



# 100 HEURES D'EPS POUR LE CE2-CM1-CM2



# 100 HEURES D'EPS POUR LE CE2-CM1-CM2

**DIRECTION DES SERVICES DÉPARTEMENTAUX  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE DE L'AUDE**

**Équipe EPS 1<sup>er</sup> degré**

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

**Catalogage**

*100 heures d'EPS pour le CE2-CM1-CM2, 2013, 432 pages.*

Référence : 340FC958

Prix : 34 €

ISBN : 978-2-86626-478-9

Dewey : 372.86

RAMEAU : Professeurs des écoles – Éducation physique

Mothis : EPS / enseignant du primaire / cycle des approfondissements

Directrice de publication : Ève Avigo

Illustrations : Sidonie Selz

Maquette : Alain Chevallier

Mise en page : Christophe Herrera

Nouvelle édition revue et corrigée

*100 heures d'EPS pour le CE2-CM1-CM2,*

© CRDP académie de Montpellier, 2013.

*100 heures d'EPS pour le cycle 3, première édition,*

© CRDP académie de Montpellier, 2003.

CRDP de l'académie de Montpellier

Allée de la Citadelle, 34064 - Montpellier Cedex 2

[www.cndp.fr/crdp-montpellier](http://www.cndp.fr/crdp-montpellier)

Imprimé en France.

JOUVE, 11, bd de Sébastopol

75001 Paris

# SOMMAIRE

**PRÉFACE** 5

**LE TRAVAIL DE L'ENSEIGNANT** 7

## RÉALISER UNE PERFORMANCE MESURÉE

**LA COURSE DE VITESSE** 21

**LA COURSE DE HAIES** 35

**LA COURSE DE RELAIS** 41

**LA COURSE EN AÉROBIE** 49

**LES SAUTS EN HAUTEUR** 63

**LES SAUTS: LONGUEUR, MULTIBONDS** 69

**LES LANCERS** 77

## CONCEVOIR ET RÉALISER DES ACTIONS À VISÉES EXPRESSIVE, ARTISTIQUE, ESTHÉTIQUE

**LA GYMNASTIQUE RYTHMIQUE** 87

**LA GYMNASTIQUE ACROBATIQUE** 97

**LA GYMNASTIQUE ARTISTIQUE** 113

**LA DANSE COLLECTIVE TRADITIONNELLE** 131

**LA DANSE CONTEMPORAINE** 143

**LE CIRQUE** 155

## COOPÉRER ET S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT

**LA LUTTE** 179

**LE TENNIS** 189

**LE BADMINTON** 203

**LE HOCKEY** 217

**LE HANDBALL** 231

**LE VOLLEY-BALL** 243

**LE RUGBY À 15** 257

**LE TAG 13** 267

**LE FOOTBALL** 293

**LE BASKET** 303

**ADAPTER SES DÉPLACEMENTS À DIFFÉRENTS TYPES D'ENVIRONNEMENT**

<b>LA COURSE D'ORIENTATION</b>	<b>317</b>
<b>LE VÉLO</b>	<b>325</b>
<b>LE PATINAGE EN ROLLER</b>	<b>335</b>
<b>LE PATINAGE SUR GLACE</b>	<b>345</b>
<b>LA NATATION</b>	<b>359</b>

**METTRE EN PLACE DES OUTILS DE SUIVI ET D'ÉVALUATION**

<b>LE CARNET D'EPS</b>	<b>387</b>
<b>LE CARNET DE NATATION</b>	<b>391</b>
<b>LE CARNET DE RUGBY</b>	<b>409</b>
<b>SE RENCONTRER POURQUOI?</b>	<b>421</b>

# PRÉFACE

*Après 100 heures d'Eps pour la maternelle, 100 heures d'Eps pour le CP/CE1, l'équipe Eps de notre département vous propose une nouvelle édition de 100 heures d'Eps pour le CE2-CM1-CM2 adaptée aux programmes 2008 et au socle commun de connaissances et de compétences.*

Les programmes 2008 ont rappelé le rôle et la place de l'éducation physique et sportive à l'école. Chaque élève doit pouvoir s'épanouir par une pratique quotidienne et cette discipline comme toutes les autres contribue largement à l'acquisition des connaissances et des compétences du socle commun. Elle permet aux élèves, au-delà de la pratique sportive, d'accéder au patrimoine culturel, d'apprendre à entretenir leur corps pour le garder en bonne santé mais aussi de faire preuve d'autonomie et d'initiative pour devenir de futurs citoyens.

Ce nouvel ouvrage présente des modules autour d'activités physiques et sportives dans les quatre grandes compétences : activités mesurables, activités pour s'adapter à son environnement, activités de coopération et d'opposition, activités artistiques. Soixante-dix pour cent des situations sont nouvelles. Mais pour autant, nous retrouverons des situations déjà abordées en CP/CE1. C'est le cas, notamment, pour les activités d'athlétisme que les élèves de cycle 3 pratiqueront à un niveau d'habileté plus élevé. Un accent particulier a été mis sur les sports collectifs, moins abordés en cycle 1 et 2, et sur la natation : le savoir nager est une priorité nationale.

Comme dans les ouvrages précédents, l'enseignant pourra trouver une aide pour construire ses séances, concevoir ses modules d'apprentissage et établir ses programmations de classe ou d'école. Chacune des activités est décrite dans sa pratique sociale de référence et déclinée selon l'adaptation possible que l'on peut en faire auprès des élèves. Des repères pour une évaluation jalonnent chacun des modules et permettent, à travers des observables concrets, de mesurer les progrès des élèves afin que tous puissent s'engager au maximum de leurs possibilités.

Un chapitre particulier traite de la rencontre inter-écoles. À travers des exemples, l'Usep, partenaire privilégié de l'éducation nationale pour les activités physiques et sportives, tente de montrer comment faire vivre véritablement l'association d'école.

Je suis persuadé qu'un tel outil, constitué d'une réserve importante de situations d'apprentissage, sera d'une aide précieuse auprès des enseignants qui, en fonction du contexte particulier de chaque classe, sauront apporter les aménagements nécessaires pour s'engager dans un enseignement efficace de l'EPS.

**Olivier MILLANGUE**

Directeur académique des services  
de l'Éducation nationale,  
Directeur des services départementaux  
de l'Éducation nationale de l'Aude

# LE TRAVAIL DE L'ENSEIGNANT

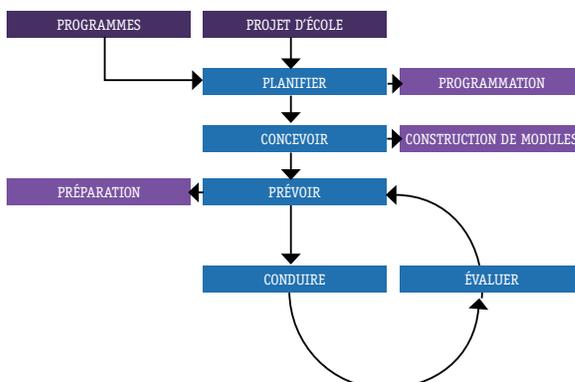
Avant d'intervenir auprès des élèves, l'enseignant est responsable de l'organisation des contenus qu'il choisira pour contribuer à leur développement éducatif, comme défini par l'Institution. Son travail consiste ainsi en une imbrication de tâches :

- 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.

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 PROGRAMMATION DE L'EPS

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.

Un ensemble de fiches pédagogiques parues au Bulletin Officiel n° 1 du 5 janvier 2012 donnent des repères aux équipes pédagogiques pour organiser la progressivité de ces apprentissages.

« L'acquisition des connaissances et des compétences passe par des temps de pratique structurés, s'appuyant sur plusieurs activités physiques, sportives ou artistiques (il est souhaitable que les quatre compétences de l'éducation physique et sportive soient travaillées, chaque année du cycle, à travers au moins une activité), en exploitant les ressources locales. Les compétences peuvent être construites sans nécessiter que toutes les activités soient mises en œuvre.

La fréquence et la durée des séances sont des éléments déterminants pour assurer la qualité des apprentissages. Les cycles d'activités doivent permettre un temps d'exploration, la recherche de solutions, le réinvestissement, la recherche de régularité et d'amélioration ainsi que des temps d'évaluation. Les connaissances sur soi, sur les autres, sur l'activité, font l'objet de temps d'échanges et de formalisation écrite. »

Exemple de progression :

Connaissances et compétences pour coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement :

CE2	CM1	CM2
<p>Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain des jeux, développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).</p> <p>Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus, respecter les règles.</p>		

Connaissances et compétences pour les jeux de lutte :

CE1	CM1	CM2
Amener son adversaire au sol pour l'immobiliser.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comme attaquant (départ à genoux).                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Approcher, saisir l'adversaire.</li> <li>- Déséquilibrer l'adversaire pour l'amener sur le dos et le maintenir pendant 5 secondes.</li> </ul> </li> <li>• Comme défenseur (départ à genoux).                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Résister pour conserver ou retrouver son équilibre.</li> <li>- Tenter de se dégager d'une immobilisation.</li> </ul> </li> <li>• Comme arbitre.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître, rappeler, faire respecter les règles d'or.</li> <li>- Co-arbitrer avec un adulte.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comme attaquant (départ au sol ou debout).                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saisir l'adversaire, utiliser sa force et des changements d'appuis pour le déséquilibrer.</li> <li>- Accompagner sa chute.</li> </ul> </li> <li>• Comme défenseur (départ au sol ou debout).                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accepter le déséquilibre et la chute.</li> <li>- Retrouver rapidement des appuis pour résister et rester sur le ventre.</li> <li>- Reprendre un instant le rôle d'attaquant.</li> <li>- Anticiper sur l'action de l'attaquant.</li> </ul> </li> <li>• Comme arbitre.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire respecter les règles, gérer la durée du combat.</li> <li>- Co-arbitrer avec un autre élève.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comme attaquant (départ au sol ou debout).                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accepter de se déséquilibrer pour mettre l'adversaire en difficulté.</li> <li>- Gérer ses efforts, changer le rythme de ses actions au cours du combat.</li> </ul> </li> <li>• Comme défenseur (départ au sol ou debout).                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se dégager le plus rapidement possible.</li> <li>- Utiliser le déséquilibre de l'adversaire pour prendre momentanément le dessus.</li> </ul> </li> <li>• Comme arbitre.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arbitrer seul, être vigilant au niveau de la sécurité.</li> </ul> </li> </ul> <p>→ Dans un combat, alterner les rôles d'attaquant et de défenseur. En tant qu'attaquant, amener son adversaire au sol et le maintenir immobilisé sur le dos pendant 5 secondes. En tant que défenseur : ne pas se laisser immobiliser, garder une position ventrale.</p>

Le préambule des programmes 2008 précise que : « il faut également que chaque élève puisse s'épanouir par une pratique sportive quotidienne ». 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 ». Sont tout particulièrement concernées la compétence 6 « Les compétences sociales et civiques » et la compétence 7 « L'autonomie et l'initiative ».

« L'autonomie et l'initiative personnelle, conditions de la réussite scolaire, sont progressivement mises en œuvre dans tous les domaines d'activité et permettent à chaque élève de gagner en assurance et en efficacité. »

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),
- se connaître, connaître les autres, veiller à sa santé (enjeu social),
- s'initier aux activités physiques, sportives et culturelles (enjeu culturel).

## L'EPS AU CYCLE 3 : DES ACTIVITÉS AU SERVICE DES APPRENTISSAGES

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 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 compétences selon deux grandes catégories :

## 1. DES COMPÉTENCES PROPRES À L'ACTIVITÉ MOTRICE

	PROGRAMMES 2008	ACTIVITÉS PHYSIQUES ET SPORTIVES POSSIBLES EN EXPLOITANT LES RESSOURCES LOCALES
<b>Réaliser une performance</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Activités athlétiques : courir vite, longtemps, en franchissant des obstacles, sauter loin et haut, lancer loin.</li> <li>• Natation : se déplacer sur trente mètres.</li> <li>• Autres activités.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Athlétisme : <ul style="list-style-type: none"> <li>– course en durée ; course de vitesse ; course de relais ; course d'obstacles,</li> <li>– saut en hauteur ; saut en longueur ; multi-bonds, lancers.</li> </ul> </li> <li>• Natation.</li> <li>• Mini-golf ; pétanque ; bowling.</li> </ul>
<b>Adapter ses déplacements à différents types d'environnement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Activités d'escalade : grimper et redescendre sur un trajet annoncé (mur équipé).</li> <li>• Activités aquatiques et nautiques : plonger, s'immerger, se déplacer.</li> <li>• Activités de roule et de glisse : réaliser un parcours d'actions diverses en roller, en vélo, en ski.</li> <li>• Activités d'orientation : retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escalade.</li> <li>• Natation.</li> <li>• Patin à roulettes ; roller ; vélo ; ski ; patin à glace ; voile ; canoë.</li> <li>• Orientation.</li> </ul>
<b>Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeux de lutte : amener son adversaire au sol pour l'immobiliser.</li> <li>• Jeux de raquettes : marquer des points dans un match à deux.</li> <li>• Jeux sportifs collectifs : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lutte.</li> <li>• Tennis ; badminton ; pelote basque.</li> <li>• Handball ; basket ; rugby ; football ; volley-ball ; hockey...</li> </ul>
<b>Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Danse : construire à plusieurs une phrase dansée (chorégraphie de 5 éléments au moins) pour exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments et pour communiquer des émotions, sur des supports sonores divers.</li> <li>• Activités gymniques : construire et réaliser un enchaînement de 4 ou 5 éléments « acrobatiques » sur divers engins (barres, moutons, poutres, tapis).</li> <li>• 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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Danse contemporaine ; danse traditionnelle ; danse de salon.</li> <li>• Gymnastique artistique ; gymnastique rythmique ; gymnastique acrobatique.</li> <li>• Activités de cirque : jonglerie ; acrobatie ; clownerie ; équilibre.</li> </ul>

## 2. DES COMPÉTENCES PLUS GÉNÉRALES CITÉES DANS LE SOCLE COMMUN

L'élève est capable de :

### 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.

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

- utiliser les nombres entiers, les nombres décimaux,
- lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques.

### Compétence 5 : la culture humaniste

- distinguer certaines grandes catégories de la création artistique (musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture),
- inventer et réaliser des textes, des œuvres plastiques, des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive.

### Compétence 6 : les compétences sociales et civiques

- respecter les autres et les règles de la vie collective,
- coopérer avec un ou plusieurs camarades.

### Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative

- respecter des consignes simples en autonomie,
- montrer une certaine persévérance dans toutes les activités,
- commencer à savoir s'auto évaluer dans des situations simples,
- appliquer des règles élémentaires d'hygiène.

## 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.

### CERNER LE PROJET

Choisir les compétences à développer et l'activité-support.

Préciser les apprentissages visés.

Concevoir une situation de référence.

### PLANIFIER LA RÉPARTITION DES SÉANCES

Répartir les temps :

- les objectifs d'apprentissages nécessaires,
- les situations correspondantes.

### CONSTITUER UN RÉPERTOIRE DE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Description de la mise en place.

Variables envisageables.

## LA PRÉPARATION DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

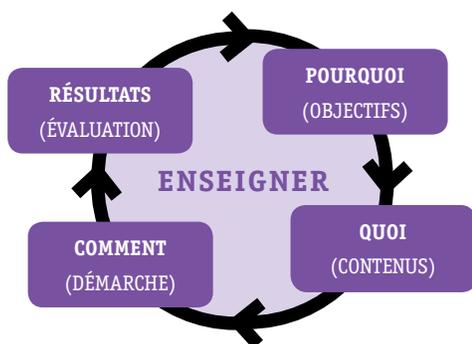
L'efficacité de la mise en œuvre des situations d'apprentissage est soumise à une préparation minutieuse et structurée. Il faut avoir une conscience précise des objectifs visés : que veut-on que les élèves apprennent (actions, principes), pour passer d'un niveau de pratique à un autre qui lui est supérieur. 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).

Pourquoi	<b>Objectifs</b> Ce que les élèves doivent apprendre.
Quoi	<b>Informations pour agir</b> Organisation du dispositif. But de la tâche et critères de réussite. Formes d'action à réaliser.
Comment	<b>Interventions envisagées</b> Guidage, régulation. Simplification, complexification. Aménagements, variables.
Résultats	<b>Évaluation</b> Indicateurs de progrès.



## 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.

## 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 de leurs possibilités).

### 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.

## 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.



# RÉALISER UNE PERFORMANCE MESURÉE

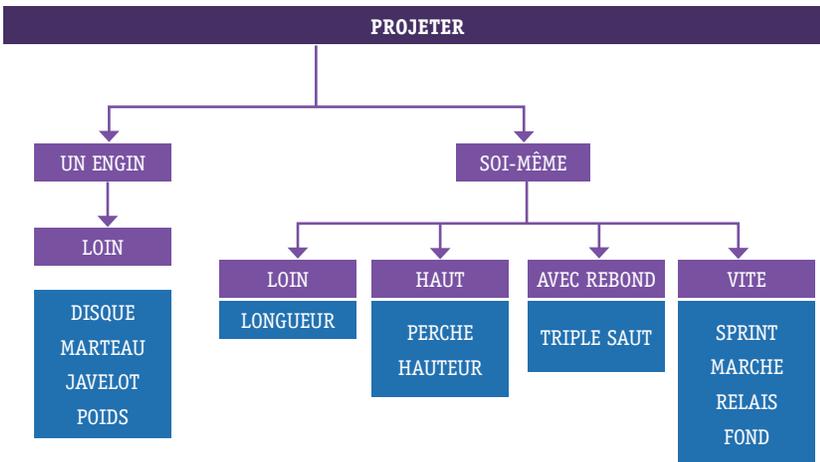


# LA COURSE DE VITESSE

## L'ACTIVITÉ

Il s'agit d'aller le plus rapidement possible d'un point à un autre pour réaliser une performance mesurée ou battre un adversaire.

Cette activité, comme les autres activités relevant de cette même compétence, fait partie des disciplines de l'athlétisme. Celles-ci mettent 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. Ces activités s'organisent autour d'une action de production de trajectoire qui permet de propulser son propre corps ou un engin.



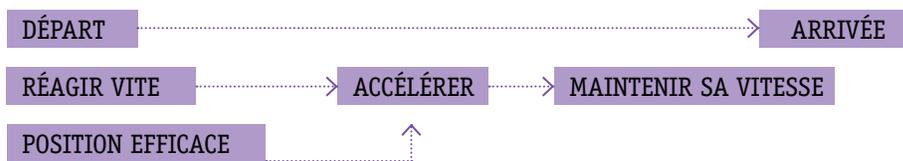
*NB* : Nous proposons dans ce module de faire courir les élèves de CE2 sur des distances de 30 m et sur une durée de 8 s, les élèves de CM1 sur 30 à 40 m et sur une durée de 8 à 10 s, les élèves de CM2 sur 40 m et sur une durée de 10 s (fiches de progression, janvier 2012).

Sur une distance de 40 mètres, les performances mesurées des élèves de CE2, par exemple, peuvent aller, en moyenne, de plus ou moins 10 secondes à plus ou moins 7 secondes.

On comprend donc aisément que les progrès de chaque élève doivent essentiellement être évalués par rapport à lui-même, en minimisant les comparaisons entre eux.

Lorsque l'on court contre un adversaire, celui-ci doit être un adversaire du même niveau, sans quoi la motivation de chacun s'en trouvera affectée.

On pourrait décomposer une course de vitesse sous la forme suivante :



## REPÈRES DE PROGRÈS

### PASSER D'UN(E) :

- ▶ non-réaction à un signal
- ▶ position de départ inadaptée
- ▶ tête qui bouge
- ▶ déséquilibre du corps
- ▶ course en zigzag
- ▶ vitesse non constante
- ▶ arrêt avant la ligne d'arrivée

### À UN(E) :

- ▶ réaction rapide à un signal
- ▶ position de départ adaptée
- ▶ regard fixe et droit
- ▶ buste droit
- ▶ course droite dans un couloir
- ▶ vitesse constante
- ▶ maintien de la vitesse jusqu'à la ligne

## DES REPÈRES POUR UNE ÉVALUATION

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
<b>Réagir à un signal</b> <b>Se mettre en action</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inattentif.</li> <li>• Jambes tendues, poids du corps en arrière.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attentif mais souvent surpris.</li> <li>• Jambes tendues, poids du corps au-dessus des pieds.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attentif et prêt à anticiper.</li> <li>• Jambes fléchies, poids du corps au-dessus du pied avant.</li> </ul>
<b>Courir droit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sort de son couloir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slalome dans son couloir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Court droit dans son couloir.</li> </ul>
<b>Courir vite</b> <b>Équilibrer l'attitude de course</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La tête bouge nettement.</li> <li>• La tête est basculée vers le haut.</li> <li>• Le corps est penché en avant.</li> <li>• Les bras sont désordonnés.</li> <li>• Les appuis sont bruyants.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La tête est plus ou moins fixée.</li> <li>• Le regard est fixé vers le sol.</li> <li>• Le corps est encore penché vers l'avant.</li> <li>• Les bras sont dans l'axe.</li> <li>• Les appuis sont sur la pointe du pied.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La tête est fixée, le regard est droit devant.</li> <li>• Le buste est droit, le bassin est fixe par rapport au tronc.</li> <li>• Les bras aident.</li> <li>• Les appuis sont sur la pointe du pied et rapides.</li> </ul>
<b>Maintenir sa vitesse</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ralentit et s'arrête avant l'arrivée.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ralentit avant l'arrivée.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maintient sa vitesse jusqu'après l'arrivée.</li> </ul>

## PROGRAMMES 2008

- Développer des capacités nécessaires aux conduites motrices.
- Offrir une première initiation aux activités physiques, sportives et artistiques.
- Répondre au besoin et au plaisir de bouger.
- Développer le sens de l'effort et de la persévérance.
- Apprendre à mieux se connaître, à mieux connaître les autres.
- Apprendre à veiller à sa santé.
- Courir vite.

### CONNAISSANCES

- ▶ Connaître le vocabulaire spécifique.
- ▶ Connaître les indices de l'efficacité.

### CAPACITÉS

- ▶ Réagir vite à un signal ▶ Avoir une position de départ debout efficace ▶ Accélérer ▶ Courir droit ▶ Maintenir sa vitesse.

### ATTITUDES

- ▶ Assurer différentes tâches (coureur, organisateur, juge, chronométrateur) ▶ Fournir des efforts ▶ Mémoriser et respecter des consignes ▶ Se connaître.

## PROGRESSION B.O. N° 1 DU 5 JANVIER 2012

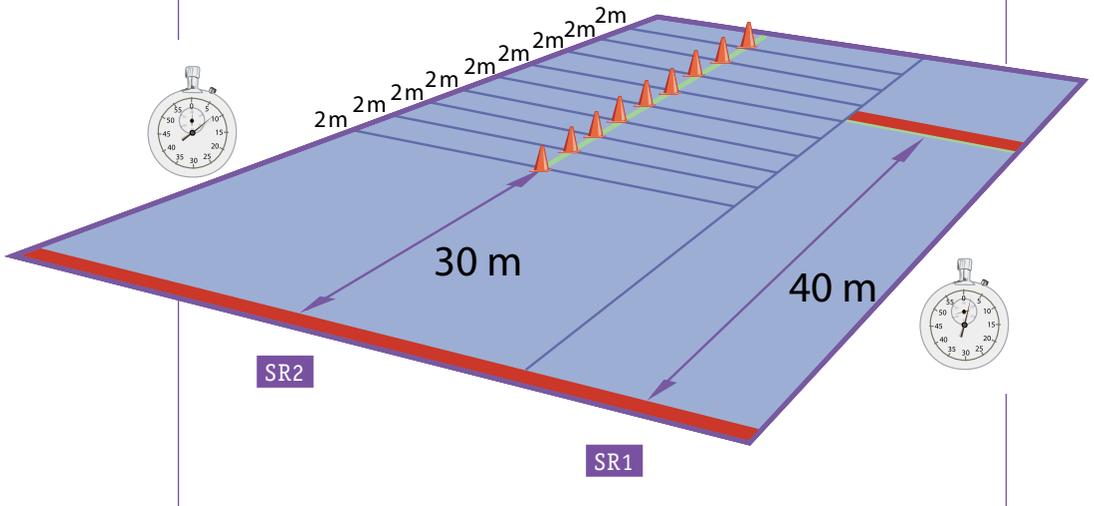
CE2	CM1	CM2
<p>Coordonner et enchaîner des actions motrices caractérisées par leur force, leur vitesse, dans des espaces et avec des matériels variés, dans des types d'efforts variés (différentes allures, rapport entre vitesse, distance, durée), de plus en plus régulièrement, à une échéance donnée, pour égaler ou battre son propre record.</p> <p>Identifier, stabiliser, améliorer sa performance.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réagir vite au signal de départ.</li> <li>• Maintenir une trajectoire rectiligne (bras et regard horizontal, dans l'axe de la course).</li> <li>• Maintenir sa vitesse sur un temps donné (8 secondes) ou sur une distance d'une trentaine de mètres.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maintenir sa vitesse sur un temps donné (8 à 10 secondes) ou sur une distance de 30 à 40 mètres.</li> <li>• Utiliser une position adaptée pour le départ.</li> <li>• Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir vite sur 40 mètres.</li> <li>• Se propulser plus efficacement au départ.</li> </ul> <p>→ Prendre un départ rapide et maintenir sa vitesse pendant 10 secondes.</p>

## SITUATION DE RÉFÉRENCE

La situation de référence sera double :

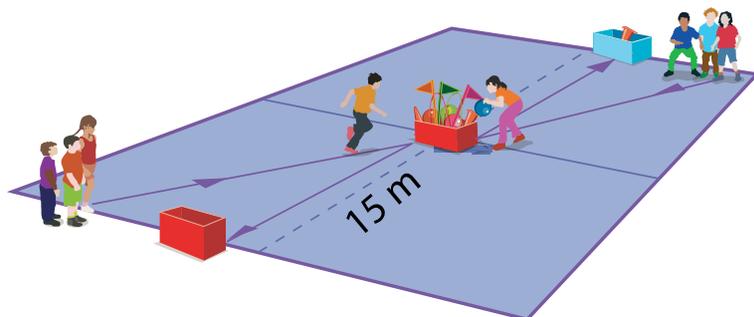
- ① Courir un 40 mètres chronométré.
- ② Parcourir la plus grande distance en 8 secondes. Compter le nombre de plots parcourus.

On pourra dans toutes les situations ci-après faire varier les distances. Si l'on souhaite travailler : la réaction au signal de départ, on choisira plutôt des distances de 3 à 8 mètres ; l'accélération, on choisira plutôt des distances de 8 à 15 mètres ; l'équilibre de la course ou le maintien de la vitesse, on choisira plutôt des distances de 15 à 40 mètres. Il sera essentiel que chaque élève revienne en marchant.



## S1 À fond la caisse

► Plusieurs équipes de 4 élèves. Les élèves courent à tour de rôle. Ils vont chercher un seul objet à la fois dans une caisse située à 15 m et le rapportent dans leur propre caisse. Le joueur suivant de chaque équipe ne démarre que lorsque l'objet est déposé. Le jeu se déroule sur un temps déterminé : par exemple, 2 min. L'équipe qui a rapporté le plus d'objets gagne. On réalise plusieurs parties et on peut attribuer des points suivant le nombre d'objets rapportés.



## S2 Le TGV aller-retour

► Réaliser un relais par équipe de 4 coureurs. Chaque coureur court à tour de rôle, va faire le tour du plot et revient à sa place. L'équipe qui a gagné est celle qui termine la première. Faire asseoir les élèves qui ont couru. Faire transmettre un témoin : par exemple, un foulard. Attribuer des points suivant le classement. Par exemple, pour 6 équipes : 6/5/4/3/2/1 points. Faire plusieurs parties.

## S3 Le relais

► Réaliser un relais par équipes de 6 coureurs sur une distance de 40 m. Chaque coureur court à tour de rôle, transmet le témoin à son partenaire qui part à son tour. Faire asseoir les élèves lorsqu'ils ont couru. L'équipe qui a gagné est celle qui termine la première. Faire plusieurs parties. Attribuer des points selon le classement.

## S4 Les défis

► Les élèves constituent des groupes de 4 élèves (A/B/C/D). À l'intérieur de chaque groupe, deux élèves s'affrontent sur une distance de 40 m. Les deux autres élèves sont arbitres et notent les résultats. Tous les élèves du groupe s'affrontent. L'arbitre, au départ, donne le signal : « À vos marques, prêts, top ! ». Celui qui gagne a 3 points, si l'on est à égalité, on a 2 points, si l'on perd on a 1 point.

**VARIANTE** À l'issue de ces courses, on reconstitue des groupes de niveau de 4 élèves en fonction des résultats.

## S5 Faire tomber le plot

► Deux coureurs s'affrontent sur une distance de 5 m. Au signal du juge, ils sprintent. Le premier qui fait tomber son plot situé à 1 m derrière la ligne marque 2 points, le deuxième marque 1 point.

## S6 Le chef de gare

► Deux coureurs s'affrontent sur une distance de 5 m. Au coup de sifflet du juge, ils sprintent. Le premier qui franchit la ligne marque 2 points, le deuxième marque 1 point.

## S7 Des départs bizarres

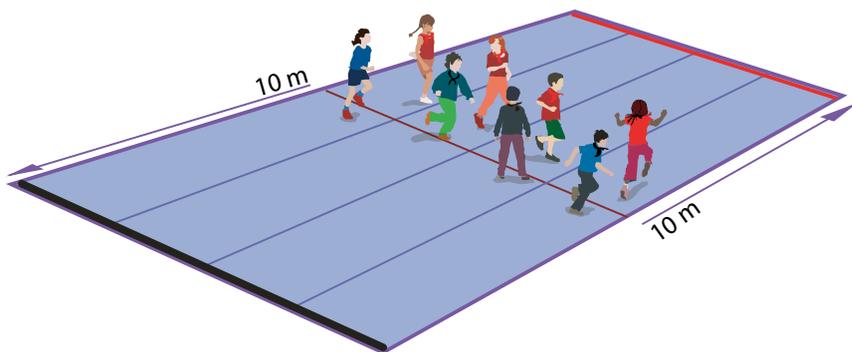
► Les coureurs se placent au départ de plusieurs façons (debout face à la ligne d'arrivée, debout dos à la ligne d'arrivée, assis face à la ligne d'arrivée, assis dos à la ligne d'arrivée). Au signal du juge, ils sprintent sur une distance de 5 m.

## S8 Les trois tapes

► Deux coureurs sont debout face à la ligne d'arrivée. Ils se donnent trois tapes dans la main. À la troisième tape, ils sprintent sur une distance de 5 m.

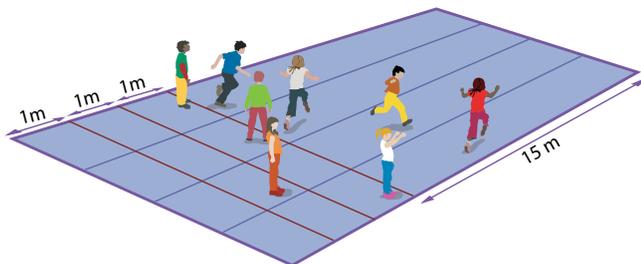
## S9 Rouges et noirs

► Au signal « Rouges » du juge, les rouges courent vers leur ligne d'arrivée tandis que les noirs les poursuivent. On compte le nombre de rouges touchés avant la ligne. Au signal « Noirs », c'est le contraire. La distance de course est de 10 m.



## S10 Course à handicap

► Au signal du juge, les coureurs sprintent sur 15 m. Le vainqueur démarrera la course suivante sur la deuxième ligne (1 m derrière). On recommence trois fois. Chaque vainqueur a chaque fois un handicap de 1 m supplémentaire pour la course suivante. On peut faire varier la distance du handicap.

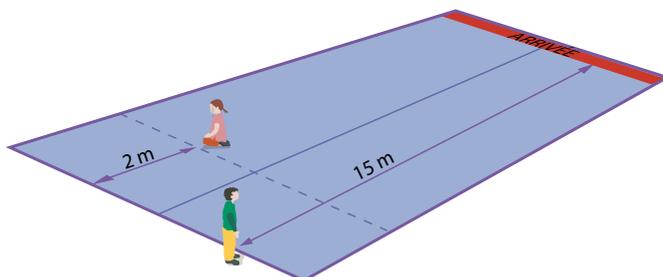


## S11 Le foulard

► Le juge tient un foulard bras tendu devant lui. Lorsqu'il lâche le foulard, les coureurs sprintent sur 8 m.

## S12 Assis, debout

► Le coureur 1 est debout face à la ligne d'arrivée situé à 15 m. Le coureur 2 est assis dos à la ligne d'arrivée à 2 mètres du coureur 1. Au signal, les coureurs sprintent jusqu'à la ligne d'arrivée.



## S13 Top départ

► Les coureurs démarrent au signal du juge : « À vos marques, prêts, TOP! ».

## S14 Le sémaphore

► Au signal du juge (1<sup>er</sup> temps : bras levés, 2<sup>e</sup> temps : bras à l'horizontale, 3<sup>e</sup> temps : bras claqués le long des cuisses), les coureurs sprintent sur une distance de 15 m.

## S15 Le sémaphore parlant

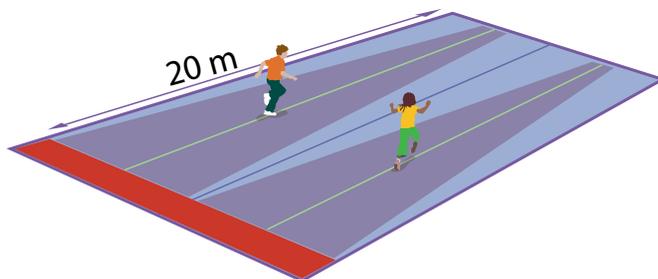
► Au signal du juge (1<sup>er</sup> temps: bras levés et « à vos marques », 2<sup>e</sup> temps: bras à l'horizontale et « prêts », 3<sup>e</sup> temps: bras claqués le long des cuisses et « top »), les coureurs sprintent sur une distance de 40 m.

## S16 Droit dans les yeux

► Au signal du juge, les coureurs sprintent sur 40 m en fixant l'élève situé à l'extrémité de leur couloir.

## S17 L'entonnoir

► Au signal du juge, les coureurs sprintent sur 20 m sans sortir de leur couloir.



## S18 Pas sur le trottoir

► Au signal du juge, les coureurs sprintent sur 20 m sans sortir de leur couloir délimité par des lattes ou des bâtons. Les élèves observateurs comptent le nombre de fois où les lattes sont touchées.

## S19 Gagner le ballon

► Un élève, situé 2 m derrière la ligne de départ, fait rouler un ballon (lancer à 2 mains). Lorsque le ballon franchit la ligne de départ, les coureurs essaient d'arriver avant lui à la ligne d'arrivée.

## S20 Je cours pour l'équipe

► Des équipes de trois coureurs, une équipe arbitre. À chaque signal, chaque premier coureur de chaque équipe sprinte sur 40 m. Le premier reçoit 3 points, le deuxième 2 points, le troisième 1 point. On fait plusieurs parties et on compabilise les points de l'équipe.

## S21 Dos au mur

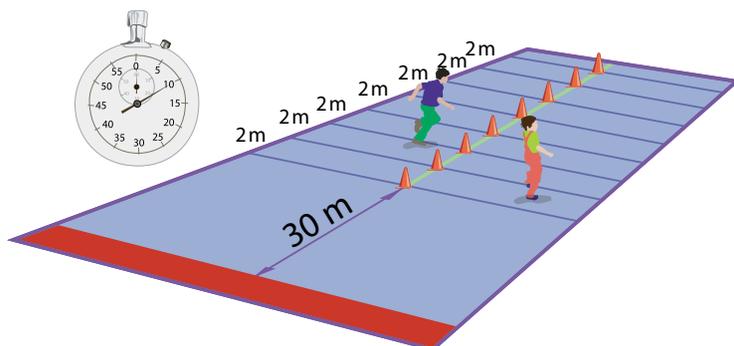
► Les élèves sont par groupes de 5 (2 coureurs, 2 chronomètres, 1 starter). Dans un premier temps, tous les coureurs démarrent dos au mur. Dans un second temps, ils démarrent debout jambes tendues. Dans un troisième temps, ils démarrent jambes fléchies, un pied en avant (droit ou gauche). On peut ensuite s'affronter, un élève part d'une façon, un autre d'une façon différente. On choisit la meilleure façon de partir. La course est de 10 m.

## S22 Pied sur la ligne, main sur le plot

► Chaque coureur au départ a un pied sur la ligne (choisir son pied) et la main (la même que le pied sur la ligne) sur un grand plot (50 cm). Au signal du juge, ils sprintent.

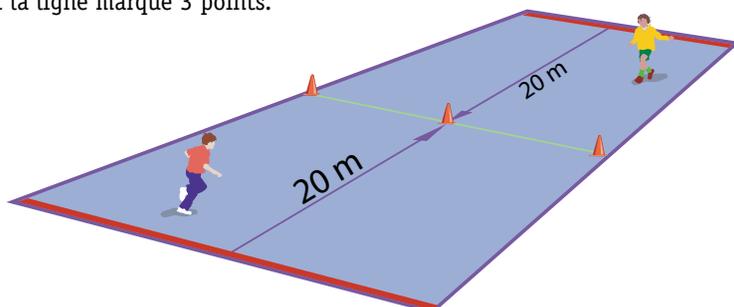
## S23 Le contre la montre

► On comptabilise le nombre de plots parcourus sur un temps de 10 secondes.



## S24 Course à la rencontre

► Au signal du juge, les deux coureurs s'élancent pour 20 m. Le premier qui franchit la ligne marque 3 points.



## S25 Le premier qui touche

► Au signal du juge, les coureurs sprintent sur 40 m. Le premier qui touche le foulard (un foulard dans chaque main) du juge situé à 2 m après la ligne gagne.

## S26 Les deux lignes

► Au signal du juge, les coureurs sprintent sur 40 m. La première ligne est à 15 m. À chaque ligne franchie le premier, on marque 2 points (1 point est donné au second).

## S27 Le 40 mètres

► On chronomètre les coureurs sur une distance de 40 m.

### EXEMPLE DE MODULE

Séances	Objectif principal	Situations choisies	Objectif secondaire	Situations choisies
1	Appréhender la vitesse	S1, S2, S3, S4, S5		
2	Mesurer sa performance	Situation de référence (SR)		
3	Réagir vite à un signal	S5, S6, S7, S9, S10		
4	Adopter une position de départ efficace	S8, S12, S21, S22	Réagir vite à un signal	S14
5	Courir droit	S16, S17, S18, S19	Adopter une position de départ efficace	S22
6	Maintenir sa vitesse	S24, S25, S27	Réagir vite à un signal	S15
7	Maintenir sa vitesse	S23, S26, S27	Courir droit	S11
8	Mesurer sa performance	SR	Maintenir sa vitesse	S26

## EXEMPLE DE SÉANCE

Une séance peut se composer :

- d'un rappel de la séance précédente et de l'enjeu du jour ;
- d'une mise en train qui permettra à l'élève de rentrer dans l'activité, (on peut lui donner le nom d'« échauffement ») ;
- de la reprise d'une activité vue précédemment qui permettra à l'élève de consolider un apprentissage, (objectif secondaire) ;
- d'un corps de séance qui permettra à l'élève de rentrer dans un nouvel apprentissage, (objectif principal) ;
- d'une situation de réinvestissement qui permettra à l'élève d'évaluer ses nouveaux progrès ;
- d'une pause métacognitive qui permettra à l'élève de faire le point sur ses apprentissages.

CM1	COURSE DE VITESSE Séance 6 : Maintenir sa vitesse	Temps
<b>Capacités</b> • Maintenir sa vitesse. <b>Connaissances</b> • Identifier les indices d'efficacité. <b>Attitudes</b> Assurer différentes tâches. • Parler – Verbaliser ses actions. • Lire – Lire un tableau à double entrée. • Écrire – Compléter une fiche de résultats. <b>Vocabulaire</b> – réagir, – maintenir sa vitesse, – accélérer, – sprinter, – le couloir. <b>Matériel</b> – 24 dossards, – 2 sifflets, – 2 chronomètres, – 1 grande fiche collective, – 4 fiches individuelles S25, – 6 fiches individuelles S16, – 6 crayons, – plots/caisses/objets, – fiches individuelles de performance.	<b>Phase 1 :</b> – Rappel de la séance précédente. – Présentation de la séance du jour en classe « Que signifie maintenir sa vitesse ? »	5'
	<b>Phase 2 :</b> Entrée dans l'activité. – 4 équipes de 6 joueurs avec dossards, – S1 : « À fond la caisse », – 2 parties de 2'.	5'
	<b>Phase 3 :</b> Situation d'apprentissage S14. – Rappel et consolidation du départ, – 6 ateliers de 4 coureurs (3, 2, 1 pts), – réussite : 4 points.	5'
	<b>Phase 4 :</b> Situations d'apprentissage S24 et S26. – 4 groupes avec 6 élèves de même niveau. – Simultanément : 2 groupes (jaune/rouge) sur S24 et 2 groupes sur S26 (vert/orange). – Rotation des ateliers après avoir rebrassé les groupes (les trois premiers des jaunes avec les trois premiers des rouges, les trois derniers des jaunes avec les trois derniers des rouges. <i>Idem</i> pour vert/orange). – Réussite : S24 (7 points), S26 (10 points).	15'
	<b>Phase 5 :</b> Réinvestissement. – S23 : « Le contre la montre », – 2 ateliers de 12 coureurs : dans un atelier, 6 courent, 6 relèvent les performances. – Faire plusieurs essais.	5'
	<b>Phase 6 :</b> Retour au calme en classe. – Pause métacognitive : carnet d'EPS.	5'

## OUTILS DE LA SEANCE

### ① Situation S1 : affiche collective de résultats

	ROUGES	ORANGES	JAUNES	VERTS
1 <sup>re</sup> partie				
2 <sup>e</sup> partie				
Total				

### ② Situation S26 ou S24 : fiche de résultats pour un groupe de 6 élèves

Élèves	Points					Total				
A	.....	+	.....	+	.....	+	.....	+	.....	
B	.....	+	.....	+	.....	+	.....	+	.....	
C	.....	+	.....	+	.....	+	.....	+	.....	
D	.....	+	.....	+	.....	+	.....	+	.....	
E	.....	+	.....	+	.....	+	.....	+	.....	
F	.....	+	.....	+	.....	+	.....	+	.....	

S24 Gagné: 3 points | Égalité: 2 points | Perdu: 1 point

S26 Gagné: 2 points par ligne | Perdu: 1 point par ligne

### Pour l'enseignant

Courses	Coueurs	Repos	Juges
1	A/B	C/D	E/F
2	C/D	E/F	A/B
3	E/F	A/C	B/D
4	.....	.....	.....

	A	B	C	D	E	F
A		1	4	7	10	13
B			11	8	14	5
C				2	9	12
D					6	15
E						3
F						

### ③ Situation S14 : fiche de résultats pour un groupe de 4 élèves

	Élèves	Points	Total
A		..... + ..... + .....	
B		..... + ..... + .....	
C		..... + ..... + .....	
D		..... + ..... + .....	

Gagné : 3 points | Égalité : 2 points | Perdu : 1 point

Courses	Coueurs	Juges
1	A/B	C/D
2	C/D	A/B
3	A/C	B/D
4	B/D	A/C
5	A/D	B/C
6	B/C	A/D

### ④ Situation S23 : fiche individuelle de performances

	Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Séance 5	Séance 6	Séance 7	Séance 8
Le contre la montre								
Le 40 mètres								

J'ai réalisé des progrès :  Oui  Non

# 100 HEURES D'EPS POUR LE CE2-CM1-CM2



*100 heures d'EPS pour le CE2-CM1-CM2* est écrit dans la continuité des ouvrages précédents pour la maternelle et le CP-CE1.

Les auteurs se sont appuyés sur les programmes de 2008 ainsi que sur les fiches de progression en EPS parues au B.O. n° 1 du 5 janvier 2012.

Un accent particulier est mis sur les sports collectifs et la natation.

Chacune des activités abordées offre une situation de référence et son évaluation, des situations d'apprentissage variées et une proposition de module. Les repères de progrès sont clairement identifiés.

La dimension disciplinaire et la mise en relation avec les compétences du socle commun trouvent leur place dans l'ouvrage à travers la rencontre sportive USEP et le carnet d'EPS.

REF: 340PC958

100 HEURES D'EPS POUR LE CE2-CM1-CM2

ISBN: 978-2-86626-478-9



34 €

9 782866 264789