RESSOURCES PEDAGOGIQUES

Dans le Domaine de l'Agir et S'exprimer avec son Corps.

Sophie RIARD
Conseillère Pédagogique EPS

PROGRAMMES 2008 - ACTIVITÉS PHYSIQUES, SPORTIVES ET ARTISTIQUES

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
Activités physiques libres ou guidées	**Réaliser une performance**	**Réaliser une performance mesurée**
Activités athlétiques Activités gymniques Activités aquatiques Activités de roule Activités de glisse Jeux de balle Jeux d'opposition Jeux d'adresse	Activités athlétiques Natation	Activités athlétiques Natation
Se repérer et se déplacer dans l'espace ; décrire ou représenter un parcours simple	**Adapter ses déplacements à différents types d'environnement**	**Adapter ses déplacements à différents types d'environnement**
Activités d'orientation	Activités d'escalade Activités aquatiques et nautiques Activités de roule et glisse Activités d'orientation	Activités d'escalade Activités aquatiques et nautiques Activités de roule et glisse Activités d'orientation
Activités qui comportent des règles en situations collectives	**Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement**	**Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement**
Jeux d'opposition duelle Jeux traditionnels et jeux collectifs	Jeux de lutte Jeux de raquettes Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon	Jeux de lutte Jeux de raquettes Jeux sportifs collectifs
Activités d'expression à visée artistique	**Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique**	**Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique**
Rondes Mime Danse Activités gymniques	Danse Activités gymniques	Danse Activités gymniques

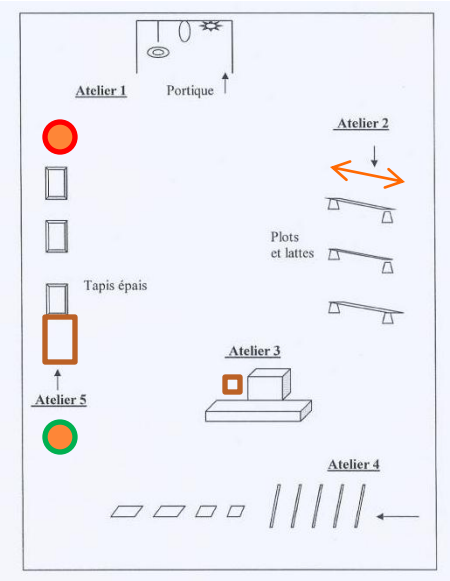
PROGRAMMATION D'ECOLE

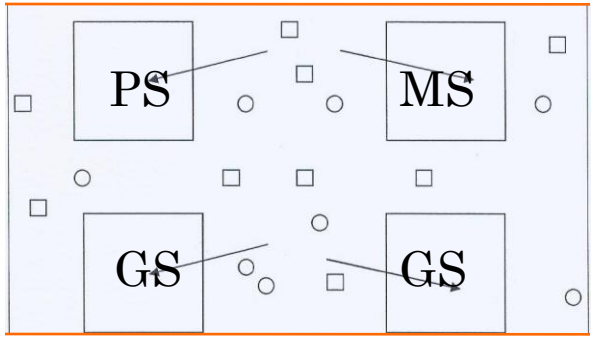
CS		Période 1 (sept-oct)	Période 2(nov-déc)	Période 3(jan-fév)	Période 4(mar-avri)	Période 5(mai-juin)
CS1 Réaliser une action que l'on peut mesurer - courir - sauter - lancer	TPS					
	PS					
	MS					
	GS					
CS2 Adapter ses déplacements à différents types d'environnement - orientation - parcours gymniques - natation - activités de roule et de glisse - escalade, jeux de grimpe - équitation	TPS					
	PS					
	MS					
	GS					
CS3 Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement - jeux de lutte - jeux de raquettes - jeux collectifs	TPS					
	PS					
	MS					
	GS					
CS4 Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive - danse - mime - ronde et jeux dansés - GR - Parcours gymniques - Cirque - Théâtre d'ombre	TPS					
	PS					
	MS					
	GS					

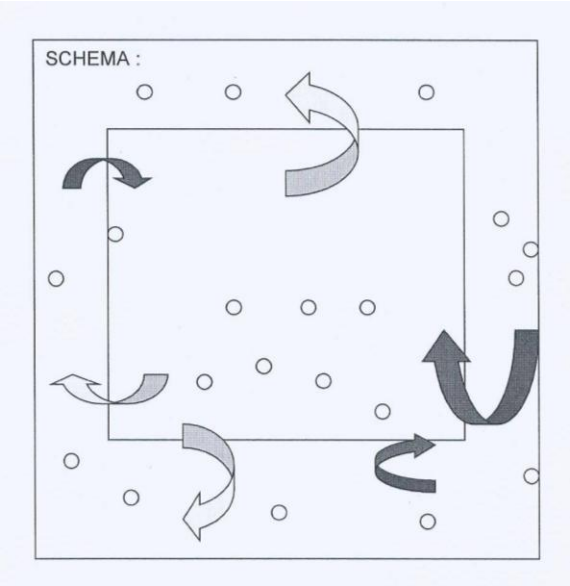
Exemple de programmation de classe

EXEMPLE De PROGRAMMATION	Septembre octobre	Novembre décembre	Janvier février	Mars Avril	Mai juin
Lundi, mardi pendant 3 semaines	Compétence 1 COURSES Courir vite	Compétence 1 LANCERS Lancer loin, fort	Compétence 1 SAUTS Sauter loin, haut	Compétence 1 LANCERS Lancer avec précision	Compétence 1 PARCOURS ATHLETIQUES Courir, lancer, sauter
Lundi, mardi pendant 3 semaines	Compétence 2 JEUX DE ROULE S'équilibrer, rouler	Compétence 2 ACIVITES GYMNIQUES se déplacer, explorer	Compétence 2 ACIVITES GYMNIQUES Rouler, sauter, voler	Compétence 2 JEUX d'ORIENTATION S'orienter dans un espace connu	Compétence 2 JEUX DE PILOTAGE Se propulser, se diriger, s'arrêter
Jeudi, vendredi pendant 3 semaines	Compétence 3 JEUX COLLECTIFS Poursuivre en équipe	Compétence 3 JEUX DE LUTTE Saisir, pousser, tirer, retourner	Compétence 3 JEUX COLLECTIFS Transporter des objets	Compétence 3 JEUX DE RAQUETTES Manipuler, frapper	Compétence 3 JEUX COLLECTIFS Viser une cible en équipe
Jeudi, vendredi pendant 3 semaines	Compétence 4 RONDES et JEUX DANSES Danser en rythme	Compétence 4 JEUX d'EXPRESSION Mimer, imiter	Compétence 4 GYMNASTIQUE RYTHMIQUE Manipuler, montrer	Compétence 4 CIRQUE Manipuler, montrer	Compétence 4 DANSE Construire une phrase dansée

EXPLICATIONS : Ex : les courses sont traitées pendant 3 semaines à raison de 2 séances par semaine (total de 6 séances les lundis et mardis) puis les « jeux de roule » sont traités les 3 semaines suivantes (total de 6 séances les lundis et mardis). IDEM pour les autres compétences les jeudis et vendredis.







<u>En classe Multi-niveau, programmer:</u>

✓Les activités retenues (cf au développement de l'enfant, à la programmation d'école et programmation annuelle de la classe)
✓Prévoir si c'est possible des décloisonnements, des échanges de service (travail en équipe) sur un cycle d'apprentissage, une période …

<u>Faire varier:</u>
✓ Des aménagements clairement identifiables
✓ Les modes d'organisation

<u>Anticiper la démarche pédagogique</u>
Une progression sur 6 à 12 séances.
Les ressources sur l'activité choisie comprenant les problèmes à résoudre, les variables
Un temps d'activité suffisant
Une différenciation du « faire » et « apprendre ».

Prendre en compte le développement de l'enfant

- PS: Etape Emotionnelle

L'enfant regarde, ose, agit, explore.

L'enseignant incite, verbalise, donne du temps.

Circulation libre.

- MS: Etape Fonctionnelle

L'enfant agit, imite, diversifie, recommence, organise.

L'enseignant favorise la diversité des réponses.

Organisation des circulations; aménagement en ateliers.

- GS: Etape de Structuration

L'enfant se donne un projet d'action.

L'enseignant favorise la réflexion sur l'action.

Les consignes sont précises.

« L'ESCALADE » (APPORT DIDACTIQUE)

Cette activité permet de réaliser une performance dans un milieu naturel ou artificiel difficile, voire hostile. L'enfant doit dominer son émotion, pour se déplacer (avec ou sans étape) en utilisant les pieds et les mains, et faire face à l'incertitude pour aller loin ou haut (trajet, choix d'itinéraire) en répartissant ses efforts et en organisant sa sécurité (envisager aussi le retour ou la descente).

Logique de l'activité	Vocabulaire de base	Compétences à révéler
Résultat souhaité Vaincre l'obstacle en toute sécurité : le plus haut, le plus loin, le moins de temps, le jamais fait et leur combinaison. **Mode de relations** Accepter d'entrer dans l'activité avec ou sans aide (physique ou orale). **Espaces investis** -Milieu nature : rochers, buttes Milieu artificiel : murs, espaliers, structures à grimper, filets, barrières, caissons, tables, bancs. **Déplacements** Avec les pieds et les mains -à l'amble -en alternance pour aller vers le haut ou vers le bas, en travers.	**Matériel** Mur, prises, filet, tables, chaises, espaliers, barreaux, barrières, tapis, cordes. **Parties du corps** Pieds, mains, genoux, coudes, jambes, tête. **Actions** Grimper, escalader, monter, choisir sa voie, se déplacer, descendre, tirer sur les bras, plier les jambes, pousser sur les jambes, se suspendre, s'élever, crocheter, s'agripper, s'équilibrer, enchaîner. **Repères espace/temps** Plus haut, plus bas, plus près, plus loin, à droite, à gauche, en haut, en bas, en dessous, vers. **Evaluation** Réussir échouer, respecter l'itinéraire, hauteur atteinte, vitesse de déplacement, nombre de prises utilisées.	-Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre (grimper, s'accrocher). -Oser réaliser en sécurité des parcours sur des modules ou des murs aménagés.

Fiche 8

ESCALADE — CYCLE 1

SITUATION D'EVALUATION

REALISER DES ATELIERS « D'ESCALADE » EN SALLE

But :

- Effectuer différents ateliers dont une partie est réalisée à plus d'un mètre du sol.

Organisation :

Groupement :

- Les élèves sont par groupe.
- Chaque groupe possède une fiche réponse nominative.

Déroulement :

- Plusieurs organisations sont possibles (libre choix par les élèves, rotations imposées, parcours, etc.).
- Les élèves ont droit à deux ou trois essais.

Exemples d'ateliers :

- Monter/descendre sur un plan vertical à 1 mètre du sol.
- Monter/descendre sur un plan vertical à 1 mètre du sol avec obstacle.
- Monter/descendre sur un plan oblique.
- Traverser un espace vertical à 1 mètre du sol.
- Traverser un espace vertical à 1 mètre du sol avec obstacle.
- Traverser un espace horizontal et étroit.
- Traverser un espace horizontal et étroit avec obstacles.
- Monter- se rétablir- se laisser redescendre pour franchir l'obstacle (ex : bloc de mousse)
- etc.

Critères de réussite :

- Réaliser le plus d'ateliers possible, sans chuter, dont au moins 3 impliquent un déplacement à 1 mètre du sol.

EVALUER LES COMPETENCES DES PROGRAMMES

Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées.
Se repérer et se déplacer dans l'espace.

Connaissances

- *Les consignes et les règles de sécurité du grimpeur.*
- *Le sens du trajet (départ, points de passage, arrivée).*

Capacités

- *Réaliser des coordinations d'actions variées.*
- *S'organiser pour gérer son équilibre.*

Attitudes

- *Respecter les règles d'organisation et de sécurité.*
- *Oser s'engager.*
- *Prendre des risques mesurés.*

Critère(s) pour définir le niveau « acquis » :

Réaliser au moins 5 ateliers différents dans des catégories d'actions variées dont 3 impliquent un déplacement à 1 mètre du sol.

GRIMPER

PS → MS → GS →

Se déplacer d'un point à un autre →

pour: attraper, toucher, accrocher, sauter, glisser, franchir, ... et redescendre

se suspendre, se balancer

en: transportant des objets, contournant, se croisant à plusieurs

Se déplacer en appuis mains - pieds

sur des supports variés

en variant la nature des prises

barreaux - prises en relief, en creux - cordelettes - cordes - mailles de filet - anneaux - ...

en diminuant le nombre de points de contact avec le support

en suivant des chemins différents, dans des plans différents (horizontal, vertical, latéral)

en diminuant le nombre de prises

de	vers	et
large	étroit	en milieu naturel
bas	haut	
horizontal	vertical	
plein	ajouré	
stable	instable	

TRAME DE VARIANCE

GRIMPER ESCALADER

LE MATÉRIEL

- tables, chaises, bancs, planches
- petits meubles, bahuts, échelles...
- gros matériel au gymnase, espaliers... agrès, Minigym, modules mousse
- structures évolutives
- murs à grimper
- jeux d'extérieur
- éléments naturels (arbres, rochers, murets...)

L'ESPACE

- se déplacer sur des inclinaisons différentes
- passer sur des plans différents
- du bas vers le haut
- plus ou moins haut
- latéralement
- suivre un cheminement
- intérieur (salle, gymnase)
- extérieur (cour, stade, parcs, espaces naturels)

LE TEMPS

- Chacun à son rythme
- le plus rapidement
- lentement

FACTEURS CORPORELS

POSITIONS

- éloignement du support
- points de contact avec le support
- en traction
  - répulsion
  - appuis
  - reptation
  - suspension

PARTIES DU CORPS

- tout le corps
- mains, pieds, genoux
- mains, pieds
- mains seulement
- pieds seulement

ACTIONS

Pour... attraper, toucher, accrocher, sauter, glisser, franchir, se suspendre, s'élever, se balancer, transporter, etc...

LES AUTRES

- avec un autre
- comme un autre
- différent

Pour résumer …

L'activité « escalade » peut être identifiée sur un atelier ou à « l'intérieur » d'un parcours.
Expliciter:
-l'action à réaliser (attraper, toucher, franchir …)
-les parties du corps concernées (mains, pieds …)
-les positions à respecter (en suspension, éloigner du support …)
-les modalités (seul, à plusieurs, en se croisant …)
-la notion de temps (chacun à son rythme, rapidement…)
-le sens (de haut en bas, de gauche à droite, tout en haut …)

« La gymnastique » (apport didactique)

C'est :

- Etre dans une activité de production de formes (libres ou imposées).
- S'éprouver dans des activités qui allient risques maîtrisés et originalité (virtuosité).
- Accepter d'être vu et jugé : plaire, se montrer, convaincre, être le meilleur.

Logique de l'activité	Vocabulaire de base	Compétences à révéler
Résultat souhaité Réaliser une ou deux figures libres ou imposées, enchaînées ou non, les plus difficiles originales et maîtrisées. **Mode de relation** -Accepter d'être vu et jugé en référence à un code pour plaire, se montrer, convaincre, se convaincre. -Observer et juger objectivement une production gymnique. **Espaces investis** Ils sont définis par : -le matériel support, -le temps permis de production. **Manipulations et déplacements** En suspension ou en appui avec les mains et/ou les pieds.	**Matériel** Plan incliné, trampoline, chaises, bancs, tapis, caissettes, tunnel, cerceaux, lattes, poutre, tour, table, espaliers, tremplin, barre, échelle, rouleau. **Parties du corps** Tête, cou, épaule, bras, jambes, coudes, mains, ventre, bassin, pieds, cuisses. **Actions** Se déplacer, s'équilibrer, tourner, voler, se renverser, se balancer, se suspendre, s'enrouler, rouler, chuter, enjamber, grouper. **Repères espace/temps** Plus loin, plus haut, plus ample, plus groupé, plus renversé, plus tourné, plus aérien, plus équilibré. **Evaluation** Réussir, échouer, maîtriser, s'équilibrer.	-Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre (rouler, se balancer, se déplacer, se renverser ...). -Se déplacer dans des environnements proches puis progressivement étrangers et incertains. -Se déplacer sur des matériels présentant un caractère d'instabilité. *Exemple* : se déplacer d'un point à un autre de différentes façons (rouler, franchir, sauter ...) en prenant des risques mesurés et en essayant d'arriver sur ses pieds.

Fiche 5

ACTIVITES GYMNIQUES : gymnastique au sol — CYCLE 1

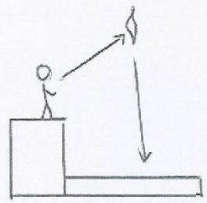
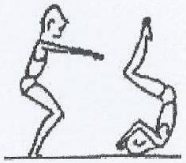
SITUATION D'EVALUATION

But :

- Réaliser un enchaînement d'actions sur un dispositif aménagé

Organisation :

- Sur un espace protégé par des tapis, les élèves sont répartis en 4 groupes (2 en autonomie, 1 évaluer, 1 spectateur)

			
SAUTER, S'ENVOLER	S'EQUILIBRER.	ROULER.	S'EQUILIBRER.
Contraintes de réalisation			
Appel deux pieds, toucher le foulard.	Réception équilibrée sur 2 pieds.	Départ libre, accroupi ou debout.	Arrivée en position assise.

Critère de réussite :

- Enchaîner toutes les actions en respectant les contraintes de réalisation

EVALUATION DES COMPETENCES DES PROGRAMMES

Adapter ses déplacements à des environnements et des contraintes variés.
Réaliser deux ou trois actions acrobatiques au sol.

Connaissances

- *Les différentes actions gymniques (sauter, s'équilibrer, rouler)*
- *Les critères de réalisation des acrobaties (placements des bras et des jambes, gainage du corps, position de la tête)*

Capacités

- *Réaliser des acrobaties élémentaires dans les différents domaines :*
  - *Réaliser des sauts gymniques avec une impulsion à 2 pieds vers le haut (s'envoler)*
  - *Maintenir une posture*
  - *Rouler en avant dans l'axe*
  - *Se réceptionner équilibré et stabilisé*

Attitudes

- *Travailler à plusieurs sur un espace réduit*
- *Comprendre les règles élémentaires de sécurité liée à l'activité*
- *Se connaître et réaliser des actions à sa portée*

Critère(s) pour définir le niveau « acquis » :

Enchaîner toutes les actions en respectant les contraintes de réalisation.

A partir d’un parcours ou dans un atelier, il est possible de:

-se déplacer/ s’équilibrer

-tourner

-se renverser

-sauter/ voler

-franchir

-cheminer sur des espaces réduits

-se balancer, se suspendre

-rouler

Ressources pédagogiques

- **En ligne sur le site de Dammartin en Goële**

-Programmer Evaluer l'EPS en maternelle

-Jeux d'escalade

-Répertoire des actions en activité gymnique

-Ce Power Point