

# ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour démarrer : concevoir et mettre en œuvre un enseignement de l'EPS au cycle 2

Un nouveau programme

## L'essentiel du programme d'EPS

### Un programme qui inscrit l'EPS dans le socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Les programmes d'EPS 2015 visent l'acquisition de cinq grandes compétences travaillées en continuité dans les différents cycles :

- développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps ;
- s'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils ;
- partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ;
- apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ;
- s'approprier une culture physique sportive et artistique.

Ces cinq compétences générales contribuent aux cinq domaines du socle commun de connaissances, de compétence et de culture.

On peut ainsi faire correspondre terme à terme chaque domaine du socle et chaque compétence d'EPS.

Des langages pour penser et communiquer	→	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
Les méthodes et outils pour apprendre	→	S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
La formation de la personne et du citoyen	→	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	→	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
Les représentations du monde et l'activité humaine	→	S'approprier une culture physique sportive et artistique

## Les contenus

Les programmes d'EPS 2015 sont, comme les précédents, structurés autour de quatre champs d'apprentissage :

- champ d'apprentissage 1 : produire une performance optimale à une échéance donnée ;
- champ d'apprentissage 2 : adapter ses déplacements à des environnements variés ;
- champ d'apprentissage 3 : s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique ;
- champ d'apprentissage 4 : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Ces quatre champs d'apprentissage sont complémentaires, indispensables pour proposer une formation équilibrée. Ils doivent tous être rencontrés par les élèves au cours du cycle.

Pour chacun, on trouve des attendus de fin de cycle qui ne sont pas déclinés par activité.

Des exemples d'activités supports sont proposés pour les champs d'apprentissage 1, 2, 3 et 4, mais ils le sont à titre indicatif : il n'est pas obligatoire que toutes ces activités soient proposées aux élèves au cours du cycle et les enseignants peuvent aussi en choisir d'autres.

Une exception doit cependant être faite pour la natation, qui est explicitement citée et est incontournable compte tenu de l'objectif de « préparation au savoir nager » (se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion) indiqué pour la fin du cycle.

## Point de vigilance pour les enseignants

Cette grande liberté pédagogique laissée aux enseignants pour définir les activités supports et les contenus à enseigner leur confère une responsabilité accrue. Ils doivent programmer les enseignements sur les trois années du cycle sans jamais perdre de vue ce que les élèves devront progressivement maîtriser à la fin du cycle 2, avec une variété des activités supports adaptée à cet objectif.

## ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour démarrer : concevoir et mettre en œuvre un enseignement de l'EPS au cycle 2

Concevoir une organisation de l'EPS pour les trois années du cycle 2

# Une organisation de l'EPS pour les trois années du cycle 2 : Enjeux et principes d'élaboration

## Pourquoi organiser l'enseignement de l'EPS ?

Les programmes énoncent des objectifs d'apprentissage à atteindre à l'issue des trois années de formation. Ils laissent aux enseignants le choix des activités support. Dans ce cadre souple, une réflexion collective est indispensable afin de permettre la mise en œuvre de cet enseignement obligatoire ; elle débouchera sur une production d'équipe précisant l'organisation de l'enseignement de l'EPS dans le cycle, permettant :

- d'assurer la couverture équilibrée des 4 champs d'apprentissage à travers une variété suffisante des activités ;
- de donner du temps pour apprendre afin que les attendus de fin de cycle se construisent dans une démarche progressive ;
- d'assurer une préparation au savoir nager, de façon à permettre l'attestation de ce savoir, au cycle 3, pour tous les élèves ;
- d'adapter l'offre de formation aux caractéristiques locales (besoins des élèves, structures disponibles, compétences des enseignants...).

## Quelques principes pour l'organisation de l'EPS sur les trois années du cycle

### Les quatre champs d'apprentissage doivent être proposés aux élèves sur l'ensemble du cycle

Il n'est pas obligatoire que les quatre champs soient proposés chaque année mais il ne faut pas perdre de vue les objectifs de fin de cycle pour chacun des champs, qui s'atteindront dans la durée. Par ailleurs, assurer une variété des activités au cours d'une même année permet d'éviter que les élèves se lassent ou que des élèves plus en difficulté sur certaines activités se sentent inutilement en échec. Proposer **au moins** trois des quatre champs chaque année semble donc judicieux.

### Pour chacun des quatre champs d'apprentissage, une variété d'activités support est nécessaire

Dans le premier champ d'apprentissage, les attendus de fin de cycle incitent à cette variété. Par exemple, « courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés » implique nécessairement des activités athlétiques de course rapide et de course longue, de lancer et de saut. Dans les autres champs, les programmes indiquent des « exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève ». Les choix possibles sont

nombreux, la liste des situations n'étant de surcroît pas limitative. Dans la plupart des écoles, on ne pourra pas proposer aux élèves **toutes** les situations indiquées ; néanmoins il est indispensable de ne pas se cantonner, par exemple, à un seul jeu collectif au cours des trois années ou à une seule activité du champ 2. Concernant le champ d'apprentissage 3, il est important d'offrir aux élèves des activités gymniques et des activités à dominante plus artistique (danse de création, danses collectives, les arts du cirque...) au service d'une éducation motrice complète.

### Les horaires d'EPS doivent être respectés chaque année, à travers des répartitions horaires qui peuvent être diverses

Le volume horaire de l'EPS en cycle 2 est de 108 heures annuelles.

Certaines organisations annuelles particulières, prévoyant des activités nécessitant beaucoup de temps ou tenant compte de contraintes climatiques, peuvent amener à moduler l'horaire hebdomadaire, mais la plupart du temps, on retient l'horaire moyen de 3 heures par semaine. Si on soustrait à cet horaire une part proportionnelle du temps de récréation<sup>1</sup>, on obtient un horaire hebdomadaire moyen de 2 h 45' pour l'EPS.

La répartition sur la semaine de ces 2 h 45' peut prendre différentes formes. Elle est fonction de facteurs et de contraintes d'ordre pédagogique mais aussi organisationnel.

Les enseignants, pour leur classe et au sein de l'équipe de cycle, pourront considérer les entrées suivantes :

- les élèves ont besoin de temps pour apprendre, mais aussi de régularité, de reprises. Les séances d'EPS peuvent être « courtes » ou « longues » mais l'horaire d'EPS doit être planifié précisément, respecter le volume annuel réglementaire, et assurer – hors cas particuliers - deux séances au moins par semaine. Un environnement familier revenant de façon régulière est sécurisant et leur permet de se centrer sur la tâche à accomplir ;
- la reprise d'une même activité plusieurs fois dans la semaine ou l'alternance d'activités au cours de la même semaine peuvent être choisies. Chaque option présente des avantages et des inconvénients mais le principe de régularité demeure une donnée essentielle. Si les conditions matérielles le permettent, l'équipe de cycle peut aussi choisir de faire évoluer la durée des séances entre le CP et le CE2 au regard de l'évolution des possibilités physiques mais aussi cognitives des élèves ;
- la disponibilité des installations doit être prise en compte, particulièrement lorsqu'il s'agit de structures spécialisées comme une piscine, un gymnase, ou un plateau sportif ;
- l'éloignement des installations de l'école rend aussi parfois nécessaire le recours à un transporteur. Il convient alors de choisir, pour le créneau horaire d'EPS sur la période correspondante, une durée suffisante pour l'enseignement de l'EPS qui permette d'assurer un temps d'activité effectif suffisant pour les élèves.

1. Deux heures de récréation à imputer aux 24 heures d'enseignement (hors activités pédagogiques complémentaires), soit cinq minutes par heure d'enseignement.

## ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour démarrer : concevoir et mettre en œuvre un enseignement de l'EPS au cycle 2

Concevoir une organisation de l'EPS pour les trois années du cycle 2



Utile pour les  
rythmes scolaires

### Exemples d'organisation de l'EPS

#### Exemple n°1 : programmation des enseignements sur le cycle

Cette école de l'académie de Nancy-Metz a choisi de diviser l'année en cinq périodes (quatre de 5 semaines et une de 8 semaines) et de proposer, chaque année du cycle, deux séances par semaine.

La durée des séances est de 1h10 min en CP et CE1. Pour ces deux niveaux, 6 heures sont ajoutées durant la période correspondante pour permettre d'aller à la piscine sur un créneau élargi. 9 heures annuelles sont réservées pour des rencontres sportives inter classes ou inter écoles.

En CE2, les deux séances sont de 1h15 min. 9 heures annuelles sont réservées pour des rencontres sportives inter classes ou inter écoles.

Concevoir une organisation de l'EPS pour les trois années du cycle 2

	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
<b>CP</b> Séance 1	<b>CA 1</b> Activités athlétiques aménagées Courir vite, seul, à plusieurs, avec ou sans obstacles	<b>CA 4</b> Jeux de lutte	<b>CA 2</b> Savoir nager s'adapter à un milieu aquatique. Prendre de nouveaux repères		<b>CA 3</b> Jeux d'expression et de mimes
Séance 2	<b>CA 4</b> Jeux collectifs traditionnels	<b>CA 1</b> Activités athlétiques aménagées Enrichir son vocabulaire moteur pour lancer et sauter	<b>CA 3</b> Activités gymniques et acrobatiques	<b>CA 4</b> Jeux collectifs avec ballons	<b>CA 2</b> Parcours d'orientation
<b>CE1</b> Séance 1	<b>CA 1</b> Courir Vite ou longtemps	<b>CA 4</b> Jeux collectifs	<b>CA 2</b> Savoir nager		<b>CA 4</b> Jeux collectifs balle ovale
Séance 2	<b>CA 2</b> Roller Construire de nouveaux équilibres, pour se déplacer en toute sécurité	<b>CA 3</b> Activités gymniques Construire de nouveaux pouvoirs moteurs, agir en sécurité	<b>CA 1</b> Lancer, courir, sauter dans des parcours aménagés	<b>CA 4</b> Jeux collectifs avec ballon	<b>CA 3</b> Danse de création
<b>CE2</b> Séance 1	<b>CA 2</b> Parcours d'orientation	<b>CA 4</b> Jeux d'opposition	<b>CA 2</b> Vélo	<b>CA 1</b> Activités athlétiques aménagées Courir longtemps	<b>CA 3</b> Danse
<b>CE2</b> Séance 2	<b>CA 4</b> Jeux traditionnels collectifs	<b>CA 3</b> Danses collectives	<b>CA 1</b> Activités athlétiques aménagées Course de relais	<b>CA 3</b> Arts du cirque	<b>CA 4</b> Jeux collectifs traditionnels

## Exemple n°2 : programmation des enseignements sur le cycle avec répartition hebdomadaire (1/3)

Cette école de l'académie de Bordeaux a choisi de diviser l'année en 4 périodes et de proposer deux séances longues par semaine pour l'ensemble des trois années du cycle. Un projet spécifique avec un chorégraphe est envisagé en CE2.

CP				
CHAMPS D'APPRENTISSAGE	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4
<b>CA 1</b> Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	<b>Activités athlétiques aménagées</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>courir vite</li> <li>courir longtemps</li> </ul> <b>Mercredi</b>		<b>Activités athlétiques aménagées</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>lancer loin, dans une cible</li> </ul> <b>Mercredi</b>	
<b>CA 2</b> Adapter ses déplacements à des environnements variés				<b>Parcours d'orientation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>se repérer et se déplacer dans un espace</li> <li>suivre un parcours</li> </ul> <b>Mercredi</b>
<b>CA 3</b> S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique		<b>Danse de création</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>exprimer corporellement des images, des émotions, des sentiments</li> </ul> <b>Lundi</b>	<b>Activités gymniques</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>réaliser des actions : tourner, se renverser...</li> <li>découvrir des engins comme poutre, plinthe</li> </ul> <b>Lundi</b>	<b>Danse collective</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>manipuler du petit matériel : cerceaux, rubans...</li> <li>assembler des mouvements inventés avec du matériel</li> </ul> <b>Lundi</b>
<b>CA 4</b> Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	<b>Jeux de lutte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>respecter des règles</li> <li>tirer, pousser, immobiliser, saisir</li> </ul> <b>Lundi</b>	<b>Jeux traditionnels avec ou sans ballon</b> <b>Jeux collectifs</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>respecter des règles</li> <li>s'opposer et coopérer</li> <li>assurer des rôles différents</li> </ul> <b>Mercredi</b>		

## Exemple n°2 : programmation des enseignements sur le cycle avec répartition hebdomadaire (2/3)

Cette école de l'académie de Bordeaux a choisi de diviser l'année en 4 périodes et de proposer deux séances longues par semaine pour l'ensemble des trois années du cycle. Un projet spécifique avec un chorégraphe est envisagé en CE2.

CE1				
CHAMPS D'APPRENTISSAGE	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4
<b>CA 1</b> Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée		<b>Activités athlétiques aménagées</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>courir vite, courir longtemps</li> </ul> <b>Lundi</b>		<b>Activités athlétiques aménagées</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>sauter loin, sauter haut</li> <li>lancer loin, lancer précis</li> </ul> <b>Lundi</b>
<b>CA 2</b> Adapter ses déplacements à des environnements variés	<b>Activités de roule et glisse</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>réaliser un parcours simple en roller</li> </ul> <b>Lundi</b>		<b>Natation</b> <b>Lundi</b>	
<b>CA 3</b> S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique		<b>Danse de création</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Construire de petites séquences d'expression</li> </ul> <b>Jeudi</b>		<b>Activités gymniques</b> <b>Jeudi</b>
<b>CA 4</b> Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	<b>Jeux traditionnels Jeux collectifs avec ou sans ballon</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>l'horloge, balle au prisonnier</li> </ul> <b>Jeudi</b>		<b>Jeux de lutte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>agir sur son adversaire pour l'immobiliser</li> </ul> <b>Jeudi</b>	



## Exemple n°2 : programmation des enseignements sur le cycle avec répartition hebdomadaire (3/3)

Cette école de l'académie de Bordeaux a choisi de diviser l'année en 4 périodes et de proposer deux séances longues par semaine pour l'ensemble des trois années du cycle. Un projet spécifique avec un chorégraphe est envisagé en CE2.

CE2				
CHAMPS D'APPRENTISSAGE	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4
<b>CA 1</b> Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	<b>Activités athlétiques aménagées</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>courir longtemps</li> <li>courses de vitesse, relais</li> </ul> Mardi	<b>Activités athlétiques aménagées</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>sauter haut, sauter loin</li> </ul> Mardi		
<b>CA 2</b> Adapter ses déplacements à des environnements variés				<b>Parcours d'orientation</b> Jeudi
<b>CA 3</b> S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique			<b>Danse de création</b> Mardi	<b>Activités gymniques</b> Jeudi
<b>CA 4</b> Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	<b>Jeux pré-sportifs</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vers le Football</li> </ul> Jeudi	<b>Sport de raquettes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Badminton</li> </ul> Jeudi	<b>Jeux traditionnels</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Thèque</li> </ul> Jeudi	

## Exemple n°3 : récapitulatif des volumes horaires par année du cycle, dans une école de l'académie de Bordeaux

Les tableaux récapitulatifs suivants permettent un regard synthétique sur les grands équilibres horaires dédiés aux différentes activités dans les différents champs, avec mise en regard de l'évaluation envisagée en fin de cycle.

### Volumes horaires de l'EPS

	PRODUIRE UNE PERFORMANCE OPTIMALE, MESURÉE À UNE ÉCHÉANCE DONNÉE				ADAPTER SES DÉPLACEMENTS À DES ENVIRONNEMENTS VARIÉS				S'EXPRIMER DEVANT LES AUTRES PAR UNE PRESTATION ARTISTIQUE ET/OU ACROBATIQUE				CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTLEMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL					TOTAL
	Courir vite	Courir long-temps	Lancer loin	Sauter haut, Sauter loin	Natation	Activités de roulet et de glisse	Parcours d'orientation	Vélo	Danse collective	Danse de création	Activité gym-niques	Arts du cirque	Jeux trad.	Jeux collectifs	Jeux pré-sportifs	Jeux de lutte jeux de combats	Jeux de raquettes	Par année
	Horaire en nombre d'heures				Horaire en nombre d'heures				Horaire en nombre d'heures				Horaire en nombre d'heures					
CP	7	10	8				10		9	12	12		10	10		8		96 <sup>2</sup>
CE1	3	4	4	4	10 <sup>1</sup>	8	12			16	12		7	6		10		96 <sup>2</sup>
CE2	10	12		10			12			9	12		9		12	10		96 <sup>2</sup>
	Total CA1 : 72h				Total CA2 : 52h				Total CA3 : 82h				Total CA4 : 82h					288

1. L'horaire de natation est dans cet exemple faible ; cette situation est liée aux contraintes d'équipement. Dans des situations optimales, une disposition pertinente serait : deux fois dix séances en cycle 2 (par exemple CE1 et CE2) plus deux fois dix séances sur l'ensemble du cycle 3 pour permettre à tous les élèves de valider le savoir-nager.

2. Le total horaire annuel est inférieur de 3 heures à celui théoriquement dû aux élèves (108 heures, ponctionnées de 9 heures pour les récréations déduites au prorata dans chaque domaine). Les 3 heures ainsi dégagées peuvent être utilisées pour des rencontres inter classes ou inter école ou un projet particulier autre.

**Prévision d'évaluation en fin de cycle, en fonction des attendus de fin de cycle et au regard des volumes horaires dédiés**

	VOLUME HORAIRE	ÉVALUATION FIN DE CYCLE 2
CA 1	72 h	Un parcours ou des ateliers seul ou en équipe, dans plusieurs activités athlétiques aménagées. Tenir le rôle de juge.
CA 2	42 h + 10 h de natation	Un parcours d'orientation ou un parcours en roller. L'élève choisit son parcours en fonction de la perception de ses possibilités.
CA 3	82 h	Présentation à ses camarades d'une séquence simple apprise (gymnastique, cirque ou danse) en y ajoutant des éléments personnels.
CA 4	82 h	Un jeu collectif sous forme de tournoi, dans lequel les élèves seront aussi arbitres.

## Exemple n°4 : programmation précise des enseignements sur l'année de CE2, tenant compte de l'organisation du temps scolaire de l'école

Cette école fonctionne selon une organisation du temps scolaire irrégulière, avec 6h de classe de lundi et le jeudi (après-midi longues), 4h30 de classe le mardi et le vendredi (après-midi courtes) et 3h le mercredi matin.

La mise en œuvre de l'enseignement de l'EPS tient compte de cette organisation mais aussi des variations climatiques, avec un enseignement hebdomadaire de l'EPS plus long en périodes 1 et 4.

Le mardi, les élèves bénéficient d'activités physiques dans le cadre des TAP et l'enseignant a pris en compte cette donnée.

CE2	PÉRIODE 1 9 semaines 3h d'EPS par semaine	PÉRIODE 2 9 semaines 2h 30 d'EPS par semaine	PÉRIODE 3 9 semaines 2h 30 d'EPS par semaine	PÉRIODE 4 9 semaines 3h d'EPS par semaine
<b>CA 1</b> Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	<b>Jeudi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Courir longtemps</li> <li>Lancer</li> </ul> Séance de 1h15 min (déplacement et mise en route 20 à 25 min)			<b>Vendredi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Courir vite / relais</li> </ul> Séance de 50 min
<b>CA 2</b> Adapter ses déplacements à des environnements variés	<b>Vendredi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Roller</li> </ul> Séance de 50 min (équipement compris)	<b>Lundi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Natation / savoir nager</li> </ul> Séance de 1h20 min (déplacement compris)		<b>Lundi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Parcours d'orientation</li> </ul> Séance de 1h10 min (déplacement compris)
<b>CA 3</b> S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique		<b>Jeudi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Danse de création</li> </ul> Séance de 1h10 min	<b>Lundi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Activités gymniques</li> </ul> Séance de 1h <b>Vendredi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Arts du cirque</li> </ul> Séance de 45 min	
<b>CA 4</b> Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	<b>Lundi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jeux traditionnels</li> </ul> Séance de 55 min		<b>Jeudi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jeux de raquettes / Badminton</li> </ul> Séance de 45 min	<b>Jeudi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Balle ovale, vers le rugby</li> </ul> Séance de 1h

## ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour démarrer : concevoir et mettre en œuvre un enseignement de l'EPS au cycle 2

Concevoir un module d'apprentissage en EPS

# Un module d'apprentissage en EPS : Enjeux et principes de construction

## Qu'est-ce qu'un module d'apprentissage en EPS ?

En EPS, un module d'apprentissage, que certains appellent aussi séquence, unité d'enseignement ou encore cycle<sup>1</sup>, organise un ensemble de séances en général référées à une activité particulière. Par exemple : un module « course longue » ; ou « natation » ; ou « balle ovale », etc.

Un module d'apprentissage se caractérise par les objectifs d'apprentissage que l'enseignant fixe pour ses élèves, qui vont structurer le module.

Concevoir un module d'apprentissage c'est donc, pour le professeur, prévoir et structurer sur un temps long de plusieurs semaines ce qui doit être enseigné pour que les élèves parviennent aux attendus, en donnant des repères organisant leur progression et en anticipant les modalités de leur évaluation.

Pour les élèves, vivre un module d'apprentissage, c'est avoir le plaisir de retrouver une même activité – ou une même famille d'activités – pendant un temps long et avoir du temps pour progresser et constater ses progrès dans cette ou ces activités.

## Quelques principes pour l'élaboration d'un module d'apprentissage

En EPS, les attendus de fin de cycle portent systématiquement sur le développement de la motricité et la construction d'un langage du corps ainsi que sur l'appropriation de méthodes et d'outils pour apprendre, et sur la connaissance en actes de rôles sociaux et sur le respect des règles. La préparation d'un module doit donc intégrer ces trois dimensions motrice, méthodologique et sociale.

Un module d'apprentissage se construit à partir de ce que les élèves savent déjà faire - une toute première phase d'évaluation diagnostique peut donc être nécessaire - et fixe de nouveaux objectifs. Les apprentissages du module se réfèrent aux attendus de fin de cycle avec une priorité dans le choix des attendus visés au regard de l'activité choisie.

L'élaboration du module prend en compte les contraintes techniques de lieux, de matériels et d'horaires. Les emplois du temps hebdomadaires peuvent être remaniés en cours d'année scolaire pour une meilleure adaptation à l'enseignement de l'EPS projeté, en optimisant la durée et le nombre de séances, voire leur place dans la semaine et dans la journée.

L'élaboration du module organise la succession des séances pour assurer la progressivité des apprentissages. Le nombre et la durée des séances par module peuvent varier mais, au cycle 2, on peut recommander des modules de 6 à 12 séances.

Enfin, l'élaboration du module envisage d'entrée de jeu les modalités d'évaluation, formatives ou sommatives.

### La structure générale du module

L'organisation des séances dans le module peut prendre des formes plus ou moins complexes mais respecte toujours quelques principes d'alternance simples :

1. une phase de découverte : elle met les élèves en « mouvement », leur permet de prendre des repères, de construire du sens par le biais d'une première représentation de l'activité ; elle ne perdure pas au-delà du nécessaire ;
2. une phase d'apprentissage garantissant un temps d'entraînement suffisant pour permettre l'atteinte des objectifs ;
3. une phase bilan.

Cet enchaînement constitue l'architecture du module, les alternances de situations ciblées et complexes pouvant varier selon l'activité et le projet de l'enseignant.

DÉCOUVERTE	APPRENTISSAGE - ENTRAÎNEMENT	ÉVALUATION
Mettre les élèves en « mouvement », leur permettre de prendre des repères, de construire du sens par le biais d'une première expérience authentique.	Les élèves sont alternativement confrontés à une situation complexe conçue pour l'unité de formation et à des situations ciblées visant à consolider des acquis ou à remédier aux difficultés constatées.	Bilan des savoirs construits par les élèves. L'enseignant conçoit la situation d'évaluation en étant attentif à deux éléments : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>la part d'inédit</b> par rapport aux situations d'entraînement ;</li> <li>• <b>l'accessibilité</b> pour toutes et tous.</li> </ul>

### Éléments de clarification par phase d'enseignement

**La phase de découverte** peut être considérée comme un acte préparatoire à l'enseignement à venir.

Les programmes rappellent qu'au cycle 2, les élèves ont le temps d'apprendre, de façon progressive et adaptée aux divers parcours antérieurs, chacun à son rythme.

Au départ d'une unité d'enseignement, il est important qu'ils agissent, interagissent, s'éprouvent et mobilisent différents langages, corporel, oral ou scientifique pour questionner la situation. Cette phase durera le temps jugé nécessaire par l'enseignant pour installer du sens et des relations apaisées entre pairs au cœur de la pratique physique.

**La phase d'apprentissage – entraînement** devient plus exigeante pour les élèves et pour l'enseignant. Pour les élèves, car parfois la situation d'apprentissage les met face à une situation complexe. Par exemple les consignes de la situation peuvent souffrir d'une insuffisance de données, volontairement dans le but d'induire une activité de recherche chez tous les élèves qui seront alors amenés à prendre des initiatives, à faire des choix pour résoudre leur problème ; ou, dans un jeu collectif, le professeur peut ne pas donner dès la première séance toutes les réponses aux situations qui peuvent se présenter. Ce sont les élèves qui, progressivement, éprouveront diverses solutions et pourront en valider certaines, par démarche personnelle, par l'échange avec les pairs et / ou avec l'aide du professeur. A leur niveau, prendre conscience de ce qu'ils font pour réussir, avec leurs propres moyens est un élément essentiel de l'apprentissage (compétence générale 2).

Rechercher des solutions, apprendre par essais et erreurs demande du temps. Que la solution retenue soit trouvée par les élèves, provoquée par un aménagement du milieu ou née de la confrontation avec un pair, il faut ensuite que chacun puisse encore s'éprouver, agir, interagir en utilisant cette solution. Aussi, de nombreuses répétitions sont-elles nécessaires.

Pour l'enseignant aussi cette phase est exigeante car la conception de la situation porteuse des enjeux de formation de l'unité d'apprentissage se doit d'être adaptée aux caractéristiques de ses élèves ; il ne peut s'agir d'un kit didactique.

**La phase d'évaluation** est un moment sensible.

Elle doit permettre à tous les élèves, quel que soit leur niveau, de montrer leur capacité à agir dans une situation présentant un certain niveau de complexité. Les exercices ciblés, proposés pour l'apprentissage, ne sont pas à retenir en tant que tels pour l'évaluation même s'ils entrent, en tant que composante, dans l'évaluation de la tâche complexe.

Exemple : durant un module d'activités gymniques dont l'objectif est la réalisation maîtrisée d'actions gymniques sur un parcours aménagé, comportant obligatoirement une roulade, un saut, un équilibre, un franchissement, tous les élèves ont été amenés à travailler de façon ciblée, avec des aménagements spécifiques, différents éléments gymniques. La réussite de ces différentes actions gymniques entre dans les critères d'évaluation en fin de module à travers un parcours au sein duquel chaque élève enchaîne ces éléments destinés à être vus et appréciés par ses camarades. Ainsi, l'objet principal de l'évaluation porte moins sur la maîtrise isolée d'un élément gymnique - dans le même contexte que la situation d'apprentissage - que sur la capacité de l'élève à maîtriser plusieurs actions gymniques différentes qui s'enchaînent sur un parcours moteur adapté à ses capacités (tâche complexe).

Autre exemple : à l'issue d'un module d'activités athlétiques aménagées, les élèves sont évalués sur leurs performances individuelles ou collectives. Si, lors du module, l'enseignant a proposé aux élèves de travailler le lancer dans une configuration particulière, un fil tendu les amenant à lancer leur balle « vers le haut », lors de l'évaluation, cet exercice n'aura plus sa place et c'est le lancer en situation de référence qui sera évalué.

# ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour démarrer : concevoir et mettre en œuvre un enseignement de l'EPS au cycle 2

Concevoir un module d'apprentissage en EPS

## Exemples de modules

### Exemple 1 : les grandes lignes d'un module de course longue

**Objectif : courir sans s'arrêter durant 6 ou 10 minutes ; arriver à couvrir la plus grande distance possible sur cette durée**

Ce module de 6 séances contribue au champ d'apprentissage 1 : Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.

L'objectif poursuivi s'inscrit dans les attendus de fin de cycle de ce champ :

- courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés ;
- savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin ;
- accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres ;
- remplir quelques rôles spécifiques<sup>1</sup>.

### Ce que les élèves vont apprendre au cours des 6 séances d'un point de vue moteur

1. Construire et identifier des allures de course pour courir longtemps, les différencier du courir vite.
2. Prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir la notion d'espace (distance parcourue) et la durée (temps de course).
3. Construire progressivement des repères internes simples : essoufflement, respiration rapide.



Ce module doit aussi être l'occasion de renforcer des compétences transversales :

- des apprentissages sociaux, particulièrement si on choisit de valoriser le travail de groupe ou de prévoir que les élèves soient tour à tour amenés à jouer des rôles spécifiques, par exemple tenir une feuille de route pour ses camarades ;
- la capacité à se mettre en projet, en l'occurrence le projet de tenir un effort sur une durée ou une distance déterminée à l'avance par le professeur.

### Les conditions matérielles

Les situations se déroulent sur des circuits, des parcours d'une distance comprise entre 100 m et 200 m que les élèves retrouveront tout au long du module. Ces parcours sont équipés de repères visuels, « imagés » comme des bases, « des maisons », ou plus classiques comme les plots, les fanions, qui aident les élèves à se situer et à mesurer facilement leur performance. Ils peuvent par exemple être placés tous les 25 m.

L'objectif du module étant avant tout la réalisation d'une durée de course, des indications sonores (coups de sifflet...) sont aussi prévues : un coup de sifflet toutes les 1'30 permet de fournir un repère clair aux élèves, le nombre de plots passés en 1'30 devenant facilement un indicateur de vitesse car les élèves comprennent de façon naturelle que « plus on franchit de plots entre deux coups de sifflet, plus on court vite »<sup>2</sup>. Chaque élève peut alors apprendre à repérer le nombre de plots à passer sur 1'30 qui lui permettra de courir longtemps sans s'arrêter ; de son côté le professeur peut aussi indiquer le nombre de plots à passer en 1'30 s'il souhaite réguler la course des élèves.

### L'organisation des 6 séances

Les 6 séances s'organisent en trois phases : découverte - entraînement - évaluation, qui permettent aux élèves de se poser et de répondre à trois questions essentielles :

- Qu'est-ce que c'est que courir longtemps ?
- À quelle allure dois-je aller pour courir longtemps sans marcher, sans m'arrêter ou en m'arrêtant de moins en moins ? Comment faire pour courir de plus en plus longtemps ?

#### Phase de découverte : qu'est-ce que c'est que courir longtemps ?

Cette phase peut nécessiter une ou deux séances. Il s'agit de mettre les élèves en mouvement et de leur permettre de donner du sens aux apprentissages visés en se confrontant au problème.

À travers plusieurs essais et plusieurs situations, les élèves éprouvent les contraintes d'une course longue (ici, 6 à 10 minutes), et perçoivent leurs limites (Pourquoi est-ce que je dois m'arrêter parfois ?(essoufflements, respiration accélérée...)).

Situations collectives de course longue proposées :

- jeux divers (par exemple : les déménageurs) ;
- situation classique : un circuit (de 100 mètres au CP, jusqu'à 200 mètres au CE2).

2. Avec un plot tous les 25 m, franchir un plot en 1'30 c'est se déplacer à une vitesse moyenne de 1 km/h (25 m en 1'30 correspondant à 100 m en 6', soit 1000 m en 60'). Donc le nombre de plots franchis en 1'30 indique directement la vitesse en km/h : par exemple un élève qui franchit 6 plots en 1'30 court à 6 km/h. Mais ces calculs, qui ne sont pas à la portée des élèves au moins au début du cycle 2, sont surtout destinés au cycle 3.

*Remarque : Quelles que soient les formes ou modalités des situations, elles doivent permettre à l'élève de connaître la performance réalisée en termes de durée d'effort courue sans s'arrêter : temps de course sans s'arrêter, nombre d'arrêts sur la durée d'effort, etc. Ces repères quantifient la performance (essence du champ d'apprentissage 1), donnent du sens à l'engagement de l'élève et jalonnent ses apprentissages par les progrès constatés sur sa capacité à courir de plus en plus longtemps sans s'arrêter.*

### Phase d'apprentissage-entraînement

Cette phase, de trois ou quatre séances, doit permettre d'accéder progressivement au maintien de l'allure. Les élèves s'y posent et résolvent, deux questions :

- **Quelle doit être mon allure pour parvenir à courir longtemps, sans marcher, sans m'arrêter, en m'arrêtant de moins en moins ?**
- **Comment faire pour courir de plus en plus longtemps ?**

Les élèves doivent apprendre à gérer leur effort sur un temps long pour passer d'alternance marche / course à une course en continu : les situations proposées qui peuvent aller, comme dans la phase de découverte, de petits jeux (au CP) aux circuits plus classiques (au CE2), vont donc confronter prioritairement les élèves à des durées d'effort plutôt qu'à des distances. Elles doivent les amener à interioriser leur allure de course pour augmenter progressivement leur temps de course sans s'arrêter<sup>3</sup>. Différentes configurations sont possibles, la course en binôme ou en équipe de 3 à 5 élèves étant à privilégier, le caractère attrayant, voire ludique, de l'activité étant essentiel.

La connaissance de la performance réalisée par les élèves (temps de course sans s'arrêter, nombre d'arrêts, nombre de plots ou de balises franchis...) doit être systématique afin de donner du sens à leur engagement. Par exemple, ils peuvent apprendre à repérer les distances parcourues en 1'30, 3 minutes ou 4'30 sans s'arrêter. Ces distances peuvent être mesurées en nombre de plots puis traduites en mètres (16 plots font 25 m X 16 = 200 m), ou bien en nombre de tours et en nombre de plots (3 tours de 100 m et 3 plots distants de 25 m font 375 m...), ou bien directement en mètre pour les plus grands ou les plus agiles en calcul mental. Si l'élève s'est arrêté trop souvent, à l'essai suivant on peut par exemple lui demander de franchir 1 plot en moins entre deux coups de sifflet. On peut aussi mettre en évidence les repères internes : je suis moins essoufflé, moins rouge, je respire mieux etc.

Durant le module, les élèves doivent être régulièrement remis dans la situation initiale pour constater qu'ils courent plus longtemps, grâce à une allure plus régulière. Cette évaluation par chacun des élèves des progrès qu'il a réalisés, en termes de performance quantifiable, représente un levier important d'apprentissage et de motivation.

### La phase d'évaluation des acquis

Il y a différentes façons d'évaluer la course longue au cycle 2. Les trois propositions qui suivent permettent toutes d'évaluer l'aspect moteur (la capacité à courir sur un temps long sans s'arrêter) ; la seconde évalue aussi une capacité à se projeter ; la troisième la capacité d'un collectif à s'organiser.

**Proposition 1 :** courir sur le temps demandé. La performance se mesure ici d'abord sur la durée de course réalisée par l'élève sans s'arrêter ; l'évaluation portera sur la durée effective de course, avec un optimum fixé à l'avance, par exemple, 8 minutes en CE1.

**Proposition 2 :** annoncer le temps durant lequel on va courir sans s'arrêter à partir de trois propositions au choix (par exemple 8 minutes, 9 minutes, 10 minutes, en CE2) et se rapprocher de ce temps autant que possible. La performance réalisée correspond à la durée d'effort que l'élève est capable d'effectuer sans s'arrêter mais inclut aussi une autre dimension liée à la connaissance de soi.

3. Une autre étape de l'apprentissage pourra les amener à s'intéresser à la distance parcourue si le module se poursuit au delà de six séances. En effet, lorsque les élèves ont acquis la maîtrise d'une première allure leur permettant de courir sans s'arrêter sur une durée d'effort donnée (entre 6 et 10 minutes), l'objectif suivant est de les amener à construire une allure leur permettant de progresser dans la distance parcourue.

**Proposition 3 :** à partir d'une durée d'effort fixée (10 à 12 minutes par exemple), s'organiser à trois pour réaliser la meilleure performance possible en termes de distance parcourue. Il est possible d'imposer une durée d'effort à trois, puis à deux, afin de laisser la possibilité à un élève de se reposer en marchant ou en courant moins vite. Par exemple, sur une durée de 12 minutes, les 4 premières minutes sont obligatoirement courues à trois (course en peloton), les 5 minutes suivantes à deux avec possibilité de permuter les élèves coureurs à la fin de chaque tour, et les 3 dernières minutes à nouveau à trois. La performance réalisée est alors la durée totale courue par les trois élèves (obtenue par addition des durées de course de chacun). Dans cette configuration de course, la constitution des groupes doit être contrôlée par le professeur.

**Pour aller plus loin :** en fin de cycle, ou lors d'un second module, la même proposition que la proposition 3 peut être reprise, la performance mesurée étant la **distance** totale courue par les trois élèves.

*Quelques repères pour l'enseignant :*

Un élève de CP peut courir au moins 6 minutes, il réalisera 800 mètres environ.

En CE1, en moyenne en 8 minutes, un enfant réalisera entre 1000 et 1200 mètres.

En CE2, en 10 minutes, 1500 mètres environ.

## Exemple 2 : un module d'activités gymniques - Niveaux CP-CE1

### Maitriser et enchaîner des actions gymniques dans un environnement aménagé et attrayant

Ce module de 12 séances d'une heure contribue au **champ d'apprentissage 3 : S'exprimer devant les autres, par une prestation artistique et/ou acrobatique**. L'objectif poursuivi s'inscrit dans les attendus de fin de cycle de ce champ :

- mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises, ou en présentant une action que l'élève a inventée ;
- s'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements, pour réaliser des actions individuelles et collectives.

**Sa mise en œuvre nécessite de disposer :**

- d'un lieu type grande salle, préau ou petit gymnase ;
- de matériel : tapis, plinths de mousse, plans inclinés, cerceaux, plots, bancs.

*Remarque : la mise en œuvre d'un module d'activités gymniques n'impose pas un matériel spécifique considérable. Avec 1 ou 2 plans inclinés, deux plinths, deux gros tapis complétés par quelques petits tapis, des bancs, des plots, des cerceaux, il est possible d'aménager de nombreux ateliers en simultané permettant d'offrir aux élèves un environnement attrayant, motivant, vecteur d'acquisitions motrices et de progrès.*

**L'espace doit être aménagé de façon aérée et sécurisée, permettant la mise en activité et la circulation des élèves en évitant tout surencombrement générateur d'accident.**

**Ce que les élèves vont apprendre au cours des 12 séances de ce module d'un point de vue moteur**

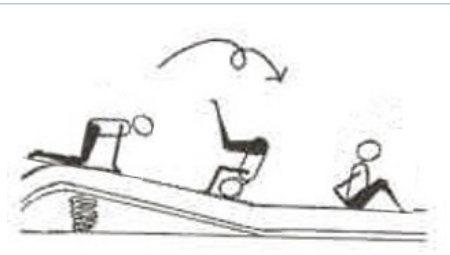
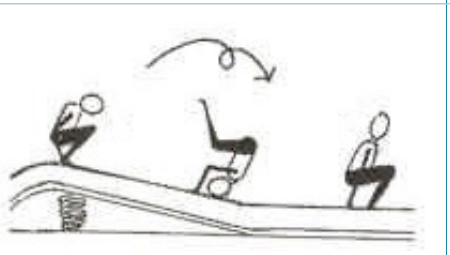
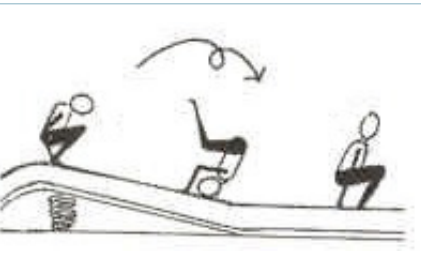
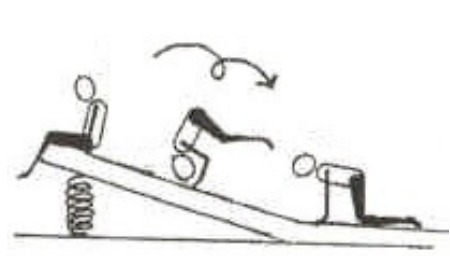
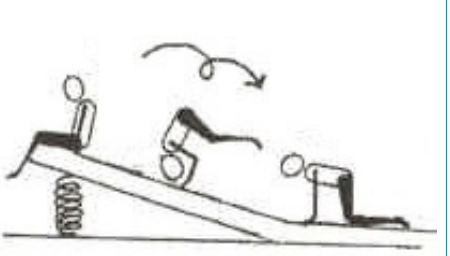
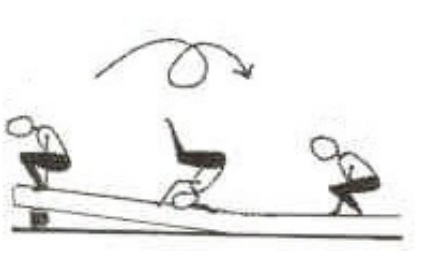
1. Rouler en avant **et** en arrière, tourner, sauter, franchir, se renverser. Dans toutes ces actions, les élèves perdent leurs « repères habituels de terrien » : debout, les deux pieds au sol, la tête en haut, regard horizontal devant soi.
2. Enchaîner, **sur un parcours aménagé**, plusieurs actions – au moins deux – quel que soit le niveau de réalisation, parmi : rouler, sauter, franchir, tourner, et **présenter sa prestation à des camarades**.
3. S'engager en sécurité : faire le plus difficile possible pour soi mais en toute sécurité (sans se faire mal).

Les situations proposées leur permettent aussi d'apprendre à travailler ensemble, à coopérer au sein d'un groupe. La construction d'un code commun facilite à cet égard la prise d'informations, la compréhension des critères d'évaluation et la communication entre élèves.

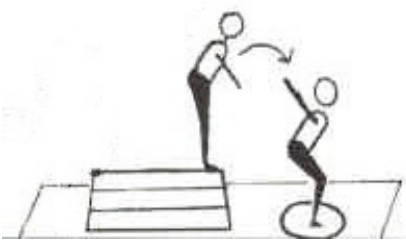
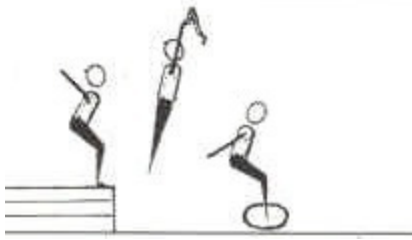
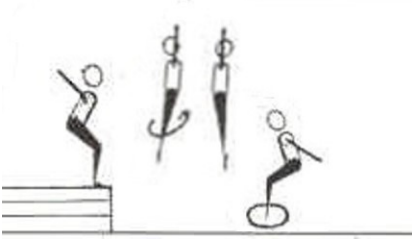
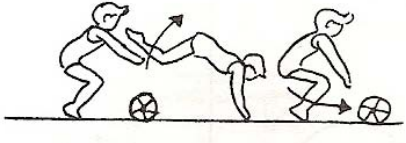
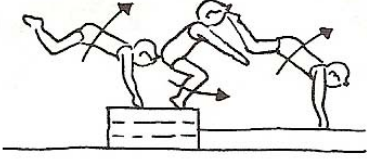
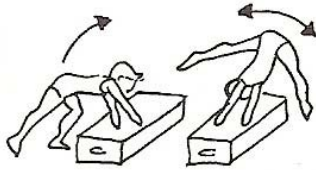
DÉROULEMENT ET OBJECTIFS	ORGANISATION	ATELIERS / SAVOIRS
<p><b>Découverte</b></p> <p>Séances 1 à 4</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Faire entrer tous les élèves dans l'activité</li> <li>Installer les règles de sécurité et de fonctionnement de chacun des ateliers</li> <li>Repérer avec les élèves les quatre familles d'actions gymniques</li> <li>Les amener à enchaîner deux actions gymniques simples</li> </ul>	<p><b>Séance 1 :</b></p> <p>4 ateliers : rouler en avant / rouler en arrière / sauter et tourner / franchir.</p> <p>Niveau 1 de difficulté en référence au code commun (voir la fiche ateliers ci-après).</p> <p>4 groupes d'élèves, chacun passe sur 2 ateliers, 15 minutes par atelier.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rouler en avant (avec l'enseignant)</li> </ul>
	<p><b>Séance 2 :</b> idem séance 1</p> <p>À l'issue de cette séance, les 4 groupes d'élèves sont passés sur les 4 ateliers.</p> <p><i>Remarque pour l'enseignant : prévoir de se trouver chaque fois à l'atelier où l'aide sera la plus nécessaire (roulade notamment, pour vérifier par exemple auprès des débutants, qu'ils posent bien sur le tapis l'arrière de leur tête et non leur front).</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rouler en arrière (avec l'enseignant)</li> </ul>
	<p><b>Séance 3 :</b></p> <p>Enchaîner deux actions gymniques.</p> <p>4 ateliers qui combinent deux actions en référence au niveau 1 de difficulté (code commun / fiche ateliers) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Atelier 1 : rouler en avant + sauter</li> <li>Atelier 2 : rouler en arrière + franchir</li> <li>Atelier 3 : rouler en avant + franchir</li> <li>Atelier 4 : sauter + franchir</li> </ul> <p>2 ateliers par groupe, 15 minutes par atelier.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sauter / tourner (en autonomie)</li> </ul>
	<p><b>Séance 4 :</b> idem séance 3</p> <p>À l'issue de cette séance, les 4 groupes d'élèves sont passés sur les 4 ateliers.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Franchir (en autonomie)</li> </ul>
<p><b>Apprentissage-entraînement</b></p> <p>Séances 5 à 8</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser des actions de plus en plus complexes dans chacune des familles</li> <li>Rechercher la solution motrice à chacun des problèmes rencontrés</li> <li>Formuler sa façon de faire</li> <li>Identifier les critères de réussite de chaque élément gymnique (évaluation formative)</li> </ul>	<p><i>Avant la séance 5, en classe, distribution à chaque élève d'une fiche ateliers répertoriant les 3 niveaux de réussite par atelier et d'une fiche d'auto-évaluation. Expliquer ce qui est attendu.</i></p> <p>Organisation identique aux séances 1 à 4, en passant progressivement aux niveaux 2 et 3 selon ses possibilités, avec trace des progrès sur la fiche d'auto évaluation.</p>	<p>Idem + prendre conscience de ses réussites</p>

DÉROULEMENT ET OBJECTIFS	ORGANISATION	ATELIERS / SAVOIRS
<p><b>Évaluation</b> Séance 9</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Évaluer la connaissance de soi par rapport à la difficulté de la tâche et son critère de réussite</li> </ul>	<p>Chaque élève passe à chacun des ateliers puis remplit la fiche d'auto-évaluation dans laquelle il note le niveau de réussite qu'il pense avoir atteint à chaque atelier à ce stade du module.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>S'évaluer</li> <li>Réaliser des activités motrices</li> </ul>
<p><b>Apprentissage-entraînement</b> Séances 10 - 11</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Enchaîner des actions gymniques sur un parcours aménagé correspondant à ses capacités</li> </ul>	<p><b>Enchaîner les actions motrices</b> À partir des éléments travaillés durant les 9 séances, proposer aux élèves 3 parcours gymniques de niveaux de difficulté différents enchaînant les actions de rouler en avant, en arrière, franchir, sauter / tourner. Chacun des parcours correspond à un niveau de difficulté (de 1 à 3) en référence aux fiches ateliers (voir ci-après). L'élève choisit et réalise le parcours gymnique qui correspond à ses capacités.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Enchaîner des actions motrices sur un parcours gymnique adapté à ses ressources.</li> <li>Choisir le parcours le plus adapté à ses capacités.</li> <li>Prévoir une prestation</li> </ul>
<p><b>Évaluation</b> Séance 12</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser sa prestation gymnique devant ses camarades et être capable de juger celle des autres</li> </ul>	<p>Présentation <b>et évaluation des élèves sur le parcours gymnique de leur choix</b> (enchaînements).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Être acteur / Être spectateur</li> </ul>

Exemple de fiche ateliers pour les élèves (à distribuer et à commenter en classe entre la séance 4 et la séance 5) (recto)

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
<b>Atelier A</b> Rouler en avant	Rouler en boule, départ à genoux, arrivée assis	Rouler en boule, départ accroupi, arrivée accroupi	Rouler, arrivée accroupi, avec ou sans l'aide des mains
			
<b>Critères de réussite</b>	<i>Rouler - réception assis</i>	<i>Rouler - réception accroupi</i>	<i>Rouler dans l'axe - réception sur les pieds</i>
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
<b>Atelier B</b> Rouler en arrière	Rouler en boule, départ assis.	Rouler en ligne droite, départ assis ou accroupi.	Rouler en boule, départ accroupi, arrivée accroupi.
			
<b>Critères de réussite</b>	<i>Rouler - réception sur les genoux</i>	<i>Rouler dans l'axe - réception sur les genoux</i>	<i>Rouler - réception sans poser les genoux</i>

Exemple de fiche ateliers pour les élèves (à distribuer et à commenter en classe entre la séance 4 et la séance 5) (verso)

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
<b>Atelier C</b> Sauter / tourner	Sauter (depuis le banc) et atterrir dans le cerceau	Sauter et toucher le foulard. Atterrir dans le cerceau.	Sauter en faisant un demi-tour.
			
<b>Critères de réussite</b>	Réception dans le cerceau	Toucher le foulard – réception pieds joints dans le cerceau	Demi-tour effectif – réception équilibrée dans le cerceau
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
<b>Atelier D</b> Franchir	Faire un saut de lapin par-dessus le tapis roulé.	Faire un saut de lapin sur le banc puis sur le tapis.	Franchir l'obstacle en passant les jambes par-dessus.
			
<b>Critères de réussite</b>	Jambes serrées – franchissement du tapis	Jambes serrées – déplacements effectifs sur le banc et en léger contre bas	bras tendus – élévation du bassin et des jambes



## Fiche d'auto évaluation

SÉANCE 5	ATELIER A Rouler en avant	ATELIER B Rouler en arrière	ATELIER C Sauter / tourner	ATELIER D Franchir / se renverser
Mes prévisions				
Mes réussites				

SÉANCE 6	ATELIER A Rouler en avant	ATELIER B Rouler en arrière	ATELIER C Sauter / tourner	ATELIER D Franchir / se renverser
Mes prévisions				
Mes réussites				

SÉANCE 7	ATELIER A Rouler en avant	ATELIER B Rouler en arrière	ATELIER C Sauter / tourner	ATELIER D Franchir / se renverser
Mes prévisions				
Mes réussites				

SÉANCE 8	ATELIER A Rouler en avant	ATELIER B Rouler en arrière	ATELIER C Sauter / tourner	ATELIER D Franchir / se renverser
Mes prévisions				
Mes réussites				

SÉANCE 9	ATELIER A Rouler en avant	ATELIER B Rouler en arrière	ATELIER C Sauter / tourner	ATELIER D Franchir / se renverser
Mes réussites				

## Fiche d'auto évaluation

<b>SÉANCE 5</b>	<b>ATELIER A</b> Rouler en avant	<b>ATELIER B</b> Rouler en arrière	<b>ATELIER C</b> Sauter / tourner	<b>ATELIER D</b> Franchir / se renverser
Mes prévisions				
Mes réussites				

<b>SÉANCE 6</b>	<b>ATELIER A</b> Rouler en avant	<b>ATELIER B</b> Rouler en arrière	<b>ATELIER C</b> Sauter / tourner	<b>ATELIER D</b> Franchir / se renverser
Mes prévisions				
Mes réussites				

<b>SÉANCE 7</b>	<b>ATELIER A</b> Rouler en avant	<b>ATELIER B</b> Rouler en arrière	<b>ATELIER C</b> Sauter / tourner	<b>ATELIER D</b> Franchir / se renverser
Mes prévisions				
Mes réussites				

<b>SÉANCE 8</b>	<b>ATELIER A</b> Rouler en avant	<b>ATELIER B</b> Rouler en arrière	<b>ATELIER C</b> Sauter / tourner	<b>ATELIER D</b> Franchir / se renverser
Mes prévisions				
Mes réussites				

<b>SÉANCE 9</b>	<b>ATELIER A</b> Rouler en avant	<b>ATELIER B</b> Rouler en arrière	<b>ATELIER C</b> Sauter / tourner	<b>ATELIER D</b> Franchir / se renverser
Mes réussites				

## Remarques et commentaires au sujet de ce module

### Les niveaux attendus

À ce niveau de cycle, il faut attacher une importance capitale à l'acquisition de fondamentaux moteurs – ou actions motrices fondamentales – qui permettront à l'élève de maîtriser différentes actions gymniques telles que rouler, tourner, sauter, franchir, se renverser, se déplacer en équilibre... Il s'agit principalement des notions de gainage, de verrouillage articulaire, de flexion / extension, d'ouverture / fermeture, d'élan, d'impulsion et de coordination motrice, qui représentent les pré-requis moteurs indispensables et essentiels dans l'éducation gymnique des élèves.

Un deuxième module, en période 5 ou l'année suivante, sur le même schéma, permettra de capitaliser ces acquis et d'aller plus loin : les mêmes actions motrices sont reprises, et les élèves ayant un contrôle moteur plus important, la progressivité des apprentissages portera sur le niveau plus élevé de réalisation motrice sur chaque atelier et l'enrichissement du répertoire moteur des élèves par l'introduction d'autres actions gymniques (se déplacer en équilibre, complexifier la capacité à se renverser en appui manuel...).

### Le guidage

S'agissant d'un premier module d'activités gymniques, les élèves doivent d'abord être accompagnés sur les premiers niveaux, notamment pour les roulades. Ils prennent aussi, en autonomie ou avec l'aide de l'enseignant, connaissance des figurines – mais ce pourrait être aussi des images vidéo –, ainsi que des critères de réussite. Ils agissent par adaptations successives au fur et à mesure des répétitions. Cependant, ceci peut ne pas être suffisant pour permettre à tous de progresser et de réussir. L'enseignant doit pouvoir les guider si nécessaire et pour cela connaître pour chacun des niveaux ce qu'il est nécessaire de faire pour réussir.

Le deuxième ensemble de ressources (pour aller plus loin : s'informer, transformer, évaluer) a pour objectif d'apporter aux enseignants les approfondissements et connaissances nécessaires, le cas échéant, sur ce type de questions.

### L'auto évaluation

Ce qui est important ici, avant tout, c'est que les élèves s'engagent dans des situations d'équilibre inhabituel. Selon leur âge, le moment de l'année, il peut être difficile pour eux de compléter les deux lignes de chacun des tableaux de la fiche : mes prévisions, mes réussites. Dans ce cas il est tout à fait possible de supprimer la ligne « mes prévisions » et de leur demander uniquement d'évaluer leurs niveaux de réussites.

### La production attendue

Dans l'exemple ci-dessus, l'enseignant(e) a choisi de proposer aux élèves trois parcours gymniques aménagés de degrés de difficulté motrice différents, adaptés aux capacités des élèves, leur permettant d'enchaîner ou de lier 4 actions différentes (action travaillées au cours du cycle comme ici : tourner en avant, en arrière, franchir et sauter / tourner).

En effet, au stade du cycle des apprentissages fondamentaux, c'est la capacité à enchaîner des actions gymniques maîtrisées sur des parcours aménagés, adaptés, variés et attrayants (donc motivants) qui est visée. À ce niveau, la notion d'enchaînement, c'est-à-dire la capacité de l'élève à concevoir ou construire un enchaînement gymnique, n'est pas abordée. Elle relève d'une compétence à aborder plus tard.

La prestation réalisée par chaque élève peut être évaluée par l'enseignant lui-même mais il est aussi possible de prévoir que chaque élève montre sa prestation à un camarade chargé de l'évaluation à partir des critères de réussite précisés sur la fiche.

## ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour démarrer : concevoir et mettre en œuvre un enseignement de l'EPS au cycle 2

Concevoir une séance d'apprentissage en EPS

# Une séance d'EPS : Enjeux et principes de conception

## Réflexions préalables sur la séance d'EPS

La séance d'EPS est un temps d'activité physique encadré, organisé pour permettre à tous les élèves de développer leur motricité et d'apprendre à mobiliser leurs ressources. Même si elle constitue une « respiration » dans la journée scolaire, elle est très différente d'un temps de récréation.

L'ensemble des séances, tout au long de l'année, doit assurer le respect de l'**horaire réglementaire**<sup>1</sup>, et un **temps effectif d'activité physique pour les élèves** ; de 60 à 80 % de cet horaire doit être prévu.

La mise en œuvre de l'enseignement de l'EPS à la hauteur indiquée dans les instructions officielles et l'effectivité de l'engagement moteur des élèves méritent en effet toute notre attention :

- parce que, pour enrichir leur motricité et atteindre les objectifs fixés par le programme, les élèves doivent pouvoir agir, s'exercer, s'adapter, se confronter physiquement dans différents milieux ;
- parce que, pour se développer harmonieusement, tous les enfants ont besoin de pratiquer des activités physiques et sportives à un niveau important : or, pour certains de ces enfants et bien souvent pour ceux issus des milieux sociaux les moins favorisés, la séance d'EPS est la principale, voir la seule occasion de pratiquer ces activités. Il y a donc un enjeu d'équité et de lutte contre les déterminismes sociaux qui doit absolument être pris en compte par tous les enseignants à tous les niveaux.

## Quelques principes pour la préparation d'une séance d'EPS

### Inscrire la séance dans un projet de formation

La séance a sa place dans un module d'apprentissage qui lui-même fait partie d'un projet sous-tendu par le programme. Qu'est-ce que les élèves vont apprendre de nouveau, ou vont entraîner, durant cette séance ? À quel(s) objectif(s) d'apprentissage contribue-t-elle ?

### Une organisation raisonnable qui assure la faisabilité et inclut les différents temps

La séance préserve la quantité de pratique physique, intègre les règles de fonctionnement du groupe et prévoit des consignes de travail concises ainsi que l'aménagement du milieu et les règles de sécurité. Elle tient aussi compte des ressources telles que l'expertise de l'enseignant, des contraintes locales telles que les installations ou le matériel disponibles, ainsi que des caractéristiques des élèves et de la classe.

La même séance peut être faite deux ou plusieurs fois si nécessaire durant le module d'apprentissage ; faire évoluer des variables pour une même situation est souvent préférable à un changement de situation.

La séance inclut différents temps : avant, pendant et après la séance. Le temps d'activité motrice est essentiel mais la séance ne peut se limiter au seul temps moteur.

### Anticiper le déroulement et les régulations

Pour éviter les pertes de temps liées à des questions d'organisation et mieux accompagner les apprentissages de tous les élèves, la situation pédagogique doit être construite avec précision :

- quelle organisation mettre en place et comment va-t-on l'expliquer aux élèves ?
- quelles consignes va-t-on donner en début de séance ? En cours de séance ? Prévoir les formulations exactes est souvent très utile ;
- au cours de la séance, pour tous les élèves ou pour certains d'entre eux afin de gérer l'hétérogénéité, il est souvent pertinent de jouer sur certaines variables didactiques pour mieux accompagner les apprentissages. Des régulations en cours de séance sont donc à prévoir : l'enseignant connaît ses élèves et est en capacité d'anticiper ces inflexions, ce qui lui permettra de gagner en efficacité lors de la séance. Pour cela, il faut avoir identifié *a priori* les principales variables didactiques (consignes, aménagement du milieu, règles du jeu, modalités de groupement, critères de réussite...).

### Prévoir les modalités du bilan

Une séance d'EPS se conclut par un bilan. Le plus souvent oral, ce bilan doit être conduit avec précision. Bien sûr, il s'appuie sur les constats lors de la séance mais son organisation et une partie des éléments langagiers peuvent être réfléchis à l'avance : là aussi, l'anticipation est gage d'efficacité.

Parfois, en lien avec les autres domaines et notamment le français, une trace écrite peut être prévue. En classe et dans de bonnes conditions matérielles pour écrire, cet exercice aide les élèves à réfléchir à leurs progrès et à leurs acquis, le cas échéant par rapport à un plus vaste projet de formation. En verbalisant ou en transcrivant l'expérience corporelle, les élèves se dotent ainsi d'un support de mémoire et de communication qui confortent leur prise de conscience du sens de leur parcours de formation.

## Illustrations d'éléments clés dans la mise en œuvre : extraits vidéo

Pour illustrer ces principes, les documents préparatoires de deux séances d'EPS, en danse et en activités athlétiques, sont proposés. De courtes vidéos viennent à l'appui, ciblant quelques moments clés des séances commentées par les enseignants.

Les activités et les approches des enseignants sont différentes ; cependant, dans ces deux exemples, on trouvera un temps de contextualisation de l'extrait présenté, une référence explicite au champ d'apprentissage et une présentation des compétences visées par la situation.

L'objectif est principalement d'illustrer la mise en place et le fonctionnement de situations d'apprentissage en EPS ; néanmoins les références aux différents domaines constitutifs du socle commun sont présentes, soulignées sans être développées.

## ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour démarrer : concevoir et mettre en œuvre un enseignement de l'EPS au cycle 2

Concevoir une séance d'apprentissage en EPS

# Fiche de préparation d'une séance d'activités athlétiques aménagées

## Exemple de fiche de préparation d'une séance : une séance d'« activités athlétiques aménagées » en cycle 2

La mise en œuvre de cette séance a fait l'objet de prises de vue et les séquences filmées correspondantes sont disponibles au chapitre « mettre en œuvre une situation d'apprentissage et la faire évoluer ». Il s'agit de la cinquième séance du module.

### Organisation

Séance de 50 minutes.

Travail autour de quatre ateliers (6 à 8 élèves par atelier).

Chaque atelier dure 10 minutes + 2 minutes pour les rotations.

### Matériel

**Pour chaque atelier, une fiche individuelle permet de comptabiliser les points.**

**Atelier 1 :** plots pour délimiter les zones (départ, course, arrivée), foulards (queues des gazelles), sifflet.

**Atelier 2 :** plots pour délimiter les zones (départ, course, arrivée), matériels pour différents signaux (sifflet, ballon, claves...).

**Atelier 3 :** 12 balles, cibles de deux tailles différentes, plots pour délimiter la zone de lancer.

**Atelier 4 :** balles, buts mobiles, plots pour délimiter la zone de lancer et apprécier la zone de réception.

## Déroulement

### Échauffement, entrée dans l'activité : 5 / 10 minutes

Échauffement cardio-vasculaire : course longue / déplacements divers avec exercices gainage (échelle motricité entre autre).

Échauffement articulaire et musculaire : chevilles / épaules.

### Présentation globale des ateliers : 5 minutes

**Atelier 1 :** les lions et les gazelles : au signal, courir le plus vite possible dans le but de rattraper la gazelle.

**Atelier 2 :** les lions : réagir vite à un signal de départ pour se mettre rapidement en action sur une distance courte (atelier avec fiche en autonomie).

**Atelier 3 :** lancer précis (atelier avec fiche en autonomie).

**Atelier 4 :** lancer loin et dans l'axe.

### Activité des élèves : 45 minutes

### Retour sur activité : 5 minutes

ATELIERS	COURIR VITE (ATELIER FILMÉ)	COURIR VITE	LANCER PRÉCIS	LANCER LOIN (ATELIER FILMÉ)
<b>OBJECTIFS</b>	Être capable de réagir vite à un signal sonore ou visuel pour rattraper la gazelle sur une distance de 20 m.	Être capable de réagir vite à un signal visuel, sonore pour gagner sa course et être le roi de la jungle.	Être capable de lancer précis à bras cassé dans une cible.	Être capable de lancer loin à bras cassé : lancer une balle au-dessus d'un fil pour atteindre des zones de performance.
<b>SITUATION</b>	2 élèves (1 lion et une gazelle), chacun dans un couloir différent dont ils ne doivent pas sortir. Les lions sont derrière les gazelles à environ 3 m. Binômes mixtes. <b>Consignes :</b> Les gazelles vont traverser la savane sans se faire manger la queue par le lion qui les poursuit. Quand la course est finie, on échange les rôles. 3 départs sous cette forme et comptabiliser le nombre de victoires (fiche récapitulative). Le retour se fait par l'extérieur.	Chaque coureur est dans un couloir différent. <b>Consignes :</b> Vous êtes tous des lions et, au signal, vous devez vite rejoindre la clairière (arrivée située à 20 m). Le vainqueur devient le roi des lions. Un élève donne le départ. Signaux sonores (ballon frappé au sol / mains frappées, claves...) puis visuel (lancer balle, à vos marques...) Positions de départ : debout, assis, couché, retourné, à genoux.	Élèves par 2 : un lanceur et un «juge». Une cible horizontale (caisse, cerceau) placée à 1 m 50 du mur. Une ligne tracée entre 2 et 3 m de la cible. <b>Consignes :</b> A partir de la ligne tracée au sol, lancer une balle de tennis sur le mur afin que celle-ci rebondisse dans la caisse (5 lancers successifs). Le juge annonce le nombre de lancers réussis. 2 types de caisse (grande, moyenne).	Le lanceur a trois balles lestées. 4 lanceurs. <b>Consignes :</b> Lancer la balle le plus loin possible en passant au-dessus de la cible. Les autres lanceurs précisent la performance (zone atteinte : 1, 2, 3 ou 4 points) et ramassent les balles. <b>Rappel de sécurité : les lanceurs récupèrent leurs balles lorsque tout le monde a effectué son lancer.</b>



## Concevoir une séance d'apprentissage en EPS

ATELIERS	COURIR VITE (ATELIER FILMÉ)	COURIR VITE	LANCER PRÉCIS	LANCER LOIN (ATELIER FILMÉ)
<b>RÔLE DE L'ENSEIGNANT</b>	Prépare la situation matérielle et donne les consignes, notamment en ce qui concerne le rôle des lions et des gazelles. Respect des couloirs.	Installation du matériel et présentation de l'affiche pour les différents types de signaux et positions de départ. Respect des couloirs.	Installe le matériel et présente la fiche de points. Rappelle l'alternance obligatoire entre petite et grande cible.	Installation du matériel et présentation de la fiche équipe. <b>Vigilance sur la sécurité.</b>
<b>RÔLE DES ÉLÈVES</b>	Assume les rôles de lion et de gazelle.	Assume le rôle de coureur et de starter suivant l'ordre indiqué sur l'affiche.	Travail à deux en changeant de cibles suite au premier lancer.	Assume les rôles de lanceur et d'observateur (renseigner les résultats sur la fiche).
<b>ÉVOLUTIONS</b>	Variation des binômes et des distances entre lions et gazelles, des signaux et de la distance de course.	Variation des positions de départ (assis, couché, retourné...) et des signaux (frappé mains, lancer ballon, geste...).	Varier la grosseur de la cible et éventuellement la distance de lancer.	Variation de la distance par rapport à la cible.
<b>DURÉE</b>	5 min : première série de 3 courses en alternant lion et gazelle. 5 min : seconde série de 3 courses en ayant modifié les binômes et les distances (après intervention enseignant et nouvelles consignes).	10 minutes en alternant signaux et positions de départ.	10 minutes : grosse cible (5 minutes). petite cible (5 minutes).	10 minutes.
<b>COMPORTEMENTS À VALORISER</b>	Concentration sur le signal. Fléchir légèrement les jambes (ressort) et avancer les épaules. Courir vite en restant dans son couloir.	Concentration sur le signal. Fléchir légèrement les jambes (ressort) et avancer les épaules. Courir vite en restant dans son couloir.	Lancer à bras cassé. Ma balle passe au-dessus de l'épaule. J'accompagne ma balle et je montre l'endroit visé.	Ma balle passe au-dessus de l'épaule. Main lanceuse part loin de l'épaule et finit loin devant.

## ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour démarrer : concevoir et mettre en œuvre un enseignement de l'EPS au cycle 2

Concevoir une séance d'EPS

### Fiche de préparation d'une séance de danse de création

#### Exemple de fiche de préparation d'une séance : séance de « danse de création » en cycle 2

La mise en œuvre de cette séance a fait l'objet de prises de vue et les séquences filmées correspondantes sont disponibles au chapitre « mettre en œuvre une situation d'apprentissage et la faire évoluer ».

<p><b>Niveau de la classe</b> CP / CE1</p>	<p><b>Compétences visées</b> Mobiliser le pouvoir expressif du corps. « Construire » et mémoriser une phrase dansée.</p>	<p><b>Objectif de la séance</b> <b>Produire et choisir des formes corporelles contrastées (espace haut-bas-moyen) et expressives à inclure dans une phrase dansée.</b></p>
<p><b>Champ d'apprentissage 3</b> S'exprimer devant les autres par une prestation artistique.</p>	<p><b>Place dans le module</b> Il s'agit de la cinquième séance du module.</p>	<p><b>Lexique :</b> spectateur, danseur, chorégraphe, phrase dansée, expression, contraste, imaginaire.</p>

ÉTAPE	DURÉE	RÔLE DE L'ENSEIGNANT	TÂCHE DE L'ÉLÈVE	ORGANISATION PÉDAGOGIQUE	MATÉRIEL
MISE EN SITUATION	5 min	<p>1. « Est-ce que vous savez ce qu'est une statue ? » Insister sur certains mots de vocabulaire : immobile, etc.</p> <p>2. <b>Aujourd'hui, je vais vous demander de faire des statues avec votre corps. On va jouer à « 1, 2, 3 statue ». C'est comme « 1, 2, 3 soleil » mais quand on entend « statue », on doit s'arrêter et réaliser une statue immobile.</b></p>	<p>1. <b>Propositions des élèves</b> qui doivent décrire, expliquer ce qu'est une statue.</p> <p>2. Les élèves écoutent et reformulent la consigne.</p>	<p>Les élèves sont assis devant l'enseignante.</p> <p>Les élèves sont assis devant l'enseignante.</p>	
	5 min	<p>3. Mise en condition : participation active du maître. Montrer des « statues » que les élèves doivent reproduire. Solliciter l'imaginaire : « <b>On va au sol comme une bougie qui fond</b> ».</p>	<p>3. Les élèves essaient de reproduire les statues. Ils entrent physiquement dans l'activité.</p>	<p>Les élèves sont dispersés dans la salle.</p>	
EXPLORATION APPROPRIATION	5 min	<p>4. <b>Réalisation du jeu « 1, 2, 3 statue ».</b> Veiller au respect des règles du jeu et inviter les élèves à produire des statues différentes, variées.</p>	<p>4. Les élèves doivent se déplacer durant « 1, 2, 3 » et s'arrêter, ne plus bouger lorsque l'enseignant dit « statue ».</p>	<p>Les élèves démarrent en ligne, et avancent dans la salle.</p>	
	10 min	<p>5. Travail de recherche. « <b>Chacun va essayer de chercher les statues que l'on peut faire avec son corps</b> ». Valoriser celles qui sont intéressantes et les plus expressives. Enrichir les réponses en proposant des consignes au niveau des postures au sol et en hauteur, des équilibres, etc.</p>	<p>5. Les élèves explorent les différents niveaux de l'espace (haut, bas), et enrichissent leurs postures dans ces hauteurs (en boule, appuis variés, etc.). Les élèves observent les propositions de leurs camarades et les reproduisent ou s'en inspirent.</p>	<p>Les élèves sont dispersés dans la salle.</p>	

ÉTAPE	DURÉE	RÔLE DE L'ENSEIGNANT	TÂCHE DE L'ÉLÈVE	ORGANISATION PÉDAGOGIQUE	MATÉRIEL
<b>RECHERCHE</b>	10 min	<p>« Parmi toutes les statues que vous avez trouvées, vous en choisissez 3 très différentes que vous allez essayer de placer dans la phrase dansée déjà connue. Vous effectuez un voyage dans votre monde imaginaire.</p> <p>La première statue va être au départ. Puis vous faites votre parcours. La deuxième va être à la frontière (on s'arrête, on fait une statue). Puis vous continuez votre parcours. Et la troisième sera à l'arrivée ».</p> <p>« Vous mémoriserez votre phrase et vous devrez être capable de la présenter aux autres ».</p> <p>Aider les élèves en reprécisant la consigne et en affinant les propositions.</p>	<p>Recherche par 2 <b>(1 CP avec 1 CE1)</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'élève danseur choisit ses 3 statues et propose sa phrase ;</li> <li>- l'élève observateur vérifie si la consigne est respectée ;</li> <li>- alternance des rôles.</li> </ul>	Les binômes sont répartis dans la salle. Veiller à ce qu'ils ne puissent pas se gêner.	<b>Pour aide :</b> <b>le schéma de la phrase</b> dansée travaillée la séance précédente.
<b>PRODUCTION MISE EN COMMUN</b>	10 min	<p>« Vous nous montrez votre phrase imaginée avec les statues ».</p> <p>Répartir les élèves par groupes et réguler les passages. Donner les consignes d'observation aux spectateurs.</p>	<p>Présentation de la phrase aux autres.</p> <p>Les spectateurs observent pour repérer, identifier les contrastes (statues et déplacements).</p>	Les élèves spectateurs sont assis.	Appareil photo, tablette numérique.
<b>STRUCTURATION MÉMORISATION BILAN</b>	5 min	<p>Échanger sur les observations, les améliorations éventuelles.</p> <p>« La prochaine fois, on travaillera sur la répétition et le saccadé ».</p>	Les spectateurs donnent leur avis, points d'observation, proposent des améliorations.	Assis autour de l'enseignante.	

# ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour démarrer : concevoir et mettre en œuvre un enseignement de l'EPS au cycle 2

Mettre en œuvre une situation d'apprentissage et la faire évoluer

## Exemple d'une séance d'activités athlétiques aménagées

VIDÉOS	CONTENUS
<b>VIDÉO 1</b> Interview de l'enseignant	Présentation du contexte de la situation d'apprentissage : <ul style="list-style-type: none"> <li>• la classe (inclusion d'élèves scolarisés en ULIS) ;</li> <li>• la séance : sa place dans le module, sa durée et le lieu de pratique ;</li> <li>• le champ d'apprentissage et les activités supports ;</li> <li>• la nature des apprentissages ;</li> <li>• l'organisation de la séance.</li> </ul>
<b>VIDÉO 2</b> Mise en place de la situation pédagogique L'enseignant face à ses élèves	Présentation aux élèves des deux ateliers : <ul style="list-style-type: none"> <li>• l'atelier courir vite : le lion et les gazelles ;</li> <li>• l'atelier lancer loin : sans élan, lancer une balle au-dessus d'un fil pour atteindre des zones de performance ;</li> <li>• les modalités d'organisation des élèves dans les ateliers.</li> </ul>
<b>VIDÉO 3</b> L'activité des élèves dans les deux ateliers	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les comportements moteurs des élèves dans les deux ateliers : courir vite et lancer loin ;</li> <li>• des ralentis pour mieux visualiser les réponses motrices des élèves.</li> </ul>
<b>VIDÉO 4</b> Le rôle de l'enseignant dans la régulation des apprentissages des élèves	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La gestion de l'hétérogénéité ;</li> <li>• la régulation des comportements moteurs des élèves : les critères pour être efficace ;</li> <li>• l'évolution de la situation ;</li> <li>• questionnement et verbalisation des élèves ;</li> <li>• les transformations motrices des élèves ;</li> <li>• les modalités d'inclusion des élèves scolarisés en ULIS ;</li> <li>• le bilan de fin de séance.</li> </ul>
<b>VIDÉO 5</b> Bilan et perspectives. Interview finale de l'enseignant	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bilan sur les acquisitions des élèves ;</li> <li>• les perspectives pour les séances suivantes.</li> </ul>
<b>VIDÉO 6</b> Les cinq moments clés en une seule vidéo	Cette vidéo est une concaténation des cinq vidéos courtes numérotées 1-2-3-4-5.

# ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour démarrer : concevoir et mettre en œuvre un enseignement de l'EPS au cycle 2

Mettre en œuvre une situation d'apprentissage et la faire évoluer

## Exemple d'une séance de danse

VIDÉOS	CONTENUS
<b>VIDÉO 1</b> Interview de l'enseignante	Présentation du contexte de la situation d'apprentissage : <ul style="list-style-type: none"> <li>• la classe ;</li> <li>• la séance : sa place dans le module, sa durée et le lieu de pratique ;</li> <li>• le champ d'apprentissage et l'activité support ;</li> <li>• la nature des apprentissages ;</li> <li>• les différents temps de la séance.</li> </ul>
<b>VIDÉO 2</b> Présentation de la situation d'apprentissage aux élèves : « le jeu de statues »	Présentation du jeu aux élèves : <ul style="list-style-type: none"> <li>• des questions et consignes ;</li> <li>• des principes moteurs ;</li> <li>• la phase d'échauffement.</li> </ul>
<b>VIDÉO 3</b> Les élèves dans la situation d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les réponses motrices des élèves ;</li> <li>• la mise en situation de recherche et d'exploration (nouveaux équilibres, travail sur les appuis, différents espaces au sol, debout...).</li> </ul>
<b>VIDÉO 4</b> Les régulations de l'enseignante	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le guidage de l'enseignante pour enrichir les réponses motrices des élèves : variables, exploitation des réponses des élèves...</li> <li>• des arrêts sur image afin de mieux visualiser les formes corporelles trouvées par les élèves ;</li> <li>• la présentation des phrases dansées par les élèves : rôle de danseur et rôle de spectateur (se montrer et regarder).</li> </ul>
<b>VIDÉO 5</b> Bilan de séance. Interview finale de l'enseignante	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le bilan sur les acquisitions des élèves ;</li> <li>• les perspectives pour les séances suivantes.</li> </ul>
<b>VIDÉO 6</b> Les cinq moments clés en une seule vidéo	Cette vidéo est une concaténation des cinq vidéos courtes numérotées 1-2-3-4-5.

## ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour démarrer : concevoir et mettre en œuvre un enseignement de l'EPS au cycle 2

Un exemple de situation complexe : le parcours d'orientation

# Le parcours d'orientation au cycle 2 : présentation du module et des quatre vidéos illustrant différentes situations d'apprentissage

## Présentation du module

Ce module contribue au champ d'apprentissage 2 : « Adapter ses déplacements à des environnements variés ».

Dans ce module, les élèves apprennent à s'orienter et à se déplacer dans un espace de plus en plus élargi, à l'aide d'un plan.

L'objectif poursuivi s'inscrit dans les attendus de fin de cycle de ce champ :

- réaliser un parcours d'orientation en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé ;
- respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.

*Rappel des repères de progressivité indiqués dans le programme : tout au long du cycle, les activités d'orientation doivent se dérouler dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus ; les déplacements doivent, au fur et à mesure de l'âge, demander l'utilisation de codes de plus en plus symboliques.*

## Organisation du module

Pour des raisons de sécurité physique et affective<sup>1</sup>, sitôt que les élèves ne sont pas sous le regard direct de l'enseignant, ils sont en binômes ou par 4.

Toutefois l'évaluation finale, lors de la dernière séance, devra permettre d'identifier des progrès individuels : gestion d'un plan, orientation, repérage sur un terrain, identification de balises dans un temps limité.

### Préparation, anticipations, articulation avec le travail en classe

Tout au long de ce cycle, l'enseignant, en préparant les séances, anticipe les obstacles didactiques ou les difficultés des élèves et adapte si nécessaire la composition des groupes. *Durant les séances, par l'observation des élèves et de leurs réactions, il peut ajuster ses attentes et redéfinir si besoin, des objectifs d'apprentissage intermédiaires.*

Ce module mobilise des compétences qui relèvent aussi d'autres disciplines : construire un plan, un projet d'action, définir des règles d'action. Des séances spécifiques sont donc planifiées dans les domaines concernés, en parallèle, en anticipation ou en appui.

Après les séances d'éducation physique, il est aussi souvent nécessaire de revenir, en classe, sur l'activité, pour faire un bilan et aborder si nécessaire les problèmes relationnels apparus dans les groupes. Ces temps de bilan permettent de trouver des solutions, de redéfinir certaines consignes ou certaines règles non respectées sur le terrain : par exemple, ne pas bouger les cerceaux, bien contourner les cerceaux pour passer par une porte de couleur demandée, ne pas tricher...

*Pour les séances se déroulant dans un espace élargi, moins (ou pas) connu des élèves, l'enseignant doit veiller à s'entourer de parents d'élèves ou d'accompagnateurs pour l'aider dans la gestion du groupe et à assurer la sécurité de tous.*

L'organisation matérielle est aussi un élément important de la réussite d'une séance. Les photos, les balises, les cartes scores de chaque binôme doivent être préparées avec précision afin d'assurer un enchaînement fluide et efficace des activités sur le terrain.

Cette anticipation matérielle peut prendre appui sur des outils numériques : utilisé dans un premier temps par l'enseignant, l'appareil photo peut être sur le terrain confié à des élèves pour photographier les points remarquables sur lesquels seront posées des balises ; en classe, des logiciels ou des applications comme Google Map ou Google Earth peuvent faciliter la construction de plans ou la préparation du circuit<sup>2</sup>, mais le traitement de texte ou le tableur peuvent aussi, en fin de cycle, servir à la rédaction de traces écrites individuelles ou collectives.

Une organisation possible en trois phases

PHASE DE DÉCOUVERTE	PHASE D'ENTRAÎNEMENT	PHASE D'ÉVALUATION
Des situations pour mettre en place des repères utiles à l'engagement des élèves dans l'activité.	Une situation clé qui se complexifie progressivement pour aider les élèves à en saisir les enjeux.	Une situation d'évaluation, proche de la situation clé, pour mesurer les progrès et les acquis des élèves.

Les séances de découverte : mettre en place des repères utiles à l'engagement des élèves dans l'activité :

- se repérer à partir de photos ou à partir d'un plan, dans un environnement familier et sous le regard de l'enseignant (cerceaux) ;
- identifier des lieux à partir de photos pour y déposer des balises, passer de la réalité à une représentation plane de cette réalité, et réciproquement ;
- au plan moteur, enchaîner des déplacements qui seront au départ marchés et ponctués d'arrêts pour prendre des informations sur le milieu et sur le plan, pour devenir une marche continue de plus en plus rapide sur des sols divers (pelouses, terre, bitume).

Le déroulement de la situation d'apprentissage clé : retrouver des balises, par un travail d'équipe :

Une fois que les élèves ont construit, durant la phase de découverte, les repères nécessaires pour entrer dans l'activité complexe d'orientation, l'enseignant amène la situation d'apprentissage « clé » de l'unité d'enseignement : réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inconnu au départ, par groupe de quatre et à l'aide d'un plan.

Le plan a été élaboré en classe, dans le cadre d'un travail en mathématiques (*Produire des représentations des espaces familiers - les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier - et moins familiers - vécus lors de sorties*). Sur ce plan, les éléments significatifs de l'espace sont représentés.

La situation « clé » se développe sur plusieurs séances, son niveau de complexité va crescendo.

2. En cycle 3, un parcours jalonné pourra être élaboré par un groupe d'élèves, pour un autre groupe, à l'aide d'outils numériques.



Les élèves rencontrent successivement différentes situations au cours desquelles ils vont, à partir de la lecture d'un plan, se rendre à un point précis afin de retrouver des balises à 2, en équipe, en relais, en s'opposant à une autre équipe, sous pression temporelle (voir variables de la situation clé).

Les variables sont amenées progressivement par l'enseignant.

Au fil des séances, les élèves deviennent capables d'aborder des situations dont le niveau de complexité est plus exigeant aux plans moteur, social, méthodologique et langagier. Ils sont progressivement plus pertinents dans les choix faits pour concilier le déplacement et l'information dans le cadre d'un projet d'orientation maîtrisé collectivement et individuellement.

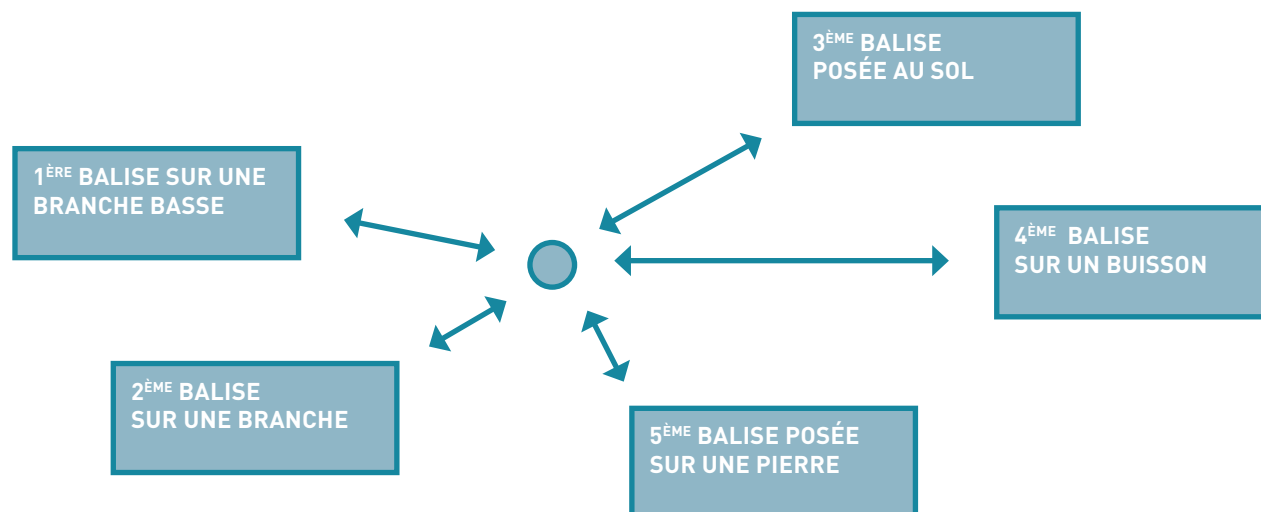
Au plan moteur, les élèves vont passer d'une marche en continu à une allure de course de plus en plus rapide sur des terrains variés en nature et en relief. Par auto-adaptation, ils construisent de nouveaux équilibres de marche et de course. La répétition de plusieurs parcours permet une sollicitation cardio-pulmonaire.

Exemple de déroulement de la situation clé sur plusieurs séances :

- par 4, aller chercher 5 balises, les unes après les autres ;
- en relais pour les 4 premières (parcours en étoile), puis ensemble pour la dernière. Le parcours de 5 balises n'est validé par l'enseignant que si les 4 élèves sont bien allés les chercher ensemble ;
- en opposition à d'autres équipes avec deux indicateurs de maîtrise pour aider les élèves à situer leurs progrès : les bonnes balises rapportées et le temps pour réaliser le parcours.

#### Exemple de parcours en étoile

Toutes les balises sont posées sur un point remarquable, visible : ce qui est important c'est le lien carte-terrain.



## L'évaluation des progrès et des acquis des élèves

En fin de module, les élèves doivent avoir été entraînés plusieurs fois à s'organiser collectivement pour réaliser un parcours d'orientation le plus efficacement possible, dans un espace devenu progressivement familier et au sein d'une organisation de travail qu'ils auront bien identifiée au fil des séances. Ils peuvent alors aborder sereinement la situation d'évaluation, la vérification des attendus de fin de cycle prenant tout son sens :

- la situation d'apprentissage clé s'est développée au cours de plusieurs séances afin de permettre aux élèves d'accéder à ses enjeux ;
- sa présentation récurrente aura permis aux élèves de construire et d'entraîner une capacité à lire un plan et à prendre des repères sur le plan et sur le terrain pour faire le lien entre la réalité et sa représentation ;
- elle aura aussi permis aux élèves d'apprendre à mobiliser leurs capacités cardio-pulmonaires dans des efforts d'intensité forte, mais très courts, et dans des efforts d'intensité faible, mais sur une durée plus importante ;
- les élèves ont construit progressivement et collectivement des compétences, chacun à leur rythme.

### Critères de réussite de la situation d'apprentissage clé :

- les élèves trouvent les 5 balises les unes après les autres ;
- les élèves retrouvent la dernière balise ensemble ;
- les élèves notent la lettre de chaque balise sur leur fiche de score ;
- les élèves laissent les balises à leur place sur le terrain ;
- les élèves retrouvent les 5 balises dans le temps imparti ;
- chaque élève est actif dans le groupe et les rôles sont partagés et réversibles : orienter le plan, lire le plan, identifier la place d'une balise, noter la lettre de la balise sur la carte score.

## Compétences travaillées au cours du module

### Compétences travaillées en lien avec le socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Dans ce module d'orientation, seront principalement développées les compétences suivantes :

<b>Domaine 1</b> Les langages pour penser et communiquer.	Mettre en relation l'espace vécu et l'espace représenté : en lien avec la géométrie (repérage dans l'espace, sur un quadrillage, déplacements).
<b>Domaine 2</b> Les méthodes et outils pour apprendre.	Utiliser l'ordinateur pour mieux organiser son travail. Coopérer et réaliser des projets en utilisant des outils divers pour aboutir à une production .
<b>Domaine 3</b> La formation de la personne et du citoyen.	Apprendre les codes de communication et d'expression. Acquérir le respect de soi et des autres. Affûter son esprit critique. Donner son avis. Identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les situations proposées.
<b>Domaine 5</b> Les représentations du monde et l'activité humaine.	Se repérer dans son environnement proche, s'orienter, se déplacer, le représenter. Effectuer des parcours et des déplacements pour installer des repères spatiaux.

### Compétences travaillées au regard des objectifs spécifiques de l'EPS et critères de réalisation

Développer sa motricité et construire un langage du corps.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour réaliser son parcours : courir, marcher, gérer un effort.</li> <li>• Adapter sa motricité à des environnements variés : dans un espace connu ou moins connu, progressivement élargi.</li> </ul>
--	---

#### Critères de réalisation :

Les élèves doivent gérer leur effort physique pour tenir durant toute la séance : ne pas partir trop vite pour ne pas s'essouffler rapidement, mais ne pas se promener non plus, afin de finir dans le temps imparti.

S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action : mettre en relation le nombre de balises trouvées sur le temps donné et la démarche utilisée pour identifier ses points forts ou ses axes de progrès.</li> <li>• Apprendre à planifier son action avant de la réaliser : prendre le temps d'analyser la photo donnée, le plan pour identifier le plus efficacement l'emplacement de la balise à retrouver.</li> <li>• Se situer sur le plan et choisir une direction, un chemin pour atteindre une balise.</li> </ul>
---	--

Critères de réalisation :

- les élèves doivent synchroniser le travail de repérage sur le plan et de repérage dans l'espace : passer d'une réalité à une autre et comprendre le caractère symbolique de la représentation du plan ;
- les élèves doivent gérer leur matériel durant tout le temps de l'activité : crayon, fiche de score ;
- les élèves doivent mémoriser les consignes successives et les mettre en œuvre : récupérer une carte, identifier la place de la balise sur le plan, repérer cette place sur le terrain, se déplacer jusqu'à la balise, noter la lettre de la balise sur la fiche score, remettre la balise en place, repartir jusqu'à l'enseignant, faire vérifier sa fiche score, reprendre une nouvelle carte et repartir.

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble.

- Assumer les rôles spécifiques à la course d'orientation : partenaire (trouver des balises ensemble) ou adversaire (trouver les mêmes balises que les autres mais en allant plus vite).
- Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe : s'organiser au sein du binôme ou du groupe pour que tous puissent rapporter une balise sans pénaliser le groupe (notion d'efficacité ou de temps).
- S'arrêter pour porter secours si besoin à un autre élève.
- Respecter le matériel et laisser les balises en place sur le terrain.

Critères de réalisation :

Les élèves doivent tenir compte des autres : ne pas se gêner sur le terrain, ne pas déplacer les balises, attendre son tour.

**Pour aller plus loin, en fin de cycle ou lors d'un deuxième module**Identification des variables essentielles de la situation clé :

- pour chaque balise, des précisions sont données quant à sa complexité à être trouvée, la distance à parcourir pour la retrouver ;
- les balises sont identifiées par leur numéro sans aucune autre caractéristique ;
- la notion de temps limité est introduite pour retrouver ses balises ;
- la notion de temps devient un élément de score : 5 balises retrouvées en 10 minutes rapporteront plus de points que 5 balises retrouvées en 15 minutes ;
- on donne aux équipes 7 balises et ils doivent n'en retenir que 5 (les balises ont toutes la même valeur) ;
- on donne aux équipes 7 balises et ils doivent n'en retenir que 5 : cette fois-ci les balises n'ont pas toutes la même valeur : les élèves vont prendre des risques (gagner le plus de points possible en risquant de se tromper ou de prendre plus de temps) ou assurer la sécurité (récupérer des balises qu'ils connaissent bien même si elles rapportent peu de points) ;
- en classe, on propose aux élèves la même situation que précédemment. Les balises proposées à chaque groupe ne sont pas les mêmes que les autres fois ;
- Chaque groupe choisit donc les 5 balises parmi les 7 proposées et doit annoncer le score qu'il pense réaliser ;
- sur site, si le résultat réalisé est celui qui a été annoncé en classe, l'équipe remportera un bonus de 5 points. Par contre, si l'équipe obtient moins de points que prévu alors on lui appliquera un malus de 3 points. Dans cette situation, une balise mal identifiée et donc une mauvaise lettre écrite sur la carte score seront prises en compte : les élèves ne repartiront pas s'il y a une erreur, ce qui était possible dans les autres situations.

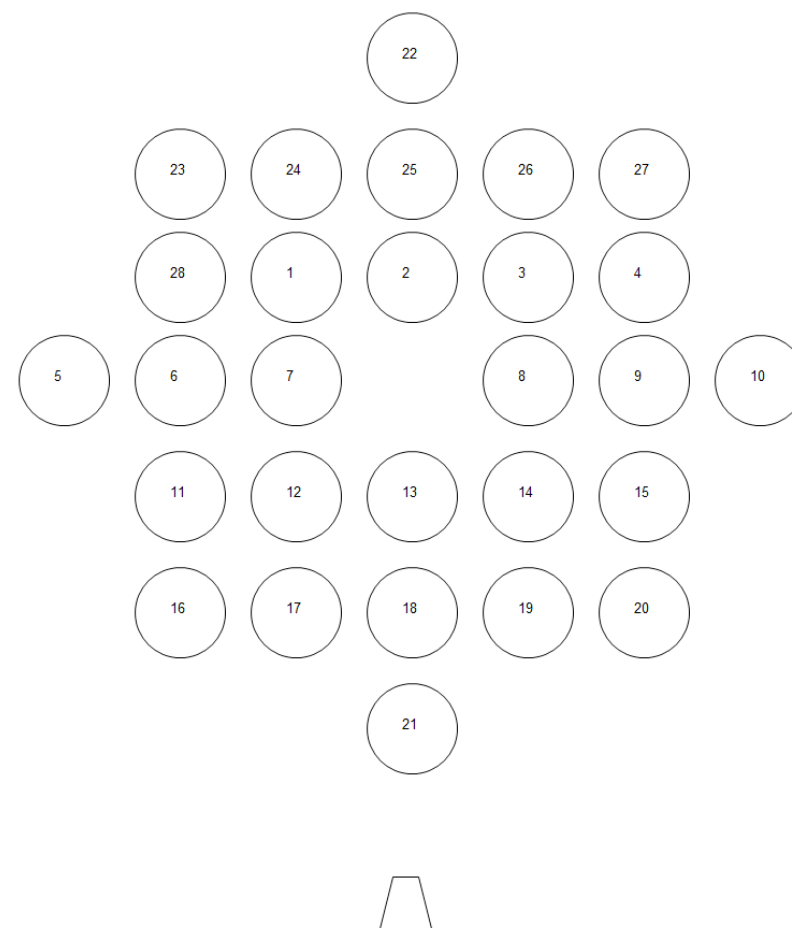
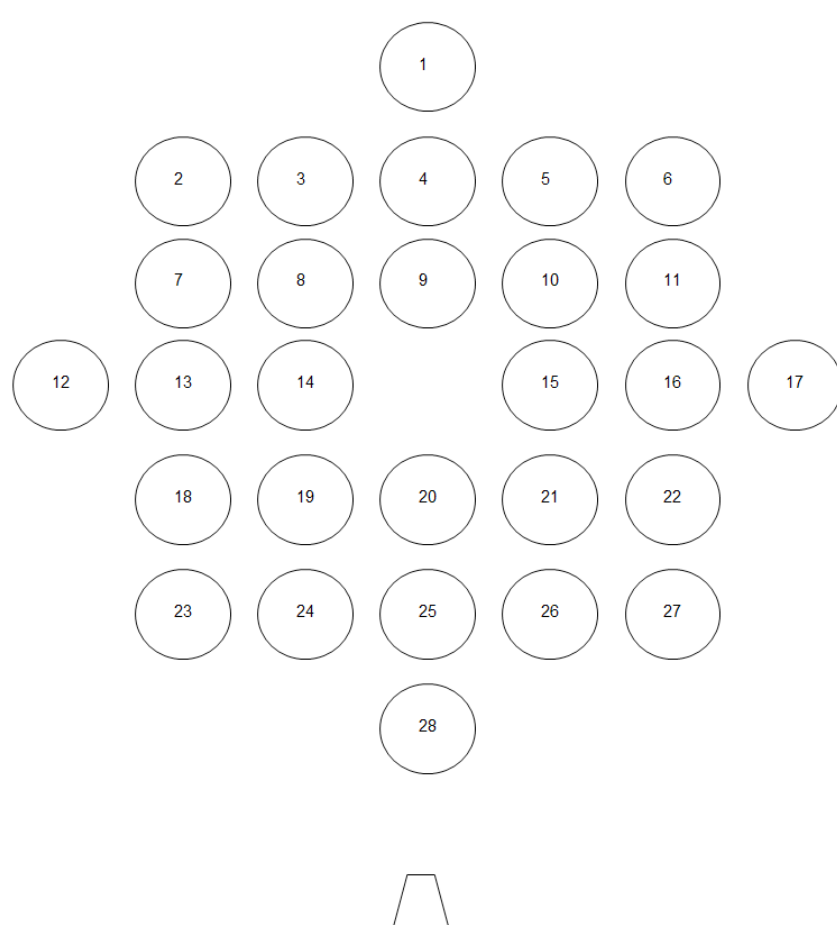
## Les quatre vidéos illustrant quelques moments du module

VIDÉOS	CONTENUS
<b>VIDÉO 1</b> <b>Activités introductives</b>	<p><u>Deux extraits illustrant une entrée possible dans l'activité d'orientation :</u></p> <p>Reprise d'une situation utilisée au CP : se déplacer dans un espace connu pour arriver à un endroit précis (des cerceaux numérotés dispersés).</p> <p>Utilisation d'un schéma (ou plan) ; mise en évidence de la nécessité d'orienter le plan.</p>
<b>VIDÉO 2</b> <b>Construire la progressivité des apprentissages</b>	<p><u>Trois extraits de séances, à différents moments du module.</u></p> <p>Après l'exposé des règles de sécurité :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• déposer des balises / récupérer des balises ;</li> <li>• à l'aide d'une photo / à l'aide d'un plan ;</li> <li>• en binôme / à quatre / en relais ;</li> <li>• sans prise en compte du temps / le plus rapidement possible.</li> </ul>
<b>VIDÉO 3</b> <b>Les élèves dans l'action</b>	<p><u>Trois extraits mettant en évidence l'activité des élèves :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• au début du module d'apprentissage, utilisation du plan pour arriver à l'endroit précisément défini (cerceau) ;</li> <li>• en séance 6, construction des stratégies d'équipe ;</li> <li>• bilan de fin de séance, les élèves étant conduits à préciser ce qu'il fallait faire pour gagner.</li> </ul>
<b>VIDÉO 4</b> <b>Explicitation des choix didactiques par l'enseignante</b>	<p>l'enseignante aborde tour à tour différents sujets :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• les principales acquisitions des élèves durant le module ;</li> <li>• la préparation matérielle des séances : des conseils pratiques et méthodologiques ;</li> <li>• les compétences en lien avec le socle commun de connaissances, de compétences et de culture (domaine 3) ;</li> <li>• sa réflexion didactique : augmenter progressivement la difficulté pour maintenir l'attention et accompagner la progressivité des apprentissages ;</li> <li>• la place de l'activité dans la programmation de cycle et d'école ; réflexion sur la progressivité intra cycle et entre les cycles ;</li> <li>• un élargissement de la réflexion sur les variables didactiques.</li> </ul>

## Les outils des élèves

1. Différents exemples de plan des cerceaux pour une situation de la phase de découverte.
2. Un exemple de plan du terrain pour une situation de la phase d'entraînement.
3. Le cahier d'orientation des élèves.

### Différents exemples de plans des cerceaux pour une situation de la phase de découverte



## Un exemple de plan du terrain pour une situation de la phase d'entraînement



## Mon cahier d'orientation

Nom :

Prénom :

Séance 1 :	Sur 5 balises, j'en ai trouvé.....	J'ai eu assez de temps : Oui / Non	J'ai eu le temps de trouver le mot. C'est :	
Séance 2 :	Sur 5 balises, j'en ai trouvé.....	J'ai eu assez de temps : Oui / Non	J'ai eu le temps de trouver le mot. C'est :	
Séance 3 :	Sur 4 balises, mon équipe en a trouvé .....	J'ai trouvé une balise : Oui / Non	Mon équipe est allée plus vite que l'autre équipe : Oui / Non	
Séance 4 :	J'ai retrouvé la balise que je devais trouver : Oui / Non	Je devais noter 14 lieux sur ma carte. J'en ai placé..... correctement.		
Séance 5 :	Sur 7 balises, j'en ai trouvé.....	J'ai eu assez de temps : Oui / Non		
Séance 6 :	Sur 7 balises, j'en ai trouvé.....	J'ai eu assez de temps : Oui / Non		
Séance 7 :	Sur 7 balises, j'en ai trouvé.....	J'ai eu assez de temps : Oui / Non	En équipe, j'ai retrouvé les 2 balises que je devais trouver : Oui / Non	Mon équipe est allée plus vite que les autres équipes :
Séance 8 :	Sur 8 balises, j'en ai trouvé.....	J'ai eu assez de temps : Oui / Non		



Pour chaque séance, tu peux écrire une phrase dans laquelle tu expliqueras ce que tu as préféré ou ce que tu as trouvé difficile. Tu peux aussi donner tes impressions (dire ce que tu as ressenti : de la fatigue ou de la joie par exemple).

Séance 1 :	
Séance 2 :	
Séance 3 :	
Séance 4 :	
Séance 5 :	
Séance 6 :	
Séance 7 :	
Séance 8 :	

