



# Comment organiser l'enseignement de l'E.P.S à l'école ?

Un document proposé par l'Equipe Départementale EPS de l'Hérault

**Inspection académique  
Académie de Montpellier**



# CONTENU DU DOCUMENT

	pages
<b>Sommaire</b>	
Les textes officiels	3
La préparation d'une séance	5
La mise en relation des compétences avec les activités du Cycle I au Cycle III	6
<b>La programmation des activités par période et par cycle :</b>	
▪ <b>Cycle I</b>	7
- Mise en relation des compétences avec les activités	8
- Propositions d'activités en relation avec les compétences	9
- Répartition des activités sur chaque année du cycle et pour chaque compétence	10
- Proposition de programmation des activités par période et pour chaque année du cycle	
▪ <b>Cycle II</b>	11
- Mise en relation des compétences avec les activités	12
- Propositions d'activités en relation avec les compétences	13
- Répartition des activités sur chaque année du cycle et pour chaque compétence	14
- Proposition de programmation des activités par période et pour chaque année du cycle	
▪ <b>Cycle III</b>	15
- Mise en relation des compétences avec les activités	16
- Propositions d'activités en relation avec les compétences	17
- Répartition des activités sur chaque année du cycle et pour chaque compétence	18
- Proposition de programmation des activités par période et pour chaque année du cycle	
<b>Comment mettre en place une programmation à l'école</b>	19
<b>La programmation de classe_</b>	20
<b>L'unité d'apprentissage_</b>	21
<b>Une fiche de préparation pour une unité d'apprentissage_</b>	22
<b>Les différents types de tâches_</b>	23
<b>L'organisation possible pour le maître (démarche)_</b>	24
<b>Le matériel</b>	25
<b>La réglementation</b>	26

# L'ENSEIGNEMENT DE L'EPS A L'ECOLE ET LES TEXTES OFFICIELS

## L'EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE, UN APPORT EDUCATIF TRES IMPORTANT POUR L'ENFANT.

L'EPS a pour objet l'éducation des conduites motrices.

Parce qu'elle met en jeu le corps, les capacités spécifiques qu'elle développe sont les **capacités physiques**, mais, parce qu'elle ne saurait concerner le corps indépendamment des autres déterminants de la conduite, elle contribue aussi largement au **développement des capacités cognitives, affectives et relationnelles**.

Les finalités de l'EPS se définissent de la manière suivante :

- Favoriser chez tous les enfants le développement des capacités organiques et motrices.
- Permettre l'accès des élèves à un domaine de la culture que constitue la pratique des activités physiques sportives et d'expression.
- Offrir à chacun la connaissance et les savoirs concernant l'entretien de ses potentialités, et l'organisation de sa vie physique aux différents âges de l'existence.
- De plus, cet enseignement concourt à l'éducation à la santé, à la sécurité, à la solidarité et à la responsabilité.

## L'EPS DANS LES PROGRAMMES DE L'ECOLE PRIMAIRE

L'EPS fait partie intégrante des programmes d'enseignement à l'école primaire (maternelle et élémentaire) → cf B.O. N°1 du 14/02/2002 - Numéro Hors Série sur « *Horaires et programmes d'enseignement de l'école primaire* » ou encore le « Document d'application » propre à chaque cycle, proposé par le Ministère de la Jeunesse, de l'Education et de la Recherche (consultable en ligne sur le site <http://www.eduscol.education.fr>)

Dans le cadre de l'organisation de la scolarité en cycles pluriannuels, les orientations relatives à l'enseignement de l'EPS à l'école, ainsi que les compétences devant être acquises à la fin de chaque cycle, sont précisées dans le B.O. document aux pages suivantes :

- *Agir et s'exprimer avec son corps à l'école maternelle* (p 27 à 31 du B.O.)
- *Education Physique et Sportive au Cycle des Apprentissages Fondamentaux* (p 61 à 63 du B.O.)
- *Education Physique et Sportive au Cycle des Approfondissements* (p 91 à 93 du B.O.).

L'EPS doit être mise en relation avec les autres champs disciplinaires, et doit jouer pleinement son rôle dans une éducation globale dont la responsabilité est assurée par un maître polyvalent → Se reporter notamment aux paragraphes relatifs aux « *Compétences transversales* », pour chaque cycle.

## L'INSTITUTEUR OU LE PROFESSEUR D'ECOLE

### L'Instituteur ou le Professeur d'Ecole :

*L'Instituteur (ou le professeur d'école) est chargé d'enseigner l'EPS au même titre que les autres disciplines ... l'unicité du maître doit être la règle (cf circ. N° 69 897 du 08/12/69).*

Cette directive est rappelée dans la loi du 16/07/84 et dans la circulaire 87-194 du 03/07/97.

*(« ... il serait tout à fait inopportun ... que se développent des initiatives permettent aux maîtres de se décharger de cette discipline sur des personnes extérieures à l'école »).*

### L'intervenant extérieur :

Son rôle a toujours été d'apporter une aide aux enseignants, un éclairage technique, sans jamais intervenir en leurs lieux et places. La participation de ces intervenants devra être l'occasion d'une **collaboration avec les maîtres**, dans le cadre du projet pédagogique de l'école. Ces **intervenants sont soumis à l'agrément** des autorités de l'Inspection Académique (cf circ. 92-196 du 03/07/92 / B.O. N° 29).

## LES HORAIRES HEBDOMADAIRES

**Ecole maternelle ;** « ... *Le besoin de mouvement des enfants est réel. Il est donc impératif d'organiser une séance d'activités corporelles chaque jour (de 30 à 45 minutes environ) ... Ces séances doivent être placées dans l'emploi du temps de manière à respecter les rythmes de l'enfant ... ».*

**Cycles II et III :** L'EPS y constitue un domaine à part entière ; on devra lui consacrer **3 h dans la semaine (sur deux jours distincts)**.

## EPS ET PROJET D'ECOLE

L'enseignement de l'EPS se situe dans le cadre d'un projet pédagogique inclus dans le projet d'école, prenant en compte les objectifs nationaux, les compétences recherchées, les activités physiques possibles localement, ainsi que les ressources disponibles en équipement et en matériel (cf circ. N° 87-194 du 03/07/87).

## LES PERSONNELS RESSOURCES

Dans chaque circonscription de l'Education Nationale, exerce un **conseiller pédagogique spécialisé pour l'Education Physique et Sportive**, dont le rôle est d'apporter aide et conseils aux personnels débutants, et auquel vous devez faire appel. **L'Inspecteur** de votre circonscription, **le conseiller pédagogique généraliste** peuvent également vous apporter aide et conseils.

## COMMENT PREPARER MA SEANCE D'EPS ?

*Pour ne pas improviser, pour garder le fil conducteur d'une séance à l'autre, pour pouvoir être plus disponible.*

### LES OBJECTIFS

Quelles sont les compétences que je veux mettre en jeu ?  
Quels apprentissages ? En fonction des élèves que j'ai, de leur âge, de leurs capacités ?

### L'ACTIVITE SUPPORT

(cf tableaux des activités : cycle I / p 7 - cycle II / p11 - cycle III / p 15)

Dans quel domaine cette activité s'inscrit-elle ?

<i>Maternelle / Cycle I</i>	<i>Cycle II</i>	<i>Cycle III</i>
Réaliser une action que l'on peut mesurer	Réaliser une performance mesurée	
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements		
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement		S'affronter individuellement ou collectivement
Réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive	Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive	

### LA PLACE DE LA SEANCE

La séance n'est pas isolée, elle s'inscrit dans **une unité d'apprentissage** (6 à 15 séances) qui, elle-même, s'inscrit dans **une programmation annuelle de l'EPS**.

### LA SEANCE, SON CONTENU, LA DEMARCHE

Voir dans les documents joints : activité support, durée, situations, organisation, objectifs.

### LE MATERIEL, LES LIEUX

**Gros matériel / petit matériel.** Un objet pour chacun, ou pour plusieurs.  
Papier, crayons pour coder, craies, cônes, plots, cordes pour délimiter. Milieu aménagé ou non (gymnase, stade, parc, cour, salle ...)

### BILAN

(Evaluation, remédiation)

# MISE EN RELATION DES COMPETENCES DU CYCLE I AU CYCLE III

Compétences Spécifiques Compétence générale	CYCLE I	CYCLE II	CYCLE III
<p><b>1</b></p> <p>Réaliser une action que l'on peut mesurer</p>	<p><u>Etre capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- courir, sauter, lancer de différentes façons</li> <li>- courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels divers</li> <li>- courir, sauter, lancer pour battre son record</li> </ul>	<p><u>Performance mesurée :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mise en jeu d'actions motrices variées, caractérisées par leur force, leur vitesse</li> <li>- utiliser des espaces et des matériels variés</li> <li>- dans des types d'efforts variés</li> <li>- de plus en plus régulièrement</li> </ul>	<p><u>Performance mesurée :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de différentes façons (en forme, en force, en vitesse...)</li> <li>- dans des espaces et avec des matériels variés</li> <li>- dans différents types d'efforts (relation vitesse, distance, durée)</li> <li>- régulièrement et à une échéance donnée</li> </ul>
<p><b>2</b></p> <p>Adapter ses déplacements à divers types d'environnements</p>	<p><u>Etre capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre</li> <li>- se déplacer dans des environnements proches, puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains</li> <li>- se déplacer avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité</li> <li>- se déplacer dans ou sur des milieux instables</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre</li> <li>- dans des milieux ou sur des engins instables variés</li> <li>- dans des environnements progressivement éloignés et chargés d'incertitude</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre</li> <li>- dans des milieux ou sur des engins instables de plus en plus diversifiés</li> <li>- dans des environnements de plus en plus éloignés et chargé d'incertitude</li> <li>- en fournissant des efforts de types variés</li> </ul>
<p><b>3</b></p> <p>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</p>	<p><u>Etre capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte</li> <li>- coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle</li> <li>- coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle</li> <li>- coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif</li> </ul>
<p><b>4</b></p> <p>Réaliser ou concevoir des actions à visée artistique, esthétique ou expressive</p>	<p><u>Etre capable :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- d'exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états</li> <li>- de communiquer aux autres des sentiments ou des émotions</li> <li>- de s'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états</li> <li>- communiquer aux autres des sentiments ou des émotions</li> <li>- réaliser des actions acrobatiques mettant en jeu l'équilibre</li> <li>- s'exprimer de façon libre ou en suivant différents rythmes, sur des supports sonores divers, avec ou sans engin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- exprimer corporellement, seul ou en groupe, des images, des états, des sentiments</li> <li>- communiquer aux autres des sentiments, des émotions</li> <li>- réaliser des actions acrobatiques mettant en jeu l'équilibre (exploits)</li> <li>- s'exprimer de façon libre ou en suivant différents rythmes, sur des supports variés</li> </ul>

# MISE EN RELATION DES COMPETENCES AVEC LES ACTIVITES

## CYCLE I

Les compétences spécifiques	Les activités physiques (exemples)	Les compétences à atteindre en fin de maternelle (exemples)
<p><u>Etre capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- courir, sauter, lancer de différentes façons (courir vite, sauter loin, avec ou sans élan)</li> <li>- courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés (lancer loin différents objets)</li> <li>- courir, sauter, lancer pour « battre son record » (en temps, en distance)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actions élémentaires dans des jeux (<i>jeux collectifs avec ou sans ballon, jeux d'opposition</i>)</li> <li>- Des parcours avec <i>manipulation de petit et gros matériel...</i></li> <li>- Activités athlétiques</li> <li>- Activités gymniques (<i>parcours</i>)</li> <li>- Activités de roule et de glisse (<i>bicyclette, patinage, ski ...</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 secondes</li> <li>- lancer loin un objet lesté, sans sortir de la zone d'élan</li> <li>- sauter le plus loin et le plus haut possible, avec ou sans élan</li> </ul>
<p><u>Etre capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre (<i>sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à quatre pattes, se renverser ...</i>)</li> <li>- se déplacer (<i>marcher, courir</i>) dans des environnements proches, puis dans des environnements étrangers et incertains (<i>cour, parc public, petit bois</i>)</li> <li>- se déplacer avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité (<i>tricycles, trottinettes, vélos, rollers ...</i>)</li> <li>- se déplacer dans ou sur des milieux instables (<i>eau, neige, glace, sable ...</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Activités gymniques : <i>salles aménagées avec du gros matériel, des obstacles.</i></li> <li>- Activités d'orientation : <i>environnements proches et familiers (école), environnements semi-naturels et proches (parc) ou plus lointains (bois, forêt)</i></li> <li>- Activités de glisse et de roule (pilotage) : <i>chariots, tricycles, vélos, rollers, patins à glace, skis ...</i></li> <li>- Activités aquatiques (en piscine) : <i>les activités de natation seront proposées aux enfants de GS (modules de 10 séances minimum)</i></li> <li>- Activités d'escalade : <i>modules et murs aménagés</i></li> <li>- Activités d'équitation : <i>poneys</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- activités gymniques : se déplacer d'un point à un autre de différentes façons (<i>rouler, sauter, franchir ...</i>) en prenant des risques mesurés, et en essayant d'arriver sur ses pieds</li> <li>- activités d'orientation : dans un parc public, à vue de l'enseignant, par groupes de 2, <i>retrouver les objets que l'on a déposés juste avant, au cours de la promenade de découverte faite avec l'enseignant</i></li> <li>- activités aquatiques : se déplacer sur quelques mètres, en grand bain, par l'action des bras et des jambes, avec ou sans support (<i>frite ou planche</i>)</li> <li>- activités de pilotage : bicyclette (<i>rouler en ligne droite, accélérer, ralentir, faire un virage, monter et descendre une petite pente, s'arrêter sur une zone de 4 m</i>)</li> </ul>
<p><u>Etre capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte : <i>tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser...</i></li> <li>- coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : <i>transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, pour se sauver</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- avec les grands surtout : jeux d'opposition duelle (<i>jeux de lutte</i>)</li> <li>- avec les petits : jeux collectifs (y compris les jeux de tradition avec ou sans ballon) : <i>jeux de poursuite, jeux de transports d'objets, activités de lancers de balles et ballons sur des cibles-buts et à des distances variées</i></li> <li>- avec les moyens et les grands : ces mêmes jeux et activités, menés dans des espaces délimités, avec des rôles différents à jouer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- jeux de lutte : <i>s'investir dans une activité de corps à corps pour priver l'adversaire de sa liberté d'action</i></li> <li>- jeux collectifs : <i>avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur</i></li> </ul>
<p><u>Etre capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états</li> <li>- communiquer aux autres des sentiments ou des émotions</li> <li>- s'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- à tous les âges : danse, mime, rondes et jeux dansés, manipulation de petit matériel (<i>vers la gymnastique rythmique, avec des rubans, des foulards, des cerceaux</i>)</li> <li>- avec les grands : activités gymniques (<i>dans leur aspect artistique</i>), activités de cirque</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- rondes et jeux dansés : danser (<i>se déplacer, faire les gestes</i>) en concordance avec la musique, le chant, et les autres enfants</li> <li>- danse : construire une courte séquence dansée associant deux ou trois mouvements simples, phrase répétée et apprise par mémorisation corporelle des élans, vitesses, directions</li> </ul>

## Propositions d'activités pour l'ensemble du Cycle I en relation avec les compétences

<p><b>Compétence 1 :</b></p> <p><i>Réaliser une action que l'on peut mesurer</i></p>	<p>* <b>Activités athlétiques :</b>          Courir le plus vite possible, et en ligne droite, sauter et lancer :          - avec des repères visuels (zones de couleurs différentes) ou des repères sonores (musique, rythme frappé...),          - dans des jeux collectifs (avec ou sans ballon) ou des jeux d'opposition</p>
<p><b>Compétence 2 :</b></p> <p><i>Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</i></p>	<p>* <b>Activités d'orientation :</b> dans des environnements proches et progressivement éloignés (enfants toujours en vue de l'adulte).          Ex. : - travail sur photos dans l'école et/ou hors de l'école,          - chasse au trésor, par groupes (de plus en plus restreints), dans un lieu extérieur.</p> <p>* <b>Activités de roule et de glisse :</b>          - <b>PS et MS :</b> pilotage libre de différents engins (chariots, tricycles, vélos)          - <b>GS :</b> pilotage d'engins nécessitant davantage une recherche d'équilibre (vélos, rollers et patins, trottinettes, skis...)</p> <p>* <b>Activités gymniques :</b> (salles aménagées avec du gros matériel, des obstacles) : se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles de différentes façons (rouler, sauter, franchir, grimper, se balancer...), remettant en cause l'équilibre, afin de le retrouver.</p> <p>* <b>Activités d'équitation :</b> projets particuliers (avec aide extérieure).</p> <p>* <b>Activités aquatiques :</b> uniquement en <b>GS</b> (cf tableau Cycle II - p 11)</p>
<p><b>Compétence 3 :</b></p> <p><i>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</i></p>	<p>* <b>Jeux de lutte :</b> s'investir dans une activité de corps à corps, pour priver l'adversaire de sa liberté d'action (activités duelles).</p> <p>* <b>Jeux d'activité duelle / GS :</b> initiation aux jeux de raquettes.</p> <p>* <b>Jeux collectifs :</b>          - <b>PS :</b> jeux de poursuite, de transport d'objets, et activités de lancers de balles et de ballons.          - <b>MS et GS :</b> mêmes types d'activités, mais avec augmentation des contraintes (espace, temps, rôles).</p>
<p><b>Compétence 4 :</b></p> <p><i>Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive</i></p>	<p>* <b>Rondes et jeux chantés :</b> se déplacer, faire les gestes, avec ou sans support musical.</p> <p>* <b>Danse :</b> création de formes corporelles en fonction de repères (musique, corps, espace, partenaires...)</p> <p>* <b>Activités de cirque :</b> clown, équilibre sur un objet ou au sol, jonglerie.</p> <p>* <b>Gymnastique rythmique :</b> rubans, foulards, cerceaux.</p>

## Répartition des activités sur chaque année du Cycle I pour chaque compétence

	PS	MS	GS	Total des activités pratiquées sur le Cycle I
Compétence 1	2	2	1	5
Compétence 2	4	4	3	11
Compétence 3	2	2	2	6
Compétence 4	2	2	4	8
<u>Totaux</u>	10 activités dans l'année	10 activités dans l'année	10 activités dans l'année	30

# CYCLE I - Proposition de programmation des activités par période pour chaque année du cycle

① ② ③ ④ = **Compétences**

Remarque : Au Cycle I, on s'efforcera de faire 4 séances d'EPS par semaine : les activités seront « doublées » chaque semaine.

Périodes de L'année Niveaux de classe	1 Rentrée de Septembre à La Toussaint	2 Rentrée de Toussaint à Noël	3 Rentrée de Noël aux vacances de Février	4 Rentrée de Février aux vacances de Printemps	5 Rentrée vacances de Printemps à fin Juin
<b>PS</b>	④ Rondes et jeux dansés	② Activités gymniques	② Activités gymniques	④ Danse	② Roule et Glisse
	② Orientation	① Courir / Sauter Lancer	③ Jeux de lutte	③ Jeux collectifs	① Courir / Sauter Lancer
<b>MS</b>	④ Rondes et jeux dansés	② Activités gymniques	② Activités gymniques	④ Danse	② Roule et Glisse
	② Orientation	① Courir / Sauter Lancer	③ Jeux de lutte	③ Jeux collectifs	① Courir / Sauter Lancer
<b>GS</b>	④ Rondes et jeux chantés	③ Jeux de lutte	④ Mime	② Natation (2) ou Roule et Glisse	① Courir / Sauter Lancer
	② Orientation	④ Art du cirque	② Natation (1) ou Parcours gymniques	④ Danse contemporaine	③ Jeux collectifs

# MISE EN RELATION DES COMPETENCES AVEC LES ACTIVITES

## CYCLE II

Les compétences spécifiques	Les activités physiques (exemples)	Les compétences à atteindre en fin de Cycle II (exemples)
<p><u>Performance mesurée :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mise en jeu d'actions motrices variées, caractérisées par leur force, leur vitesse (par exemple : sauter loin, lancer fort, courir vite)</li> <li>- dans des espaces et avec des matériels variés (par exemple : lancer loin un objet léger)</li> <li>- dans des types d'efforts variés (rapport entre vitesse, distance, durée)</li> <li>- de plus en plus régulièrement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- activités athlétiques</li> </ul>	<p><u>Activités athlétiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>courses de vitesse</u> : partir à un signal, maintenir sa vitesse pendant 6 à 7 secondes, franchir la ligne d'arrivée sans ralentir</li> <li>- <u>courses d'obstacles</u> : courir et franchir 3 obstacles bas successifs en ralentissant le moins possible</li> <li>- <u>sauts</u> : courir sur quelques mètres et sauter le plus loin ou le plus haut possible, avec une impulsion d'un pied dans une zone délimitée</li> </ul>
<p><u>Se déplacer :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser...)</li> <li>- dans des milieux ou sur des engins instables variés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, neige, bicyclette, rollers, skis...)</li> <li>- dans des environnements progressivement éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt, montagne, lac...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- activités d'escalade</li> <li>- activités d'orientation</li> <li>- activités de natation</li> <li>- Activités de roule et de glisse (bicyclettes, rollers, patins à glace, skis...)</li> <li>- Activités d'équitation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>activités de natation</u> : se déplacer en surface et en profondeur, dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (sauter dans l'eau, aller chercher un objet au fond du grand bain, passer dans un cerceau immergé, remonter, se laisser flotter 5 secondes, et revenir au bord)</li> <li>- <u>activités de roule</u> (rollers) : réaliser le parcours suivant (slalomer entre des plots, monter et descendre une courte pente, s'arrêter dans une zone de 2 m)</li> <li>- <u>activités d'orientation</u> : dans un milieu connu (parc public), par 2, retrouver 5 balises sur les indications données par le groupe qui les a placées</li> </ul>
<p><u>S'opposer :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle</li> <li>- coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- jeux de lutte</li> <li>- jeux de raquettes</li> <li>- jeux collectifs (y compris jeux traditionnels avec et sans ballon)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>jeux de raquettes</u> : se déplacer et frapper vers une cible ; réaliser des trajectoires (de balles, de volants) de longueurs différentes</li> <li>- <u>jeux collectifs</u> : enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment d'<u>attaquant</u> (courir et transporter un objet ou passer une balle, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer, tirer, passer une balle à un partenaire, poser la balle ou l'objet dans la zone de marque), ou de <u>défenseur</u> (courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter la balle, courir et s'interposer...)</li> </ul>
<p><u>Domaine artistique :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états</li> <li>- communiquer aux autres des sentiments ou des émotions</li> <li>- réaliser des actions acrobatiques mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits)</li> <li>- s'exprimer de façon libre ou en suivant différents rythmes, sur des supports sonores divers, avec ou sans engin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- danse (dans toutes ses formes)</li> <li>- mime</li> <li>- activités de cirque</li> <li>- gymnastique rythmique</li> </ul>	<p><u>Activités gymniques :</u></p> <p>Sur 2 engins de son choix (exemple : barres asymétriques et plinth, plus gros tapis sur plan incliné), réaliser un enchaînement de 3 actions acrobatiques au minimum ; une des actions est identique dans les deux cas (par exemple : rouler) ; l'enchaînement comporte <u>un début et une fin</u>.</p>

## Propositions d'activités pour l'ensemble du Cycle II en relation avec les compétences

<p><b>Compétence 1 :</b></p> <p><i>Réaliser une performance mesurée</i></p>	<p>* <b>Activités athlétiques :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Courses de vitesse (sur 20 à 30 m)</li><li>- Courses d'obstacles : 3 à 4 obstacles bas, différents et successifs (cordes, lattes, caissettes, haies ...).</li><li>- Sauts variés, le plus loin ou le plus haut possible, après impulsion dans une zone délimitée → repères.</li><li>- Lancers lointains de matériels légers variés → gestuelles variées.</li><li>- Courses à allures de plus en plus régulières (durée de 1 à 4 min).</li></ul>
<p><b>Compétence 2 :</b></p> <p><i>Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</i></p>	<p>* <b>Natation :</b> varier les entrées, les immersions, les déplacements (unité d'apprentissage de 12 semaines), avec perte progressive du comportement de terrien.</p> <p>* <b>Activités de grimper :</b> parcours aménagés et/ou structures d'escalade (sans assurage → pieds à 0,60 m maxi du sol).</p> <p>* <b>Activités d'orientation :</b> dans des milieux connus vers des environnements de plus en plus chargés d'incertitude.</p> <p>* <b>Activités de roule et de glisse :</b> sur des engins variés (bicyclettes, rollers, patins à glace, skis) et sur des parcours variés mettant en jeu l'équilibre.</p> <p>* <b>Activités d'équitation :</b> projets particuliers (avec aide extérieure).</p> <p>* <b>Activités gymniques :</b> parcours gymniques mettant en cause l'équilibre (« <i>Le corps dans tous les sens</i> »).</p>
<p><b>Compétence 3 :</b></p> <p><i>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</i></p>	<p>* <b>Jeux de lutte :</b> opposition duelle, équilibre, déséquilibre, esquive, gagne-terrain.</p> <p>* <b>Jeux de raquettes (renvoi) :</b> manipulations et échanges avec matériel adapté (grand tamis, manches courts et balles ou volants lents).</p> <p>* <b>Jeux collectifs :</b> avec ou sans objet → enchaînement des différents rôles (Attaquant / Défenseur).</p>
<p><b>Compétence 4 :</b></p> <p><i>Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive</i></p>	<p>* <b>Danse :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- rondes et jeux chantés</li><li>- danses folkloriques</li><li>- création à partir d'objets</li><li>- un univers sonore</li><li>- danse contemporaine</li><li>- mise en scène d'un conte</li></ul> <p>* <b>Mimes :</b></p> <p>* <b>Activités de cirque (= recherche d'exploits) :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- jonglerie, acrobatie, travail aérien, jeux de clown,</li><li>- équilibre sur un objet ou au sol.</li></ul> <p>* <b>Gymnastique rythmique :</b> ballons, cordelettes, rubans, cerceaux, massues et objets divers → recherche de différentes formes gestuelles, avec ou sans musique.</p>

## Répartition des activités sur chaque année du Cycle II pour chaque compétence

	<b>GS</b>	<b>CP</b>	<b>CE1</b>	Total des activités pratiquées sur le Cycle II
Compétence 1	1	3	3	7
Compétence 2	3	3	2	8
Compétence 3	2	2	3	7
Compétence 4	4	2	2	8
<u>Totaux</u>	10 activités dans l'année	10 activités dans l'année	10 activités dans l'année	30

# CYCLE II - Proposition de programmation des activités par période pour chaque année du cycle

① ② ③ ④ = Compétences

Périodes de L'année Niveaux de classe	1 Rentrée de Septembre A la Toussaint	2 Rentrée de Toussaint à Noël	3 Rentrée de Noël aux vacances de Février	4 Rentrée de Février aux vacances de Printemps	5 Rentrée vacances de Printemps à fin Juin
<b>GS</b>  Remarque : chacune de ces activités sera proposée 2 fois dans la même semaine	④ Rondes et jeux chantés	③ Jeux de lutte	④ Mime	② Natation (2) ou Roule et Glisse	① Courir / Sauter Lancer
	② Orientation	④ Arts du cirque	② Natation (1) ou Parcours gymniques	④ Danse contemporaine	③ Jeux collectifs
<b>CP</b>	① Activités athlétiques	③ Jeux de Lutte	② Natation ou Parcours gymniques	② Natation ou Grimper / Escalade	① Activités athlétiques
	② Orientation	④ Gymnastique rythmique	④ Danse contemporaine	① Activités athlétiques	③ Jeux collectifs
<b>CE1</b>	① Courses à allure régulière + Lancer	② Natation ou Roule et Glisse	③ Jeux collectifs	③ Jeux de renvoi avec ou sans engin	① Courses de vitesse
	② Natation ou Course d'orientation	③ Jeux de lutte	④ Danse (mise en scène de contes)	① Sauts variés + Course d'obstacles bas	④ Arts du cirque

# MISE EN RELATION DES COMPETENCES AVEC LES ACTIVITES

## CYCLE III

Les compétences spécifiques	Les activités physiques (exemples)	Les compétences à atteindre en fin de Cycle III (exemples)
<p><u>Réalise une performance mesurée :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de différentes façons (en forme, en force, en vitesse), par exemple : sauter haut, courir vite.</li> <li>- dans des espaces et avec des matériels variés, par exemple : lancer loin un objet lourd, courir en franchissant des obstacles...</li> <li>- dans différents types d'efforts (relation vitesse, distance, durée), par exemple : nager longtemps.</li> <li>- régulièrement et à une échéance donnée (battre son record)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- activités athlétiques</li> <li>- activités de natation</li> </ul>	<p><u>Activités athlétiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>courses de vitesse</u> : prendre un départ rapide, maintenir sa vitesse pendant 8 à 9 secondes, franchir la ligne d'arrivée sans ralentir.</li> <li>- <u>courses en durée</u> : courir à allure régulière, sans s'essouffler pendant 8 à 15 min, selon les capacités de chacun.</li> <li>- <u>sauts en longueur</u> : après une dizaine de pas d'élan rapide, sauter (en un ou plusieurs bonds) le plus loin possible, sans sortir de la zone d'élan.</li> <li>- <u>activités de natation</u> : nager longtemps (se déplacer sur une quinzaine de mètres sans support).</li> </ul>
<p><u>Adapter ses déplacements à différents types d'environnements :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser, slalomer, chevaucher...).</li> <li>- dans des milieux ou sur des engins instables de plus en plus diversifiés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, neige, bicyclette, VTT, rollers, skis, kayak...).</li> <li>- dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude (bois, forêt, montagne, rivière, mer...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- activités d'escalade</li> <li>- activités d'orientation</li> <li>- activités nautiques</li> <li>- activités de rouler et de glisse (bicyclettes, rollers, patins à glace, skis ...)</li> <li>- activités d'équitation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>activités d'escalade</u> : réaliser un parcours annoncé sur une traversée d'un trajet horizontal de 5 m de largeur, sans assurage, en utilisant différents types de prises, dont les prises inversées.</li> <li>- <u>activités d'orientation</u> : réaliser le plus rapidement possible un parcours de 5 balises en étoile, à partir de la lecture d'une carte où figurent des indices.</li> </ul>
<p><u>S'affronter individuellement ou collectivement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle</li> <li>- coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- jeux de lutte</li> <li>- jeux de raquettes</li> <li>- jeux collectifs (jeux traditionnels ou sportifs)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>jeux de raquettes</u> : dans un tournoi à 2, choisir le geste de renvoi le mieux adapté, et maîtriser la direction du renvoi pour jouer dans les espaces libres, afin de marquer le point.</li> <li>- <u>jeux collectifs</u> : comme <u>attaquant</u> (se démarquer, recevoir une balle, progresser vers l'avant et la passer ou tirer, marquer en position favorable) ; comme <u>défenseur</u> (courir pour gêner le porteur de balle, ou courir pour récupérer la balle ou s'interposer entre les attaquants et le but).</li> </ul>
<p><u>Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- exprimer corporellement, seul ou en groupe, des images, des sentiments, des états.</li> <li>- communiquer aux autres des sentiments ou des émotions.</li> <li>- réaliser des actions acrobatiques mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits).</li> <li>- s'exprimer de façon libre ou en suivant différents rythmes, sur des supports variés.</li> </ul>	<p>- danse (dans toutes ses formes) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. gymnastique artistique</li> <li>. gymnastique rythmique</li> <li>. activités de cirque</li> <li>. natation synchronisée</li> </ul>	<p><u>Danse :</u></p> <p>Construire dans une phrase dansée (directions, durées, rythmes précis) jusqu'à 5 mouvements combinés et liés, pour faire naître des intentions personnelles ou collectives, choisies ou imposées.</p>

## Propositions d'activités pour l'ensemble du Cycle III en relation avec les compétences

<p><b>Compétence 1 :</b></p> <p><i>Réaliser une performance mesurée</i></p>	<p>* <b>Athlétisme :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courses de vitesse (sur 30 à 40 m) ou maintien de la vitesse (sur 8 à 9 secondes).</li> <li>- Courses à allure régulière pendant 8 à 15 min, individuellement ou collectivement</li> <li>- Sauts en longueur, hauteur, triple saut, triple bond.</li> <li>- Lancers : avec précision d'engins variés, le plus loin possible (avec ou sans élan).</li> <li>- Courses de vitesse avec obstacles : franchissement de 4 obstacles bas successifs (40 cm), sur 30 à 40 m maxi.</li> </ul> <p>* <b>Natation :</b> nager longtemps sans support, et nager le plus rapidement possible sur un parcours aménagé, en immersion et en surface (Test de « PECHOMARO »).</p>
<p><b>Compétence 2 :</b></p> <p><i>Adapter ses déplacements à différents environnements</i></p>	<p>* <b>Activités d'orientation (CE2/CM1) :</b> dans des milieux de plus en plus éloignés et inconnus.</p> <p>* <b>Courses d'orientation (CM2) :</b> réaliser le plus rapidement possible un parcours avec balises (prise d'indices - azimut).</p> <p>* <b>Activités d'escalade :</b> contrat sur un parcours aménagé (sans assurage → pieds à 0,60 m maxi du sol et hauteur maxi de 2,50 m).</p> <p>* <b>Activités nautiques :</b> voile, canoë, aviron.</p> <p>* <b>Activités de roule et de glisse :</b> sur des engins variés (bicyclettes, rollers, patins à glace, skis) et sur des parcours variés.</p> <p>* <b>Activités d'équitation :</b> projets particuliers (avec aide extérieure).</p>
<p><b>Compétence 3 :</b></p> <p><i>S'affronter individuellement ou collectivement</i></p>	<p>* <b>Jeux de lutte :</b> opposition duelle, vers la notion de combat réglementé.</p> <p>* <b>Jeux de raquettes :</b> manipulations et échanges avec matériel adapté.</p> <p>* <b>Jeux collectifs :</b> notion d'<u>attaque</u> et de <u>défense</u> / stratégie de la coopération.</p>
<p><b>Compétence 4 :</b></p> <p><i>Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Danse :</b></li> </ul> <p style="padding-left: 40px;">Dans toutes ses formes, <u>vers un projet chorégraphique</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- projet chorégraphique en danse contemporaine</li> <li>- gymnastique artistique ↘</li> <li>- gymnastique rythmique →      Combinaisons et enchaînement de mouvements</li> <li>- activités de cirque ↗</li> <li>- natation synchronisée</li> </ul>

## Répartition des activités sur chaque année du Cycle III pour chaque compétence

	<b>CE2</b>	<b>CM1</b>	<b>CM2</b>	Total des activités pratiquées sur le Cycle III
Compétence 1	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>7</b>
Compétence 2	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>7</b>
Compétence 3	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>9</b>
Compétence 4	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>7</b>
<u>Totaux</u>	10 activités dans l'année	10 activités dans l'année	10 activités dans l'année	<b>30</b>

## CYCLE III - Proposition de programmation des activités par période pour chaque année du cycle

① ② ③ ④ = Compétences

Périodes de L'année Niveaux de classe	1 Rentrée de Septembre à La Toussaint	2 Rentrée de Toussaint à Noël	3 Rentrée de Noël aux vacances de Février	4 Rentrée de Février aux vacances de Printemps	5 Rentrée vacances de Printemps à fin Juin
CE2	① Natation ou Athlétisme (course à allure régulière)	③ Jeux de lutte	④ Danse (Arts du cirque)	② Roule et Glisse	① Athlétisme (Course-Saut-Lancer)
	② Activités d'orientation	④ Danse contemporaine	③ Jeux collectifs	① Athlétisme (course d'obstacles)	② Activités Nautiques ou Escalade ou Projet part.
CM1	② Activités d'orientation	③ Jeux de Lutte	③ Jeux collectifs	④ Danse contemporaine	① Athlétisme (Course-Saut-Lancer)
	① Athlétisme (course à allure régulière)	④ Gymnastique artistique	④ Danse (Arts du cirque)	③ Jeux de raquettes	② Activités Nautiques ou Escalade ou Rouler / Glisser
CM2	① Athlétisme (course à allure régulière)	③ Jeux de raquettes	④ Danse (Arts du cirque)	① Athlétisme (Course-Saut-Lancer)	② Activités Nautiques ou Escalade ou Rouler / Glisser
	② Course d'orientation	④ Danses	③ Jeux collectifs (1)	④ Gymnastique artistique ou rythmique	③ Jeux collectifs (2)

# METTRE EN PLACE UNE PROGRAMMATION A L'ECOLE, C'EST :

## ORGANISER ET PROGRAMMER LES ACTIVITES PHYSIQUES

- pour assurer la **polyvalence de la formation des élèves**,
- pour atteindre un **niveau de motricité et de pratique certain** à la fin du Cycle III (savoirs, savoir-faire, savoir-être, minimums de base).

Le volet EPS du projet d'école doit permettre d'utiliser des espaces recensés, les matériels et les compétences de chacun. Pour chaque activité, des objectifs sont définis de façon opérationnelle, et des critères de réussite choisis pour permettre l'évaluation.

## RESPECTER LES PRINCIPES D'EQUILIBRE, DE COMPLEMENTARITE ET DE CONTINUITÉ DES ACTIVITES PHYSIQUES PRATIQUEES

### Equilibre :

- en choisissant des activités variées dans les 4 compétences,
- en tenant compte de la pratique antérieure,
- en s'assurant que la masse horaire consacrée à chaque cycle couvre l'ensemble des compétences.

### Complémentarité :

- en prévoyant la pratique de plusieurs activités dans chaque compétence, dans l'année, et au cours de la scolarité.

### Continuité :

- par rapport aux activités : affiner celles déjà abordées au cours des années précédentes, en les faisant évoluer (de la situation globale en maternelle vers l'activité plus codifiée en CM2).

## LA PROGRAMMATION DE CLASSE, C'EST :

### PRENDRE EN COMPTE SES PROPRES COMPETENCES

→ compétences du maître.

### PRENDRE EN COMPTE LE PROJET D'ECOLE, DE CYCLE

→ la programmation, c'est un choix réfléchi et organisé d'activités, permettant d'atteindre les objectifs fixés par le projet EPS de l'école, en relation avec les 4 compétences visées; ce n'est en aucun cas une juxtaposition d'activités.

### RECENSER LES MOYENS EN INSTALLATIONS, MATERIEL, PERSONNEL

### ELABORER UN PLANNING RENDANT OPERATIONNELLE LA PROGRAMMATION ANNUELLE

→ en fonction des objectifs et des activités supports choisies  
(cf fiches et exemples : p 9 / Cycle I - p 13 / Cycle II - p 17 / Cycle III)

### ELABORER LES *UNITES D'APPRENTISSAGE* comprises dans cette programmation (cf p 20)

### ELABORER DES OUTILS D'OBSERVATION

→ afin de mettre en place des situations pertinentes, en fonction du niveau de la classe et des besoins moteurs, cognitifs et affectifs des élèves.

#### Exemple :

- Une unité d'apprentissage comporte 6 à 15 séances, afin que la qualité de travail et la régularité de la pratique permettent de réels progrès. La durée effective des séances est de 30 à 45 minutes, la durée des déplacements (au gymnase, au stade...) est de 20 minutes (pour les GS, CP et CE1) et 15 minutes (pour les CE2, CM1 et CM2).
- Pour la natation, la durée effective des séances est de 40 minutes (enfants dans l'eau), plus 25 minutes pour le déshabillage / rhabillage.
- Des activités physiques identiques peuvent être choisies par plusieurs classes, afin que les matériels soient installés pour la demi-journée entière.
- Le temps consacré à l'EPS se décompte en temps d'activité physique et de déplacements. Si le temps de déplacement est d'une durée disproportionnée par rapport au temps réel de pratique, le choix des activités est à reconsidérer.

# L'UNITE D'APPRENTISSAGE

Compétence ① ② ③ ④

Activité :

Compétence de fin de cycle :

(cocher celle qui va être travaillée)

Mise en œuvre d'un cycle de 6/8 à 10/15 séances pour une activité donnée		
De 1 à 3 séances (séances n° 1, 2, ...)	De 4 à 8 séances (séances n° 4, 5, 6, 7, ...)	De 1 à 2 séances (séances n° 9, 10,...)
<input type="checkbox"/> Pour ↓	<input type="checkbox"/> Pour ↓	<input type="checkbox"/> Pour ↓
<b>ENTRER DANS L'ACTIVITE</b>	<b>→ APPRENDRE ET PROGRESSER ACQUIS</b>	<b>→ EVALUER LES</b>
<input type="checkbox"/> Comment ? ↓ <b>En mettant en place des situations globales.</b> <input type="checkbox"/> Pourquoi ? ↓ <b>Pour établir un diagnostic, observer, se renseigner, et organiser la suite.</b>  <b>Evaluation « diagnostic »</b> <input type="checkbox"/> <i>Que sais-je déjà réaliser ?</i> ↓ <b>En faisant un inventaire des réponses des enfants.</b>	<input type="checkbox"/> Comment ? ↓ <b>En mettant en place des situations organisées (par objectifs, par ateliers).</b> <input type="checkbox"/> Pourquoi ? ↓ <b>Pour ajuster, remédier, adapter le dispositif aux différences individuelles, pour mener à bien les apprentissages.</b>  <b>Evaluation formative</b> <input type="checkbox"/> <i>Que sais-je faire ?</i> <i>Qu'ai-je à apprendre ?</i> ↓ <b>En observant (prise d'informations), en analysant (les enfants prennent conscience et comprennent leurs actions), en régulant.</b>	<input type="checkbox"/> Comment ? ↓ <b>En mettant en place des situations évolutives.</b> <input type="checkbox"/> Pourquoi ? ↓ <b>Pour définir le niveau atteint, certifier un apprentissage.</b>  <b>Evaluation sommative</b> <input type="checkbox"/> <i>Qu'ai-je appris ?</i> <i>Que sais-je réaliser maintenant ?</i> ↓ <b>En comparant à l'aide de normes (définies par l'enseignant et les enfants).</b>

# FICHE DE PREPARATION DE L' UNITE D' APPRENTISSAGE

Compétence visée ① ② ③ ④ (cocher celle qui va être travaillée)

Unité d'apprentissage de : .....	Séance n° .....
Objectif(s) de la séance :	

	But	Conditions d'exécution (Organisation de la classe et matériel)	Consignes	Critères de réussite	Durée
Situation N° 1					
Variante N° 1					
Situation N° 2					
Variante N° 2					

*Une séance peut comprendre de 1 à 5 situations, en fonction de sa durée, et des objectifs*

Bilan et analyse :

Prolongements :

## LES DIFFERENTS TYPES DE TACHES

C'est la consigne qui organise la relation de l'enfant à l'environnement. Elle peut indiquer l'ensemble ou une partie des composantes de la tâche qui sont : **le but, les moyens d'exécution, les aménagements matériels, les critères de réussite.**

Degré de la contrainte de la tâche	Tâche non définie	Tâche semi-définie	Tâche définie
<b>Composante de la tâche</b>			
<b>BUT</b>	Défini par l'enfant	Défini par le maître et connu des enfants, organise l'activité	Défini par le maître : souvent, il se confond avec les opérations
<b>Moyens d'exécution (Verbes d'action)</b>	Proposés par l'enfant de façon spontanée	Choisis par les enfants en fonction du but fixé	Définis précisément par le maître : l'enfant les exécute
<b>Conditions matérielles (aménagement, organisation de la classe)</b>	Proposées par le maître : l'aménagement foisonnant déclenche l'activité de l'enfant	L'aménagement choisi en fonction du but facilite l'activité et peut être inducteur de l'opération	Le matériel est support de l'activité
<b>Critère(s) de réussite</b>	Si déterminé(s), il(s) l'est (le sont) par les enfants	Déterminé(s) par le maître, connu(s) et apprécié(s)	Apprécié(s) par le maître sur le mode correct/incorrect
<b>A quelles conceptions pédagogiques ces types de tâches font-ils référence ?</b>			
	<b>Pédagogie de la découverte</b>	<b>Pédagogie de la situation-problème</b>	
Les stratégies pédagogiques sont induites par la conformité de la tâche	<b><u>Pédagogie de la situation</u></b> L'enfant définit lui-même les modalités d'exécution. Les stratégies sont autogénérées : l'enfant peut s'auto-évaluer		<b><u>Pédagogie du modèle</u></b> C'est le maître qui juge la production réalisée par l'enfant

# UNE ORGANISATION POSSIBLE POUR LE MAITRE (la démarche)

## AVANT LA SEANCE

- Il recense les lieux, pense au matériel.
- Il conçoit l'activité (il anticipe son action pédagogique).
- Il conçoit l'aménagement du milieu (seul, avec les enfants et/ou avec l'équipe éducative, en fonction de l'objectif).
- Il met en place le matériel (seul, en équipe, avec ou sans les élèves).
- Il détermine les tâches (en fonction de la phase d'apprentissage).
- Il formule les règles de fonctionnement, de sécurité.
- Il choisit un type de fonctionnement et l'aménagement adéquat.
  - Travail en dispersion : les groupes sont formés par thèmes d'intérêt, par jeux, par sympathie.
  - Travail en ateliers : les groupes sont formés à l'avance, pour un certain temps, et identifiables par un repère visuel (foulards, chasubles, maillots ...).
  - Travail collectif : dans le cas où l'enseignant souhaite travailler en grand groupe, pour des mises en situations globales.

## PENDANT LA SEANCE

- Il met les élèves en activité :  
*La « mise en train » : elle dépend beaucoup de l'activité envisagée et de l'activité précédente. Si elle a demandé beaucoup de concentration, laisser les élèves « se libérer » (jeu actif, course ...) ou, au contraire, commencer par un moment calme de détente, de respiration. Ne pas oublier que, jusqu'à 12 ans, les enfants n'ont pas besoin d'échauffement musculaire systématique d'un point de vue physiologique, pour entrer dans l'activité physique.*
- Il lance l'activité : il rappelle les règles, donne les consignes, signale le départ.
- Il observe :
  - Les réponses motrices des enfants, d'un groupe, d'un enfant en particulier (répertoire moteur, repères sur le corps, adéquation avec l'objectif, avec la tâche, l'originalité, et variantes ...).
  - Le taux d'engagement des enfants, la participation pour identifier et recenser les enfants en difficulté.
  - Le respect des règles de fonctionnement.
- Il se déplace d'atelier en atelier, de groupe en groupe (et regroupe si nécessaire).
- Il s'installe à un atelier pour sa nouveauté, sa difficulté, sa spécificité, sa dangerosité...
- Il accompagne, sollicite, incite, encourage.
- Il signale la fin de l'activité : retour au calme (court repos, regroupement, activité collective possible). Echange d'impressions pendant un court moment, sollicitation des constats.

## APRES LA SEANCE

- Il organise le rangement du matériel (seul, en équipe, avec ou sans les élèves).
- Il permet le bilan de la séance, et établit des liens avec les autres disciplines :
- - Pour les enfants : faire formuler le vécu, les acquisitions, les réussites de chacun (dessins, oralement, par écrit ...). Faire formuler des projets pour la séance à venir.
  - Pour le maître : aspect quantitatif et qualitatif / déroulement et durée de la séance, atteinte ou non des objectifs.

## PENSER AU MATERIEL (répertoire non exhaustif)

### LES INSTALLATIONS (les espaces)

- **Couvertes :**
  - gymnase, salles municipale,
  - salles spécialisées (judo, agrès ...),
  - préaux, salles de classe, sale de motricité (maternelle),
  - piscine, patinoire.
- **D'extérieur :**
  - cour,
  - terrain de jeu, aires engazonnées,
  - stade, plateau aménagé (lignes tracées au sol),
  - parc, prairie, forêt.

### LE MATERIEL (liste à actualiser en fonction de la réalité de l'école)

- Balles lestées, foulards, disques à lancers, planches, caissettes...
- Balles, ballons, massues, ballons de baudruche, rubans, anneaux, quilles...
- Bouteilles en plastique, boîtes, bidons, palets...
- Cerf-volant, boomerang, frisbee, boussoles, cartes, balises (course d'orientation)...
- Crosses, raquettes, échasses, cerceaux, élastiques, cordes et cordelettes...
- Décamètre, plots, cônes...
- Haies, élastiques de saut, témoins de relais, chronomètre(s)...
- Magnétophone, tambourin (rythme), maracas...
- Maillots, dossards...
- Panneaux de basket-ball et/ou baby-basket, cages de hand-ball, filets de volley-ball, filets de tennis...
- Pots de yaourts, barils, manches à balai...
- Sifflets
- Skis, luges, patins, rollers, bicyclettes, tricycles, planches à roulettes, palmes, tubas, masques...
- Tables, bancs, escabeaux, chaises, murs d'escalade...
- Tapis, tapis de saut, cordes à grimper, plinth, cheval de saut, structures mousse, trapèze, trampoline, barres parallèles, anneaux...
- Tremplins, filets à grimper, espaliers, échelles de cordes...
- Tubes, coupons de tissu, sacs de graines, cartons, rouleaux...

### LA DOCUMENTATION

- Les « Instructions Officielles » : B. O., Documents d'application et Documents Académiques (Charte ...).
- Les « *Essais de réponses* » divers (Edition Revue EPS) distribués dans les écoles ou disponibles au centre ressource de la circonscription (bibliothèque de circonscription).
- Les nombreuses documentations EPS diffusées par les divers CDDP et CRDP, qui peuvent être consultées ou achetées.
- Les ouvrages des éditeurs spécialisés des Activités Physiques et Sportives.
- Les diverses documentations qui peuvent être prêtées par le CPC EPS de la circonscription, ou les CPD EPS.
- La « Revue EPS 1 » souvent disponible dans l'école ou dans la circonscription.