ACADÉMIE DE CRÉTEIL
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale de la Seine-Saint-Denis

SOP SEMAINE OLYMPIQUE & PARALYMPIQUE
EDITION 2022

PROGRESSIONS EPS
PS/MS - GS/CP - CE - CM

Objectifs :

- **Proposer des progressions EPS en prolongement des défis réalisés** au cours de la Semaine Olympique et Paralympique.
- **Poursuivre la dynamique et les apprentissages engagés en EPS** lors de l'évènement et finaliser ce projet par l'organisation d'une rencontre olympique dans son école lors de la journée olympique au mois de juin
- **Aider l'enseignant à programmer et/ou enrichir les différentes APS**, sans pour autant modifier leur programmation annuelle initiale.
- **Donner du sens aux apprentissages en EPS pour l'élève** avec un contrat explicite inscrit **dans le temps** (de la SOP à la rencontre en fin d'année).

Contenu du document d'appui :

A/ 4 tableaux de progressions PS/MS, GS/CP, CE et CM en prolongement du vécu des défis olympiques pour les périodes 3 et 4, dans les 4 champs d'apprentissage.

1. Dans ces tableaux les fiches actions ont un lien activé pour accéder **au site de la DSDEN 93** pour une mise en œuvre pratique.
2. La dernière colonne **« Evaluation festive et sommative par la rencontre olympique et paralympique »** permet à l'enseignant de réinvestir les APS vécues en périodes 3 et 4 durant la rencontre olympique et paralympique dans mon école (site DSDEN 93 EPS), en s'appuyant pour la logistique et les contenus du document sur le site de la DSDEN 93 EPS.

B/ Une fiche « Posture/Gestes professionnels » en cycle 1 et une fiche « Mise en œuvre de l'EPS » en cycle 2 et 3 pour accompagner les enseignants dans la conception des séances avec des liens actifs sur l'évaluation et les carnets de progrès ou les livrets de compétences du site de la DSDEN 93 et sur les ressources EDUSCOL.

Programmation PARCOURS OLYMPIQUE (PS-MS) Séance de 30 à 45mn pour 3 heures par semaine	Semaine olympique et paralympique	Période 4	Période 5	Evaluation festive et sommative par la rencontre olympique et paralympique
OBJECTIF 1 **Agir dans l'espace, sur la durée et sur les objets** **Etape 1** : Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables pour explorer leurs possibilités d'utilisation. Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles. **Etape 2** : Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis. Affiner ses réponses possibles pour répondre aux problèmes posés par l'aménagement du milieu.	Activité physique de référence **VERS L'ATHLETISME** Défis olympiques **Les petits déménageurs** 			Choix par l'enseignant de jeux et situations d'apprentissage vécus durant les défis en période 4 et 5 Document d'appui pour organiser la rencontre olympique
Compétences recherchées par les verbes d'actions travaillés Courir en ligne droite Courir dans un couloir avec un témoin Courir sans changer d'allure, sans être essoufflé pendant 4 min Courir sans renverser les obstacles Franchir une zone en sautant d'un pied sur l'autre (multibonds) Décoller du sol pour toucher un objet Lancer par-dessus un obstacle		**Les gazelles** **Les étoiles**	**La marelle PS** **Le foulard PS** **Parcours d'obstacles MS** **Les 5 secondes MS**	
OBJECTIF 2 **Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées** **Etape 1 :** Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles. **Etape 2** : Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants, affiner ses réponses.	Activité physique de référence **ORIENTATION** Défis olympiques **Loup, où es-tu** 	**FICHES ACTIONS ORIENTATION** **La boîte** **Le bon décor** **Positions exactes** **La scène reconstituée** **La course aux bruits**	**FICHES ACTIONS ORIENTATION** **Je pose je trouve 1** **Je pose je trouve 2** **Photos gommettes** **Le parcours fléché** **Le parcours photos**	
Compétences recherchées par les verbes d'actions travaillés **ESPACE VECU : Appréhender l'espace** Nommer les lieux Reconnaître un lieu d'après un indice. Se situer dans un espace Percevoir la notion d'éloignement, de proximité **ESPACE PERCU : Se repérer dans l'espace** Suivre un trajet jalonné Suivre un fléchage Décrire un trajet Construire un trajet Se représenter un espace **ESPACE REPRESENTE : Représenter et se représenter l'espace** Structurer l'espace Positionner des éléments sur une représentation Lire un plan simple Construire une maquette				
OBJECTIF 3 **Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique** **Etape 1** : Découvrir à partir d'inducteurs variés (objets, espaces, musiques, consignes…) des actions motrices globales et explorer ses possibilités corporelles. Prendre plaisir à s'engager corporellement dans le mouvement dansé. **Etape 2** : Explorer différentes actions motrices, différents mouvements et déplacements. Percevoir ses possibilités corporelles dans l'espace et le temps.	Activité physique de référence **DANSE** Défis olympiques **Mon trésor de danse** 	**Corps** Situations 1-2 **Espace** Situations 1-2	**Relation aux autres** Situations 1-2 **Temps** Situations 1-2 **Energie** Situations 1-2	
Composantes investies pour travailler l'objectif **Espace Corps Verbes d'action** **Temps Energie Relation aux autres**				
OBJECTIF 4 **Collaborer, coopérer, s'opposer** **Etape 1** : Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires. **Etape 2** : Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.	Activité physique de référence **JEUX COLLECTIFS** Défis olympiques **A fond la chenille** 	**Les balles brûlantes** **Les déménageurs** **La cage aux écureuils**	**Minuit dans la bergerie** **Les éperviers déménageurs** **La rivière aux crocodiles**	
Compétences recherchées par les verbes d'actions travaillés Transporter un ou des objets Lancer – Récupérer (ramasser) - Renvoyer Gagner un territoire Poursuivre – Esquiver – Attraper Lancer- Passer - Recevoir				

POSTURE ET GESTES PROFESSIONNELS

PS/ETAPE 1	MS/ETAPE 2	GS/ETAPE 3
➢ **Solliciter, encourager, féliciter, s'engager soi-même dans l'action afin de faire entrer tous les enfants dans l'activité**. L'enseignant donne du temps à chaque enfant pour explorer, ressentir, imiter les autres, trouver de nouvelles façons de faire. En valorisant les exploits personnels, les conquêtes du groupe, il aide chaque enfant à construire une plus grande estime de lui-même, à prendre confiance en lui et à désirer repousser ses limites. ➢ **Investir tous les espaces possibles (dans et hors l'école) pour concevoir des aménagements riches, dans des dispositifs stables**. Il vise à ce que tous les enfants prennent du plaisir, découvrent leurs possibilités corporelles et s'engagent dans la transformation de leurs actions familières. ➢ **Ritualiser les différents temps de séance et les différents espaces du lieu de pratique** pour rallier peu à peu tous les enfants et les intéresser à l'activité du collectif. ➢ **Solliciter les improvisations individuelles, susciter la divergence, valoriser la créativité.** L'enseignant peut proposer d'expérimenter les propositions des autres et valorise des buts communs qui favorisent la coopération dans le respect d'autrui.	➢ **Proposer des situations proposant des buts d'action (critères de réussite), clairs et matérialisés** afin de permettre aux enfants de comprendre le sens des progrès attendus (pédagogie de l'explicite) et d'orienter l'activité de l'enfant. ➢ **Penser l'alternance classe/salle et structurer le lieu de pratique par des repères explicites** (photos, pictogrammes…) pour permettre aux enfants d'aménager l'espace, d'accéder au matériel en autonomie, de ranger. ➢ **L'enseignant élabore et utilise des formes variées et évolutives de représentations du réel qu'il met à disposition des enfants** pour qu'ils mettent en oeuvre des opérations mentales pour structurer l'espace, observer, évoquer et anticiper. ➢ **Mobiliser le langage** à partir, à propos, avant et après les situations vécues afin de permettre la prise de distance sur l'action, la recherche de stratégies adaptées au but recherché et la projection vers de futures situations. ➢ **Encourager l'enfant à dire ce qu'il ressent, à nommer les actions réalisées, les activités vécues ou les objets utilisés.**	➢ **Proposer des projets d'actions explicités et finalisés, s'inscrivant dans la durée** (cycles de 12 à 15 séances) pour créer une dynamique d'apprentissage dépassant le plaisir de faire et de jouer. Ces cycles doivent permettre à l'enfant de se projeter dans un projet individuel ou collectif qui peut être finalisé par une rencontre. ➢ **Responsabiliser les enfants et leur faciliter l'appropriation de rôles** (rôles sociaux : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu) aidant à la gestion de la situation et afin que les enfants prennent des initiatives et des responsabilités au service du collectif. ➢ **Faire participer le groupe à l'élaboration de la règle et de son évolution** afin de l'amener à se l'approprier et à comprendre sa fonction, à accepter et respecter autrui, à construire des relations positives avec des partenaires.

Faire faire, faire réussir

Il est nécessaire de permettre aux enfants de « faire », de s'essayer, d'expérimenter, de recommencer… Mais agir, c'est avoir une intention, poursuivre un motif d'action. Le « faire scolaire » s'inscrit dans un projet d'apprentissage dont l'enfant doit prendre conscience. Pour cela l'enfant doit d'abord s'engager pour « mieux faire » pour augmenter son pouvoir d'action. Pour cela il a besoin de savoir s'il a ou non « réussi » : l'explicitation des critères de réussite par l'enseignant, la validation de cette réussite par ses pairs ou l'adulte, attestent pour l'enfant de la portée de son action.

Faire réussir, faire comprendre

Réussir ne signifie pas comprendre. Comprendre c'est dépasser les réussites pour identifier ce qui les a permises. L'enfant entre alors dans une phase de conceptualisation en prenant conscience, par le langage, de ce qui se joue dans l'action et au-delà d'elle (ce que j'ai compris en faisant et réussissant et ce que cela va changer dans ma manière d'agir). Apprendre à l'école, c'est suspendre l'action pour la penser.

Favoriser l'émergence d'un « Je » au sein d'un collectif

Les enfants apprennent ensemble pour vivre ensemble, se construisent comme personnes singulières au sein d'un groupe grâce à l'étayage de l'enseignant.

Ouvrir des alternatives de choix

Devenir autonome c'est être amené à choisir : choisir un objet à lancer, une cible, une manière de faire pour réaliser un plus grand score, une stratégie parmi d'autres, un enchaînement, une position, une posture… Cela dépend aussi de l'enseignant et de sa capacité à toujours offrir des choix et des alternatives, qui participent d'une éducation aux conduites de décision.

Créer des liens

Mettre en relation les actions et les effets obtenus nécessite de conserver une mémoire de ce qui était recherché, des intentions, des procédures engagées. L'étayage de l'adulte fait percevoir les liens entre le présent, le passé et les futurs possibles, à partir de rappels et de traces, d'anticipations grâce au pourquoi de ce qui va se passer.

EVALUER

Savoir évaluer, c'est savoir mettre en valeur : c'est savoir mettre en valeur les compétences des enfants, leurs essais et leurs réussites pour eux-mêmes et pour leurs parents. Il s'agit de valoriser toutes les réussites individuelles ou collectives. Pour que les enfants puissent identifier leurs réussites, l'enseignant organise les conditions qui permettent d'en garder des traces, de s'en souvenir en les évoquant, de les revisiter afin de percevoir les évolutions.

Pratiquer l'évaluation au quotidien et en situation : La complexité des apprentissages engage les enseignants à être réceptifs à ce que manifeste chaque enfant comme autant d'indices de son engagement, de son parcours d'apprentissage, de ses progrès ou des difficultés qu'il rencontre.

Concevoir des situations comportant des buts clairs et évolutifs : Construire les conditions de la confiance en ses propres possibles est essentiel. L'enseignant aide les élèves ainsi à mesurer leurs progrès, à prendre conscience des stratégies possibles et de leur capacité à les mettre en œuvre.

Ressources maternelle Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique Créer une dynamique d'apprentissage Maternelle/Cycle 1 : l'activité physique – Site DSDEN 93 EPS

Programmation PARCOURS OLYMPIQUE (GS-CP)

Séance de 30 à 45mn pour 3 heures par semaine

	Semaine olympique et paralympique	Période 4	Période 5	Evaluation festive et sommative par la rencontre olympique et paralympique
OBJECTIF 1 **Agir dans l'espace, sur la durée et sur les objets** **Etape 1** : Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables pour explorer leurs possibilités d'utilisation. Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles. **Etape 2** : Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis. Affiner ses réponses possibles pour répondre aux problèmes posés par l'aménagement du milieu.	Activité physique de référence **VERS L'ATHLETISME** Défis olympiques **Le relai athlétique** **La course de durée solidaire** 			Choix par l'enseignant de jeux et situations d'apprentissage vécus durant les défis en période 4 et 5 Document d'appui pour organiser la rencontre olympique
Compétences recherchées par les verbes d'actions travaillés Courir en ligne droite Courir dans un couloir avec un témoin Courir sans changer d'allure, sans être essoufflé pendant 4 min Courir sans renverser les obstacles Franchir une zone en sautant d'un pied sur l'autre (multibonds) Décoller du sol pour toucher un objet Lancer par-dessus un obstacle		**FICHES ACTIONS COURIR LONGTEMPS** Sans arrêt La grille Le contrat **Parcours d'obstacles**	**Ateliers sauts** **Marelles** **Les obstacles** **Le mur** **Les cibles**	
OBJECTIF 2 **Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées** **Etape 1 :** Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles. **Etape 2** : Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants, affiner ses réponses.	Activité physique de référence **ORIENTATION** Défis olympiques **Le puzzle caché** 	**FICHES ACTIONS ORIENTATION** Je pose je trouve 1 et 2 Photos gommettes	**FICHES ACTIONS ORIENTATION** Le parcours fléché Le parcours photos Le rallye photos	
Compétences recherchées par les verbes d'actions travaillés **ESPACE VECU : Appréhender l'espace** Nommer les lieux Reconnaître un lieu d'après un indice. Se situer dans un espace Percevoir la notion d'éloignement, de proximité **ESPACE PERCU : Se repérer dans l'espace** Suivre un trajet jalonné Suivre un fléchage Décrire un trajet Construire un trajet Se représenter un espace **ESPACE REPRESENTE : Représenter et se représenter l'espace** Structurer l'espace Positionner des éléments sur une représentation Lire un plan simple Construire une maquette				
OBJECTIF 3 **Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique** **Etape 1** : Découvrir à partir d'inducteurs variés (objets, espaces, musiques, consignes…) des actions motrices globales et explorer ses possibilités corporelles. Prendre plaisir à s'engager corporellement dans le mouvement dansé. **Etape 2** : Explorer différentes actions motrices, différents mouvements et déplacements. Percevoir ses possibilités corporelles dans l'espace et le temps.	Activité physique de référence **DANSE** Défis olympiques **Laissez danser les petits papiers** 	**Corps** **Situations 3-4** **Espace** **Situations 3-4**	**Relation aux autres** **Situations 3-4** **Temps** **Situations 3** **Energie** **Situations 1-2**	
Composantes investies pour travailler l'objectif **Espace Corps Verbes d'action** **Temps Energie Relation aux autres**				
OBJECTIF 4 **Collaborer, coopérer, s'opposer** **Etape 1** : Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires. **Etape 2** : Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.	Activité physique de référence **JEUX COLLECTIFS** Défis olympiques **L'horloge muette** 	**La queue du diable** **La balle au fond**	**Les quatre coins** **Les éperviers** **déménageurs**	
Compétences recherchées par les verbes d'actions travaillés Transporter un ou des objets Lancer – Récupérer (ramasser) - Renvoyer Gagner un territoire Poursuivre – Esquiver - Attraper Lancer - Passer - Recevoir				

POSTURE ET GESTES PROFESSIONNELS

PS/ETAPE 1	MS/ETAPE 2	GS/ETAPE 3
➢ **Solliciter, encourager, féliciter, s'engager soi-même dans l'action afin de faire entrer tous les enfants dans l'activité**. L'enseignant donne du temps à chaque enfant pour explorer, ressentir, imiter les autres, trouver de nouvelles façons de faire. En valorisant les exploits personnels, les conquêtes du groupe, il aide chaque enfant à construire une plus grande estime de lui-même, à prendre confiance en lui et à désirer repousser ses limites. ➢ **Investir tous les espaces possibles (dans et hors l'école) pour concevoir des aménagements riches, dans des dispositifs stables**. Il vise à ce que tous les enfants prennent du plaisir, découvrent leurs possibilités corporelles et s'engagent dans la transformation de leurs actions familières. ➢ **Ritualiser les différents temps de séance et les différents espaces du lieu de pratique** pour rallier peu à peu tous les enfants et les intéresser à l'activité du collectif. ➢ **Solliciter les improvisations individuelles, susciter la divergence, valoriser la créativité.** L'enseignant peut proposer d'expérimenter les propositions des autres et valorise des buts communs qui favorisent la coopération dans le respect d'autrui.	➢ **Proposer des situations proposant des buts d'action (critères de réussite), clairs et matérialisés** afin de permettre aux enfants de comprendre le sens des progrès attendus (pédagogie de l'explicite) et d'orienter l'activité de l'enfant. ➢ **Penser l'alternance classe/salle et structurer le lieu de pratique par des repères explicites** (photos, pictogrammes…) pour permettre aux enfants d'aménager l'espace, d'accéder au matériel en autonomie, de ranger. ➢ **L'enseignant élabore et utilise des formes variées et évolutives de représentations du réel qu'il met à disposition des enfants** pour qu'ils mettent en oeuvre des opérations mentales pour structurer l'espace, observer, évoquer et anticiper. ➢ **Mobiliser le langage** à partir, à propos, avant et après les situations vécues afin de permettre la prise de distance sur l'action, la recherche de stratégies adaptées au but recherché et la projection vers de futures situations. ➢ **Encourager l'enfant à dire ce qu'il ressent, à nommer les actions réalisées, les activités vécues ou les objets utilisés.**	➢ **Proposer des projets d'actions explicités et finalisés, s'inscrivant dans la durée** (cycles de 12 à 15 séances) pour créer une dynamique d'apprentissage dépassant le plaisir de faire et de jouer. Ces cycles doivent permettre à l'enfant de se projeter dans un projet individuel ou collectif qui peut être finalisé par une rencontre. ➢ **Responsabiliser les enfants et leur faciliter l'appropriation de rôles** (rôles sociaux : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu) aidant à la gestion de la situation et afin que les enfants prennent des initiatives et des responsabilités au service du collectif. ➢ **Faire participer le groupe à l'élaboration de la règle et de son évolution** afin de l'amener à se l'approprier et à comprendre sa fonction, à accepter et respecter autrui, à construire des relations positives avec des partenaires.

Faire faire, faire réussir

Il est nécessaire de permettre aux enfants de « faire », de s'essayer, d'expérimenter, de recommencer… Mais agir, c'est avoir une intention, poursuivre un motif d'action. Le « faire scolaire » s'inscrit dans un projet d'apprentissage dont l'enfant doit prendre conscience. Pour cela l'enfant doit d'abord s'engager pour « mieux faire » pour augmenter son pouvoir d'action. Pour cela il a besoin de savoir s'il a ou non « réussi » : l'explicitation des critères de réussite par l'enseignant, la validation de cette réussite par ses pairs ou l'adulte, attestent pour l'enfant de la portée de son action.

Faire réussir, faire comprendre

Réussir ne signifie pas comprendre. Comprendre c'est dépasser les réussites pour identifier ce qui les a permises. L'enfant entre alors dans une phase de conceptualisation en prenant conscience, par le langage, de ce qui se joue dans l'action et au-delà d'elle (ce que j'ai compris en faisant et réussissant et ce que cela va changer dans ma manière d'agir). Apprendre à l'école, c'est suspendre l'action pour la penser.

Favoriser l'émergence d'un « Je » au sein d'un collectif

Les enfants apprennent ensemble pour vivre ensemble, se construisent comme personnes singulières au sein d'un groupe grâce à l'étayage de l'enseignant.

Ouvrir des alternatives de choix

Devenir autonome c'est être amené à choisir : choisir un objet à lancer, une cible, une manière de faire pour réaliser un plus grand score, une stratégie parmi d'autres, un enchaînement, une position, une posture… Cela dépend aussi de l'enseignant et de sa capacité à toujours offrir des choix et des alternatives, qui participent d'une éducation aux conduites de décision.

Créer des liens

Mettre en relation les actions et les effets obtenus nécessite de conserver une mémoire de ce qui était recherché, des intentions, des procédures engagées. L'étayage de l'adulte fait percevoir les liens entre le présent, le passé et les futurs possibles, à partir de rappels et de traces, d'anticipations grâce au pourquoi de ce qui va se passer

EVALUER

CYCLE 1 : Savoir évaluer, c'est savoir mettre en valeur toutes les réussites des élèves, pratiquer l'évaluation au quotidien et en situation et concevoir des situations comportant des buts clairs et évolutifs

Ressources maternelle Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique Créer une dynamique d'apprentissage Maternelle/Cycle 1 : l'activité physique – Site DSDEN 93 EPS CARNET DE PROGRES GS - Site DSDEN 93 EPS

CYCLE 2 : La phase d'évaluation 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.

Ressources d'accompagnement EPS CYCLE 2 – site EDUSCOL **Sur le site DSDEN 93** : Livret de compétences ATHLETISME Livret de compétences ORIENTATION Livret de compétences DANSE Livret de compétences JEUX COLLECTIFS

Programmation PARCOURS OLYMPIQUE (CE) Séance de 30 à 45mn pour 3 heures par semaine	Semaine olympique et paralympique	Période 4	Période 5	Evaluation festive et sommative par la rencontre olympique et paralympique
OBJECTIF 1 **Agir dans l'espace, sur la durée et sur les objets** **Etape 1** : Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables pour explorer leurs possibilités d'utilisation. Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles. **Etape 2** : Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis. Affiner ses réponses possibles pour répondre aux problèmes posés par l'aménagement du milieu. **Compétences recherchées par les verbes d'actions travaillés** Courir en ligne droite - Courir dans un couloir avec un témoin- Courir sans renverser les obstacles Courir sans changer d'allure, sans être essoufflé pendant 4 min - Franchir une zone en sautant d'un pied sur l'autre (multibonds) - Décoller du sol pour toucher un objet - Lancer par-dessus un obstacle	Activité physique de référence **VERS L'ATHLETISME** Défis olympiques Le relai des triathlètes La course de durée solidaire 	Le foulard Lapins carotte Les 5 secondes La rivière aux crocodiles	Le concours Le banquier Le jeu du massacre Pousse carton	Choix par l'enseignant de jeux et situations d'apprentissage vécues durant les défis et en période 4 et 5 Document d'appui pour organiser la rencontre olympique
OBJECTIF 2 **Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées** **Etape 1 :** Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles. **Etape 2** : Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants, affiner ses réponses. **Compétences recherchées par les verbes d'actions travaillés** **ESPACE VECU : Appréhender l'espace** Nommer les lieux Reconnaître un lieu d'après un indice. Se situer dans un espace Percevoir la notion d'éloignement, de proximité **ESPACE PERCU : Se repérer dans l'espace** Suivre un trajet jalonné Suivre un fléchage Décrire un trajet Construire un trajet Se représenter un espace **ESPACE REPRESENTE : Représenter et se représenter l'espace** Structurer l'espace Positionner des éléments sur une représentation Lire un plan simple Construire une maquette	Activité physique de référence **ORIENTATION** Défis olympiques Bon pied, bon oeil Disc-golf 	Fiches actions Orientation CP CE1 Le petit Poucet Parcours cerceaux Parcours anomalies La carte du pirate Disc-golf	Fiches actions Orientation CE1 CE2 Disc-golf (Milieu naturel)	
OBJECTIF 3 **Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique** **Etape 1** : Découvrir à partir d'inducteurs variés (objets, espaces, musiques, consignes…) des actions motrices globales et explorer ses possibilités corporelles. Prendre plaisir à s'engager corporellement dans le mouvement dansé. **Etape 2** : Explorer différentes actions motrices, différents mouvements et déplacements. Percevoir ses possibilités corporelles dans l'espace et le temps. **Composantes investies pour travailler l'objectif** **Espace Corps Verbes d'action** **Temps Energie Relation aux autres**	Activité physique de référence **DANSE** Défis olympiques Breaking dance 	Construction « danse de création « en fonction des composantes »	Construction « danse de création « en fonction des composantes »	
OBJECTIF 4 **Collaborer, coopérer, s'opposer** **Etape 1** : Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires. **Etape 2** : Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné. **Compétences recherchées par les verbes d'actions travaillés** Transporter un ou des objets Lancer – Récupérer (ramasser) - Renvoyer Gagner un territoire Poursuivre – Esquiver - Attraper Lancer - Passer - Recevoir	Activité physique de référence **JEUX COLLECTIFS** Défis olympiques Le chrono du béret ballon 	Le béret ballon Le gagne terrain	Par-dessus les voleurs La baguette	

L'EPS AU CYCLE 2

Ressources Concevoir et mettre en œuvre un enseignement au Cycle 2 EPS – Site EDUSCOL

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

- **Les quatre champs d'apprentissage doivent être proposés aux élèves sur l'ensemble du cycle :** 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**
- **Les horaires d'EPS doivent être respectés chaque année, à travers des répartitions horaires qui peuvent être diverses :** les élèves ont besoin de temps pour apprendre, mais aussi de régularité, de reprises. 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.

Un module d'apprentissage en EPS

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.

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 et d'évaluation** : 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.

Concevoir une 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. Elle permet d'enrichir leur motricité et d'atteindre les objectifs fixés par le programme, les élèves doivent pouvoir agir, s'exercer, s'adapter, se confronter physiquement dans différents milieux.

- **Inscrire la séance dans un projet de formation.**

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

- **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.

- **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.

EVALUER

CYCLE 2 : La phase d'évaluation 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.
Ressources d'accompagnement EPS CYCLE 2 – site EDUSCOL

Sur le site DSDEN 93 :
Livret de compétences ATHLETISME
Livret de compétences ORIENTATION
Livret de compétences DANSE
Livret de compétences JEUX COLLECTIFS

Programmation PARCOURS OLYMPIQUE(CM) Séance de 30 à 45mn pour 3 heures par semaine	Semaine olympique et paralympique	Période 4	Période 5	Evaluation festive et sommative par la rencontre olympique et paralympique
OBJECTIF 1 **Agir dans l'espace, sur la durée et sur les objets** **Etape 1** : Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables pour explorer leurs possibilités d'utilisation. Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles. **Etape 2** : Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis. Affiner ses réponses possibles pour répondre aux problèmes posés par l'aménagement du milieu. **Compétences recherchées par les verbes d'actions travaillés** Courir en ligne droite - Courir dans un couloir avec un témoin - Courir sans renverser les obstacles Courir sans changer d'allure sans être essoufflé pendant 4 min - Franchir une zone en sautant d'un pied sur l'autre (multibonds) - Décoller du sol pour toucher un objet Lancer par-dessus un obstacle	Activité physique de référence **VERS L'ATHLETISME** Défis olympiques Le relai des triathlètes La course de durée solidaire 	Athlétisme Courir, sauter, lancer	Athlétisme Courir Sauter, lancer	Choix par l'enseignant de jeux et situations d'apprentissage vécues durant les défis et en période 4 et 5 Document d'appui pour organiser la rencontre olympique
OBJECTIF 2 **Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées** **Etape 1 :** Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles. **Etape 2** : Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants, affiner ses réponses. **Compétences recherchées par les verbes d'actions travaillés** **ESPACE VECU : Appréhender l'espace** Nommer les lieux Reconnaître un lieu d'après un indice. Se situer dans un espace Percevoir la notion d'éloignement, de proximité **ESPACE PERCU : Se repérer dans l'espace** Suivre un trajet jalonné Suivre un fléchage Décrire un trajet Construire un trajet Se représenter un espace **ESPACE REPRESENTE : Représenter et se représenter l'espace** Structurer l'espace Positionner des éléments sur une représentation Lire un plan simple Construire une maquette	Activité physique de référence **ORIENTATION** Défis olympiques Bon pied, bon oeil Disc-golf 	Fiches actions Fiches actions Orientation CM (séances 1 à 5) Disc-golf	Fiches actions Fiches actions Orientation CM (séances 6 à 10) Disc-golf (milieu naturel)	
OBJECTIF 3 **Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique** **Etape 1** : Découvrir à partir d'inducteurs variés (objets, espaces, musiques, consignes…) des actions motrices globales et explorer ses possibilités corporelles. Prendre plaisir à s'engager corporellement dans le mouvement dansé. **Etape 2** : Explorer différentes actions motrices, différents mouvements et déplacements. Percevoir ses possibilités corporelles dans l'espace et le temps. **Composantes investies pour travailler l'objectif** **Espace Corps Verbes d'action** **Temps Energie Relation aux autres**	Activité physique de référence **DANSE** Défis olympiques Breaking dance 	Construction « danse de création « en fonction des composantes »	Construction « danse de création « en fonction des composantes »	
OBJECTIF 4 **Collaborer, coopérer, s'opposer** **Etape 1** : Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires. **Etape 2** : Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné. **Compétences recherchées par les verbes d'actions travaillés** Transporter un ou des objets Lancer – Récupérer (ramasser) - Renvoyer Gagner un territoire Poursuivre – Esquiver - Attraper Lancer - Passer - Recevoir	Activité physique de référence **JEUX COLLECTIFS** ➢ Défis olympiques Le chrono du béret ballon 	La passe à 5 L'épervier modifié	Le ballon-capitaine Vers le handball	

L'EPS AU CYCLE 3

Ressources Concevoir et mettre en œuvre un enseignement au Cycle 3 EPS – Site EDUSCOL

Une organisation de l'EPS pour les trois années du cycle 3

- **Les quatre champs d'apprentissage doivent être proposés aux élèves sur l'ensemble du cycle :** 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**
- **Les horaires d'EPS doivent être respectés chaque année, à travers des répartitions horaires qui peuvent être diverses :** les élèves ont besoin de temps pour apprendre, mais aussi de régularité, de reprises. 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.

Un module d'apprentissage en EPS

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.

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 et d'évaluation** : 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.

Concevoir une 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. Elle permet d'enrichir leur motricité et d'atteindre les objectifs fixés par le programme, les élèves doivent pouvoir agir, s'exercer, s'adapter, se confronter physiquement dans différents milieux.

- **Inscrire la séance dans un projet de formation.**

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

- **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.

- **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.

EVALUER

CYCLE 3 : La phase d'évaluation 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.
Des ressources sur l'évaluation pour les 4 champs d'apprentissages sont proposées dans des fiches « Repère d'évaluation » au lien suivant Ressources d'accompagnement EPS CYCLE 3 – site EDUSCOL

Sur le site DSDEN 93 :

Livret de compétences ATHLETISME	Livret de compétences ATHLETISME ELEVES
Livret de compétences ORIENTATION	Livret de compétences ORIENTATION ELEVES
Livret de compétences DANSE	Livret de compétences DANSE ELEVES
Livret de compétences JEUX COLLECTIFS	Livret de compétences rugby, handball, basketball, unihoc, rink hockey ELEVES