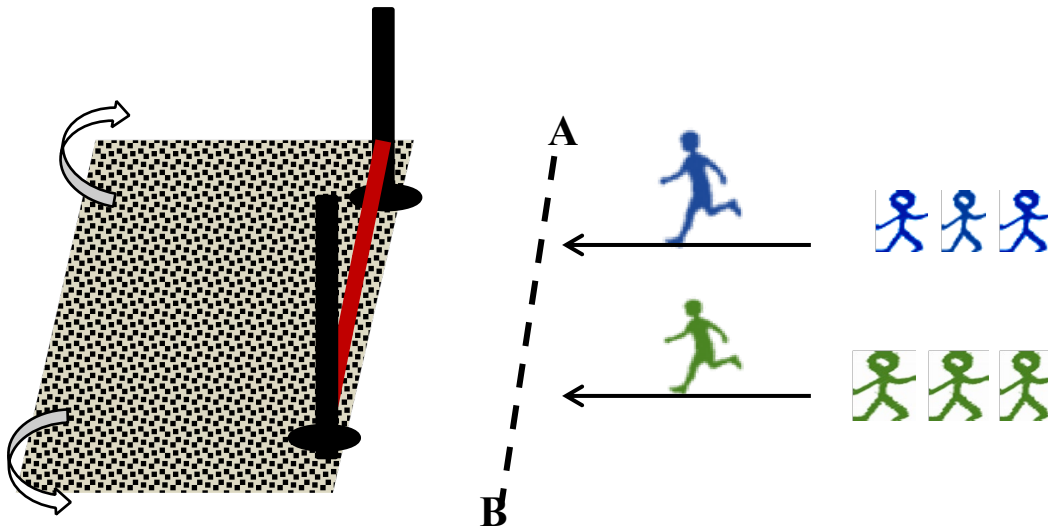
a. Par deux, course lente, saut appel un pied et chute pieds joints dans le sable. On revient en marchant ou en trottinant (courir doucement) sur le côté pour se replacer derrière sa colonne.

- 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 en marchant ou en trotinant sur le côté pour se replacer derrière sa colonne.



④ Saut en hauteur

- Par deux, saut à cloche pied jusqu'à (AB) et course lente après (AB) et saut libre. On revient en marchant sur les côtés.
- Par deux, course lente jusqu'à (AB), course rapide après AB et terminer par un saut libre. Elastique à 40 ou 50 cm au-dessus du sol (Tenir compte de l'âge et de la morphologie des élèves).



⑤ Lancer du poids

- Exercices de rotation des épaules
- Exercices de manipulation du poids

⑥ Gymnastique au sol

- Marche sur la pointe des pieds, vers l'avant ... et vers l'arrière.
- Culbuto avant et culbuto arrière ; culbuto statique (rester en équilibre sur les vertèbres cervicales et laisser tomber les jambes de chaque côté des oreilles).
- La brouette
- 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 secondes.
- Les rudes deux pieds : en position accroupie, prendre appui sur les mains, quitter l'appui des pieds et revenir.
- Le canard : accroupi, se déplacer sur les pieds sur une distance donnée sans perdre l'équilibre.

7. L'enregistrement des résultats d'un tournoi triangulaire : La fiche A

POINTS			SCORE																	
1 ^{ère} RENCONTRE	JAUNE		1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...			
	BLEU		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...	2 ^{ème} RENCONTRE					
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	...	3 ^{ème} RENCONTRE				
BLEU	1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...	ROUGE		1	2	

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

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.

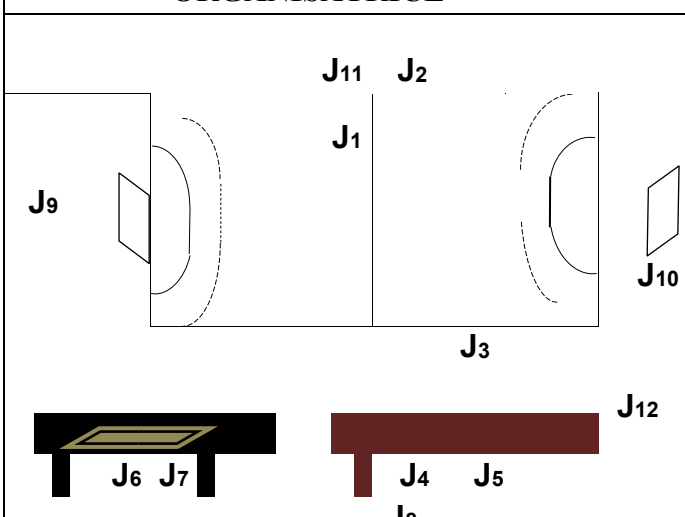
Exemples :

- La balle au capitaine et la balle au but, la passe à 5 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.
- Les jeux de lutte (la conquête du territoire, les frontières, ...) préparent à la lutte sportive et aux sports de combat.
- Le jeu Koffi-Konan ou Yapi-Yapo, 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. TABLEAU RÉCAPITULATIF DES ACTIVITÉS EN TOURNOI TRIANGULAIRE (CE2/CM)

1. LE HANDBALL

DÉFINITION	RÈGLES MINIMALES DE PRATIQUE
Le <i>handball</i> 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 (<i>4 appuis</i>) 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 entre les montants et sous la barre transversale sans qu'une faute n'ait été commise au préalable.
MISE EN PLACE DE L'ÉQUIPE ORGANISATRICE	FONCTIONS ET RÔLES DES OFFICIELS
	J1 : Arbitre central ; donne le coup d'envoi, siffle les fautes, veille à leurs réparations et valide les buts marqués, J2J3 : juges de touche ; signalent les sorties de balle et le sens de la touche (Remise en jeu), J4J5 : marqueur et son aide ; remplissent fiche A, J6J7 : observateurs ; remplissent les fiches d'observation, J8 : chronométreur ; déclenche le chronomètre et signale la fin du temps de jeu à l'arbitre central, J9J10 : 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, J11J12 : ramasseurs de balles ; ramassent les balles qui sortent des limites du terrain pour les remettre aux joueurs.

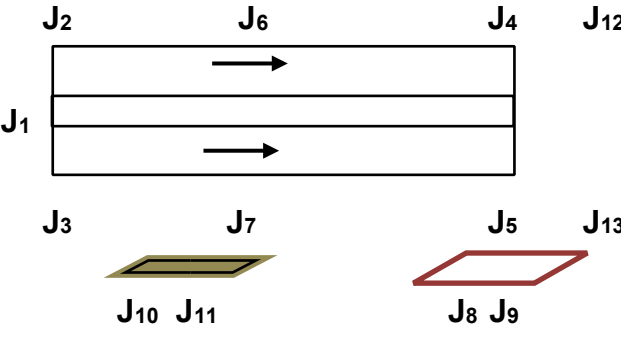
2. LE FOOTBALL

DÉFINITION	RÈGLES MINIMALES DE PRATIQUE
------------	------------------------------

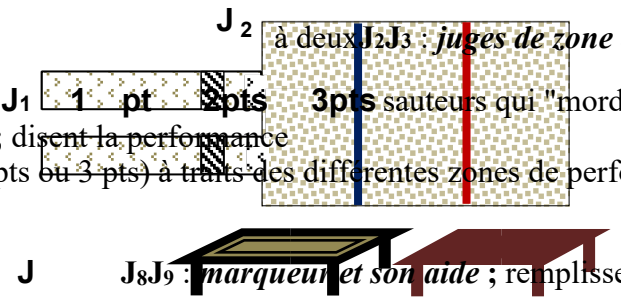
Le <i>football</i> est une activité sportive d'équipe qui se joue essentiellement avec le pied. Il consiste à faire pénétrer le ballon dans le but adverse avec toutes parties du corps autre que les membres supérieurs sans qu'aucune faute n'ait été commise au préalable.	☐ Pas de hors-jeu. ☐ Touche à deux (2) mains, 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. ☐ Toute faute commise dans la zone des 6 m (surface de réparation) sera sanctionnée par un pénalty tiré à 7 m, le gardien immobile sur la ligne de But, les joueurs autres que le tireur, devront être à plus de 6 pas de la balle ☐ Il y a But lorsque la balle a entièrement franchi la ligne de but entre les deux montants et sous la barre transversale sans qu'il y ait faute préalable. 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. Toutefois, le nombre de 7 joueurs peut évoluer en fonction de l'aire de jeu disponible. 2) Mise en place d'une équipe organisatrice, fonctions et rôles des officiels (Voir récapitulatif sur le handball).	

3. COURSE DE VITESSE : LE SPRINT PLAT

DÉFINITION	RÈGLES MINIMALES DE PRATIQUE
Le <i>sprint plat</i> 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 ORGANISATRICE	FONCTIONS ET RÔLES DES OFFICIELS

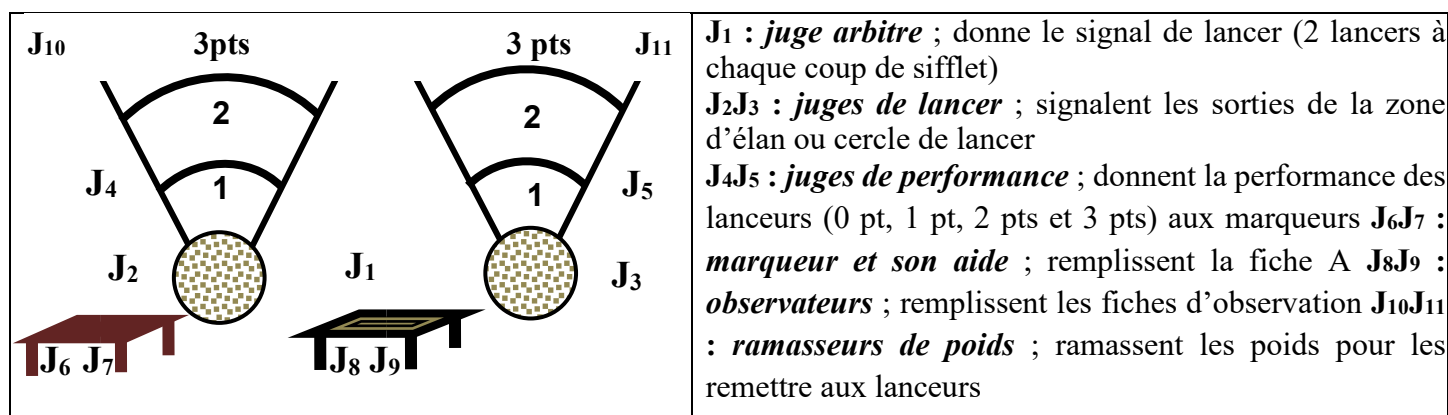
 NB : Prévoir quatre (4) couloirs de course si le nombre de coureurs par équipe est élevé. Si c'est le cas, nous aurons deux coureurs par équipe à chaque départ.	J₁ : <i>Starter</i> ; déclenche les départs avec un coup de sifflet prompt ou à l'aide d'un claquoir. J₂J₃ : <i>Juges de départ</i> ; contrôlent la ligne de départ. J₄J₅ : <i>Juges d'arrivée</i> ; indiquent l'ordre d'arrivée des coureurs. J₆J₇ : <i>Juges de couloirs</i> ; surveillent les couloirs ; disqualifient tout coureur qui sort de son couloir. J₈J₉ : <i>Marqueur et son aide</i> ; remplissent la fiche A. J₁₀J₁₁ : <i>Observateurs</i> ; remplissent les fiches d'observation. J₁₂J₁₃ : <i>Juges de maintien d'ordre</i> ; rangent et maintiennent dans l'ordre et la discipline, sur les côtés du terrain, les coureurs après la course.
---	---

4. LE SAUT EN LONGUEUR

DÉFINITION RÈGLES MINIMALES DE PRATIQUE	
Le <i>saut en longueur</i> (saut à l'horizontale) □ Ne pas "mordre" la planche d'appel dominante □ Ne pas prendre son impulsion sur les deux pieds consiste à sauter le plus loin possible après une course d'élan et un appel □ Ne pas partir d'une planche d'appel. □ 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	□ Ne pas "mordre" la planche d'appel dominante □ Ne pas prendre son impulsion sur les deux pieds consiste à sauter le plus loin possible après une course d'élan et un appel □ Ne pas partir d'une planche d'appel. □ 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 d'un pied à du sautoir après le saut
MISE EN PLACE DE L'ÉQUIPE	FONCTIONS ET RÔLES DES OFFICIELS ORGANISATEURS
 J₁ : <i>1 pt</i> ; disent la performance (1 pt, 2 pts ou 3 pts) à travers des différentes zones de performance. J₂ : <i>à deux</i> ; signalent les sauteurs qui "mordent" la zone ou planche d'appel. J₃J₄J₅J₆J₇ : <i>juges de performance</i> des sauteurs (1 pt, 2 pts ou 3 pts) à travers des différentes zones de performance. J₈ et J₉ et retracent les sauteurs qui "mordent" la zone ou planche d'appel. J₁₀J₁₁ : <i>observateurs</i> ; remplissent les fiches d'observation. L'enseignant appréciera la longueur des sauteurs qui ont déjà sauté.	J₁ : <i>juge arbitre</i> ; fait passer les sauteurs un à un ou deux à la fois. J₂J₃ : <i>juges de zone ou de planche d'appel</i> ; signalent les sauteurs qui "mordent" la zone ou planche d'appel. J₄J₅J₆J₇ : <i>juges de performance</i> des sauteurs (1 pt, 2 pts ou 3 pts) à travers des différentes zones de performance. J₈ et J₉ et retracent les sauteurs qui "mordent" la zone ou planche d'appel. J₁₀J₁₁ : <i>observateurs</i> ; remplissent les fiches d'observation. J₁₂J₁₃ : <i>Juge de maintien d'ordre</i> ; rangent et maintiennent sur les côtés du sautoir dans l'ordre et la discipline, les sauteurs qui ont déjà sauté.

5. LE TRIPLE SAUT

DÉFINITION	INFOS COMPLÉMENTAIRES
------------	-----------------------



IV. TABLEAU RÉCAPITULATIF DES EXERCICES D'APPRENTISSAGE(CM) : L'INITIATION

Activités sportives	Critères d'observation pour les élèves	Critères d'observation pour l'enseignant	Exercices d'apprentissage
	Mettre un trait vertical quand :		
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 -- sent 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 progres - sivement 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 1 ^{er} placé entre 0,30 et 0,50 m au-dessus du sable et à 1 m de la planche ou zone d'appel et le 2 ^e 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 saut selon la chronologie G – G – D – 2 pieds ou D – D – G – 2 pieds.	☐ 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 (Utilisation de cerceaux et du pied bandeau pour l'identification et l'exécution du triple saut) ☐ Voir les exercices mis en place pour le saut en longueur.

EXEMPLES DE FICHES PRATIQUES DE SÉANCE

(Voir à partir de la page 46)

MODULE 3 : ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES

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 à l'école primaire pour l'EPS, elle 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) L'évaluation sommative ou finale

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.*

II. STRUCTURE D'UNE SÉANCE D'ÉVALUATION

La vérification de l'installation des habiletés post-apprentissage se fait par le biais de minicompétition ou de tournoi triangulaire.

1. Au préscolaire - Au CP – Au CE1

PRESENTATION			EVALUATION		RETOUR AU CALME
Prise en main	Rappel + S.E	Mise en train	Mise en place des équipes	Mini-compétition	
OUI	OUI	OUI	Mise en place des équipes	Par observation directe ou par questionnaire (Echanges avec les élèves) ; Evaluer : - L'identification du terrain et du matériel - La connaissance du but et des règles du jeu - La connaissance des règles d'hygiène et de sécurité	1. Rassemblement des élèves 2. Ramassage et rassemblement du matériel 3. Résumé de la séance 4. Proclamation des résultats 5. Retour ordonné en classe

2. Au CE2 - Au CM (Sous forme de tournoi triangulaire)

RETOUR AU CALME					
PRESENTATION			DEVELOPPEMENT / EVALUATION		
Prise en main	Rappel équipes	Mise en train	Mise en place des équipes	en + S.E	Tournoi triangulaire
Par des observations directes ou à travers questionnaire ;	Evaluer : des élèves	1. Rassemblement	2.		
Ramassage et					
CE OUI OUI OUI	ment	Echauffe	--	Le niveau de performance	La connaissance du principe de l'activité
2	- La connaissance et le respect des règles	matériel	spécifique	fondamentales	de pratique
3. Résumé de la séance					
Par des observations directes ou à travers	4. Proclamation	l'utilisation de fiches d'observation ou par des résultats			
- Mise en questionnaire ;	Evaluer :				
CM OUI OUI OUI	place de l'équipe	- L'organisation du tournoi	5. Retour		
		organisatri	- Le niveau de performance	ce -	La
		connaissance	du but de l'activité		
			- La connaissance et le respect des règles fondamentales de pratique		
			- Les acquis techniques et tactiques		

NB : Ces séances d'évaluation ne sont pas assorties de notes. En EPS, la seule évaluation chiffrée est celle des épreuves physiques du CEPE.

III. LA RÉDACTION D'UNE SITUATION D'ÉVALUATION

La situation d'évaluation est une situation d'apprentissage aménagée pour être un outil d'évaluation. Elle présente deux (2) composantes : un texte similaire à la situation d'apprentissage ou une nouvelle situation et des consignes au nombre de deux ou trois. ***Qu'elle soit formative ou sommative, 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.

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(e).

La circonstance : source de motivation pour le traitement de la situation.

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

Exemple : A la veille des congés de Pâques, des compétitions interclasses sont organisées par l'atelier EPS du CAFOP Supérieur de Yamoussoukro. Votre groupe-classe est invité à prendre part au tournoi de course de vitesse et vous ambitionnez de remporter le trophée de la meilleure classe. A cet effet vous devez :

- Définir la course de vitesse.
- Identifier trois règles de pratique.
- Identifier les différentes parties d'une course de vitesse.
- Faire la mise en place d'une équipe organisatrice de 10 éléments.

Remarques :

- 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.

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 sa faute ou au groupe-classe de le faire. L'aider à découvrir ses erreurs et à les corriger, c'est ça **l'auto-évaluation**.

IV. LA REMEDIATION

Au préscolaire, dans les petites classes et au CE2, la remédiation se fait de façon systématique pendant la séance. Au CM, elle se fait au cours des séances d'initiation.

MODULE 4 : GESTION DES CLASSES À PROFIL SPÉCIFIQUE

Le droit à l'éducation est un des droits fondamentaux de l'enfant. Ce droit à l'éducation n'est pas toujours respecté à cause des problèmes tels que :

- l'insuffisance d'infrastructures scolaires, –
- le nombre croissant d'enfants à scolariser, –
- déficit en enseignants.

Les difficultés liées à l'insuffisance de structures et de personnel réduisent considérablement l'offre d'éducation et conduisent d'une part les communautés à trouver des alternatives par la création de structures communautaires tenues par des bénévoles non qualifiés.

D'autre part, des solutions palliatives sont mises en œuvre par le Ministère, qui se traduisent sur le terrain par la création de :

- classes jumelées
- classes à double vacation –
- classes multigrades
- classes à double flux, ...

Leur fonctionnement devient un défi à relever et un enjeu pour obtenir des écoles une formation de qualité.

Ainsi, ce module vise à mettre à la disposition des enseignants les outils pédagogiques appropriés à la bonne gestion des classes à profil spécifique et des classes en contexte de grand groupe.

LES CLASSES À PROFIL SPÉCIFIQUE À SOUS-EFFECTIF

Les types de classe	Définition	Niveaux de classes	Contenus ou activités
La classe jumelée	<i>Une classe jumelée</i> est une classe qui comporte deux groupes-classes ou (deux groupes pédagogiques) d'un même cours dans une même classe avec un seul maître.	CP1 + CP2	□ Séances objets □ Séance jeux □ Gymnastique au sol □ Jeux de lutte
		CE1 + CE2	Tournois : Jeux pré-sportifs et activités sportives
		CM1 + CM2	- Tournois (Jeux pré-sportifs et activités sportives) - Séances d'initiation (activités sportives)
La classe multigrade	<i>La classe multigrade</i> est une classe dans laquelle un enseignant dispense le cours à des élèves d'âges et	<i>Classe multigrade de type 1</i> (deux classes) : elle comprend deux groupes pédagogiques	CE2 + CM1 - Tournois (Jeux pré-sportifs et AS) - Séances d'initiation (activités sportives)

	de niveaux différents en même temps.	de cours différents dans une même salle. <u>Exemples</u> : CE2 + CM1 ; CP1 + CE1 ;	CP1 + CE1 - Séances objets - Séance jeux - Gymnastique au sol - Jeux de lutte
	Dans les différentes littératures, elle est désignée sous les vocables de : - Multi niveaux - Classes multiples - Classes composites - Classe multi âges - Classe multi programmes - Classe à degrés multiples, ...	Classe multigrade de type 2 (trois classes) : elle comprend trois groupes pédagogiques de cours différents dans une même salle. <u>Exemple</u> : CP1+ CE1 + CM1 ; CP2 + CE2 + CM2 ;	- Séances objets - Séance jeux - Gymnastique au sol - Jeux de lutte - Jeux pré-sportifs (<i>En tournois si possible</i>) <u>NB</u> : <i>Pour les élèves du CM2, organiser des séances d'initiation en vue des épreuves physique du CEPE.</i>
		Classe multigrade de types 3 ou classe multigrade unique : De façon exceptionnelle, il peut exister une salle de classe comprenant tous les cours : petite section, moyenne section et grande section ou CP1, CP2, CE1, CE2, CM1 et CM2.	PS + MS + GS + CP1 + CP2 + CE1 + CE2 + CM1 + CM2 - 1^{er} groupe : PS + MS + GS + CP1 + CP2 + CE1 (<i>Séances objets, Séance jeux, Gymnastique au sol et jeux de lutte</i>) - 2^{ème} groupe : CE2 + CM1 + CM2 - <i>Tournois (Jeux pré-sportifs et activités sportives)</i> - <i>Séances d'initiation (activités sportives)</i>

NB : Pendant l'animation des activités dans les classes multigrades, une organisation (terrain – enfants – matériel) rigoureuse doit être mise en place en tenant compte du niveau de cours et de l'âge des apprenants. Aussi, nous proposons le traçage :

- d'un seul terrain et d'une seule activité commune pour tous les niveaux de cours
- de deux terrains (un terrain et une activité pour les classes de niveaux de cours sensiblement égaux) si l'espace est disponible et si l'effectif des différents niveaux de cours le permet.

Exemple d'une classe multigrade de type 3 : PS + MS + GS + CP1 + CP2 + CE1 sur un terrain où seront pratiquées des séances objets, des séances jeux, la gymnastique au sol et des jeux de lutte et CE2 + CM1 + CM2 sur un autre terrain où les activités (jeux pré-sportifs et les activités sportives) seront pratiquées sous forme de tournois et sous forme de séances d'initiation.

† ***Tout comme dans les classes normales, la structure de la séance d'EPS et la démarche pédagogique des activités animées dans les classes à profil spécifique sont fonction du type de séance.***

LES CLASSES À PROFIL SPÉCIFIQUE À SUREFFECTIF

I. LA CLASSE À DOUBLE VACATION

C'est une organisation où dans le même local, deux groupes pédagogiques avec des enseignants différents, reçoivent des enseignements alternativement le matin et le soir. Cette organisation change tous les deux jours ou chaque semaine. La classe à double vacation se présente comme suit :

1. Classe à double vacation de type 1

Dans la même classe se retrouve un niveau de cours de deux écoles qui se partagent alternativement la même salle. Exemple : CP1A et CP1B ou CE1A et CE1B.

2. Classe à double vacation de type 2

Exceptionnellement (intempéries, manque d'infrastructures...) des niveaux différents d'une même école se partagent la même salle alternativement. Exemple : CE1 et CE2.

La classe à double vacation peut aussi s'appliquer au préscolaire.

II. LA CLASSE À DOUBLE FLUX

C'est une classe où l'on fait travailler successivement dans un même local, deux groupes-classes avec le même instituteur, le premier groupe recevant son enseignement le matin et le second l'après-midi avec alternance hebdomadaire (sorte de double vacation avec un seul maître). Elle vise à résoudre les problèmes d'une école où il y'a assez d'élèves et un nombre insuffisant d'enseignants.

Chaque groupe utilise les mêmes bâtiments, les mêmes équipements et installations. Dans certains systèmes, ce sont les mêmes maîtres qui assurent l'enseignement pour les deux groupes, alors que dans d'autres, ce sont des maîtres différents.

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 : - 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 : - affiner sa latéralité ; - développer sa détente horizontale et sa coordination motrice ; - développer sa perception.

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.
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 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.
Les jeux de lutte	La pratique des jeux de lutte permet à l'élève de : - éprouver ses forces et se mesurer aux autres ; - développer sa vitesse d'exécution motrice ; - vaincre ses appréhensions aux confrontations ; - ajuster rapidement ses conduites par rapport à celles des autres ; - réguler son agressivité en établissant des rapports de non-violence.
Les sports collectifs	Les sports 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.

EXEMPLES DE FICHES PRATIQUES DES SEANCE

DISCIPLINE : EPS

COMPÉTENCE : Traiter une situation liée à la pratique des jeux

Date :

de locomotion et manipulation d'objets

LEÇON : Les jeux de locomotion **Cours** : CP

SÉANCE N°1/3 : « *Les lapins dans la clairière* »1 **Durée** : 40 min

PEPT : Tolérance et non-violence

Effectif : 25 filles et 18 garçons

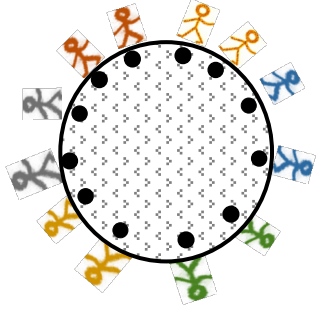
SUPPORT : Guide maître CP

Matériel : Un foulard de couleur par élève, des fanions, un sifflet, une fiche d'enregistrement des résultats, une montre, ...

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

Situation d'apprentissage : Le groupe scolaire primaire de Béoumi I organisera une kermesse avant les congés de Pâques. Les élèves de CP1 A veulent participer et gagner la compétition de jeux. Pour être prêts, ils décident de pratiquer le jeu « *Les lapins dans la clairière* », d'identifier le terrain, le but et les règles de ce jeu.

PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S.P	ACTIVITÉS DES ÉLÈVES
<u>I. PRÉSENTATION</u> 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 nous allons contrôler les tenues : 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 !	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

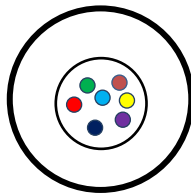
2. Énoncé et exploitation de la situation d'apprentissage 3. Mise en train	Dès l'arrivée au terrain - Restez dans les rangs et asseyez-vous sans vous bousculer face au maître ! Enoncé et exploitation de la situation d'apprentissage (lire la situation d'apprentissage une à deux fois et poser quelques questions de compréhension aux apprenants) - Faîtes un tour de marche au tour du terrain : les rouges d'abord, suivez les bleus, ... - À mon coup de sifflet, on court doucement sans ne se dépasser ni se bousculer - Marchez et arrêtez-vous lorsque vous arrivez dans votre base !	Travail collectif	Ils suivent la situation d'apprentissage et participent à son exploitation
II. DÉVELOPPEMENT 1. Mise en place des équipes	- Mettez-vous deux à deux par couleur comme Yéo et Yao. Yéo est le lapin, il est assis les jambes tendues et regarde devant lui alors que Yao, debout derrière lui, les jambes bien écartées est l'arbre. 	Travail collectif	□ Ils se mettent en place sous la direction du maître
2. Pratique dirigée	a. Consigne : « 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... » Démonstrations : 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. C. Interventions du maître : Les élèves jouent...J'observeEt je dois intervenir : - S'il y a danger : bousculades, chutes, course dans le sens contraire à celui indiqué, ... - Pour interpeller les arbres qui bougent ou qui n'ont pas les jambes bien écartées - Pour effectuer les changements de rôle après chaque course (Au moins 3 courses par élèves) - 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 mettre en valeur et à chaud les bons comportements, d. Relance du jeu	Travail collectif	- Ils écoutent attentivement la consigne - Ils suivent la démonstration b. Jeu des élèves : Ils jouent dans le respect du principe et des règles du jeu

			– Ils reprennent le jeu
III. EVALUATION 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 » NB : Deux à trois séquences de jeu	Travail collectif	Ils réagissent vite...courent vite pour ne pas être parmi les derniers à arriver et pour faire gagner leur équipe
IV. RETOUR AU CALME	- Venez vous asseoir devant moi par équipe de couleur sans vous bousculer ; les rouges d’abord ; ... - Les chefs d’équipe ramassez et rassemblez les fanions - Comment s’appelle le jeu que nous venons de faire ? - Que doit faire le lapin au coup de sifflet du maître ? - Le lapin doit courir vite ou doucement ? - X, viens nous montrer comment l’arbre doit se placer ? - Y, tu étais parmi les premiers lapins à arriver, dis à tes camarades ce qu’il faut faire pour gagner. - Z, tu n’es pas parmi les premiers à arriver, dis à tes camarades ce qui s’est passé. - C’est bien tout le monde a bien joué. Un ban ! Un ban ! - Nous allons à présent donner les résultats de la mini 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 mettezvous 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 ☐ Chefs d’équipe, ramassez les foulards et déposez-les en classe avec le reste du matériel !	Travail collectif	- Ils s’asseyent face au maître dans l’ordre et la discipline. - Ils écoutent et répondent aux questions. - Ils manifestent leurs émotions et applaudissent les vainqueurs. - Ils retournent en classe dans l’ordre et la discipline. - Les chefs d’équipe déposent le matériel dans le ☐coin EPS☐ de la classe. - Ils se lavent les mains dans la discipline avant d’entrer en classe.

	☐ Chef de classe, dans l'ordre et la discipline, fait passer tes camarades un à un pour le lavage des mains avant d'entrer en classe !		
--	---	--	--

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, debout, ...
- Au centre du terrain, un tas d'objets (balles, cubes, coussins, ... : « des 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 chercher 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.

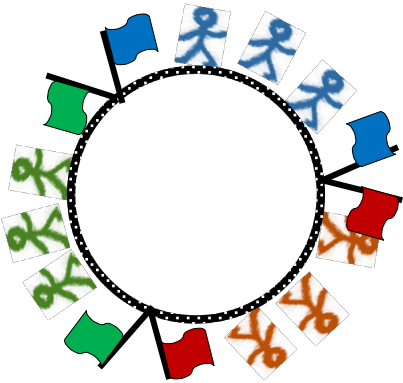


- Le lapin ira prendre une carotte (balle, cube, coussins) de la même couleur que son équipe avant de revenir s'asseoir devant son arbre.
- Déposer au centre du terrain (de la clairière), des objets variés et chaque équipe ira chercher que l'objet qui lui aura été désigné avant de revenir s'asseoir devant leur arbre.

Discipline : EPS

Compétence : Traiter une situation relative à la pratique des jeux de locomotion et de manipulation d'objets
Date :
Section : CP
Leçon : Pratiquer des jeux de locomotion
Durée : 40 minutes
Séance : Jeu « Les couleurs »
Effectif : 9 filles et 13 garçons
PEPT : Tolérance et non-violence
Nombre de groupe : 03
Matériel : Un foulard par élève, un sifflet,
 ...
Support : Guide maître. Edition : Ecole et nation

HABILETÉS	CONTENUS
□ Identifier	□ le terrain, le but et les règles du jeu □ les différentes couleurs
□ Reconnaître □ Respecter	□ Les couleurs □ Le but du jeu

PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S.P	ACTIVITÉS DES ÉLÈVES
I. PRÉSENTATION 1. Prise en main 2. Rappel/ S. d'app 3. Mise en train	<i>Idem séance précédente</i>		
	<i>Idem séance précédente</i>		
	<i>Idem séance précédente.</i>		
II. DÉVELOPPEMENT 1. Mise en place des équipes	Les équipes sont chacune dans leur base comme l'indique la mise en place ci-dessous et chaque élève a son foulard bien noué autour de la tête. 	Travail collectif	□ Ils se mettent en place sous la direction du maître

2. Pratique dirigée	Consigne 1 : « Dès qu'une couleur est présentée, tous ceux qui portent cette couleur doivent courir autour du terrain jusqu'à leur base. » Consigne 2 : « A mon coup de sifflet, on court partout dans le terrain sans se bousculer. Pendant que vous courez, si je présente une couleur, tous ceux qui portent cette couleur doivent courir pour aller se placer dans leur base. » Consigne 3 : « A mon coup de sifflet, on court partout dans le terrain sans se bousculer. Pendant que vous courez, si je dis une couleur, tous ceux qui portent cette couleur doivent courir pour aller se placer dans leur base. » Interventions du maître : Les élèves jouent ... J'observe ... Et je dois intervenir : ☐ S'il y a danger : bousculades, chutes, ... ☐ Pour pénaliser les comportements dangereux et mettre en exergue les bons comportements, ... Relance du jeu	Travail collectif	☐ Ils écoutent attentivement les consignes Jeu des élèves : Ils jouent dans le respect du but et des règles du jeu ☐ Ils reprennent le jeu
III. EVALUATION Mini compétition	Mise en place des équipes (idem situation initiale) Consigne 3 : « nous allons jouer encore mais cette fois ceux qui ne vont aller vite se placer dans leur base à la présentation de leur couleur seront éliminés... »	Travail collectif	Ils réagissent vite à la présentation de leur couleur et vont se placer dans leur base.
IV. RETOUR AU CALME	- Venez-vous asseoir devant moi par équipe de couleur sans vous bousculer ! Les rouges ici, les bleus suivez, ... - Les chefs d'équipe ramassez et rassemblez les fanions ! - Résumé de la séance : Faire identifier les différentes couleurs (Voir objectivation) - L'équipe rouge a eu ... élèves éliminés, l'équipe bleue a eu ... élèves éliminés, Donc c'est l'équipe ... qui a gagné. On les applaudit. - C'est bien tout le monde a bien joué. Un ban ! Un ban ! - La semaine prochaine, nous allons - Les chefs d'équipe prenez chacun un fanion et mettezvous 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 ☐ Chefs d'équipe, ramassez les foulards et déposez-les en classe avec le reste du matériel ! ☐ Chef de classe, dans l'ordre et la discipline, fait passez tes camarades un à un pour le lavage des mains avant d'entrer en classe !	Travail collectif	- Ils s'asseyent face au maître dans l'ordre et la discipline. - Ils applaudissent les vainqueurs. - Ils retournent en classe dans l'ordre et la discipline. - Ils se lavent les mains et rentrent en classe dans l'ordre et la discipline

- NB** : 1. Si cette séance a lieu au cours de la séance d'organisation de la classe : – *User de stratégie pour faire sortir et conduire les élèves au terrain dans l'ordre et la discipline*
– *Surseoir à la partie évaluation de la fiche présentée ci-dessus.*
2. Les autres formes d'organisations et de de consignes, liées à ce jeu, sont laissées à l'appréciation de l'enseignant

DISCIPLINE : EPS

COMPÉTENCE : Traiter une situation liée à la pratique des une
fiche d'enregistrement des résultats, une montre, ...

jeux de locomotion et manipulation d'objets

LEÇON : Manipulation d'objets

SÉANCE N°1/3 : Découvrir et verbaliser différentes actions
générales possibles avec la balle (**1^{ère}étape**)

PEPT : Tolérance et non-violence

SUPPORT : Guide maître CP

Matériel : Un foulard et une balle/élève, des fanions, un sifflet,

Date :

Cours : CP1/CP2

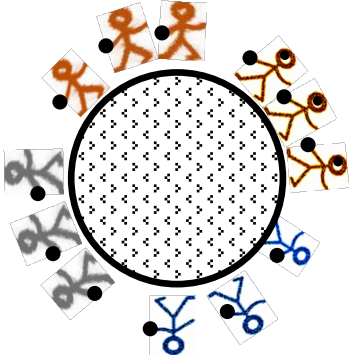
Durée : 40 min

Effectif : 17 filles et 18
garçons

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 de Toumokro I organisera une kermesse avant les congés de Pâques. Les élèves de CP1 A veulent participer et gagner le premier prix de la compétition de manipulation d'objets. Pour être prêts, ils décident d'identifier le terrain de jeu et de jouer avec des objets.

PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S.P	ACTIVITÉS DES ÉLÈVES
I. PRÉSENTATION 1. Prise en main 2. Énoncé et exploitation de la situation d'apprentissage 3. 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 ! - Nous allons vérifier le nombre d'élèves dans chaque équipe et contrôler les tenues ! - Chef de classe donne nous un chant et conduis tes camarades au terrain !	Travail collectif	- « On doit demander pardon et celui à qui on demande pardon doit accepter » - Ils se mettent en rang devant la classe - Les chefs d'équipe distribuent les foulards - Ils vont au terrain dans la discipline sous la direction du chef de classe et la supervision du maître
	Dès l'arrivée au terrain (<i>Les élèves assis, de dos ou de profil par rapport au soleil</i>) - Restez dans les rangs et asseyez-vous sans vous bousculer face au maître ! Énoncé et exploitation de la situation d'apprentissage (lire la situation d'apprentissage une à deux fois et poser quelques questions de compréhension aux apprenants)	Travail collectif	Ils écoutent 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 ...	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	☐ Marchez ! Arrivez au niveau du panier, prenez chacun une balle. ☐ Celui qui laisse tomber sa balle ne jouera plus.	Travail collectif	☐ Ils prennent chacun une balle et se mettent au tour du terrain sous la direction et la supervision du maître.

			
2. Pratique dirigée	Consigne 1 : Entrez dans le terrain et jouez avec votre balle (Pendant 2 min), je vous regarde ! ...Mais attention, on ne se bouscule pas et on ne tape pas les autres avec la balle. Choix 1 : On retourne sur sa base ; X, viens nous montrer comment tu joues avec ta balle et dis-nous ce que tu fais. Consigne 2 : On ne roule plus sa balle à terre, comment peut-on jouer encore avec la balle ? Jouez, je vous regarde ! Choix 2 : NB : Choisir et faire verbaliser au moins trois à quatre actions générales au cours de la séance.	Travail collectif	Recherche 1 : Ils jouent sans gêner leurs camarades : <i>font rouler, lancent et rattrapent, jonglent, tiennent en équilibre leur balle sur la tête, ...</i> Verbalisation 1 : X : <i>je fais rouler ma balle à terre</i> Les autres élèves suivent l'action et répètent la verbalisent Imitation 1 : <i>Ils font rouler balle à terre</i> Recherche 2 : <i>Font tout sauf rouler la balle à terre</i> Verbalisation 2 : <i>Je lance ma balle et je la rattrape</i> Imitation 2 :
III. ÉVALUATION Mini compétition	Mise en place : Scinder la classe en deux : une partie joue pendant que l'autre attend son tour (debout au tour du terrain) et aide le maître dans l'arbitrage. Consigne : « Jouez avec la balle selon la manière demandée, celui qui se trompe est éliminé. L'équipe qui va gagner est celle qui n'aura pas beaucoup d'élèves éliminés : jonglez la balle avec la main ... Roulez la balle à terre ... Lancez et rattrapez la balle... » Déroulement : Changer ou inverser l'ordre des verbes d'action après chaque séquence. NB : <i>Annoncer à haute voix les élèves éliminés</i>	Travail collectif	Les joueurs sont sur le terrain et les autres aident le maître à identifier les élèves éliminés Ils écoutent la consigne Ils réalisent les actions motrices demandées.

IV. <u>RETOUR AU CALME</u>	☐ Venez et asseyez-vous devant moi par équipe de couleur sans vous bousculer, les rouges d'abord, suivez les bleus, ... ☐ 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, ...) ?	Travail collectif	- Ils s'asseyent face au maître dans l'ordre et la discipline. - Ils écoutent et répondent aux questions.
	☐ Ceux qui n'ont pas été éliminés au cours du jeu, comment avez-vous fait pour gagner ? ☐ Je vais maintenant donner les résultats de la mini compétition ... ☐ La semaine prochaine, 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 ! <u>Dès l'arrivée devant la classe</u> ☐ Chefs d'équipe, ramassez les foulards et déposez-les en classe dans le coin EPS avec le reste du matériel ! ☐ Chef de classe, dans l'ordre et la discipline, fait passer tes camarades un à un pour le lavage des mains avant d'entrer en classe !		- Ils applaudissent les vainqueurs. - Ils retournent en classe dans l'ordre et la discipline. - Les chefs d'équipe déposent tout le matériel dans le coin EPS de la classe - Ils se lavent les mains avant d'entrer en classe

NB : Pour les 2 à 4 prochaines séances de cette 1^{ère} étape, l'enseignant ne fera que diversifier ou changer les objets à manipuler et demander aux élèves de découvrir les actions générales possibles avec ces objets.

Exemple : Qu'est-ce qu'on peut faire avec le bâton ? Avec la corde ? Le contre-plaqué ou l'ardoise ? Allez-y ! Je vous regarde.

DISCIPLINE : EPS

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

LEÇON : Les jeux de locomotion **Cours :** CP/CE1 **Durée :** 40 min

SÉANCE (1/3 à 4) : « *Le saut des rivières* » 1 **Effectif :** 17 filles et 20 garçons

PEPT : Tolérance et non-violence maître CP

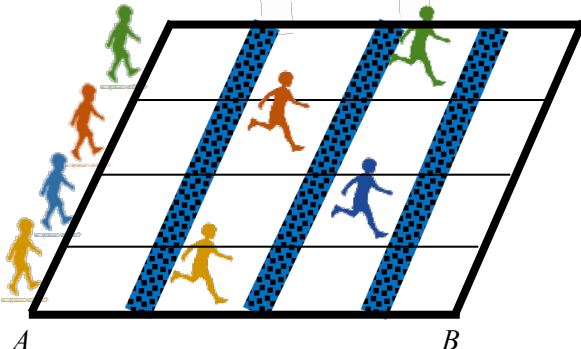
Nombre d'équipe : 04 **SUPPORT :** Guide

Matériel : Un foulard/élève, une montre, un sifflet, de la cendre ou de la poudre de charbon, des fanions, une fiche de passage et d'enregistrement des résultats, ...

HABILETÉS	CONTENUS
- Identifier	- le matériel, le terrain et le rôle de chacun - le principe et les règles du jeu

- Réagir	- vite au signal
- Courir	- vite malgré la présence des obstacles
- Respecter	- le principe, les règles du jeu, les règles de sécurité et d'hygiène

Situation d'apprentissage : Le groupe scolaire primaire de N'Zéré organisera bientôt une compétition de présentation de jeux. Les élèves de CE1 de N'Zéré 2 veulent gagner cette compétition. Ils décident de pratiquer le jeu « *Le saut des rivières* », d'identifier le matériel, le terrain, le but et les règles de ce jeu.

PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S.P	ACTIVITÉS DES ÉLÈVES
I. PRÉSENTATION 1. Prise en main 2. Enoncé et exploitation de la S.d'apprentissage – ge 3. Mise en train	Voir les fiches précédentes		
	Voir les fiches précédentes		
	Voir les fiches précédentes		
II. DÉVELOPPEMENT 1. Mise en place des équipes	 • 4 équipes donc 4 couloirs de course • L'épaisseur des couloirs de course est de 1m chacun. • Deux élèves se mettent au départ pour la démonstration • Les autres élèves, par équipes, sont sur les longueurs du terrain : □ Pour bien suivre ou bien apprécier la démonstration □ Pour attendre leur tour pour jouer □ • Après la démonstration, ramener toutes les équipes sur la ligne de départ. Chaque équipe doit occuper un couloir précis. • (A) : ligne de départ et (B) : ligne d'arrivée située à au moins 20 m l'une de l'autre.	Travail collectif	□ Ils se mettent en place sous la direction du maître

2. Pratique dirigée	<u>Consigne</u> : « A mon coup de sifflet, vous devez courir le plus vite possible jusqu'à la ligne d'arrivée sans ralentir et sans poser les pieds dans les rivières. Le vainqueur est celui qui sera le premier à arriver. Mais attention, on ne part qu'au coup de sifflet, on ne court que dans son couloir, on ne marche pas dans la rivière, on ne s'arrêter pas avant la ligne d'arrivée, ... » <u>NB</u> : Faire faire une démonstration avec au moins deux d'élèves si la consigne n'est pas bien comprise. Les autres élèves sont debout sur les longueurs du terrain pour mieux apprécier la démonstration. <u>Interventions du maître</u> : Les élèves jouent ... J'observe ... Et je dois intervenir : - S'il y a danger : sortie de couloir, bousculade, chute, ... - Pour trancher les litiges, - Pour repréciser la consigne ou la faire reformuler par un élève qui a compris, - Pour veiller au respect des règles, - Pour introduire à « chaud » de nouvelles règles, - Pour féliciter à « chaud » les bons comportements apparus, ... <u>NB</u> : Prévoir un tableau de passage (2 à 3 courses / élève) <u>Relance du jeu</u>	Travail collectif - Ils écoutent attentivement la consigne - Ils suivent la démonstration <u>Jeu des élèves</u> : Ils jouent dans le respect du principe et des règles du jeu
		- Ils reprennent le jeu

III. ÉVALUATION Mini compétition	Mise en place : Idem situation initiale Consigne : « Vous allez faire le même jeu, mais cette fois celui qui arrive le premier marque un point pour son équipe. A la fin de la compétition, l'équipe qui va avoir le plus grand nombre de points aura gagné. Mais attention, on ne part qu'au coup de sifflet, on ne sort pas de son couloir, on ne marche pas dans la rivière, ... ». Déroulement : Opposer les équipes deux à deux (Oppositions tirées au sort) et une finale entre les deux premières équipes. Les équipes qui ne jouent pas immédiatement ou qui sont éliminées, aident le maître dans l'arbitrage. Interventions du maître : Les élèves jouent ... J'observe ... Et je dois intervenir pour : ☐ Repréciser la consigne, ☐ Veiller au respect des règles ☐ Proclamer les résultats partiels à la fin de chaque rencontre Relance du jeu	Travail collectif IV. RETOUR AU CERCLE Rassemblement en plaine la direction du maître rassemblement - Ils écoutent attentivement la consigne Jeu des élèves : Ils réagissent vite et courent vite en sautant les rivières et franchissent vite la ligne d'arrivée pour faire gagner leur équipe. LES ÉVOLUTIONS POSSIBLES DU JEU 1. Augmenter le nombre de rivière 2. Augmenter l'épaisseur des rivières 3. Varier la distance de course 4. Organiser le jeu en relais simple
--	--	---

DISCIPLINE : EPS

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

LECON : Le sprint plat

SÉANCE : (1/3 à 4) *Traiter un tournoi de sprint plat*

PEPT : Tolérance et non-violence

SUPPORT : Guide maître CE1/CE2

Date :

Niveau : CE2 / CM1 / CM2

Durée : 40 min Effectif : 15
filles et 17 garçons

Nombre de clubs : 03 clubs

HABILETÉS	CONTENUS
☐ Identifier ☐ Assurer ☐ Pratiquer	☐ le terrain de jeu, le matériel, le but du jeu et les règles fondamentales de pratique ☐ un rôle d'organisateur ☐ le sprint plat
☐ Respecter	☐ le principe, les règles liées à la pratique du sprint plat, ☐ les règles d'hygiène, de sécurité et d'éthique

École et nation

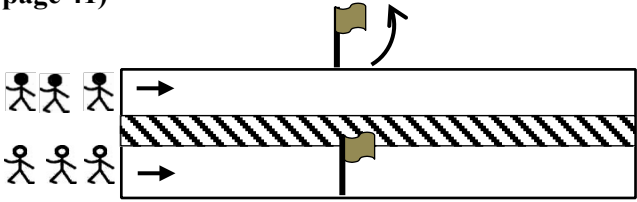
Matériel : 3 lots de foulards, une fiche A, un sifflet, une montre, des fanions, fiches d'observation, de la cendre ou de la poudre de charbon, ...

Situation d'apprentissage : Le groupe scolaire primaire de Sifié organisera une journée sportive avant les congés de Pâques. Les élèves de CE2 de Sifié 2 veulent participer et gagner la coupe de la compétition de course de vitesse sans obstacles (sprint plat) sur 50m. Pour être prêts, ils décident de :

- Identifier le terrain, le principe et les règles fondamentales de pratique de la course de vitesse. - Pratiquer la course de vitesse

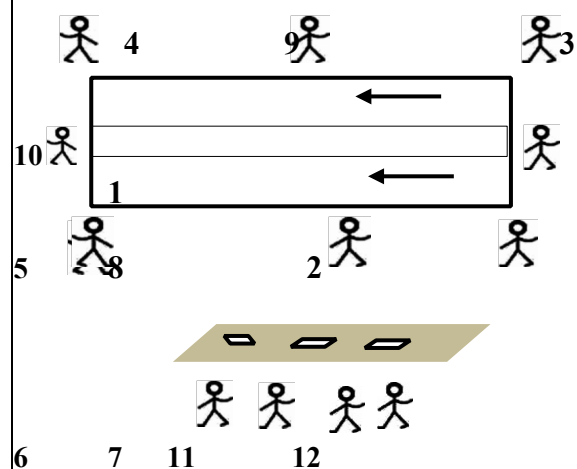
- Assurer les rôles d'officiel

- Respecter les règles et le principe de l'activité, les règles d'hygiène, de sécurité et d'éthique **NB**
: Le maître peut aussi présenter une image de course de vitesse et l'exploiter avec les élèves.

PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S. P	ACT. ÉLÈVES
I. PRÉSENTATION 1. Prise en main 2. Enoncé et exploitation de la s. d'apprentissage 3. Mise en train	Voir les fiches précédentes (3 min)		
	Voir les fiches précédentes (3 min)		
	Voir les fiches précédentes (2 min)		
II. DÉVELOPPEMENT 1. Mise en place des équipes	Echauffement spécifique Les jaunes et les bleus, c'est vous qui aller courir au cours de la première rencontre : les verts occupez ce couloir, les jaunes mettez-vous dans l'autre (derrière la ligne de départ) ; deux à deux courez rapidement jusqu'aux fanions vert et revenez en courant tout doucement vous replacer derrière votre colonne. (Voir la page 41)  NB : Les fanions sont situés entre 5 à 10m de la ligne de départ	TC 4 min	– Les jaunes et les bleus procèdent à l'échauffement spécifique sous la supervision du maître.
	Mise en place de l'équipe organisatrice – Les rouges venez occuper les différents rôles pour l'organisation de la 1^{ère} rencontre :  1 : le starter ; vérifie le nombre de coureurs dans chaque équipe et tu déclenches les départs avec un coup de sifflet  2  : les juges de départ ; contrôlent la ligne de départ, les concurrents doivent mettre les pieds avant la ligne et partir après le coup de sifflet, si ce n'est pas le cas, ils lèvent la main et le starter doit retarder le coup de sifflet ou donner 2 coups de sifflet pour annuler la course  4  5 : les juges d'arrivée ; indiquent aux marqueurs et à haute voix l'ordre d'arrivée des couleurs  6  7 : le marqueur et son aide ; enregistrent les points (le premier à arriver, marque un point pour son équipe, si les coureurs arrivent en même temps ils marquent chacun un point)  8  9 : les juges de couloirs ; surveillez les couloirs, si un concurrent court hors de son couloir, vous le signaler aux marqueurs, il est disqualifié		– Les rouges se mettent en place sous la direction du maître pour officier la première rencontre (Chaque membre de l'équipe organisatrice a un rôle ponctuel à jouer). Joueurs et organisateurs sont attentifs et se mettent en place pour le début de la première rencontre

 : le juge de maintien d'ordre ; tu ranges les concurrents par équipe de couleur après la course

  12 : les observateurs ; remplissez les fiches d'observation



III. RETOUR AU CALME

Au CE2, les critères d'observation pour les élèves porteront essentiellement sur la connaissance et le respect des règles.

69

1. Mettre un trait quand le coureur démarre avant le signal (coup de sifflet)
2. Mettre un trait quand le coureur court hors du couloir

Les observations et l'évaluation de l'enseignant porteront globalement sur la bonne organisation du tournoi triangulaire, la connaissance et le bon respect des règles de l'activité.

Au CM, sur la base des acquis de la première étape de l'animation sportive vécu au CE2, les observations des élèves et de l'enseignant doivent aboutir à la construction avec les apprenants d'un projet d'apprentissage/formation qui tient compte de leur niveau réel.

Les propositions d'exercices d'apprentissage (Séances d'initiation) permettront aux apprenants de passer d'un comportement fruste et spontané (faiblesse technique et tactique) observés au cours du tournoi triangulaire vers un comportement plus élaboré, plus réfléchi.

La séance d'initiation constitue la deuxième étape de l'animation sportive et elle est vécue seulement au cours moyen (CM).

Au CM, nous aurons donc :

- ☐ Séance N°1 : Tournoi triangulaire (Evaluation diagnostique ou de niveau)
- ☐ Séance N°2 et séance N°3 : Séances d'initiation (Exercices d'apprentissage)
- ☐ Séance N°4 : Tournoi triangulaire (Evaluation finale ou sommative)

FICHE D'OBSERVATION DE L'ENSEIGNANT

	CRITÈRES D'OBSERVATION	Oui	Non	Décompte			
1	Le coureur court hors du couloir Décompte						
2	Les coureurs sautent à l'arrivée Décompte						
3	Les coureurs réagissent lentement au signal (coup de sifflet) Décompte						
4	Course non rectiligne (course en zigzag) Décompte						
5	Les coureurs ralentissent à l'arrivée Décompte						
6	Méconnaissance des règles						

FICHES D'OBSERVATION POUR ÉLÈVES

(Au moins trois observateurs par rencontre)

Je mets un trait vertical dans la colonne Décompte quand :				Décompte	Total
1	Le coureur démarre avant le signal (coup de sifflet)				

Je mets un trait vertical dans la colonne Décompte quand :				Décompte	Total
2	Le coureur court hors du couloir				

Je mets un trait vertical dans la colonne Décompte quand :				Décompte	Total
3	Le coureur saute à l'arrivée				

1^{er} observateur

2^{ème} observateur

3^{ème} observateur

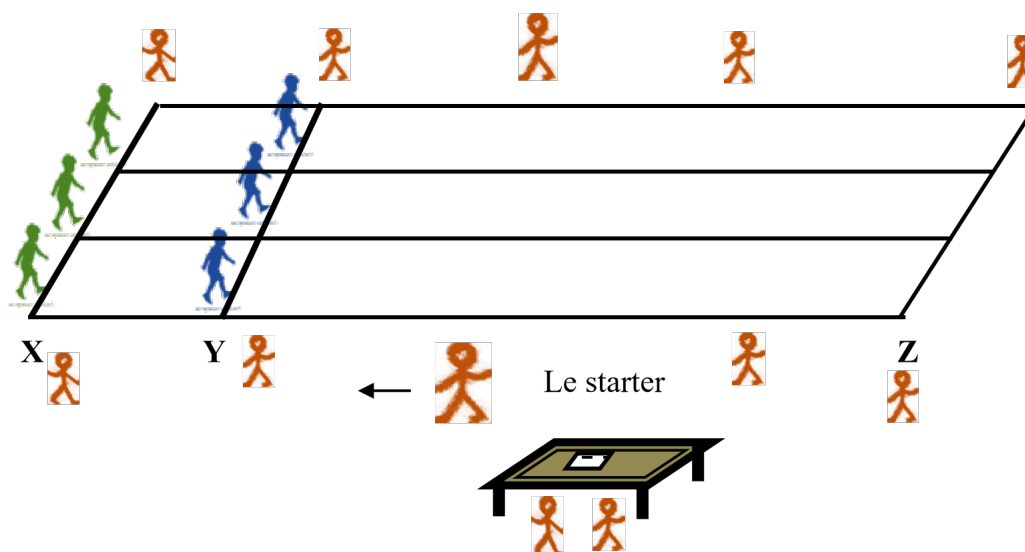
EXERCICES D'APPRENTISSAGE DE SPRINT PLAT (CM1/CM2)

EXERCICE N°1(Séance N°2)

Savoir-faire : Réagir vite à un signal sonore (coup de sifflet) et terminer rapidement la course (sans ralentir)

Exercice problème : La course poursuite sur 20 m

❖ **Mise en place de la situation**



- $XY = 2$ à $4m$ et $YZ = 16$ à $18m$ (ces distances dépendent en grande partie de l'âge et de la forme physique des élèves)
- **Les poursuivants** (le club vert) : derrière la ligne de départ **X**
- **Les poursuivis** (le club bleu) : assis derrière la ligne **Y** (équipe rouge)
- **L'autre club** (le club rouge), assure l'organisation de la rencontre †

Pratique dirigée

- **Consigne** : « Au coup de sifflet du starter, tout le monde s'élance vers la ligne d'arrivée **Z**, ... si le poursuivant (bleu) touche le poursuivi (jaune) avant la ligne d'arrivée, il marque un point pour son club. Attention, il est interdit de sortir de son couloir, on ne poursuit que le vis à vis qui se trouve devant soit, on ne part qu'au coup de sifflet du starter, toucher et non taper sa vis à vis ... »
- **Déroulement** : Tournoi triangulaire

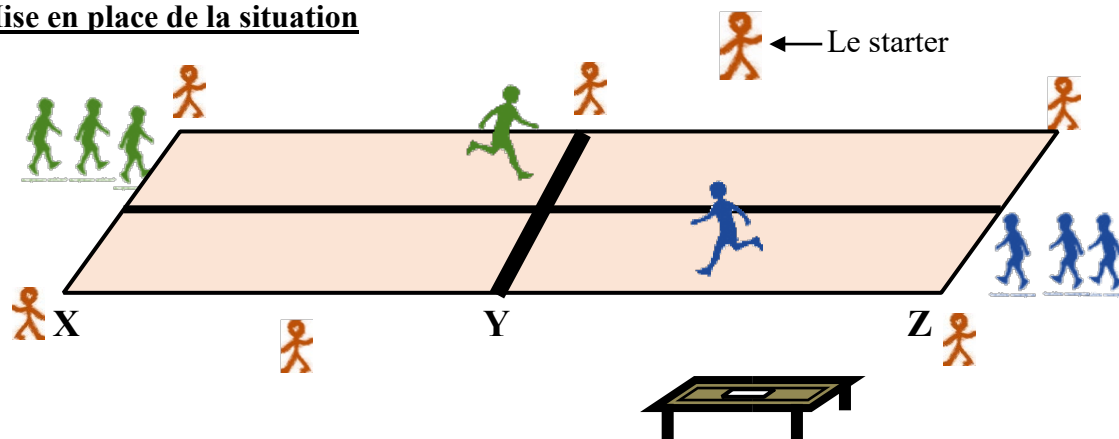
Au niveau de chaque rencontre, un club est d'abord poursuivi et ensuite poursuivant.

EXERCICE N°2 (Séance N°3)

Savoir-faire : Termine rapidement la course

Exercice problème : Le croisement simple sur 20 m

† Mise en place de la situation



- Les deux équipes concurrentes sont sur les lignes de départ **X** et **Z**.
- **La ligne d'arrivée Y est située entre ces deux lignes** et l'autre équipe assure l'organisation de la rencontre.
- † Pratique dirigée
- Consigne : « Au coup de sifflet, les N°1 de chaque équipe se précipitent vers la ligne d'arrivée **Y**, le premier qui franchit (qui dépasse) cette ligne, donne un point à son équipe. Si les deux arrivent en même temps, ils marquent chacun un point. Attention, on ne part qu'au coup de sifflet, on ne court pas hors de son couloir, on ne saute pas à l'arrivée, ... »
- Déroulement : Tournoi triangulaire (une course par élève et par rencontre)

SÉANCE N°4 : Reprendre la séance de tournoi triangulaire et vérifier les acquis des élèves. Utiliser des fiches d'observation (*Voir critères d'observation page 67*)

Matériel : 3 lots de foulards, une fiche A, un sifflet, une montre, des fanions, un élastique, un sautoir, fiche d'observation, ...

DISCIPLINE : EPS

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

LEÇON : Le saut en hauteur

SÉANCE N°1/4 : Traiter un tournoi de saut en hauteur

PEPT : Tolérance et non-violence

SUPPORT : Guide maître CE1/CE2
École et nation

Date :

Niveau : CE2 / CM1 / CM2

Durée : 40 min

Effectif : 15 filles et 17 garçons

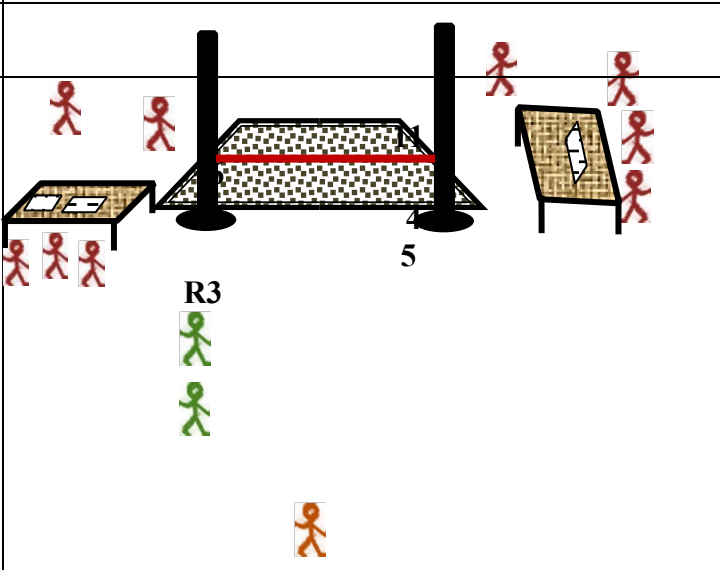
Nombre de clubs : 03 clubs

PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S.P	ACT. ÉLÈVES
I. PRÉSENTATION			
1. Prise en main	- Nous allons partir au terrain je ne veux pas entendre des injures, des mots grossiers ni voir des bousculades - Chef de classe, fais sortir les équipes une à une ! - Les chefs d'équipe, mettez vos camarades en rang devant la classe et distribuez-leur les foulards !	TC 3 min	- Ils sortent et se mettent en rang devant la classe dans la discipline - Les chefs de d'équipe distribuent les foulards - - Se rendent au terrain sous la direction du chef de

	- Chef de classe, conduis les équipes au terrain dans l'ordre et la discipline !		classe et la supervision du maître.
HABILETÉS	CONTENUS		
☐ Identifier	☐ le sautoir, ☐ le but du saut en hauteur ☐ les règles fondamentales de pratique		
☐ Assurer ☐ Pratiquer	☐ un rôle d'officiel ☐ le saut en hauteur		
☐ Respecter	☐ le principe, les règles fondamentales de pratique ☐ les règles d'hygiène, de sécurité et d'éthique		

Situation d'apprentissage : récit, image, ... ou vidéo

2. Enoncé et exploitation de la situation d'apprentissage	<u>Prérequis dès l'arrivée au terrain</u> - Venez vous mettre autour du sautoir ! Les rouges ici, les Bleus là et enfin les verts ici. - Regardez l'espace de jeu d'aujourd'hui et donnez-moi son nom ! - Qui va nous décrire le sautoir ? - Quelle activité allons-nous faire aujourd'hui ! - Qui a une fois pratiqué le saut en hauteur ou regardé quelqu'un le faire ? - X , viens sauter ; nous allons voir ! - Combien de pied a-t-il déposé devant l'élastique avant de sauter ? - Est-ce que X a touché l'élastique ? - Donc le saut en hauteur se fait avec un appel sur un pied et on ne touche pas l'élastique ni les poteaux. - Je vais maintenant vous dire une situation et vous poser des questions, on écoute ! - Énoncé et exploitation de la situation d'apprentissage <i>(Les élèves assis par équipe de couleur et de dos ou de profil par rapport au soleil)</i>	TC 2 min	~ Ils sont autour du sautoir et répondent aux questions du maître. - Ils suivent attentivement l'énoncé de la situation d'apprentissage et participent à son exploitation
	<u>Echauffement général</u> ☐ Marchez au tour des fanions, 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,...		- Font un tour du sautoir en marchant et deux tours de course lente sans se bousculer ni se dépasser.

II. DÉVELOPPEMENT 1. Mise en place des équipes	<u>Échauffement spécifique</u> - Les verts et les bleus, vous sautez pour la première rencontre ; venez faire l'échauffement spécifique : trottinez deux par deux pour aller franchir l'élastique placé à 0,40m de hauteur. <i>(Voir la page 42)</i> <u>Mise en place de l'équipe organisatrice</u> - Les rouges, venez occuper les rôles pour l'organisation de cette 1^{ère} rencontre : R₁ : Juge arbitre ; place-toi entre les deux (2) équipes, tu es chargé de faire passer les sauteurs un à un. R₂R₃ : Juges de performance ; validez les sauts et vous ajustez l'élastique (un point si le sauteur ne touche pas l'élastique et le poteau) R₄R₅ : Marqueur et son aide ; enregistrez les points donnés par les juges de performance. R₆R₇ : vous nivelez la fosse R₈R₉R₁₀ : Observateurs ; remplissez les fiches d'observation mises à votre disposition. R₁₁ R₁₂ : Juges d'ordre ; mettez en ordre et surveillez ceux qui ont déjà sauté.	TC 3 min	Les verts et les bleus font l'échauffement spécifique et au même 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
12 7 8 9 10 			
<u>NB</u> : La fin de la mise en place de l'équipe organisatrice met automatiquement fin à l'échauffement spécifique. <u>Consigne</u> : « Vous allez sauter un à un à l'appel du TC – Ils sont attentifs et celui qui franchit en un seul bond écoute la l'élastique (placé à 0,50m pour les filles et à 0,60m 25m pour les garçons) et sans le toucher, marque un point <i>in</i> pour son équipe. Mais attention, ne sautez pas près <u>Jeu des élèves</u> : Ils des montants, on prend son impulsion sur un pied , ... jouent dans le respect ». <u>NB</u> : Un saut / élève / rencontre jeu. Les organisateurs assurent le bon <u>Interventions du maître</u> : Les élèves sautent ... déroulement des J'observe ...Et je dois intervenir pour : rencontres. • Repréciser les rôles des organisateurs ;		2. Pratique dirigée juge arbitre.	74

- Introduire « à chaud » les autres règles du saut en hauteur ;
- Faire proclamer les résultats partiels ;
- Accélérer et procéder au changement de rôle après chaque rencontre ;

...

Relance le jeu

2^{ème} rencontre : Rouge ≠ Vert (Bleu organisateur)

3^{ème} rencontre : Rouge ≠ Bleu (Vert organisateur) - Ils reprennent le jeu

III. RETOUR AU – Asseyez-vous devant moi par vague de couleur TC – Ils sont assis par

CALME sans vous bousculer (1^{ère} vague les rouges, 2^{ème} vague de couleur vague les bleus et enfin 3^{ème} vague les verts) ! face au maître

- Les chefs d'équipe, ramassez et rassemblez le matériel ! 5 ramassent et

Bilan des observations

min rassemblent le

- Les deux (2) derniers observateurs de l'équipe matériel bleu, venez nous faire le bilan des différentes – Ils écoutent
fiches d'observation attentivement le bilan
- Tout en partageant ces observations, je vais moi des observations
aussi vous faire le bilan de ce que j'ai vu :

a. Les points positifs

b. Les points négatifs

La prochaine séance, nous allons non seulement

- applaudir meilleure équipe organisatrice. l'équipe vainqueur mais
aussi la

Les derniers marqueurs de l'équipe bleu, mettez – Ils manifestent leurs

- émotions par vous devant vos camarades et proclamer les rapport aux

	résultats du tournoi. – Applaudissez l'équipe vainqueur ! – Les chefs d'équipe, prenez le matériel ! – Chef de classe conduis tes camarades en classe dans le calme et la discipline. - N'oubliez pas de vous laver les mains avant d'entrer en classe !		résultats – Ils retournent en classe dans l'ordre et la discipline – Ils se lavent les mains avant d'entrer en classe
--	--	--	---

NB :

Au CE2, les critères d'observation pour les élèves porteront essentiellement sur la connaissance et le respect des règles. Exemple :

1. Mettre un trait quand un élève touche l'élastique
2. Mettre un trait quand un élève ne saute pas et passe sous l'élastique
3. Mettre un trait quand un élève prend son appel sur les deux pieds

Les observations et l'évaluation de l'enseignant porteront globalement sur la bonne organisation du tournoi triangulaire, la connaissance et le bon respect des règles de l'activité.

Au CM, sur la base des acquis de la première étape de l'animation sportive vécu au CE2, les observations des élèves et de l'enseignant doivent aboutir à la construction avec les apprenants d'un projet d'apprentissage/ formation qui tient compte de leur niveau réel.

Les propositions d'exercices d'apprentissage (Séances d'initiation) permettre aux apprenants de passer d'un comportement fruste et spontané (faiblesse technique et tactique) observés au cours du tournoi

triangulaire vers un comportement plus élaboré, plus réfléchi. *La séance d'initiation constitue la deuxième étape de l'animation sportive et elle est vécue seulement au cours moyen (CM). Au CM, nous aurons donc :*

- Séance N°1 : Tournoi triangulaire (Evaluation diagnostique ou de niveau) □
- Séance N°2 et séance N°3 : Séances d'initiation (Exercices d'apprentissage) □
- Séance N°4 : Tournoi triangulaire (Evaluation finale ou sommative)

FICHE D'OBSERVATION DE L'ENSEIGNANT

	Critères d'observation	OUI	NON	Décompte
1	Le sauteur ne prend pas son impulsion dans la zone d'appel (D)			
2	Le sauteur ne prend pas son impulsion sur un pied (D)			
3	Le sauteur ne franchit pas l'élastique placé à 0,50m de hauteur (D)			
4	Méconnaissance des règles			
5	Utilisation d'une technique de franchissement			

(D) = Décompte

FICHES D'OBSERVATION POUR ÉLÈVES

(Un critère d'observation par élève et par rencontre, donc au moins trois observateurs par rencontre)

	Je mets un trait vertical dans la colonne Décompte quand :	Décompte	Total
2	Le sauteur ne prend pas son impulsion sur un pied		

	Je mets un trait vertical dans la colonne Décompte quand :	Décompte	Total
3	Le sauteur ne franchit pas l'élastique placé à 0,50m de hauteur		

DISCIPLINE : EPS

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

LEÇON : Le saut en hauteur

SEANCE N°2/4 : Identification et vérification du pied d'appel

PEPT : Tolérance et non-violence

SUPPORT : Guide maître CM1/CM2

École et nation

Date :

Niveau : CE2 / CM1 / CM2

Durée : 40 min

Effectif : 15 filles et 17 garçons

Nombre de clubs : 03 clubs

Matériel : 3 lots de foulards, une fiche A, un sifflet, une montre, des fanions, un élastique, un sautoir, fiche d'observation, ...

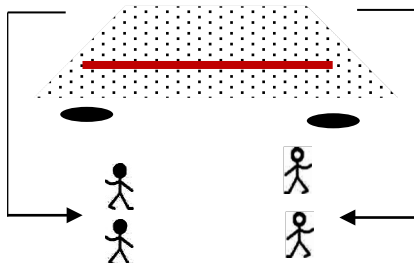
HABILETÉS	CONTENUS
- Identifier - Vérifier - Pratiquer	- le pied d'appel - Le pied d'appel - le saut en hauteur
- Respecter	- le principe, les règles fondamentales de pratique - les règles d'hygiène, de sécurité et d'éthique
- Evaluer	- leur prestation

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

II. DÉVELOPPEMENT

ACTIVITÉS	MISE EN PLACE	CONSIGNE
Identification du pied d'appel	Ils évoluent sur un espace aménagé à proximité du sautoir	1. « A mon coup de sifflet, sautiller sur le même pied sans vous arrêter et sans changer de pied jusqu'à mon prochain coup de sifflet ; ne vous bousculez pas !, ...» 2. « Attacher votre foulard à la cheville du pied sur lequel vous avez sauté, c'est le "pied bandeau" »

Vérification du pied d'appel



- Les élèves sont à environ 5m de l'élastique situé à au moins 30cm (l'enseignant appréciera la hauteur de l'élastique).
- La jambe attachée est la jambe d'appel ou le pied bandeau.
- Mettre ceux qui ont "pied bandeau" le pied gauche d'un côté et ceux qui ont pied bandeau le pied droit d'un autre côté et revérifier par un autre passage.
- Faire faire une démonstration à chaque fois si la consigne n'est pas bien comprise par une immense majorité des élèves

1. « Trottinez (*courir doucement*) deux à deux

pour aller sauter l'élastique. Dès que les premiers atterrissent dans la fosse, les suivants s'élancent aussitôt. Ceux qui viennent de sauter sortent immédiatement et se replacent derrière leurs camarades et ainsi de suite. Mais attention, courez droit devant vous et on ne touche pas l'élastique, ... »

2. « Maintenant, vous allez sauter un à un et nous allons, vos camarades et moi, vérifiez votre "pied bandeau". On dira "bandeau" si c'est le pied de la jambe qui porte le foulard qui est posé devant l'élastique avant le saut et "libre" si c'est la jambe qui n'est pas attachée. Dès que le premier atterrit dans la fosse, le suivant démarre pour sauter.

	→ <i>Sens de déplacement des élèves après le saut</i>	
--	---	--

III. ÉVALUATION : Tournoi triangulaire : Un saut rélisé avec l'utilisation du pied bandeau ou pied noué avec le foulard (pied d'appel) et sans toucher l'élastique, donne un point à chaque concurrent.

L'enseignant appréciera la hauteur del'élastique (une hauteur de l'elastique pour les garçons et une autre pour les filles).

IV. RETOUR AU CALME

Rassemblement des élèves, Ramassage et rassemblement du matériel, échanges maître / élèves, proclamation et exploitation des résultats, retour ordonné en classe dans l'ordre et la discipline sous la direction du chef de classe et la supervision du maître, lavage des mains avant d'entrer en classe.

DISCIPLINE : EPS

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

LEÇON : Le saut en hauteur

SÉANCE N°3/4 : *Apprentissage et exécution du rouleau ventral*

PEPT : Tolérance et non-violence

SUPPORT : Guide maître CM1/CM2

École et nation

Date :

Niveau : CE2 / CM1 / CM2

Durée : 40 min

Effectif : 15 filles et 17 garçons

Nombre de clubs : 03 clubs

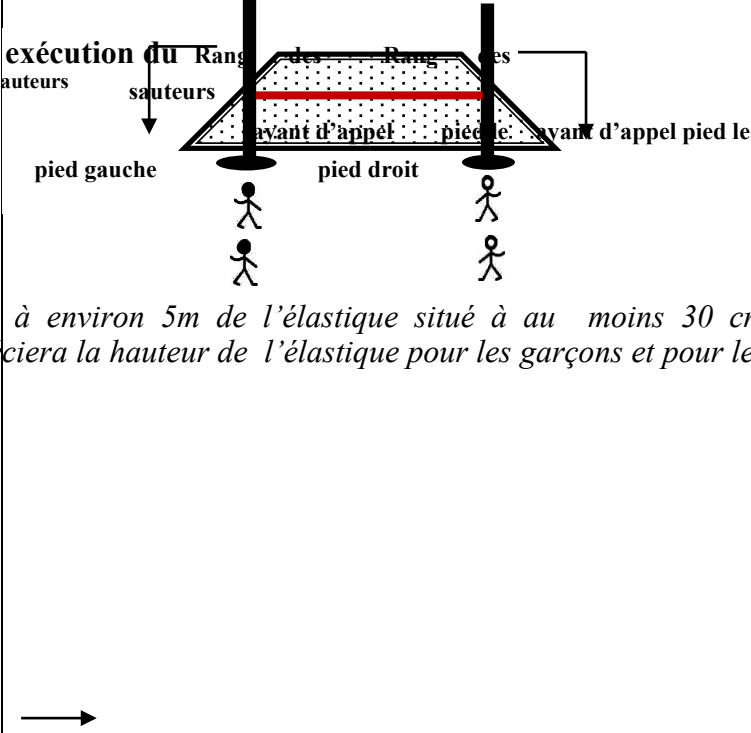
Matériel : 3 lots de foulards, une fiche A, un sifflet, une montre, des fanions, un élastique, un sautoir, fiches d'observation,

HABILETÉS	CONTENUS
- Identifier	- le pied d'appel
- Exécuter	- la technique du rouleau ventral
- Respecter	- le but et les règles fondamentales de pratique - les règles d'hygiène, de sécurité et d'éthique
- Evaluer	- leur prestation

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

II. DÉVELOPPEMENT

□ La jambe attachée est

ACTIVITÉS	MISE EN PLACE	la jambe d'appel ou le pied bandeau.
Apprentissage et ciseau de jambes 1. En marchant □ Les élèves sont		□ Mettre ceux qui ont pied bandeau le pied gauche à gauche du sautoir et ceux qui ont pied bandeau le pied droit à droite du sautoir □ Faire faire une démonstration à chaque fois si la consigne n'est pas bien comprise par une immense majorité des élèves

***Sens de déplacement des élèves après le saut* CONSIGNE**

« Vous allez sauter 2 à 2 pour franchir l'élastique avec la technique du rouleau ventral.

Marcher, prenez l'impulsion dans la zone d'appel avec le pied bandeau, lancer la jambe libre en haut et en avant audessus de l'élastique et franchir l'élastique par un enroulement autour de l'élastique. Mais attention, ne sautez pas près des

poteaux, ne pas toucher l'élastique, on commence d'abord par ceux qui ont pied d'appel gauche, ... »

2. En courant (sur au moins 4 foulées)	Idem	« Nous allons reprendre l'exécution de la technique du rouleau ventral, mais cette fois en courant. Ne sauter pas près des montants, ... »
--	------	--

OBJECTIVATION : Amener les élèves qui réussissent la technique du rouleau ventral 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 en courant avec la technique du rouleau ventral et sans toucher l'élastique, donne un point à chaque concurrent. L'enseignant appréciera la hauteur de l'élastique.

IV. RETOUR AUCALME

Rassemblement des élèves, Ramassage et rassemblement du matériel, échanges maître / élèves, proclamation et exploitation des résultats, retour ordonné en classe dans l'ordre et la discipline sous la direction du chef de classe et la supervision du maître.

SÉANCE N°4 (Evaluation finale) : Reprendre la séance de tournoi triangulaire et vérifier les acquis des élèves en imposant une technique précise de franchissement (Le rouleau ventral).

DISCIPLINE : EPS

COMPÉTENCE : Traiter une situation liée à la pratique des activités physiques et sportives d'esthétique de forme et de rythme **Date :**

LEÇON : Les activités gymniques

Niveau : CP/CE/CM

SÉANCE N°1 : Exécution d'éléments gymniques

Durée

: 40 /45 min

PEPT : Tolérance et non-violence

Effectif : 17 filles et 27 garçons

SUPPORT : Guide maître CP/CE/ CM

Matériel : 3 lots de foulards, une fiche d'enregistrement des résultats, un sifflet, une montre, des fanions, ...

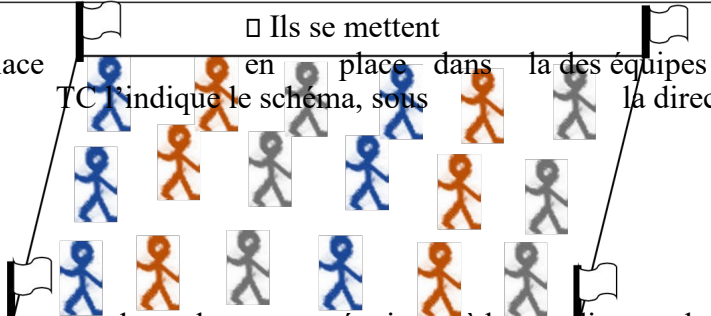
HABILETÉS	CONTENUS
☐ Identifier	☐ le terrain(le praticable), ☐ des éléments techniques gymniques ☐ les règles fondamentales de pratique
☐ Exécuter	☐ un saut droit, une planche faciale et une roue
☐ Respecter	☐ les règles de l'activité, d'hygiène et de sécurité

Situation d'apprentissage : Le groupe scolaire primaire de N'GBEKRO organisera une kermesse avant les congés de Pâques. Les élèves de CE2 de N'GBEKRO 2 veulent participer et gagner les premiers prix lors de la compétition de gymnastique. La classe décide ils décident de :

- Identifier des éléments techniques gymniques
- Exécuter ces éléments techniques gymniques
- Evaluer leurs prestations
- Respecter les règles de l'activité, d'hygiène et de sécurité

Un texte ou des présentations d'images des éléments techniques gymniques à l'étude.

PLAN ET ÉTAPES	ACTIVITÉS DU MAÎTRE	S.P	ACT – ÉLÈVES
----------------	---------------------	-----	--------------

I. PRÉSENTATION 1. Prise en main 2. Enoncé et exploitation de la s. d'app. 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 dans l'ordre et la discipline ! <u>Dès l'arrivée au terrain</u> - 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 ? <u>Énoncé et exploitation de la situation d'apprentissage</u> C'est bien ! Vous allez d'abord vous échauffer et vous aller apprendre à faire un saut droit, une planche faciale et une roue. <u>Échauffement général</u> ☐ 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 ... ! <u>Échauffement spécifique</u> Ils exécutent les ☐ Faites face au terrain et faites des pas chassés... comme exercices demandés par ceci ... comme cela ! le maître. ☐ Marchez mais sur la pointe des pieds et les bras tendus vers le haut !	TC - « 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 et vont au terrain dans la discipline sous la direction du chef de classe et la supervision du maître. TC Ils suivent l'énoncé de la situation d'apprentissage et participent à son exploitation TC Ils font un tour de marche, deux tours de course lente sans se bousculer ni se dépasser
II. DÉVELOPPEMENT 1. Mise en place comme NB : Les élèves sont par vague de couleur et par équipe et à bonne distance les uns des autres comme maître se met de profil par l'indique rapport au déplacement (ou évolution) des élèves.le schéma. Le EXERCICE N°1 : Réaliser un saut droit 2. Pratique dirigée	☐ Ils se mettent en place dans la des équipes TC indique le schéma, sous la direction du maître.  Consigne : « A chaque coup de sifflet, vous allez effectuer un attentivement la consigne	discipline - Ils écoutent

saut droit appel 2 pieds ; on se réceptionne sur les deux pieds joints, les bras à l'horizontale et les genoux - Ils suivent la démonstration légèrement fléchis. Mais attention on ne tombe pas, on ne perd pas l'équilibre, ... »

Démonstration : Faire faire une démonstration † **Jeu des élèves** : Ils

† **Interventions du maître** : Les élèves sautent... exécutent le saut droit j'observe... et je dois intervenir pour : corriger les – Ils reprennent le saut faiblesses, repréciser la consigne, attirer l'attention des élèves sur les bons comportements apparus, veiller à la sécurité des élèves, ... **NB** : 3 à 4 sauts par élève

† **Relance du jeu**

EXERCICE N°2 : Réaliser une planche faciale TC

† **Consigne** : « A coup de sifflet, vous avancez d'un pas, vous – Ils écoutent tendez la cheville et le genou de la jambe arrière puis attentivement la consigne vous la levez pour la stabiliser en arrière à 90° par rapport à la jambe d'appui (la jambe qui est posée au sol - Ils suivent la et tendue) ; les bras à l'horizontale, les paumes démonstration tournées vers le sol et le regard dans le sens de progression (regarder devant) » † **Jeu des élèves** : Ils Démonstration : Faire faire une démonstration exécutent la planche

† **Interventions du maître** : Les élèves réalisent la planche faciale faciale ... j'observe ... et je dois intervenir pour : corriger les erreurs de flexion du genou 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,...

NB : 3 à 4 essais par élève – Ils reprennent la

† **Relance du jeu** planche faciale

	EXERCICE N°3 : Réaliser une roue † Consigne : « 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 faire une démonstration † Interventions du maître : Les élèves réalisent la roue ... j'observe ... et je dois intervenir pour : corriger les faiblesses (flexion au niveau des genoux et des chevilles), repréciser la consigne, attirer l'attention des élèves sur les bons comportements apparus, ... NB : 3 à 4 essais / élève † Relance du jeu	TC – Ils écoutent attentivement la consigne - Ils suivent la démonstration † Jeu des élèves : Ils exécutent la roue – Ils reprennent l'exécution de la roue
--	---	--

III. ÉVALUATION Mini compétition	‡ Déroulement : Trois (3) élèves/équipe choisis par le maître ou par chaque équipe. Exécution d'un seul élément gymnique par élève. L'équipe gagnante est celle qui aura le plus grand nombre de points. NB : <i>Le nombre de participants à la compétition peut évoluer en fonction du temps disponible.</i> ‡ Fiche d'enregistrement des résultats <table><tr><td></td><th colspan="3">ELEMENTS GYMNIQUES</th><td></td></tr><tr><td></td><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>Total</th></tr><tr><th>Rouge</th><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><th>Jaune</th><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><th>Bleu</th><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> A = saut droit ; B = planche faciale ; C = roue NB : Réussite = 3 points Réussite partielle = 2 points Non réussite = 1 point <i>Deux élèves (marqueurs) sont désignés par le maître pour enregistrer les points qu'il donne à haute voix</i>		ELEMENTS GYMNIQUES					A	B	C	Total	Rouge					Jaune					Bleu					TC – Ils sont assis par équipe et attentifs – Les concurrents exécutent chacun un élément gymnique avec efficacité en respectant les règles et s'appliquent pour faire gagner leur équipe.
	ELEMENTS GYMNIQUES																										
	A	B	C	Total																							
Rouge																											
Jaune																											
Bleu																											
IV. RETOUR AU CALME	- Venez-vous asseoir devant moi par équipe de couleur sans vous bousculer ! les rouges d'abord, ... - Les chefs d'équipe, ramassez et rassemblez les fanions, Résumé de la séance : Par questionnement, 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, l'équipe ... est classé 3^e avec ...points ; 2^e l'équipe avec ... points et on applaudit l'équipe ... qui a gagné avec ... points. - Chef de classe, conduis les équipes en classe dans l'ordre et la discipline ! Dès l'arrivée devant la classe - Les chefs d'équipe, ramassez et rassemblez les foulards ! Déposez-les en classe dans le coin EPS ! - Passez par équipe, lavez-vous les mains dans la discipline avant d'entrer en classe : les rouges d'abord, ...	TC - 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.																									

CALENDRIER D'EXECUTION

N°	CONTENUS	Nbre d'heures
----	----------	---------------

1	MODULE 1 : PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES <i>THÈME 1 : Structure et organisation des programmes éducatifs</i> <i>THEME 2 : Contenu du programme éducatif en EPS</i>	1H
2	MODULE 2 : GESTION DES APPRENTISSAGES <i>THEME 1 : Organisation matérielle et spatiale des petites classes</i> <i>THEME 2 : Organisation pédagogique des petites classes</i>	4H
2bis	MODULE 2 : GESTION DES APPRENTISSAGES <i>THEME 3 : Organisation matérielle et spatiale des grandes classes</i> <i>THEME 4 : Organisation pédagogique des grandes classes</i>	3H
MODULE 3 : EVALUATION DES APPRENTISSAGES MODULE 4 : GESTION DES CLASSES A PROFIL SPECIFIQUE <u>NB</u> : Ces trois (3) modules feront l'objet d'échanges avec les auditeurs au cours des deux (2) modules implémentés. Le formateur appréciera les différents moments.		