



C.P.C.E.P.S.

N. Couturier



C.P.C.E.P.S.

M-P Lapaquette

LIMOGES 2-VILLE

LIMOGES 5

Quelques pistes et outils pour organiser les activités physiques à l'école élémentaire

MODULE D'APPRENTISSAGE

DEFINITION :

QU'EST-CE QU'UN MODULE D'APPRENTISSAGE OU UNE UNITE D'APPRENTISSAGE ?

Un cadre méthodologique qui va permettre de structurer l'enseignement d'une activité physique et sportive pour concevoir des situations pédagogiques articulées entre elles.

Placer les élèves en situation de projet et leur permettre de donner du sens aux apprentissages.

DEMARCHE :

ETAPES :

Temps 1 : phase d'entrée (situation de référence).

Temps pour entrer dans l'activité.

Premier contact avec le projet de travail.

Etablir une relation positive avec l'activité.

Pour le maître : apprécier le niveau de compétences antérieurement acquis, identifier les représentations des élèves.

Situation de référence pour faire le point de ce que les élèves savent, peuvent accepter de réaliser, et permettre à l'enseignant de déterminer les problèmes pour lesquels les élèves n'ont pas encore de solutions.

Situation de référence pour organiser progressivement la classe, aider les enfants à analyser leur besoins.

Temps 2 : phase d'apprentissage.

Temps pour apprendre et progresser. Observer / Analyser / Comprendre / Réguler.

Pour le maître : guider dans les apprentissages au moyen de tâches « semi-définies » ou de situations problèmes en fonction des objectifs posés.

Au moyen de tâches « définies » permettant d'intégrer et d'automatiser les règles d'action retenues en classe.

En prenant appui sur les différentes observations réalisées.

Le maître organise un ensemble de situations d'apprentissages propices aux progrès des enfants en fonction d'objectifs clairs.

Ce temps d'apprentissage doit être assez long pour permettre à l'enfant d'exercer sa pratique.

L'évaluation formatrice.

Un temps pour évaluer ses progrès. Accompagnement continu, aide à l'apprentissage des élèves, par référence aux critères de réussite et de réalisation.

Ce qui implique la mise en place de critères de réussite.

Pratique de l'auto-évaluation + co-évaluation.

Temps 3 : évaluation (repérage des acquis).

Un temps pour évaluer.

Evaluation sommative de fin de cycle.

Evaluer le niveau des d'acquisition de la compétence.

Retour à la situation de référence (identique ou modifiée).

Formulaire de critères de réussite liés aux différents niveaux d'acquisition possible.

UN EXEMPLE

LE CIRQUE A L'ECOLE

UNITE D'APPRENTISSAGE :

Phase A : exploration, découverte

Phase B : activités d'apprentissage, structuration + apports techniques

Phase C : réinvestissement, synthèse, productions...

PHASE A :

Situations ludiques offrant à tous une possibilité de réussite, une réponse immédiate.

Les élèves explorent le matériel, ils se mettent en actions, ils doivent trouver différentes actions possibles.

Le maître observe, identifie les différentes actions, sélectionne des actions en fonction du projet.

PHASE B :

Structuration et transformation. Exploitation des découvertes. Organisation d'un tri avec les élèves.

Apports techniques pour nourrir les propositions des élèves.

Le maître organise le groupe, donne des tâches définies. Questionne sur l'efficacité, les difficultés, conseille, remédie.

Les élèves identifient le problème, corrigent, s'approprient l'action, prennent en compte les conseils.

PHASE C :

Les élèves vont agencer, combiner, négocier les réponses

Les élèves proposent d'investir le contenu pour créer des saynètes sur le thème : « le cirque ».

Mise en place de temps de bilans

Valorisation des uns et des autres

Présentation des actions

Enchaînement des actions

Théâtralisation des actions

CONSTRUIRE UNE PROGRAMMATION EN EPS

AU CYCLE 2 :

Cette programmation doit tenir compte de contraintes :

- Le contenu du projet d'école
- Les installations sportives proposées par la collectivité
- Les partenaires de l'école (exemple : USEP)

Cette programmation doit tenir compte des 4 grands domaines de l'EPS

- Réaliser une performance
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
- Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement
- Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique

Cette programmation doit tenir compte des 5 périodes scolaires.

L'année scolaire est découpée en 5 périodes, au cours de chacune d'elles, 2 activités seront abordées par les élèves.

- Evolution des enfants au fil des périodes
- Evolution du climat au fil des périodes
- Evolution des installations utilisables au fil des périodes (activités de glisse / activités nautiques ...)

Cette programmation doit prévoir de coordonner les emplois du temps de l'école.

Plusieurs raisons cela :

- Réservations des installations spécifiques
- Emprunt de matériel spécifique
- Compétences particulières de certains professeurs (décloisonnement)
- Intervention de personnels agréés

RAPPEL :

(Sources : la classe n°202)

CYCLE 2 / CYCLE 3

4 COMPETENCES GENERALES

Réaliser une performance mesurée	Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	S'opposer (C2) S'affronter (C3) Individuellement ou collectivement	Concevoir et réaliser des actions à visée artistique esthétique
<p>Activités :</p> <ul style="list-style-type: none">• D'athlétisme• De natation	<p>Activités :</p> <ul style="list-style-type: none">• De natation• D'escalade• D'orientation• De roule et de glisse	<p>Activités :</p> <ul style="list-style-type: none">• Jeux collectifs• Jeux de lutte• Jeux de raquette	<p>Activités :</p> <ul style="list-style-type: none">• Danse• Natation synchronisée• Activités de cirque• Mime• Gymnastique artistique

DES CONNAISSANCES :

- Sur soi
- Sur la manière de réaliser les actions
- Sur la façon de se conduire en groupe
- Sur les activités elles-mêmes

PROPOSITION DE PROGRAMMATION EN EPS AU CYCLE

2

Périodes	1	2	3	4	5
<p>CYCLE 2</p> <p>Pour chaque période, plusieurs propositions sont notées.</p> <p>CHOISIR AU MOINS 2 ACTIVITES</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Courir longtemps -Jouer à des jeux : courir / attraper en opposition individuelle ou d'équipe (à faible effectif) -Randonnée (découverte d'un milieu) -Orientation (lecture de plans / de photographies) -Gymnastique 	<ul style="list-style-type: none"> -Courir longtemps et régulièrement -S'orienter en milieu proche -Jouer collectivement avec des balles, des ballons Gymnastique GRS Acrosport Enchaînement de plusieurs actions acrobatiques et esthétiques 	<ul style="list-style-type: none"> -Jeux d'opposition (vers des jeux de lutte) -Badminton -Jeux collectifs / jeux traditionnels (avec ou sans ballon) -Natation 	<ul style="list-style-type: none"> -Athlétisme -Natation -Exprimer des émotions par la danse, le mime OU les arts du cirque... OU La natation synchronisée... 	<ul style="list-style-type: none"> Athlétisme -Rouler à vélo en maîtrisant son allure Randonnée Découverte d'un milieu -S'orienter en milieu proche

Il s'agit de propositions, chacun en fonction de ses besoins, de ses possibilités choisira la programmation la mieux adaptée à sa classe.

CONSTRUIRE UNE PROGRAMMATION EN EPS

CYCLE 3

Cette programmation doit tenir compte de contraintes :

- Le contenu du projet d'école
- Les installations sportives proposées par la collectivité
- Les partenaires de l'école (exemple : USEP)

Cette programmation doit tenir compte des 4 grands domaines de l'EPS

- Réaliser une performance
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
- Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement
- Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique

Cette programmation doit tenir compte des 5 périodes scolaires.

L'année scolaire est découpée en 5 périodes, au cours de chacune d'elles, 2 activités seront abordées par les élèves.

- Evolution des enfants au fil des périodes
- Evolution du climat au fil des périodes
- Evolution des installations utilisables au fil des périodes (activités de glisse / activités nautiques ...)

Cette programmation doit prévoir de coordonner les emplois du temps de l'école.

Plusieurs raisons cela :

- Réservations des installations spécifiques
- Emprunt de matériel spécifique
- Compétences particulières de certains professeurs (décloisonnement)
- Intervention de personnels agréés

PROPOSITION DE PROGRAMMATION EN EPS AU CYCLE

3

Périodes	1	2	3	4	5
<p>CYCLE 3</p> <p>Pour chaque période, plusieurs propositions sont notées.</p> <p>CHOISIR AU MOINS 2 ACTIVITES</p>	<p>-Courir longtemps et régulièrement</p> <p>-Jouer à un sport collectif codifié</p> <p>Handball Rugby</p>	<p>-Courir longtemps et régulièrement</p> <p>Gymnastique -effectuer des enchaînements acrobatiques au sol</p> <p>-Natation -Natation synchronisée</p>	<p>-Jeux d'opposition (jeux de lutte avec équilibre / déséquilibre) (badminton)</p> <p>-Jeux traditionnels avec ou sans ballon</p> <p>-Natation</p>	<p>-Athlétisme</p> <p>-Natation</p> <p>- Exprimer des émotions par la danse, le mime</p> <p>OU</p> <p>les arts du cirque...</p> <p>OU</p> <p>La natation synchronisée...</p>	<p>-Athlétisme courir et sauter loin / haut sous forme de jeux avec défis</p> <p>-Rouler à vélo en groupe sur une route</p> <p>-S'orienter en milieu inconnu en lisant un plan en utilisant une boussole (à pied /en VTT)</p> <p>-Créer une chorégraphie acrobatique par l'acrosport</p>

PROPOSITIONS DE PROGRESSIONS D'ACTIVITES PAR DOMAINE POUR LE CYCLE 2 ET LE CYCLE 3

REALISER UNE PERFORMANCE

COURIR LONGTEMPS

La course longue doit le plus possible rattachée à un aspect ludique, notamment au cycle 2. Elle sera donc développée d'abord par le jeu, pour devenir une activité plus spécifique en fin de cycle 3.

A chaque début d'unité d'apprentissage, les enfants réaliseront leur performance maximum en courant (sans marcher) à leur rythme, le plus longtemps possible (évaluation diagnostique). Celle-ci sera vécue à 2 : chaque élève, observateur à son tour, notera le nombre de tours parcourus, ou le temps réalisé par l'autre coureur.

Au début et en fin de course, les enfants prendront leur pouls : les données seront exploitées ensuite en sciences.

COURIR LONGTEMPS	ACTIVITE AUTOUR DE LA COURSE
CYCLE 2	<ul style="list-style-type: none"> • En duo, lancer un défi à son adversaire : « je courrai plus longtemps que toi sans marcher.» • Se fixer un contrat évolutif à atteindre toutes les 3 séances (annexe 1) • Courir – marcher – courir – marcher en groupe de 4, 5 élèves sous la direction d'un élève ou de l'enseignant qui donne le rythme. • 4 équipes de 3 coureurs se placent dans un coin d'un carré de 20 mètres de côté. Chaque élève porte un numéro au sein de son équipe. Les numéros 1 partent faire le tour du carré avant de passer le relais au coureur 2 et ainsi de suite... un, deux ou trois passages par joueur.
CYCLE 3	<ul style="list-style-type: none"> • En duo, lancer un défi à son adversaire : « je courrai plus longtemps que toi sans marcher » dans un temps fixé par l'enseignant • Par 2 (alternativement coureur et observateur) parcourir 4X200M. Chaque distance de 200M doit être courue à la même vitesse. • Courir par équipe un relais endurance autour d'un stade de 400M. • Parcourir une grande distance à plusieurs 5000M : une équipe de 5 coureurs parcourent en même temps 1000M. On additionne la distance parcourue par chaque coureur... • 4 équipes de 3 coureurs se placent dans un coin d'un carré de 50 mètres de côté. Chaque élève porte un numéro au sein de son équipe. Les numéros 1 partent faire le tour du carré avant de passer le relais au coureur 2 et ainsi de suite... un, deux ou trois passages par joueur.

ANNEXE 1

COURSE EN DUREE 2009 / 2010

Nom :
Prénom :
Classe :

DATE :	CONTRAT PREVU		CONTRAT REALISE	
	DISTANCE	TEMPS	DISTANCE	TEMPS
	DISTANCE	TEMPS	DISTANCE	TEMPS
	DISTANCE	TEMPS	DISTANCE	TEMPS
	DISTANCE	TEMPS	DISTANCE	TEMPS
	DISTANCE	TEMPS	DISTANCE	TEMPS
	DISTANCE	TEMPS	DISTANCE	TEMPS
	DISTANCE	TEMPS	DISTANCE	TEMPS
	DISTANCE	TEMPS	DISTANCE	TEMPS
	DISTANCE	TEMPS	DISTANCE	TEMPS

ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNEMENT

LE VELO : de sa maîtrise (CP) au déplacement en groupe sur route (CM2).

Le vélo peut ne pas être maîtrisé par tous les enfants à l'entrée au CP. D'où la nécessité de les rendre autonomes dans leur pratique, dès le début de l'école élémentaire.

La sécurité doit être impérativement observée : Casque obligatoire, vélo en état... et comportement autant individuel que collectif irréprochable.

Les sorties sur route ne peuvent être envisagées qu'au cycle 3.

TRANSVERSALITE :

Le vélo, comme objet peut être exploité en sciences (pédalier, roues...).

Sa pratique, pourra servir de point de départ à des activités en mathématiques (distances, durées, données numériques...).

ROULER A VELO	ACTIVITE AUTOUR DU VELO
CYCLE 2	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de la patinette, rouler en se poussant avec les pieds au sol • Mise en place de divers parcours avec des obstacles à contourner • Mise en place de divers circuits avec maîtrise de différentes allures, arrêts, redémarrages, changements de direction... • Jeux, type Jacques a dit, en roulant avec des appuis divers (une main, un pied...)
CYCLE 3	<ul style="list-style-type: none"> • Divers parcours avec obstacles à contourner ou sur lesquels rouler. • Reproduire un circuit comparable à la route (stops, priorités...) • Mise en place de divers circuits avec maîtrise de différentes allures, arrêts, passage des vitesses ... • Jeux traditionnels, type Epervier, Sorcier, Jacques a dit... • Jeux intégrant des dangers éventuels (voiture surgissant...) représentés par d'autres élèves à vélo • Apprendre les règles de sécurité routière

COOPERER ET S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT

LES JEUX DE BALLON AUX SPORTS COLLECTIFS

Les jeux de ballon intègrent des compétences multiples, celles-ci étant encore plus complètes quand il s'agit de manipuler un ballon.

Au cycle 2, on s'appuiera donc sur les compétences acquises dans les jeux à courir (courir pour attraper / courir pour s'enfuir...) en intégrant progressivement les balles / ballons.

Au cycle 3, les jeux seront tournés vers la pratique des sports collectifs pour tendre à leur mise en place « définitive ».

<p>COOPERER S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT</p>	<p>ACTIVITE ATOUR DES JEUX DE BALLON</p>
<p>CYCLE 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tous les jeux d'approche, Béret, Minuit dans la bergerie, Sorciers, Eperviers... • Intégrer un ballon par les jeux de : l'horloge, la balle assise, la balle brûlante, passe à 5... • Mettre en place progressivement une orientation dans les jeux (vers la cible). • Différents rôles sociaux à intégrer progressivement (arbitre, observateur).
<p>CYCLE 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mise en place de jeux actifs orientés vers la cible avec des ballons : Balle brûlante, Ballon capitaine, Passe à 10... • Sports collectifs mis en place (rugby, handball, football) • Privilégier les effectifs d'équipes faibles, pour faciliter l'intégration de tous • Actions spécifiques de manipulations de ballons • Différents rôles sociaux à intégrer le plus souvent possible (arbitre, observateur, chronométrateur), ainsi que ceux d'attaquant et défenseur.

CONCEVOIR ET REALISER DES ACTIONS A VISEES EXPRESSIVE / ARTISTIQUE / ESTHETIQUE.

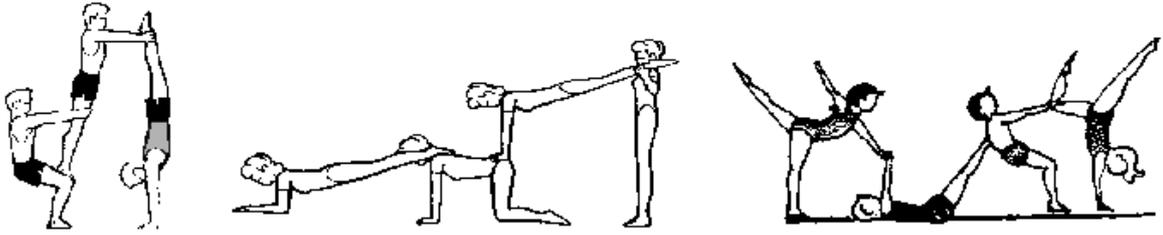
L'ACROSPORT

Cette pratique intègre des éléments gymniques, la mise en place de pyramides associant équilibre et dynamisme. La musique ajoute le côté esthétique et artistique par la créativité.

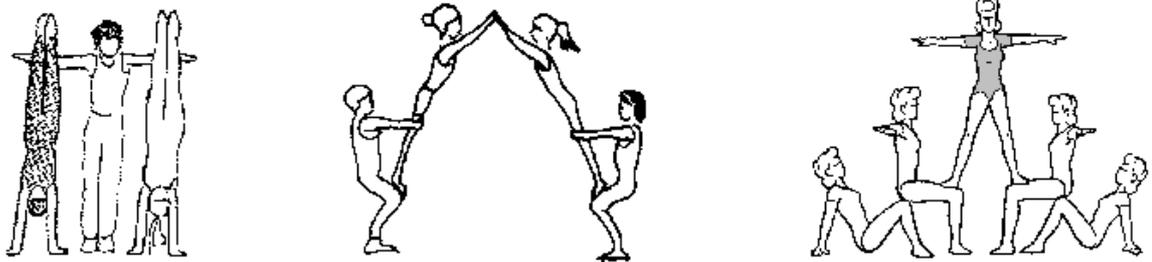
Sécurité :

Le rôle de pilleur, indispensable dans l'élaboration des pyramides, oblige à la prise de conscience de la sécurité pour les autres, mais également pour soi.

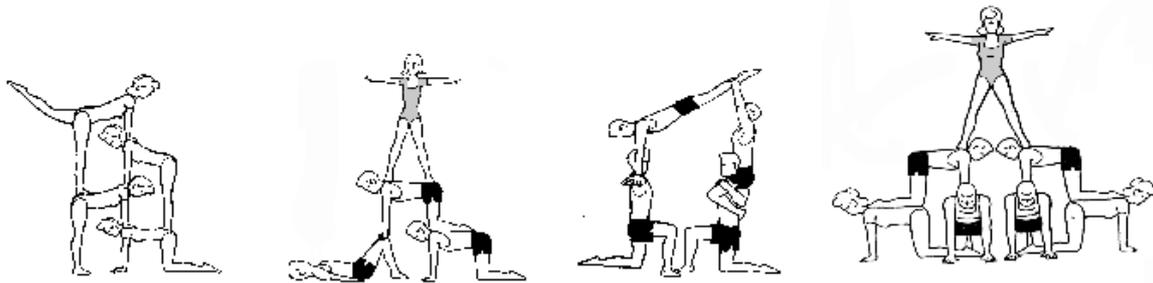
Les différentes sortes de figures



Les figures en chaînes



Les figures en miroir ou symétriques



Les figures en pyramides

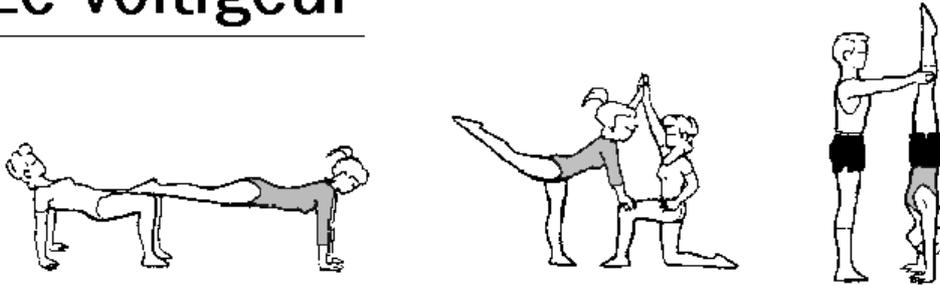


Les figures dynamiques

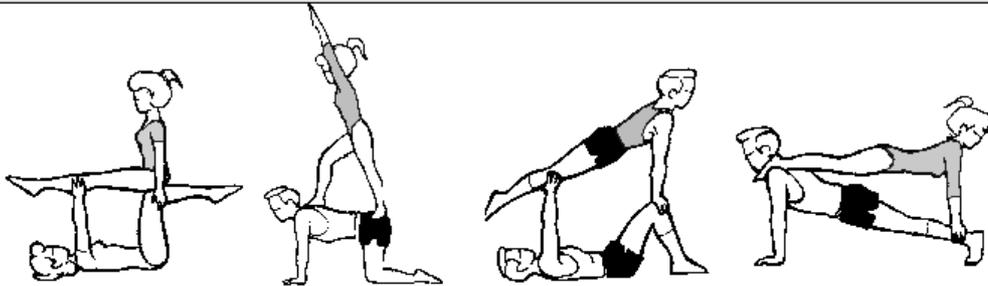
comment créer une figure

Pour créer une figure ,
le voltigeur a le choix entre
plusieurs positions.
Il peut conserver au sol des appuis
manuels ou pédestres.
Il peut être en appui sur un ou
plusieurs porteurs

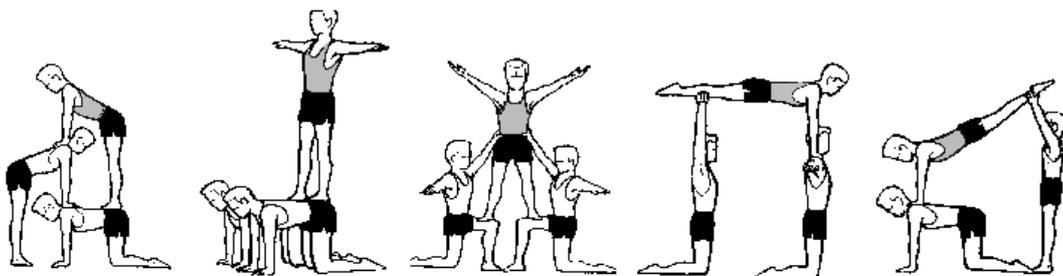
Le voltigeur



Le voltigeur a des appuis au sol : les mains ou les pieds.



Le voltigeur n'a aucun appui au sol



Le voltigeur est en appui sur 2 porteurs

L' ACRO GYM

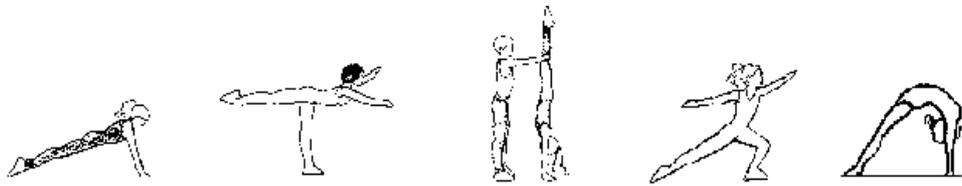
C'est mettre en place des figures acrobatiques à plusieurs : assurer la montée, le maintien (3 secondes) et la descente

LE PORTEUR : Il apprend à se placer correctement pour assurer le maintien du voltigeur.

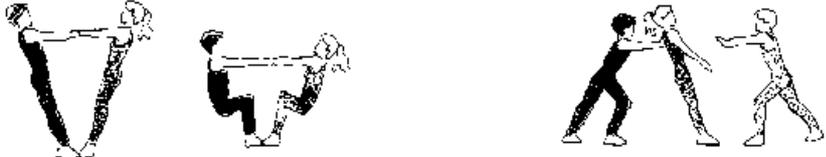
LE VOLTIGEUR : Il apprend à gagner son corps, il fait confiance au porteur et le respecte.

Ils trouvent ensemble des solutions pour monter et descendre.

A l'échauffement je travaille :
le gainage du corps l'équilibrela souplesse



J'apprends à m'équilibrer et à me coordonner avec mes partenaires



LA TECHNIQUE

DU VOLTIGEUR



Il est précis dans ses appuis



Il gaine son bassin



Il maintient l'équilibre

DU PORTEUR



Il recherche des bases solides et place correctement ses appuis



Il porte les bras tendus et aligne mains-épaules



Il soutient jambes tendues

Illustration 1:

Sources : croquis EPS académie de Rouen

ACROSPORT	ACTIVITE AUTOUR DE L'ACROSPORT
CYCLE 2	<ul style="list-style-type: none"> • Gymnastique traditionnelle, roulade, équilibres sur un pied, sur les mains, roues... • Premier assemblages de pyramides à 3 • Objet type cerceaux à intégrer pour l'aspect esthétique.
CYCLE 3	<ul style="list-style-type: none"> • Gymnastique traditionnelle, roulade, équilibres sur un pied, sur les mains, roues... • Pyramides : assemblage de pyramides allant jusqu'à une dizaine d'enfants • Pyramides à construire avec équilibres et des objets (ballons, cerceaux...) • Mettre en musique l'enchaînement des pyramides • Un spectacle doit être associé, qui permettra de montrer la finalité du travail réalisé (devant une autre classe, lors d'une rencontre EPS, lors de la fête de l'école...).

CONCEVOIR ET REALISER DES ACTIONS A VISEES EXPRESSIVE / ARTISTIQUE / ESTHETIQUE.

LA NATATION SYNCHRONISEE

Essence de l'activité : c'est une activité aquatique où il s'agit de produire des formes en se coordonnant avec les autres, pour produire une émotion esthétique chez le spectateur.

Domaines :

- Equilibre
- Déplacement
- Respiration (maîtrise de l'apnée)

Cette activité exige des élèves un ajustement permanent à l'autre, ou aux autres dans le temps et dans l'espace.

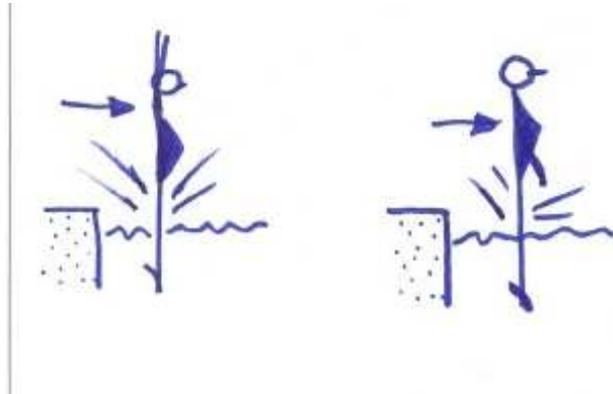
Comme pour toute activité artistique, on fait appel à l'inventivité et à la créativité.

Actions :

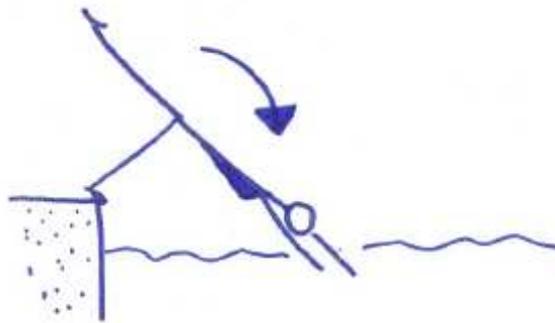
- Entrer dans l'eau de façon artistique
- Nager ensemble de façon synchrone
- Réaliser des figures simples
- Réaliser des figures collectives
- Se déplacer avec les bras seuls

LES ENTREES DANS L'EAU

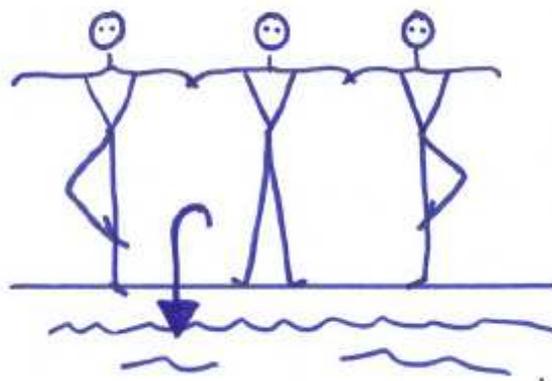
L'ALLUMETTE



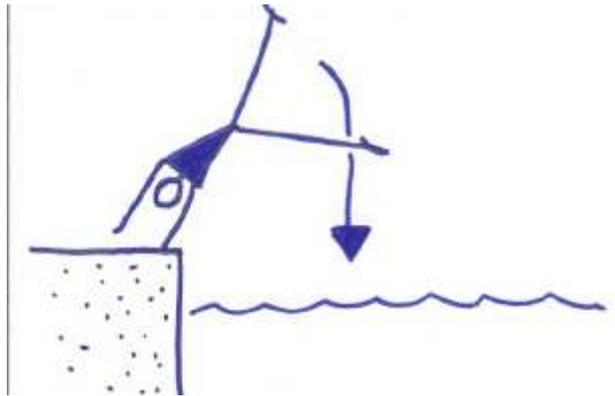
LE PLONGEON



L'ARCHITECTE

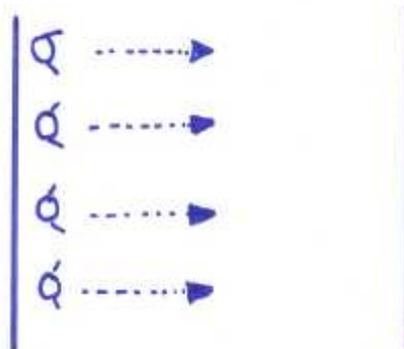


L'ACROBATE

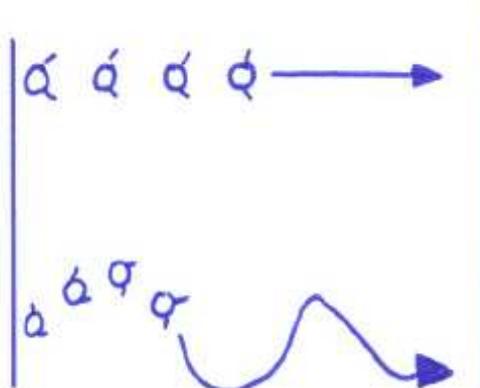


NAGER ENSEMBLE

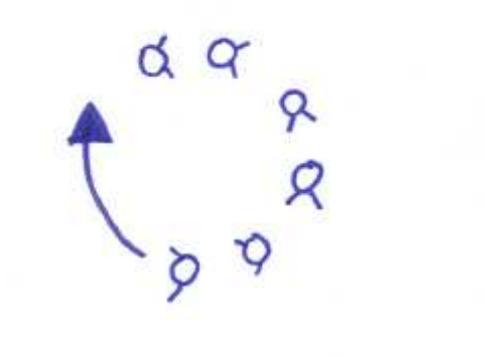
LA LIGNE



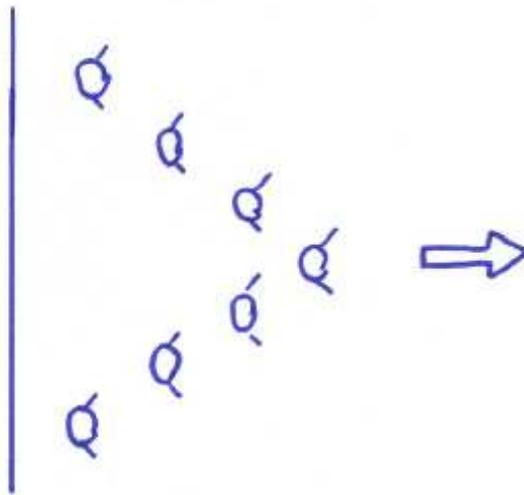
LA COLONNE



LA RONDE



LE VOL DE CANARDS

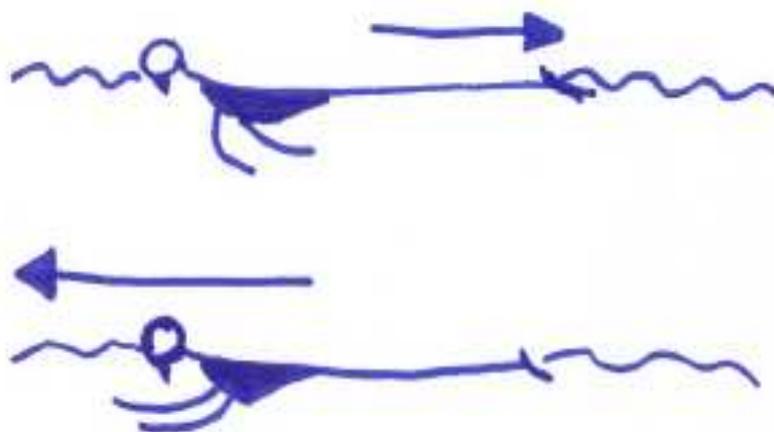


SE DEPLACER A L'AIDE DE SES BRAS

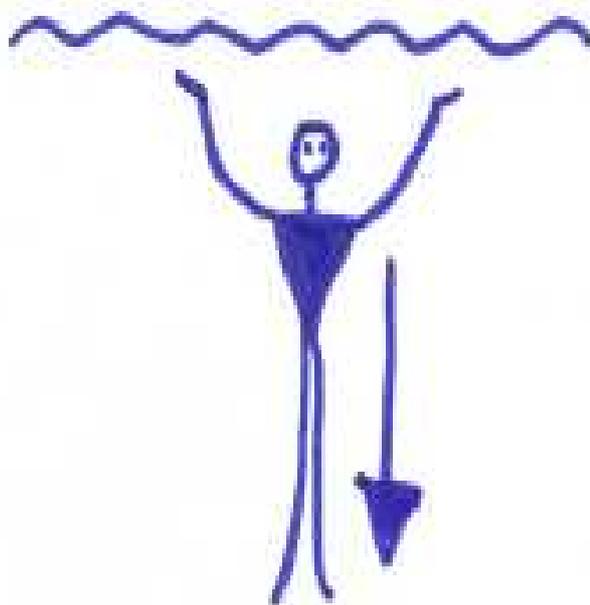
LA CHAISE



LE CANOË



L'ASCENSEUR

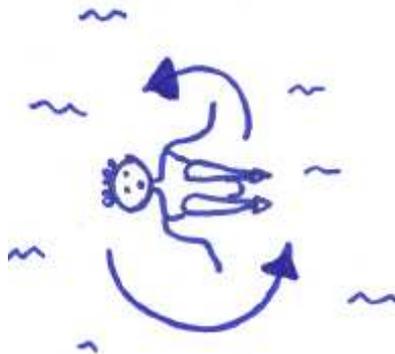


FIGURES SIMPLES

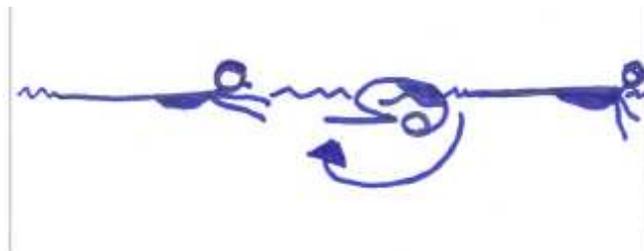
LA BOULE



LE TONNEAU



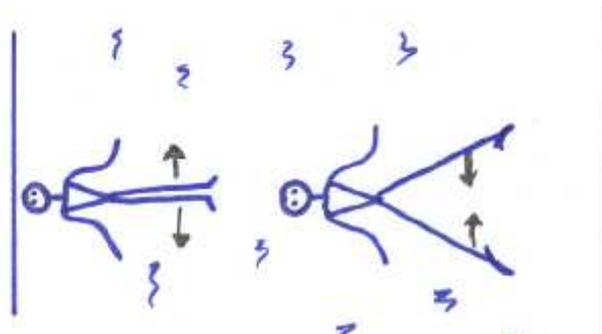
LE PERILLEUX



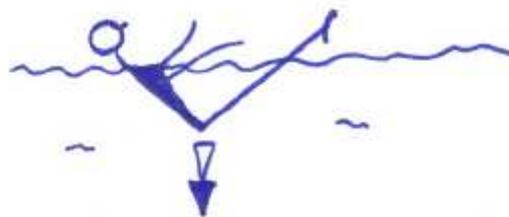
DISPARAÎTRE



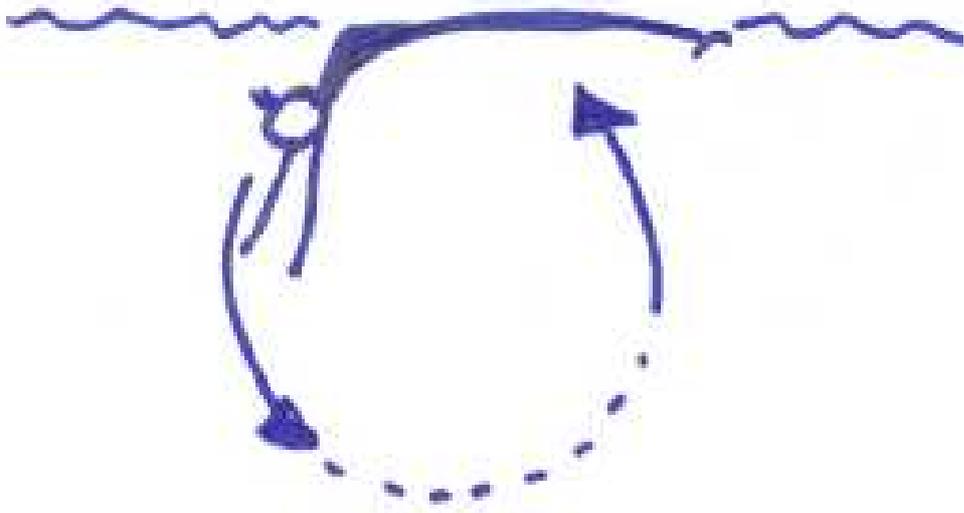
L'ETOILE



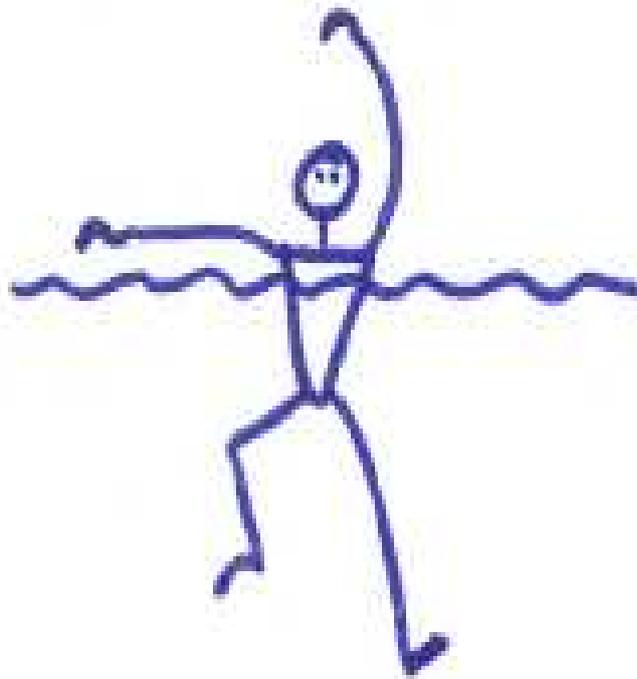
L'HUITRE



LE DAUPHIN PAR LA TÊTE

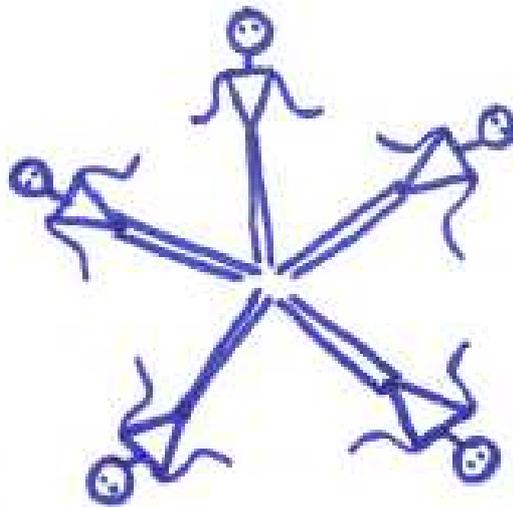


LES BRAS DANSENT

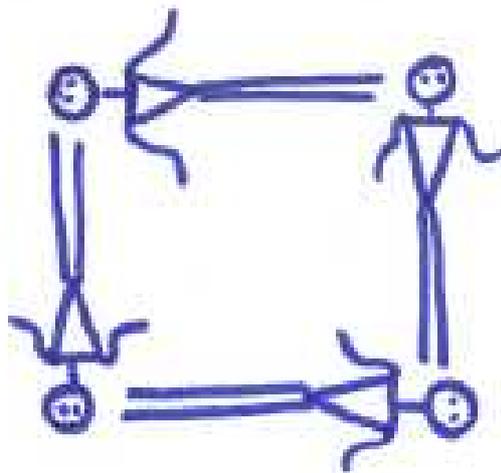


LES FIGURES COLLECTIVES

LA MARGUERITE



LE CARRE



Croquis MNS Crolles / CPC Meylan juin 2004