

NOS PROPOSITIONS

Les ambitions

Pratiquer l'EPS cycle 3 propose des contenus permettant à chaque enseignant de mettre en œuvre les quatre champs d'apprentissage pendant l'année scolaire.

Champ d'apprentissage 1

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
athlétisme: courses, sauts, lancers.

Champ d'apprentissage 2

Adapter ses déplacements à des environnements variés
orientation, patinage, vélo.

Champ d'apprentissage 3

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
jeux sportifs collectifs, jeux de lutte, badminton.

Champ d'apprentissage 4

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
danse, gymnastique, gymnastique rythmique.

Le conseil de cycle pourra élaborer à partir de ces propositions une programmation pluriannuelle des activités en tenant compte des ressources et des contraintes locales (les lieux d'activités, les installations sportives, les compétences du maître, les compétences et possibilités d'interventions de partenaires...).

À partir de cette programmation, chaque enseignant pourra organiser un programme de travail annuel.

La progression

Chaque chapitre est présenté sous la forme d'une séquence d'apprentissage. Chaque unité d'apprentissage est un ensemble structuré de manière cohérente qui comporte diverses situations.

Une entrée dans l'activité. Il s'agit de situations ouvertes, ludiques. Elles permettent d'engager l'enfant dans une approche globale de l'activité proposée.

Des situations diagnostiques dont l'objet est de situer le niveau d'habileté ou de capacités motrices de chaque enfant ou du groupe classe. Elles permettent d'orienter les élèves vers des situations répondant à leur possibilité du moment.

Des situations d'apprentissage. Ces situations sont graduées au niveau de la difficulté; elles visent l'acquisition de savoirs spécifiques. L'ordre dans lequel elles sont présentées n'est qu'indicatif. Elles supposent un vécu minimum dans l'activité. L'enseignant d'une classe ayant peu ou jamais pratiqué une activité commencera par des situations du cycle précédent (voir Vivre l'EPS 6 à 8 ans).

Des situations d'évaluation. L'objectif est de *mesurer* les compétences en fin de cycle. Elles permettent également d'évaluer la plus-value obtenue durant cette séquence (les acquisitions motrices).

Pour chaque activité apparaissent

- les objectifs spécifiques clairement énoncés à l'infinif,
 - les situations illustrées avec le plus de précisions possible,
 - le matériel utilisé,
 - les consignes formulées à l'impératif en termes de tâches à réaliser par les enfants: lance, attrape, échange, pousse... Elles sont courtes, précises et adaptées à l'activité pratiquée.
 - les variantes,
 - les comportements observés (pour l'entrée dans l'activité et les situations diagnostiques) notifiés sous forme de questions. Celles-ci permettent de savoir si l'élève possède les préalables requis pour pouvoir s'engager dans l'unité d'apprentissage.
 - les comportements recherchés (pour les situations d'apprentissages) déterminent un degré de maîtrise supérieur dans l'activité.



Organisation matérielle

Différentes formes d'organisation seront utilisées en alternance. L'enseignant veillera à ce qu'elles soient adaptées aux comportements recherchés et au degré de maturité de ses élèves pour les amener à acquérir des habitudes de travail en respectant l'organisation sociale et le dispositif matériel.

FORMES DE TRAVAIL	PRINCIPES	AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
Dispersion	Tous les enfants ensemble dans un espace délimité avec la même tâche découvrent, essayent, réinvestissent des acquis.	Tous les enfants en action en même temps et autonomes. Temps d'activité de tous les enfants adapté à une étape de découverte.	Observation et intervention individualisées difficiles. Consignes difficiles à faire passer. Éparpillement des élèves.
Colonnes	Tous les enfants ensemble avec la même tâche réinvestissent des acquis.	Sécurité: vision de tous les élèves dans le même espace. Observation et Interventions individualisées facilitées.	Attente souvent importante. Pas d'autonomie des élèves. Peu adapté pour une étape de découverte. Nécessite une organisation matérielle rigoureuse (action retour, attente).
Vagues	Tous les enfants ensemble avec la même tâche réinvestissent des acquis.	Sécurité: vision de tous les élèves dans le même espace. Observation et interventions individualisées facilitées.	Attente souvent importante. Pas d'autonomie des élèves. Peu adapté pour une étape de découverte. Organisation matérielle rigoureuse (action, retour, attente).
Parcours unique	Succession de plusieurs actions différentes.	Production d'actions variées à enchaîner. Répétitions d'actions. Facilite l'évaluation des acquis.	Attente souvent longue. Bouchons fréquents. Interventions de l'enseignant difficiles. Niveaux différents non pris en compte.
Parcours parallèles identiques	Succession d'actions sur un même thème.	Augmentation du temps d'activité (réduction des temps d'attente). Facilite l'évaluation des acquis.	Nécessite de gérer plusieurs espaces distincts. Quantité de matériel utilisé. Observation et intervention individualisées difficiles.
Parcours parallèles avec des niveaux de réalisation différents	Prise en compte des différents niveaux. Progressivité possible.	L'enfant peut choisir selon son niveau. Facilite l'évaluation des acquis.	Nécessite de gérer plusieurs espaces distincts. Quantité de matériel utilisé. Observation et intervention individualisées difficiles.
Ateliers différents avec rotation des groupes	Responsabilisation et apprentissage de l'autonomie. Permet de travailler un objectif spécifique.	Quantité et répétition d'actions. Temps d'action important.	Mise en place et gestion plus difficiles (selon le nombre d'ateliers). Observation et intervention individualisées difficiles sur plusieurs ateliers.
Ateliers avec niveaux de réalisation différents	Responsabilisation et apprentissage de l'autonomie. Permet de travailler un objectif spécifique. Prise en compte des différents niveaux. Progressivité possible.	Quantité et répétition d'actions. Temps d'action important. Différenciation pédagogique.	Mise en place et gestion plus difficiles en fonction du nombre d'ateliers. Observation et intervention individualisées difficiles sur plusieurs ateliers.
Jeux	Découvrent, essayent, réinvestissent des acquis.	Quantité d'actions. Dédoulement de situation possible. Différenciation possible. Se décentrer de la tâche motrice. Motivation des enfants et notion de plaisir.	Choix de jeux adaptés à l'activité natation, au niveau des élèves et aux objectifs. Mise en place et gestion des situations (personne ressource, arbitre, parent agréé ou élève).

JEUX SPORTIFS COLLECTIFS

CONDUIRE ET MAÎTRISER
UN AFFRONTMENT COLLECTIF
OU INTERINDIVIDUEL

OBJECTIFS

Coopérer pour faire progresser la balle vers la cible

L'appel de balle

Démarquage simple

Coopérer pour s'opposer à la progression de la balle

Défense individuelle

Pressing

CONSIGNES

MATÉRIEL

- ★ Plots, cônes, constri-foot.
- ★ Chasubles ou dossards (2 ou 3 couleurs).
- ★ Sifflet, chronomètre, tableau de résultats.
- ★ Types de balles ou frisbees selon l'activité choisie.

ORGANISATION

- ★ 3 terrains de jeux, 6 équipes.

SITUATIONS DE JEUX

Situation 1 Jeu des rideaux défensifs

- › 4 attaquants contre 2x2 défenseurs. Les 2 premiers défenseurs interviennent uniquement dans la première moitié du terrain dès que le gardien a engagé. Les deux autres défenseurs entrent en action dès que la balle franchit la ligne médiane.
- › Les attaquants marquent un point lorsque la cible est atteinte (but, panier ou zone).

VARIANTE

- ▶ Modifier les zones d'intervention.

Situation 2 Joueur neutre

Organisation

2 équipes, un joueur neutre dans une zone neutre centrale, règles du sport collectif choisi

- › La balle ou le disque passent obligatoirement par le joueur neutre.
- › Le joueur neutre est inattaquable.
- › Aucun autre joueur ne peut rester plus de 3 secondes dans la zone neutre.

VARIANTES

- ▶ Modifier la largeur de la zone neutre.
- ▶ Ajouter un 2^e joueur neutre.

Situation 3 Jeu en surnombre

Organisation

2 équipes, règles du sport collectif choisi.

- › L'équipe qui défend évolue avec un joueur en moins.

VARIANTE

- ▶ Celui qui marque un point sort.

Remarque pour les 3 jeux

Les points sont marqués selon les règles du sport collectif choisi.



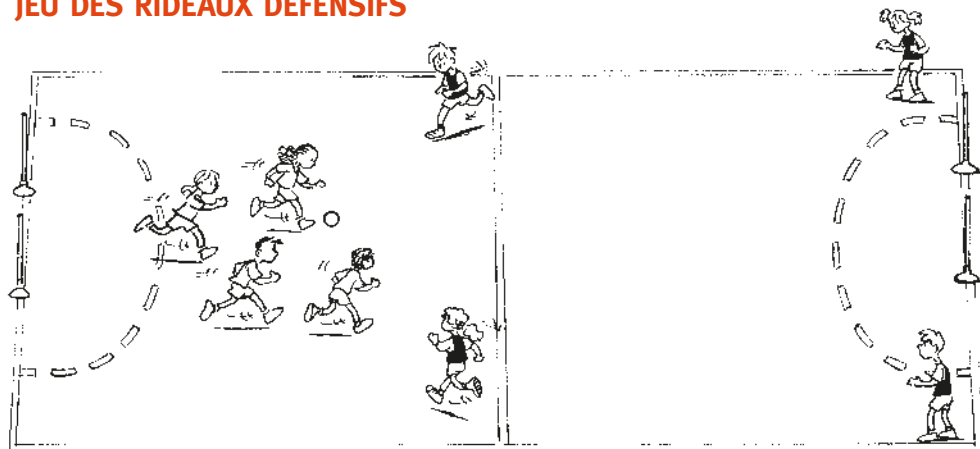
Maitriser des relations

SITUATIONS

COMPORTEMENTS

RECHERCHÉS

JEU DES RIDEAUX DÉFENSIFS



Appeler la balle en se démarquant

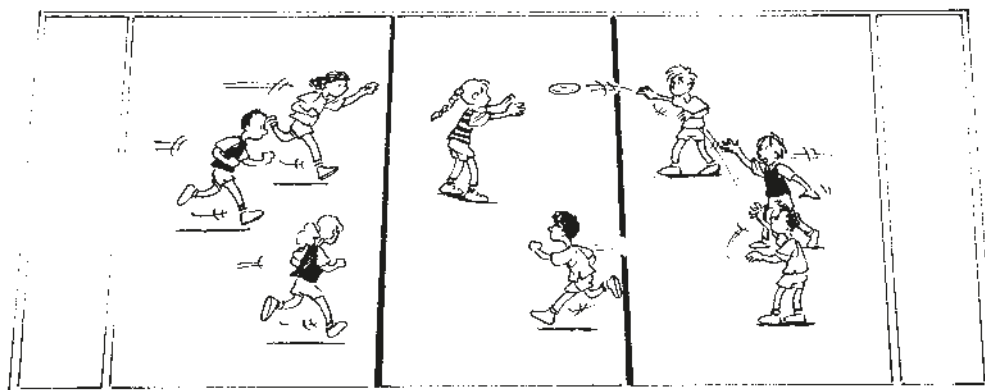
Se déplacer vers la cible après la passe

Marquage individuel

Gêner le porteur de l'engin

Tenter d'intercepter la balle ou le frisbee

JOUEUR NEUTRE



JEU EN SURNOMBRE

