ANNEXE 1

# PROGRAMMATION D’ECOLE : parcours de formation équilibré et progressif de la PS à la 6e

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CHAMPS D’APPRENTISSAGE **Maternelle**  Elémentaire  **Programmes 2015** | | Activités  SUPPORTS | **CYCLE 1** | | | **CYCLE 2** | | | **CYCLE 3** | | |
| **PS** | **MS** | **GS** | **CP** | **CE1** | **CE2** | **CM1** | **CM2** | **6ÈME** |
| **1** | **Agir dans l’espace, dans la durée et sur les objets**  Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée | *Courses* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Sauts* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Lancers* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Natation* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Autre* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2** | **Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées**  Adapter ses déplacements à des environnements variés | *A Aquatiques* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *A Nautiques* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *A gymniques* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *A d’orientation* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *A d’escalade* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *A de roule/glisse* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Autre* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3** | **Communiquer avec les autres au travers d’actions à visée expressive ou artistique**  S’exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique | *Danse/expression cor* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *A gymniques* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Acrosport* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Arts du cirque* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Autre* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **4** | **Collaborer, coopérer,** **s’opposer**  Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel | *Jeux d’opposition* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Jeux de raquettes* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Jeux traditionnels* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Jeux collectifs* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Pratiques innovantes* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Autre* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

ANNEXE 2

# PROGRAMMATION ANNUELLE CYCLE 2

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **PERIODE 1** | **PERIODE 2** | **PERIODE 3** | **PERIODE 4** | **PERIODE 5** |
| **CP**  **Créneau 1** |  |  |  |  |  |
| **CP**  **Créneau 2** |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **CE1**  **Créneau 1** |  |  |  |  |  |
| **CE1**  **Créneau 2** |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **CE2**  **Créneau 1** |  |  |  |  |  |
| **CE2**  **Créneau 2** |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **CA 1** | Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée |
| **CA 2** | Adapter ses déplacements à des environnements variés |
| **CA 3** | S’exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique |
| **CA4** | Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel |

ANNEXE 3

# PROGRAMMATION ANNUELLE CYCLE 3

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **PERIODE 1** | **PERIODE 2** | **PERIODE 3** | **PERIODE 4** | **PERIODE 5** |
| **CM1**  **Créneau 1** |  |  |  |  |  |
| **CM1**  **Créneau 2** |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **CM2**  **Créneau 1** |  |  |  |  |  |
| **CM2**  **Créneau 2** |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **6e**  **Créneau 1** |  |  |  |  |  |
| **6e**  **Créneau 2** |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **CA 1** | Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée |
| **CA 2** | Adapter ses déplacements à des environnements variés |
| **CA 3** | S’exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique |
| **CA4** | Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel |

ANNEXE 4

# PROGRAMMATION ANNUELLE CLASSE

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CLASSE :** | | | | | |
| **Champs d’apprentissage** | **Période 1** | **Période 2** | **Période 3** | **Période 4** | **Période 5** |
| CA1 - Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée | Créneau 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Créneau 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| CA2 - Adapter ses déplacements à des environnements variés | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| CA3 - S’exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| CA4 - Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |

ANNEXE 5

# CONSTRUCTION MODULE D’APPRENTISSAGE (séquence)

## PROGRAMMES (+ progressions eduscol 2012)

Champ d’apprentissage visé :

Attendus de fin de cycle :

Activité support choisie :

Nombre de séances :

Matériel :

**Objectif(s) module (quelle(s) compétence(s) faire acquérir aux élèves ?) :**

|  |  |
| --- | --- |
| **Démarche (type de séance : découverte, apprentissage, évaluation)** | **Objectifs** |
| S1 |  |
| S2 |  |
| S3 |  |
| S4 |  |
| S5 |  |
| S6 |  |
| S7 |  |
| S8 |  |
| S9 |  |
| S10 |  |
| **Bilan de la séquence**: ajustements éventuels pour une prochaine programmation de cette séquence | |

La séquence est à présent construite.  
Chaque séance va faire l’objet d’une préparation.  
Un bilan est nécessaire après chaque séance pour construire la séance suivante.

# UN EXEMPLE EN JEU DE RAQUETTES CYCLE 2 (CP)

## PROGRAMMES (+ progressions eduscol 2012)

Champ d’apprentissage visé : conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle : contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ; connaître le but du jeu

Activité support choisie : jeux de raquettes

Nombre de séances : 10

Matériel : plots, cerceaux, lattes, rubalise ou élastique, raquettes, balles de tennis dégonflées

**Objectif(s) module (quelle(s) compétence(s) faire acquérir aux élèves ?) : utiliser une raquette pour envoyer ou renvoyer une balle**

|  |  |
| --- | --- |
| **Démarche (type de séance : découverte, apprentissage, évaluation)** | **Objectifs** |
| S1 Evaluation diagnostique/découverte | Evaluer le niveau des élèves dans l’activité – découverte de l’activité jeux de raquettes |
| S2 Evaluation diagnostique/découverte | Evaluer le niveau des élèves dans l’activité – découverte de l’activité jeux de raquettes |
| S3 Apprentissage | Savoir doser un lancer de balle à la main ;  Connaître le vocabulaire adapté à l’activité pratiquée : raquette, partenaire, cible, terrain… ;  Accepter de jouer en coopération |
| S4 Apprentissage | Savoir doser un lancer de balle à la main ;  Apprendre à se déplacer pour récupérer une balle à la main ou dans un récipient  Respecter des règles simples du jeu |
| S5 Apprentissage | Savoir doser un lancer de balle à la main  Apprendre à se déplacer pour récupérer une balle à la main ou dans un récipient |
| S6 Apprentissage | Apprendre à se déplacer pour récupérer une balle à la main ou dans un récipient  Construire progressivement des repères pour pouvoir frapper avec une raquette |
| S7 Apprentissage | Construire progressivement des repères pour pouvoir frapper avec une raquette |
| S8 Apprentissage | Construire progressivement des repères pour pouvoir frapper avec une raquette |
| S9 Apprentissage | Utiliser une raquette pour envoyer ou renvoyer une balle |
| S10 Evaluation sommative | Evaluer le niveau de chacun dans l’activité |
| **Bilan de la séquence**: ajustements éventuels pour une prochaine programmation de cette séquence | |

La séquence est à présent construite.  
Chaque séance va faire l’objet d’une préparation.  
Un bilan est nécessaire après chaque séance pour construire la séance suivante.

ANNEXE 6

# EPS – PROJET PEDAGOGIQUE - CONSTRUCTION SEANCE

**Contexte :**

**Objectif(s) :**

**Matériel :**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Situation pédagogique** | **Critère de réussite** | **Durée** | **Rôle et consignes de l’enseignant** | **Activité des élèves** | **Observables (critères de réalisation)** | **Différenciation** |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**Bilan :**

# UN EXEMPLE EN ATHLETISME CYCLE 2 (situations en course de vitesse en CP)

**Contexte :** séance n°3 (apprentissage)

**Objectifs** : être capable de réagir vite à un signal sonore ou visuel

**Matériel :** lignes de marquage au sol, cerceaux, lattes, chronomètre, sifflet

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Situation pédagogique** | **Critères de réussite** | **Durée** | **Rôles et *consignes* de**  **l’enseignant** | | **Activité des élèves** | **Observables**  **(critères de réalisation)** | **Différenciation**  **(variables didactiques)** |
| Deux élèves (1 lion et une gazelle), chacun dans un couloir différent dont ils ne doivent pas sortir. Les lions sont derrière les gazelles à environ 3 m.  Binômes mixtes. | Rattrape la gazelle. | 5 min : 1ère série de 3 courses en alternant lion et gazelle.  5 min : 2e série de 3 courses en ayant modifié les binômes et les distances. | Veille au respect des couloirs.  Apporte une aide spécifique sur les critères de réalisation (comment faire pour réussir). | Consignes : *les gazelles vont traverser la savane sans se faire manger la queue par le lion qui les poursuit. Quand la course est finie, on échange les rôles.*  *Trois départs seront donnés sous cette forme et on comptabilisera le nombre de victoires (fiche récapitulative). Le retour se fera par l’extérieur.* | Assume les rôles de lion et de gazelle. | Est attentif au signal.  Fléchit légèrement les jambes (ressort) et avance les épaules.  Action des bras.  Court vite en restant dans son couloir. | Variation des binômes.  Variation des distances entre lions et gazelles : si réussite, augmentation de la distance entre lion et gazelle. Si échec, réduction de cet intervalle. |
| Chaque coureur est dans un couloir différent. | Gagne sa course et devient le roi des lions. | 10 minutes en alternant signaux, départs décalés et positions de départ. | Explique l’affiche pour les différents types de signaux et positions de départ.  Veille au respect des couloirs.  Apporte une aide spécifique sur les critères de réalisation (comment faire pour réussir). | Consignes : *vous êtes tous des lions et, au signal, vous devez vite rejoindre la clairière (arrivée située à 20 m). Le vainqueur devient le roi des lions.*  *Un élève donne le départ.* | Assume le rôle de coureur et de starter suivant l’ordre indiqué sur l’affiche. | Est attentif au signal et réagit vite.  Retrouve une posture de course (ex : action des bras)  Court vite en restant dans son couloir. | Variation des signaux sonores, visuels (frappé mains, lancer ballon, geste…)  des départs décalés (ex : lignes de départ décalée d’un mètre entre les coureurs)  et des positions de départ (debout, assis, couché, retourné, à genoux, …) |

**Bilan :**