



100 HEURES D'EPS

POUR LE CP-CE1

100 HEURES D'EPS POUR LE CP-CE1

INSPECTION ACADÉMIQUE DE L'AUDE

Équipe EPS 1^{er} degré

Anne Barrière CPC EPS – Narbonne 1
Isabelle Bastier CPC EPS – Narbonne 2
Marie-Laure Batigne CPC EPS – Lézignan
Jean-Jacques Camel CPD EPS – Aude
Jean-René Courtois CPD EPS honoraire
Jean-Michel Kopka Délégué Usep – Aude
Carole Mangiapan CPC EPS – Castelnaudary
Thierry Marin CPC EPS – Carcassonne 1 et 2
Sébastien Raynaud CPC EPS – Limoux
Daniel Sokolow CPC EPS – Carcassonne 3

Catalogage

100 heures d'EPS pour le CP-CE1

Dewey : 372.86

RAMEAU : Professeurs des écoles – Éducation physique

Motbis : EPS / enseignant du primaire / cycle des apprentissages fondamentaux

Illustrations : Sidonie Selz.

Maquette. Alain Chevallier.

100 heures d'EPS pour le cycle 2, première édition,

© CRDP académie de Montpellier, 2003.

Nouvelle édition revue et corrigée

100 heures d'EPS pour le CP-CE1,

© CRDP académie de Montpellier, 2011.

www.crdp-montpellier.fr

CRDP, allée de la citadelle, 34064 Montpellier

PRÉFACE	5
LE TRAVAIL DU PROFESSEUR	7

RÉPERTOIRE DE MODULES

RÉALISER UNE PERFORMANCE	21
LA COURSE DE VITESSE	27
LA COURSE D'OBSTACLES	37
LA COURSE DE RELAIS	43
LA COURSE EN DURÉE	47
LE LANCER EN DISTANCE	63
LES SAUTS	69
LES SAUTS EN HAUTEUR	77
LE LANCER D'ADRESSE	83
LE MINI-GOLF	89
CONCEVOIR ET RÉALISER DES ACTIONS À VISÉES EXPRESSIVE, ARTISTIQUE, ESTHÉTIQUE	97
LA GYMNASTIQUE ARTISTIQUE	101
LA GYMNASTIQUE ACROBATIQUE	115
LA GYMNASTIQUE RYTHMIQUE	127
LE CIRQUE	137
LA DANSE	157
LA DANSE COLLECTIVE TRADITIONNELLE	167
ADAPTER SES DÉPLACEMENTS À DIFFÉRENTS TYPES D'ENVIRONNEMENT	177
L'ORIENTATION	181
LE VÉLO	187
LE PATINAGE	195
LE PATIN À GLACE	203
LA NATATION	213

S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT	225
LA LUTTE	227
LE JEU DE RAQUETTES	235
LES JEUX COLLECTIFS	245
LES JEUX POUR COURIR, S'ÉCHAPPER, ATTRAPER	255
LES JEUX DE CONQUÊTE DE TERRITOIRE, DE PRISE D'OBJETS	261
LES JEUX DE DÉMARQUAGE	265
LES JEUX D'OPPOSITION	273
LES JEUX DE RENVOI	281

CONSTRUIRE LE VOLET EPS/USEP DU PROJET D'ÉCOLE

CONTRIBUTION DE L'USEP	289
RIE AU SERVICE DES COMPÉTENCES DU SOCLE COMMUN	
MA SANTÉ EN JEU	297
LA COURSE LONGUE	
DIRE, LIRE ET ÉCRIRE EN EPS	301
LE CARNET DU JEUNE CITOYEN SPORTIF	

PRÉFACE

Les derniers programmes d'enseignement de l'école primaire ont réaffirmé le rôle fondamental de l'éducation physique et sportive à l'école, une EPS qui, si elle vise en priorité l'aspect moteur du développement des élèves, contribue tout autant à l'acquisition des compétences du socle commun.

Elle trouve également toute sa légitimité dans la formation globale de l'enfant en participant à son éducation à la santé et à la citoyenneté.

L'EPS en classes de CP-CE1 doit également permettre aux élèves de :

- développer le sens de l'effort et de la persévérance,
- apprendre à mieux se connaître et connaître les autres,
- prendre conscience de ce qui détermine les comportements de santé.

Le maître doit donc pouvoir proposer une activité physique régulière, programmée dans la continuité, s'appuyant sur le travail des enseignants de l'école maternelle et en cohérence avec les compétences attendues au début du cycle 3.

Cet ouvrage se propose d'accompagner les enseignants dans leur réflexion :

- sur leurs pratiques professionnelles en proposant des règles générales pour bâtir une programmation, un module, des situations d'entrée dans l'activité, des situations de référence, des situations d'apprentissage et leur évaluation,
- sur leur connaissance des activités physiques sportives et artistiques proposées : objectifs spécifiques, enjeux et fondamentaux, repères de progrès.

100 heures d'EPS pour le CP-CE1 aborde également les problématiques posées par la construction du volet EPS du projet d'école, le travail en équipe, la conduite de projets (en particulier les rencontres sportives inter-écoles dans le cadre de l'association sportive d'école). Des comptes-rendus de travaux, initiés pour la plupart par l'Usep sur ces thématiques, concluront le document.

100 heures d'EPS pour le CP-CE1, utile aussi bien dans les classes que dans les actions de formation, est le résultat d'un riche travail partenarial entre l'éducation nationale, le CRDP et l'Usep. C'est en cela qu'il apporte la garantie de l'éducation de tous les élèves par le sport à l'école.

Olivier MILLANGUE

Inspecteur d'académie
Directeur des services départementaux
de l'Éducation nationale de l'Aude

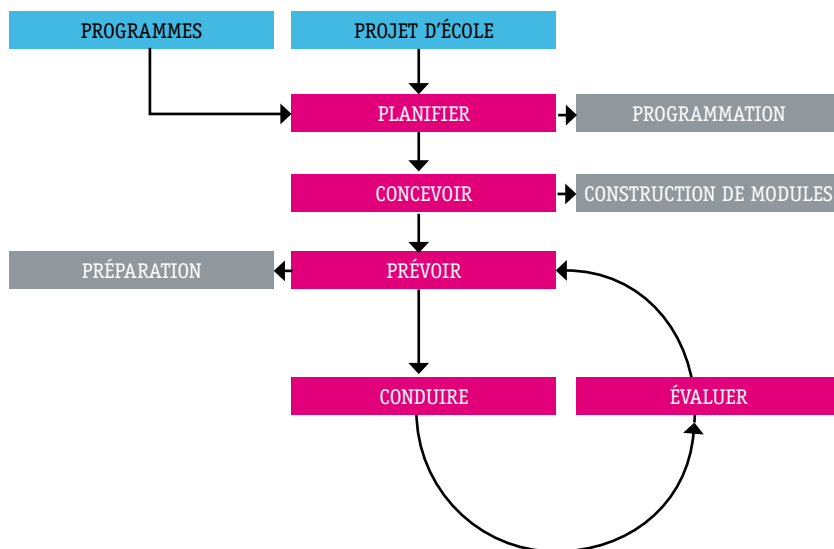
LE TRAVAIL DU PROFESSEUR

Avant d'intervenir auprès des élèves, l'enseignant est responsable de l'organisation des contenus qu'il choisira pour contribuer à leur développement éducatif, comme défini par l'institution. Son travail consiste ainsi en une imbrication de tâches :

- organiser la planification de l'éducation physique pour sa classe,
- concevoir les contenus de son enseignement,
- prévoir la conduite des séances,
- évaluer les élèves.

Cet ouvrage a été élaboré dans le but de constituer une mémoire de ressources didactiques qui facilitera un fonctionnement plus économique et pourra déboucher sur une harmonisation de la qualité de l'enseignement dispensé. Ce n'est qu'un outil pour aider, il ne doit pas être considéré comme une prescription impérative : il est toujours possible de faire autre chose et d'organiser son travail autrement.

Il ne recouvre pas l'ensemble du travail d'un enseignant, et il ne faut donc pas lui attribuer un pouvoir magique : l'efficacité de l'enseignement qui est recherchée dépend certes des choix didactiques, mais aussi des compétences pédagogiques et relationnelles dont fera preuve l'enseignant auprès de ses élèves.



L'EPS DE LA MATERNELLE AU CYCLE 2

Les programmes 2008 rappellent que : « La grande section constitue la dernière année de l'école maternelle tout en appartenant au cycle des apprentissages fondamentaux. Ses objectifs constituent l'aboutissement de ceux de l'école maternelle : préparer tous les enfants à maîtriser, à partir du CP, les apprentissages fondamentaux ».

C'est la raison pour laquelle nous avons traité les activités d'EPS en grande section dans *100 heures d'EPS pour la maternelle* et que nous ne développerons ici que les activités concernant le CP et le CE1.

De la même manière, comme le précisent les programmes : « Le projet d'école est le moyen de garantir la continuité nécessaire entre l'école maternelle et l'école élémentaire dont la grande section, classe de l'école maternelle mais aussi première année des apprentissages fondamentaux, est la charnière. Il est conçu et mis en œuvre en liaison avec l'école élémentaire et peut être commun aux deux écoles ». En ce sens, le volet EPS du projet d'école peut être également garant de cette continuité : « La programmation des activités doit être pensée dans la continuité : les enseignants de cours préparatoire prennent appui sur le travail des maîtres de l'école maternelle et sur les acquis des élèves ».

LA PROGRAMMATION DE L'EPS

Au cycle 2, la place de l'EPS est réaffirmée : « L'éducation physique et sportive occupe une place importante dans les activités scolaires de ce cycle ». Un volume horaire annuel lui est consacré, une pratique régulière est souhaitée : « Il faut également que chaque élève puisse s'épanouir par une pratique sportive quotidienne ». Mais encore, comme toutes les autres disciplines, l'EPS participe à l'épanouissement de l'élève et à la construction de compétences : « Tous les enseignements contribuent à l'acquisition du socle commun de connaissances et de compétences ».

La place charnière qu'occupe le cycle des apprentissages fondamentaux l'invite à :

- assurer la continuité, le lien avec l'école maternelle à qui il emprunte la pédagogie,
- poursuivre l'acquisition du socle commun de connaissances et de compétences,
- organiser la progressivité des apprentissages, garantir la continuité avec le cycle des approfondissements.

De la même façon, les finalités de l'EPS (on notera qu'elles sont identiques de la maternelle jusqu'au lycée) sont à nouveau formulées :

- développer les capacités nécessaires aux conduites motrices (enjeu moteur),

- offrir une première initiation aux activités physiques, sportives et culturelles (enjeu culturel),
- apprendre à se connaître, à connaître les autres, à veiller à sa santé (enjeu social).

Les programmes de l'EPS de 2008 pour l'école primaire découlent des orientations précisées dans le socle commun de connaissances et compétences que doivent acquérir les élèves. Ils insistent sur la nécessité d'un enseignement structuré, de complexité progressive, prenant en compte le développement de l'enfant. Le maître doit proposer des activités adaptées aux élèves, adopter une démarche rationnelle pour construire la programmation de l'enseignement de l'éducation physique et sportive, croiser les objectifs définis (programmes, projet d'école) et les expériences motrices à vivre à l'école qui permettent d'atteindre ces objectifs. Ce travail aboutira à une répartition équilibrée de modules dans le calendrier de l'année scolaire.

Les élèves apprendront ainsi à :

- s'engager dans un projet,
- s'engager dans l'activité,
- travailler avec les autres,
- évaluer leurs progrès.

LES OBJECTIFS DE L'ÉDUCATION PHYSIQUE AU CP-CE1

Notre propos sera ici de clarifier les objectifs d'une éducation physique et sportive de l'élève de CP/CE1 en partant d'une idée essentielle énoncée dans ces nouveaux programmes : « La liberté pédagogique induit une responsabilité : son exercice suppose des capacités de réflexion sur les pratiques et leurs effets. Elle implique aussi, pour les maîtres, l'obligation de s'assurer et de rendre compte régulièrement des acquis des élèves. ». Ainsi : « Le professeur des écoles ne saurait être un simple exécutant : à partir des objectifs nationaux, il doit inventer et mettre en œuvre les situations pédagogiques qui permettront à ses élèves de réussir dans les meilleures conditions. »

CE QUI EST NOUVEAU

Les connaissances et compétences du socle commun sont premières, qu'elles soient générales ou spécifiques.

Elles sont explicitées dans le premier palier pour la maîtrise du socle commun.

La continuité d'un cycle à l'autre est mise en évidence par l'identification de compétences de même nature dans les cycles 2 et 3 qui se distinguent par le niveau d'exigence, de difficulté différents.

L'horaire spécifique consacré à l'EPS est de 108 heures par an, on s'appli-

quera à organiser l'EPS à raison de 3 séances d'environ 45 min. par semaine, le temps restant (environ 27h) permettant la mise en place de projets particuliers : activités de pleine nature, séjours sportifs,...

DES OBJECTIFS ARTICULÉS AUX FINALITÉS DE L'ÉCOLE

Les actions conduites, dans tous les domaines et dans toutes les activités de l'école, doivent contribuer à la réussite de tous les élèves, au développement chez chacun d'eux de la capacité d'apprendre.

L'éducation physique et sportive visera outre les nécessaires apprentissages moteurs, l'apprentissage de la sécurité, de la solidarité, de la prise de responsabilité, de l'autonomie et de l'initiative.

En particulier en CP-CE1 :

- offrir une première initiation aux APSA,
- développer le sens de l'effort et de la persévérance,
- apprendre à mieux se connaître, à connaître les autres,
- veiller à sa santé.

LES ACTIVITÉS

Les acquisitions attendues des élèves constituent un programme à partir duquel le maître va pouvoir planifier et concevoir ses contenus d'enseignement. Pour cela, il devra choisir, parmi l'ensemble des activités, celles qui lui permettront d'atteindre les objectifs fixés.

À l'école, il ne s'agit pas de « copier » les pratiques sportives fédérales mais de transposer, par un processus didactique, les pratiques sociales de référence en des activités supports d'apprentissages multiples.

Signalons qu'aucune activité n'est porteuse en elle-même de valeurs propres. C'est le traitement didactique qui en sera réalisé qui permettra de cibler les objectifs éducatifs.

La première étape de ce travail, le choix d'une situation de référence, déterminera un choix de compétences visées qui peuvent être multiples pour une même activité de référence.

L'EPS doit donc viser simultanément les apprentissages moteurs, l'épanouissement personnel, l'entrée dans la vie sociale, la santé du corps.

Ce qui semble le plus important, c'est de permettre aux élèves de transférer, réinvestir, mettre à profit dans leur quotidien ce qui a été appris lors des séances d'éducation physique. Ce qui est essentiel, c'est le transfert des compétences acquises en EPS vers les autres disciplines, dans et hors de l'école (dans l'association sportive scolaire Usep, par exemple).

Pour atteindre ces finalités, il sera nécessaire de développer des connaissances, des capacités et des attitudes selon deux grandes catégories :

DES COMPÉTENCES PROPRES À L'ACTIVITÉ MOTRICE

Réaliser une performance.

- Activités athlétiques : courir vite, longtemps, en franchissant des obstacles, sauter loin et haut, lancer loin.
- Natation : se déplacer sur une quinzaine de mètres.

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

- Activités d'escalade : grimper jusqu'à 3 m et redescendre (mur équipé).
- Activités aquatiques et nautiques : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter.
- Activités de rouler et glisse : réaliser un parcours simple en roller ou à vélo.
- Activités d'orientation : retrouver quelques balises dans un milieu connu.

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.

- Jeux de lutte : agir sur son adversaire pour l'immobiliser.
- Jeux de raquettes : faire quelques échanges.
- Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique.

- Danse : exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments pour communiquer des émotions en réalisant une petite chorégraphie (3 à 5 éléments), sur des supports sonores divers.
- Activités gymniques : réaliser un enchaînement de 2 ou 3 actions "acrobatiques" sur des engins variés (barres, plinths, poutres, gros tapis).

DES COMPÉTENCES PLUS GÉNÉRALES CITÉES DANS LE SOCLE COMMUN

Compétence 1 : la maîtrise de la langue française

- s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié,
- lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simples.

Compétence 3 : les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

- situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement.

Compétence 5 : la culture humaniste

- s'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage),
- distinguer certaines grandes catégories de la création artistique (musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture),
- fournir une définition très simple de différents métiers artistiques (compositeur, réalisateur, comédien, musicien, danseur).

Compétence 6 : les compétences sociales et civiques

- respecter les autres et les règles de la vie collective,
- pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles,
- appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes à l'école et hors de l'école, avec le maître au sein de la classe,
- appeler les secours, aller chercher de l'aide auprès d'un adulte.

Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative

- écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité,
- échanger, questionner, justifier un point de vue,
- travailler en groupe, s'engager dans un projet,
- maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer,
- se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée,
- appliquer des règles élémentaires d'hygiène.

Ainsi, il appartiendra au professeur des écoles de concevoir, de mettre en œuvre et d'évaluer son enseignement : « Le professeur des écoles ne saurait être un simple exécutant : à partir des objectifs nationaux, il doit inventer et mettre en œuvre les situations pédagogiques qui permettront à ses élèves de réussir dans les meilleures conditions ».

La liste ne se veut pas exhaustive, les enseignants ayant la liberté de choix, en particulier en prenant en compte les ressources et les richesses locales. La pratique des activités est organisée sur les deux années du cycle.

À partir des programmes, l'enseignant aura donc la possibilité d'exploiter différentes activités physiques et sportives qui pour la plupart prennent leur sens dans les pratiques sociales de référence.

COMPÉTENCES	PROGRAMMES 2008	ACTIVITÉS PHYSIQUES ET SPORTIVES POSSIBLES EN EXPLOITANT LES RESSOURCES LOCALES
Réaliser une performance	<p>Activités athlétiques : courir vite, longtemps, en franchissant des obstacles, sauter loin et haut, lancer loin.</p> <p>Natation : se déplacer sur une quinzaine de mètres.</p>	<p>Athlétisme :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ course en durée ; course de vitesse ; course de relais ; course d'obstacles, ■ saut en hauteur ; saut en longueur ; multi bonds, ■ lancers. <p>Natation.</p> <p>Autres activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ lancers d'adresse, ■ mini-golf ; pétanque ; bowling.
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	<ul style="list-style-type: none"> ■ Activités d'escalade : grimper jusqu'à 3 m et redescendre (mur équipé). ■ Activités aquatiques et nautiques : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter. ■ Activités de roule et glisse : réaliser un parcours simple en roller ou à vélo. <p>■ Activités d'orientation : retrouver quelques balises dans un milieu connu.</p> <p>(On notera que la gymnastique n'apparaît pas ici dans les programmes).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Escalade. ■ Natation. <p>■ Patin à roulettes ; roller ; vélo.</p> <p>■ Ski ; patin à glace.</p> <p>■ Voile ; canoë.</p> <p>■ Orientation.</p>
Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement	<ul style="list-style-type: none"> ■ Jeux de lutte : agir sur son adversaire pour l'immobiliser. ■ Jeux de raquettes : faire quelques échanges. <p>■ Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).</p>	<p>■ Lutte.</p> <p>■ Tennis ; badminton ; pelote basque.</p> <p>■ Jeux collectifs pour attraper ; Jeux collectifs pour lancer.</p> <p>■ Handball ; basket ; rugby ; football ; volley ball ; hockey.</p>
Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique	<p>■ Danse : exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments pour communiquer des émotions en réalisant une petite chorégraphie (3 à 5 éléments), sur des supports sonores divers.</p> <p>■ Activités gymniques : réaliser un enchaînement de 2 ou 3 actions "acrobatiques" sur des engins variés (barres, plinths, poutres, gros tapis).</p> <p>■ Les programmes en EPS ne mentionnent pas le cirque mais l'on trouve cette activité dans l'histoire des arts (arts du spectacle vivant). Nous pensons que nous pouvons aussi l'exploiter en EPS.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Danse contemporaine. ■ Danse traditionnelle. ■ Danse de salon. <p>■ Gymnastique artistique ; gymnastique rythmique ; gymnastique acrobatique.</p> <p>■ Activités de cirque : jonglerie ; acrobatie ; clownerie ; équilibre.</p>

LA CONSTRUCTION DES MODULES

La programmation de ces activités à l'école requiert une réflexion préalable de l'enseignant, qui lui permettra de déterminer des contenus d'enseignement adaptés aux caractéristiques et capacités de ses élèves. Il s'attachera à répondre aux questions suivantes :

- quelle est l'essence de l'activité (éléments permanents que l'on retrouve dans toutes les formes de pratique, quel que soit le niveau, et qui lui confèrent sa particularité) ?
- Quels sont les enjeux, l'utilité éducative, d'une pratique scolaire ?
- Quels seront les principaux problèmes posés aux enfants par la pratique ?
- Quels sont les éléments (actions, principes) qui en constituent la globalité ?

CERNER LE PROJET

Choix des *compétences* à développer et de l'*activité* qui servira de support.

Choix des *apprentissages* qui seront recherchés.

Élaboration d'une *situation de référence* : significative de l'activité, adaptée à l'âge des élèves, réaliste suivant la durée du module.

Elle a pour fonction de donner du sens aux situations d'apprentissage qui seront mises en place en ancrant le travail dans un contexte motivant, et de réaliser des évaluations (initiale, intermédiaire, finale) des capacités des élèves.

PLANIFIER LA RÉPARTITION DES SÉANCES

Prévision, pour chaque séance, des objectifs d'apprentissage déterminés lors de la première mise en place de la situation de référence, et des thèmes des situations qui seront choisies pour les atteindre.

Les prévisions de modules décrites dans les ouvrages « 100 heures d'EPS » correspondent à des choix réalisés par un enseignant à un moment donné. Elles n'ont qu'une valeur indicative : ce que les enfants doivent apprendre pour progresser pourrait aussi bien être réparti d'une autre façon dans le temps, suivant les besoins repérés, particuliers à chaque contexte de classe. De même, l'organisation des séances peut être conçue différemment : suivant l'évolution des progrès, un nombre variable de situations d'apprentissage peut être proposé dans une seule séance, chacune d'entre elles nécessitant une exploitation plus ou moins approfondie.

Il faut admettre, enfin, que des séances de différentes natures trouvent une place incontournable dans le déroulement d'un module :

- séances d'entrée dans l'activité, pour faciliter la découverte et la motivation, ainsi que pour évaluer les besoins d'apprentissage,
- séances d'apprentissage, qui peuvent comporter des moments de pratique globale,

- séances de réinvestissement pour évaluer les acquis (dans le courant du cycle ou à la fin),
- séances de pratique pour le plaisir, au cours desquelles des compétences de type transversal (organisation, comportements collectifs) précéderont les compétences spécifiques à l'activité.

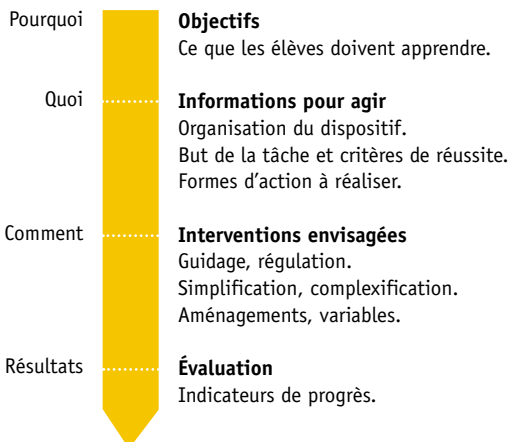
LA PRÉPARATION DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

L'efficacité de la mise en œuvre des situations d'apprentissage est soumise à une préparation minutieuse et structurée. Il faut avoir une conscience précise des objectifs visés : que veut-on que les élèves apprennent (actions, principes), pour passer d'un niveau de pratique à un autre qui lui est supérieur. Parallèlement, pour pouvoir évaluer les acquisitions qui se seront opérées, des critères et des indicateurs de comportement doivent être envisagés. La mise en place des tâches proposées aux élèves est déterminée par une présentation structurée, concise, claire et complète des informations qui leur permettront d'agir :

- consignes sur l'organisation du dispositif (matériel, espace, temps, formes de groupements, rôles, règles de fonctionnement),
- consignes sur le but à atteindre et présentation simultanée des critères
- de réussites qui seront prises en compte,
- consignes sur les formes d'action.

Le rôle de l'enseignant ne s'arrête pas à une mise en activité des élèves. Il intervient pendant le déroulement de l'action pour réguler et guider les apprentissages en communiquant des informations collectives ou différenciées. Cette phase peut être anticipée à partir d'hypothèses de comportements possibles (moteurs, mais aussi affectifs et relationnels).

Il est souhaitable d'envisager des modes d'intervention différents (simplification ou complexification de la situation initiale, interventions verbales ou visuelles, aménagement matériel, imitation).



PRÉCAUTIONS DANS LA CONDUITE DES SITUATIONS OUVERTES

CONCEVOIR

L'environnement

Varié les espaces pour agir :

- salle de sport, classe, cour, gymnase, stade,
- sols variés.

L'installation

C'est elle qui, avec le matériel mis à disposition et l'organisation de la classe, va induire les réponses naturelles des élèves.

L'aménagement de l'espace doit offrir un large choix de réponses, ouvrir de nouvelles possibilités, permettre un temps de pratique suffisant.

Les contenus

Choisir l'une des actions motrices fondamentales, la relier à une APS codifiée, porteuse de sens (ex. vers l'athlétisme « sauter »).

Hiérarchiser les objectifs, les compétences visées :

- être capable de sauter haut pour toucher,
- être capable de sauter loin pour franchir,
- être capable d'enchaîner des sauts.

Proposer aux élèves des tâches différentes de celles qu'ils rencontrent habituellement (sans toutefois qu'elles soient trop éloignées des possibilités des élèves).

RÔLE DE L'ENSEIGNANT

Introduit les règles de sécurité.

Se place pour pouvoir observer les réponses.

Identifie et estime les besoins.

Fait évoluer ses réponses :

- en référence à l'APS visée,
- en veillant à l'implication de tous, à la réussite des élèves,
- en respectant les rythmes de chacun,
- en laissant le temps nécessaire à la répétition,
- en invitant les élèves à varier les directions, les vitesses d'exécution, les amplitudes des mouvements.

COMMENT OBSERVER ?

Être au clair sur :

- la fonction d'observation descriptive, formative,
- l'objet de l'observation, porte sur des faits, comporte des entretiens sur les représentations, échanges (discuter sur...),
- les instruments de l'observation,
- le degré d'inférence de l'observation,
- la situation : naturelle, non manipulée,
- le traitement de l'observation.

LA CONDUITE DES SÉANCES

Le travail de conduite des séances en présence des élèves sera d'autant plus efficace qu'il aura été préparé avec soin. L'organisation et la construction préalables des contenus pourront aider les enseignants à passer de préoccupations centrées sur la mise en action ordonnée de la classe à la mise en œuvre de progressions préétablies dans les activités choisies, puis à des compétences pédagogiques propres à permettre les apprentissages des élèves. De la même manière, il paraît essentiel de varier ces situations sur le plan des choix pédagogiques.

Trois types de situations sont identifiés :

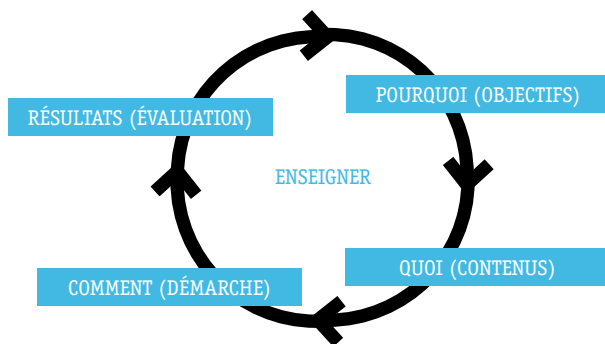
- les situations ouvertes (tâches non définies) : élève en situation de recherche qui se fixe lui-même objectif à atteindre, manière d'y arriver et critère de réussite (voir tableau ci-contre) ;
- les situations fermées (tâche définie) : induisent un nombre limité de réponses, objectif et façon de faire sont spécifiés ;
- les situations semi-ouvertes (tâche semi-définie) : les réponses sont « conduites », des choix limités sont offerts aux élèves, le but est précisé.

Chacun de ces types de situation peut à un moment donné correspondre le mieux aux besoins des élèves, la variété des sollicitations ainsi proposée participant de la nécessaire différenciation des apprentissages.

L'ÉVALUATION

La mission première d'un enseignant est de guider les apprentissages des élèves.

- Il doit pour cela disposer de contenus d'enseignement adaptés aux objectifs recherchés, et maîtriser les procédures pédagogiques à mettre en place.
- Dans le même temps, il est indispensable de se préoccuper des résultats obtenus, afin de construire la continuité de l'enseignement.



Comment, et avec quels outils évaluer les comportements des élèves, les acquisitions en fonction des objectifs fixés, les progrès réalisés ?

Une clarification des objectifs de l'EPS (connaissances à acquérir, capacités à mettre en œuvre, attitudes à développer) permettra à chaque enseignant de garantir un « socle culturel commun » fondamental.

Cette clarification fera l'objet d'un « chapeau » introductif aux quatre compétences visées.

Pour compléter les objectifs et les contenus d'enseignement décrits dans « 100 heures d'EPS » pour chaque classe de l'école primaire, il est donc nécessaire d'aborder cette question de l'évaluation des compétences spécifiques à l'EPS.

Chacune des activités supports de l'éducation physique à l'école est donc envisagée selon un même modèle :

- une description de sa nature,
- une réflexion sur l'intérêt de programmer sa pratique à l'école,
- une récapitulation des ressources qu'elle sollicite chez l'enfant.

Une analyse des éléments qui la constituent est ensuite effectuée qui s'efforce toutefois de prendre en compte les relations multiples entre les éléments, afin de ne pas dénaturer la globalité de l'ensemble.

Dans les fiches d'évaluation qui sont proposées, les actions élémentaires fournissent l'essence des objectifs d'apprentissage, qui sont ensuite déclinés en objectifs plus simples auxquels sont reliées les situations pédagogiques choisies dans « 100 heures d'EPS ».

En regard de chaque objectif opérationnel, des critères de réalisation sont alors définis pour permettre la mise en œuvre d'une évaluation réaliste et pertinente.

Ces critères s'efforcent de décrire les comportements et les modalités d'action des élèves. Ils sont significatifs d'un travail d'enseignement d'une éducation physique qui vise le développement des capacités motrices (comment l'enfant opère-t-il pour agir et progresser ?).

Cette évaluation est différente d'une observation limitée aux seuls aspects visibles de l'action effectuée, qui consisterait à répondre par « oui » ou par « non » à des indicateurs de réussite aux situations proposées.

Pour que chaque élève puisse faire un bilan individuel de ce qu'il sait faire, une fiche type, qui lui est destinée, est proposée en regard de l'étude de chaque activité.

RÉPERTOIRE DE MODULES

RÉALISER UNE PERFORMANCE

L'ACTIVITÉ

À l'école, il s'agit d'amener l'élève vers une maîtrise de plus en plus grande de ses ressources : connaissances – capacités mentales, motrices, sociales – attitudes.

L'enseignant recherchera une transformation de tous les élèves pour les faire accéder à leur niveau d'excellence.

La performance est avant tout une action, plus tard un résultat évalué pour juger des progrès des élèves.

LES ENJEUX OU FONDAMENTAUX

S'INFORMER (connaissances)	MOBILISER SES RESSOURCES MOTRICES (capacités)	MOBILISER SES RESSOURCES MENTALES (attitudes)
<ul style="list-style-type: none">■ Connaître le but précis (but difficile mais accessible)■ Connaître les évaluations■ Avoir des repères sur son potentiel■ Envisager un projet à moyen terme (progression)	<ul style="list-style-type: none">■ Travailler coordination et précision du geste■ Augmenter vitesse de réaction, d'exécution■ Gagner en énergie■ Améliorer la gestuelle■ Répéter (quantité de travail)■ Stabiliser ses performances■ Récupérer	<ul style="list-style-type: none">■ Être attentif■ Développer sa concentration■ Avoir confiance en soi■ Prendre des initiatives■ Gérer peur, anxiété, émotions, adaptation■ Être persévérant■ Avoir un projet personnel■ Trouver du plaisir

LOGIQUE D'ENSEIGNEMENT

Les ressources mentales sont un point important pour atteindre la performance. De nombreux travaux (Famose, Durand, Deleignières...) y sont consacrés. L'enseignant en retiendra quelques éléments pour construire une pédagogie adaptée.

DE MANIÈRE GÉNÉRALE

- Adapter les dispositifs aux réalités des élèves tout en respectant la logique interne des activités choisies.
- Se donner comme objectif de faire accéder tous les élèves à un niveau significatif de compétence.

- Privilégier une formation polyvalente, varier les situations, présenter les problématiques à résoudre par des formes différentes.
- Viser des capacités et attitudes transférables, transversales.
- Définir avec les élèves les moyens les plus efficaces pour réussir.
- Critérier l'évaluation en rapport avec les objectifs (veiller à l'adéquation résultats / buts recherchés).
- Permettre à l'élève de savoir qu'il a appris, ce qu'il a appris, comment il a appris.

PLUS PRÉCISÉMENT

- Définir et valoriser les progrès.
- Envoyer aux élèves des messages leur permettant de s'investir pour réussir.
- Accorder du temps aux apprentissages.
- Inviter à attribuer les succès à des causes internes.
- Accroître le sentiment de compétence.
- Dédramatiser les échecs (protéger les élèves).
- Les confronter à la réussite des autres (réussites individuelles, collectives).
- Veiller à conserver le lien entre performance et plaisir tiré de la pratique, garants d'une adhésion à long terme.
- Finaliser les modules d'enseignement (projets : compétition, rencontre...).

CONTRIBUTION

À L'ACQUISITION DU SOCLE COMMUN

COMPÉTENCE 1. MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

- S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.
- Comprendre des consignes simples.
- Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne.
- Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.
- Répondre à une question par une phrase complète à l'oral comme à l'écrit.
- Écrire un texte de façon autonome.

COMPÉTENCE 3. LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES ET LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE

- Calculer mentalement en utilisant des additions, des soustractions.
- Résoudre des problèmes très simples.
- Appliquer des règles élémentaires de sécurité pour prévenir les risques d'accidents.
- Écrire, nommer, comparer et utiliser les nombres entiers.
- Utiliser les unités de mesure usuelles, utiliser des instruments de mesure.
- Exercer des habiletés manuelles, réaliser certains gestes techniques.

COMPÉTENCE 5. LA CULTURE HUMANISTE

- Découvrir quelques éléments culturels d'un autre pays.

COMPÉTENCE 6. LES COMPÉTENCES SOCIALES ET CIVIQUES

- Appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes à l'école et hors de l'école, avec le maître au sein de la classe.
- Participer à un échange verbal en respectant les règles de la communication.
- Appeler les secours, aller chercher de l'aide auprès d'un adulte.
- Respecter les règles de la vie collective.

COMPÉTENCE 7. L'AUTONOMIE ET L'INITIATIVE

- Écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité.
- Échanger, questionner.
- Travailler en groupe, s'engager dans un projet.
- Maîtriser quelques conduites motrices (courir, sauter, lancer).
- Se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.
- Respecter des consignes simples en autonomie.
- Montrer une certaine persévérance dans l'activité.
- Commencer à s'auto-évaluer dans des situations simples.
- S'impliquer dans un projet individuel ou collectif.
- Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie.

ATHLÉTISME

PRÉAMBULE

Il est de coutume de dire que « courir, sauter, lancer » sont les activités les plus naturelles qui soient.

Dès l'Antiquité, les guerriers s'exerçaient à travers ces activités et ce pour développer leurs capacités physiques.

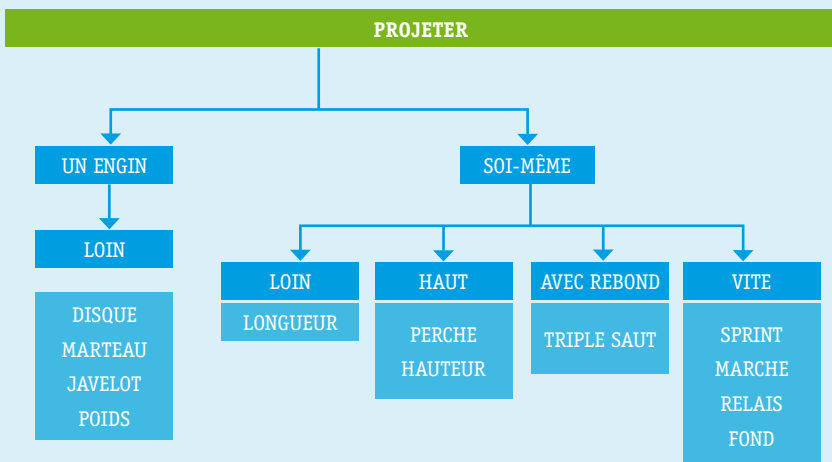
L'athlétisme vient du grec « athlon » qui signifie « combat ». L'athlète est celui qui se bat contre lui-même, qui se bat contre les autres, qui se bat contre les éléments.

L'activité sportive « athlétisme » se caractérise par des prises de performance. Elle regroupe des disciplines très différentes : les courses (vitesse, demi-fond, fond, marche, obstacles, relais), les sauts (hauteur, perche, longueur, triple saut) et les lancers (poids, disque, javelot, marteau). La constante dans ces activités, c'est de faire toujours mieux et donc de « battre ses records ». Il s'agit de « réduire le temps et augmenter l'espace ».

La devise des Jeux olympiques modernes proposée par Pierre de Coubertin, en 1894, n'est-elle pas : « *Citius, Altius, Fortius* » (plus vite, plus haut, plus fort) ?

ESSENCE DE L'ACTIVITÉ

C'est une activité qui consiste à réaliser des performances mesurées. Elle met en jeu la capacité à explorer et à aller au maximum de ses potentialités pour faire plus et mieux en sollicitant les grandes fonctions physiologiques. Cette activité s'organise autour d'une action de production de trajectoire qui permet de propulser son propre corps ou un engin.



L'ATHLÉTISME À L'ÉCOLE

L'enfant qui arrive à l'école sait marcher, courir, sauter. L'enseignant doit donc l'aider à développer ses capacités grâce à des situations d'apprentissage. Il doit ainsi lui permettre de s'améliorer et d'évaluer ses progrès.

À l'école, progressivement au cours des cycles, l'activité athlétique doit amener l'élève à lier les effets de son action à l'amélioration de ses performances.

La performance de chaque élève doit surtout s'apprécier par rapport à ses propres possibilités et aux progrès qu'il réalise. Les comparaisons entre les élèves doivent être minimisées (nous préciserons cela dans le module « Course de vitesse »).

Le stade en est le lieu de pratique culturelle, cependant, l'activité peut être pratiquée dans la plupart des cours d'école.

Il sera tout de même intéressant d'amener au moins une fois les élèves au stade. Ceci peut être éventuellement réalisé au cours d'une rencontre inter école à la fin d'un module ou de plusieurs modules (course, saut, lancer).

On pourra y travailler le vocabulaire (stade, pelouse, piste, aire de saut, aire de lancer, cage du marteau, tribune, vestiaire...).

100 HEURES D'EPS POUR LE CP-CE1



100 heures d'EPS pour le CP-CE1 propose plus de 400 situations d'apprentissage répondant aux objectifs du programme : développer les capacités nécessaires aux conduites motrices et initier aux activités physiques, sportives et artistiques. La pratique des activités est répartie sur les deux années et les compétences spécifiques visées en EPS sont mises en relation avec les compétences attendues à la fin du CE1, tout particulièrement la compétence 7 du socle commun, l'autonomie et l'initiative.

Chaque module d'activité est articulé autour des enjeux de l'activité : son traitement didactique, son évaluation (savoirs à acquérir, cahier de l'élève) et son apport dans l'acquisition des compétences du socle commun.

La dimension pluridisciplinaire est illustrée en fin d'ouvrage par des travaux de commissions USEP : rencontres sportives et associatives, place de l'EPS dans le projet d'école (en particulier son volet santé), passeport USEP du jeune citoyen sportif.

REF : 340PC957
100 HEURES D'EPS POUR LE CP-CE1
ISBN : 978-2-86626-434-5



30 €