

EPS

COMPETENCE 1

LEÇON : la course de vitesse

DOCUMENT : Guide pédagogique 75

MATERIEL : Fanions, foulards, sifflet.

SEANCE : une rencontre de course de vitesse

COURS : CE1

DUREE : 30

SEMAINE :

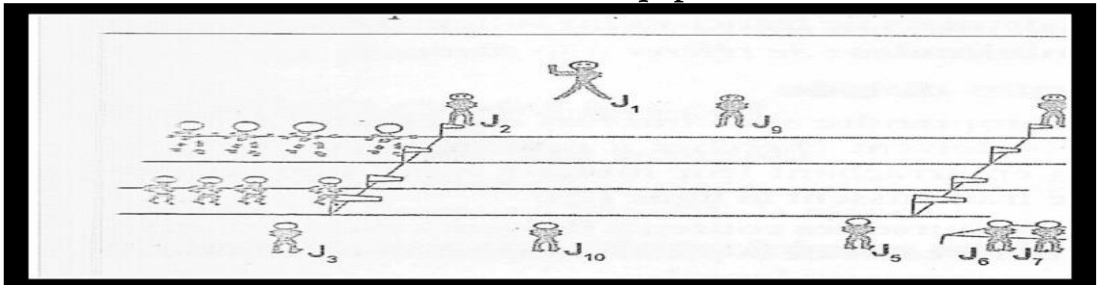
DATE :

HABILETES	CONTENUS
Identifier Réagir Prendre Courir Appliquer Franchir	un sprint plat au signal un départ une distance de 30 m des règles de sécurité la ligne d'arrivée
SITUATION Le club d'athlétisme de l'école organise une course de vitesse pour les élèves de CE1. Il promet de récompenser les meilleurs. Les élèves de la classe s'organisent et décident de s'entraîner sur un espace aménagé pour maîtriser les règles de la course.	

DEROULEMENT

PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REPONSES ATTENDUES
I-PRÉSENTATION Prise en main Mise en situation Mise en train	Met les apprenants en rang et par équipe Fait exploiter la situation Nouez les foulards autour du poignet Les conduits au terrain Courez lentement autour du terrain On trotte d'un bout à l'autre sans toucher au terrain qui est tracé Fait décrire le tracé Pose des questions sur le sprint plat	T.C	Écoutent Émettent des hypothèses Exécutent Exécutent Courent lentement autour du terrain Trottent Décrivent Répondent aux questions

Mise en lace des équipes



II-DEVELOPPEMENT a-Identification des tâches et règles minimales	Tache Chaque coureur de départ doit courir plus vite que son voisin Règles On ne démarre qu'à mon signal Ne pas courir hors de son couloir Fait donner un exemple avec 2 élèves		Écoutent Donnent l'exemple
---	--	--	-----------------------------------

EPS

COMPETENCE 1

LEÇON : la course de vitesse

DOCUMENT : Guide pédagogique 75

MATERIEL : Fanions, foulards, sifflet.lme témoin

SEANCE : la course de relai

COURS : CE1

DUREE : 30

SEMAINE :

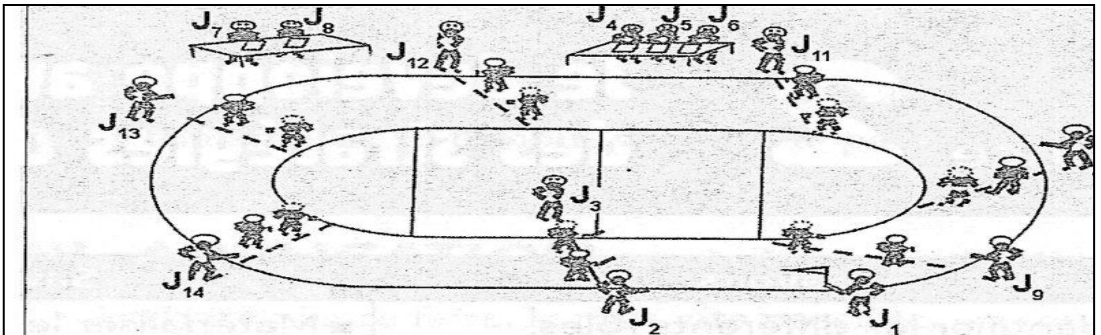
DATE :

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
Identifier Réagir Prendre Maintenir Courir Appliquer	la course de relai le rôle du relayeur /passeur les différentes zones de transmission au signal un départ sa vitesse une distance de 30 m des règles de sécurité
<u>SITUATION</u> <i>Dans le cadre des préparatifs d'un tournoi de course de vitesse qui aura lieu dans deux semaines entre les classes de CE de votre groupe scolaire, le Conseiller promet une récompense au vainqueur .Les élèves du CE1 A décident d'être les meilleurs. Ils s'entraînent à la vitesse le long du pourtour du terrain.</i>	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
I-PRESENTATION Prise en main Mise en situation Mise en train	Met les apprenants en rang et par équipe Fait exploiter la situation Nouez les foulards autour du poignet Les conduits au terrain Courez lentement autour du terrain Fait identifier le terrain Fait définir la course de relai De quoi avons-nous besoin ?	T.C	Ecoutent Emettent des hypothèses Exécutent Exécutent Courent lentement autour du terrain Définissent Il nous faut un témoin

Mise en place des équipes



	<i>Le starter donne le départ</i> <i>Les juges « j1 et j3 » disent s'il ya faux départ</i> <i>« j 4-j5-j6 observateurs »</i> <i>« j7-j8 : marqueurs et chronométreurs</i> <i>« j 9-j 10- j11 -j 12 -j 13 et j 14 »</i>		<i>Se disposent selon leur rôle dans la course</i>	
<i>II-DEVELOPPEMENT</i> <i>a-Identification des tâches et règles minimales</i> <i>b-Pratique dirigée</i>	<i>Pour les officiels : il faut assurer les différents rôles à l'organisation</i> <i>• Vous les coureurs : il faut courir plus vite possible avec le témoin pour aller le transmettre à son relayeur</i> <i>• Relayeur : il faut recevoir le témoin et poursuivre la course le plus vite possible pour aller le transmettre le témoin à un autre relayeur ou pour terminer la course</i> <i>• Fait courir un groupe d'élèves en exemple</i> <i>• Fait passer 2 à trois fois chaque équipe</i>	<i>TC</i>	<i>Ecoutent les consignes</i> <i>Donnent l'exemple</i> <i>Jouent</i>	
<i>III-Evaluation</i> <i>Mini compétition</i>	<i>Maintenant on va organiser une compétition</i> <i>Celui qui ne respectera par le signal de départ est éliminé</i> <i>L'équipe dont le dernier coureur aura franchi la ligne d'arrivée est déclarée gagnante</i> <i>Celui qui coure sans le témoin est éliminé</i> <i>Celui qui pousse son voisin est éliminé</i>	<i>T.I</i>	<i>Ecoutent les règles de départ</i> <i>Courent</i>	
<i>Retour au calme</i>	<i>Fait asseoir les élèves par équipe au centre du terrain !</i> <i>Qu'est qu'il fallait faire pour gagner ?</i> <i>Fait rappeler les règles de sécurité</i> <i>Proclame les résultats</i> <i>Faire ramasser le matériel</i> <i>Allez-vous laver les mains</i> <i>Conduire les équipes en classe dans l'ordre et la discipline</i>		<i>S'assoient par équipe au centre du terrain</i> <i>Répondent aux questions</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Se lavent les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>	

EPS

COMPETENCE 1

LEÇON : course de vitesse

DOCUMENT : Guide pédagogique 85

MATERIEL : Fanions, foulards, sifflet. Obstacles

SEANCE : Course d'obstacles

COURS : CE1

DUREE : 30

SEMAINE :

DATE :

HABILETES	CONTENUS
Identifier	La course d'obstacles
Réagir	L'espace et le matériel
Prendre	Au signal
Maintenir	Un départ
Franchir	Sa vitesse
Appliquer	Des obstacles et la ligne d'arrivée des règles de sécurité

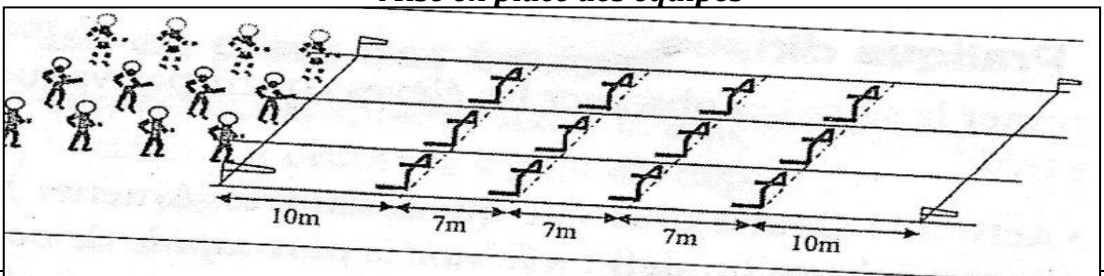
SITUATION

Dans le cadre des préparatifs d'un tournoi de course d'obstacles qui aura lieu dans un mois entre les classes de CE de votre groupe scolaire, le Conseiller promet une récompense au vainqueur. Les élèves du CE1 A décident d'être les meilleurs. Ils s'entraînent à la vitesse le long d'un espace aménagé avec des obstacles à franchir.

DEROULEMENT

PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REPONSES ATTENDUES
I-PRESENTATION	Met les apprenants en rang et par équipe		Ecoutent
Prise en main	Fait exploiter la situation		Emettent des hypothèses
	Nouez les foulards autour du poignet	T.C	Exécutent
Mise en situation	Les conduits au terrain		Exécutent
Mise en train	Courez lentement autour du terrain		Courent lentement autour du terrain
	Pose des questions sur la course d'obstacles		Répondent aux questions
	Les amener à prendre contact avec le parcours		
	A mon signal : on marche par équipe le long de l'espace aménagé en sautant les obstacles		Se mettent par équipe et marche le long des couloirs sans se bousculer

Mise en place des équipes



	<i>J1 : le starter</i> <i>J2-j 3 j : juges de départ</i> <i>J4 -j 5 : juges d'arrivée ; ils indiquent l'ordre d'arrivée des coureurs</i> <i>J6 -j7 -j 8 : juges observateurs</i> <i>J9 -j10 : marqueurs et chronomètre</i> <i>J11 -j12 : juges de couloirs, ils remplacent les haies renversées</i> <i>Fait donner un exemple avec un groupe d'élèves</i>		<i>Appliquent leurs différents rôles</i> <i>Donnent l'exemple</i>	
<i>II-DEVELOPPEMENT</i> <i>a-Identification des taches et règles minimales</i>	<i>A mon signal les deux équipes concurrente vous courir</i> <i>Il ne faut pas : contourner les obstacles courir avant le signal ne pas faire tomber l'obstacle</i>		<i>Courent</i>	
<i>b-Pratique dirigée</i>	<i>Fait courir les équipes</i> <i>Les fait passer au mois 2 fois chaque fois</i>	<i>T.G</i>	<i>Courent</i>	
<i>III-Evaluation</i> <i>Mini compétition</i>	<i>Maintenant on va organiser une compétition</i> <i>Celui qui ne respectera par le signal de départ est éliminé</i> <i>L'équipe dont le dernier coureur aura franchi la ligne d'arrivée est déclarée gagnante</i> <i>Celui qui renverse l'obstacle repart de nouveau</i> <i>Celui qui pousse son voisin est éliminé</i>	<i>T.I</i>	<i>Ecoutent les règles de départ</i> <i>Courent</i>	
<i>Retour au calme</i>	<i>Fait asseoir les élèves par équipe au centre du terrain !</i> <i>Qu'est qu'il fallait faire pour gagner ?</i> <i>Fait rappeler les règles de sécurité</i> <i>Proclame les résultats</i> <i>Fait ramasser le matériel</i> <i>Allez-vous laver les mains</i> <i>Conduire les équipes en classe dans l'ordre et la discipline</i>		<i>S'assoient par équipe au centre du terrain</i> <i>Répondent aux questions</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Se lavent les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>	

--

EPS

COMPETENCE 1

LEÇON : la course de vitesse

DOCUMENT : Guide pédagogique 75

MATERIEL : Fanions, foulards, sifflet. Obstacles

SEANCE : la course d'obstacle (2)

COURS : CE1

DUREE : 30

SEMAINE :

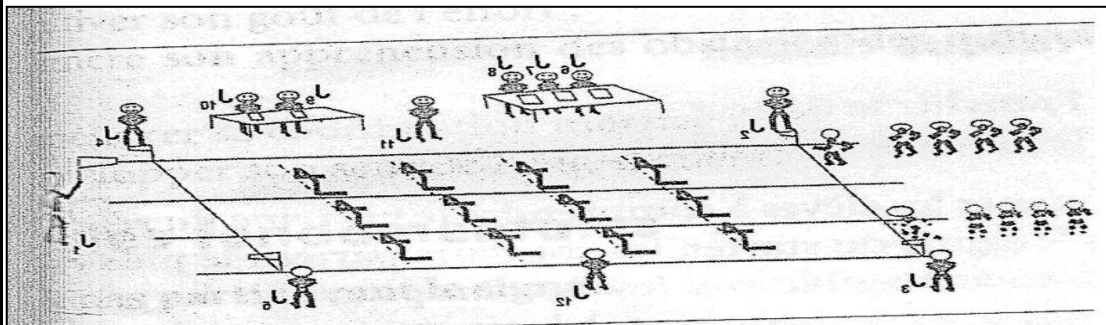
DATE :

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
<i>Identifier</i> <i>Réagir</i> <i>Prendre</i> <i>Maintenir</i> <i>Franchir</i> <i>Appliquer</i>	<i>la course d'obstacles</i> <i>l'espace et le matériel</i> <i>au signal</i> <i>un départ (accroupie/ semi fléchi)</i> <i>sa vitesse</i> <i>des obstacles et la ligne d'arrivée</i> <i>des règles de sécurité</i>
<u>SITUATION</u> <i>Dans le cadre des préparatifs d'un tournoi de course d'obstacles qui aura lieu dans un mois entre les classes de CE1 de votre groupe scolaire, le Conseiller promet une récompense au vainqueur .Les élèves du CE1 A décident d'être les meilleurs. Ils s'entraînent à la vitesse le long d'un espace aménagé avec des obstacles à franchir.</i>	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
<i>I-PRESENTATION</i>	<i>Met les apprenants en rang et par équipe</i>		<i>Ecoutent</i>
<i>Prise en main</i>	<i>Fait exploiter la situation</i>		<i>Emettent des hypothèses</i>
	<i>Nouez les foulards autour du poignet</i>	<i>T.C</i>	<i>Exécutent</i>
<i>Mise en situation</i>	<i>Les conduits au terrain</i>		<i>Exécutent</i>
<i>Mise en train</i>	<i>Courez lentement autour du terrain</i>		<i>Courent lentement autour du terrain</i>
	<i>Comment peut-on courir sur les obstacles sans ralentir sa vitesse ?</i>		<i>Répondent aux questions</i>

Mise en place des équipes



<i>II-DEVELOPPEMENT</i> <i>a-Identification des taches et règles minimales</i>	<i>Aujourd'hui il va falloir courir très vite pour franchir les obstacles ?</i>		<i>Ecoutent</i>
<i>b-Pratique dirigée</i>	<i>Amener les élèves à courir vite malgré la présence des obstacles sur le parcours</i> <i>Il faudra faire le même nombre d'appuis entre les obstacles</i> <i>Exemple :</i> <i>Faire passer les élèves un à un en comptant à haute voix les obstacles</i> <i>1-2-3—4.....</i> <i>Amener les élèves à compter à haute voix les appuis de leurs camarades entre les obstacles</i>	<i>T.G</i>	<i>Exécutent les consignes</i>
<i>III-Evaluation</i> <i>Mini compétition</i>	<i>Maintenant on va organiser une compétition</i> <i>Celui qui ne respectera par le signal de départ est éliminé</i> <i>L'équipe dont le dernier coureur aura franchi la ligne d'arrivée est déclarée gagnante</i> <i>Celui qui renverse l'obstacle repart de nouveau</i> <i>Celui qui pousse son voisin est éliminé</i>	<i>T.I</i>	<i>Ecoutent les règles de départ</i> <i>Courent</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>Faire asseoir les élèves par équipe au centre du terrain !</i> <i>Que faire pour ne pas toucher l'obstacle ?</i> <i>Proclame les résultats</i> <i>Faire ramasser le matériel</i> <i>Allez-vous laver les mains</i> <i>Conduire les équipes en classe dans l'ordre et la discipline</i>		<i>S'assoient par équipe au centre du terrain</i> <i>Répondent aux questions</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Se lavent les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

EPS

COMPETENCE 1

LEÇON : le saut en hauteur

DOCUMENT : Guide pédagogique 75

MATERIEL : sifflet, 2 poteaux, un élastique, du sable, crayons et fiches de notations

DATE :

COURS : CE1

DUREE : 30

SEMAINE :

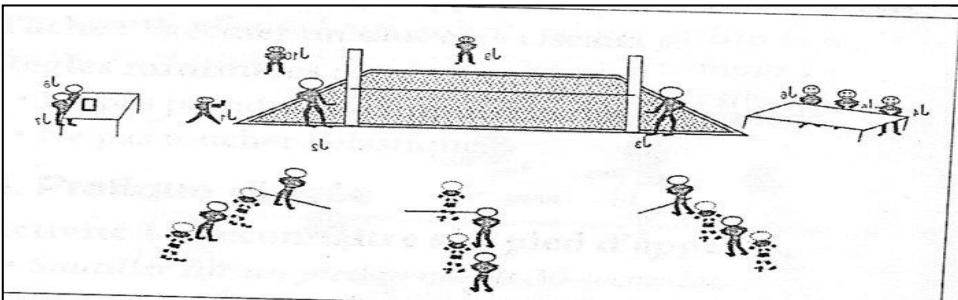
SEANCE : stratégie d'un saut en hauteur

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
Identifier	les différentes activités du saut en hauteur
Réaliser	l'espace
Exécuter	une course d'élan et une impulsion
Appliquer	un franchissement / une réception
Traiter	les règles de l'activité et de sécurité
	un tournoi de saut
<u>SITUATION</u> Dans le cadre des préparatifs de la journée de l'athlète ; l'Inspecteur de la circonscription organise une compétition pour le recrutement des meilleurs élèves en saut. Les élèves du CE1A s'organisent sur un espace aménagé sur lequel ils s'entraînent pour être les meilleurs.	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
<i>I-PRESENTATION</i>	Met les apprenants en rang et par équipe	T.C	Ecoutent
Prise en main	Fait exploiter la situation		Emettent des hypothèses
	Nouez les foulards autour du poignet		Exécutent
	Les conduits au terrain		Exécutent
Mise en situation	Courez lentement autour du terrain		Courent lentement autour du terrain
	On trotte dans tout le terrain		Trottinent
Mise en train	Les aligne face au sautoir		S'imprègnent du saut
	Les fait franchir l'élastique placé à 0,5 m		
	Fait faire au moins 3 passages d'essai pour tous		
	Pose des questions pour un meilleur saut		Déterminent les meilleures techniques d'exécution

Mise en place des équipes



<i>II-DEVELOPPEMENT</i> <i>a-Identification des taches et règles minimales</i>	• Officiel : assurer les différents rôles et appliquer les règles • Sauteurs : courez pour sauter l'élastique		<i>Ecoutent les consignes</i>
<i>b-Pratique dirigée</i>	• Il ne faudra pas prendre son impulsion des 2 pieds • Il ne faudra pas toucher l'élastique • On ne saut pas près du poteau • On ne prendra pas l'appel hors de la zone d'impulsion <i>Nous allons sauter par équipe</i> <i>Fait donner l'exemple par deux élèves</i> <i>Fait sauter les équipes en augmentant à chaque fois le niveau</i>	<i>T.G</i>	<i>Donnent l'exemple</i> <i>Sautent</i>
<i>III-Evaluation</i> <i>Mini compétition</i>	<i>Nous allons organiser une compétition</i> <i>Choisir en fonction du niveau de la classe deux hauteurs (0,70m - 0,80m)</i> • Un saut réussit donne 3 points à l'équipe • Un saut non réussit ne rapporte que 1 point • Fait sauter par équipe	<i>T.I</i>	<i>Ecoutent</i> <i>Sautent par équipe</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>Faire asseoir les élèves par équipe au centre du terrain !</i> <i>Que faire pour réussir son saut ?</i> <i>Que faut t-il éviter pour mieux sauter ?</i> <i>Proclame les résultats</i> <i>Faire ramasser le matériel</i> <i>Allez-vous laver les mains</i> <i>Conduire les équipes en classe dans l'ordre et la discipline</i>		<i>S'assoient par équipe au centre du terrain</i> <i>Répondent aux questions</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Se lavent les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

EPS

COMPETENCE 1

LEÇON : le saut en hauteur

DOCUMENT : Guide pédagogique 85

MATERIEL : sifflet, 2 poteaux, un élastique, du sable, crayons et fiches de notations

DATE :

COURS : CE1

DUREE : 30

SEMAINE :

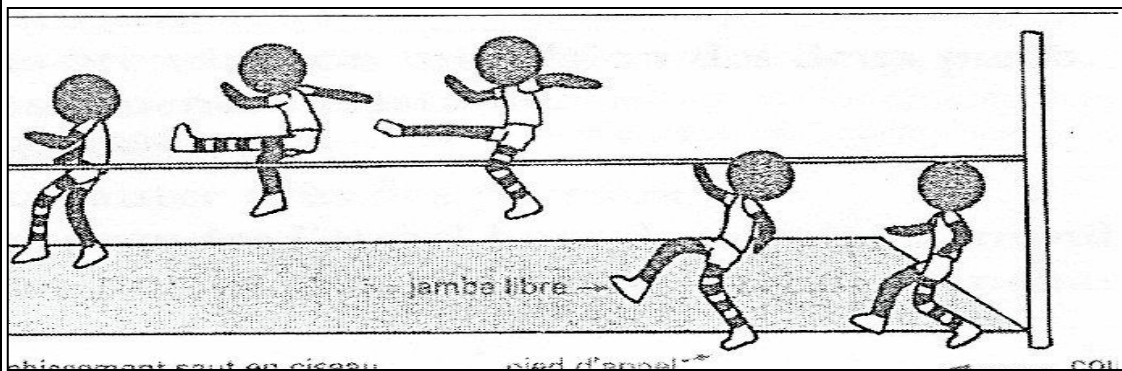
SEANCE : la technique du ciseau

HABILETES	CONTENUS
Identifier	les différentes activités du saut en hauteur
Réaliser	l'espace
Exécuter	une course d'élan et une impulsion
Appliquer	un saut en ciseau
Traiter	un franchissement / une réception
	les règles de l'activité et de sécurité
	un tournoi de saut
SITUATION Dans le cadre des préparatifs de la journée de l'athlète ; l'Inspecteur de la circonscription organise une compétition pour le recrutement des meilleurs élèves en saut. Les élèves du CE1 A s'organisent sur un espace aménagé sur lequel ils s'entraînent pour être les meilleurs.	

DEROULEMENT

PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REPONSES ATTENDUES
I-PRÉSENTATION	Met les apprenants en rang et par équipe		Écoutent
Prise en main	Fait exploiter la situation		Émettent des hypothèses
	Nouez les foulards autour du poignet	T.C	Exécutent
	Les conduits au terrain		Exécutent
Mise en situation	Courez lentement autour du terrain		Courent lentement autour du terrain
	On trotte dans tout le terrain		Trottinent
Mise en train	Les aligne face au sautoir		S'imprègnent du saut
	Fait sauter les équipes par rangée		
	Fait faire 3 essais par équipes		
	Quelle technique de saut vous connaissez ?		La technique du ciseau

Mise en place des équipes



<i>II-</i> <i>DEVELOPPEMENT</i> <i>a-Identification</i> <i>des taches et règles</i> <i>minimales</i>	• Il faudra que vous sauter selon la technique du ciseau • On ne prendra pas son élan des deux pieds • Ne pas toucher l'élastique		<i>Ecoutent les consignes</i>
<i>b-Pratique dirigée</i>	• Les amener à sautiller sur le même pied pendant 30 s et changer au coup de sifflet pour l'autre pied • On va attacher le foulard sur le pied d'appel • Fait sauter par équipe par rapport au pied d'appel • Le pied d'appel est celui qui reste au sol pour exécuter le saut en ciseau • Fait donner l'exemple par deux élèves • Fait sauter par équipe	<i>T.G</i>	<i>Donnent l'exemple</i> <i>Sautent</i>
<i>III-Evaluation</i> <i>Mini compétition</i>	<i>Nous allons organiser une compétition</i> <i>Choisir en fonction du niveau de la classe deux hauteurs (0,70m - 0,80m)</i> • Un saut réussit donne 3 points à l'équipe • Un saut non réussit ne rapporte que 1 point • Fait sauter par équipe	<i>T.I</i>	<i>Ecoutent</i> <i>Sautent par équipe</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>Faire asseoir les élèves par équipe au centre du terrain !</i> <i>Que faire pour réussir son saut ?</i> <i>Que faut t-il éviter pour mieux sauter en ciseau ?</i> <i>Proclame les résultats</i> <i>Fait ramasser le matériel</i> <i>Allez-vous laver les mains</i> <i>Conduire les équipes en classe dans l'ordre et la discipline</i>		<i>S'assoient par équipe au centre du terrain</i> <i>Répondent aux questions</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Se lavent les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

--

EPS

COMPETENCE 1

LEÇON : le saut en hauteur

DOCUMENT : Guide pédagogique

MATERIEL : sifflet, 2 poteaux, un élastique, du sable, crayons et fiches de notations

DATE :

COURS : CE1

DUREE : 30

SEMAINE :

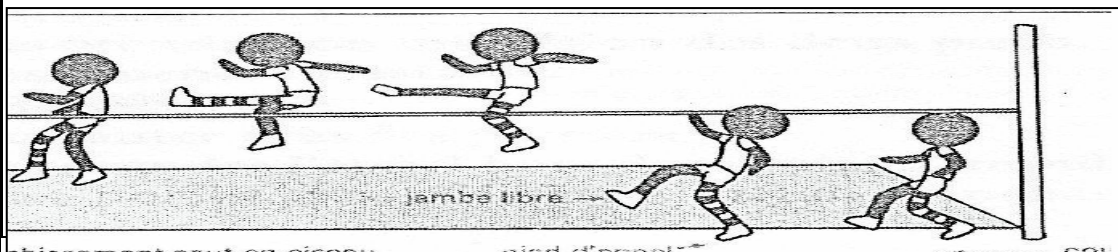
SEANCE : le triple saut

HABILETES	CONTENUS
Identifier	les différentes activités du saut en hauteur
Réaliser	l'espace
Exécuter	une course d'élan et une impulsion
Appliquer	un triple saut
Traiter	un franchissement / une réception
	les règles de l'activité et de sécurité
	un tournoi de triple saut
SITUATION Dans le cadre des préparatifs de la journée de l'athlète ; l'Inspecteur de la circonscription organise une compétition pour le recrutement des meilleurs élèves en saut. Les élèves du CM2 A s'organisent sur un espace aménagé sur lequel ils s'entraînent pour être les meilleurs.	

DEROULEMENT

PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REPONSES ATTENDUES
I-PRESENTATION	Met les apprenants en rang et par équipe	T.C	Écoutent
Prise en main	Fait exploiter la situation		Émettent des hypothèses
	Nouez les foulards autour du poignet		Exécutent
	Les conduits au terrain		Exécutent
Mise en situation	Courez lentement autour du terrain		Courent lentement autour du terrain
	On trotte dans tout le terrain		Trottinent
Mise en train	Les aligne face au sautoir		Identifient
	Fait identifier le sautoir		S'imprennent du saut
	Les faire sauter dans la fosse de réception librement		
	Quel type de saut nous devons réaliser pour ce type de tracer ?		Pour ce type de tracer il nous faut réaliser un triple saut
	Faire réaliser ce triple saut		Sautent
	Pose des questions sur la manière de sauter		Déterminent les meilleures techniques d'exécution

Mise en place des équipes



<i>II-</i> <i>DEVELOPPEMENT</i> <i>a-Identification des taches et règles minimales</i> <i>b-Pratique dirigée</i>	• Pour réaliser notre triple saut il faudra : Réaliser 3 bonds (cloche pied, foulée bondissante bond) la plus grande distance possible Exemple : pied Droit puis Gauche – Gauche et réception • Gauche Droite Ou pied Gauche puis Droit- Droit réception Gauche Droite • Ne pas mordre la ligne d'appel • Ne pas prendre son impulsion des deux pieds • Respecter la chronologie des trois bonds		<i>Ecoutent les consignes</i>
	<i>Fait donner l'exemple par 3 élèves</i> <i>Fait sauter par équipe</i>	<i>T.G</i>	<i>Observent la technique du saut</i> <i>Donnent l'exemple</i> <i>Sautent</i>
<i>III-Evaluation</i> <i>Mini compétition</i>	<i>Nous allons organiser une compétition</i> <i>Choisir en fonction du niveau de la classe deux hauteurs (0,70m - 0,80m)</i> • Un saut réussit donne 3 points à l'équipe • Un saut non réussit ne rapporte que 1 point • Fait sauter par équipe	<i>T.I</i>	<i>Ecoutent</i> <i>Sautent par équipe</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>Faire asseoir les élèves par équipe au centre du terrain !</i> <i>Que faire pour réussir son saut ?</i> <i>Que faut t-il éviter pour mieux sauter le triple saut ?</i> <i>Proclame les résultats</i> <i>Faire ramasser le matériel</i> <i>Allez-vous laver les mains</i> <i>Conduire les équipes en classe dans l'ordre et la discipline</i>		<i>S'assoient par équipe au centre du terrain</i> <i>Répondent aux questions</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Se lavent les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

EPS

COMPETENCE 1

LEÇON : le lancer

DOCUMENT : Guide pédagogique

MATERIEL : sifflet –balles, fanions terrain matérialisé.

SEANCE : les techniques de lancer

COURS : CE1

DUREE : 30

SEMAINE :

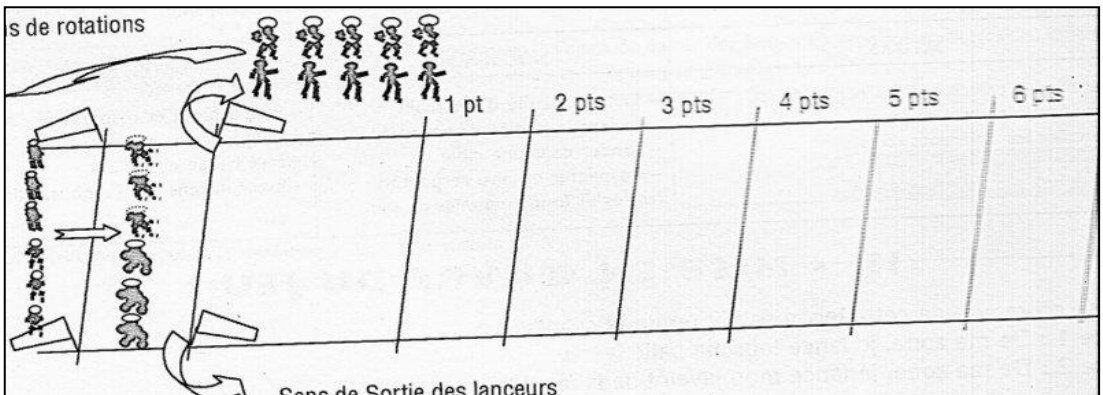
DATE :

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
Identifier	le matériel
Tenir	l'aire de jeu
Se mettre	l'engin
Projeter	en action
Appliquer	l'objet
	les règles liées à l'activité et les règles de sécurité
<u>SITUATION</u> En visite dans l'Inspection, des élèves du CE2 découvrent écrit sur le tableau d'affichage qu'un concours du meilleur lanceur de balles est organisé par l'Inspecteur. Pour devenir les meilleurs ils se retrouvent sur un espace aménagé du terrain où ils s'entraînent aux techniques du lancer pour être les meilleurs.	

DEROULEMENT

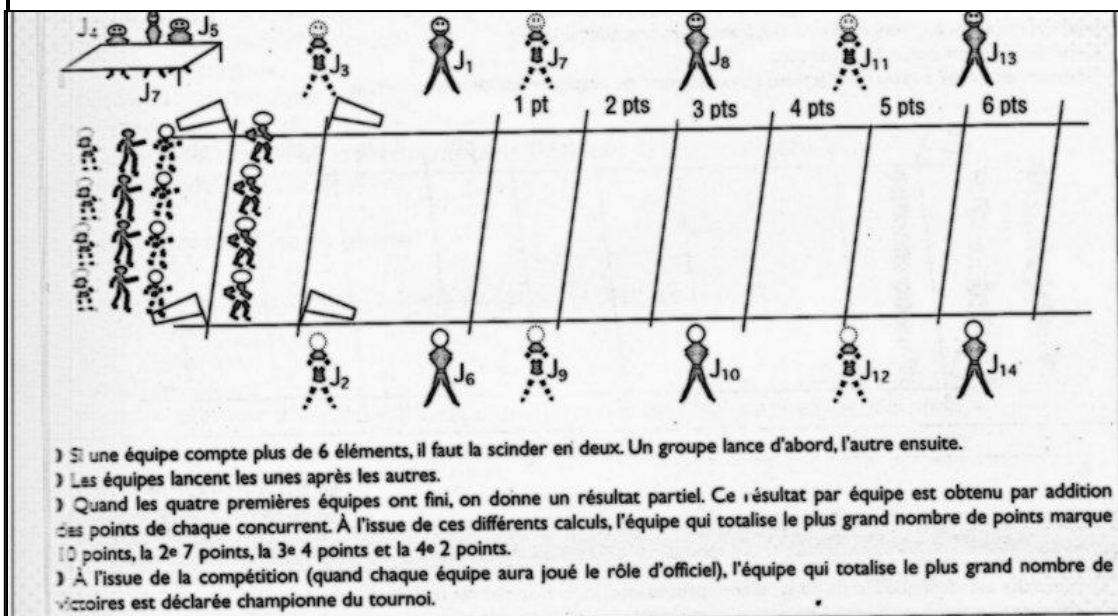
<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
<i>I-PRESENTATION</i>	Met les apprenants en rang et par équipe		Ecoutent
<i>Prise en main</i>	Fait exploiter la situation		Emettent des hypothèses
	Nouez les foulards autour du poignet	T.C	Exécutent
<i>Mise en situation</i>	Les conduits au terrain		Exécutent
<i>Mise en train</i>	Courez lentement autour du terrain		Courent lentement autour du terrain
	Fait identifier le matériel du lancer		Répondent aux questions
	Fait identifier l'espace de jeu		
	Quelles sont les règles minimales pour exécuter le lancer ?		
	Fait faire la démonstration du jeu par 5 élèves		Lancent le poids

Mise en place des équipes



II- <i>DEVELOPPEMENT</i> a-Identification des taches et règles minimales b-Pratique dirigée	• Officiel : donner le signal • Lanceur : projeter d'une main, le plus loin possible son engin dans l'aire de lancer • Ne pas mordre la ligne de lancer • Ne pas sortir en avant de la zone d'élan pendant et après le lancer • Ne pas lancer avant le signal • Ne pas se placer dans l'aire de lancer pendant l'exécution du lancer Fait lancer les concurrents deux par deux Fait faire 3 essais par lanceur Veiller à ce que les rôles de lanceur et d'officiel soient alternés		Ecoutent les consignes Lancent
		T.G	

Organisation d'une mini- compétition



<i>Retour au calme</i>	Faire asseoir les élèves par équipe au centre du terrain ! Quelles sont les meilleures techniques de prise et de lancer de la balle Que faire pour réussir son lancer ? Fait ramasser le matériel Allez- vous laver les mains Conduire les équipes en classe dans l'ordre et la discipline	TC	S'assoient par équipe au centre du terrain Répondent Ramassent le matériel Se lavent les mains Vont en classe dans l'ordre et la discipline
-------------------------------	--	----	--

EPS

COMPETENCE 1

LEÇON : le lancer

DOCUMENT : Guide pédagogique

MATERIEL : sifflet - balles - fanions terrain matérialisé.

SEANCE : la technique du lancer de profil

COURS : CE1

DUREE : 30

SEMAINE :

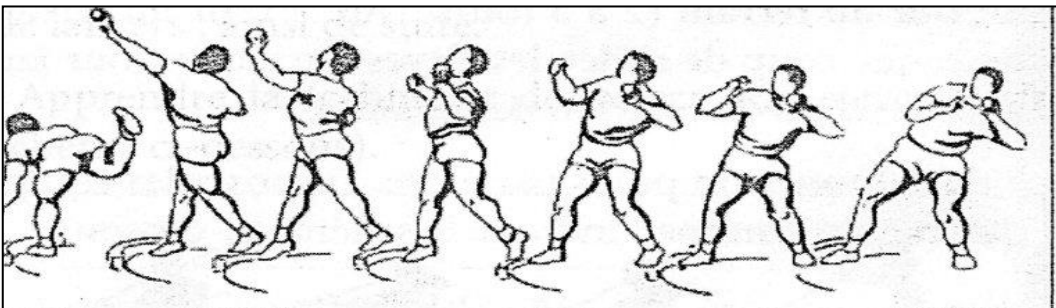
DATE :

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
Identifier	le poids
Tenir	l'aire de jeu
Se mettre	l'engin
Projeter	en action
Appliquer	le poids de profil
	les règles liées à l'activité et les règles de sécurité
<u>SITUATION</u> En visite dans l'Inspection, des élèves du CE1 découvrent écrit sur le tableau d'affichage qu'un concours du meilleur lanceur de poids est organisé par l'Inspecteur. Pour devenir les meilleurs ils se retrouvent sur un espace aménagé du terrain où ils s'entraînent aux techniques du lancer pour être les meilleurs.	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
<i>I-PRESENTATION</i>	Met les apprenants en rang et par équipe	T.C	Ecoutent
Prise en main	Fait exploiter la situation		Emettent des hypothèses
	Nouez les foulards autour du poignet		Exécutent
Mise en situation	Les conduits au terrain		Exécutent
Mise en train	Courez lentement autour du terrain		Courent lentement autour du terrain
	Fait identifier l'espace de jeu		Répondent aux questions
	Donne l'exemple de lancer de profil		Observent
	Comment nomme t-on cette technique ?		C'est le lancer de profil
	Fait faire la démonstration du jeu par 5 élèves		Lancent le poids

Mise en place des équipes



<i>II-</i> <i>DEVELOPPEMENT</i> <i>a-Identification</i> <i>des taches et règles</i> <i>minimales</i> <i>b-Pratique dirigée</i>	<i>Aujourd'hui, il faudra projeter le poids le plus loin possible par la technique de lancer de profil</i> <u>Consignes</u> • <i>Ne pas mordre la ligne de lancer</i> • <i>Ne pas sortir en avant de la zone d'élan pendant et après le lancer</i> • <i>Ne pas lancer avant le signal</i> • <i>Ne pas se placer dans l'aire de lancer pendant l'exécution du lancer</i>		<i>Ecoutent les consignes</i>
	<i>Fait lancer les concurrents deux par deux</i> <i>Fait faire 3 essais par lanceur</i> <i>Veiller à ce que les rôles de lanceur et d'officiel soient alternés</i>	<i>T.G</i>	<i>Lacent</i>
<i>III-Evaluation</i> <i>Mini compétition</i>	<i>Nous allons organiser une mini compétition</i> • <i>Celui qui projette le poids selon la technique de lancer de profil marque des points</i>		<i>Lacent en respectant la technique de lancer</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>Faire asseoir les élèves par équipe au centre du terrain !</i> <i>Quelles sont les meilleures techniques de prise et de lancer du poids de profil?</i> <i>Que faire pour réussir son lancer de profil ?</i> <i>Fait ramasser le matériel</i> <i>Allez-vous laver les mains</i> <i>Conduire les équipes en classe dans l'ordre et la discipline</i>		<i>S'assoient par équipe au centre du terrain</i> <i>Répondent</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Se lavent les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

--

EPS

COMPETENCE 2

LEÇON : le football

DOCUMENT : Guide pédagogique

MATERIEL : sifflet, ballons ; foulards -poteaux

SEANCE : organisation d'une rencontre de football

COURS : CE1

DUREE : 30

SEMAINE :

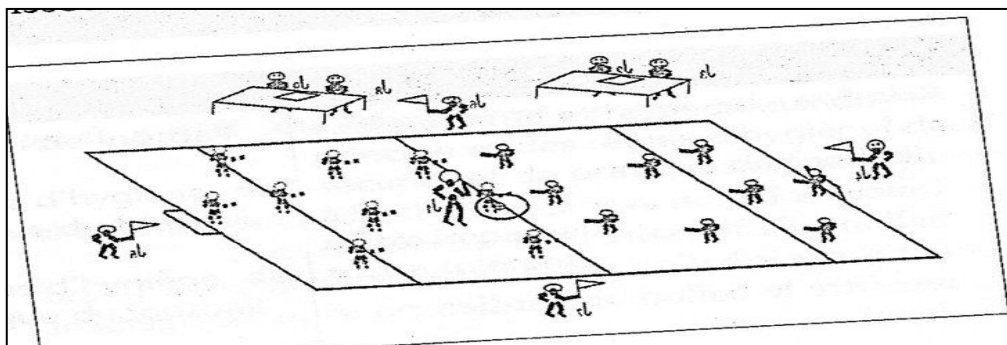
DATE :

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
Identifier	le football de petit terrain le matériel les règles du jeu
Pratiquer	l'échauffement spécifique l'échauffement général l'organisation collective l'organisation défensive la contre attaque
Organiser	les règlements les règles du jeu
<u>SITUATION</u> <i>Le Directeur de l'école annonce au drapeau que les compétitions du football pour l'OISSU commencent bientôt. Les élèves du CE1 A qui veulent être les meilleurs sélectionnés ont aménagé un espace de jeu de football où ils s'entraînent aux stratégies du jeu.</i>	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
<i>I-PRESENTATION</i>	<i>Met les apprenants en rang et par équipe</i>	T.C	<i>Ecoutent</i>
<i>Prise en main</i>	<i>Fait exploiter la situation</i>		<i>Emettent des hypothèses</i>
	<i>Nouez les foulards autour du poignet</i>		<i>Exécutent</i>
<i>Mise en situation</i>	<i>Les conduits au terrain</i>		<i>Exécutent</i>
<i>Mise en train</i>	<i>Courez lentement autour du terrain</i>		<i>Courent lentement autour du terrain</i>
	<i>Fait identifier le terrain et ses limites</i>		<i>Répondent aux questions</i>
	<i>Quel jeu est pratiqué sur ce type de terrain ?</i>		<i>C'est le football</i>
	<i>Donne des ballons à toute les équipes pour jouer dans tous le terrain sans en sortir et sans que la balle ne touche leur main</i>		<i>Jouent</i>
	<i>Fait identifier les différents :</i>		
	<i>les différents rôles</i>		
	<i>les mauvais comportements</i>		
	<i>les bons comportements</i>		

Mise en place des équipes



II- DEVELOPPEMENT a-Identification des taches et règles minimales	• Officiels : assurer l'organisation et le bon déroulement des rencontres • Joueurs : allez tirer dans les buts adverses		Ecoutent les consignes
b-Pratique dirigée	Consigne : Progresser vers les buts adverses pour marquer des buts • Chaque rencontre ne peut durer que 5 min • Amener l'équipe organisatrice à assurer le bon fonctionnement des rencontres • Introduire progressivement les règles de jeu et de sécurité au fur et à mesure • Fait jouer les équipes (9 joueurs)	T.G	Ecoutent les consignes Jouent
III-Evaluation Mini compétition	Nous allons organiser une compétition • Equipe vainqueurs : 3 points • Equipe vaincue : 1 point • Match nul : 2 points	T.I	Jouent
Retour au calme	Faire asseoir les élèves par équipe au centre du terrain ! Fait rappeler les règles du football Qu'est ce qu'il ne faut pas faire au cours du jeu ? Faire ramasser le matériel Allez vous laver les mains Conduire les équipes en classe dans l'ordre et la discipline		S'assoient par équipe au centre du terrain Répondent Ramassent le matériel Se lavent les mains Vont en classe dans l'ordre et la discipline

EPS

COMPETENCE 2

LEÇON : le football

DOCUMENT : Guide pédagogique

MATERIEL : sifflet, ballons ; foulards poteaux

SEANCE : les **règles du football à 7**

COURS : CE2

DUREE : 30

SEMAINE :

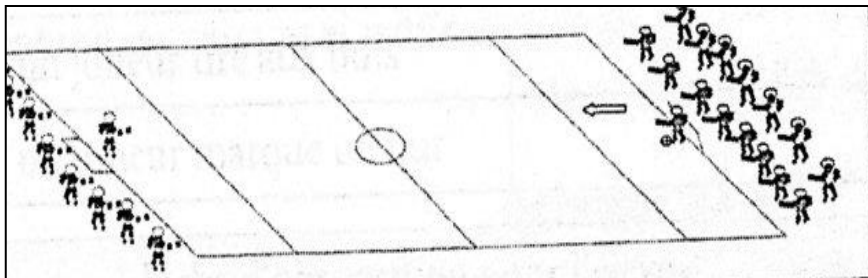
DATE :

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
Identifier	le football de petit terrain le matériel les règles du jeu
Pratiquer	l'échauffement spécifique l'échauffement général l'organisation collective l'organisation défensive les stratégies d'attaque
Organiser	les règlements les règles du jeu
<u>SITUATION</u> Le Directeur de l'école annonce au drapeau que les compétitions du football pour l'OISSU commencent bientôt. Les élèves du CE1 A qui veulent être les meilleurs sélectionnés ont aménagé un espace de jeu de football où ils s'entraînent aux stratégies du jeu.	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
<i>I-PRÉSENTATION</i>	Met les apprenants en rang et par équipe Fait exploiter la situation	T.C	Écoutent
Prise en main	Nouez les foulards autour du poignet Les conduits au terrain		Émettent des hypothèses Exécutent Exécutent
Mise en situation	Courez lentement autour du terrain Fait rappeler les différents rôles joués par les équipes organisatrices		Courent lentement autour du terrain Répondent aux questions
Mise en train	Fait donner les insuffisances techniques et tactiques - On fait tous 2 tours du terrain - Faites des passes avec les ballons en votre possession, tous les membres de l'équipe doivent la toucher - Comment doit-on s'y prendre pour aller marquer des buts dans le camp adverse ?		Jouent Répondent

Mise en place des équipes



II- DEVELOPPEMENT a-Identification des taches et règles minimales b-Pratique dirigée	• Attaquant : progresser collectivement vers le camp adverse pour aller marquer des buts • Défenseurs : intercepter le ballon • Ne pas bousculer le porteur de ballon • Ne pas conserver le ballon intercepté		Ecoutent les consignes
	Consigne : Progresser par passe et contrôle de balle pour aller shooter aux buts. • Au signal les 2 équipes sur le terrain s'affrontent • Fait comprendre le rôle de chaque acteur sur le terrain • Toute progression vers le camp adverse doit être soldée par un tir au but • Les passes doivent se faire en avant et non en arrière • Il faut toujours jouer avec son partenaire	T.G	Ecoutent les consignes Jouent
III-Evaluation Mini compétition	Nous allons organiser une compétition • Equipe vainqueurs : 3 points • Equipe vaincue : 1 point • Match nul : 2 points	T.I	Jouent
Retour au calme	Faire asseoir les élèves par équipe au centre du terrain ! Fait rappeler les règles du football Qu'est ce qu'il ne faut pas faire au cours du jeu ? Donnez les meilleures techniques d'attaques Fait ramasser le matériel Allez-vous laver les mains Conduire les équipes en classe dans l'ordre et la discipline		S'assoient par équipe au centre du terrain Répondent Ramassent le matériel Se lavent les mains Vont en classe dans l'ordre et la discipline

EPS

COMPETENCE 2

LEÇON : le football

DOCUMENT : Guide pédagogique

MATERIEL : sifflet, ballons ; foulards poteaux

SEANCE : la compétition

COURS : CE1

DUREE : 30

SEMAINE :

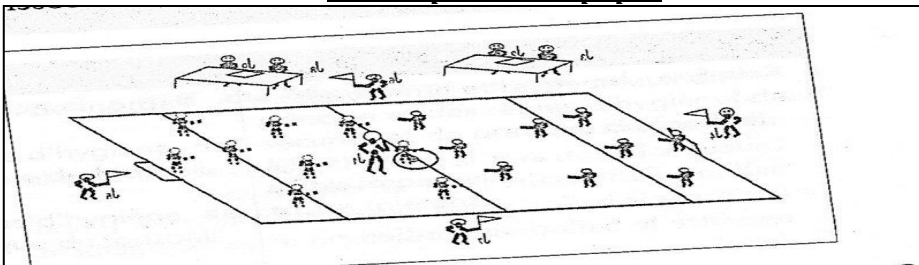
DATE :

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
Identifier	le football de petit terrain le matériel les règles du jeu
Pratiquer	l'échauffement spécifique l'échauffement général l'organisation collective l'organisation défensive les stratégies d'attaque
Organiser	les règlements les règles du jeu
<u>SITUATION</u> Le Directeur de l'école annonce au drapeau que les compétitions du football pour l'OISSU commencent bientôt. Les élèves du CE1 A qui veulent être les meilleurs sélectionnés ont aménagé un espace de jeu de football où ils s'entraînent aux stratégies du jeu.	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
I-PRESENTATION	Met les apprenants en rang et par équipe Fait exploiter la situation		Ecoutent
Prise en main	Nouez les foulards autour du poignet Les conduits au terrain	T.C	Emettent des hypothèses Exécutent Exécutent
Mise en situation	Courez lentement dans le terrain sans se toucher		Courent lentement dans le terrain
Mise en train	Fait rappeler les différents rôles joués par les équipes organisatrices Fait donner les insuffisances techniques et tactiques Faites des passes avec les ballons en votre possession, tous les membres de l'équipe		Répondent aux questions Jouent Répondent

Mise en place des équipes



EPS

COMPETENCE 2

LEÇON : les activités de lutte

DOCUMENT : Guide pédagogique

MATERIEL : Fanions, foulards, sifflet.

SEANCE : les techniques de combat

COURS : CE1

DUREE : 30

SEMAINE :

DATE :

HABILETES	CONTENUS
Identifier	les activités de combat
Exécuter	l'espace
Appliquer	des déséquilibres des prises des chutes
Traiter	les règles de l'activité et de sécurité
	un tournoi de lutte

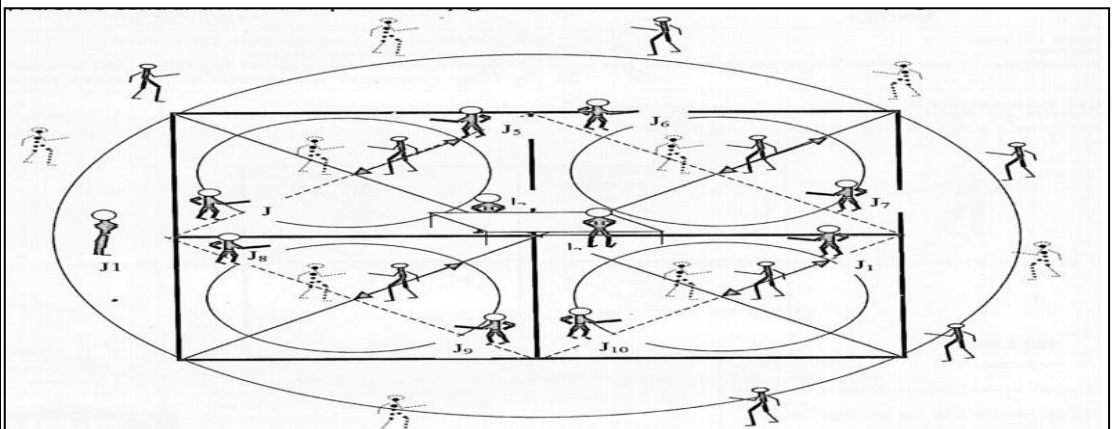
SITUATION

Des élèves du CE2 rapportent de leur rencontre avec le responsable des activités sportives de l'IEP une note sur laquelle tous les élèves sont invités à participer à un tournoi de lutte en vue de la sélection régionale. Pour être les meilleurs ces élèves ont décidé de s'organiser dans le but de maîtriser les techniques de combat pour être les meilleurs.

DEROULEMENT

PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REPONSES ATTENDUES
I-PRESENTATION	Met les apprenants en rang et par équipe		Ecoutent
Prise en main	Fait exploiter la situation		Emettent des hypothèses
	Nouez les foulards autour du poignet	T.C	Exécutent
	Les conduits au terrain		Exécutent
Mise en situation	Courez lentement autour du terrain		Courent lentement autour du terrain
	Tracer des grands cercles dans le terrain		
Mise en train	Placer un élève dans chaque cercle		Répondent aux questions
	Inviter un autre à y pénétrer et dire à celui qui est à l'intérieur de l'en empêcher		
	Comment nomme t-on ce type d'activité ?		C'est de la lutte

Mise en place des équipes



<i>II-</i> <i>DEVELOPPEMENT</i> <i>a-Identification des taches et règles minimales</i> <i>b-Pratique dirigée</i>	• <i>Officiels : Donner le signal pour le début du combat et veiller au bon déroulement de la rencontre</i> • <i>Lutteurs : ceinturer son adversaire avec les bras en évitant de se faire ceinturer</i> • <i>Ne pas sortir du rond et ne pas blesser son adversaire</i> • <i>Amener les officiels à faire respecter le principe et le règles de jeu</i> • <i>Chaque assaut dure 1 min et on inverse les rôles</i> <i>Consigne : prendre le dessus sur l'adversaire</i> • <i>Faire compétir les lutteurs</i> • <i>Intervenir pour rappeler les consignes de sécurité</i> • <i>Le juge soulève le bras du vainqueur</i>		<i>Ecoutent les consignes</i> <i>Luttent</i>
<i>III-Evaluation</i> <i>Mini compétition</i>	<i>Nous allons organiser une compétition</i> <i>Toute victoire marque 5 points et la défaite 1 point</i> <i>Match nul chaque combattant remporte 3 points</i>	<i>T.I</i>	<i>Luttent</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>Faire asseoir les élèves par équipe au centre du terrain !</i> <i>Qu'est ce qu'il fallait faire pour être vainqueur ?</i> <i>Fait rappeler les règles de sécurité</i> <i>Fait ramasser le matériel</i> <i>Allez-vous laver les mains</i> <i>Conduire les équipes en classe dans l'ordre et la discipline</i>		<i>S'assoient par équipe au centre du terrain</i> <i>Répondent</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Se lavent les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

EPS

COMPETENCE 2

LEÇON : les activités de lutte

DOCUMENT : Guide pédagogique

MATERIEL : Fanions, foulards, sifflet.

SEANCE : affronter son adversaire

COURS : CE1

DUREE : 30

SEMAINE :

DATE :

HABILETES	CONTENUS
Identifier	les activités de lutte
Exécuter	l'espace
Appliquer	des déséquilibres des prises des chutes
Traiter	les règles de l'activité et de sécurité
	un tournoi de lutte
SITUATION Des élèves du CE2 rapportent de leur rencontre avec le responsable des activités sportives de l'IEP une note sur laquelle tous les élèves sont invités à participer à un tournoi de lutte en vue de la sélection régionale. Pour être les meilleurs ces élèves ont décidé de s'organiser dans le but de maîtriser les techniques de combat pour être les meilleurs.	

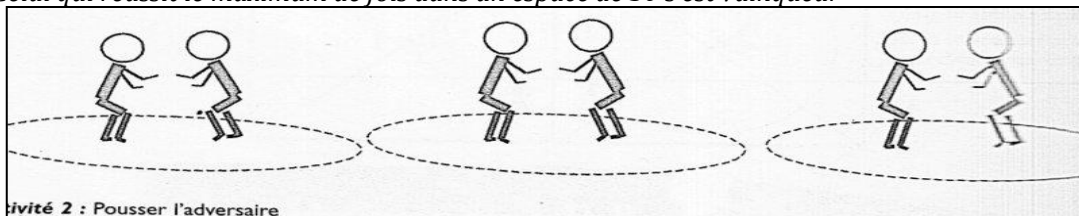
DEROULEMENT

PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REPONSES ATTENDUES
I-PRÉSENTATION	Met les apprenants en rang et par équipe	T.C	Écoutent
Prise en main	Fait exploiter la situation		Émettent des hypothèses
	Nouez les foulards autour du poignet		Exécutent
Mise en situation	Les conduits au terrain		Exécutent
Mise en train	Courez lentement autour du terrain		Courent lentement autour du terrain
	Fait rappeler les règles du jeu précédent		Répondent aux questions
	Fait faire le jeu de retour en cage avec des cercles tracés sur le terrain (au signal chacun se réfugie dans un cercle et empêche les autres d'y pénétrer)		Jouent

Mise en place des équipes

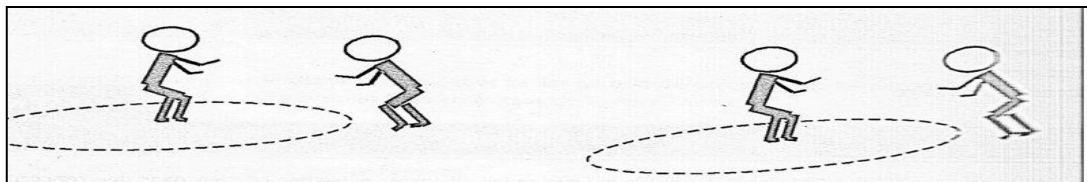
Activité 1 : toucher son adversaire

Dès le signal, chacun des deux concurrents doit chercher à toucher le genou de son adversaire. Celui qui réussit le maximum de fois dans un espace de 30 s est vainqueur



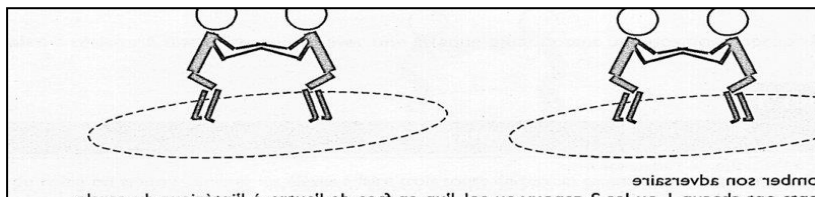
Activité 2 : Pousser l'adversaire

Au signal celui qui est dehors cherche à entrer dans le cercle, tandis que l'autre essaie de l'en empêcher. Les deux se poussent simultanément pendant 30s



II-
DEVELOPPEMENT
a-Identification
des taches et règles
minimales

Activité 3 : tirer son adversaire
Au signal on cherche à faire sortir son
adversaire



b-Pratique dirigée

III-Evaluation
Mini compétition

Nous allons organiser une
compétition
Toute victoire marque 5 points et la
défaite 1 point
Match nul chaque combattant
remporte 3 points

T.I

Luttent

Retour au calme

Faire asseoir les élèves par équipe
au centre du terrain !
Qu'est ce qu'il fallait faire pour être
vainqueur ?
Fait rappeler les règles de sécurité

Fait ramasser le matériel
Allez-vous laver les mains
Conduire les équipes en classe dans
l'ordre et la discipline

S'assoient par équipe au
centre du terrain
Répondent

Ramassent le matériel
Se lavent les mains
Vont en classe dans l'ordre
et la discipline

EPS

COMPETENCE 2

LEÇON : les activités de lutte

DOCUMENT : Guide pédagogique

MATERIEL : Fanions, foulards, sifflet.

SEANCE : résister aux assauts de l'adversaire

COURS : CE1

DUREE : 30

SEMAINE :

DATE :

HABILETES	CONTENUS
Identifier	les activités de lutte
Esquiver	l'espace
Exécuter	une attaque
Appliquer	des déséquilibres des prises des chutes
Traiter	les règles de l'activité et de sécurité
	un tournoi de lutte
SITUATION Des élèves du CE2 rapportent de leur rencontre avec le responsable des activités sportives de l'IEP une note sur laquelle tous les élèves sont invités à participer à un tournoi de lutte en vue de la sélection régionale. Pour être les meilleurs ces élèves ont décidé de s'organiser dans le but de maîtriser les techniques de combat pour être les meilleurs.	

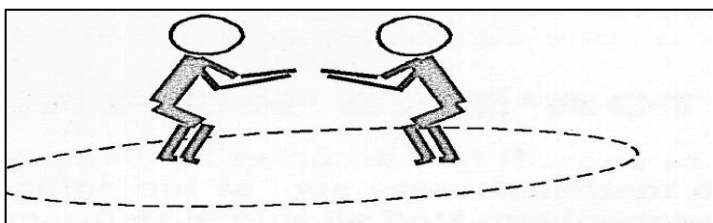
DEROULEMENT

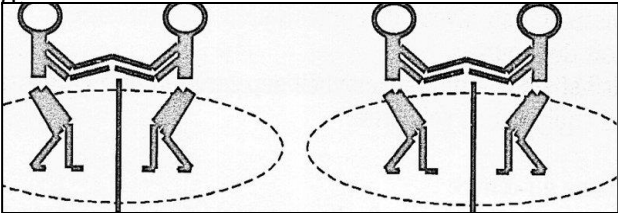
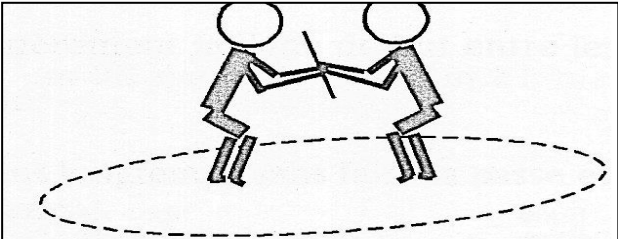
PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REPONSES ATTENDUES
I-PRESENTATION	Met les apprenants en rang et par équipe		Ecoutent
Prise en main	Fait exploiter la situation		Emettent des hypothèses
	Nouez les foulards autour du poignet	T.C	Exécutent
Mise en situation	Les conduits au terrain		Exécutent
Mise en train	Courez lentement autour du terrain		Courent lentement autour du terrain
	Fait rappeler les règles du jeu précédent		Répondent aux questions
	Fait faire le jeu de retour en cage avec des cercles tracé sur le terrain (au signal chacun se réfugie dans un cercle et empêche les autres d'y pénétrer)		Jouent

Mise en place des équipes

Activité 1 : sortir son adversaire et esquiver ses attaques

Dès le signal ; chacun doit chercher à saisir son adversaire et l'immobiliser



II- DEVELOPPEMENT a-Identification des taches et règles minimales b-Pratique dirigée	Activité 2 : résister à l'attaque de son adversaire  Activité3entraîner son adversaire hors de son territoire Au signal chacun essaie d'amener son adversaire en dehors du cercle 		
III-Evaluation Mini compétition	Nous allons organiser une compétition Toute victoire marque 5 points et la défaite 1 point Match nul chaque combattant remporte 3 points	T.I	Luttent
Retour au calme	Faire asseoir les élèves par équipe au centre du terrain ! Qu'est ce qu'il fallait faire pour être vainqueur ? Fait rappeler les règles de sécurité Faire ramasser le matériel Allez-vous laver les mains Conduire les équipes en classe dans l'ordre et la discipline		S'assoient par équipe au centre du terrain Répondent Ramassent le matériel Se lavent les mains Vont en classe dans l'ordre et la discipline

EPS

COMPETENCE 2

LEÇON : des activités gymniques

DOCUMENT : Guide pédagogique

MATERIEL : Fanions, foulards, sifflet.

SEANCE : des sauts gymniques

COURS : CE1

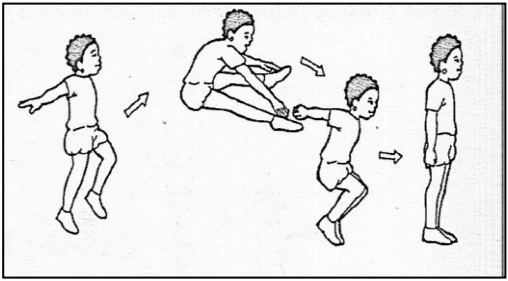
DUREE : 30

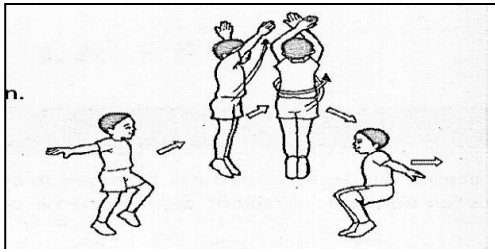
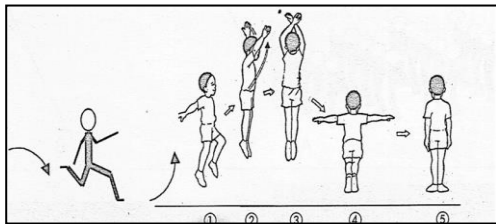
SEMAINE :

DATE :

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
Identifier	les éléments gymniques simples le matériel nécessaire à la pratique de la gymnastique au sol les règles d'arbitrage
Exécuter	les éléments gymniques simples
<u>SITUATION</u> Pour le bal de fin d'année le Sous Préfet décide de récompenser les meilleurs élèves qui réaliseront des figures d'activités gymniques au sol. Des élèves qui veulent recevoir ce prix ont aménagé un espace de jeu sur le terrain où ils s'entraînent avec des figures gymniques.	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
I-PRÉSENTATION Prise en main Mise en situation Mise en train	Met les apprenants en rang et par équipe Fait exploiter la situation Nouez les foulards autour du poignet Les conduits au terrain Courez lentement autour du terrain en soulevant les genoux haut Fait faire des flexions avant du tronc de manière simple Quel type d'activité peut faire appel à ses échauffements ?	T.C	Écoutent Émettent des hypothèses Exécutent Exécutent Courent lentement autour du terrain Font les échauffements Répondent aux questions
Mise en place des équipes	Les équipes sont alignées derrière une ligne A devant un terrain qui mesure 20 à 30 m de longueur et de 10 à 20 m de largeur		Respectent les dispositions
II-DEVELOPPEMENT a-Identification des tâches et règles minimales	Activité 1 : le saut carpé Fait exécuter ce saut		

b-Pratique dirigée	Activité 2 : la croix de Saint- André Fait exécuter ce saut		
			
	Activité 3 : la demi-pirouette Fait exécuter ce saut		
			
	Activité 4 : 3 /4 de pirouette Fait exécuter ce saut		
			
	Amener les élèves à comprendre qu'ils doivent suivre le rythme de travail (le rythme contribue à la beauté du geste gymnique. Ils doivent partir tous ensemble et sauter ensemble)		
	• Il faudra toujours se réceptionner les deux pieds joints • Insister sur la flexion / extension à la réception • La réception doit vous maintenir en équilibre		
III-Evaluation Mini compétition	Nous allons organiser une mini compétition Faire réaliser par chaque acteur des figures gymniques Les notes sont établies par les juges et les observateurs	T.I	Réalisent des figures gymniques
Retour au calme	Faire asseoir les élèves par équipe au centre du terrain ! Comment réussir ces figures ? Quelles sont les techniques ? Faire ramasser le matériel Allez-vous laver les mains Conduire les équipes en classe dans l'ordre et la discipline		S'assoient par équipe au centre du terrain Répondent Ramassent le matériel Se lavent les mains Vont en classe dans l'ordre et la discipline

EPS

COMPETENCE 2

LEÇON : des activités gymniques

DOCUMENT : Guide pédagogique 85

MATERIEL : Fanions, foulards, sifflet.

SEANCE : des différentes rotations

COURS : CE1

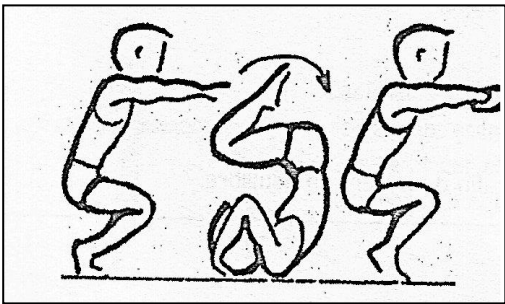
DUREE : 30

SEMAINE :

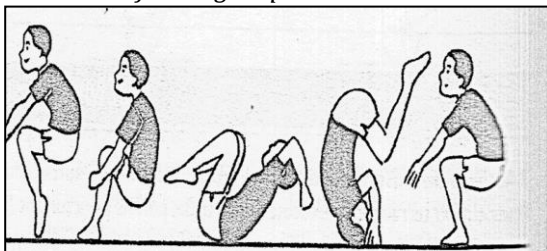
DATE :

HABILETES	CONTENUS
Identifier	les éléments gymniques simples le matériel nécessaire à la pratique de la gymnastique au sol les règles d'arbitrage
Exécuter	un mini enchaînement
SITUATION Pour le bal de fin d'année le Sous Préfet décide de récompenser les meilleurs élèves qui réaliseront des figures d'activités gymniques au sol. Des élèves qui veulent recevoir ce prix ont aménagé un espace de jeu sur le terrain où ils s'entraînent avec des figures gymniques.	

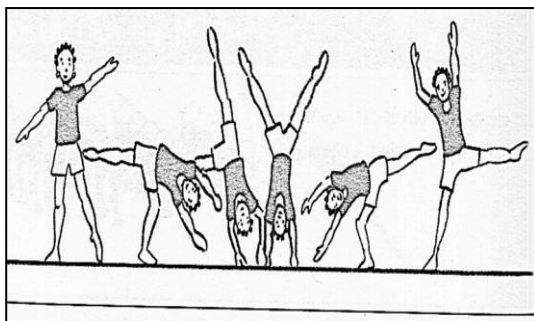
DEROULEMENT

PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REPONSES ATTENDUES
I-PRESENTATION Prise en main Mise en situation Mise en train	Met les apprenants en rang et par équipe Fait exploiter la situation Nouez les foulards autour du poignet Les conduits au terrain Courez lentement autour du terrain en soulevant les genoux haut Fait rappeler les acquis de la séance précédente Fait trotter et accomplir des figures libres à chacun	T.C	Ecoutent Emettent des hypothèses Exécutent Exécutent Courent lentement autour du terrain Font les échauffements Répondent aux questions Font les échauffements
Mise en place des équipes	Les équipes sont alignées derrière une ligne A devant un terrain qui mesure 20 à 30 m de longueur et de 10 à 20 m de largeur		Respectent les dispositions
II-DEVELOPPEMENT a-Identification des taches et règles minimales b-Pratique dirigée	Activité 1 : la roulade avant jambes groupées Fait réaliser cette figure		

Activité 2 : la roulade arrière arrivée jambe groupées
Fait réaliser cette figure



Activité 3 : la roue
Fait réaliser cette figure



Amener les élèves à comprendre qu'ils doivent suivre le rythme de travail (le rythme contribue à la beauté du geste gymnique. Ils doivent partir tous ensemble et sauter ensemble)

- *Il faudra toujours se réceptionner les deux pieds joints*
- *Insister sur la flexion / extension à la réception*

La réception doit vous maintenir en équilibre

<i>III-Evaluation</i> <i>Mini compétition</i>	<i>Nous allons organiser une mini compétition</i> <i>Faire réaliser par chaque acteur des figures gymniques</i> <i>Les notes sont établies par les juges et les observateurs</i>	<i>T.I</i>	<i>Réalisent des figures gymniques</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>Faire asseoir les élèves par équipe au centre du terrain !</i> <i>Comment réussir ces figures ?</i> <i>Quels sont les enchainements ?</i> <i>Fait ramasser le matériel</i> <i>Allez- vous laver les mains</i> <i>Conduire les équipes en classe dans l'ordre et la discipline</i>		<i>S'assoient par équipe au centre du terrain</i> <i>Répondent</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Se lavent les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

EPS

COMPETENCE 2

LEÇON : des activités gymniques

DOCUMENT : Guide pédagogique

MATERIEL : Fanions, foulards, sifflet.

SEANCE : des mini- enchainements

COURS : CE1

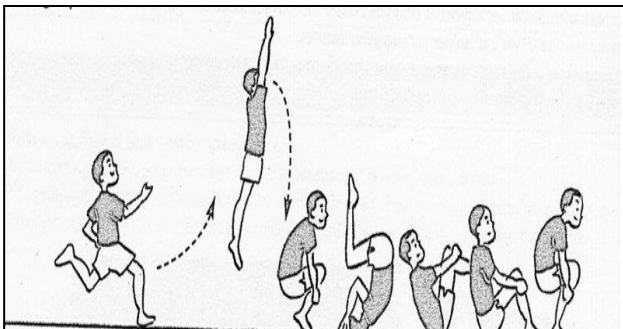
DUREE : 30

SEMAINE :

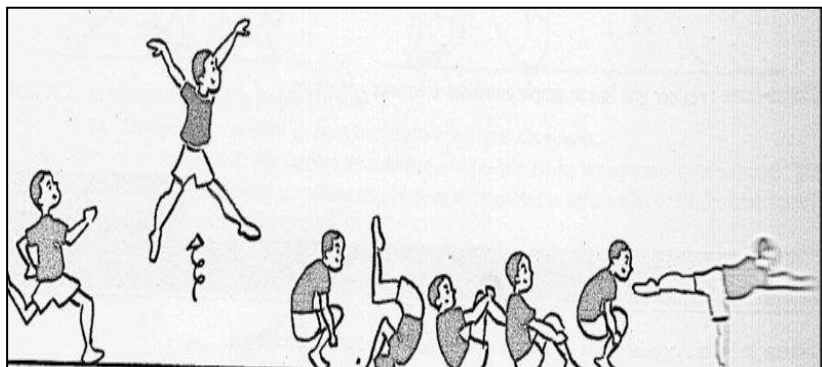
DATE :

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
Identifier	les éléments gymniques simples le matériel nécessaire à la pratique de la gymnastique au sol les règles d'arbitrage
Exécuter	un mini enchainement
<u>SITUATION</u> Pour le bal de fin d'année le Sous Préfet décide de récompenser les meilleurs élèves qui réaliseront des figures d'activités gymniques au sol. Des élèves qui veulent recevoir ce prix ont aménagé un espace de jeu sur le terrain où ils s'entraînent avec des figures gymniques.	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
I-PRÉSENTATION Prise en main Mise en situation Mise en train	Met les apprenants en rang et par équipe Fait exploiter la situation Nouez les foulards autour du poignet Les conduits au terrain Courez lentement autour du terrain en soulevant les genoux haut Fait rappeler les acquis de la séance précédente Fait trotter et accomplir des figures libres à chacun	T.C	Ecoutent Emettent des hypothèses Exécutent Exécutent Courent lentement autour du terrain Font les échauffements Répondent aux questions Font les échauffements
Mise en place des équipes	Les équipes sont alignées derrière une ligne A devant un terrain qui mesure 20 à 30 m de longueur et de 10 à 20 m de largeur		Respectent les dispositions
II-DEVELOPPEMENT a-Identification des taches et règles minimales b-Pratique dirigée	• Activité 1 : élan+ saut droit + roulade avant groupée Fait réaliser cette figure 		

- *Activité 1 : élan+ croix de Saint –André + roulade avant groupée + planche faciale*
Fait réaliser cette figure



III-Evaluation
Mini compétition

*Nous allons organiser une mini
compétition*
Faire réaliser par chaque acteur
des figures gymniques
Les notes sont établies par les juges
et les observateurs

T.I

*Réalisent des figures
gymniques*

Retour au calme

Faire asseoir les élèves par équipe
au centre du terrain !
Comment réussir ces figures ?
Quels sont les enchainements ?
Faire ramasser le matériel
Allez- vous laver les mains
Conduire les équipes en classe dans
l'ordre et la discipline

S'assoient par équipe au
centre du terrain
Répondent

Ramassent le matériel
Se lavent les mains
Vont en classe dans l'ordre
et la discipline