

Objectif 1 : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets


Attendus : Courir, sauter, lancer de différentes façons dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis

Situation 1 à courir : La course au foulard : « Se déplacer au signal depuis un départ matérialisé pour attraper le foulard plus rapidement possible »

Compétences :

- ✚ Percevoir des relations entre l'espace et le temps.
- ✚ S'inscrire dans un projet d'action

Echelle de compétences



	1	2	3	4	Situations d'apprentissage
Temps de réaction	Regarde les autres partir et part après	Part au signal sans but	Part au signal pour attraper le foulard	Part le plus rapidement possible au signal donné dans la position indiquée	Séance 2
But de la tâche	Oublie le foulard	Prend le foulard par imitation	Attrape le foulard	Attrape le foulard rapidement	
Espace	Se déplace en sautillant	Court sur une trajectoire aléatoire	Court presque droit à vitesse irrégulière	Court en ligne droite en maintenant sa vitesse	Séance 4
Corps	Regarde ailleurs	Regarde les autres	Regarde dans la direction en milieu de course	Regarde dans la direction du foulard à attraper dès le départ de la course	Séance 2

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

Attendus : Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés

Situation 1 : Se déplacer, sur un itinéraire simple, avec un engin qui déstabilise les équilibres habituels et engage des actions motrices spécifiques (trottinette, draisienne, rollers...)

Compétences :

- ✚ Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents.
- ✚ Construire des déplacements dans des espaces aménagés
- ✚ Réaliser des actions motrices inhabituelles.

Echelle de compétences

	1	2	3	4	Situations d'apprentissage
Corps : recherche d'équilibre	Poussées fréquentes peu efficaces	Poussées fréquentes	Utilise la propulsion pour rouler	Adapte la propulsion à l'objectif de déplacement	
Espace	Regarde les pieds	Prend une direction rectiligne	Sait virer	Sait enchaîner virages et trajectoires	
Temps	Tombe « genoux couronnés »	Prend un peu de vitesse	Sait accélérer Sait freiner	Régule la vitesse en fonction de l'intention	
Habilité corporelle/équilibre	Tient l'engin avec les 2 mains	Peut lâcher une main pour toucher ou attraper	Peut prendre des positions variées sur l'engin	Passé sous des obstacles, attrape des objets	

Situation 2 : Course d'orientation.

Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires. *Module d'apprentissage disponible sur le site EPS64*

Compétences :

- ✚ Se repérer dans un espace.
- ✚ Construire des déplacements dans des espaces aménagés
- ✚ Élaborer des parcours

Échelle de compétences



	1	2	3	4	Situations d'apprentissage
Se repérer	Dans un espace large et connu, à l'aide de photographie, l'élève est capable de trouver un objet proche d'un élément remarquable	Dans un espace plus large et connu, à l'aide d'une maquette, l'élève est capable de trouver une balise	Dans un espace plus large et connu, à l'aide d'un plan, l'élève est capable de trouver une ou plusieurs objets	Dans un espace inconnu, à l'aide d'un plan, l'élève est capable d'élaborer une stratégie pour se rendre aux différents endroits indiqués	Séance 1,6,8
Mode de déplacement	Récupère un objet à la fois dans un espace proche	Récupère plusieurs objets à la fois dans un espace proche	Récupère plusieurs objets en prenant les itinéraires les plus courts	Mémorise les endroits et élabore une stratégie de déplacement pour aller le plus vite possible.	Séance 3,4,5
Élaborer un parcours	Poser un objet et montrer où il se trouve	Poser un objet et dire où il se trouve	Poser un objet et le repérer sur un plan / sur la maquette / sur la photo	Représenter un parcours sur un plan, en y plaçant les différents objets.	Séance 7

Objectif 3 : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Attendus : Construire et mémoriser une série d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support sonore.

Situation(s) : Suivre un papillon imaginaire avec son doigt ou déplacer une bouteille au 2/3 pleine, un ballon paille ; faire voler une poche plastique ; déplacer la main, la tête...

Compétences :

- ✚ Explorer les possibilités de l'espace corporel proche
- ✚ Enrichir la conscience et la mobilité corporelle

- ✚ Construire l'espace de déplacement.
- ✚ Explorer le paramètre du temps du mouvement.

Echelle de compétences

	1	2	3	4	Situations d'apprentissage
Espace/temps	Bouge dans tous les sens en courant ; oublie le doigt. Ne peut pas s'arrêter.	Alternance courses, marches, arrêts. Peut alterner sur place et en déplacement.	Alternance avec et sans déplacement /arrêts. Circulation du doigt qui commence à explorer l'espace tout autour du corps	Fait circuler son doigt dans toutes les directions : haut/bas, devant/derrière, loin/près ; sur place/en déplacement.	
Corps	Corps global. Doigt devant, coude collé au corps.	Bras et doigt donne une direction en s'écartant du buste. Regard pas forcément dans la direction indiquée par le doigt.	Bras entraînent le buste. Regard commence à suivre le doigt parfois dans la direction indiquée, reste encore un peu aléatoire.	Mobilité du buste : torsions, enroulement. Regards suit le doigt en entraînant la tête.	
Temps	Rapides, toujours dans le même type de vitesse	Peut changer les vitesses du mouvement. Pas encore d'immobilité.	Recherche les contrastes de vitesse. Réussit à s'arrêter complètement (silences) si on le lui demande.	Crée des contrastes de vitesses et marque des silences de manière autonome.	
Mémorisation	Mouvement aléatoire et désordonné.	2 ou 3 actions successives peuvent être mémorisées (ex : sauter, tourner, s'asseoir) dans un groupe.	Des actions sont enchaînées dans une continuité gestuelle et individuellement.	Des gestuelles inhabituelles peuvent être enchaînées avec précision corporelle. Les chemins pour passer de l'une à l'autre sont clairs et reproductibles à l'identique.	

Objectif 4 : Collaborer, coopérer, s'opposer

Attendus : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

Situation 1 : Jeu des loups et des moutons : les loups (3) attrapent les foulards sur les moutons qui traversent leur terrain dans un sens, dans l'autre. Quatre parties successives en gardant les mêmes loups. Comparaison des résultats des 4 parties.

Compétences :

✚ Construire la notion collective d'équipe, de rôles

✚ Construire la notion d'espace.
✚ Construire la notion de règles.

✚ Construire la notion de gain.

Echelle de compétences

	1	2	3	4	Situations d'apprentissage
Rôle	Dans le rôle du loup, il court de manière désordonnée.	Il choisit un mouton et essaie de l'attraper coûte que coûte...	Il recherche à attraper plusieurs foulards à la suite.	Il se positionne en fonction des autres loups et repèrent les moutons accessibles pour attraper un maximum de foulards.	
Rôle	Dans le rôle du mouton, il se jette sur les loups.	Il sait qu'il peut se faire toucher et crie tout en courant.	Il cherche à éviter les loups en cherchant les espaces libres.	Courses contrastées pour échapper aux loups : accélérations, zig zag...	
Notion d'équipe	Il ne tient pas compte des autres, du jeu. Il veut garder son foulard.	Ne sait pas à quelle équipe il appartient et ne traverse pas forcément l'espace.	Court en même temps que tous les autres.	Les équipes de loups et de moutons s'organisent collectivement.	
Gain : sens donné à l'action	Ne sait pas dénombrer le nombre de foulards.	Court pour avoir beaucoup de foulards : il sait quand il y a plus ou moins de foulards.	Court pour avoir plus de foulards dans son équipe que dans l'autre. Peut dénombrer et comparer 2 nombres.	Sait mesurer les progrès de son équipe en comparant les résultats de plusieurs passages et peut les analyser.	

Situation 2 : Jeu de lutte

Par 2. Espace limité 2m x 2. 30 s à 1 min de jeu. But du jeu : saisir le foulard passé à la ceinture (devant ou derrière) de son adversaire.

Compétences :

- ✚ Construire la notion de rôles
- ✚ Construire la notion d'espace.

- ✚ Construire la notion de règles.
- ✚ Construire la notion de gain.

Échelle de compétences



Rôles	Observe les autres, ne bouge pas ou s'investit dans le jeu mais pas dans la lutte.	Confond les rôles. Joue avec.	Arrive à tenir un rôle soit d'attaquant, soit de défenseur mais ne parvient pas à changer de statut pendant le jeu.	Reconnait quand il (elle) est attaquant / défenseur ; capable de changer de statut pendant le jeu	Situation ?
Espace	Reste immobile	Se déplace de façon aléatoire.	Respecte sa propre zone.	Va vers la cible, respecte les limites du terrain.	Situation ?
Règles	Accepte le jeu de lutte sans comprendre le but	Connait partiellement les règles	Connait et accepte partiellement les règles	Connait et accepte toutes les règles.	Situation ?
Notion de gain	Agit sans donner de sens, sans but / confond le but à atteindre.	Connait le but du jeu	Cherche à gagner, sans savoir comment	Cherche à gagner en utilisant des apprentissages reçus	Situation ?