

# Activités athlétiques aux cycles 2 et 3



Circonscription de Belley

13/04/2011

## Programme de la matinée

- 1/ Rappel sur les programmes en EPS : socle commun
- 2/ L 'unité d 'apprentissage
- 3/ La séance d 'EPS
- 4/ Le cahier de l 'athlète
- 5/ Mise en situation : élaboration d 'Unités d 'Apprentissages



Les  
programmes en  
EPS

# 4 compétences spécifiques

**C1 : Réaliser une performance**

**C2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement**

**C3 : Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement**

**C4 : Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique**

## **En cycle 2**

Activités athlétiques : courir vite, longtemps, en franchissant des obstacles, sauter loin et haut, lancer loin.

## **En cycle 3**

Activités athlétiques : courir vite, longtemps, courir franchissant des obstacles, courir en relais, sauter loin et haut, lancer loin.

### **Compétence 1 : maîtrise de la langue**

l'élève est capable de :

- s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié
- lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simple
- utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court (dictée à l'adulte)

### **Compétence 6 : compétences sociales et civiques**

l'élève doit être capable de :

- respecter les autres et les règles de vie collective
- pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles
- participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de communication

## **Premier palier du socle commun : compétences**

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

l'élève est capable de :

- écrire, nommer, comparer les nombres entiers naturels
- situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement
- utiliser les unités usuelles de mesure ; estimer une mesure

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

l'élève est capable de :

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

### **Compétence 1 : maîtrise de la langue**

l'élève est capable de :

- s'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis
- lire seul des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptés à son âge ;
- lire seul et comprendre un énoncé, une consigne
- rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (récit, description, dialogue, texte poétique, compte rendu) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire

## **Deuxième palier du socle commun : compétences**

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

l'élève est capable de :

- écrire, nommer, comparer et utiliser les nombres entiers, les nombres décimaux (jusqu'au centième) et quelques fractions simples
- utiliser les unités de mesure usuelles ; utiliser des instruments de mesure ; effectuer des conversions
- lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques

### **Compétence 6 : compétences sociales et civiques**

l'élève doit être capable de :

- respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons
- respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives

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

l'élève est capable de :

- respecter des consignes simples en autonomie
- montrer une certaine persévérance dans toutes les activités
- commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples
- s'impliquer dans un projet individuel ou collectif
- se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie ; accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal
- se déplacer en s'adaptant à l'environnement
- réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation

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

l'élève est capable de :

- pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner
- manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter
- maîtriser des connaissances dans divers domaines scientifiques
- mobiliser ses connaissances dans des contextes scientifiques différents et dans des activités de la vie courante (par exemple, apprécier l'équilibre d'un repas)



L 'unité  
d 'apprentissage



La programmation annuelle d'une classe, construite à partir de la programmation de l'école, est constituée d'unités d'apprentissage. Chaque unité d'apprentissage met en œuvre l'activité physique choisie, support au travail d'une des quatre compétences.

### Elle se construit à partir

-- des compétences et connaissances à acquérir pour les élèves, formulées en termes de résultats observables (les effets recherchés : ce que l'élève doit savoir).

Ces compétences spécifiques et transversales sont choisies en référence au programme de l'école primaire.

-- du choix d'une activité physique support à l'enseignement de ces compétences.

## Il prévoit

-- le nombre et la durée des séances : 45 minutes en cycle 2, 1 heure en cycle 3.

L'élève doit avoir le temps d'apprendre, de stabiliser ses acquis. C'est pourquoi la durée d'un module est plutôt de 8 à 12 séances.

-- la démarche pédagogique la mieux adaptée.

-- l'organisation pratique.

-- les éléments de transversalité.

-- L'évaluation. Les types d'évaluations utilisés dans le module. La situation de référence. Les outils d'évaluation.

**Il est constitué de séances qui s'enchaînent à raison d'au moins une séance par semaine (en dessous de cette fréquence les conditions de l'apprentissage ne sont pas réunies)**

-- le contenu de la séance dépend de sa place dans l'unité d'apprentissage.

-- le contenu de chaque séance se place dans le cadre ci-dessus et se construit à partir des bilans et en tenant compte des progrès des enfants.

## Module d'Apprentissage ATHLETISME - 8 à 10 séances

<b>Domaine:</b>		<b>EPS</b>	
<b>Compétence Spécifique ciblée:</b>		✓ Adapter ses déplacements à différents types d'environnements ✓ Réaliser une performance mesurée	
<b>Activité support:</b>		<b>Activités athlétiques</b>	
<i>1ère étape</i>	<i>2ème étape</i>	<i>3ème étape</i>	<i>4ème étape</i>
<b>Phase de découverte</b>	<b>Phase de référence</b>	<b>Phase de structuration</b>	<b>Phase de bilan</b>
<i>1 séance</i>	<i>1 à 2 séance</i>	<i>7 à 8 séances</i>	<i>2 séances</i>
<b>Entrer dans l'activité</b>	<b>Se situer</b>	<b>Apprendre et progresser</b>	<b>Mesurer les progrès</b>
<b>Situations globales</b>	<b>Situation de référence 1</b>	<b>Situations d'apprentissage</b>	<b>Situation de référence 2</b>
<b>Compétences Générales ciblées:</b>			
<input type="checkbox"/> Appliquer et construire des principes de vie collective	<input type="checkbox"/> Appliquer et construire des principes de vie collective <input type="checkbox"/> Construire un projet d'action	<input type="checkbox"/> Appliquer et construire des principes de vie collective <input type="checkbox"/> S'engager lucidement dans l'action <input type="checkbox"/> Construire un projet d'action	<input type="checkbox"/> Appliquer et construire des principes de vie collective <input type="checkbox"/> Construire un projet d'action <input type="checkbox"/> Mesurer et apprécier les effets de l'activité

**UNITE D'APPRENTISSAGE EN EPS**  
**MISE EN RELATION ENTRE LE VECU CORPOREL ET LA MAÎTRISE DE LA LANGUE**

<b>Phase de découverte</b>	<b>Phase d'évaluation initiale</b>	<b>Phase d'apprentissage</b>	<b>Phase d'évaluation finale</b>	<b>Phase de réinvestissement</b>
<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ découvrir l'activité et ses règles, s'y engager</li> <li>✓ s'approprier les consignes</li> <li>✓ apprécier globalement son niveau</li> </ul>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ s'évaluer</li> <li>✓ repérer les réussites et les échecs du moment</li> </ul>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ faire évoluer les comportements</li> <li>✓ progresser</li> </ul>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ s'évaluer</li> <li>✓ faire le point des acquisitions</li> </ul>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ réinvestir les acquis lors d'une rencontre, d'un spectacle...</li> <li>✓ échanger</li> </ul>
<p><b>avant le vécu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ faire émerger les représentations des élèves</li> </ul> <p><b>pendant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ découvrir et s'approprier le dispositif</li> </ul> <p><b>après :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ prendre en compte les changements des représentations</li> <li>▪ verbaliser, exprimer les découvertes</li> <li>▪ représenter le dispositif matériel : maquette, schéma, écrits...</li> </ul>	<p><b>avant le vécu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ lire et analyser collectivement les affiches des dispositifs, les critères de réussite, les règles de fonctionnement</li> </ul> <p><b>pendant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ s'impliquer dans le dispositif proposé</li> <li>▪ remplir les fiches de résultats</li> </ul> <p><b>après :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ analyser les résultats</li> <li>▪ exprimer les problèmes rencontrés, les lister</li> </ul>	<p><b>avant le vécu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ faire des projets de progrès, se fixer un but voire un programme d'entraînement</li> <li>▪ lire et commenter les fiches de présentation des situations</li> </ul> <p><b>pendant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ participer à la mise en place matérielle</li> <li>▪ s'entraîner en fonction du projet personnel</li> <li>▪ diversifier, transformer les réponses motrices, les attitudes</li> </ul> <p><b>après :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ exprimer verbalement, par écrit, sous forme de schéma les tâches à réaliser, les dispositifs utilisés, les critères de réussite, les procédures utilisées...</li> <li>▪ construire des projets d'action, à l'aide de photos, de dessins, d'écrits, de vidéos...</li> </ul>	<p><b>avant le vécu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ comprendre le but</li> <li>▪ choisir, faire un projet</li> </ul> <p><b>pendant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ réaliser le projet personnel</li> </ul> <p><b>après :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ analyser les résultats</li> <li>▪ comparer les résultats avec ceux de la situation de référence initiale</li> <li>▪ exprimer les progrès réalisés, ceux encore à réaliser</li> </ul>	<p><b>avant le vécu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ participer au montage du projet</li> <li>▪ prévoir, choisir</li> <li>▪ réaliser des affiches, invitations...</li> </ul> <p><b>pendant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ encadrer les situations</li> <li>▪ vivre les situations</li> </ul> <p><b>après :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ faire le bilan</li> </ul>



# La séance d'EPS

## Démarche et organisation pédagogique

- Proposer un échauffement et l'adapter à la nature des situations vécues.
- Optimiser l'activité des élèves en privilégiant le travail en ateliers. Ces ateliers de nature différente seront menés simultanément.
- Donner des rôles différents aux élèves : athlète, observateur, chronométrateur, starter, juge ...
- Aider l'élève à mesurer ses progrès (fiche individuelle de performance).
- Proposer des situations d'apprentissage et de remédiation (ne pas évaluer systématiquement la performance).
- Privilégier les activités en extérieur.

## Avant la séance, en classe...

10 à 30 minutes

**Le bilan de la séance précédente ayant été fait, l'enseignant doit, en tenant compte des différents niveaux d'habiletés**

- choisir l'objectif spécifique (parmi les contenus d'apprentissage)
- choisir des compétences transversales à développer
- définir des situations d'apprentissage

**L'enseignant et les élèves échangent pour élaborer**

- la mise en œuvre de situations d'apprentissage
- les consignes et les critères de réussite
- les outils d'évaluation

**Les élèves participent**

- à l'organisation du groupe classe
- à l'organisation matérielle
- à différents rôles sociaux

Pendant la séance...  
45 à 60 minutes

**Entrée dans l'activité**

- mise en place matérielle
- mise en activité en rapport avec l'objectif choisi et l'activité physique sportive support (5 minimum maximum)

**Déroulement de la séance**

- reprendre une ou des situations issues des séances précédentes (reprise de ce qui a été vécu, sécurisation, motivation)
- lancer des situations avec rappel des consignes et des critères de réussite

## Grâce au travail effectué avant la séance, les situations proposées permettent

-- de responsabiliser les élèves, de travailler en autonomie et de gérer les ateliers (l'enseignant observe et relève des informations pour intervention différée, analyse la séance)

-- d'avoir un maximum de temps d'activité pendant la séance (passage d'une situation à l'autre), dans la situation d'apprentissage (nombre de répétitions nécessaires à l'acquisition des compétences au regard des critères de réussite déterminée au préalable et des supports d'évaluations construits)

-- d'avoir des temps de régulation : grâce à son positionnement et à son observation, l'enseignant doit remédier immédiatement en fonction des besoins des élèves et les objectifs poursuivis.

### Fin de la séance

- rangement du matériel
- remise au calme si nécessaire

**Après la séance...**  
**10 à 15 minutes**

**Avec l'enseignant, les élèves doivent :**

-- reprendre les critères d'évaluation pour prendre conscience du niveau de compétence atteint et les stratégies utilisées ainsi que les progrès réalisés et restants à faire (compléter le cahier de l'athlète, le projet de l'élève).

**L'enseignant doit**

-- envisager des ajustements et des développements qui participeront aux bons choix de l'objectif et des situations d'apprentissage de la séance suivante.

-- mettre en place des outils de référence à partir des observations et des analyses

# L'évaluation

En E.P.S., comme dans tous les autres champs disciplinaires, il y a nécessité d'évaluer et de faire évaluer les progrès.

L'élève agit en sachant qu'il apprend, en sachant ce qu'il va apprendre et en sachant comment mesurer ce qu'il a appris.

L'évaluation est un outil d'apprentissage et en conséquence il doit être prévu par l'enseignant dès la conception de l'unité d'apprentissage.

C'est à l'issue de l'observation des élèves lors de la séance d'évaluation initiale que l'enseignant ajustera la progression proposer aux élèves.

## L'évaluation permet

- à l'élève, **d'adapter son action** en fonction du but à atteindre.
- à l'enseignant, **de réguler son enseignement** en mesurant les effets de son action pédagogique sur l'évolution du niveau de compétence des élèves.
- à l'élève et à l'enseignant, **de mesurer les progrès** au cours de l'unité d'apprentissage.

L'enseignant donne clairement le but de la tâche, les critères de réussite pour que l'élève se situe et qu'il comprenne ses réussites et ses échecs. L'erreur est un « indicateur dans le processus d'apprentissage » et a un statut positif.

L'élève connaît le but de la tâche, les critères de réussite, les compétences à acquérir. Il peut mettre en œuvre des stratégies cognitives qui le rendent autonome dans son travail et le conduisent à progresser. Il s'engage dans une démarche active et motivante de projet.

Un temps de pratique suffisant est indispensable pour que les élèves multiplient les essais, analyse le résultat de leur action et s'engagent dans les remédiations proposées par l'enseignant.

# La tâche motrice

Une tâche motrice a pour fonction générale de solliciter chez l'enfant certaines « ressources » (connaissances, aptitudes, capacités, attitudes, mécanismes...) qu'il possède et qu'il faut modifier et utiliser à son profit pour accomplir la tâche.

Elle se caractérise par:

- un but : ce que l'élève doit réaliser.
- un dispositif : l'espace et le matériel utilisé.
- des opérations : les actions et les moyens nécessaires à l'atteinte du but. S'ils ne sont pas connus, la tâche sera semi définie et nous serons en activité de résolution de problème.
- des critères de réussite : ils permettent de connaître le résultat de son action, le niveau de performance atteint.

	But	Dispositif	Opérations	Critères de réussite
<b>Tâches non définies</b>		X		
<b>Tâches semi définies</b>	X	X		X
<b>Tâches définies</b>	X	X	X	X



# Le cahier de l'athlète

## Un cahier de l'athlète pour...

### Recueillir les représentations initiales

- Que veut dire le mot « *athlétisme* » pour toi ?
- Aimes-tu faire de l' *athlétisme* ? Pourquoi ?
- Qui peut faire de l' *athlétisme* ?
- As-tu déjà assisté à une rencontre d' *athlétisme* ? Si oui, où l'as-tu vu ?
- Comment fait-on quand on fait de l' *athlétisme* ?

*L'athlétisme c'est quand on court à grande vitesse. - Maxence -*

*Quand on fait de l'athlétisme on est coureur, lanceur et sauteur et des fois juge et secrétaire. - Timothée -*

## Garder une trace des activités réalisées

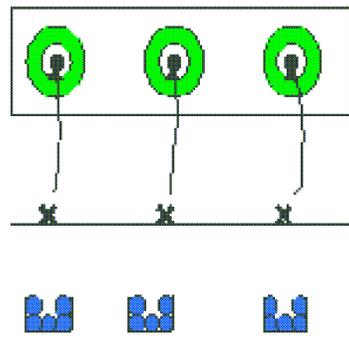
- Trace écrite produite par les élèves...

*« On doit courir vite, faire le tour du carré, toucher son plot et venir attraper le petit plot au milieu. » Marie*

*« On doit lancer le vortex le plus loin possible. Il y a plusieurs zones. La meilleure zone, c'est la zone rouge. » Albert*

- Fiches d'ateliers

### Lancer de précision



- **Organisation**

3 essais par vague de 3 lanceurs.

Lancer la balle dans les zones de couleur. 3 élèves marquent les scores et les 3 autres lancent.

- **Consignes**

"Visez la cible de manière à avoir le plus de points possibles".

- **Critères de réussite**

Marquer au moins 1 point à chaque lancer.

- **Le lancer doit :**

Respecter la zone de lancement.

Viser la cible.

- Plan des installations



## Expliciter les critères de réussite

*« Pour réussir, il faut sauter le plus haut possible, sans toucher la corde. La hauteur la plus facile, c'est le vert, après c'est le jaune et la hauteur la plus difficile c'est le rouge. »*

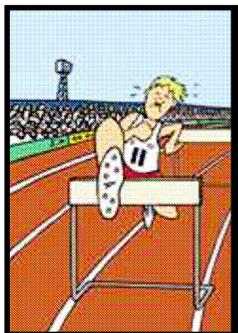
## Garder une trace des progrès accomplis

- *Lundi 20 octobre, j'ai sauté dans la zone **jaune***
- *Jeudi 23 octobre, je vais essayer de sauter dans la zone **rouge***

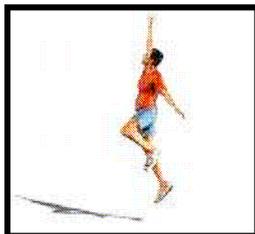
Je cours vite sur le plat  
6 secondes : zone.....  
8 secondes : zone.....  
10 secondes : zone.....

## Tisser des liens entre l'athlétisme et les autres champs disciplinaires

- Français : construire un répertoire pour identifier les mots de l'athlétisme



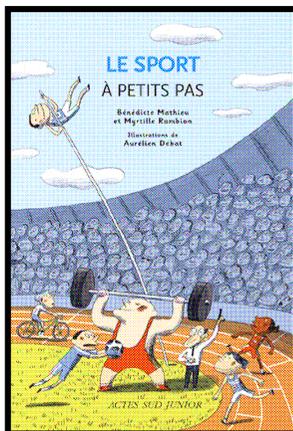
**sauter**  
**haie**  
**couloir**



**Une impulsion**

Action de pousser pour provoquer le mouvement

## - Lecture

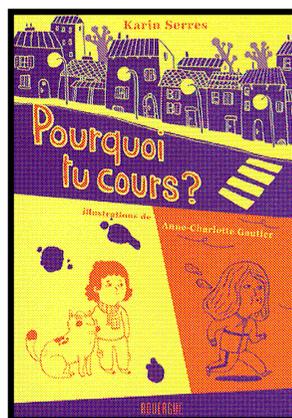


### **Le sport à petits pas**

Bénédicte Mathieu

Le sport fait partie de notre vie et joue un grand rôle dans le développement du corps et de l'esprit et l'apprentissage de la vie en société. C'est aussi un beau spectacle à partager avec les autres. Que tu préfères le foot ou le tennis, que tu aies envie de devenir champion du monde ou de pratiquer une discipline sportive juste pour le plaisir, ce livre va te faire découvrir tous les secrets - et parfois les excès comme le dopage - du monde sportif : l'histoire des Jeux olympiques et du Tour de France, la pratique amateur ou professionnelle, les enjeux financiers et politiques des compétitions sportives.

Pour être bien dans son corps et rester en bonne santé, le sport est un allié indispensable : à toi de te surpasser !.



### **Pourquoi tu cours ?**

Karin Serres

Rose est une petite fille un peu rêveuse. Elle se pose plein de questions et adore dessiner, notamment des chevaux. Tous les matins, depuis sa fenêtre, elle voit courir une fille de sa classe, Chloé. Elle ne comprend pas comment on peut se faire souffrir comme cela !

Pourquoi tu cours ? est d'abord un petit roman sur l'acceptation de la différence. Rose a des occupations radicalement différentes de celles de Chloé.

## - Mathématiques

### Grandeur et mesures

Comparer les performances personnelles.

Quelle est la meilleure ? La moins bonne ?

Calculer l'écart entre les deux. En travaillant par deux comparer les valeurs obtenues et les unités utilisées, les ordonner en utilisant la même unité (en cm, m et cm...)

## - Histoire

Histoire des Jeux Olympiques

Les jeux modernes

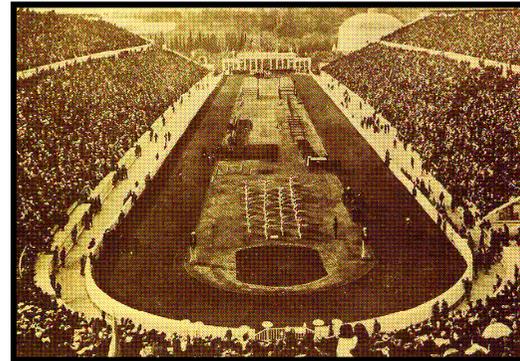
L'esprit olympique

Les JO d'hiver

Les JO paralympiques

Le Handisport

Symboliquement le baron de Coubertin choisit la ville d'**Athènes** pour les 1ers jeux Olympiques qui se tinrent en **1896**. Il garda la fréquence des jeux de l'antiquité (tous les 4 ans) afin de rester fidèle au modèle antique. Le Cio, nouvellement créé, choisit Paris pour les seconds jeux en 1900.





Mise en  
situation

