COLLEGE JACQUES TWINGER STRASBOURG

Synthèse du projet EPS pour le CYCLE 3 et fiches ressources par APSA

1. Les besoins des élèves dans les domaines du socle

Compétences générales et domaines du socle	Ce que les élèves maitrisent déjà	Ce qu'il reste à acquérir
D1. Les langages pour penser et communiquer dont notamment -Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit -Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps **CG1.Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps**	-facilité d'un langage oral en groupe - formuler des idées simples à l'écrit -grandes disparités au niveau des langages des arts et du corps en fonction des vécus	-prendre la parole devant la classe -remplir une fiche d'observation de manière lisible -homogénéiser les pratiques en classe de 6è
D2. Les méthodes et outils pour apprendre **CG2. S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils**	-s'organiser lorsque la tâche à réaliser est dirigée	-s'organiser lorsque l'autonomie dans la tâche est plus importante -gérer les temps d'écoute et d'activés
D3. La formation de la personne et du citoyen **CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités**	-respecter des règles quand il n'y pas d'enjeu -les rôles valorisés sont assumés	-respecter l'ensemble des règles inhérentes à l'activité -assumer l'ensemble des rôles -découvrir l'arbitrage
D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques **CG4. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière**	-peu de connaissances à propos de l'échauffement -reconnaissance des biens faits des APSA	- savoir les grandes phases d'un échauffement -prendre plaisir à pratiquer

D5. Les représentations du monde et l'activité humaine **CG5. S'approprier une culture physique sportive et artistique**	- connaissances limitées à certaines APSA les plus médiatisées ou pratiquées	-ouvrir le champ des connaissances culturelles par une offre variées et équilibrée en classe de 6è

2. Le parcours des élèves en EPS : leur vécu en CM1 et CM2

Les élèves de 6ème arrivent de 3 écoles primaires différentes : l'école du Hohberg, Gustave Stosskopf, et Marcel Cahn.

Leur vécu sportif est différent. Nous faisons le choix de développer en priorité les champs d'apprentissage pour lesquels il y a davantage de disparités (par exemple le champ 2).

3. Les objectifs pour le projet pédagogique d'EPS en cycle 3

Objectif 1 : rendre les élèves plus impliqués dans les rôles en gardant la notion de plaisir comme vecteur d'apprentissage

Objectif 2 : respecter les règles liées à l'activité et liées au fonctionnement de l'EPS

Objectif 3 : uniformiser les différents niveaux d'apprentissages et les APSA vécus en classe de 6è

4. Les moyens : la programmation et l'offre de formation sur le cycle 3

- **La programmation**

	Cycle 3		
	CM1	**CM2**	**6ème**
CHAMP D'APPRENTISSAGE 1	**Endurance fondamentale** (20 minutes) **Parcours athlétiques**	**Endurance fondamentale** (2500m) **Parcours athlétiques**	**Endurance fondamentale** **Parcours athlétiques** : courses, sauts, lancers
CHAMP D'APPRENTISSAGE 2	Disparité en fonction des écoles (**escalade, CO, voile, patinoire**) **Natation** si modification des décrets		**Natation savoir nager + sauvetage** **CO**

CHAMP D'APPRENTISSAGE 3	**Parcours gymniques** **Initiation danse et acrosport**	**Parcours gymniques**
CHAMP D'APPRENTISSAGE 4	**Jeux pré sportifs vers handball ou volley** **Badminton**	**Volley-ball** **Jeux de raquettes Bad/TT** **Lutte**

- **L'offre de formation**

<u>CHAMP D'APPRENTISSAGE 1 :</u> Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée : activités athlétiques

Compétences travaillées pendant le cycle	Attendus de fin de cycle	Repères de progressivité
- Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. CM1 - Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). CM1+CM2+6E - Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. CM2+6E - Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs pour contrôler son déplacement et son effort. CM1+CM2 - Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort 6E - Comprendre des mesures simples pour évaluer sa performance. CM1 - Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. CM2+6E - Respecter les règles des activités. CM1+CM2+6E - Passer par les différents rôles sociaux. CM1+CM2+6E	Réaliser des efforts et **enchainer** plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure **performance cumulée**. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.	Des aménagements sont envisageables pour permettre aux élèves d'exploiter au mieux leurs ressources pour **produire une performance maximale, source de plaisir.** Privilégier la variété des situations qui permettent d'exploiter différents types de ressources dans un temps **d'engagement moteur conséquent.** Les retours sur leurs actions permettent aux élèves de progresser.

Repères de progressivité CHAMP D'ACTIVITE 1		
CM1	**CM2**	**6ème**
Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter	Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut.	Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut.
Comprendre des mesures simples pour évaluer sa performance	Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance	Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance
Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs pour contrôler son déplacement et son effort (chronomètre, plots)	Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs pour contrôler son déplacement et son effort (chronomètre, plots)	Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort
Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers) dans le respect des règles de celles-ci		

CHAMP D'APPRENTISSAGE 2 : Adapter ses déplacements à des environnements variés : activité de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager, etc…

Compétences travaillées pendant le cycle	Attendus de fin de cycle	Repères de progressivité
- Conduire un déplacement en toute sécurité CM1 + CM2 + 6E -Conduire un déplacement sans appréhension CM1 -Adapter son déplacement aux différents milieux CM2 + 6E - Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.) si APSA voile ou CO en milieu ouvert type forêt - Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ. 6E - Aider l'autre CM1+ CM2 + 6E	Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. Connaitre et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement. Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème. **Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.**	**La natation fera l'objet, dans la mesure du possible, d'un enseignement sur chaque année du cycle** Les activités d'orientation peuvent être programmées, quel que soit le lieu d'implantation de l'établissement. Les autres activités physiques de pleine nature seront abordées si les ressources locales ou l'organisation d'un séjour avec nuitées le permettent.

Repères de progressivité CHAMP D'ACTIVITE 2		
CM1	**CM2**	**6ème**
Conduire un déplacement sans appréhension	Adapter son déplacement aux différents milieux	Adapter son déplacement aux différents milieux
		Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ
Aider l'autre		

<u>CHAMP D'APPRENTISSAGE 3 :</u> S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique : danses collectives, activités gymniques, arts du cirque, danse de création.

Compétences travaillées pendant le cycle	Attendus de fin de cycle	Repères de progressivité
- découvrir et acquérir une sensibilité artistique et un répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion. CM1 - Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion. CM2 + 6E - Oser se mettre en scène devant ses camarades en maitrisant les risques et ses émotions liées à une présentation et un travail en groupe CM1+CM2+6E - Découvrir et appliquer les principes simples d'un enchainement. CM1+CM2 - Appliquer les principes d'un enchainement en coordonnant ses actions avec celles des partenaires. 6E - être attentif et respectueux du travail des autres CM1+CM2+6E - être concentré, vigilant tout le long de ma prestation pour agir en sécurité pour moi-même et les autres. CM1+CM2+6E	Réaliser en petits groupes **deux séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir.** <u>Savoir filmer</u> une prestation pour la revoir et la faire évoluer. Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.	Les activités artistiques et acrobatiques peuvent être organisées sur chacune des 3 années du cycle, en exploitant les ressources et les manifestations sportives locales.

Repères de progressivité CHAMP D'ACTIVITE 3		
CM1	**CM2**	**6ème**
Découvrir et appliquer les principes simples d'un enchainement	Découvrir et appliquer les principes simples d'un enchainement	Appliquer les principes d'un enchainement en coordonnant ses actions avec celles des partenaires
Découvrir un répertoire d'actions simples	Enrichir son répertoire d'actions simples	Enchainer des actions simples pour réaliser un enchainement défini.
Oser se mettre en scène devant ses camarades en maitrisant les risques et ses émotions liées à une présentation et un travail en groupe. Respecter le travail des autres		
Être attentif, vigilant tout le long de ma prestation pour agir en sécurité pour moi-même et les autres.		

<u>CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 :</u> Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel : Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).

Compétences travaillées pendant le cycle	Attendus de fin de cycle	Repères de progressivité
- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. - Coordonner des actions motrices simples. - Se reconnaitre attaquant / défenseur. - Coopérer pour attaquer et défendre. - Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. - S'informer pour agir.	En situation aménagée ou à effectif réduit, S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.	Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaitre comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

<table>
<tr><th colspan="3">Repères de progressivité CHAMP D'ACTIVITE 4</th></tr>
<tr><th>CM1</th><th>CM2</th><th>6ème</th></tr>
<tr><td>Coordonner des actions motrices simples.</td><td>Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</td><td>Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Se reconnaitre attaquant / défenseur.</td><td rowspan="2">Se reconnaitre attaquant / défenseur.</td><td>Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</td></tr>
<tr><td>Coopérer pour attaquer et défendre.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.</td></tr>
<tr><td colspan="3">S'informer pour agir.</td></tr>
</table>

5. L'évaluation du projet pédagogique d'EPS de cycle 3

- **L'atteinte des attendus de fin de cycle 3**

  Les fiches ressources fixent les attendus de fin de cycle dans les différentes APSA retenues en classe de 6è.

- **Une EPS variée et équilibrée centrée sur le parcours de l'élève en EPS en cycle 3, pensée en lien et en continuité avec le CM1 et le CM2**

  L'ensemble des champs d'apprentissage sera travaillé en classe de 6è pour que, malgré la disparité des vécus des élèves, chacun puisse valider des compétences dans les 4 champs d'apprentissage.
  Nous considérons aussi que la natation reste une activité prioritaire au vue des textes officiels, de l'absence de natation en cycle 3 à l'école primaire et au nombre de non nageurs en 6è (environ 33 %- 15 % de réussite au test du savoir nager en leçon 1)

6. Les fiches ressources par APSA

Les fiches ressources ont été construites en nous basant sur les échanges avec les professeurs des écoles rattachées à notre collège et ceux entre collègues d'EPS lors de réunions pédagogiques.

Vous pouvez double-cliquer sur les fiches ressources que nous avons conçus afin de les voir en entier : une nouvelle page word s'ouvrira alors.

FICHE RESSOURCE CA1 : COURSE DE DUREE — Programme EPS cycle 3

Domaines du socle	Compétences générales EPS : cocher celles qui sont prioritairement travaillées
D1 Des langages pour penser et communiquer	CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps
D2 Les méthodes et les outils pour apprendre	CG2 S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique les méthodes et outils pour apprendre
D3 La formation de la personne et du citoyen	CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
D5 Les représentations du monde et de l'activité humaine	CG5 S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE TRAVAILLES		**Faire des efforts pour courir longtemps et régulièrement**	**Mesurer les performances puis les analyser sur un graphique Assumer divers rôles sociaux**
ROLE / DOMAINE		**LE COUREUR : D1**	**L'OBSERVATEUR : D2 / 3**
CHOIX PEDAGOGIQUES **« Ce qu'il y a à apprendre »**		S'engager dans un effort long : - connaitre ses limites et ses possibilités - montrer une attitude positive pour travailler Chercher à courir de manière régulière - mettre en relation ses propres sensations avec des repères externes (temps, graphique, conseil de l'observateur) - partir à la bonne allure de course	Accepter de tenir un rôle simple d'observateur - se montrer concentré et responsable pour aider son camarade - remplir une fiche d'observation - entourer des temps - lire simplement un graphique
EVALUATION Etapes et repères de progression pour évaluer les acquisitions en fin de cycle	**1 MI**	Refus de s'engager dans l'effort. Temps au tour très irrégulier (1 min entre le tour le plus rapide et le plus lent)	Elève qui n'assume pas son rôle. Il préfère chahuter, rire ou bavarder.
	2 MF	Alternance de course et de marche. Temps au tour irrégulier (30 secondes entre le tour le plus rapide et le plus lent)	Elève distrait, note peu ou pas d'informations. L'avis prononcé est global et non justifié
	3 MS	Court tout au long de l'épreuve. Différence de temps entre les premiers tours et les derniers.	L'attention de l'élève est variable, quelques informations sont manquantes. Il est capable d'observer un critère simple
	4 TBM	Court tout au long de l'épreuve au maximum de ses capacités. Régularité dans l'ensemble des tours (moins de 15 secondes d'écart entre le tour le plus rapide et le plus lent)	Elève attentif tout au long de la séance, toutes les informations sont notées. Il est capable d'observer plusieurs critères

COMPETENCE ATTENDUE

Réaliser la meilleure performance possible sur un temps de course de 20 minutes, en maîtrisant une allure et en utilisant principalement des repères sur soi et quelques repères extérieurs

SITUATION D'EVALUATION : Course de 20 minutes en étant le plus régulier possible. Observer un camarade et réaliser un graphique.

FICHE RESSOURCE CA2 : COURSE D'ORIENTATION — Programme EPS cycle 3

Domaines du socle	Compétences générales EPS : cocher celles qui sont prioritairement travaillées	
D1 Des langages pour penser et communiquer	CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	X
D2 Les méthodes et les outils pour apprendre	CG2 S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique les méthodes et outils pour apprendre	X
D3 La formation de la personne et du citoyen	CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	X
D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	
D5 Les représentations du monde et de l'activité humaine	CG5 S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde	

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE TRAVAILLES		Réaliser seul ou à plusieurs un parcours dans plusieurs environnements	Réaliser seul ou à plusieurs un parcours dans plusieurs environnements	Respecter et faire respecter les règles de sécurité
ROLE / DOMAINE		**ORIENTEUR : D1/2/3**	**ORIENTEUR-PARTENAIRE : D1/2/3**	**ORIENTEUR-CITOYEN : D1/2/3**
CHOIX PEDAGOGIQUES **« Ce qu'il y a à apprendre »**		Utiliser une carte de CO - orienter sa carte dans le sens du déplacement. - établir une relation carte-terrain/terrain-carte. - comprendre et utiliser une légende simplifiée - se situer régulièrement sur sa carte. Construire un itinéraire - relever le code de la balise - suivre un itinéraire imposé. - suivre un itinéraire choisi. - construire son itinéraire en utilisant des points d'appuis très remarquables. Placer une balise -savoir se situer sur la carte -être précis sur la pose	Coopérer sur des situations avec un ou plusieurs partenaires. -respecter son partenaire -coopérer en vue d'un objectif commun	Réussir les parcours dans le respect des consignes de sécurité (temps limite, respect des interdits, espace de pratique). -renseigner un tableau de départ et d'arrivée. -revenir toujours au point de départ. Gérer ses émotions (ne pas crier). Appliquer les consignes simples de sécurité pour soi et les autres. Respecter l'environnement -ne pas déplacer les balises -respecter les zones d'évolution autorisée
EVALUATION Etapes et repères de progression pour évaluer les acquisitions en fin de cycle	**1 MI**	l'élève a des difficultés à faire la relation entre le parcours proposé et le déplacement à réaliser (relation carte/terrain).	l'élève est passif et a des difficultés à être dans une relation coopérative lors de la réalisation d'un parcours.	l'élève a des difficultés à respecter les consignes de sécurité (horaires , espaces autorisés, remplissage d'un tableau de départ et d'arrivée).
	2 MF	l'élève se déplace sur un parcours en suivant des lignes directrices simples pour se rendre dans un espace identifié (proche des balises).	l'élève prend part au groupe mais la coopération reste déséquilibrée et la réalisation approximative.	l'élève respecte souvent les consignes de sécurité (horaires , espaces autorisés, remplissage d'un tableau de départ et d'arrivée).
	3 MS	l'élève se déplace en suivant des lignes directrices simples pour se rendre directement au(x) poste(s) cible(s). L'élève valide le poste cible parmi plusieurs proposés dans le même secteur.	l'élève coopère dans la pose et la réalisation d'un parcours de façon précise et efficace.	l'élève respecte les consignes de sécurité (horaires , espaces autorisé, remplissage d'un tableau de départ et d'arrivée).
	4 TBM	l'élève se déplace sur un parcours en suivant les lignes directrices simples pour se rendre directement au(x) poste(s) cible(s) + aux postes plus éloignés des grandes lignes.	l'élève décide et aide constamment son camarade pour progresser ensemble dans la pose et la réalisation d'un parcours	l'élève respecte les consignes de sécurité . + il adopte une attitude responsable(horaires , espaces autorisé, remplissage d'un tableau de départ et d'arrivée).+ il adopte une attitude responsable vis-à-vis du milieu et des autres usagers (silence proche des salles de classe respect des zones interdites…).

COMPETENCE ATTENDUE

Choisir et conduire un itinéraire sur des lignes directrices simples, seul ou à plusieurs, à l'aide d'une carte dans un secteur connu dont les limites sont clairement identifiées tout en respectant un temps de sécurité.
S'engager dans une démarche co et éco-responsable.

SITUATION D'EVALUATION : Respecter le temps de sécurité / Viser un taux de 100% de postes justes.

FICHE RESSOURCE CA2 : NATATION — Programme EPS cycle 3

Domaines du socle	Compétences générales EPS : cocher celles qui sont prioritairement travaillées
D1 Des langages pour penser et communiquer	CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps
D2 Les méthodes et les outils pour apprendre	CG2 S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique les méthodes et outils pour apprendre
D3 La formation de la personne et du citoyen	CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
D5 Les représentations du monde et de l'activité humaine	CG5 S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE TRAVAILLES		**Réussir un déplacement planifié en eau profonde** **« Savoir nager**	**Gérer ses ressources et ses émotions pour réaliser en totalité le parcours du savoir nager**	**Respecter et faire respecter les règles de sécurité**
ROLE / DOMAINE		**NAGEUR/PLONGEUR : D1/2**	**NAGEUR/PLONGEUR : D1/2**	**UTILISATEUR PISCINE : D3**
CHOIX PEDAGOGIQUES **« Ce qu'il y a à apprendre »**		S'immerger Sauter ou plonger Nager sur le ventre Nager sur le Dos Respiration « aquatique », équilibre ventral dorsal, vertical Propulsion, bras et jambes Nager sous l'eau S'immerger et nager sous l'eau	Gérer ses émotions et dépasser ses peurs Sauter et nager en eau profonde Gérer sa dépense énergétique pour réussir Nager efficacement et lentement en maîtrisant sa respiration	Apprendre et respecter les règles de la piscine Vestiaires, douches, bassin
EVALUATION Etapes et repères de progression pour évaluer les acquisitions en fin de cycle	**1 MI**	Ne nage pas en eau profonde	Ne saute pas et ne nage pas en eau profonde	Ne respecte pas les règles
	2 MF	Nage en eau profonde sur une petite distance	Saute et nage en eau profonde avec un élément de flottaison	Respect aléatoire des règles
	3 MS	Nage en eau profonde sur le ventre et sur le dos mais Savoir nager incomplet	Saute et nage en eau profonde	Respect des règles
	4 TBM	Savoir nager (ASSN)	Saute et nage efficacement en eau profonde en maîtrisant sa respiration	Respecte et fait respecter les règles

COMPETENCE ATTENDUE

A partir d'un départ plongé ou dans l'eau , réaliser, sur une durée de 6 minutes, la meilleure performance possible en nage ventrale en optimisant l'équilibre, la respiration et les phases de coulée (G1)

Réussir le test du savoir nager (G2)

Appréhender le milieu aquatique sans reprise d'appui (G3)

SITUATION D'EVALUATION :

Test de 6minutes (G1)

Test du savoir nager (A. 09/07/2015) (G2)

Parcours aquatique adapté (G3)

FICHE RESSOURCE CA3 : CIRQUE Programme EPS cycle 3

Domaines du socle	Compétences générales EPS : cocher celles qui sont prioritairement travaillées	
D1 Des langages pour penser et communiquer	CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	X
D2 Les méthodes et les outils pour apprendre	CG2 S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique les méthodes et outils pour apprendre	X
D3 La formation de la personne et du citoyen	CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	X
D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	
D5 Les représentations du monde et de l'activité humaine	CG5 S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde	X

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE TRAVAILLES	Réaliser en petits groupes une séquence à visée gymnique destinée à être vue et jugée	Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer (si projet de classe)	Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres
ROLE / DOMAINE	**CIRCASSIEN : D1/2/3**	**CHOREGRAPHE/ METTEUR EN PISTE : D2/3**	**SPECTATEUR : D2/3/5**
CHOIX PEDAGOGIQUES **« Ce qu'il y a à apprendre »**	Enrichir sa motricité spontanée pour accéder à un autre registre du langage du corps, plus expressif, plus symbolique, mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion Découvrir différentes composantes du mouvement espace/temps/énergie/relations aux autres et aux objets : vitesses de déplacement, formes de déplacement, hauteurs (sol, bas, normal, haut), directions (rencontrer, suivre, éviter, croiser), parties du corps, contacts avec l'autre, énergie (contracté-relâché) Accepter le regard d'autrui quand on se donne à voir avec ou sans matériel : manipulations d'objets, équilibre sur différents engins, formes corporelles inhabituelles, insolite, seul ou à plusieurs Accepter de travailler avec tout le monde : - Groupe libre ou imposé - Coordonner ses actions à celles d'un partenaire S'engager dans des actions artistiques : - Mémoriser, regarder, reproduire, stabiliser, se concentrer en maitrisant ses émotions - Produire un grand nombre de formes gestuelles dans un système de contraintes pour sélectionner les plus pertinentes - Accepter la notion de répétition pour réussir et/ou progresser, apprendre en faisant, éprouver	S'engager dans des actions artistiques : - Organiser une prestation pour aller au bout du projet - production finale dans un temps donné - Organiser l'espace scénique : identifier un début, une histoire, une fin – lisible et ressentie Choisir au moins deux procédés de composition simples Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion dans des prestations collectives : relation entre circassiens, organisation du groupe, espace, monde sonore, tableaux, surprises pour le spectateur S'engager dans une pratique collective : - S'appuyer sur les autres pour s'enrichir et progresser - Assurer les conditions matérielles d'une pratique sans risque (aide, parade) Filmer et exploiter la vidéo Construire et garder des traces des prestations : utiliser un scénario, raconter une histoire, apprendre à parler de ses ressentis	Apprendre en observant, en analysant seul ou à plusieurs : regarder, s'écouter, échanger, faire des choix Accepter les règles et les codes - Accepter les prestations des autres dans le respect des personnes et des valeurs Développer une observation argumentée, sensible et/ou critériée - Emettre un jugement personnel - Connaître les critères qui permettent de juger, aider et progresser Accéder à un patrimoine culturel autre que celui dont on dispose

EVALUATION Etapes et repères de progression pour évaluer les acquisitions en fin de cycle	**1** **MI**	Le circassien essaie de se mettre en activité. L'élève a des difficultés à s'intégrer dans le travail de groupe.	Le chorégraphe utilise un seul procédé de composition. Le chorégraphe a une attitude négative face aux propositions du groupe. Le cinéaste respecte le matériel	**Le spectateur juge une personne au lieu de se centrer sur la production collective.**
	2 **MF**	Le circassien tient son rôle de manière intermittente. L'élève est capable de reproduire des formes (avec ou sans objet) et reste dans une motricité usuelle. L'élève accepte le travail en groupe.	Le chorégraphe / metteur en scène a des difficultés à faire des propositions et suit le groupe. Le cinéaste filme ce qui lui plait	**Le spectateur peut repérer des effets et des prises de risque et l'engagement des circassiens**.
	3 **MS**	Le circassien tient son rôle de manière continue et attire l'attention des spectateurs L'élève est capable de créer des formes corporelles (avec ou sans objet) en respectant les consignes L'élève s'engage dans un travail collectif	Le chorégraphe/ metteur en scène propose et participe à la construction chorégraphique ou du numéro. Le chorégraphe / metteur en scène respecte les consignes de composition et crée un projet singulier en tenant compte des apports de chacun et captant l'attention des spectateurs. Le cinéaste filme de manière à faire évoluer la prestation du groupe	Le spectateur verbalise dans les registres de l'émotion, de la performance et de la création. Il est capable de repérer des moments forts (« climax »), des transitions, des temps faibles ; le rythme du numéro.
	4 **TBM**	Le circassien joue pleinement son rôle de manière à émouvoir le spectateur de par son engagement, sa maîtrise corporelle, et/ou sa créativité (avec ou sans objet) L'élève porte et dynamise le groupe.	Le chorégraphe / metteur en scène est capable de lier les séquences entre elles. Les propositions sont riches et variées. Le fil rouge est clairement identifié par les spectateurs. La prestation suscite émotions et surprises. Le cinéaste filme , analyse et conseille ses camarades	La critique est constructive, justifiée. Le spectateur apporte des points d'amélioration par son analyse.

COMPETENCE ATTENDUE

Composer et présenter dans un espace scénique choisi une prestation collective singulière et structurée autour d'inducteurs afin de susciter des émotions chez les spectateurs en enrichissant des formes corporelles simples, en jouant sur les contrastes, en jouant sur les

FICHE RESSOURCE CA3 : GYMNASTIQUE — Programme EPS cycle 3

Domaines du socle	Compétences générales EPS : cocher celles qui sont prioritairement travaillées	
D1 Des langages pour penser et communiquer	CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	X
D2 Les méthodes et les outils pour apprendre	CG2 S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique les méthodes et outils pour apprendre	X
D3 La formation de la personne et du citoyen	CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	X
D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	
D5 Les représentations du monde et de l'activité humaine	CG5 S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde	X

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE TRAVAILLES	Réaliser en petits groupes une séquence à visée gymnique destinée à être vue et jugée	Savoir filmer une prestation pour la revoir (si projet de classe) Assurer une aide ou une parade	Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres
ROLE / DOMAINE	**GYMNASTE : D1**	**AIDE PAREUR : D2/3**	**JUGE/OBSERVATEUR : D3/5**
CHOIX PEDAGOGIQUES **« Ce qu'il y a à apprendre »**	«Tourner, se renverser, s'équilibrer, se déplacer, sauter » Proposer différents parcours au regard de l'hétérogénéité de la classe. Travailler des éléments de base. Construire les savoirs nécessaires à une pratique en toute sécurité : gainage, alignement, verrouillage des coudes, enroulement vertébral etc. Vivre, dès l'échauffement, les éléments gymniques Accepter d'entrer dans une relation d'interaction avec les partenaires. Se concentrer avant et pendant la prestation. Mémoriser son enchainement, Choisir des éléments gymniques adaptés à ses ressources : les plus difficiles possibles mais maîtrisés.	Savoir utiliser du matériel numérique Se concentrer et se rendre disponible pour la prestation des autres. Mettre en place une communication entre le gymnaste et l'aide. Observer, filmer, photographier à partir de critères simples pour faire évoluer la prestation. Permettre une co-construction des savoirs entre pairs (fiche d'observation avec critères d'observation précis). Filmer l'intervention de l'aide afin de la faire évoluer et de la rendre plus efficace. Réaliser des gestes d'aide efficace : • accompagner la réalisation de l'élément • adopter une posture dynamique permettant d'intervenir rapidement Connaitre et utiliser les zones de contact précisées et imposées pour aider, manipuler, parer (différentes saisies	Etre disponible et rigoureux dans l'observation. Observer et apprécier une prestation à partir de critère définis (alignement segmentaire, gainage) au service d'une observation argumentée. Varier les modalités d'observation : Co observation, observation par des pairs au sein du groupe ou entre groupes.
EVALUATION Etapes et repères de progression pour évaluer les acquisitions en fin de cycle — **1 MI**	Le niveau de difficulté est surestimé entrainant des déséquilibres ou sous-estimé au regard du potentiel du gymnaste. Les éléments de liaison sont inexistants, simples voire improvisés. Problème de mémorisation et geste parasite.	L'aide est absente. L'élève n'exploite pas les différents supports proposés par l'enseignant.	L'élève est observateur passif et manque de concentration.
2 MF	Le niveau de difficulté des éléments réalisés correspond au niveau du gymnaste mais les critères de réussite sont partiellement atteints. Des liaisons sont présentes, simples, maitrisées sans apporter de fluidité à l'enchainement.	Les gestes réalisés par l'aide sont parfois inadaptés ou imprécis dans la saisie du gymnaste. L'élève utilise l'outil numérique pour permettre un retour visuel sur la prestation.	L'obervateur est concentré mais identifie avec difficulté les critères de réalisation de la prestation.
3 MS	Le gymnaste réalise au regard de son potentiel, des éléments gymniques les plus difficiles possibles mais maitrisées. Les liaisons sont réalisées pour créer une continuité dans la réalisation des figures (fluidité de l'enchainement).	Les gestes réalisés par l'aide sont précis, adaptés à l'élément et ponctuels. L'élève utilise l'outil numérique pour identifier un critère de réussite précis.	L'observateur est capable d'identifier des critères simples et précis.
4 TBM	Les éléments de difficultés réalisés par le gymnaste impressionnent et /ou surprennent le spectateur tout en gérant le couple risque/sécurité.L'enchainement est fluide et rythmé.	L'aide est proposée à bon escient et systématisée. L'élève utilise l'outil numérique pour identifier un critère de réussite précis et formuler une remédiation.	L'élève propose une observation argumentée à partir de critères relevés.

COMPETENCE ATTENDUE

Concevoir et présenter un enchainement maitrisé d'éléments gymniques destiné à être vu et jugé, mais aussi pour émouvoir ou impressionner.

SITUATION D'EVALUATION : Réaliser un enchainement filmé comportant des éléments gymniques, chorégraphiques et /ou acrobatiques. Assumer les rôles de gymnaste, chorégraphe, aide et juge.

FICHE RESSOURCE CA4: VOLLEY-BALL — Programme EPS cycle 3

Domaines du socle	Compétences générales EPS : cocher celles qui sont prioritairement travaillées	
D1 Des langages pour penser et communiquer	CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	X
D2 Les méthodes et les outils pour apprendre	CG2 S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique les méthodes et outils pour apprendre	
D3 La formation de la personne et du citoyen	CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	X
D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	
D5 Les représentations du monde et de l'activité humaine	CG5 S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde	

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE TRAVAILLES		S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations de marque favorable	Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	Assurer différents rôles sociaux inhérents à l'activité
ROLE / DOMAINE		**Volleyeur : D1**	**Volleyeur : D3**	**Observateur / Arbitre : D3**
CHOIX PEDAGOGIQUES **« Ce qu'il y a à apprendre »**		Etre efficace avec le ballon : -maitriser la passe et la manchette pour faire « vivre » le ballon -différencier plusieurs types de trajectoires (passe amie/ennemie; smash) -lire des trajectoires et se déplacer en conséquence -orienter ses appuis et les surfaces de frappe S'organiser seul ou à deux sur le terrain -identifier la zone avant de la zone arrière -différencier la première touche des touches suivantes en fonction de la zone de jeu -communiquer pour être efficace collectivement	Respecter les règles et adopter une attitude positive -encourager son partenaire -accepter les décisions de l'arbitre -accepter la défaite et ne pas surestimer la victoire.	Faire respecter le règlement de volley-ball -être attentif au déroulement du jeu -connaitre le règlement de volley-ball -être juste dans ses prises de décisions -être capable de donner le score à tout moment
EVALUATION Etapes et repères de progression pour évaluer les acquisitions en fin de cycle	**1 MI**	Passe collée, main au dessus de la tête Manchette avec bras uniquement explosifs Déplacement inexistant Renvoi aléatoire	Attitude négative (insulte, dénis, agressivité) vis-à-vis de l'arbitre, des adversaires ou de son partenaire	Elève qui n'assume pas son rôle. Il préfère chahuter, rire ou bavarder. Coup de sifflet inopportun.
	2 MF	Passe non collée, main au dessus de la tête Manchette dans l'axe, renvoi direct Déplacement droite et gauche Renvoi direct quelque soit la zone de jeu	Attitude neutre vis-à-vis de l'arbitre, des adversaires ou de son partenaire// Attitude positive lors des victoires et négative lors des défaites.	Elève qui regarde peu la confrontation. Il n'est pas sûr de lui et siffle quand les autres élèves lui demandent.
	3 MS	Passe OK Manchette dans l'axe, utilisation des jambes Déplacement toutes dimensions Différenciation du jeu en fonction de la zone avant ou arrière	Attitude positive vis-à-vis de l'arbitre et des adversaires. Encourage son partenaire.	Elève attentif tout au long de la confrontation. Connaissance des limites du terrain Il a encore des difficultés pour se souvenir des scores
	4 TBM	Passe OK, mais différenciation passe partenaire et adversaire Manchette maîtrisée pour la continuité du jeu Déplacement plongeon et toutes dimensions Renvoi dans des espaces libres adverses avec ou sans construction	Attitude positive vis-à-vis de l'arbitre et des adversaires. Encourage son partenaire. Est capable d'expliquer le résultat de la rencontre avec des mots simples même lors d'une défaite	Elève attentif et actif (se déplace, suit l'action) Il connait bien le règlement *(service)* Il ne se trompe pas dans les scores.

COMPETENCE ATTENDUE

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par le renvoi de la balle, seul ou à l'aide d'un partenaire, depuis son espace favorable de marque en exploitant la profondeur du terrain adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au renvoi de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

SITUATION D'EVALUATION :

Réaliser plusieurs matchs contre des adversaires de niveau similaire en 2C2. La règle du service peut être adaptée (exemple : lancer de balle trajectoire haute). La première touche peut être arrêtée pour favoriser la construction collective du point. Chaque élève assure obligatoirement le rôle d'arbitre.

FICHE RESSOURCE CA4: BADMINTON — Programme EPS cycle 3

Domaines du socle	Compétences générales EPS : cocher celles qui sont prioritairement travaillées	
D1 Des langages pour penser et communiquer	CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	X
D2 Les méthodes et les outils pour apprendre	CG2 S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique les méthodes et outils pour apprendre	X
D3 La formation de la personne et du citoyen	CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	X
D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	
D5 Les représentations du monde et de l'activité humaine	CG5 S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde	

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE TRAVAILLES	S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter	Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation
ROLE / DOMAINE	**JOUEUR : D1**	**JOUEUR : D3**	**OBSERVATEUR / ARBITRE : D3**
CHOIX PEDAGOGIQUES **« Ce qu'il y a à apprendre »** 	Coordonner des actions motrices simples - Servir par le bas de manière aménagée - En situation de partenariat : assurer la continuité de l'échange en utilisant majoritairement des frappes hautes (CD) et si nécessaire, basses (CD/revers) - débuter une rotation du buste pour passer d'une frappe « poussée » à une frappe « fouettée » - avancer au moment de la frappe - Se déplacer et se replacer en fonction de la trajectoire du volant adverse. Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples - Tenir l'échange le plus possible. - Déplacer l'adversaire par des trajectoires variées (avant arrière et/ou gauche droite) - Identifier une situation favorable (espace libre / volant « facile ») pour mettre fin à l'échange (trajectoire et/ou vitesse)	Jouer avec respect et fairplay - accepter les décisions de l'arbitre - accepter le résultat du match et réfléchir à ses raisons Gérer son effort et ses émotions - maintenir son engagement physique sur toute la durée d'un match ou d'une séance/leçon - maitriser ses émotions quel que soit le déroulement de la rencontre	Accepter de tenir des rôles simples d'observateur: - Se montrer concentré et responsable dans le but d'aider son camarade - Observer des critères simples définis par l'enseignant - Remplir une fiche d'observation SI POSSIBLE Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre -être attentif au déroulement du jeu - assurer le comptage des points - connaître le règlement de badminton et le faire respecter - être juste dans ses prises de décisions - remplir une feuille de match
EVALUATION Etapes et repères de progression pour évaluer les acquisitions en fin de cycle — **1 MI**	Intention tactique : le joueur renvoie de façon aléatoire ou en cloche au centre du terrain (pousse le volant) Le joueur renvoie le volant lorsque celui-ci arrive sur lui, reste sur place après la frappe. Mise en jeu difficile (besoin d'aménagement) Aucun effort/progrès	Attitude négative (insulte, dénis, agressivité) vis-à-vis de l'arbitre, des adversaires ou de son partenaire. Aucune analyse de sa pratique	Elève qui n'assume pas son rôle. Il préfère chahuter, rire ou bavarder. Coup de sifflet inopportun.
2 MF	Intention tactique : le joueur renvoie de façon sécuritaire (conservation du volant) sans réelle intention de rupture Le joueur se déplace pour frapper le volant et se replace tardivement. Mise en jeu irrégulière. Assidu dans ses efforts	Attitude neutre vis-à-vis de l'arbitre, des adversaires ou de son partenaire// Attitude positive lors des victoires et négative lors des défaites. Analyse très simple de sa pratique (dualité bien joué/mal joué)	Elève qui regarde peu la confrontation. Il n'est pas sûr de lui et siffle quand les autres élèves lui demandent. Elève distrait, note peu ou pas d'informations. L'avis prononcé est globale et non justifié
3 MS	Intention tactique : le joueur déplace son adversaire en produisant des trajectoires variées (avant/arrière ou droite/gauche) Le joueur se place sous le volant pour frapper, se replace au centre du terrain. Mise en jeu réglementaire. Très assidu dans ses efforts	Attitude positive vis-à-vis de l'arbitre et des adversaires. Encourage son partenaire. Analyse poussée de sa pratique (attaque/défense ; connaissance de termes techniques)	Elève attentif tout au long de la confrontation. Connaissance des limites du terrain. Il a encore des difficultés pour se souvenir des scores. Quelques informations sont manquantes. Il est capable d'observer un critère simple
4 TBM	Intention tactique : le joueur construit le point en variant les trajectoires et exploite les situations favorables (joue dans les espaces libérés) Le joueur se déplace et se replace rapidement pour frapper le volant dans de bonnes conditions (frappes hautes, quelques accélérations) Investissement régulier	Attitude positive vis-à-vis de l'arbitre et des adversaires. Encourage son partenaire. Analyse poussée de sa pratique (attaque/défense ; connaissance de termes techniques) et donne quelques adaptations possibles pour s'améliorer	Elève attentif et actif (se déplace, suit l'action) Il connait bien le règlement *(service)* Il ne se trompe pas dans les scores. Il est capable d'observer plusieurs critères

COMPETENCE ATTENDUE :

En simple, rechercher le gain loyal du match par des intentions tactiques simples, à partir d'une mise en jeu règlementaire, en produisant des trajectoires variées en largeur et/ou longueur. Assurer le comptage des points et remplir une fiche d'observation.

SITUATION D'EVALUATION : Réaliser plusieurs matchs contre des adversaires de niveau similaire. La règle du service peut être adaptée (exemple : chacun des joueurs sert 2x = 1x à